

REVISTA BOLETÍN REDIFE: 14 (2) FEBRERO 2025 ISSN 2256-1536

RECIBIDO EL 24 DE SEPTIEMBRE DE 2024 - ACEPTADO EL 26 DE NOVIEMBRE DE 2024

Museos virtuales en la enseñanza y el aprendizaje de la historia en tercer año de bachillerato

Virtual museums in the teaching and learning of history in the third year of high school

Darwin Israel Chuto Caranqui¹

Posgrado, Universidad Nacional de

Chimborazo, Riobamba, Ecuador

darisraell@hotmail.com

Mirella Del Pilar Vera-Rojas²

Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías

Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba, Ecuador

mire6.unach@yahoo.com

Resumen

El aprendizaje de la Historia es esencial para comprender el pasado, analizar el presente y

proyectar el futuro, fomentando habilidades críticas, empatía y una identidad colectiva. Sin embargo, su enseñanza enfrenta desafíos como la memorización superficial, la desconexión con

¹ Profesional en Ciencias Sociales, con Licenciatura en Ciencias de la Comunicación Social. Especialista en Monitoreo de Fondos Climáticos para el Empoderamiento de las Juventudes Indígenas, por la Universidad Autónoma de México. Además, cuenta con una especialización en Contextos Escolares por la Universidad Internacional de La Rioja (UNIR) y un Máster en Educación Inclusiva por la misma institución. Actualmente se desempeña como docente en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Atahualpa, contribuyendo al fortalecimiento de la educación comunitaria e intercultural. <https://orcid.org/0009-0006-0408-3239>

² Profesional en Filosofía y Ciencias Socio - Económicas y Doctora en Planeamiento y Diseño Curricular de la Universidad Nacional de Chimborazo; Licenciada en Educación de Adultos de la Universidad Tecnológica Equinoccial; Especialista en Métodos y Técnicas de Investigación Social por la Sede Académica de Brasil de la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales y el Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales; Magister en Docencia Universitaria e Investigación Educativa de la Universidad Nacional de Loja, y Doctora Ph.D en Ciencias Pedagógicas por la Universidad de La Habana - Cuba. Vicerrectora Académica del Instituto Tecnológico Superior San Gabriel de la ciudad de Riobamba 2004-2010 y Docente Investigadora de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías de la UNACH. <https://orcid.org/0000-0001-6896-1391>

la vida cotidiana y la percepción de la materia como aburrida. Para superar estas limitaciones, esta investigación propone el uso de museos virtuales como una estrategia didáctica innovadora para estudiantes de tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Atahualpa” en Chauzan Totorillas, cantón Guamote, Chimborazo. El estudio adoptó un enfoque mixto. En el aspecto cualitativo, se aplicó el análisis documental y el diseño narrativo-fenomenológico para comprender las experiencias de los docentes. En el cuantitativo, se usaron cuestionarios estructurados para medir la percepción estudiantil, lo que permitió implementar la estrategia en el grupo seleccionado, evaluando su impacto educativo. La investigación seleccionó museos virtuales de México, Perú y España, enfocados en las culturas Maya, Azteca e Inca, alineados con los contenidos del currículo nacional. Estos recursos ofrecieron experiencias interactivas y multimedia que dinamizaron la enseñanza y el aprendizaje de la Historia. Los resultados mostraron que los museos virtuales incrementaron la motivación estudiantil, mejoraron la comprensión histórica, transformando la percepción de la asignatura de aburrida a dinámica, interesante y participativa. Las barreras tecnológicas propias de los sectores rurales, como el caso de la institución objeto de investigación fueron superadas, lo que garantizó su uso y aplicación. En conclusión, la estrategia didáctica utilizada contribuyó al desarrollo de aprendizajes relevantes, funcionales y duraderos gracias a la enseñanza innovadora que ofrecieron los museos virtuales, consolidando su efectividad en contextos educativos diversos.

Palabras clave: Museos virtuales, enseñanza y aprendizaje de la historia, guía de clase, participación activa, interactividad.

Abstract

Learning History is essential to understand the past, analyze the present and project the future, fostering critical skills, empathy and a collective identity. However, its teaching faces challenges such as superficial memorization, disconnection with daily life and the perception of the subject as boring. To overcome these limitations, this research proposes the use of virtual museums as an innovative teaching strategy for third-year high school students of the “Atahualpa” Bilingual Intercultural Community Educational Unit in Chauzan Totorillas, Guamote canton, Chimborazo. The study adopted a mixed approach. In the qualitative aspect, documentary analysis and narrative-phenomenological design were applied to understand the experiences of teachers. In the quantitative aspect, structured questionnaires were used to measure student perception, which allowed the implementation of the strategy in the selected group, evaluating its educational impact. The research selected virtual museums from Mexico, Peru and Spain, focused on the Mayan, Aztec and Incan cultures, aligned with the contents of the national curriculum. These resources offered interactive and multimedia experiences that energized the teaching and learning of History. The showed that virtual museums increased student motivation, improved historical understanding, and transformed the perception of the subject from boring to dynamic, interesting, and participatory results. The technological barriers inherent to rural areas, such as the institution under investigation, were overcome, which guaranteed their use and application. In conclusion, the teaching strategy used contributed to the development of relevant, functional, and long-lasting learning thanks to the innovative teaching offered by virtual museums, consolidating their effectiveness in diverse educational contexts.

Keywords: Virtual museums, teaching and learning history, class guide, active participation, interactivity.

Introducción

La sociedad actual, marcada por su dinamismo y constante cambio, demanda otra mirada en diversos aspectos de la vida cotidiana, incluida la educación. Tradicionalmente, el proceso de enseñanza y de aprendizaje de la historia se ha limitado a entornos físicos dentro de instituciones educativas, como aulas, laboratorios y talleres. Sin embargo, la evolución hacia una sociedad del conocimiento requiere una transformación en el ámbito educativo para abordar esta realidad en constante evolución (Araujo & Linares, 2020).

De ahí que la enseñanza y el aprendizaje de la historia va más allá de la mera adquisición de conocimientos sobre el pasado; implica un compromiso activo con la propia identidad y la interacción con la sociedad (García, 2021). Al comprender la historia, los estudiantes desarrollan una conciencia crítica y una conexión significativa con su entorno, lo que les permite participar de manera más informada y reflexiva en la sociedad (Moreira, 2019). Por lo tanto, el estudio de la historia es fundamental para forjar una identidad individual y colectiva sólida, así como para contribuir al desarrollo de ciudadanos comprometidos y conscientes de su realidad social.

Sin embargo en pleno siglo XXI, las problemáticas entorno a la enseñanza y al aprendizaje de la historia siguen incluyendo tensiones políticas e ideológicas, escasez de recursos educativos actualizados, y desafíos en la formación docente (Martínez et al., 2020), sumado a la falta de interés de los estudiantes y dificultades para contextualizar la relevancia de los eventos históricos en el presente, obstaculizan la mejora del proceso de enseñanza y de aprendizaje de esta asignatura en las aulas escolares.

Lahera & Pérez (2021) se suma al criterio anterior cuando enfatiza que el problema del aprendizaje de la historia radica en la concepción tradicional de enseñanza impartida por el profesorado, quienes se han limitado a la transmisión de fechas y eventos pasados, fomentando el aprendizaje memorístico y la falta de conexión con la relevancia de los sucesos históricos en la vida de los estudiantes, lo que ha ocasionado muchas de las veces confusión y desmotivación.

A lo anterior se suma una percepción generalizada de que la historia es una materia aburrida y menos prioritaria en comparación con otras asignaturas, lo que ha llevado a una falta de interés por parte de los estudiantes (Benítez et al., 2018).

Ahondando en esta problemática, Calvas et al. (2019) señalan que, de acuerdo con los estándares actuales de la sociedad ecuatoriana, reflejados en diversas evaluaciones académicas, medios de información y expresiones cotidianas, existe un consenso generalizado sobre las deficiencias de la educación nacional, atribuidas a los enfoques conductistas de la educación. Esta problemática aun persiste a pesar de los esfuerzos realizados en las últimas cuatro décadas para modernizar el currículo y adoptar prácticas educativas más innovadoras. Tradicionalmente, la enseñanza del patrimonio histórico ha dependido normalmente de materiales como libros de texto, láminas y de la educación formal, en la que los estudiantes asumían un papel pasivo, limitado a repetir lo transmitido.

Adentrándonos ya en la problemática a nivel micro, en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Atahualpa”, ubicada en la comunidad rural de Chauzan Totorillas, Cantón Guamote, provincia de Chimborazo, se han identificado los mismos problemas en la enseñanza y el aprendizaje de la historia señalados a lo largo de esta comunicación,

situación que se agudiza aun más en los sectores rurales como este, lo que afecta de manera significativa la enseñanza y el aprendizaje de la historia de los estudiantes de tercer año de bachillerato. La disparidad en el acceso a la tecnología entre zonas urbanas y rurales en Ecuador ha sido un obstáculo más para mejorar la calidad educativa en estas últimas décadas, generando una brecha en términos de igualdad de oportunidades (Silva, 2023).

En este contexto, los estudiantes de áreas rurales como Chauzan Totorillas no solo enfrentan barreras físicas, sino también pedagógicas y didácticas, lo que repercute en su capacidad para involucrarse de manera activa y crítica en el aprendizaje de la historia. Para hacer frente a esta problemática y fomentar un mayor interés y comprensión del papel que juega la historia en la formación de los estudiantes, es necesario utilizar métodos de enseñanza innovadores que estimulen el pensamiento crítico y enriquezcan la narrativa histórica en el aula al dar sentido y significado a los contenidos que en ella se enseñan. Al respecto Cedeño et al. (2021), manifiesta que las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs) tienen un potencial transformador en el proceso educativo, permitiendo el acceso a experiencias interactivas y recursos innovadores que podrían motivar a los estudiantes a desarrollar un mayor interés en materias como la Historia, generalmente percibidas como estáticas y abstractas.

De ahí que, la utilización de museos virtuales en el contexto educativo ofrece una solución prometedora. Estos entornos digitales interactivos pueden permitir que los estudiantes, incluso en áreas rurales con acceso limitado a infraestructura física, exploren acontecimientos históricos, artefactos culturales y reconstrucciones de eventos de manera visual y participativa. Carrera et al. (2022) mencionan que, el uso de recursos virtuales en la enseñanza puede mejorar la comprensión

de conceptos complejos, ya que facilita una mayor inmersión y conexión emocional con el material. Esto es particularmente importante en la enseñanza de historia, donde las narrativas visuales y las interacciones dinámicas pueden ayudar a los estudiantes a conectar el pasado con el presente, desarrollando una visión más crítica y reflexiva.

La incorporación progresiva de museos virtuales como herramienta educativa mejora significativamente las habilidades comunicativas de los estudiantes, como el diálogo, la discusión y la toma de decisiones. Además, estos entornos interactivos y accesibles facilitan una comprensión más profunda de los procesos históricos, especialmente sobre la formación del estado plurinacional y multicultural ecuatoriano (Alvarado, 2023). Los museos virtuales permiten a los estudiantes explorar la historia a su propio ritmo, promoviendo la reflexión crítica y el desarrollo de competencias esenciales para su formación académica.

Los museos virtuales, presentan entonces un nuevo desafío y oportunidad para la educación al permitir una interacción más activa y motivadora (Hernández, 2019). Los museos virtuales, accesibles desde cualquier lugar con conexión a internet, eliminan barreras geográficas y permiten a los estudiantes interactuar libremente con colecciones de artefactos y documentos históricos (Reigosa, 2021). Además, ofrecen herramientas interactivas como recorridos virtuales y actividades educativas que fomentan un aprendizaje participativo y una comprensión más profunda de diferentes épocas y culturas.

El ser humano, impulsado por su curiosidad innata, siempre ha buscado comprender su origen, identidad y destino, lo que ha motivado el estudio de la Historia ya que esta proporciona las herramientas necesarias para que los estudiantes comprendan las raíces de su sociedad, las dinámicas del poder, los conflictos, y las transformaciones sociales, políticas y

económicas que han dado forma al mundo actual. Sin embargo, a medida que transcurre el tiempo, muchos eventos y conocimientos corre el riesgo de desvanecerse. En este contexto, los museos juegan un papel fundamental como guardianes de la memoria histórica y cultural, preservando los recuerdos y las huellas de la evolución de las sociedades.

Llorente (2019), define un museo virtual como una plataforma digital que permite a los usuarios explorar colecciones y exhibiciones de arte, artefactos históricos, y otros materiales educativos de forma remota. A diferencia de los museos físicos, los museos virtuales no están limitados por la ubicación geográfica o el espacio físico, lo que los hace accesibles a una audiencia global. Estas plataformas utilizan tecnologías como la realidad aumentada (RA), la realidad virtual (RV), y la multimedia interactiva para recrear la experiencia de visitar un museo de manera inmersiva.

En el contexto educativo Carmona & Pérez (2021), destacan cómo los museos virtuales se han convertido en herramientas educativas valiosas, al ofrecer una forma interactiva de acceder a amplias colecciones de materiales históricos y culturales que, de otro modo, estarían fuera del alcance de la mayoría de los estudiantes. Estos museos permiten a los estudiantes explorar temas históricos mediante recorridos guiados, visitas interactivas y acceso a recursos multimedia, enriqueciendo su comprensión y análisis. Además, al ser accesibles en cualquier momento y lugar, estos recursos brindan una flexibilidad que se adapta a diferentes estilos de aprendizaje.

Sin embargo, su integración en la educación presenta desafíos importantes (Gómez, 2021). La brecha digital limita el acceso para algunos estudiantes, especialmente en contextos con desigualdades económicas que dificultan el acceso a tecnología adecuada o a internet. Asimismo, los docentes requieren formación

específica para utilizar estas plataformas eficazmente y para integrarlas en el plan de estudios de manera coherente. Esta integración demanda un enfoque pedagógico que combine la tecnología con métodos educativos tradicionales, lo cual puede resultar complejo para educadores no familiarizados con estas herramientas (Muñoz et al., 2024).

Es importante considerar que, aunque los museos virtuales ofrecen una experiencia inmersiva y rica, no pueden reemplazar completamente la experiencia de visitar un museo físico. La interacción directa con los artefactos y el ambiente físico de un museo es una parte integral del aprendizaje histórico que los museos virtuales solo pueden simular hasta cierto punto (Ruiz et al., 2019).

No obstante, es crucial abordar los desafíos asociados con su utilización, asegurando que todos los estudiantes tengan acceso equitativo a estas herramientas y que los docentes estén preparados para integrar de manera efectiva estos recursos en sus prácticas pedagógicas. Con el enfoque adecuado, los museos virtuales pueden convertirse en una herramienta poderosa para fomentar un aprendizaje más profundo y significativo de la Historia en el contexto educativo moderno.

Existen diversos tipos de museos que se clasifican según sus temáticas, ofreciendo una rica diversidad de enfoques. Los museos arqueológicos, como el Museo Arqueológico Nacional en Madrid o el Museo del Louvre en París, resguardan artefactos y vestigios de antiguas civilizaciones en regiones con un vasto patrimonio, como Egipto, Grecia y México. En el ámbito del arte, museos como el Prado en Madrid o el MoMA en Nueva York exhiben grandes obras de la pintura y la escultura, mientras que los museos religiosos, como los Museos Vaticanos, conservan reliquias y objetos de culto, siendo especialmente comunes en Europa y América Latina (Poveda, 2018).

Otros tipos de museos, como los de historia natural, se dedican al estudio de la biología y la paleontología, destacándose el Museo Americano de Historia Natural en Nueva York, o los museos de ciencia, que promueven el aprendizaje interactivo en áreas como la tecnología y la ingeniería, como la Cité des Sciences et de l'Industrie en París. También existen museos etnográficos, como el Museo Nacional de Antropología en Ciudad de México, que celebran la diversidad cultural, y museos históricos, como el Museo de Historia de Berlín, que preservan documentos y objetos de gran relevancia histórica. Los museos tecnológicos, como el Deutsches Museum en Múnich, se centran en los avances científicos, mientras que los museos virtuales, como Google Arts & Culture, permiten a los usuarios acceder a colecciones digitales desde cualquier lugar del mundo. En conjunto, estos museos, con más de 55,000 instituciones en todo el mundo, abordan una vasta variedad de temas y enfoques (Moreno, 2023).

Es así que, el uso de museos virtuales en la educación ha revolucionado la forma en que se enseña y se aprende disciplinas como la Historia. A medida que la tecnología se integra cada vez más en la vida diaria, los métodos tradicionales de enseñanza se ven complementados y, en algunos casos, reemplazados por recursos digitales que permiten una experiencia de aprendizaje más interactiva y atractiva. Seguidamente se presenta en forma sucinta un breve recorrido acerca de los museos virtuales existentes en México, Perú y España sobre las principales civilizaciones prehispánicas como son la Maya, la Azteca y la Inca. Estos espacios digitales ofrecen la posibilidad de interactuar con colecciones culturales y patrimoniales de manera inmersiva, superando las limitaciones geográficas y logísticas de las visitas físicas. A medida que las instituciones culturales y educativas se acoplan a las demandas del siglo XXI, los museos virtuales se han convertido en

herramientas esenciales para la enseñanza, particularmente en áreas como la historia, la antropología y el arte. En este contexto, los museos virtuales sobre las culturas Maya, Azteca e Inca, en países como México, Perú y España, no solo preservan el patrimonio cultural, sino que democratizan el acceso al mismo, ofreciendo recursos educativos que enriquecen el aprendizaje y fomentan una comprensión profunda de estas civilizaciones.

El Museo Nacional de Antropología (MNA) en la Ciudad de México es una de las instituciones más reconocidas por su labor en la preservación y exhibición de artefactos de las culturas prehispánicas. Su plataforma virtual permite a los usuarios explorar en 360° salas emblemáticas, como la Sala Mexica y la Sala Maya, donde destacan piezas icónicas como la Piedra del Sol. Además, el MNA ofrece imágenes en alta resolución de sus colecciones, facilitando un análisis minucioso de los artefactos, lo que resulta invaluable tanto para la investigación académica como para el aprendizaje autodidacta (Vélez, 2019).

El Museo Virtual de las Culturas de Oaxaca proporciona actividades educativas diseñadas para estudiantes, tales como talleres virtuales y materiales didácticos que facilitan la comprensión de la herencia cultural de Oaxaca, así también el Museo Virtual de la Ciudad de México amplía su oferta educativa con exposiciones temporales sobre descubrimientos arqueológicos recientes y recursos interactivos como juegos educativos y quizzes sobre las culturas Maya y Azteca. Además, ofrece material didáctico para docentes y estudiantes, incluyendo guías de estudio específicas que abordan temas de antropología y arqueología mexicana, fomentando un aprendizaje más lúdico y participativo (Museo Nacional de Antropología, 2024).

De manera similar, Google Arts & Culture colabora con diversos museos mexicanos para ofrecer exposiciones temáticas y modelos 3D de artefactos y estructuras arquitectónicas,

brindando una experiencia educativa accesible e interactiva. Por su parte, el Museo Soumaya, conocido por su vasta colección de arte europeo y latinoamericano, también presenta piezas relacionadas con las culturas indígenas de México. Su visita virtual permite recorrer galerías en línea con artefactos mayas y aztecas, acompañados de información detallada sobre su origen, uso y significado cultural. Esta integración del arte prehispánico en un contexto más amplio enriquece la comprensión de la continuidad y evolución del arte mexicano a lo largo de los siglos (Revista Forbes México, 2019).

En Perú, el Museo Larco en Lima es reconocido internacionalmente por su vasta colección de arte precolombino, con un enfoque especial en la cultura Inca. Su plataforma digital permite explorar virtualmente salas dedicadas a cerámica, textiles y orfebrería, descripciones detalladas sobre las técnicas artísticas y los símbolos utilizados por los incas. Este museo también ofrece actividades interactivas que facilitan la comprensión de la cosmovisión incaica y su relevancia en la actualidad (Osorio & Finol, 2021). Asimismo, el Museo Nacional de Arqueología, Antropología e Historia del Perú destaca por sus exposiciones interactivas sobre la arquitectura y la organización social del imperio inca, además de contar con una biblioteca digital accesible para estudiantes y educadores (Museo Nacional de Arqueología, Antropología e Historia del Perú, 2024).

La Plataforma Qorikancha Virtual (2021) ofrece una recreación en 3D del Templo del Sol (Qorikancha), uno de los centros religiosos más importantes de la cultura inca en Cusco. Este recurso permite explorar el templo y sus jardines de manera interactiva, con descripciones detalladas sobre su arquitectura, simbología y función religiosa. También incluye actividades educativas sobre la ingeniería inca y su conocimiento astronómico, enriqueciendo la comprensión de su sofisticación técnica. El

Museo Virtual de Sitio de Machu Picchu presenta la historia y arquitectura de este sitio icónico a través de recorridos virtuales, permitiendo explorar estructuras como el Intihuatana, el Templo del Sol y las terrazas agrícolas. Además, ofrece imágenes y videos con vistas aéreas y explicaciones sobre la construcción y el propósito de Machu Picchu, junto con recursos educativos que abordan la vida cotidiana inca y su relevancia histórica global (Lovat, 2020).

Por su parte, en España, el Museo de América en Madrid se especializa en las culturas del continente americano, incluyendo las civilizaciones Maya, Azteca e Inca. Sus exposiciones digitales permiten explorar la religión, la estructura social y los avances técnicos de estas civilizaciones. Además, ofrece visitas guiadas virtuales que resaltan la interacción cultural entre las civilizaciones prehispánicas y la colonización española, a través de recorridos por salas dedicadas al arte colonial y objetos precolombinos. También organiza exhibiciones temporales sobre la influencia de estas culturas en el arte europeo y proporciona talleres y guías educativas en línea para el estudio del arte precolombino (Jara & Simón, 2023).

Diversas instituciones y también plataformas ofrecen recursos virtuales para estudiar estas civilizaciones. El Museo Arqueológico Nacional de España (MAN) cuenta con colecciones digitales de artefactos prehispánicos y análisis históricos, mientras que el Museo Reina Sofía examina su impacto en el arte contemporáneo mediante exposiciones y seminarios en línea. Google Arts & Culture colabora con museos para fortalecer la conexión entre España y las culturas prehispánicas. Además, el British Museum, el Smithsonian Institution y el Virtual Archaeological Museum (VAM) ofrecen recorridos virtuales con artefactos y materiales educativos. Khan Academy, la BBC y National Geographic también presentan lecciones, documentales y actividades interactivas que enriquecen la

comprensión de estas civilizaciones (Primicias Ec, 2024).

El impacto educativo de los museos virtuales radica en su capacidad para ofrecer un aprendizaje inmersivo e interactivo. A través de tecnologías digitales avanzadas, como recorridos en 3D, videos y simulaciones, los estudiantes pueden explorar los detalles de sitios arqueológicos, monumentos y artefactos culturales de manera que trasciende la experiencia de una visita física. Además, plataformas como Khan Academy y el Smithsonian Institution proporcionan materiales didácticos y actividades interactivas que complementan el estudio de las culturas Maya, Azteca e Inca, facilitando su integración en entornos educativos formales y no formales (Gallardo & Saiz, 2020).

El avance de la tecnología continúa ampliando las posibilidades de interacción y aprendizaje, y la colaboración entre instituciones culturales y tecnológicas puede impulsar nuevas iniciativas que expandan el impacto de los museos virtuales. En países como México, Perú y España, estas plataformas han transformado la forma en que se accede y se aprende sobre las culturas Maya, Azteca e Inca, ofreciendo recursos educativos interactivos que complementan la enseñanza tradicional y promueven un aprendizaje más profundo y global del patrimonio cultural prehispánico (Díaz, 2016).

Los museos virtuales representan una revolución en la manera de preservar y enseñar sobre las civilizaciones antiguas. Su desarrollo y expansión prometen un futuro en el que el acceso al conocimiento cultural será más amplio y más interactivo que nunca, fortaleciendo la conexión global con el patrimonio histórico y cultural, y fomentando una apreciación más profunda y respetuosa de las civilizaciones que han dado forma a nuestra historia colectiva (Puiggróss & Fondevila, 2022). Por lo que el objetivo de esta investigación es valorar cómo los Museos Virtuales pueden contribuir a potenciar el proceso de enseñanza y de

aprendizaje de la Historia en los estudiantes de Tercero de Bachillerato, de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe "Atahualpa" de la comunidad de Chauzan Totorillas perteneciente al cantón Guamote, provincia de Chimborazo.

Metodología

Esta investigación emplea un enfoque mixto que combina elementos cualitativos y cuantitativos. En el aspecto cualitativo, se utiliza la descripción, la revisión bibliográfica, el análisis documental y el diseño narrativo-fenomenológico. Este último busca comprender las experiencias de los participantes y obtener una comprensión profunda de su realidad vivida, para lo cual se entrevistó a 6 docentes del área de historia, con la que se recaba información acerca de la utilización de museos virtuales en la enseñanza y el aprendizaje de la historia, utilizando una guía específica.

Las experiencias y perspectivas del personal educativo se obtuvieron a través de una entrevista semiestructurada, donde la guía específica de preguntas como instrumento permitió obtener información sobre sus prácticas pedagógicas y dentro de ellas el uso de museos virtuales como recurso didáctico, quienes respondieron que hasta el momento no han utilizado dentro de la enseñanza y el aprendizaje de la historia este recurso tecnológico debido a su serie de factores. La guía de entrevista incluyó preguntas centradas en el nivel de conocimiento y la frecuencia del uso de museos virtuales, así como en la percepción de su impacto en el aprendizaje estudiantil y las dificultades tecnológicas que limitan su aplicación. Todas estas experiencias permitió construir una visión integral sobre la necesidad de incluir el uso de tecnologías innovadoras en la enseñanza de la Historia, por las oportunidades que ofrecen dentro del proceso educativo.



Por otro lado, el enfoque cuantitativo facilitó la aplicación de una encuesta a los estudiantes de tercer año de bachillerato mediante un cuestionario estructurado. Este enfoque permitió una comprensión más precisa y cuantificable de las opiniones y respuestas de los participantes, obteniendo información valiosa sobre los efectos y la eficacia de la estrategia didáctica utilizada en el contexto específico de estudio.

La población de estudio estuvo compuesta por 6 docentes del área de Historia y 30 estudiantes de Tercero de Bachillerato, pertenecientes a la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Atahualpa” de la comunidad de Chauzan Totorillas perteneciente al cantón Guamote, provincia de Chimborazo.

Para cumplir con el primer objetivo de esta investigación, se buscó información sobre museos virtuales que ofrecen material educativo

sobre las culturas Maya, Azteca e Inca, con énfasis en aquellos ubicados en México, Perú y España. Los temas seleccionados obedecen a su relevancia en el aprendizaje de Historia y forman parte de los contenidos de la Unidad 1: “Cultura y vida de los pueblos precolombinos”, contemplados dentro del currículo de Tercer año de Bachillerato. Mientras que la selección de los museos se basó en la calidad y profundidad del contenido relacionado con la cultura Maya, asegurando que proporcionen recursos interactivos, multimedia y didácticos que enriquezcan tanto la enseñanza como el aprendizaje. Para este proceso, se emplearon métodos de análisis documental y analítico-sintético, lo que permitió sintetizar la información relevante proveniente de fuentes académicas. Así mismo, se aplicó el método inductivo-deductivo para inferir conclusiones basadas en la información analizada y producida.

Figura 1. Herramientas digitales, funcionalidad y beneficios educativos en la exploración de museos virtuales

País	Cultura	Herramientas utilizadas	Beneficios y funcionalidad
México	Maya y Azteca	<ul style="list-style-type: none"> - Museo Nacional de Antropología (plataforma 360° y alta resolución) - Museo Virtual de las Culturas de Oaxaca - Google Arts & Culture - Museo Virtual de la Ciudad de México - Museo Soumaya 	<ul style="list-style-type: none"> - Exploración en 360° de salas y piezas icónicas, como la Piedra del Sol - Actividades educativas y materiales didácticos - Juegos interactivos para aprendizaje lúdico - Análisis minucioso de artefactos en alta resolución - Enriquecimiento cultural en contextos amplios e interdisciplinarios



Perú	Inca	<ul style="list-style-type: none"> - Museo Larco (exploración virtual, actividades interactivas) - Museo Nacional de Arqueología, Antropología e Historia del Perú - Qorikancha Virtual (recreación 3D) - Museo Virtual de Sitio de Machu Picchu 	<ul style="list-style-type: none"> - Análisis detallado de cerámica, textiles y orfebrería inca. - Facilita la comprensión de la cosmovisión incaica - Exploración de la sofisticación técnica y conocimiento astronómico. - Recursos educativos sobre la vida cotidiana y relevancia histórica inca - Acceso a la arquitectura y organización social inca mediante plataformas 3D
España	Maya, Azteca, Inca	<ul style="list-style-type: none"> - Museo de América (exposiciones digitales, visitas guiadas virtuales) - Museo Arqueológico Nacional de España (colecciones digitales) - Museo Reina Sofía - Google Arts & Culture 	<ul style="list-style-type: none"> - Exploración de la interacción cultural entre civilizaciones prehispánicas y la colonización española - Influencia de estas culturas en el arte europeo - Talleres y guías educativas en línea - Exposición de artefactos prehispánicos y seminarios en línea - Conexión entre culturas antiguas y modernidad artística

Para el cumplimiento del segundo objetivo, sobre la base de la información producida, se diseñó una guía de clase didáctica estructurada que incorporó de manera eficiente los recursos de Museos Virtuales de México, Perú y España. La guía estuvo orientada al estudio de la cultura Maya, en ella se integró aspectos históricos, sociales y culturales dentro de los contenidos de Historia contemplados en el tercer año de bachillerato del sistema educativo ecuatoriano.

Figura 2. Guía de clase didáctica estructurada

Fase: ERCA	Actividad	Objetivo	Tiempo	Evaluación
Exploración	Recorrido virtual por el Museo Nacional de Antropología (México), Museo Larco (Perú) y Museo del Prado (España).	Identificar artefactos mayas, compararlos con otras culturas mesoamericanas y reflexionar sobre la visión de esta civilización.	35 minutos	Observación de participación activa y respuestas a preguntas de exploración.
Reflexión	Discusión grupal sobre elementos vivos de la cultura maya, similitudes y diferencias con otras culturas y el papel de los museos en su comprensión.	Fomentar el pensamiento crítico, la colaboración y el análisis de los descubrimientos realizados.	15 minutos	Participación significativa y aportes relevantes en la discusión grupal.
Conceptualización	Creación grupal de un póster digital que resume aprendizajes sobre la cultura maya, con imágenes y descripciones de artefactos vistos en los museos.	Sintetizar aprendizajes y representar visualmente los conceptos clave sobre la cultura maya y su legado.	30 minutos	Evaluación del diseño y contenido del póster, verificando creatividad y precisión en la información presentada.
Aplicación	Redacción de un ensayo individual (250-300 palabras) sobre la relevancia de la cultura maya y el impacto de los museos virtuales en su comprensión.	Reflexionar y analizar la importancia histórica y contemporánea de la cultura maya.	15 minutos	Evaluación del ensayo con énfasis en claridad, profundidad de análisis y conexión con la experiencia en los museos.



El tercer objetivo se llevó a cabo mediante la aplicación de la guía de clase, a 30 estudiantes de tercer año de bachillerato con el fin de evaluar su efectividad en el proceso de enseñanza aprendizaje de la historia. Durante su aplicación, se puso en práctica actividades interactivas que permitieron a los estudiantes explorar los Museos Virtuales seleccionados, lo que facilitó la fácil comprensión de los aspectos clave de la cultura Maya. Este proceso fue monitoreado, lo que facilitó la medición de la participación activa de los estudiantes y el nivel de comprensión del tema.

En el cuarto objetivo una vez aplicada la guía de clase, se procedió a evaluar los logros alcanzados por los estudiantes en términos de comprensión y adquisición de conocimientos sobre la cultura Maya. Para ello, se utilizaron cuestionarios y técnicas de análisis cualitativo y cuantitativo que permitieron evaluar la percepción de los estudiantes sobre la estrategia utilizada. Esta evaluación ofreció información valiosa sobre el impacto de los Museos Virtuales en la enseñanza y el aprendizaje de la Historia y su efectividad como recurso didáctico.

Resultados

La guía de clase estructurada permitió integrar de manera efectiva la información contenida en los museos virtuales de México, Perú y España durante el proceso de enseñanza y de aprendizaje de la cultura Maya, un tema central dentro del currículo de Historia para los estudiantes de tercer año de Bachillerato en Ecuador. Este enfoque innovador permitió que los estudiantes exploren virtualmente tres museos representativos: el Museo Nacional de Antropología de México, el Museo Larco de Perú y el Museo del Prado de España. A través de estas visitas virtuales, los estudiantes tuvieron la oportunidad de acceder a una amplia gama de artefactos y representaciones culturales profundizando en la comprensión de esta civilización precolombina. La utilización

del método ERCA (Exploración, Reflexión, Conceptualización y Aplicación) en esta guía, buscó no solo que los estudiantes adquieran conocimientos sobre la cultura Maya, sino también que desarrollen habilidades de análisis crítico y capacidad de síntesis. Durante la fase de exploración, los estudiantes navegaron por los museos virtuales, identificando aspectos culturales y arquitectónicos claves. En la fase de reflexión, se les invita a compartir sus hallazgos y generar un diálogo que les permita comparar las características de la civilización Maya con otras culturas precolombinas, como los Aztecas e Incas.

Posteriormente, en la fase de conceptualización, los estudiantes plasmaron sus aprendizajes en productos visuales como carteles digitales, donde tuvieron la oportunidad de sintetizar los aspectos más relevantes de la cultura Maya. Finalmente, en la fase de aplicación, se les solicitó redactar un ensayo donde reflexionen sobre la importancia de esta civilización en la contemporaneidad y sobre el impacto que tuvo en ellos la utilización de museos virtuales como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza y de aprendizaje de la historia.

La evaluación fue continua, permanente y sistemática puesto que se llevó a cabo a lo largo de todo el proceso educativo, en donde además se consideró la participación activa de los estudiantes, la calidad de sus aportes y los productos finales obtenidos.

A continuación se presenta la Tabla 1 con los resultados de la encuesta aplicada a 30 estudiantes de tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe "Atahualpa" de la comunidad Chauzan Totorillas perteneciente al cantón Guamote, provincia de Chimborazo, la misma que se aplicó posteriormente a la clase impartida de la cultura Maya llevada adelante para el aprendizaje de la Historia utilizando museos virtuales. El instrumento de la encuesta fue el

cuestionario de base estructurada en una escala Likert de cinco puntos, que evaluó la percepción estudiantil sobre diversos aspectos relacionados con la incorporación de museos virtuales en la enseñanza y aprendizaje de la Historia. Del total de participantes, el 56,6 % fueron hombres y el 43,33 % mujeres, en edades comprendidas entre los 16 y 17 años.

Tabla 1. Resultados de la encuesta aplicada a 30 estudiantes

ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE “ATAHUALPA”					
PREGUNTAS	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1.- ¿Considera usted importante el estudio de las culturas aborígenes de América Latina precolombina?	0%	0%	0%	3.33%	96.66%
2.- ¿Cree que los museos aportan para mantener viva nuestra memoria histórica y cultural?	0%	0%	0%	0%	100%
3.- ¿Considera usted que la enseñanza de la historia a través de museos virtuales hace que su aprendizaje sea interactivo e interesante?	0%	0%	0%	3.33%	96.66%
4.- ¿Considera una ventaja poder estudiar las culturas aborígenes de América Latina precolombina desde cualquier lugar a través del acceso a museos virtuales?	0%	0%	0%	0%	100%

5.- ¿Considera que el uso de museos virtuales en la enseñanza de la historia facilita su comprensión y por ende promueve aprendizajes duraderos?	0%	0%	3.33%	20%	76.66%
6.- ¿Ha tenido usted alguna experiencia en visitar museos físicos?		Si 80%	No 20%		
7.- ¿Ha tenido usted alguna experiencia en visitar museos virtuales?		Si 6.66%	No 93.33%		

Discusión

Los datos obtenidos en el cuestionario reflejan una perspectiva valiosa sobre las percepciones y limitaciones de los estudiantes del tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe "Atahualpa" respecto a la utilización de museos virtuales en la enseñanza y el aprendizaje de la historia. Estos hallazgos no solo destacan el interés de los estudiantes por el estudio de las culturas aborígenes de América precolombina, sino que también subrayan la importancia de adoptar herramientas didácticas que promueven la inclusión y el acceso equitativo a recursos educativos innovadores.

De los datos estadísticos se desprende que el 96,66% de los estudiantes que consideran fundamental estudiar las culturas aborígenes desde cualquier lugar a través del acceso a museos virtuales, demuestran un alto nivel de conciencia histórica y cultural. Este dato refleja no solo una conexión intrínseca con la identidad cultural propia, sino también un potencial significativo para que los contenidos educativos contribuyan al desarrollo de competencias interculturales. En el contexto de una institución educativa intercultural bilingüe, esta inclinación podría aprovecharse para diseñar un currículo que resalte las narrativas locales, fomentando

un aprendizaje contextualizado que refuerce el sentido de pertenencia y orgullo cultural. Según Jiménez & Montecinos (2019), incluir elementos multiculturales en la educación no solo fomenta la empatía, sino que también prepara a los estudiantes para participar activamente en sociedades diversas.

De ahí que los museos virtuales ofrecen una plataforma ideal para presentar información sobre el pasado precolombino en nuestro caso, a través de medios visuales y narrativos atractivos. Esto permitió a los estudiantes explorar representaciones tangibles de su historia y patrimonio cultural, haciendo que el aprendizaje sea más dinámico, participativo y conectado con las realidades actuales. Sin embargo tan solo un 6.66% de estudiantes han tenido experiencias previas con la asistencia a museos físicos y a museos virtuales, lo que demuestra una brecha significativa en el acceso a recursos culturales y tecnológicos.

La democratización del acceso a los museos virtuales, como proponen Benítez et al, (2018), puede mitigar estas barreras al ofrecer experiencias educativas accesibles desde cualquier lugar con conexión a internet. No obstante, su utilización exitosa dependerá de una inversión integral en infraestructura tecnológica, capacitación docente y diseño de actividades

didácticas que consideren las características socioculturales de los estudiantes.

La percepción positiva de los estudiantes sobre el papel de los museos virtuales como herramientas interactivas e interesantes (96,66%) reafirma su potencial para transformar las prácticas pedagógicas tradicionales. Según Zambrano & Chancay (2024), las tecnologías digitales tienen la capacidad de involucrar activamente a los estudiantes mediante experiencias inmersivas, como representaciones en 3D, recorridos virtuales y recursos multimedia, fomentando aprendizajes duraderos y relevantes.

Sin embargo, el acceso limitado a recursos culturales en las comunidades rurales refleja una problemática más amplia de inequidad estructural. Por ello, cualquier estrategia educativa debe incluir enfoques inclusivos que no solo familiaricen a los estudiantes con el uso de plataformas virtuales, sino que también respeten y valoren sus particularidades culturales, por lo que es necesario e indispensable que el proceso de enseñanza y de aprendizaje de la historia deje de lado enfoques tradicionales basados en la memorización y la utilización exclusiva de textos e incursione hacia la utilización de museos virtuales, puesto que la combinación de estos, con experiencias presenciales enriquecen aún más el proceso de aprendizaje, permitiendo a los estudiantes construir conexiones significativas entre el pasado precolombino y sus vidas cotidianas. La integración de museos virtuales en la enseñanza de la historia tiene el potencial de revolucionar la educación en contextos rurales e interculturales, siempre y cuando se aborde de manera integral las barreras de acceso a la tecnología y se promueva una didáctica inclusiva, activa y culturalmente relevante. Esto no solo contribuirá al desarrollo académico de los estudiantes, sino también a la preservación y valorización del amplio patrimonio cultural de América Latina.

Conclusiones

Los museos virtuales se consolidan como una herramienta clave para superar barreras estructurales, geográficas y socioeconómicas, ofreciendo acceso a recursos culturales y educativos desde cualquier lugar. Esta capacidad no solo reduce las desigualdades en el aprendizaje, especialmente en las comunidades rurales, sino que también amplía las oportunidades educativas y fomenta la inclusión social y cultural, permitiendo a los estudiantes explorar contenidos que de otro modo estarían fuera de su alcance.

En el ámbito de la enseñanza de la Historia, los museos virtuales se destacan por su capacidad para vincular los contenidos históricos con las realidades locales de los estudiantes. Al integrar elementos culturales y patrimoniales, contribuyen a reforzar la identidad y el sentido de pertenencia de los alumnos.

Para maximizar este potencial, resulta fundamental capacitar a los docentes en el uso de tecnologías digitales y en estrategias didácticas efectivas. Una formación integral empodera a los educadores, permitiéndoles liderar transformaciones significativas en la manera de enseñar y aprender la Historia.

El presente estudio confirma que la enseñanza mediante la utilización de museos virtuales es altamente valorada por los estudiantes, al promover un aprendizaje de la Historia más dinámico y accesible. La combinación de recorridos virtuales y actividades presenciales, como talleres, debates y proyectos grupales, fomentarán aprendizajes dialógicos que conectan el pasado con el presente. Este enfoque híbrido no solo facilitará la exploración de la riqueza cultural de civilizaciones antiguas, sino que también incentiva la preservación activa del patrimonio cultural y sensibiliza a los estudiantes sobre su relevancia en la sociedad actual.

Además de mejorar el aprendizaje de la Historia, los museos virtuales promueven competencias ciudadanas como el pensamiento crítico, la empatía cultural y la reflexión sobre el impacto histórico en la realidad contemporánea. Al estudiar civilizaciones como la Maya, Azteca e Inca, los estudiantes desarrollan una comprensión más profunda de las dinámicas interculturales y del valor de preservar la diversidad cultural como parte esencial de su identidad y patrimonio. Esta forma de enseñar y de aprender contribuye no solo a la formación académica, sino también al fortalecimiento de una sociedad más equitativa y respetuosa de su riqueza cultural.

Referencias Bibliográficas

- Alvarado, A., Núñez, A., Pastuña, R., & Segovia, R. (2023). APRENDIZAJE EN AULAS VIRTUALES DE ESTUDIANTES DE ENFERMERÍA DE LA UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR. *Enfermería Investiga*, 8(1), 11–19. <https://doi.org/10.31243/ei.uta.v8i1.1876.2023>
- Araujo, R., & Linares, X. (2020). The tours in virtual museums a didactic opportunity in social sciences. En 2020 X International Conference on Virtual Campus (JICV) (pp. 1-4). IEEE. <https://doi.org/10.1109/JICV51605.2020.9375662>
- Benítez, C., Gonda, D., & Pereira, C. (2018). La historia desde la perspectiva de los alumnos del Bachillerato Diversificado. *Cuadernos De Investigación Educativa*, 1(2), 16–19. <https://doi.org/10.18861/cied.1997.1.2.2811>
- Calvas, M. G., Espinoza, E. E., & Herrera, L. (2019). Fundamentos del estudio de la historia local en las ciencias sociales y su importancia para la educación ciudadana. *Conrado*, 15(70), 193-202. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442019000500193&script=sci_arttext
- Carmona, A., & Pérez, R. (2021). ¿Cómo han evolucionado los museos desde el punto de vista didáctico? (tesis de maestría). Universidad de La Laguna. San Cristóbal de La Laguna, España. p. 52. <https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/24880>
- Carrera, R., Gavilánez, L., & Tenorio, S. (2022). Efecto de las estrategias virtuales en enseñanza-aprendizaje en nivel Tecnológico Superior. *Revista Científica Y Tecnológica VICTEC*, 3(5), 29–45. <https://server.istvicenteleon.edu.ec/victec/index.php/revista/article/view/84>
- Cedeño, M., Pico, L., Palacios, L., & Niemes P. (2021). La efectividad de la educación virtual frente a la pandemia en Ecuador. *Dominio De Las Ciencias*, 7(2), 959–967. <https://doi.org/10.23857/dc.v7i2.1839>
- García, G. (2021). Enseñar historia en las escuelas públicas del siglo XXI. ¿Qué historia enseñar y para qué?. *Didáctica de las ciencias experimentales y sociales*, (40), 35-50. <https://doi.org/10.7203/dces.40.16835>
- García, M., & Gutiérrez, S. (2018). El museo como espacio multicultural y de aprendizaje: algunas experiencias inclusivas. *Revista Liño*, 24(24), 117–128. <https://doi.org/10.17811/li.24.2018.117-128>
- Gómez, Marbelys. (2021). Los museos en la conquista del espacio virtual en tiempos de re-contextualizaciones. *Alcance*, 10(25), 387-391. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2411-99702021000100387

- Hernández, A. (2019). El museo en el aula: una propuesta de trabajo a través del museo virtual [Tesis de Maestría, Universidad de Murcia]. <http://hdl.handle.net/10201/75688>
- Jara, E., & Simón, I. (2023). El Museo de América de Madrid en tres momentos de su historia. *Americania Revista De Estudios Latinoamericanos de La Universidad Pablo de Olavide de Sevilla*, 1(18), 13–46. <https://www.upo.es/revistas/index.php/americania/article/download/7887/8369/39267>
- Jiménez, F., & Montecinos, C. (2019). Polifonía en educación multicultural: enfoques académicos sobre diversidad y escuela. *Magis, Revista Internacional De Investigación En Educación*, 12(24), 105–128. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.m12-24.peme>
- Lahera, D., & Pérez, F. A. (2021). La enseñanza de la historia en las aulas: un tema para reflexionar. *Debates por la Historia*, 9(1), 129-154. <https://doi.org/10.54167/debates-por-la-historia.v9i1.629>
- Llorente, M. (2019). El museo como recurso didáctico en el proceso de enseñanza – aprendizaje. *Publicaciones Didácticas*, (104), pp. 475-711. <https://core.ac.uk/download/pdf/235850317.pdf>
- López, M. (2019). Las narrativas de la inteligencia artificial. *Revista de Bioética y Derecho Perspectivas Bioéticas*, (45), pp. 5-28. ISSN 1886-5887. <https://doi.org/10.1344/rbd2019.0.27280>
- Lovat, M. (2020). *Análisis sectorial: diagnóstico y perspectivas del mercado de las galerías de arte en el Perú* [trabajo de investigación de Máster en Dirección de Empresas]. PAD-Escuela de Dirección, Universidad de Piura. <https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/derechopucp/article/view/25275/24092>
- Martínez, J., Benítez, C.A., & Sancho, A. T. (2020). Memoria histórica y didáctica de las Ciencias Sociales: los museos virtuales como herramienta de innovación. En *Claves para la innovación pedagógica ante los nuevos retos: respuestas en la vanguardia de la práctica educativa* (pp. 3608-3615). Octaedro.
- Moncayo, K. (2022). *El acceso a internet como derecho y su garantía en Ecuador* [Tesis Maestría, Universidad Andina Simón Bolívar]. <https://repositorio.uasb.edu.ec/handle/10644/8716>
- Morales, L., Velasco, L., Vallejo, A., Garcés, R., & Segarra, A. (2023). Desafíos y oportunidades en la educación ecuatoriana postpandemia: una perspectiva desde la docencia y la tecnología educativa. *MENTOR Revista De investigación Educativa Y Deportiva*, 2(5), 205–219. <https://doi.org/10.56200/mried.v2i5.5984>
- Moreira, M. (2019). El turno de la didáctica de la historia: contribuciones para un debate. *Historia y Espacio*, 15(53). <https://doi.org/10.25100/hye.v15i53.8734>
- Moreno, A. (2023). Clasificación de los museos de arte según sus TIC educativas. Una clasificación a partir de la confluencia de la museología, la pedagogía y la neuroeducación. *Revista UNES. Universidad, Escuela Y Sociedad*, (15), 75–101. <https://doi.org/10.30827/unes.i15.27498>

- Muñoz, Y., Jacome, E., & Medina, G. (2024). Análisis de la Brecha Digital y el Acceso a Recursos Tecnológicos en las Instituciones de Educación Secundaria en Ecuador. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(2), 6698-6719. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.11086
- Museo Nacional de Antropología | Colecciones*. (2024). Museo Nacional de Antropología. <https://mna.inah.gob.mx/salas.php?sala=7>
- Museo Nacional de Arqueología, Antropología e Historia de Perú*. (2024). <https://mnaahp.cultura.pe/>
- Ochoa, M., Erráez, J., Ordoñez, B., & Espinoza, E. (2021). Los museos en la enseñanza de Historia. *Universidad Y Sociedad*, 13(4), 439–444. <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/2183>
- Osorio, L., Vidanovic, M., & Finol, P. (2021). Elementos del proceso de enseñanza – aprendizaje y su interacción en el ámbito educativo. *Revista Qualitas*, 23(23), 001 - 011. <https://doi.org/10.55867/qual23.01>
- Pisco, J., Bailón, A., & Macias, D. (2023). La lectoescritura como elemento fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de Básica Media. 593 *Digital Publisher CEIT*, 8(1-1), 328-347. <https://doi.org/10.33386/593dp.2023.1-1.1658>
- Plataforma Qoricancha Virtual*. (2021). <https://view.genially.com/60d120183442d70d70ffbc5c/interactive-content-qoricancha>
- Poveda, A. (2018). La institución del museo: origen y desarrollo histórico. *Publicaciones Didácticas*, 1(96), 80–650. <https://core.ac.uk/download/pdf/235852602.pdf>
- Primicias Ec*. (2024). <https://www.primicias.ec/noticias/patrocinado/museos-virtuales-universidad-indoamerica/>
- Puiggróss, E., Tort, N. y Fondevila, J. (2022) Innovación, turismo y TIC: el caso de los museos de Barcelona. Pasos. *Revista de Turismo y Patrimonio Cultural [en línea]*. 15(3). <https://ojsull.webs.ull.es/index.php/Revista/article/view/766>
- Rajal, C. (2018). Museos portátiles. Una experiencia desde la Educación Artística no formal para deconstruir la Historia del Arte y repensar el museo. *Pulso: Revista de Educación [en línea]*. 41. <https://revistas.cardenalcisneros.es/index.php/PULSO/article/view/296/260>
- Reigosa, C. (2021). Google Arts & Culture y los museos virtuales: nuevas herramientas de difusión del patrimonio cultural. En I Simposio anual de Patrimonio Natural y Cultural ICOMOS España (pp. 157-162). Editorial Universitat Politècnica de València. <https://doi.org/10.4995/icomos2019.2020.11703>
- Revista Forbes México*. (2019). <https://forbes.com.mx/forbes-life/google-crea-un-museo-virtual-de-la-cultura-maya/>
- Ruiz, W., Córdova, H., & Zipa, O. (2019). La investigación-creación, generador de conocimiento para la construcción de un museo virtual del patrimonio científico y cultural del Dr. Jorge Reynolds Pomb. *Revista de investigación en el campo del arte*, 14(25). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=279063839014>

- Silva, A. (2023). El acceso a la educación en Ecuador: Comparación crítica entre las políticas educativas de los gobiernos de Lenín Moreno y Guillermo Lasso. *El Outsider*, 8, 101–124. <https://doi.org/10.18272/eo.v8i.2842>
- Vélez, J. (2019). Museos Virtuales-Presente y Futuro. *Primera conferencia venezolana sobre aplicación de computadoras en arquitectura-FAU-UCV-Caracas*, 1(1), pp. 145-152. <https://itc.scix.net/pdfs/6132.content.pdf>
- Zambrano, I., & Chancay, L. (2024). Impacto de las tecnologías digitales en el aprendizaje y la enseñanza en entornos educativos. *Revista Qualitas*, 28(28), 054 - 068. <https://doi.org/10.55867/qual28.04>