

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA



TESIS

**GOOGLE ARTS. AND CULTURE Y EL LOGRO DE LA
COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS
EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INKA
TUPAQ YUPANQUI DE CHINCHERO, CUSCO - 2024**

PRESENTADO POR:

Br. ANALI AMACHI AYMA

Br. FEYLUZ MAMANI QUISPE

**PARA OPTAR AL TÍTULO DE PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA:
ESPECIALIDAD CIENCIAS SOCIALES**

ASESOR:

Dr. JAIME AUCCA MARIN

CUSCO – PERÚ

2026



Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco

INFORME DE SIMILITUD

(Aprobado por Resolución Nro.CU-321-2025-UNSAAC)

El que suscribe, el Asesor JAI ME AUCCA MARIN
..... quien aplica el software de detección de similitud al
trabajo de investigación/tesis titulada: GOOGLE ARTS. AND CULTURE Y EL
LOGRO DE LA COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES
HISTÓRICAS EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INKA TUPAQ YUPANGUI DE CHINCHERO, CUSCO -2024

Presentado por: ANALI AMACHI AYMA DNI N° 74226219 ;
presentado por: FEYLUZ MAMANI QUISPE DNI N° 76119757
Para optar el título Profesional/Grado Académico de LICENCIADA EN EDUCACIÓN
SECUNDARIA: ESPECIALIDAD CIENCIAS SOCIALES

Informo que el trabajo de investigación ha sido sometido a revisión por 2 veces, mediante el
Software de Similitud, conforme al Art. 6° del **Reglamento para Uso del Sistema Detección de**
Similitud en la UNSAAC y de la evaluación de originalidad se tiene un porcentaje de 10 %.

Evaluación y acciones del reporte de coincidencia para trabajos de investigación conducentes a grado académico o título profesional, tesis

Porcentaje	Evaluación y Acciones	Marque con una (X)
Del 1 al 10%	No sobrepasa el porcentaje aceptado de similitud.	☒
Del 11 al 30 %	Devolver al usuario para las subsanaciones.	☐
Mayor a 31%	El responsable de la revisión del documento emite un informe al inmediato jerárquico, conforme al reglamento, quien a su vez eleva el informe al Vicerrectorado de Investigación para que tome las acciones correspondientes; Sin perjuicio de las sanciones administrativas que correspondan de acuerdo a Ley.	☐

Por tanto, en mi condición de Asesor, firmo el presente informe en señal de conformidad y adjunto las primeras páginas del reporte del Sistema de Detección de Similitud.

Cusco, 10 de JUNIO de 2026

Firma

Post firma JAI ME AUCCA MARIN

Nro. de DNI 23954451

ORCID del Asesor 0000-0002-9455-5415

Se adjunta:

- Reporte generado por el Sistema Antiplagio.
- Enlace del Reporte Generado por el Sistema de Detección de Similitud: oid: 272590598872622

AMACHI AYMA ANALI MAMANI QUISPE FEYLUZ

GOOGLE ARTS. AND CULTURE Y EL LOGRO DE LA COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRIC...

 Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:old:::27259:598872622 ✓

159 páginas

Fecha de entrega

9 Jun 2026, 9:07 p.m. GMT-5

28.557 palabras

Fecha de descarga

9 Jun 2026, 9:21 p.m. GMT-5

170.282 caracteres

Nombre del archivo

TESIS ANALI Y FEYLUZ.pdf

Tamaño del archivo

11.4 MB

10% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Exclusiones

► N.º de fuentes excluidas

Fuentes principales

0%  Fuentes de Internet
10%  Publicaciones
0%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)



Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

DEDICATORIA

A mis queridos padres celia y Guillermo por su amor incondicional y su apoyo constante, a mis hermanos Ilainy y Moisés, a mi amiga Ross Mery por su gran amistad, a mi querida prima Karina por sus palabras de aliento, por siempre estar ahí para mí y ser mi mayor confidente. También dedico este trabajo a Jhoel quien, con sus paciencia, amor y apoyo incondicional, me ha inspirado a superar cada obstáculo, su fe en mí ha sido mi motor durante este largo proceso. Gracias a todos ustedes por creer en mí y por ser parte fundamental de mi vida. Su presencia y buenos deseos ha sido mi motivación en la realización de esta investigación.

Anali

A mis queridos padres, Felipe y Luisa mi más profundo agradecimiento y amor eterno. Gracias por ser la base sólida sobre la cual he construido mis sueños. Su entrega, sacrificio y ejemplo de vida me han enseñado el verdadero significado de la perseverancia y compromiso. En cada paso de este largo camino, su apoyo incondicional y su fe en mí han sido la luz que me ha guiado, motivado a seguir adelante incluso en los momentos más difíciles. Este logro es un reflejo de su amor y dedicación.

A mis hermanos Ruth Mery y Christian, por ser mi soporte incondicional y mis más grandes aliados en la vida. Gracias por estar siempre a mi lado, por sus palabras de ánimo en los momentos difíciles y por celebrar cada pequeño paso que he dado en este camino. Dedico también este trabajo a mi familia en general que con su amor y respaldo han sido parte fundamental de esta etapa de mi vida. Sin ustedes, nada de esto habría sido posible.

Feyluz

AGRADECIMIENTO

Queremos expresar nuestro más sincero agradecimiento a:

A nuestra querida Universidad Nacional de San Antonio Abad Del Cusco, institución que nos ha brindado la oportunidad de crecer y desarrollarnos como profesionales. Sus aulas repletas de historia y tradición han sido el espacio donde hemos encontrado inspiración y motivación para seguir adelante.

A la Facultad de Educación, por su apoyo y recursos proporcionados durante nuestra formación académica. Queremos agradecer especialmente a nuestros profesores. Su guía y orientación fueron fundamentales para nuestro crecimiento y desarrollo como educadores.

Al director y subdirectora de la Institución Educativa Inka Tupaq Yupanqui de Chinchero, por su colaboración y facilidades otorgadas para la realización de nuestra investigación. Su apoyo y comprensión han sido fundamentales para el éxito de nuestro trabajo.

A nuestro asesor de tesis, DR. Jaime Aucá Marin por su guía constante durante la elaboración de nuestra tesis, su experiencia y conocimientos han sido una valiosa guía para nosotras.

A nuestras familias por su amor incondicional, su paciencia y constante apoyo durante todo este tiempo; gracias por creer en nosotras y por ser nuestra fuente de inspiración y fortaleza en cada paso de este largo proceso.

A nuestros amigos y seres queridos, por su aliento, comprensión y motivación constante. Vuestra presencia ha hecho este viaje más significativo y memorable.

Las tesisistas

ÍNDICE

DEDICATORIA	i
AGRADECIMIENTO	iii
ÍNDICE	iv
ÍNDICE DE TABLAS.....	viii
ÍNDICE DE FIGURAS	ix
RESUMEN	x
ABSTRAC	xi
INTRODUCCIÓN	xii

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1	Ámbito de estudio: localización política geográfica.	1
1.2	Descripción de la realidad problemática	2
1.3	Formulación del Problema	6
1.3.1	<i>Problema General</i>	6
1.3.2	<i>Problemas Específicos</i>	6
1.4	Justificación de la Investigación.....	7
1.4.1	<i>Justificación por Conveniencia</i>	7
1.4.2	<i>Justificación practica</i>	7
1.4.3	<i>Justificación por su relevancia Social</i>	7
1.4.4	<i>Justificación Teórica</i>	8

1.4.5	<i>Justificación metodológica.....</i>	8
1.4.6	<i>Justificación Pedagógica.....</i>	9
1.5	Objetivos de la investigación	9
1.5.1	<i>Objetivos Generales.....</i>	9
1.5.2	<i>Objetivos Específicos.....</i>	9
1.6	Delimitación y Limitación del Problema.	10
1.6.1	<i>Delimitación.....</i>	10
1.6.2	<i>Limitaciones.....</i>	10

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1	Estado Del Arte De La Investigación	12
2.1.1	<i>Antecedentes Internacionales.....</i>	12
2.1.2	<i>Antecedentes nacionales</i>	16
2.1.3	<i>Antecedentes locales</i>	18
2.2	Bases teóricas.	21
2.2.1	<i>Google Arts. and culture.....</i>	21
2.2.2	<i>Competencia Construye Interpretaciones Históricas.</i>	42
2.3	Marco conceptual.....	51

CAPITULO III

HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1	Hipótesis.....	55
3.1.1	<i>Hipótesis general.</i>	55
3.1.2	<i>Hipótesis Específicos.</i>	55

3.2	Operacionalización de variables	55
-----	---------------------------------------	----

CAPITULO IV

METODOLOGÍA

4.1	Tipo, Nivel y Diseño de Investigación	57
4.1.1	<i>Tipo de Investigación</i>	57
4.1.2	<i>Nivel de la Investigación</i>	57
4.1.3	<i>Diseño de la Investigación</i>	58
4.1.4	<i>Enfoque de la Investigación</i>	59
4.1.5	<i>Paradigma de la Investigación</i>	59
4.2	Población y Unidad de Análisis	59
4.2.1	<i>Población de Estudio</i>	59
4.2.2	<i>Tamaño de Muestra y Técnicas de Selección de Muestra</i>	60
4.3	Técnicas de Recolección de Información	61
4.3.1	<i>Instrumento de la investigación</i>	61
4.4	Técnicas de Análisis e Interpretación de la Información	62
4.5	Técnicas para Demostrar la Verdad o Falsedad de las Hipótesis Planteadas.	62

CAPITULO V

RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN

5.1	Descripción del Proceso de Datos.	64
5.2	Resultados por Variable	66
5.3	Prueba de Hipótesis	73
5.3.1	<i>Prueba de normalidad de la variable y sus dimensiones.</i>	73
5.3.2	<i>Prueba de hipótesis general</i>	74
5.3.3	<i>Prueba de hipótesis del primer objetivo específico</i>	76

5.3.4	<i>Prueba de hipótesis del segundo objetivo específico.....</i>	<i>78</i>
5.3.5	<i>Prueba de hipótesis del tercer objetivo específico.....</i>	<i>80</i>
5.4	Discusión de los Resultados	82
5.4.1	<i>Descripción de los Hallazgos más Relevantes y Significativos</i>	<i>82</i>
5.4.2	<i>Comparación con la literatura</i>	<i>84</i>
Conclusiones		88
Referencias Bibliográficas.....		91
Anexos		94

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	<i>Operacionalización de las variables</i>	55
Tabla 2	<i>Población de la investigación.</i>	60
Tabla 3	<i>Muestra de la investigación</i>	60
Tabla 4	<i>Prueba de confiabilidad del instrumento</i>	64
Tabla 5	<i>Baremación de la variable y sus dimensiones</i>	65
Tabla 6	<i>Pre y post tes de la variable construye interpretaciones históricas.</i>	66
Tabla 7	<i>Pre y post test de la primera dimensión</i>	68
Tabla 8	<i>Pre y post test de la segunda dimensión</i>	69
Tabla 9	<i>Pre y post tes de la tercera dimensión</i>	71
Tabla 10	<i>Prueba de normalidad de la variable y sus dimensiones.</i>	73
Tabla 11	<i>Prueba de Wilcoxon para el análisis de la variable.</i>	75
Tabla 12	<i>Estadística de muestras emparejadas de la variable (pre y post test)</i>	75
Tabla 13	<i>Prueba de hipótesis de Wilcoxon para la primera dimensión.</i>	77
Tabla 14	<i>Estadística de muestras emparejadas de la primera dimensión pre y post test.</i>	77
Tabla 15	<i>Prueba de Wilcoxon para la segunda dimensión.</i>	78
Tabla 16	<i>Estadística de muestras emparejadas de la segunda dimensión pre y post test.</i>	79
Tabla 17	<i>Prueba de Wilcoxon para la tercera dimensión.</i>	80
Tabla 18	<i>Estadística de muestras emparejadas de la tercera dimensión (pre y post test)</i>	81

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>Ubicación de la institución educativa Inka Tupaq Yupanqui.</i>	2
Figura 2 <i>Visitas virtuales en el aplicativo Google Arts. and culture</i>	30
Figura 3 <i>Pre y post test de la variable construye interpretaciones históricas.</i>	67
Figura 4 <i>Pre y post test de la primera dimensión.</i>	68
Figura 5 <i>Pre y post test de la segunda dimensión.</i>	70
Figura 6 <i>Pre y post test de la tercera dimensión.</i>	71
Figura 7 <i>Los estudiantes del cuarto grado “A” llenando el cuestionario del pre test</i>	96
Figura 8 <i>Los estudiantes resolviendo el cuestionario de pre test</i>	96
Figura 9 <i>Los estudiantes muestran atención a la explicación</i>	97
Figura 10 <i>Los estudiantes en una sesión de clase participando</i>	97
Figura 11 <i>Los estudiantes realizando la resolución del cuestionario post test.</i>	98
Figura 12 <i>Evidencia de la base de datos en el programa SPSS pre test</i>	99
Figura 13 <i>Evidencia de datos del programa SPSS post test</i>	99
Figura 14 <i>Análisis inferencial</i>	100
Figura 15 <i>Colección de la primera guerra mundial y primera revolución industrial</i>	100
Figura 16 <i>Colección de la guerra del pacifico</i>	101
Figura 17 <i>Colección de las guerras y revoluciones en contexto mundial y nacional</i>	101

RESUMEN

El objetivo principal de esta investigación fue demostrar cómo influye la plataforma Google Arts. and culture en el desarrollo de la competencia “construye interpretaciones históricas” en estudiantes del área Ciencias Sociales. El estudio se realizó con estudiantes de la Institución Educativa Inka Tupa Yupanqui del distrito de Chinchero, Cusco, durante el año 2024. El tipo de la investigación es aplicada de nivel explicativo con diseño preexperimental y de enfoque cuantitativo. La muestra estuvo compuesta por 20 estudiantes seleccionados mediante un método de muestreo no probabilístico para medir las habilidades de los estudiantes, se administraron evaluaciones pretest y post test tomando en cuenta las tres capacidades de la competencia construye interpretaciones históricas. La hipótesis se probó mediante la prueba de Wilcoxon, que reveló una diferencia estadísticamente significativa entre las puntuaciones de pretest y post test; confirmando así la influencia positiva de la herramienta tecnológica en el aprendizaje histórico. El estudio concluye que Google Arts. and culture mejoró el análisis estructurado de hechos históricos y promovió el pensamiento crítico en la evaluación de fuentes, mejoró la capacidad de contextualizar eventos cronológicamente y fortaleció en la construcción de explicaciones bien fundamentadas. Estos resultados se alinean con investigaciones previas de Cabrera (2019) y Reigosa (2019) sobre el valor de los recursos tecnológicos en las ciencias sociales. La investigación sugiere que para maximizar la eficacia la integración de dichas herramientas en el currículo escolar debe estar respaldada por una sólida planificación pedagógica y formación docente.

Palabras clave: Google Arts. and Culture, Tecnología, Construye Interpretaciones Históricas, Competencia, Capacidad

ABSTRAC

The main objective of this research was to demonstrate how the Google Arts. and culture platform influences. And Culture in the development of the competence "builds historical interpretations" in students of the Social Sciences area. The study was conducted with students from the Inka Tupa Yupanqui Educational Institution in the district of Chinchero, Cusco, during the year 2024. The type of research is applied, explanatory level with a pre-experimental design and a quantitative approach. The sample consisted of 20 students selected thru a non-probabilistic sampling method to measure the students' skills. Pre-test and post-test evaluations were administered, focusing on three dimensions while considering the three capabilities of the competence to construct historical interpretations. The hypothesis was tested using the Wilcoxon test, which revealed a statistically significant difference between the pre-test and post-test scores; thus, confirming the positive influence of the technological tool on historical learning. The study concludes that Google Arts. and culture improved the structured analysis of historical facts and promoted critical thinking in the evaluation of sources, enhanced the ability to contextualize events chronologically, and strengthened the construction of well-founded explanations. These results align with previous research by Cabrera (2019) and Reigosa (2019) on the value of technological resources in social sciences. The research suggests that to maximize effectiveness, the integration of these tools into the school curriculum must be supported by solid pedagogical planning and teacher training.

Keywords: Google Arts. and Culture, Technology, Builds Historical Interpretations, Capacity, Competence.

INTRODUCCIÓN

El desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas constituye un pilar fundamental en la trayectoria formativa del estudiante. Esta competencia trasciende la mera memorización de fechas y eventos, faculta al aprendiz para desentrañar el pasado mediante el análisis crítico, situar los acontecimientos en su debido contexto y comprender su complejidad inherente. Al dominar esta habilidad los jóvenes no solo forjan un vínculo significativo con la historia, sino que también adquieren las herramientas intelectuales para decodificar su propio entorno sociocultural, una destreza indispensable para su madurez académica y personal.

En este panorama educativo, la plataforma Google Arts. and culture se perfila como un impulsor pedagógico de gran potencial. Este recurso digital ofrece un vasto y dinámico repositorio de fuentes primarias, visualizaciones interactivas y material multimedia que rompe con los esquemas tradicionales de enseñanza. Su integración en el proceso formativo promete transformar el aprendizaje en una experiencia inmersiva y sensorial, teniendo un puente entre las tecnologías emergentes y la didáctica de las ciencias sociales para fomentar un aprendizaje más participativo, contextualizado y atractivo.

En virtud de este potencial, la presente tesis a propuesto como objetivo central evaluar de manera sistemática la influencia que ejerce la herramienta Google Arts. and culture en el logro de la competencia construye interpretaciones históricas. El estudio se centra en la población estudiantil del cuarto grado de la institución educativa Inka Tupaq Yupanqui Chinchero, Cusco a lo largo del ciclo académico 2024, buscando discernir como esta tecnología puede enriquecer y agudizar la aproximación crítica del estudiante a la historia.

Para presentar esta investigación de manera clara y metódica, el documento se ha organizado en un recorrido de cinco capítulos. El viaje argumentativo comienza con la formulación

del problema donde se describe la situación fáctica, se formulan las interrogantes y objetivos que guían el estudio, y se expone la justificación de su relevancia.

El segundo capítulo erige el andamiaje teórico y conceptual de la tesis, iniciando con un dialogo exhaustivo con estudios que anteceden a nivel internacional y nacional para luego a sentar las bases teóricas y definir los conceptos clave que vertebran la investigación.

El tercer capítulo se dedica a la articulación formal de las hipótesis y ala precisa operacionalización de las variables de estudio.

El cuarto capitulo detalla la arquitectura metodológica ampliada, especificando el tipo, nivel, diseño, enfoque y paradigma de la investigación, así como las características de la población y la muestra seleccionada, y las técnicas e instrumentos utilizados para la recopilación de datos.

Finalmente, el quinto capitulo se concentra en la presentación, análisis de los resultados empíricos, los cuales se ilustran tablas y figuras estadísticas para facilitar su interpretación, la discusión critica de los hallazgos, concentrándolo con la literatura académica revisada. A partir de este análisis se extraen las conclusiones definitivas del estudio y se formulan una serie de recomendaciones dirigidas a la Institución Educativa. La investigación culmina con la lista de referencias bibliográficas consultadas y los anexos pertinentes que completan el cuerpo del trabajo.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Ámbito de estudio: localización política geográfica.

La presente investigación se realizó en la Institución Educativa Inka Tupaq yupanqui que según Google Earth (2024) se encuentra ubicada en el centro poblado del distrito de Chinchero, provincia de Urubamba departamento del Cusco. Teniendo como coordenadas geográficas Latitud sur $13^{\circ} 23' 53''$ y longitud oeste $72^{\circ} 03' 04''$. La Institución Educativa limita por el sur con la calle Llullancay por el norte con la Institución Educativa Primaria N° 50581 Nuestra Señora de Fátima por el este con la calle Garcilaso por el oeste con la avenida Mateo Pumacahua.

Un aspecto notable de Chinchero es su topografía. Este distrito se encuentra específicamente en la meseta altoandina caracterizado por terrenos montañosos en forma de cimas, colinas y llanuras elevadas que forman parte de la imponente cordillera oriental de los andes peruanos que incluye nevados como el Salkantay, Verónica y Soray. Como resultado, este paisaje árido apoya la construcción de terrazas agrícolas y determina el asentamiento estratégico de sus comunidades, en cuanto a la hidrografía, Chinchero tiene importantes cuerpos de agua como las lagunas de Piuray y Huaypo, que sirven como fuentes de agua esenciales para los cultivos y suministran agua potable para las comunidades circundantes (Perú Choquequirao trek, 2025).

Según Beraún, Villanueva (2016) la región Suni o Jalca se localizan entre los 3500- 4000 msnm con de tierras frías, Chinchero al localizarse en una altitud de 3700 msnm pertenece a esta región natural.

El clima del distrito es semiárido y moderado. La temperatura media anual es de aproximadamente 9.6 °C, siendo noviembre el mes más cálido con 10.6°C, y julio el más frío con 8.3°C. la precipitación total anual es de aproximadamente 1,278 mm, capturada principalmente en el periodo de enero a marzo (Climate-Data. Org,2025).

En cuanto a la economía del distrito, se destaca la agricultura, que genera ingresos para la población. Algunos de los productos cultivados son, la papa, cebada, avena, haba y trigo. Igualmente, el sector de la artesanía textil es importante siendo elaborado por diversas asociaciones de mujeres que venden sus productos en ferias y mercados turísticos locales.

Figura

1

Ubicación de la institución educativa Inka Tupaq Yupanqui.



Nota. Extraído del Google Earth.

1.2 Descripción de la realidad problemática

En el contexto global, el empleo de las tecnologías de la información y herramientas en diversas plataformas digitales y aplicaciones se ha vuelto algo común y cotidiano en todo el mundo. Estas tecnologías son esenciales para las personas ya que sin ellas la comunicación y la

interacción a larga distancia sería imposible. Estas herramientas, plataformas y aplicaciones permiten satisfacer la necesidad de interactuar con personas ubicadas en diferentes partes del mundo y no solo actúan como medios de comunicación, sino que también facilitan el acceso a información detallada en las diversas plataformas digitales disponibles. Además, es relevante subrayar que las tecnologías de la información no solo se utilizan para la comunicación o la búsqueda de información; sin embargo, también se aprovechan en diversos campos, como el educativo, donde estas plataformas facilitan la instrucción y el aprendizaje de los alumnos.

En este sentido frente a todas estas innovadoras tecnologías de información que siempre se encuentran en constante actualización en sus distintas plataformas, adecuándose a las necesidades de sus consumidores digitales, creando así más aplicativos para acceder a más información que posibiliten y favorezcan en el manejo de estas para así beneficiar de ella.

El Google en uno de los tantos programas que brindan las tecnologías de la información, es una plataforma digital que brinda una extensa gama de servicios y herramientas en línea, que facilitan la búsqueda de la información, teniendo una gran cantidad de aplicativos en donde los más usados o populares vienen a ser Google Chrome, Google maps, Gmail, etc. Ahora bien, Google ofrece más aplicativos que no son de conocimiento de todos y que cuenta con distintas funciones para las distintas necesidades de sus consumidores, tal es el caso de Google Arts. and culture, un aplicativo poco conocido por la sociedad, pero de gran uso e importancia, más específico en el campo de las ciencias sociales que viene a ser una herramienta muy indispensable para conocer la historia o la huella que dejó a lo largo de su proceso.

El Perú es un país megadiverso que presenta muchos lugares turísticos e históricos que sería imposible conocer a cada una de ellas con los factores que impiden su visita y más en un

centro educativo donde por el factor del tiempo limita realizar estas visitas y también por la lejanía del lugar del centro educativo.

En la región del Cusco, la brecha digital representa un desafío significativo para el acceso equitativo a la educación. Según El Observatorio Nacional De Prospectiva, al garantizar el acceso a internet y desarrollar competencias digitales en la población, se pueden abrir oportunidades y fomentar una inclusión equitativa. Sin embargo, muchas comunidades enfrentan serios obstáculos relacionados con la conectividad y el acceso a tecnologías adecuadas (RPP,2022). Esta situación repercute directamente en la capacidad de los estudiantes y docentes para integrar herramientas como Google Arts. and culture, que ofrecen experiencias inmersivas y visuales para el estudio de la historia y la cultura. La ausencia o el bajo uso de estas tecnologías restringe la posibilidad de que los estudiantes construyan interpretaciones históricas sólidas y contextualizadas, puesto que no pueden interactuar de forma virtual con museos, monumentos o documentos históricos digitales, elementos que enriquecen y complementan la enseñanza tradicional. Por ende, la brecha digital limita no solo el acceso a la información, sino a la apropiación activa y crítica del conocimiento histórico que la competencia curricular demanda.

En el distrito de Chinchero la infraestructura tecnológica deficiente impide reducir la brecha digital y brindar un servicio educativo de calidad a los jóvenes. La falta de acceso a herramientas digitales adecuadas limita la capacidad de los estudiantes para interactuar con recursos educativos modernos y contextualizados, afectando su aprendizaje y desarrollo académico. Además, esta situación genera una brecha educativa interna en la que los estudiantes de Chinchero quedan en desventaja respecto a sus pares de zonas urbanas más favorecidas, perpetuando desigualdades en la formación académica y cultural. La carencia de estas herramientas digitales limita el aprendizaje activo, la motivación y la apropiación de

conocimientos históricos que vinculen la identidad cultural local con entendimiento crítico y contextualizado.

La Institución Educativa Inka Tupac Yupanqui, ubicada en el distrito de Chinchero enfrenta retos similares. A pesar de ser una institución pública que ofrece formación académica para jóvenes de 12 a 17 años, y contar con el acceso de tecnologías digitales adecuadas los estudiantes y docentes no aprovechan dichas tecnologías para poder explorar a más allá de la ya conocida herramienta Google Chrome, sin relacionarse así con otras herramientas tecnológicas como son: Google Earth, Google académico y Google Arts. and culture, los cuales forman parte de Google; que podrían enriquecer la enseñanza de la historia y el patrimonio cultural. La carencia de estas experiencias digitales no genera motivación, interés en la capacidad crítica de los estudiantes para analizar e implementar fuentes históricas, lo que se traduce en dificultades para cumplir con el adecuado desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas del currículo nacional del Perú del área de ciencias sociales.

La institución al ser distante a la capital de la región del Cusco presenta carencias en el buen desempeño en sus estudiantes en explorar más allá de lo habitual las herramientas que ayuden y apoyen a su mejor comprensión y desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas y sus capacidades. Limitándose a los materiales tradicionales como el libro de la institución y materiales brindados por el docente (fichas) sin explorar más allá y buscar de qué manera puede mejorar su conocimiento de la historia, también se agrega a esta situación que en su mayoría los estudiantes al finalizar sus labores educativas proceden a cumplir deberes domésticas con sus padres en sus distintos trabajos como el campo, y en algunos casos los estudiantes trabajan para su propio sustento, la lejanía que presenta la institución educativa de la ciudad del Cusco implica también a que los estudiantes salgan más temprano con permisos de dirección a sus labores

preuniversitarias. Este factor impide que los estudiantes logren la competencia construye interpretaciones históricas ya que los estudiantes con permisos están más centrados en sus estudios preuniversitarios y no se interesan por aprender y lograr el desarrollo de la competencia.

Estas situaciones reflejan la necesidad urgente de incorporar y fortalecer el uso de tecnologías innovadoras en la institución educativa, con el fin de mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje y promover el desarrollo integral y pensamiento histórico de los jóvenes.

1.3 Formulación del Problema

1.3.1 Problema General

¿Cómo influye Google Arts. and culture en el logro de la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes del cuarto grado de la institución educativa Inka Tupaq Yupanqui de Chinchero, Cusco – 2024?

1.3.2 Problemas Específicos

- ¿Cómo influye Google Arts. and culture en el logro de la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas en los estudiantes del cuarto grado de la institución educativa Inka Tupaq Yupanqui de Chinchero, Cusco – 2024?
- ¿Cómo influye Google Arts. and culture en el logro de la capacidad comprende el tiempo histórico en los estudiantes del cuarto grado de la institución educativa Inka Tupaq Yupanqui de Chinchero, Cusco – 2024?
- ¿Cómo influye Google Arts. and culture en el logro de la capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos en los estudiantes del cuarto grado de la institución educativa Inka Tupaq Yupanqui de Chinchero, Cusco – 2024?

1.4 Justificación de la Investigación

1.4.1 Justificación por Conveniencia.

La investigación es conveniente para los estudiantes de la institución educativa Inka Tupaq Yupanqui debido a que estos presentaban dificultades en el logro de aprendizaje de la competencia construye interpretaciones históricas lo que destaco la necesidad de implementar estrategias didácticas como el uso de la plataforma Google arts. and culture esta plataforma llena de imágenes y cosas interactivas como el museo virtual podrían generar interés y fomentar la participación de los estudiantes, esta investigación se presentó como una alternativa de mejora y solución en el aprendizaje de los estudiantes.

1.4.2 Justificación practica

La investigación en su manera práctica se orienta a la aplicación de la plataforma Google arts. and culture como una estrategia innovadora para superar las dificultades que presentan los estudiantes en la construcción de interpretaciones históricas. Esta implementación ofrece soluciones más concretas, ya que permite acceder a diversas fuentes digitales confiables, museos virtuales e imágenes interactivas que enriquecen el aprendizaje de los procesos o hechos históricos. Con ello, se busca que los estudiantes desarrollen un aprendizaje más autónomo, crítico y participativo que promueve la integración de recursos digitales en el aula. En conjunto, la aplicación práctica de esta herramienta contribuye en la mejora el logro de la competencia.

1.4.3 Justificación por su relevancia Social

La justificación social de esta investigación se centra en la inducción de la plataforma Google arts. and culture como una mejora a las dificultades del logro de aprendizaje en la competencia construye interpretaciones históricas de los estudiantes de la I. E Inka Tupaq Yupanqui del cuarto grado nivel secundario. Tomando en cuenta que dicha plataforma apoyara en

el aprendizaje autónomo de los estudiantes, permitiendo a los estudiantes a tener información mediante la exploración de los museos virtuales, documentos de con información relevante, obras de arte. Lo que generó interés por parte de los estudiantes en el aprendizaje de la competencia. En general se buscó que los estudiantes puedan lograr su aprendizaje de manera exploratoria y didáctica haciendo uso de la plataforma, discutiendo en forma grupal e individual.

1.4.4 Justificación Teórica.

La justificación teórica de esta investigación se sustenta en el aporte que realiza al campo de la educación, mediante la integración de recursos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La plataforma Google arts. and culture, al ofrecer experiencias interactivas, visuales y multimodales, se fundamenta en diversas teorías del aprendizaje que refuerzan su pertinencia pedagógica, teorías como constructivista, del aprendizaje social, multimodal y teoría experiencial. En conjunto, estas teorías sostienen la implementación de la plataforma como estrategia pedagógica no solo amplía las posibilidades de enseñanza de la historia, sino que también contribuye al desarrollo de un marco teórico que explica la relación entre tecnología educativa y la construcción de interpretaciones históricas en los estudiantes.

1.4.5 Justificación metodológica.

El presente estudio se justificó metodológicamente, ya que empleó una metodología adecuada a sus objetivos, que incluyó un diseño preexperimental y un enfoque cuantitativo, respaldado por contribuciones de metodologías reconocidas y actuales. Además, la información se recopiló mediante un instrumento desarrollado con base en la función de los indicadores de investigación y que superó criterios de validación y confiabilidad, lo que garantizó su aplicabilidad. Este enfoque metodológico también sentó las bases para futuras investigaciones sobre características similares.

1.4.6 Justificación Pedagógica

A nivel pedagógico el estudio se justifica por que toma en cuenta la necesidad que tienen los estudiantes para la construcción e interpretaciones históricas, Google Arts. & Culture ha emergido como un recurso didáctico versátil en la práctica escolar. Su interfaz permite abordar, casi de forma espontánea, contenido disperso en los diferentes niveles de aprendizaje. Observar colecciones digitales o pasear por un museo en línea rara vez deja al estudiante indiferente. La sorpresa visual que ofrece, aun en clases bien planificadas, logra captar la atención más rápidamente que la fotocopia de la página del texto. Esa misma novedad estimula al docente a pensar actividades alternativas, guiadas por el impulso de explorar, comparar y crear.

1.5 Objetivos de la investigación

1.5.1 Objetivos Generales

Demostrar cómo influye Google Arts. and culture en el logro de la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes del cuarto grado de la institución educativa Inka Tupaq Yupanqui de Chinchero, Cusco-2024.

1.5.2 Objetivos Específicos

- Describir como influye Google Arts. and culture en el logro de la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas en los estudiantes del cuarto grado de la institución educativa Inka Tupaq Yupanqui de Chinchero, Cusco-2024.

Analizar cómo influye Google Arts. and culture en el logro de la capacidad comprende el tiempo histórico en los estudiantes del cuarto grado de la institución educativa Inka Tupaq Yupanqui de Chinchero, Cusco-2024.

- Explicar cómo influye Google Arts. and culture en el logro de la capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos en los estudiantes del cuarto grado de la institución educativa Inka Tupaq Yupanqui de Chinchero, Cusco-2024.

1.6 Delimitación y Limitación del Problema.

1.6.1 Delimitación

La presente investigación se realizó durante el año lectivo 2024 en los meses de octubre y noviembre esto permitió la recolección de información, así como el análisis del aprendizaje mediante el uso de la herramienta tecnológica Google Arts. and culture de los estudiantes de la institución educativa Inka Tupaq Yupanqui, ubicado en el centro poblado del distrito de Chinchero provincia de Urubamba departamento del Cusco.

1.6.2 Limitaciones

Aunque esta investigación aporta ideas valiosas para el ámbito educativo es importante reconocer algunas limitaciones que pueden influir en la interpretación de los resultados.

- El estudio se llevó a cabo con un grupo específico de estudiantes de una única institución educativa, lo que dificulta extender los hallazgos a otros contextos o poblaciones.
- El tiempo disponible para desarrollar la investigación fue relativamente corto lo que pudo a ver limitado nuestra capacidad para observar los efectos a largo plazo.
- Aunque se hizo uso de herramientas tecnológicas innovadoras, su aplicación estuvo adaptada a las particularidades del entorno educativo.
- La calidad deficiente de la cobertura de internet representó una limitación para el desarrollo del trabajo en ciertas etapas.

- La falta de colaboración de los estudiantes en la investigación sobre la aplicación de Google Arts. and culture.
- la falta de colaboración de la institución al no permitir el uso de sus materiales tecnológicos, como laptops o celulares fue un factor limitante.
- Los estudiantes no muestran interés en el aprendizaje de la competencia construye interpretaciones históricas por estar inmersos en la planificación de sus estudios superiores.
- En cuanto al estado de arte, no se lograron encontrar antecedentes relacionados a la variable independiente; sin embargo, se seleccionaron variables parecidas.

Estas consideraciones son clave para entender el alcance de estudio y para guiar futuras investigaciones que busquen profundizar en esta temática.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1 Estado Del Arte De La Investigación

2.1.1 *Antecedentes Internacionales*

Cabrera (2019) en su artículo de investigación titulado "El uso de Google Art. and Culture como apoyo en una asignatura de la Licenciatura en Psicología", realizó un estudio en la ciudad de México con el objetivo de identificar los recursos digitales seleccionados con mayor frecuencia por los alumnos, así como su opinión sobre la actividad desarrollada, la cual incluyó la difusión del trabajo a través de la red social Google. En sus objetivos específicos se tiene; Identificar las premisas, autores y conceptos del modelo psicoanalítico en la asignatura "Modelos en Psicología Clínica"; utilizar Google Art. and Culture para seleccionar imágenes, videos y notas periodísticas que representen contenidos teóricos del modelo psicoanalítico; facilitar el aprendizaje mediante el uso de recursos visuales provenientes de museos virtuales; y fomentar la integración de tecnologías de la información y comunicación (TIC) como apoyo didáctico en el Sistema de Universidad Abierta. En cuanto a la metodología, La metodología de esta actividad fue voluntaria y contó con la participación de 14 alumnos de primer semestre de la asignatura "Modelos en Psicología Clínica". La actividad se desarrolló en dos fases. En la primera, los alumnos realizaron una investigación sobre el "Modelo Psicoanalítico", centrándose en autores representativos, conceptos clave y métodos de atención, y entregaron un documento escrito. En la segunda fase, los estudiantes utilizaron Google Arts. and culture para crear una "Colección" con 10 a 20 elementos visuales de los museos Freud Museum London y Sigmund Freud Museum. Estos recursos fueron compartidos digitalmente en un espacio común en Google. Entre las conclusiones, Cabrera destaca la escasez de antecedentes teóricos y de investigación sobre el uso de museos virtuales, como

Google Arts. and culture, en el apoyo a los contenidos curriculares de la Licenciatura en Psicología. Esto resalta la necesidad de explorar y seleccionar herramientas TIC que refuercen los contenidos de las asignaturas en modalidades de enseñanza abiertas. En particular, la investigación sugiere que los docentes deberían buscar museos virtuales que presenten información relevante para los modelos revisados en sus cursos, como el Modelo Sistémico y el Modelo Humanista en Psicología Clínica. La investigación también subraya la importancia de museos como el Freud Museum London, que ha logrado relevancia y participación social tanto presencial como virtual, lo que permite una actualización continua del acervo disponible en Google Arts. and culture. Según los comentarios de los estudiantes, estos encontraron valiosa la posibilidad de acceder a estos espacios antes desconocidos y seleccionaron recursos visuales que representan conceptos teóricos clave, como el diván en el modelo psicoanalítico. Además, la elección de fotografías familiares y objetos personales de Freud evidenció un interés en explorar más allá de los modelos psicológicos, permitiendo una comprensión más profunda de los conceptos teóricos. Cabrera concluye que es esencial que el uso de estas herramientas tecnológicas se extienda a otros docentes, no solo como complemento del Sistema de Universidad Abierta, sino como un medio para fortalecer el aprendizaje en diversas modalidades de enseñanza en la Licenciatura en Psicología.

Reigosa (2019) en "Google Arts. and culture y los museos virtuales: nuevas herramientas de difusión del patrimonio cultural" con el objetivo de analizar el funcionamiento de Google Arts. and culture como herramienta de difusión del patrimonio cultural en el entorno digital, contextualizar teóricamente el concepto de museo virtual, considerando la evolución del museo tradicional hacia entornos digitales, examinar la evolución del vínculo entre museos e Internet, identificando los diferentes niveles de desarrollo de plataformas digitales museísticas, estudiar un caso paradigmático dentro de la plataforma Google Arts. and culture, evaluando sus aplicaciones

prácticas en la democratización del acceso al patrimonio, y reflexionar sobre la ausencia de una definición formal de museo virtual por parte de instituciones como el ICOM, y las implicancias para el reconocimiento profesional de estas iniciativas digitales. Ha transformado la difusión del patrimonio cultural. Llegando a la conclusión, Reigosa retoma la idea propuesta por Malraux hace casi 80 años sobre el concepto de un museo imaginario, que él visualizaba a través de reproducciones fotográficas, y cómo hoy en día, este concepto se materializa mediante el acceso ilimitado que ofrece la red desde cualquier ordenador. El artículo invita a reflexionar sobre si los museos virtuales son realmente innovadores y revolucionarios o si simplemente perpetúan una idea esencial: la libertad del visitante para acceder al museo. Aunque Malraux no consideraba su teoría como una herramienta para mejorar la accesibilidad, dado que en su época los museos no estaban orientados al gran público, su concepto anticipa la forma en que hoy entendemos los museos: espacios abiertos a todos, sin un perfil único de visitante ni un recorrido fijo, y con el reconocimiento del derecho universal al acceso a estos espacios que preservan la memoria colectiva.

Silva (2013) en su tesis "La didáctica de Google arts. and culture, una propuesta de educación a lo largo de la vida", plantea el objetivo general, de examinar el valor educativo de los museos virtuales y su potencial para estimular procesos de enseñanza-aprendizaje significativos, particularmente a través de la integración de estrategias instruccionales adecuadas y teniendo en cuenta la diversidad de los visitantes virtuales. Los objetivos específicos de esta investigación son identificar el potencial pedagógico y didáctico de los museos virtuales como recurso educativo accesible a distancia; clasificar y comprender los distintos tipos de visitantes virtuales para diseñar estrategias didácticas adecuadas a sus características, intereses y necesidades; proponer un modelo educativo-museístico que optimice la experiencia del visitante virtual con fines educativos y

sociales; promover el uso de museos virtuales como herramienta para democratizar el acceso a la educación cultural, histórica y artística; y fomentar una relación activa y frecuente entre los usuarios y los museos virtuales, despertando su interés, curiosidad y participación. En cuanto a la metodología, la propuesta educativa museística de este estudio se centró en tres aspectos: didáctica, educación no formal en museos virtuales, y educación a lo largo de la vida. El modelo educativo museístico se fundamentó en el perfil del visitante, los objetivos de aprendizaje y enseñanza, los contenidos a impartir, los métodos de enseñanza-aprendizaje, los medios y herramientas, así como los criterios de evaluación. Metodológicamente se optó por un enfoque cualitativo construido en un modelo didáctico de visitantes virtuales creado para sus necesidades; por lo cual, los procesos de enseñanza-aprendizaje se organizaron a partir del educando como eje central. Paralelamente, se retomaron los tres momentos didácticos clave de una visita educativa a un museo virtual: la preparación, la realización y las acciones posteriores a la visita. La propuesta educativa se estructura en dos etapas que se describen en los capítulos posteriores del estudio. Silva concluye que estos museos virtuales tienen el potencial de ofrecer educación a personas que, de otro modo, tendrían un acceso limitado a este derecho. Destaca la importancia crucial del rol de los pedagogos en la planificación, desarrollo y ejecución de la función educativa de los museos virtuales, señalando que su labor es fundamental para transformar estos espacios en entornos propicios para la educación activa y el aprendizaje significativo. Silva enfatiza que el papel de los pedagogos en los museos virtuales es trascendental y valioso, dado su conocimiento en el análisis de contextos sociales, culturales y educativos, así como en la formulación de propuestas para resolver problemas en este ámbito. Finalmente, resalta que el campo de acción de los pedagogos en los museos virtuales es amplio y que, con la integración de las TIC, aún hay mucho por investigar y desarrollar.

2.1.2 Antecedentes nacionales

"Navarro (2024), en su trabajo de investigación "Las herramientas Google y el aprendizaje colaborativo en los niños de la Institución Educativa Parroquial N°653 San José – Huaura" explora la relación entre el uso de herramientas Google y el aprendizaje colaborativo en niños de dicha institución en Lima. Los objetivos específicos que se plantearon para este estudio fueron: determinar la relación del uso de Documentos Google y el aprendizaje colaborativo en los estudiantes; determinar la relación del uso de Presentaciones Google y el aprendizaje colaborativo en los estudiantes; y determinar la relación del uso de Google Classroom y el aprendizaje colaborativo en los estudiantes de secundaria. En cuanto a la metodología, la investigación se clasifica como de tipo básica, no requirió la manipulación de variables y su propósito principal fue generar conocimientos que, posteriormente, sirvan como base para otras investigaciones. Fue de carácter cuantitativo, por lo que se emplearon técnicas numéricas para la recolección y el análisis de datos. El diseño de la investigación fue no experimental, transeccional, o también denominado transversal, dado que la recopilación de información se realizó una sola vez. Este estudio fue correlacional porque se propuso determinar qué relación existe entre el uso de las herramientas Google y el aprendizaje colaborativo en estudiantes de nivel secundaria. El plan metodológico planteó cuantificar las variables del uso de herramientas Google y el aprendizaje colaborativo, así como evaluar la relación existente entre ambas. El estudio encontró una correlación positiva y moderada (0.693) entre las herramientas de Google y el aprendizaje colaborativo, con una significancia estadística extremadamente baja ($p = 0.000$), que confirma la hipótesis general. Sin embargo, el estudio también reveló un uso inadecuado de herramientas como Google Drive, Google Meet y Classroom tanto por docentes como por estudiantes, lo que limita la capacidad para lograr una interdependencia total, mantener responsabilidades consistentes y fomentar

interacciones efectivas durante las clases virtuales. Además, se confirmaron tres hipótesis específicas, demostrando una relación positiva entre el aprendizaje colaborativo y el uso individual de Google Docs, Presentaciones y Classroom."

De la Cruz (2021), en su tesis "Herramientas Google y Desempeño Docente en la Institución Educativa Gonzalo Ugás Salcedo de Pacasmayo" con el objetivo de examinar la relación entre el uso de herramientas Google y el desempeño docente en La Libertad. Los objetivos de este estudio fueron: establecer el nivel de conocimiento de las herramientas de Google en la institución educativa Gonzalo Ugás Salcedo de Pacasmayo, 2021; establecer el nivel de desempeño docente en esa institución educativa; establecer la correlación entre la dimensión Presentaciones Google y el desempeño docente; establecer la correlación entre la dimensión Hojas de Cálculo y el desempeño docente; y establecer la correlación entre la dimensión Documentos Google y el desempeño docente en la institución educativa Gonzalo Ugás Salcedo de Pacasmayo, 2021. La metodología, manifiesta que la presente investigación es correlacional porque busca determinar la relación que puede existir entre las herramientas Google y el desempeño docente. Al respecto, se caracteriza como cuantitativa en su primera fase, porque se centra en la recopilación y análisis descriptivo de la información obtenida, así como en la constatación de la información. En su diseño, se considera no experimental, porque las variables se observarán sin sometimiento a manipulaciones para obtener cambios, esto implica condicionar el acontecimiento. Además, se considera de corte transversal ya que la recolección de datos se lleva a cabo en una sola ocasión dentro del lapso temporal definido por los investigadores. El objetivo de este estudio es determinar el impacto del uso de herramientas tecnológicas en el proceso educativo; para ello, se trabajará con una muestra y se medirá la variable "Herramientas Google" (Ox) y la variable de respuesta "Desempeño Docente" (Oy). El estudio revela que existe una correlación significativa entre el

conocimiento y uso de estas herramientas y el desempeño de los docentes, indicando que un alto dominio de herramientas Google mejora el desempeño docente, especialmente en tiempos de pandemia, donde su uso es crucial para el aprendizaje de los estudiantes. Sin embargo, el nivel de conocimiento de estas herramientas en la institución se encuentra en un nivel medio, lo que sugiere que, aunque existen algunas fortalezas, también hay áreas que requieren mejora para alcanzar un nivel alto, posiblemente debido a una falta de disposición para aprender nuevas tecnologías. El manejo efectivo de Presentaciones Google muestra una clara correlación con el desempeño docente, facilitando el trabajo colaborativo en línea y promoviendo el aprendizaje autónomo de los estudiantes, lo que dinamiza las sesiones de aprendizaje. Por otro lado, no se encontró una relación evidente entre el uso de Hojas de Cálculo y el desempeño docente, lo que podría deberse al bajo uso de esta herramienta y la complejidad asociada a su manejo. Respecto a Documentos Google, no se observó una relación clara con el desempeño docente, aunque se deduce que su dominio está en proceso de desarrollo entre los docentes. Finalmente, se concluye que las herramientas Google no solo mejoran el desempeño docente y el aprendizaje de los estudiantes, sino que también contribuyen al desarrollo de la creatividad, el pensamiento crítico y reflexivo, aspectos fundamentales para potenciar el aprendizaje en el entorno educativo actual.

2.1.3 Antecedentes locales

Mamani (2024) en su investigación titulada “Ludo Histórico Y La Competencia Construye Interpretaciones Históricas En Estudiantes Del Nivel Secundario De La Institución Educativa Fortunato L. Herrera, Cusco 2024”, tuvo como objetivo principal. Explicar la manera en la que el ludo histórico mejora la competencia construye interpretaciones históricas en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera, Cusco 2024, sus objetivos específicos fueron Determinar la manera en la que el ludo histórico mejora la capacidad

interpreta críticamente fuentes diversas en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera, Cusco 2024. Determinar la manera en la que el ludo histórico mejora la capacidad comprende el tiempo histórico en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera, Cusco 2024 finalmente Determinar la manera en la que el ludo histórico mejora la capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera, Cusco 2024. Para su metodología este trabajo se desarrolló en el nivel explicativo con enfoque cuantitativo de tipo aplicado y diseño preexperimental, el estudio tubo como población 277 estudiantes del nivel secundaria de la I.E. Fortunato L. Herrera del distrito del Cusco siendo la muestra está Compuesta por los 34 estudiantes de 1ro de secundaria de la I.E. Fortunato L. Herrera del distrito del Cusco. Este trabajo tubo como resultados Primera: El ludo histórico mejoró significativamente la competencia de construir interpretaciones históricas en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera, mostrando que antes un 2,9% estaba en la etapa de logro destacado y al finalizar la estrategia mejoró en un 20,6%. Segunda: El ludo histórico mejoró significativamente la capacidad de los estudiantes para interpretar y evaluar críticamente diferentes fuentes, con una significancia de 0,000, antes el 0% estaba en la etapa de logro destacado y al finalizar la estrategia, se incrementó a un 20,6%. Tercera: Cuarta: La capacidad de asimilar el tiempo histórico mejoró significativamente tras la implementación del ludo histórico, con una significancia de 0,000, antes de aplicar la estrategia 0% estaba en un logro destacado, después hubo un incremento al 17,6%. La capacidad de elaborar explicaciones sobre procesos históricos mejoró gracias al ludo histórico, evidenciado por una significancia de 0,000, reflejando un impacto

destacado en esta competencia, antes un 2,9% estaba en un logro destacado y después el porcentaje pasó a un 11,8%.

Paripanca (2023), la investigación titulada “Dramatización de cuentos para desarrollar la competencia Construye Interpretaciones Históricas de Estudiantes de Secundaria de una Institución Educativa, Cusco 2022”, tuvo como objetivo central la validación de una estrategia pedagógica fundamentada en la dramatización para potenciar dicha competencia. El estudio se implementó en la Institución Educativa Amauta (Cusco) con una muestra de 44 estudiantes de cuarto y quinto grado de secundaria. Desde el punto de vista metodológico, se empleó un enfoque cuantitativo de tipo aplicado, con un diseño cuasi experimental. Para la recopilación de datos se utilizó un cuestionario estructurado, cuya validez fue confirmada por juicio de expertos y cuya fiabilidad fue establecida mediante un coeficiente de 0.783. El análisis de los datos se efectuó con el software SPSS v.26. Los resultados pre - intervención indicaron que el 57.2% de los participantes se encontraba en un nivel "en proceso" en la competencia evaluada. Tras la aplicación de la estrategia de dramatización, se observó una mejora sustancial, con un 90.5% de los estudiantes alcanzando el nivel de "logro". La significancia estadística de esta mejora fue corroborada mediante la prueba t de Student, que arrojó un valor ($t=10.403$) muy superior al valor crítico (1.72) y un nivel de significancia ($p=0.000$) inferior al umbral de 0.01. Por tanto, el estudio concluye de manera robusta que la dramatización de cuentos constituye una intervención didáctica eficaz para el desarrollo significativo de la competencia de construcción de interpretaciones históricas en el alumnado de secundaria.

2.2 Bases teóricas.

2.2.1 *Google Arts. and culture.*

2.2.1.1 *Concepto de Google Arts. and culture*

Google art. and culture es un sitio web perteneciente a Google y la función pertinente es la recopilación de imágenes, obras de arte en alta resolución, mostradas en distintos museos del mundo también nos es productivo por la facilidad del recorrido virtual por las galerías y museos que se encuentran en la página web desde febrero del 2011. Tal como menciona. Silva (2013) “el proyecto de Google Arts. and culture permite a través de la realidad virtual la digitalización y el internet observar las obras de arte más cerca de lo que se podría ver en una vista convencional al museo” “Google Art. and culture es uno de los múltiples servicios que ofrecen la suite de Google, encargado de seleccionar los museos más importantes del mundo, digitalizarlos, recopilar información de las piezas, artistas, así como del propio museo”. En primer término, este proyecto no fue inicialmente concebido como un museo virtual, sino que surgió de una forma más sencilla de mostrar una colección de piezas en un museo particular. Además, su comienzo está vinculado con una iniciativa personal y comunitaria dentro de una empresa estadounidense. Google Arts. and culture comenzó entre 2008 y 2009 en España, impulsado por Clara Rivera, una empleada de la empresa que dedicó esfuerzos a concebir este proyecto para hacer el arte y los museos más accesibles. Comenzó su trabajo colaborando en colaboración con el Museo Nacional del Prado, presentando lo que fue denominado como “Obras Maestras del Prado en Google Earth”. Este inicio tuvo lugar en dicha plataforma de mapas, estableciendo una capa exclusiva para el Museo del Prado, permitiendo la visualización de 14 obras del museo con alta definición y resolución.

2.2.1.2 Origen y Evolución de Google Arts. and culture.

Google Arts. and culture es una plataforma innovadora que ha transformado la manera en que las personas interactúan con el arte y la cultura en todo el mundo. Desde su creación, ha evolucionado significativamente, expandiendo su alcance y funcionalidades para ofrecer una experiencia educativa y accesible (Google Arts & Culture, 2021). En tal sentido google arts. and culture es una plataforma digital innovadora que ha permitido cambiar la forma en que las personas acceden e interactúan con el arte y la cultura en diferentes partes del mundo. Desde su creación, esta herramienta ha ido evolucionando constantemente, ampliando sus funciones y recursos con el objetivo de brindar una experiencia más educativa, interactiva y accesible para todos los usuarios.

2.2.1.2.1 Origen del Proyecto.

Google Arts. and culture, inicialmente conocido como Google Art Project, fue lanzado en febrero de 2011. Su creación surgió como una colaboración entre Google y 17 museos de renombre internacional, con el objetivo de digitalizar y poner a disposición del público obras de arte en alta resolución. Según Google (2011), la misión del proyecto era "democratizar el acceso al arte y permitir que personas de todo el mundo puedan explorar colecciones de museos sin necesidad de viajar". Dicho de otra manera, Google arts. and culture es su nueva denominación y con la que se conoce dicha plataforma en el presente y Google art. and Project como fue originalmente así como se menciona en el anterior párrafo, como bien se menciona desde sus inicios buscaba democratizar la vista a los museos y el arte sin la necesidad de viajar, ya que en su mayoría de una población, no siempre cuenta con los recursos necesarios; en este sentido todos tienen la libertad de explorar la aplicación en el momento que disponga del tiempo enriqueciendo así los conocimientos de la historia y recorrer de manera virtual los distintos museos del mundo.

2.2.1.3 Innovaciones Tecnológicas.

Una de las características distintivas de Google Arts. and culture ha sido su capacidad para integrar tecnologías avanzadas. La plataforma ha incorporado herramientas como la realidad virtual (VR) y la realidad aumentada (AR) para proporcionar experiencias inmersivas. Según Parry (2018), "estas tecnologías han permitido que los usuarios no solo vean obras de arte, sino que también experimenten contextos históricos y culturales de una manera más interactiva y educativa". Además, Google Arts. and culture ha desarrollado el uso de inteligencia artificial (IA) para mejorar la comunicación con los usuarios. Por ejemplo, la aplicación móvil incorpora una función de reconocimiento de obras de arte que permite a los usuarios identificar y obtener información sobre una obra simplemente tomando una foto (Google, 2018).

Bajo esta perspectiva, Google Arts & Culture se encuentra en constante innovación, incorporando herramientas tecnológicas que permiten mejorar la experiencia de los usuarios dentro de la plataforma. Asimismo, integra la inteligencia artificial como parte de sus funcionalidades, ya que actualmente es una herramienta muy utilizada por las personas, permitiendo una interacción más dinámica, accesible e interactiva dentro del aplicativo.

2.2.1.4 Impacto y Alcance Global.

El impacto de Google Arts. and culture ha sido significativo en términos de accesibilidad y educación. Ha facilitado el acceso a colecciones de arte a personas que, de otro modo, no tendrían la oportunidad de visitar estos museos en persona. Según la UNESCO (2019), "iniciativas como Google Arts. and culture son cruciales para promover la educación artística y el acceso a la cultura en regiones con recursos limitados". La plataforma también ha sido instrumental en la preservación digital del patrimonio cultural. Muchas obras de arte y documentos históricos que están en riesgo

de deterioro físico han sido digitalizados y preservados para futuras generaciones (Smithsonian Institution, 2020).

Google Arts. and culture ha avanzado considerablemente desde su introducción en 2011. Su origen como un proyecto de digitalización ha evolucionado hacia una plataforma multifacética que utiliza tecnologías avanzadas para ofrecer una experiencia cultural enriquecedora y accesible. A medida que avanza, su influencia en la educación y la accesibilidad cultural seguirá expandiéndose, logrando su objetivo de hacer accesible el arte y la cultura para todos.

2.2.1.5 Historia del Proyecto y su Expansión Global.

Google Arts. and culture ha recorrido un camino notable desde su inicio, evolucionando de un proyecto experimental a una plataforma global que transforma la entrada a las expresiones artísticas y culturales.

2.2.1.5.1 Inicios del Proyecto.

Google Arts. and culture, inicialmente conocido como Google Art Project, fue lanzado el 1 de febrero de 2011. La idea surgió dentro del laboratorio de Google en París, donde un pequeño equipo de ingenieros y entusiastas del arte colaboró con museos para digitalizar obras de arte y hacerlas accesibles al público a través de Internet (Google, 2011). El lanzamiento incluyó la colaboración con 17 museos de renombre internacional, como el Museo de Arte Metropolitano de Nueva York, el Museo del Hermitage en San Petersburgo y la Galería Nacional de Londres (Smith, 2011).

La creación de Google Arts & Culture significó un aporte importante para la difusión del arte y la cultura a nivel mundial, ya que permitió que muchas personas pudieran acceder a obras y museos reconocidos sin importar la distancia o las limitaciones económicas. Además, considero

que el uso de la tecnología en este tipo de plataformas favorece el aprendizaje interactivo y despierta un mayor interés por el conocimiento artístico y cultural.

2.2.1.5.2 Primera Expansión.

En sus primeros años, Google Arts. and culture se centró en aumentar el número de instituciones y colecciones disponibles en la plataforma. En abril de 2012, la plataforma ya contaba con más de treinta mil piezas de arte de ciento cincuenta y un museos en cuarenta países (Google, 2012). Esta expansión inicial fue crucial para establecer la plataforma como un recurso valioso para los amantes del arte y la educación.

El crecimiento de Google Arts & Culture durante sus primeros años fue muy significativo, ya que demuestra el interés de diferentes instituciones culturales por compartir sus colecciones con el mundo. El hecho de reunir miles de obras de arte de diversos museos y países permitió que más personas tengan acceso al conocimiento artístico y cultural de manera sencilla, contribuyendo así a una educación más inclusiva y globalizada.

2.2.1.5.3 Incorporación de Tecnologías Avanzadas.

A medida que la tecnología avanzaba, Google Arts. and culture comenzó a integrar nuevas herramientas para potenciar la experiencia del usuario. En 2016, la plataforma lanzó una aplicación móvil que ofrecía características innovadoras como la búsqueda de arte a través de fotografías y la exploración de obras en realidad virtual (Google, 2016). Estas características permitieron a los usuarios tener una experiencia más inmersiva e interactiva, acercándolos aún más al arte.

El acceso al arte y la cultura fue más dinámico e interactivo con funciones como la búsqueda de obras mediante fotografías y la exploración en realidad virtual representan un gran

avance, porque permiten aprender de una manera más moderna, atractiva y cercana a las necesidades tecnológicas de la actualidad.

2.2.1.5.4 Proyectos Especiales y Colaboraciones.

A lo largo de los años, Google Arts. and culture ha desarrollado numerosos proyectos especiales en colaboración con instituciones culturales de todo el mundo. Un ejemplo destacado es el "Proyecto de Vida de los Arrecifes de Coral", que utiliza cámaras subacuáticas para capturar y documentar arrecifes de coral en peligro de extinción (Google, 2017). Estos proyectos no solo enriquecen la plataforma, sino que también concientizan sobre importantes temas culturales y ambientales.

A lo largo de los años, Google Arts & Culture ha desarrollado diversos proyectos innovadores en colaboración con instituciones culturales y tecnológicas de diferentes partes del mundo. Estas iniciativas no solo han permitido ampliar el acceso al arte y al patrimonio cultural, sino también incorporar nuevas herramientas digitales e interactivas que enriquecen la experiencia de aprendizaje de los usuarios. En la actualidad, la plataforma continúa innovando mediante proyectos basados en inteligencia artificial, como "Art Chat" y "Hotspots", los cuales permiten a los usuarios interactuar con obras de arte y analizar detalles históricos y culturales de manera más dinámica e interactiva. Asimismo, algunos proyectos contribuyen a generar conciencia sobre la importancia de la conservación cultural y ambiental mediante experiencias inmersivas y accesibles para el público.

2.2.1.5.5 Expansión Global y Diversificación.

La expansión global de Google Arts. and culture no solo ha sido geográfica, sino también temática. La plataforma ha añadido colecciones de diversas culturas y disciplinas, incluyendo historia natural, moda, y patrimonio intangible. En 2018, Google Arts. and culture lanzó la

iniciativa "We Wear Culture", que explora la historia de la moda a través de los siglos, en colaboración con más de 180 instituciones culturales (Google, 2018).

Google Arts & Culture, al ser una plataforma y aplicativo diversificado, no solo presenta contenidos relacionados con temas históricos, sino también distintas formas de apreciar el arte y las expresiones culturales a lo largo de la historia. Asimismo, estas iniciativas permiten que los usuarios puedan explorar diversos contenidos culturales de manera accesible e interactiva, estando al alcance de todas las personas.

2.2.1.5.6 Impacto y Alcance Actual.

Hoy en día, Google Arts. and culture cuenta con miles de instituciones culturales y millones de artefactos digitalizados de más de 80 países. La plataforma ha pasado a ser un recurso imprescindible para profesores, alumnos y la población en general, ofreciendo acceso a una riqueza de conocimientos culturales y artísticos. Según la UNESCO (2019), "Google Arts. and culture ha jugado un papel crucial en la democratización del acceso a la cultura, especialmente en regiones con recursos limitados". La historia de Google Arts. and culture es un testimonio de cómo la tecnología puede transformar el acceso al arte y la cultura. Desde su modesto comienzo como un proyecto de digitalización, se ha expandido globalmente para convertirse en una plataforma integral que ofrece experiencias culturales enriquecedoras a una audiencia mundial. Conforme la tecnología avanza, es probable que Google Arts. and culture continúe desarrollando nuevas ideas y expandiendo su influencia en el ámbito del arte y la educación.

2.2.1.6 Principales Objetivos de la Plataforma Google Arts. and culture.

2.2.1.6.1 Accesibilidad

Uno de los principales objetivos de Google Arts. and culture consiste en hacer accesible el arte y la cultura, posibilitando que individuos de todo el planeta puedan descubrir colecciones de

museos y obras de arte sin necesidad de viajar. La plataforma ofrece acceso a imágenes de alta resolución de obras de arte, visitas virtuales a museos y exposiciones, y proyectos especiales que son accesibles desde cualquier dispositivo con conexión a internet. Según Google (2011), la misión inicial era "hacer que el arte sea accesible para todos, en cualquier lugar".

2.2.1.6.2 Educación.

Google Arts. and culture tiene un fuerte enfoque en la educación, proporcionando recursos valiosos para estudiantes, profesores y aficionados al arte. La plataforma ofrece herramientas didácticas, guías y materiales educativos que pueden ser utilizados en el aula para enseñar historia del arte, cultura y patrimonio. Además, los proyectos especiales y las colecciones temáticas ayudan a los educadores a crear lecciones más atractivas e interactivas. Un informe de la UNESCO (2019) destaca la importancia de plataformas como Google arts. and culture para promover la educación artística a nivel mundial.

2.2.1.6.3 Conservación.

La conservación digital es otro objetivo clave de Google Arts. and culture. La plataforma colabora con museos y instituciones culturales para digitalizar y preservar obras de arte y documentos históricos que podrían estar en riesgo de deterioro físico. Este proceso no solo ayuda a proteger el patrimonio cultural para las futuras generaciones, sino que también permite a los investigadores y conservadores acceder a estos recursos de manera más eficiente. Según el Smithsonian Institution (2020), "la digitalización y preservación digital son esenciales para la protección del patrimonio cultural en la era digital".

2.2.1.6.4 Innovación.

Google Arts. and culture se destaca por su tecnología innovadora para mejorar la experiencia de los usuarios. Utiliza tecnologías avanzadas como realidad virtual (VR), realidad

aumentada (AR) e inteligencia artificial (IA) para desarrollar experiencias inmersivas e interactivas. Estas tecnologías permiten a los usuarios explorar obras de arte en tres dimensiones, realizar recorridos virtuales por museos y utilizar herramientas de reconocimiento de imágenes para identificar obras de arte. Parry (2018) menciona que "la integración de estas tecnologías ha transformado la manera en que las personas interactúan con el arte y la cultura, ofreciendo nuevas formas de aprendizaje y exploración". Google Arts. and culture ha establecido objetivos claros y ambiciosos que se centran en la accesibilidad, la educación, la conservación y la innovación. Estos objetivos no solo han permitido a la plataforma crecer y expandirse a nivel global, sino que también tenido un efecto notable en cómo las personas de todo el mundo acceden, aprenden y aprecian el arte y la cultura. A medida que la plataforma continúa evolucionando, es probable que siga desempeñando un papel crucial en la democratización del acceso cultural y en la promoción de la educación artística.

2.2.1.7 Herramientas y Funcionalidades de Google Arts. and culture.

Google Arts. and culture ha desarrollado una variedad de herramientas y funcionalidades innovadoras para mejorar la manera en que las personas se conectan con el arte y la cultura. Estas herramientas permiten una experiencia educativa, accesible y envolvente para usuarios de todo el mundo.

2.2.1.7.1 Visitas virtuales.

Las visitas virtuales son una de las funcionalidades más destacadas de Google Arts. and culture. Utilizando la tecnología de Google Street View, la plataforma permite a los usuarios realizar recorridos virtuales por museos y sitios culturales de todo el mundo. Esta herramienta ofrece una experiencia inmersiva que simula una visita física, permitiendo a los usuarios explorar exposiciones y galerías desde la comodidad de sus hogares. Según Google (2016), "las visitas

virtuales ofrecen una nueva manera de experimentar el arte y la cultura, eliminando las barreras geográficas y físicas".

Figura

2

Visitas virtuales en el aplicativo Google Arts. and culture



Nota. Figura extraída del Google Arts. and culture.

2.2.1.7.2 Imágenes de Alta Resolución

Google Arts. and culture proporciona acceso a imágenes de alta resolución de obras de arte, permitiendo a los usuarios examinar los detalles más finos de pinturas, esculturas y otros artefactos. Esta funcionalidad es especialmente útil para investigadores, estudiantes y aficionados al arte que desean estudiar las técnicas y detalles de las obras con mayor precisión. Las imágenes de alta resolución también contribuyen a la conservación digital, asegurando que las obras estén disponibles para futuras generaciones en su máxima calidad (Smithsonian Institution, 2020).

2.2.1.7.3 Proyectos Especiales

Los proyectos especiales en Google Arts. and culture son colaboraciones temáticas con instituciones culturales que abordan temas específicos de interés histórico, artístico o cultural. Estos proyectos incluyen exposiciones digitales, narrativas interactivas y recursos educativos que profundizan en aspectos particulares del patrimonio cultural. Un ejemplo notable es el "Proyecto

de Vida de los Arrecifes de Coral", que documenta y preserva digitalmente los arrecifes de coral enfrentan una amenaza existencial (Google, 2017). Estos proyectos no solo enriquecen la plataforma, sino que también aumentan la conciencia sobre importantes temas globales.

2.2.1.7.4 Realidad Aumentada y Virtual

Google Arts. and culture utiliza tecnologías de realidad aumentada (AR) y realidad virtual (VR) para proporcionar experiencias inmersivas. La realidad aumentada permite a los usuarios visualizar obras de arte y artefactos en su propio entorno, utilizando la cámara de su dispositivo móvil. Por otro lado, la realidad virtual ofrece recorridos virtuales y experiencias interactivas en 3D que permiten a los usuarios explorar museos y sitios históricos como si estuvieran físicamente presentes. Estas tecnologías enriquecen la experiencia del usuario, haciéndola más dinámica e interactiva (Parry, 2018).

2.2.1.7.5 Reconocimiento de Obras de Arte mediante IA

Una de las funcionalidades más avanzadas de Google Arts. and culture es el reconocimiento de obras de arte mediante inteligencia artificial (IA). Esta herramienta permite a los usuarios identificar y obtener información sobre obras de arte simplemente tomando una foto con su dispositivo móvil. La IA analiza la imagen y proporciona detalles sobre el autor, el contexto histórico y otros datos relevantes. Esta funcionalidad es particularmente útil para educadores y estudiantes que buscan aprender más sobre obras de arte desconocidas o menos documentadas (Google, 2018).

Las herramientas y funcionalidades de Google Arts. and culture han transformado drásticamente la manera en que las personas se relacionan con el arte y la cultura. A través de visitas virtuales, imágenes de alta definición, proyectos especiales y tecnologías avanzadas como realidad aumentada, realidad virtual e inteligencia artificial, la plataforma ofrece una experiencia

educativa accesible para usuarios de todo el mundo. Estas innovaciones no solo permiten acceder fácilmente al arte y la cultura, también tienen un rol fundamental en la preservación y difusión del patrimonio cultural.

2.2.1.8 Impacto en la Educación y el Acceso Cultural de Google Arts. and culture.

Google Arts. and culture ha generado un efecto notable en la educación y el acceso cultural, proporcionando recursos valiosos y promoviendo la inclusión y diversidad en el aprendizaje y la apreciación del arte. A través de su plataforma, Google ha democratizado el acceso a las colecciones de arte y patrimonio cultural de todo el mundo, beneficiando a estudiantes, educadores y el público en general.

Tal como se mencionó anteriormente, el acceso a la plataforma actualmente puede ser realizado por cualquier persona a través de distintos dispositivos tecnológicos. De esta manera, Google Arts & Culture permite que estudiantes, docentes y público en general puedan acceder a diversas colecciones de arte y patrimonio cultural de diferentes partes del mundo, favoreciendo un aprendizaje más inclusivo, accesible e interactivo.

2.2.1.9 Recursos Educativos.

Uno de los mayores impactos de Google Arts. and culture es su contribución a la educación. La plataforma proporciona una extensa gama de recursos educativos que son accesibles para maestros y estudiantes de todas las edades. Estos recursos incluyen:

- **Lecciones y Planes de Estudio:** Según Google Arts & Culture (2023), la plataforma proporciona lecciones y planes de estudio diseñados por educadores para integrar el arte y la cultura en el currículo escolar.

El hecho de que Google Arts & Culture ofrezca lecciones y planes de estudio elaborados por educadores representa un aporte importante para la educación, ya que facilita la integración del arte y la cultura dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Considerando así que estos recursos permiten desarrollar clases más dinámicas, creativas e interactivas, favoreciendo el interés de los estudiantes y fortaleciendo su aprendizaje de una manera más significativa.

- **Herramientas Interactivas:** La plataforma ofrece herramientas interactivas como recorridos virtuales, juegos educativos y actividades prácticas que hacen que el aprendizaje sobre el arte y la cultura sea más atractivo y dinámico. Estas herramientas permiten a los estudiantes explorar obras de arte, edificios históricos y eventos culturales de manera interactiva (Parry, 2018). Las herramientas interactivas que presenta Google Arts & Culture permiten que el aprendizaje sea más dinámico y atractivo para los usuarios. A través de recorridos virtuales y diversas actividades interactivas, las personas y los estudiantes pueden explorar obras de arte, lugares históricos y diferentes manifestaciones culturales de una manera más práctica e interesante, favoreciendo así una mejor experiencia de aprendizaje.
- **Representación Cultural:** La plataforma incluye colecciones de instituciones de todo el mundo, representando una amplia variedad de culturas, tradiciones y formas de arte. Esto permite a los usuarios explorar y aprender sobre la diversidad cultural y apreciar las contribuciones artísticas de diferentes comunidades (UNESCO, 2019).

- **Acceso Global:** Según Google Arts & Culture (s. f.), el acceso global es uno de sus pilares fundamentales, permitiendo que millones de personas en el mundo accedan a obras de arte, documentos históricos y colecciones culturales que de otro modo serían inaccesibles. esta iniciativa permite que personas de diferentes partes del mundo puedan explorar obras artísticas, documentos históricos y colecciones culturales sin importar su ubicación o recursos económicos, lo que contribuye a una mayor inclusión y difusión del patrimonio cultural.
- **Digitalización de Colecciones:** La digitalización de colecciones permite que las obras de arte y artefactos culturales estén disponibles en línea, accesibles para cualquier persona con una conexión a internet. Esto no solo facilita el acceso global, sino que también ayuda en la preservación y conservación de estas obras (Smithsonian Institution, 2020). A través de la digitalización de colecciones, Google Arts & Culture permite que distintas obras de arte y elementos culturales estén disponibles de manera virtual para todas las personas que tengan acceso a internet. De esta manera, la plataforma facilita el acceso global a contenidos culturales y, al mismo tiempo, contribuye a la preservación y difusión del patrimonio cultural.
- **Plataforma Multilingüe:** Google Arts. and culture está disponible en múltiples idiomas, lo que facilita su uso por parte de personas de diferentes países y regiones. Esto asegura que la barrera del idioma no sea un obstáculo para acceder al arte y la cultura (Google, 2016). Google Arts & Culture, al ser una plataforma multilingüe, permite que personas de diferentes países y contextos culturales puedan acceder con mayor facilidad a sus diversos contenidos artísticos y culturales. De esta

manera, el idioma deja de ser una limitación para los usuarios y así puedan explorar, conocer y valorar distintas manifestaciones culturales a nivel mundial, promoviendo así un acceso más inclusivo y accesible para todos.

- **Colaboraciones Internacionales:** La plataforma colabora con miles de instituciones culturales de más de 80 países, ampliando continuamente su alcance y la diversidad de sus colecciones. Estas colaboraciones aseguran que la plataforma refleje una verdadera representación global del patrimonio cultural (UNESCO, 2019). Google Arts. and culture ha tenido un impacto profundo y positivo en la educación y el acceso cultural. Al proporcionar recursos educativos, promover la inclusión y la diversidad, y facilitar el acceso global al arte y la cultura, la plataforma ha democratizado el acceso al conocimiento y ha enriquecido la experiencia de aprendizaje para personas de todo el mundo. Estos logros subrayan la relevancia del empleo de tecnologías en la conservación y divulgación del patrimonio cultural a nivel mundial.

2.2.1.10 La Aplicación Tecnológica de Google Arts. and culture Como Herramienta de Aprendizaje.

Desde el 2001, la investigación en educación ha crecido notablemente, impulsada en parte gracias a la integración de tecnologías emergentes en los métodos educativos. Este avance ha influido en diversos sectores sociales, llevando a instituciones de educación superior y entidades gubernamentales a considerar estos estudios en sus agendas para transformar las políticas públicas y mejorar el rendimiento académico. Las grandes transformaciones tecnológicas del mundo globalizado están alterando las relaciones sociales.

Para integrarse en la sociedad del conocimiento, es crucial contar con una educación de calidad e inclusiva. Las TIC, al igual que en otras áreas de la vida, tienen un impacto directo y creciente en el proceso educativo. El uso de estas tecnologías ayuda significativamente al fomento de las relaciones sociales, permitiendo obtener, almacenar, crear y modificar información, y facilitando una comunicación más rápida y sencilla. Por ello, se han transformado en elementos indispensables en la vida diaria.

2.2.1.11 Características de Google Arts. and culture.

La aplicación Google Arts. and culture posee una variedad de características que nos permite facilitar el aprendizaje de nuestros estudiantes en su día a día esto se muestra directamente en la aplicación Google Arts. and culture.

- Cuenta con una colección de arte de casi 2000 museos.
- Combina con otras herramientas de Google como Google Earth, Maps, y el buscador. · Aunque está en inglés, Chrome facilita la traducción usando Google Traductor.
- Permite realizar búsquedas específicas según artista, género, movimiento, tipo de obra, época, país, museo, colección, técnica, momento histórico, y más.
- La herramienta "Art Camera" permite examinar detalles minuciosos en distintas obras de arte, gracias a fotografías de alta resolución.
- Adopta un formato de visualización inmersiva de 360°, que permite explorar videos de museos y espacios como si estuvieras allí en persona.
- Es fácil de navegar, con interfaces de control y opciones de exploración que mejoran la experiencia de tus recorridos.

2.2.1.12 Utilidad de Google Arts. and culture.

Desde su aparición de la aplicación Google Arts. and culture este tubo distintas funciones y su modo de uso es demasiado sencillo para nosotros los conocedores de las tecnologías sin embargo también es demasiado complicado el uso en docentes y estudiantes ajenos y alejados de la tecnología. En este sentido el Google Arts. and culture ayuda a preservar y promover el arte y la cultura atreves de la virtualidad teniendo así una experiencia similar a la realidad virtual al visitar una persona el aplicativo de Google art and culture y explorar ya sean los museos o los centros arqueológicos virtuales vivirá una experiencia como si esta estuviese en el mismo lugar.

La utilización de este aplicativo nos permite mejorar la calidad educativa ya que atreves de este medio podremos potenciar el interés de los estudiantes en conocer la culturas, conocer los hechos históricos, nutriendo así su aprendizaje, desde el ingreso al aplicativo este nos muestra una gran variedad de opciones como son la sección de juegos donde muestra diversos juegos que ayudan a reforzar el conocimiento sobre la historia a su vez nos ayuda con la motivación de los estudiantes de seguir aprendiendo, también nos presenta la sección de explorar donde encontramos temas como las artes visuales, manualidades, modas, naturalezas, diseño, viajes, artes escénicas, historia ciencia e historia natural y dentro de la misma sección encontraremos a Street view esta nos permite recorrer los museos virtuales y vivir la experiencia de sentir como si estuviéramos físicamente en el museo.

2.2.1.13 Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)

De acuerdo con la definición de Cabero (1998), citada por Belloch (2011), las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) no deben entenderse como la simple suma de sus componentes básicos la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones. Por el contrario, su verdadero potencial y significado emergen de la interacción sinérgica y la

interconexión entre estos tres pilares. Es precisamente esta fusión la que ha dado origen a nuevos ecosistemas y realidades comunicativas, transformando la manera en que interactuamos y compartimos información. Siguiendo el planteamiento de Cobo (2011), referenciado por Grande, Cañón y Cantón (2016), los dispositivos tecnológicos, comprendidos como una amalgama de hardware y software, son los grandes facilitadores del ciclo de vida de la información. Estos posibilitan procesos clave como la edición, producción, almacenamiento y transferencia de datos a través de protocolos estandarizados. Al converger la computación, las redes y las telecomunicaciones, estas herramientas no solo permiten la comunicación interpersonal, sino que también escalan a modelos de colaboración multidireccional (de uno a muchos y de muchos a muchos). En consecuencia, desempeñan un rol fundamental en la democratización del saber, siendo esenciales para la creación, difusión, gestión y acceso al conocimiento, lo cual les confiere una importancia capital en el ámbito de la enseñanza.

2.2.1.13.1 Las Tics en la Educación.

Osorio (2016) expone la narrativa predominante en el sector educativo, según la cual existe un consenso optimista sobre el potencial de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). A estas herramientas se les atribuye la capacidad de democratizar el acceso a la educación, fomentar la equidad, asegurar un aprendizaje de calidad y promover el desarrollo profesional docente, además de optimizar la gestión institucional. No obstante, el autor introduce una advertencia crucial: la mera dotación o implementación de infraestructura tecnológica en las escuelas es, por sí misma, insuficiente para garantizar una mejora real. Subraya que la simple presencia de estas herramientas no se traduce automáticamente en la adquisición de conocimiento, en la generación de aprendizajes significativos, ni en un mayor rendimiento por parte de estudiantes, profesores o del sistema educativo en su conjunto.

De acuerdo con el Centro Nacional de Tecnologías de Información (CNTI) (2004), citado por Delgado et al. (2009), las TIC representan un punto de inflexión para la educación, ya que inauguran una nueva dimensión en el proceso formativo. Al facilitar un flujo constante de intercambio y transferencia de datos y conocimientos, estas tecnologías amplían radicalmente el acceso a diversas fuentes del saber y, con ello, potencian la capacidad de aprendizaje de los individuos. En este sentido, las TIC se consolidan como un recurso valioso que empodera al estudiante, permitiéndole abandonar un rol de receptor pasivo para asumir una participación mucho más activa y dinámica en la construcción de su propio conocimiento, convirtiéndose así en una herramienta educativa inherentemente dinámica.

2.2.1.13.2 La Tecnología para el Aprendizaje y el conocimiento (TAC)

Velasco (2017). Sostiene que en el contexto educativo las TAC (Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento) tratan de reconducir las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) hacia un uso más formativo y pedagógico. De este modo, las TAC van más allá de aprender a utilizar las TIC y nos permiten explorar estas herramientas tecnológicas al servicio del aprendizaje y de la adquisición de conocimiento. Por otro lado, cabero (2015) indica que las tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento Son vistas no tanto como instrumentos de comunicación, sino como herramientas para la realización de actividades para el aprendizaje y el análisis de la realidad circundante por el estudiante. Se trata de dirigir su utilización hacia usos más formativos, tanto para docentes como para discentes, con el objetivo de aprender de manera más significativa y excelente. De este modo las TAC son herramientas que ayudan a mejorar las estrategias de enseñanza del docente y el aprendizaje del estudiante en forma didáctica. En este sentido la plataforma Google Arts & Culture ejemplifica la aplicación práctica de las TAC al ofrecer un entorno digital rico en recursos educativos. Si bien las TIC proporcionan el acceso a

una vasta cantidad de información cultural, Google Arts. and culture transforma esta información en experiencias de aprendizaje significativas.

2.2.1.13.3 Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación (TEP)

Son instrumentos para la participación y la colaboración de docentes y discentes, que además no tienen que estar situados en el mismo espacio y tiempo. Se parte por tanto de la perspectiva de que el aprendizaje no solo tiene una dimensión individual, sino también social, ya que la formación implica aprender en comunidad y ser capaz de interactuar y colaborar para construir el conocimiento. Desde aquí, el rol del docente será el de diseñar la escenografía para el aprendizaje, y para ello la tecnología jugará un papel de mediadora en la construcción del conocimiento y la interacción social. Desde esta posición no debemos olvidarnos de que el aprendizaje ya no se produce solo en las instituciones educativas, sino que cada vez es más ubicuo; de aquí que la función de la escuela sea más la de integrar los diferentes aprendizajes que se producen en contextos diferenciados. Ello nos lleva a repensar el rol de la escuela y de las instituciones de formación. Cabero (2015).

2.2.1.14 Teorías del aprendizaje

La irrupción de herramientas digitales en el ámbito educativo ha reconfigurado las prácticas pedagógicas en las últimas décadas, inaugurando un paradigma que favorece el aprendizaje interactivo y multimodal. Un exponente de esta transformación es la plataforma Google Arts. and culture, que funciona como un vasto repositorio de materiales visuales y multimedia provenientes de colecciones museísticas globales. La pertinencia pedagógica de esta herramienta se puede fundamentar en diversas teorías del aprendizaje tales como el constructivismo, el aprendizaje social, el enfoque multimodal y la teoría experiencial.

- **Teoría del Constructivismo.** Articulada por teóricos como Jean Piaget y Lev Vygotsky, el conocimiento es el resultado de un proceso de construcción activa que emerge de la interacción del individuo con su entorno. Piaget (1970) sostenía que la organización del conocimiento se produce a través de la experiencia directa y la manipulación de objetos. En consonancia con este principio, Google Arts. and culture propicia una interacción de primer orden con el arte y la cultura, permitiendo una exploración autónoma y sin cortapisas que fomenta la edificación del saber personal. Asimismo, el entorno virtual de la plataforma facilita la interacción del estudiante con los materiales, posibilitando, como sugiere Vygotsky (1978), el establecimiento de conexiones significativas y personalmente relevantes con los conceptos estudiados.
- **Teoría de aprendizaje social.** Google Arts. and culture se aprecia a la luz de la teoría de aprendizaje social de Albert Bandura (1986). Para Bandura, el aprendizaje se basa en la observación de otras personas en el contexto de la interacción social. Los alumnos pueden compartir sus colecciones y discutir sobre ellas con otros compañeros de clase lo cual, en esta ocasión, promueve el aprendizaje a través del arte colaborativo.
- **Teoría multimodal.** Combinar una amplia base de trabajos basados en imágenes y voz, que van desde documentos hasta animaciones en VoiceThread, videos y presentaciones orales, fomenta el aprendizaje como argumenta Richard Mayer (2005) sobre el aprendizaje multimodal. Google Arts & Culture posee un mercado inexplorado de contenidos multimedia como imágenes, contenido en video, explicaciones y descripciones que los estudiantes pueden usar para acceder al

contenido a través de muchos de sus sentidos. Mayer (2005) plantea que el uso de estos recursos integrados con estrategias donde se realizan cientos de intentos para entrelazar diferentes medios mejora la retención y comprensión de la información, lo que resulta en que el aprendiz esté literalmente cautivado durante el estudio.

- **Teoría experiencial.** El aprendizaje convierte la experiencia en conocimientos útiles que son aplicables al mundo real. No se trata solo del hecho de practicar algo, hay que realizar actividades que aporten significado. La teoría experiencial de Kolb (1984) subraya la necesidad de aprender de manera práctica y exhorta a la reflexión sobre la experiencia. Al trabajar con las colecciones de arte que Google Arts. and culture pone a su disposición, los estudiantes pueden involucrarse activamente con el contenido y reflexionar acerca de su aprendizaje. Con esta estructura reflexiva, Google Arts. and culture no solo busca lograr que los estudiantes comprendan los contenidos académicos, sino también contribuir al desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo.

2.2.2 Competencia Construye Interpretaciones Históricas.

2.2.2.1 Competencia.

Desde el enfoque del MINEDU (2016), la competencia se entiende como la capacidad que tiene una persona para articular diversas habilidades con el fin de alcanzar un objetivo en una situación concreta, actuando de forma adecuada y con responsabilidad ética. Asimismo, estas competencias se van desarrollando de manera integrada, continua y progresiva a lo largo de la experiencia educativa, y se fortalecen al combinarse con otras capacidades durante toda la vida (MINEDU, 2016, p. 29).

2.2.2.2 Competencia Construye Interpretaciones Históricas

Minedu (2016) el alumno adopta una postura crítica hacia los eventos y procesos históricos que contribuyen a la comprensión del presente y sus desafíos, integrando el uso de diversas fuentes; la comprensión de los cambios a lo largo del tiempo y la explicación de las múltiples razones y consecuencias de estos. Implica identificarse como actor en la historia, es decir, como protagonista de los procesos históricos y, por ende, resultado de un pasado, pero también como constructor de su propio futuro.

El proceso de interpretación histórica está vinculado a su presente de manera inexorable: desde su posición en el tiempo, el estudiante, mediante su imaginario colectivo, representaciones sociales e ideas personales, cuestiona e indaga en las huellas de la historia; busca conocer la historia “próxima” a su realidad, establece relaciones para encontrar un sentido y utilidad al conocimiento histórico. García (2022).

La forma en que se entiende la historia está ligada inevitablemente a el momento en el que nos encontramos; desde esta posición los estudiantes, haciendo uso de su imaginación, experiencia y lo que aprenden de la sociedad, se cuestionan e investigan sobre los procesos en el legado de la historia, al hacer esto buscan conocer sobre los sucesos próximos a su realidad. De otro modo, la interpretación histórica es un proceso personal o individual y social que busca conectar el pasado con el presente para entender mejor el mundo desde perspectivas diferentes.

2.2.2.3 Aprendizaje por competencia.

El aprendizaje basado en competencias es una forma de educación que busca unir lo que sabemos con lo que podemos hacer, para que podamos desempeñarnos de manera efectiva en situaciones reales. Esto significa que debemos ser capaces de combinar diferentes habilidades para resolver problemas de manera ética y eficiente. Este enfoque reconoce que las competencias que

aprendemos pueden ser utilizadas en diferentes situaciones y promueve el desarrollo de habilidades de pensamiento, emocionales y prácticas (Hendrickson et al., 2020).

El desarrollo de competencias se organiza en tres niveles: entender la información, ser capaz de usar esa información y ser capaz de aplicar esa competencia en la vida real. Además, se destaca la importancia de la metacognición, que es la capacidad de reflexionar sobre cómo aprendemos, para poder mejorar nuestros procesos de aprendizaje y alcanzar nuestros objetivos (Hendrickson et al., 2020).

En este modelo, el estudiante es el protagonista de su propio aprendizaje, y es importante que comprenda la necesidad de investigar, innovar y mejorar la calidad de su educación. También es fundamental que los profesores trabajen junto con sus alumnos para mejorar sus propias habilidades profesionales, lo que implica un cambio en los roles y objetivos en el aula.

2.2.2.4 Capacidades.

Las capacidades son recursos para actuar de manera competente. Estos recursos son los conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes utilizan para afrontar una situación determinada. Estas capacidades suponen operaciones menores implicadas en las competencias, que son operaciones más complejas. MINEDU (2016). Las capacidades son como las herramientas que necesitamos para hacer bien algo. Son los conocimientos, habilidades y la forma en que actuamos que usamos para enfrentar diferentes situaciones. Piensa en ellas como pequeños pasos que nos ayudan a lograr cosas más grandes, que llamamos competencias. Es decir, las capacidades son los ingredientes básicos que, al combinarlos, nos permiten ser competentes en algo.

2.2.2.4.1 Capacidad I: Interpreta Críticamente Fuentes Diversas

Es reconocer la diversidad de fuentes y su diferente utilidad para abordar un hecho o proceso histórico. Supone ubicarlas en su contexto y comprender, de manera crítica, que estas reflejan una perspectiva particular y tienen diferentes grados de fiabilidad. También implica recurrir a múltiples fuentes. MINEDU (2016)

Construir una interpretación histórica sobre un proceso histórico implica tomar posición sobre el mismo, pero esta posición no debe ser antojadiza. la historia es una ciencia la cual debe ser tratada con un método, por ello es importante que se construya en base a fuentes diversas que independientemente constan con opiniones, información, perspectivas que nos permita entender los procesos históricos como son causas, consecuencias, cambios generados o lo que continua. Es importante que sepas que construir una interpretación histórica es una competencia compleja porque debemos desarrollar varias capacidades. Es necesario, por ejemplo, que desarrollemos la capacidad de leer e interpretar fuentes, manejar nociones de tiempo, que contextualicemos, pero también que seamos capaces de explicar los procesos históricos. Puerta (2019).

Puerta al mencionar que la historia es una ciencia a la cual se debe hacer el estudio mediante diversas fuentes validas, nos da espacio para hacer el uso de Google Arts. and culture ya que esta aplicación nos permite el acceso a una variedad de fuentes relacionadas con la historia.

2.2.2.4.2 Capacidad II: Comprende el Tiempo Histórico.

Es usar distintas fuentes: socioculturales, georreferenciadas, cartográficas, fotográficas e imágenes diversas, cuadros y gráficos estadísticos, entre otros, para analizar el espacio geográfico y el ambiente, orientarse, desplazarse y radicar en él. MINEDU (2016)

Pagès, J., & Santisteban, A. (s.f.). El alumnado posee una gran cantidad de conocimientos sobre el tiempo, a nivel conceptual y procedimental, adquiridos no solamente en la escuela sino también en sus experiencias cotidianas, a través de los medios de comunicación, etc. Lo que sucede es que estos conocimientos no responden a unas estructuras lógicas que los hagan útiles, facilitando el acceso a conocimientos más complejos sobre el tiempo y la historia, sino que son saberes llegados por canales o vías distintas y sin relación aparente. Por lo tanto, conviene repensar en la enseñanza del tiempo histórico desde nuevas perspectivas y, en este sentido, parece que algunas de estas consideraciones están presentes en los currículos de la educación primaria y de la enseñanza secundaria o, al menos, fueron tenidas en cuenta a la hora de prescribir qué debía aprender el alumnado de ambas etapas educativas. Según lo mencionado por Pagès, J., & Santisteban, A. (s.f.), al repensar sobre la enseñanza del tiempo histórico desde nuevas perspectivas, Google Arts and Culture nos permite enseñar o aprender el tiempo histórico desde la perspectiva del uso de las TIC tecnologías para el aprendizaje del conocimiento puesto que hacemos uso de una herramienta tecnológica donde encontramos hechos o sucesos con relación al tiempo histórico.

2.2.2.4.3 Capacidad III: Elabora Explicaciones Sobre Procesos Históricos.

En cuanto a esta capacidad, MINEDU (2016) lo conceptualiza de la siguiente manera. Es jerarquizar las causas de los procesos históricos relacionando las motivaciones de sus protagonistas con su cosmovisión y la época en la que vivieron. También es establecer las múltiples consecuencias de los procesos del pasado y sus implicancias en el presente, así como reconocer que este va construyendo nuestro futuro.

Por otro lado, Flores (2019) indica que esta capacidad, busca desarrollar las habilidades que vinculen la historia como parte inherente de la persona con las realidades problemáticas de la

sociedad de su entorno, para ser un protagonista de la historia y sus cambios. Esta capacidad busca el mejor desarrollo de las habilidades que nos permiten elaborar y relacionar la historia con nuestro pasado, presente y futuro en la realidad de nuestra sociedad; de esta forma identificar las diferentes causas y consecuencias que suscitaron para la realización de un hecho histórico de la época y como influyó con nuestro presente, en este sentido al hacer uso del Google Arts. and culture nos permite explorar los diferentes espacios y épocas donde se ocurrieron los acontecimientos y que marca o huella dejaron para el saber histórico y cómo estas influyen en nuestra época.

2.2.2.5 Desempeños de los Estudiantes de Cuarto Grado de Secundaria.

Los desempeños que se esperan del estudiante de cuarto de secundaria son los siguientes:

- Contrastar las interpretaciones del pasado que se presentan en diversas fuentes y explica que estas tienen distinta utilidad de acuerdo con el aspecto que estén indagando.
- Explicar que las divisiones entre un periodo histórico y otro se usan para diferenciar épocas que tienen un conjunto de características que denotan una gran transformación de las sociedades.
- Explicar que existen hechos históricos que cambian radicalmente algunos aspectos de la forma de vida de las personas pero que otros permanecen igual.
- Elaborar explicaciones históricas sobre problemas históricos a partir de evidencias diversas y el planteamiento de hipótesis, y utilizando términos históricos.
- Mencionar ejemplos de cómo se relacionan las causas de un hecho histórico con sus consecuencias.

- Reconocer que algunos procesos del pasado permiten explicar las situaciones del presente.

2.2.2.6 Aprendizajes clave de la Competencia Construye Interpretaciones Históricas del Cuarto Grado de Secundaria

- EXPLICA que recurrir a una fuente válida sobre hechos o procesos históricos, desde la Segunda Revolución Industrial hasta la Primera Guerra Mundial y desde el primer militarismo en el Perú hasta la República Aristocrática, contribuye a una interpretación confiable de esa fuente.
- CONTRASTA las interpretaciones que se presentan en diversas fuentes históricas sobre hechos o procesos históricos, desde la Segunda Revolución Industrial hasta la Primera Guerra Mundial y desde el primer militarismo en el Perú hasta la República Aristocrática.
- EXPLICA los cambios, las permanencias y las relaciones de simultaneidad generados por hechos o procesos históricos relevantes, desde la Segunda Revolución Industrial hasta la Primera Guerra Mundial y desde el primer militarismo en el Perú hasta la República Aristocrática, Utilizando conceptos sociales, políticos y económicos.
- ESTABLECE relaciones entre diversos hechos o procesos históricos, desde la Segunda Revolución industrial hasta la Primera Guerra Mundial y desde el primer militarismo en el Perú hasta la República Aristocrática, con otros de la actualidad, tomando en cuenta los aspectos políticos, sociales, económicos, culturales y ambientales.

- EXPLICA hechos, procesos o problemas históricos comprendidos desde la Segunda Revolución Industrial hasta la Primera Guerra Mundial y desde el primer militarismo en el Perú hasta la República Aristocrática, a partir de evidencias diversas y el planteamiento de hipótesis, utilizando términos históricos.
- PLANTEA hipótesis, y utiliza términos históricos y evidencias diversas al elaborar explicaciones sobre hechos, procesos o problemas históricos comprendidos desde la Segunda Revolución Industrial hasta la Primera Guerra Mundial y desde el primer militarismo en el Perú hasta la República Aristocrática.
- EXPLICA las ideas y comportamientos de las personas y sociedades a partir del contexto de la época, ocurridas desde la Segunda Revolución Industrial hasta la Primera Guerra Mundial y desde el primer militarismo en el Perú hasta la República Aristocrática, así como la influencia de tales ideas y comportamientos en hechos posteriores.

2.2.2.7 Descripción de los Niveles de desarrollo de la Competencia.

2.2.2.7.1 Nivel destacado

Construye interpretaciones históricas en las que reconoce que el presente es consecuencia de un conjunto de dinámicas sociales que se desarrollaron simultáneamente en el pasado y que las acciones de los diversos actores sociales tienen consecuencias en el futuro. Argumenta que la percepción del tiempo depende de la perspectiva de los grupos culturales, tanto en el pasado como en el presente. Justifica y valora la utilidad de las fuentes para la construcción del conocimiento histórico.

2.2.2.7.2 Nivel esperado al final del ciclo VII

Construye interpretaciones históricas sobre la base de los problemas históricos del Perú y el mundo en relación con los grandes cambios y permanencias a lo largo de la historia, empleando conceptos sociales, políticos y económicos abstractos y complejos. Jerarquiza múltiples causas y consecuencias de los hechos o procesos históricos. Establece relaciones entre esos procesos históricos y situaciones o procesos actuales. Explica cómo, las acciones humanas, individuales o grupales, van configurando el pasado y el presente y pueden configurar el futuro. Explica la perspectiva de los protagonistas, relacionando sus acciones con sus motivaciones. Contrasta diversas interpretaciones del pasado, a partir de distintas fuentes evaluadas en su contexto y perspectiva. Reconoce la validez de las fuentes para comprender variados puntos de vista.

2.2.2.7.3 Nivel esperado al final del ciclo VI

Construye interpretaciones históricas sobre hechos o procesos del Perú y el mundo, en los que explica hechos o procesos históricos, a partir de la clasificación de las causas y consecuencias, reconociendo sus cambios y permanencias, y usando términos históricos. Explica su relevancia a partir de los cambios y permanencias que generan en el tiempo, empleando distintos referentes y convenciones temporales, así como conceptos relacionados a instituciones sociopolíticas y la economía. Compara e integra información de diversas fuentes, estableciendo diferencias entre las narraciones de los hechos y las interpretaciones de los autores de las fuentes.

2.2.2.7.4 Nivel esperado al final del ciclo V

Construye interpretaciones históricas en las que explica, de manera general, procesos históricos peruanos, empleando algunas categorías temporales. Identifica las causas inmediatas y lejanas que desencadenaron dichos procesos, así como las consecuencias cuyos efectos se ven de inmediato o a largo plazo. Ordena cronológicamente procesos históricos peruanos y describe

algunos cambios, permanencias y simultaneidades producidos en ellos. Utiliza información de diversas fuentes a partir de identificar su origen y distinguiendo algunas diferencias entre las versiones que dan sobre los procesos históricos.

2.2.2.7.5 Nivel esperado al final del ciclo IV

Construye interpretaciones históricas en las que narra hechos y procesos relacionados a la historia de su región, en los que incorpora más de una dimensión y reconoce diversas causas y consecuencias. Utiliza información de diversas fuentes a partir de identificar las más pertinentes para responder sus preguntas. Organiza secuencias para comprender cambios ocurridos a través del tiempo, aplicando términos relacionados al tiempo.

2.2.2.7.6 Nivel esperado al final del ciclo III

Construye interpretaciones históricas en las que describe los cambios ocurridos en su familia y comunidad a partir de comparar el presente y el pasado, y de reconocer algunas causas y consecuencias de estos cambios. Obtiene información sobre el pasado de diversos tipos de fuentes, así como expresiones temporales propias de la vida cotidiana. Secuencia hechos o acciones cotidianas ocurridos en periodos de tiempo corto e identifica acciones simultáneas.

2.3 Marco conceptual

- a) **Google Arts. and culture.** Google art and culture es un sitio web perteneciente a Google, está escrita en inglés y traducida al castellano viene a ser google de arte y cultura y tiene la función de la recopilación de imágenes, obras de arte en alta resolución, mostradas en distintos museos del mundo también nos es productivo por la facilidad del recorrido virtual por las galerías y museos que se encuentran en la página web desde febrero del 2011.

- b) Plataforma.** Una plataforma tecnológica es un conjunto de tecnologías y herramientas que permiten la creación de aplicaciones, servicios y productos digitales. Las plataformas tecnológicas se basan en una infraestructura de software y hardware que permite la comunicación y el intercambio de información entre diferentes sistemas y aplicaciones. Estas plataformas pueden ser utilizadas para desarrollar aplicaciones móviles, sitios web, redes sociales y otros. westdary (2025)
- c) Tecnologías de la Información.** Conjunto de herramientas, sistemas y técnicas utilizadas para el procesamiento, almacenamiento y transmisión de información. Incluye hardware, software, redes y bases de datos (Houghton y Sheehan, 2000).
- d) Tecnologías Para el Aprendizaje del Conocimiento.** Las tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento. Son vistas no tanto como instrumentos de comunicación, sino como herramientas para la realización de actividades para el aprendizaje y el análisis de la realidad circundante por el estudiante. Cabero (2015)
- e) Tecnología Para el Empoderamiento y la Participación (TEP).** Son instrumentos para la participación y la colaboración de docentes y discentes, que además no tienen que estar situados en el mismo espacio y tiempo. Cabero (2015).
- f) Realidad Virtual (VR).** Tecnología que simula un entorno tridimensional generado por computadora, proporcionando una experiencia inmersiva a través de dispositivos como cascos o gafas VR (Milgram y Kishino, 1994)
- g) Museos Virtuales.** Plataformas digitales que replican las exposiciones y colecciones de museos físicos, permitiendo a los usuarios explorar artefactos y obras de arte a través de recorridos en línea (Champion, 2011).

- h) Herramientas Educativas.** Aplicaciones, plataformas y recursos diseñados para apoyar y mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en diversos contextos educativos (Mayer, 2009).
- i) Educación Digital.** Uso de herramientas y recursos digitales para facilitar el aprendizaje y la enseñanza, integrando tecnologías en el entorno educativo (Selwyn, 2016)
- j) Construye Interpretaciones Históricas.** El estudiante adopta una postura crítica respecto a hechos y procesos históricos para entender mejor los desafíos contemporáneos, utilizando diversas fuentes y comprendiendo los cambios a lo largo del tiempo. Además, explora las múltiples causas y consecuencias de estos eventos. Reconoce su papel como sujeto histórico, es decir, como alguien que influye en los procesos históricos y es moldeado por el pasado, pero que también contribuye activamente a construir el futuro. MINEDU (2016)
- k) Competencia.** La competencia se define como la capacidad que tiene una persona para combinar varias habilidades con el fin de lograr un objetivo específico en un contexto particular, actuando de manera adecuada y ética. MINEDU (2016)
- l) Capacidad.** Las capacidades se refieren a los recursos que permiten a una persona actuar de manera competente. Estos recursos incluyen conocimientos, habilidades y actitudes que los individuos utilizan para abordar situaciones específicas. Estas capacidades representan las operaciones más básicas que forman parte de competencias más complejas. MINEDU (2016)

- m) Desempeños.** Son descripciones detalladas de las acciones que los estudiantes realizan en relación con los niveles de desarrollo de las competencias, también conocidos como estándares de aprendizaje Peña (2019).
- n) Aprendizaje.** Skinner (1953) plantea que el aprendizaje consiste en un cambio relativamente permanente en la conducta como resultado de la experiencia, reforzando la idea de que las respuestas se consolidan mediante estímulos y refuerzos.

CAPITULO III

HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Hipótesis

3.1.1 *Hipótesis general.*

Google Arts. and culture influye directamente en el logro de la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes del cuarto grado de la institución educativa Inka Tupaq Yupanqui de Chinchero, Cusco – 2024.

3.1.2 *Hipótesis Específicos.*

- Google Arts. and culture influye en la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas en los estudiantes del cuarto grado de la institución educativa Inka Tupaq Yupanqui de Chinchero, Cusco – 2024.
- Google Arts. and culture influye en la capacidad comprende el tiempo histórico en los estudiantes del cuarto grado de la institución educativa Inka Tupaq Yupanqui de Chinchero, Cusco – 2024.
- Google Arts. and culture influye en la capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos en los estudiantes del cuarto grado de la institución educativa Inka Tupaq Yupanqui de Chinchero, Cusco – 2024.

3.2 Operacionalización de variables

Tabla

1

Operacionalización de las variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Google Arts. and culture	Google Arts. and culture (2024) se presenta como una iniciativa sin fines comerciales que colabora con instituciones culturales y artistas globales. Su objetivo principal es preservar y digitalizar el arte y la cultura mundial, haciendo que estos recursos estén disponibles en línea y accesibles para todas las personas, sin importar su ubicación geográfica.	Google Arts. & Culture es una plataforma que brinda acceso a hechos de historia, museos y centros de arqueología virtuales, así como también permite explorar y aprender sobre arte, cultura e historia a través de recursos en línea.	Objetivos de la plataforma Herramientas y funcionalidades Recursos educativos	• Educación • Innovación • Accesibilidad • Conservación • Visitas virtuales • Imágenes de alta resolución. • Realidad aumentada y virtual. • Reconocimiento de obras de arte mediante IA • Lecciones y planes de estudio. • Herramientas interactivas. • Representación cultural. • Acceso igualitario y global.
Construye interpretaciones históricas	MINEDU (2020) Enfatiza la importancia de desarrollar una postura crítica hacia hechos y procesos históricos que permitan entender los desafíos actuales. Esto implica utilizar diversas fuentes para articular una comprensión de los cambios temporales y explicar las múltiples causas y consecuencias involucradas en estos procesos.	Construye interpretaciones históricas es el proceso mediante el cual se interpreta críticamente fuentes diversas, se comprende el tiempo histórico y se elaboran explicaciones sobre procesos históricos, analizando y contextualizando los hechos para construir una visión más profunda y reflexiva sobre el pasado.	Interpreta críticamente fuentes diversas Comprende el tiempo histórico. Elabora explicaciones sobre procesos históricos.	• Explica fuentes validas. • Contrasta diversas fuentes. • Explica los cambios en los procesos históricos. • Establece relaciones entre diversos hechos o procesos históricos. • Explica problemas históricos. • Plantea hipótesis y utiliza términos históricos. • Explica el comportamiento de la sociedad a partir del contexto de la época.

Nota. Elaboración propia.

CAPITULO IV

METODOLOGÍA

4.1 Tipo, Nivel y Diseño de Investigación

4.1.1 *Tipo de Investigación*

La investigación es de tipo aplicado, tomando en cuenta que se realizó una intervención practica mediante 10 sesiones de clases, haciendo uso de la plataforma Google Arts. and culture en la competencia construye interpretaciones históricas. Basándose en la teoría de Carrasco (2006), quien describe este tipo de investigación por sus propósitos prácticos inmediatos y definidos, orientados a actuar, transformar, modificar o generar cambios en un sector específico de la realidad. Utilizando la herramienta tecnológica Google Arts. and culture, se busca promover cambios en el aprendizaje de los estudiantes, específicamente en la competencia de construir interpretaciones históricas.

4.1.2 *Nivel de la Investigación*

El nivel de estudio es explicativo debido a que busca demostrar la influencia que genera la plataforma Google Arts. and culture en la competencia construye interpretaciones históricas. Profundizando la relación entre causa y efecto entre las variables de estudio.

Según Hernández et al. (2019) un nivel de investigación explicativo se centra en identificar las causas y efectos de los fenómenos, buscando comprender por qué y cómo influye una de las variables en la otra. Este nivel de investigación profundiza en los factores que influyen en el fenómeno, permitiendo una comprensión integral que facilita predecir resultados en contextos similares.

4.1.3 *Diseño de la Investigación*

El diseño de la investigación es preexperimental debido a que se utilizó el diseño de prueba-posprueba con una sola medición para evaluar la influencia de la plataforma Google Arts. and culture en el logro de la competencia construye interpretaciones históricas. De acuerdo a carrasco (2006) en su libro metodología de la investigación donde denomina a los diseños preexperimentales a aquellas investigaciones en la que su grado de control es mínima y que esta presenta dos formas una de ellas que es el estudio del caso con una sola medición y la otra que es el diseño de prueba – posprueba con una sola medición a la que define que es un diseño que consiste en aplicar a un grupo una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, para luego administrar el tratamiento y después de ello aplicar la prueba o medición posterior. Por lo tanto, el diseño de la presente investigación corresponde al experimental preexperimental representado por el siguiente diagrama.

GE. O1 X O2

DONDE:

GE = Grupo de estudio

O1 = Pre test

O2 = Post test

X = experimento a través de 10 sesiones de clase haciendo uso de Google Arts. and culture.

4.1.4 Enfoque de la Investigación

El presente trabajo de investigación se desarrolló bajo los parámetros del enfoque de investigación cuantitativa, el cual se hizo uso de datos numéricos para analizar y comprender fenómenos educativos de manera objetiva y sistemática en la competencia construye interpretaciones históricas. Este enfoque permite medir variables específicas relacionadas con el problema de investigación, utilizando técnicas estadísticas que garantizan la precisión y confiabilidad de los resultados obtenidos (Hernández et al., 2014).

4.1.5 Paradigma de la Investigación

tomando como referencia a Ramos (2015) quien menciona que el paradigma positivista sustenta a la investigación que tenga como objetivo comprobar una hipótesis por medios estadísticos o determinar los parámetros de una determinada variable mediante la expresión numérica. Por lo tanto, el paradigma de la presente investigación es positivista considerando que el enfoque de la investigación es cuantitativo debido a que se hizo la prueba de hipótesis con mediciones estadísticas haciendo uso del programa SPSS, utilizando el estadígrafo de wilcoxon.

4.2 Población y Unidad de Análisis

4.2.1 Población de Estudio

La población de la investigación estuvo conformada por 65 estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Tupac Yupanqui de Chinchero, Cusco, distribuidos en las secciones A, B y C. Según Hernández, et al (2019), define a la población como el conjunto de casos que comparten una o varias características y que constituyen la totalidad sobre la que se pretende generalizar los resultados de la investigación. En este sentido, delimitar la población al cuarto grado permite concentrar el análisis en un grupo de estudiantes con características formativas más similares, lo cual favorece la coherencia con los objetivos de la investigación. Por

la cual se obtiene un escenario más claro y ordenado para interpretar la influencia de Google Arts and Culture en el desarrollo de la competencia.

Tabla

2

Población de la investigación.

GRADO	SECCIÓN	CANTIDAD
4	A	20
4	B	22
4	C	23

Nota. Elaboración propia de acuerdo con la nómina de matriculados.

4.2.2 *Tamaño de Muestra y Técnicas de Selección de Muestra*

La muestra de estudio estuvo conformada por los 20 estudiantes del cuarto grado de secundaria de la sección “A” de la Institución Educativa Inka Tupac Yupanqui. La elección se realizó mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia, debido a la accesibilidad y a la autorización obtenida para trabajar con dicho grupo. Según Hernández, et al (2019), este tipo de muestreo se utiliza cuando el investigador selecciona a los participantes por las facilidades de acceso y porque cumplen con las características requeridas, ya que presentan la disponibilidad y autorización necesarias para el estudio.

Tabla

3

Muestra de la investigación

Sexo	Cantidad	Porcentaje
Varones	11	55%
Mujeres	09	45%
Total	20	100%

Nota. Elaboración propia de acuerdo a la nómina de matrícula

4.3 Técnicas de Recolección de Información

Según Carrasco (2006) con ese nombre se denomina a aquellas técnicas, que permiten obtener y recopilar información contenida en documentos relacionados con el problema y objetivo de investigación. En esta técnica es muy importante tener en cuenta la selección específica de los documentos, en estrecha conexión con el propósito que persigue el trabajo de investigación. Por lo que para el logro de los objetivos planteados se estructurará instrumentos adecuados para la recolección de datos cuyo contenido será validado a juicio de experto y de esta manera la información que se obtenga de ellos sea confiable y verificable.

4.3.1 Instrumento de la investigación

Para medir la influencia del uso de la herramienta tecnológica Google Arts. and culture en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas, se aplicaron evaluaciones pre-test y post test a los estudiantes de la Institución Educativa Inka Tupac Yupanqui de Chinchero, Cusco, durante el año 2024. Estas evaluaciones consistieron en actividades específicas relacionadas con el análisis y la interpretación de hechos históricos, diseñadas para medir el nivel de desempeño de los estudiantes antes y después de la intervención. Además, se utilizó un cuestionario estructurado para evaluar el nivel de desempeño académico de los estudiantes y recoger datos sobre su percepción del uso de esta herramienta tecnológica en el proceso de aprendizaje.

4.4 Técnicas de Análisis e Interpretación de la Información

Para interpretar los resultados obtenidos en esta investigación, se utilizaron herramientas digitales como SPSS 26 y Excel 2019. Con estas herramientas, se elaboraron tablas de frecuencia porcentual y gráficos de líneas, los cuales facilitaron la visualización del avance de los estudiantes en las evaluaciones pre-test y post test. Estas representaciones gráficas y tabulares permitieron identificar de manera clara las tendencias y los cambios en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas.

En cuanto al análisis estadístico, se empleó el software SPSS 26 para calcular medidas descriptivas como la media, la desviación estándar y la varianza de los resultados obtenidos en ambas pruebas. Además, se determinó la diferencia entre los puntajes del pre-test y el post test, lo que permitió evaluar de forma precisa el impacto de la intervención en el aprendizaje de los estudiantes. Este enfoque estadístico brindó una base sólida para interpretar los hallazgos y establecer conclusiones fundamentadas sobre los efectos del uso de Google Arts. and culture en el proceso educativo.

4.5 Técnicas para Demostrar la Verdad o Falsedad de las Hipótesis Planteadas.

Se emplearon métodos de estadística descriptiva e inferencial para analizar los datos recopilados, destacando la importancia de utilizar herramientas confiables y legítimas en este proceso. En particular, se utilizó el software SPSS versión 27, que cuenta con dos componentes principales: uno para la gestión de variables y otro para la introducción y análisis de datos, permitiendo la visibilidad y ejecución de órdenes desde ambas perspectivas. Para aceptar o rechazar la hipótesis planteada, se utilizó el estadígrafo W de Wilcoxon, una prueba no paramétrica diseñada para comparar dos

muestras relacionadas y determinar si existe una diferencia significativa entre ellas. Este método es ideal cuando no se puede asumir la normalidad de los datos. Su cálculo se basa en los rangos asignados a las diferencias absolutas de los pares de observaciones, siendo los valores positivos y negativos considerados para determinar el valor de W .

CAPITULO V

RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN

5.1 Descripción del Proceso de Datos.

Para determinar la eficacia y fiabilidad del instrumento de recolección de datos en primer plano fue evaluado por expertos quienes examinaron la claridad y coherencia en cada uno de los ítems en relación con las dimensiones de la variable dependiente construye interpretaciones históricas. Seguidamente fue sometida a la prueba de fiabilidad mediante el coeficiente Alfa de Cronbach, obteniendo un resultado que evidenció la consistencia interna del instrumento, como se muestra a continuación:

Tabla

4

Prueba de confiabilidad del instrumento

ESTADÍSTICAS DE FIABILIDAD	
Alfa de Cronbach	N de elementos
.786	15

Nota. Elaboración propia en el programa SPSS

Análisis e Interpretación.

En la tabla 4 se presenta el resultado de la prueba de confiabilidad del instrumento aplicado, obteniendo un índice de Alfa de Cronbach de 0,786 para un total de 15 elementos que miden el mismo constructo de manera consistente. Esto indica que el instrumento posee una confiabilidad aceptable. De acuerdo con los criterios establecidos, un Alfa de Cronbach que se sitúa entre 0,7 y 0,9 es considerado confiable. Esto indica que los ítems del cuestionario son coherentes en la medición de la variable construye interpretaciones históricas y confirma que el instrumento es adecuado para investigar el efecto de la plataforma Google Arts. and culture en los estudiantes.

Prosiguiendo con la explicación el instrumento también fue evaluado y validado por tres expertos en el tema quienes dieron su aporte en la retroalimentación crítica para asegurar que el cuestionario cuente con las preguntas validas y pertinentes, continuando así con la aplicación del pre test y la aplicación del post tes después de las diez sesiones programadas. Lo que nos permitió obtener las variaciones en la variable y sus dimensiones.

Al recoger los datos mediante el cuestionario pasamos al llenado de datos en el programa SPSS para realizar el análisis descriptivo en la variable y sus dimensiones, se hizo una baremación de la variable construye interpretaciones históricas con sus dimensiones, para así clasificar los niveles de desempeño tal como se muestra en la tabla cinco.

Tabla**5**

Baremación de la variable y sus dimensiones

	variable	dimensión 1	Dimensión 2	Dimensión 3
	Competencia construye interpretaciones históricas	interpreta críticamente fuentes diversas	comprende el tiempo histórico	elabora explicaciones sobre el proceso histórico
En inicio	0-30	0-10	0-10	0-10
En proceso	31-39	11-13	11-13	11-13
Logro esperado	40-52	14-17	14-17	14-17
Logro destacado	53-60	18-20	18-20	18-20

Nota. Elaboración propia en el programa SPSS

Análisis e interpretación

La tabla cinco muestra la baremación de la variable construye interpretaciones críticas según sus niveles donde en inicio toma el puntaje de 0 a 30, en proceso toma el puntaje de 31 a 39,

logro destacado 40 a 52 y logro destacado 52 a 60, mientras que sus tres dimensiones tienen una baremación igual ya que cuentan con cinco preguntas cada dimensión siendo así en nivel de inicio de 0 a 11, en proceso de 11 a 13, logro esperado 14 a 17 y logro destacado 18 a 20, esta clasificación permite evaluar con más precisión el nivel de los estudiantes y la influencia que genera Google Arts. and culture en la competencia construye interpretaciones históricas.

5.2 Resultados por Variable

Tabla

6

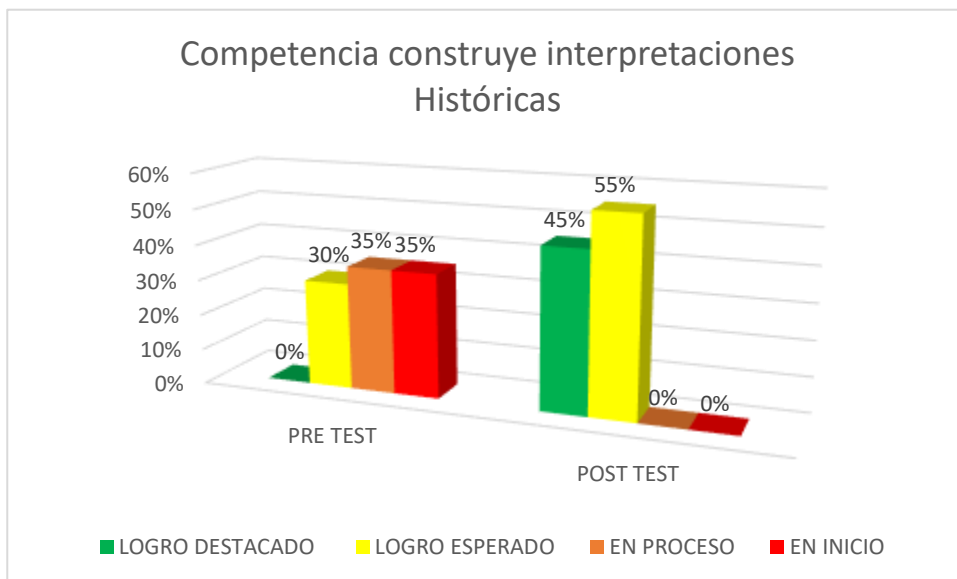
Pre y post tes de la variable construye interpretaciones históricas.

PRE TEST			POST TEST	
	Interpreta críticamente fuentes diversas		Interpreta críticamente fuentes diversas	
LOGRO DESTACADO	1	0.05	10	0.5
LOGRADO ESPERADO	6	0.3	7	0.35
EN PROCESO	8	0.4	3	0.15
EN INICIO	5	0.25	0	0
TOTAL	20	1	20	1

Nota. Elaboración propia en el programa SPSS

Figura**3**

Pre y post test de la variable construye interpretaciones históricas.



Nota. Elaborado en Excel en base a los datos del procesamiento estadístico

Al recoger los resultados de pre test sobre la competencia construye interpretaciones históricas, se muestran que el 35 % de los estudiantes se encontraban en el nivel de inicio, el 35 % en proceso y 30 % alcanzó el logro esperado, sin embargo, ningún estudiante llega a registrar el nivel de logro destacado. Tras la aplicación de la plataforma Google Arts. and culture los resultados obtenidos del post test muestran una mejora significativa, debido a que el 45 % de estudiantes logro alcanzar el nivel de logro destacado, el 55% llego alcanzar el nivel de logro esperado sin presenciar estudiantes en el nivel de en proceso y en inicio. Lo que demuestra que la plataforma Google Arts. and culture apporto significativamente en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes del cuarto grado de secundaria en la institución educativa Inka Tupaq Yupanqui. Estos datos representan que antes de la implementación de la plataforma Google Arts. and culture los estudiantes tenían un bajo nivel de logro en la competencia construye interpretaciones históricas. No obstante, después de la aplicación de las sesiones de clase, se demostró una gran mejoría en el

desarrollo de la competencia, pues pudieron explicar, contrastar, identificar, establecer, reconocer y plantear los sucesos históricos con más claridad, estableciendo conexiones causales y justificando sus interpretaciones con mayor profundidad.

Tabla

7

Pre y post test de la primera dimensión

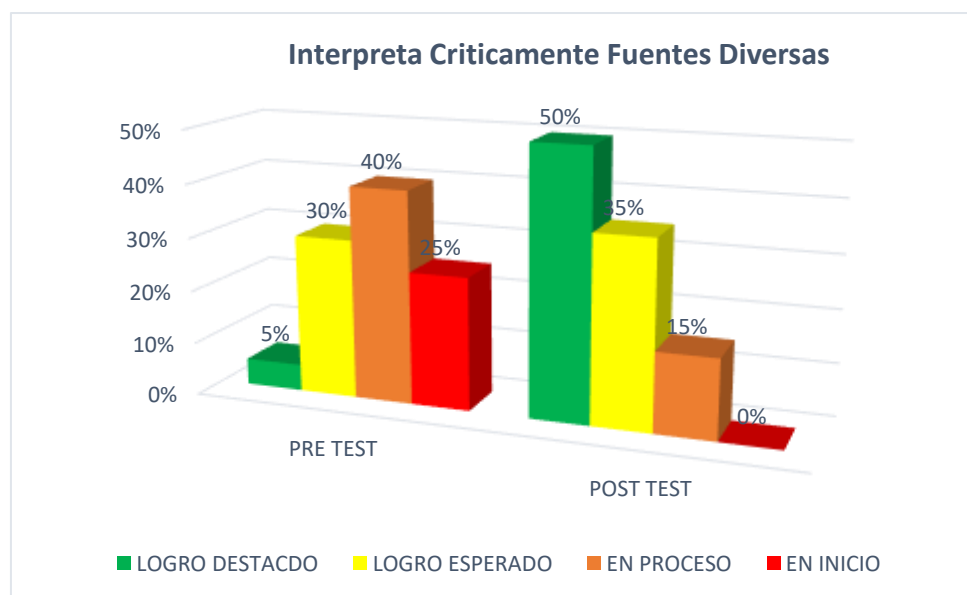
	PRE TEST		POST TEST	
	Comprende el tiempo histórico.		Comprende el tiempo histórico.	
LOGRO DESTACADO	0	0	11	0.5
LOGRO ESPERADO	7	0.35	7	0.35
EN PROCESO	4	0.2	1	0.15
EN INICIO	9	0.45	1	0
TOTAL	20	1	20	1

Nota. Obtenido del procesamiento estadístico

Figura

4

Pre y post test de la primera dimensión.



Nota. Elaborado en Excel en base a los datos del procesamiento estadístico

Los resultados del pretest, en la evaluación de la dimensión "interpreta críticamente diversas fuentes", muestran que el 25 % de estudiantes se encuentran en el nivel de inicio, 40% en proceso, 30% alcanzo el logro esperado y 5% alcanzaron el logro destacado. Después de aplicar la plataforma Google Arts. and culture los resultados del post test arrojan que el 50% de estudiantes alcanzaron el nivel de logro destacado, 35 % el logro esperado y 15% se quedó en proceso mientras que en inicio no se encuentra ningún estudiante. Lo que evidencia que la plataforma Google Arts. and culture influyó de forma positiva en el logro de la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas en estudiantes de cuarto grado de secundaria de la institución educativa Inka Tupaq Yupanqui.

Estos datos evidencian que, antes de hacer uso de la plataforma Google Arts. and culture, los estudiantes tenían un bajo nivel de análisis e interpretación de las diversas fuentes lo que impedía su capacidad para contrastar información, identificar sesgos y construir argumentos fundamentados. Sin embargo, tras la implementación de la plataforma mediante sesiones de clase, trabajos en grupo y actividades como la revisión de materiales en la plataforma de casos históricos, los estudiantes mejoraron significativamente en la interpretación crítica de fuentes, logrando evaluar con mayor profundidad la validez y fiabilidad de la información, así como establecer conexiones entre distintos relatos históricos.

Tabla

8

Pre y post test de la segunda dimensión

PRE TEST	POST TEST
Comprende el tiempo histórico.	Comprende el tiempo histórico.

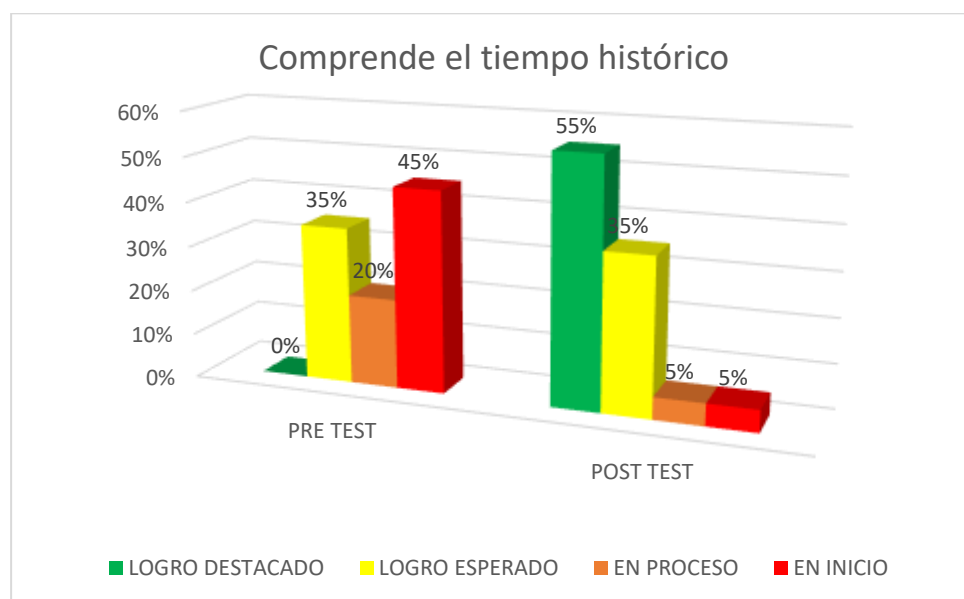
LOGRO DESTACADO	0	0	11	0.5
LOGRO ESPERADO	7	0.35	7	0.35
EN PROCESO	4	0.2	1	0.15
EN INICIO	9	0.45	1	0
TOTAL	20	1	20	1

Nota. Obtenido del procesamiento estadístico.

Figura

5

Pre y post test de la segunda dimensión.



Nota. Elaborado en Excel en base a los datos del procesamiento estadístico

En la dimensión comprende el tiempo histórico, el pre test mostro que el 45% de los estudiantes se encontraban en el nivel de inicio, el 20% en proceso, el 35% logro alcanzar el logro esperado y ninguno pudo alcanzar al logro destacado. Después de a ver aplicado el Google Arts and culture, los resultados cambiaron significativamente en el post test, donde el 55% de los estudiantes logró el nivel de logro destacado, un 35% logro esperado, un 5% en proceso y el otro 5% se mantuvo en inicio. Esto evidencia un fortalecimiento de su capacidad de reconocer y

organizar los hechos históricos, gracias a la plataforma Google Arts. and culture, mejorando así su desempeño en esta dimensión.

Estos datos evidencian que, antes de la aplicación de la plataforma Google Arts. and culture, los estudiantes presentaban un bajo nivel de logro en la capacidad de comprender de manera adecuada el tiempo histórico, identificar su duración y establecer relaciones de causa y efecto. Tras la implementación del Google Arts. and culture. En el aprendizaje de los estudiantes, como estrategia de exploración y descubrimiento, junto con las estrategias en el aula como discusiones grupales e individuales en la identificación del tiempo histórico, los estudiantes lograron mejorar su capacidad en organizar, analizar e interpretar los diferentes acontecimientos históricos con una mayor precisión y complejidad.

Tabla

9

Pre y post tes de la tercera dimensión

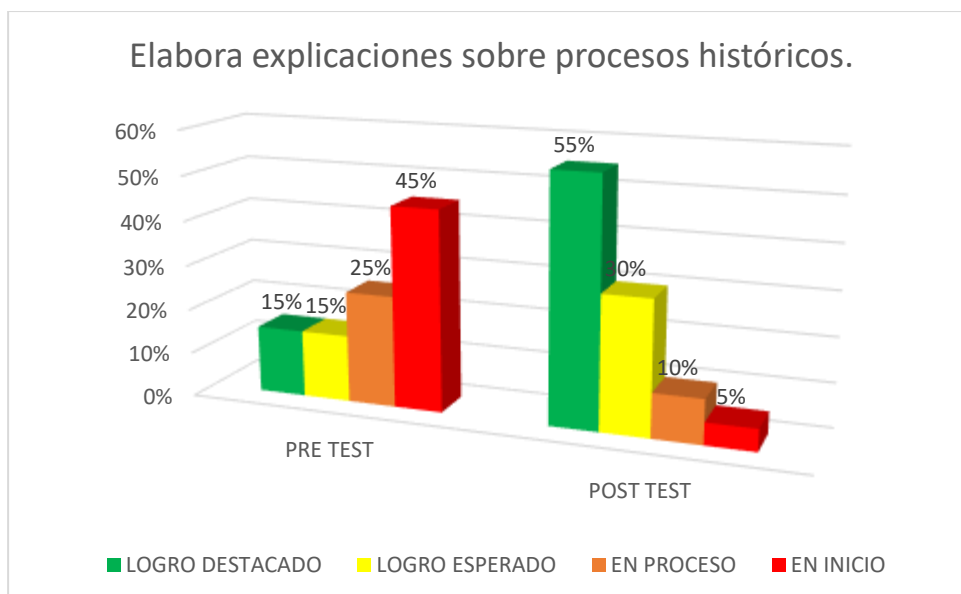
	PRE TEST		POST TEST	
	Elabora explicaciones sobre procesos históricos.		Elabora explicaciones sobre procesos históricos.	
SATISFACTORIO	3	0.15	11	0.55
LOGRADO	3	0.15	6	0.3
EN PROCESO	5	0.25	2	0.1
EN INICIO	9	0.45	1	0.05
TOTAL	20	1	20	1

Nota. Obtenido del procesamiento de datos estadísticos.

Figura

6

Pre y post test de la tercera dimensión.



Nota. Elaborado en Excel en base a los datos del procesamiento estadístico

En la dimensión elabora explicaciones sobre procesos históricos los resultados obtenidos en el pre test se evidencia que el 45% de estudiantes se encuentran en inicio, el 25 % de estudiantes se ubican en proceso, el 15% lograron el logro esperado y el 15 % alcanzaron el logro destacado. Después de aplicar Google Arts. and culture el post test revela una mejora significativa mostrándonos el nivel de estudiantes que alcanzaron el nivel de logro destacado son el 55%, el 30% alcanzo el logro esperado, el 10% está en proceso y el 5% se encuentra en inicio. reflejando una mejora considerable en su capacidad para explicar los hechos y procesos históricos de manera más estructurada y argumentada.

Antes de la intervención, los estudiantes presentaban una deficiencia en elaborar las explicaciones sobre los distintos procesos históricos, mostrando complicaciones para conectar hechos y procesos de manera coherente. Tras la aplicación de Google Arts. and culture mejoraron notablemente al ser capaces de crear explicaciones más nítidas y detalladas, plantear hipótesis y utilizar términos históricos; evidenciando de esta forma una mejor comprensión de los eventos históricos y su entorno.

5.3 Prueba de Hipótesis

5.3.1 Prueba de normalidad de la variable y sus dimensiones.

Tabla

10

Prueba de normalidad de la variable y sus dimensiones

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
CONSTRUYEINTERPRETACIONESHISTORICASPRE	.913	20	.074
INTERPRETACRITICAMENTEFUENTESDIVERSASPRE	.916	20	.082
COMPRENDEELTIEMPOHISTORICOPRE	.825	20	.002
ELABORAEXPLICACIONESSOBREPROCESOSHISTORICOPRE	.896	20	.035
CONSTRUYEINTERPRETACIONESHISTORICASPOST	.896	20	.035
INTERPRETACRITICAMENTEFUENTESDIVERSASPOST	.765	20	.001
COMPRENDEELTIEMPOHISTORICOPOST	.724	20	.001
ELABORAEXPLICACIONESSOBREPROCESOSHISTORICOSPOST	.749	20	.001

Nota. Elaboración propia de acuerdo al programa SPSS

De acuerdo con los resultados obtenidos en la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk, aplicada a una muestra de 20 estudiantes, se logró identificar el comportamiento de los datos correspondientes al pre test y post test de las dimensiones evaluadas. Esta prueba permitió determinar si los puntajes obtenidos seguían o no una distribución normal, tomando como referencia un nivel de significancia de 0.05.

En el pre test, las dimensiones “Construye interpretaciones históricas” ($p = 0.074$) e “Interpreta críticamente fuentes diversas” ($p = 0.082$) presentaron valores mayores a 0.05; por ello, se considera que sus datos muestran una distribución cercana a la normalidad. Por otro lado, las dimensiones “Comprende el tiempo histórico” ($p = 0.002$) y “Elabora explicaciones sobre procesos

históricos” ($p = 0.035$) obtuvieron valores menores a 0.05, indicando que sus datos no presentan una distribución normal.

En cuanto al post test, todas las dimensiones evaluadas registraron valores inferiores a 0.05: “Construye interpretaciones históricas” ($p = 0.035$), “Interpreta críticamente fuentes diversas” ($p = 0.001$), “Comprende el tiempo histórico” ($p = 0.001$) y “Elabora explicaciones sobre procesos históricos” ($p = 0.001$). Esto evidencia que los datos del post test no siguen una distribución normal.

De manera general, los resultados muestran que la mayoría de las dimensiones evaluadas no cumplen con el supuesto de normalidad estadística. Debido a ello, resulta más adecuado utilizar pruebas estadísticas no paramétricas para el análisis inferencial de la investigación. En ese sentido, se considera pertinente emplear la prueba de rangos con signo de Wilcoxon para comparar los resultados obtenidos entre el pre test y el post test.

Finalmente, estos resultados permiten sustentar metodológicamente la elección de procedimientos estadísticos acordes con las características reales de los datos obtenidos en la investigación, garantizando así una interpretación más adecuada y confiable de los resultados.

5.3.2 Prueba de hipótesis general

H_a: Google Arts. and culture influye directamente en el logro de la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes del cuarto grado de la I.E. Inka Tupaq Yupanqui de Chinchero, Cusco – 2024.

H₀: Google Arts. and culture no influye directamente en el logro de la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes del cuarto grado de la I.E. Inka Tupaq Yupanqui de Chinchero, Cusco – 2024.

Tabla**11**

Prueba de Wilcoxon para el análisis de la variable.

	Construye interpretaciones históricas pre test construye interpretaciones históricas post tes
Z	-3.955 ^b
Sig. Asintótica. (bilateral)	<.001

Nota. Elaboración propia de acuerdo al programa SPSS

Análisis e Interpretación

La prueba de Wilcoxon aplicada a la variable Construye interpretaciones históricas arrojó un valor de $Z = -3.955$ y una significancia asintótica de $p < 0.001$. Dado que el valor de significancia es menor al nivel crítico de 0.05, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_a). Por ende, esto significa que el uso de la plataforma Google Arts. and culture influye de manera directa y positiva en el logro de la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la I.E. Inka Tupaq Yupanqui de Chinchero. Demostrando así que, los estudiantes mejoraron de manera significativa en su aprendizaje y desarrollo de la competencia, lo que se refleja en un progreso notable en la capacidad de los estudiantes para analizar, contrastar y explicar procesos históricos desde una perspectiva crítica

Tabla**12**

Estadística de muestras emparejadas de la variable (pre y post test)

	N	Rango	Mínimo	Máximo	Media	Desv. estándar
Construye interpretaciones históricas pre test	20	28	24	52	34.80	9.001
Construye	20	16	44	60	52.40	5.642

interpretaciones históricas post test

Nota. Elaboración propia de acuerdo al programa SPSS

Análisis e Interpretación

El examen estadístico de los conjuntos de datos emparejados para la variable construye interpretaciones históricas revela un aumento significativo en el promedio de calificaciones desde la evaluación del pre test hasta la evaluación del post test En un principio, el promedio en la evaluación inicial fue de 34.80 con una desviación estándar de 9.001 y los puntajes oscilaron entre un mínimo de 24 y un máximo de 52 Tras la aplicación de la plataforma, el promedio incremento a 52.40 en el post tes con una desviación estándar de 5.642 y los puntajes variaron con un mínimo de 44 y el máximo de 60 este incremento en la media y la mayor variabilidad de los datos evidencian que la aplicación de la plataforma logro un efecto notable y favorable en la habilidad de los estudiantes para interpretaciones históricas. Estos datos apoyan a la hipótesis general de que la aplicación de la plataforma influyó significativamente en el estudio de esta capacidad con los estudiantes de cuarto grado.

5.3.3 Prueba de hipótesis del primer objetivo específico

Ha: Google Arts. and culture influye en la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas en los estudiantes del cuarto grado de la institución educativa Inka Tupaq Yupanqui de Chinchero, Cusco – 2024.

H0: Google Arts. and culture no influye en la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas en los estudiantes del cuarto grado de la institución educativa Inka Tupaq Yupanqui de Chinchero, Cusco – 2024.

Tabla**13**

Prueba de hipótesis de Wilcoxon para la primera dimensión.

	Interpreta críticamente fuentes diversas post test
	Interpreta críticamente fuentes diversas pre test
Z	-3.320 ^b
Sig. así. (bilateral)	<.001

Nota. Elaboración propia con datos del programa SPSS

La prueba de Wilcoxon aplicada en la primera dimensión interpreta críticamente fuentes diversas mostró un valor de $Z = -3,320$ con una significancia asintótica bilateral menor a 0,001. Estos resultados respaldan la hipótesis alterna y rechaza la hipótesis nula. Este resultado estadístico evidencio que, existen diferencias significativas entre los puntajes del pre test y el post test, lo cual permite afirmar que la implementación de la plataforma Google Arts. and culture influyó de manera directa en el desarrollo de la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas, demostrando así que los estudiantes lograron fortalecer su desempeño en analizar críticamente distintas fuentes históricas, identificar su validez y pertinencia, así como establecer relaciones entre ellas para construir interpretaciones más críticas, reflexivas y fundamentadas.

Tabla**14**

Estadística de muestras emparejadas de la primera dimensión pre y post test.

	N	Rango	Mínimo	Máximo	Media	Desv. estándar
Interpreta críticamente fuentes diversas pre test	20	16	4	20	12.40	3.872
Interpreta críticamente fuentes diversas post test	20	8	12	20	17.40	2.981

Nota. Elaboración propia mediante el programa SPSS

Los resultados descriptivos de la dimensión interpretan críticamente fuentes diversas revelan un incremento significativo en el promedio de puntajes desde la evaluación del pretest hasta la del post test. En la primera medición, la media fue de 12,40 con una desviación estándar de 3,872, y los puntajes oscilaron entre un mínimo de 4 y un máximo de 20. Tras la aplicación de la plataforma Google Arts. and culture, la media se elevó a 17,40 en el post test, con una desviación estándar de 2,981, y los puntajes se ubicaron entre 12 y 20. Este aumento en la media, acompañado de la reducción en la dispersión, evidencia que la implementación de la plataforma influyó de manera directa, positiva y favorable en la capacidad de los estudiantes para interpretar críticamente fuentes diversas. Estos resultados respaldan la primera hipótesis específica, confirmando que la aplicación de la plataforma influyo de forma significativa en el logro de esta capacidad en los estudiantes de cuarto grado de secundaria, fortaleciendo así su análisis crítico y su reflexión sobre las fuentes históricas.

5.3.4 Prueba de hipótesis del segundo objetivo específico.

Ha: Google Arts. and culture influye en la capacidad comprende el tiempo histórico en los estudiantes del cuarto grado de la institución educativa Inka Tupaq Yupanqui de Chinchero, Cusco – 2024.

H0: Google Arts. and culture no influye en la capacidad comprende el tiempo histórico en los estudiantes del cuarto grado de la institución educativa Inka Tupaq Yupanqui de Chinchero, Cusco – 2024.

Tabla

15

Prueba de Wilcoxon para la segunda dimensión.

	Comprende el tiempo histórico post test
	Comprende el tiempo histórico pre test
Z	-3.790 ^b
Sig. asin. (bilateral)	<.001

Nota. Elaboración propia realizada en el programa SPSS

La prueba de Wilcoxon aplicada a la dimensión comprende el tiempo histórico mostró un valor de $Z = -3,790$ con una significancia asintótica bilateral menor a 0,001. Estos resultados permiten rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, lo cual indica que existen diferencias estadísticamente significativas entre los puntajes del pretest y el post test. En este sentido, este hallazgo demuestra que la aplicación de Google Arts. and culture influyó de manera directa y positiva en el desarrollo de la capacidad de los estudiantes para comprender el tiempo histórico. Demostrando así que los estudiantes de cuarto grado lograron explicar cambios en los procesos históricos, establecer relaciones entre hechos o procesos, y reconocer la secuencia temporal de manera más clara y coherente. Esto confirma la segunda hipótesis específica, resaltando el impacto positivo y favorable de la plataforma en esta capacidad clave en la formación histórica.

Tabla

16

Estadística de muestras emparejadas de la segunda dimensión pre y post test.

	N	Rango	Mínimo	Máximo	Media	Desv. estándar
Comprende el tiempo histórico pre test	20	12	4	16	11.40	3.952
Comprende el tiempo histórico post test	20	12	8	20	17.60	3.283

Nota. Elaboración propia de acuerdo al programa SPSS

Los resultados descriptivos de la dimensión comprenden el tiempo histórico evidencian un incremento notable en el rendimiento de los estudiantes entre la evaluación de pretest y la de post test. En la primera medición, la media fue de 11,40 con una desviación estándar de 3,952, y los puntajes oscilaron entre un mínimo de 4 y un máximo de 16. Tras la aplicación de la plataforma Google Arts. and culture, la media ascendió a 17,60 en el post test, con una desviación estándar de 3,283, y los puntajes se ubicaron entre 8 y 20. Este aumento en la media, acompañado de una ligera reducción en la dispersión, refleja que la implementación de la plataforma influyó de manera directa, positiva y favorable en la capacidad de los estudiantes para comprender el tiempo histórico. De este modo, los resultados respaldan la segunda hipótesis específica, confirmando que la aplicación de la plataforma fortaleció en los estudiantes de cuarto grado de secundaria la habilidad para establecer secuencias temporales, reconocer relaciones de causalidad y explicar de forma más clara los procesos históricos.

5.3.5 Prueba de hipótesis del tercer objetivo específico

Ha: Google Arts. and culture influye en la capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos en los estudiantes del cuarto grado de la institución educativa Inka Tupaq Yupanqui de Chinchero, Cusco – 2024.

H0: Google Arts. and culture no influye en la capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos en los estudiantes del cuarto grado de la institución educativa Inka Tupaq Yupanqui de Chinchero, Cusco – 2024.

Tabla

17

Prueba de Wilcoxon para la tercera dimensión.

	Elabora explicaciones sobre procesos históricos post test
	Elabora explicaciones sobre procesos históricos pre test

Z	-3.674 ^b
Sig. asin. (bilateral)	<.001

Nota. Elaboración propia en el programa SPSS

La prueba de Wilcoxon aplicada a la dimensión elabora explicaciones sobre procesos históricos arrojó un valor de $Z = -3,674$ con un nivel de significancia bilateral menor a 0,001. Estos resultados permiten rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, lo que indica que existen diferencias estadísticamente significativas entre los puntajes obtenidos en el pretest y el post test. En este sentido, se demuestra que la aplicación de Google Arts. and culture influyó de manera directa y favorable en el desarrollo de esta capacidad, ya que los estudiantes lograron explicar problemas históricos con mayor claridad, plantear hipótesis fundamentadas y comprender el comportamiento de la sociedad en su contexto histórico. Este hallazgo confirma la tercera hipótesis específica, lo que resalta el efecto positivo de la plataforma en el fortalecimiento de la capacidad de los estudiantes para dar explicaciones más claras sobre problemas históricos, proponer hipótesis con fundamentos, usar de forma adecuada términos propios de la historia y comprender mejor cómo actuaba la sociedad dentro de su contexto.

Tabla

18

Estadística de muestras emparejadas de la tercera dimensión (pre y post test)

	N	Rango	Mínimo	Máximo	Media	Desv. estándar
Elabora explicaciones sobre procesos históricos pre test	20	16	4	20	11.00	5.638
Elabora explicaciones sobre procesos históricos post test	20	12	8	20	17.40	3.500

Nota. Elaboración propia en el programa SPSS

Los resultados descriptivos de la dimensión *Elabora explicaciones sobre procesos históricos* muestran un incremento considerable en los puntajes entre el pretest y el post test. En la primera medición, la media fue de 11,00 con una desviación estándar de 5,638, registrándose puntajes que oscilaron entre un mínimo de 4 y un máximo de 20. Posteriormente, tras la aplicación de la plataforma Google Arts. and culture, la media ascendió a 17,40 en el post test, con una desviación estándar de 3,500, y los puntajes se ubicaron entre 8 y 20. Este aumento en el promedio, junto con una menor variabilidad en los resultados, evidencia que la plataforma contribuyó de manera directa y positiva al fortalecimiento de esta capacidad en los estudiantes de cuarto grado, permitiéndoles explicar problemas históricos con mayor claridad, plantear hipótesis fundamentadas, emplear términos propios de la disciplina y comprender el comportamiento de las sociedades en su contexto histórico.

5.4 Discusión de los Resultados

5.4.1 Descripción de los Hallazgos más Relevantes y Significativos

Los resultados obtenidos en la investigación realizada evidencian hallazgos relevantes que reflejan la influencia positiva de la plataforma Google Arts. and culture en el logro de la competencia *construye interpretaciones históricas* en los estudiantes del cuarto grado de la institución Educativa Inka Tupac Yupanqui. A través de la prueba de Wilcoxon se pudo observar el análisis comparativo entre los resultados obtenidos del pretest y el post test que demostraron un incremento significativo en la puntuación de la media, pasando de 34.80 a 52.40 en la variable principal, lo que indica una mejora notable en la competencia evaluada. A su vez también arrojó un valor de $Z = -3.955$ y una significancia asintótica bilateral de $p < 0.001$, confirmando que los cambios observados no fueron producto del azar y que la implementación de plataforma tuvo un

efecto significativo en la mejora del logro de la competencia. En este sentido, los resultados obtenidos en el pre test y post test muestran un cambio visible en los niveles de logro de los estudiantes del cuarto grado, quienes en un inicio se hallaban en su mayoría en los niveles de inicio y en proceso y tras la implementación de la plataforma los estudiantes mejoraron en gran medida alcanzando así el nivel del logro destacado en su mayoría y el logro esperado.

Respecto a la dimensión interpreta críticamente fuentes diversas, los estudiantes pasaron de una media de 12.40 en el pre test a 17.40 en el post test. Esta mejora, corroborada por la prueba de Wilcoxon con un valor de $Z = -3.320$ y una significancia de $p < 0.001$, indican un avance significativo en la capacidad de los estudiantes para analizar y evaluar críticamente fuentes históricas diversas, identificar su validez y establecer relaciones más fundamentadas entre ellas.

Por otro, la dimensión comprende el tiempo histórico, su media aumentó de 11.40 en el pretest a 17.60 en el post test, con un valor de $Z = -3.790$ y una significancia de $p < 0.001$, lo cual respalda que la aplicación de Google Arts. and culture permitió comprender mejor las interacciones entre los diferentes momentos históricos, esto no solo los ayudó a aprender fechas sino también a entender cómo los hechos se conectan entre sí y cómo influyen en la historia de forma global, nacional y local.

Finalmente, en la dimensión elabora explicaciones sobre procesos históricos, la media ascendió de 11.00 en el pretest a 17.40 en el post test, y la prueba de Wilcoxon arrojó un valor de $Z = -3.674$ con una significancia asintótica de $p < 0.001$, lo que corrobora que la implementación de la plataforma mejoró significativamente la capacidad de los estudiantes de construir explicaciones coherentes, formular hipótesis fundamentadas y emplear conceptos históricos de manera más rigurosa y eficiente.

Estos resultados estadísticos muestran que Google Arts. and culture es una estrategia efectiva en la mejora de la competencia de construye interpretaciones históricas en los estudiantes del cuarto grado de secundaria.

5.4.2 Comparación con la literatura

En cuanto al objetivo general, que buscó demostrar la influencia de la plataforma Google Arts. and culture en la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de cuarto grado de secundaria de la I.E. Inka Tupaq Yupanqui de Chinchero, los resultados evidenciaron una mejora significativa. El análisis estadístico mediante la prueba de Wilcoxon arrojó un valor de $Z = -3.955$ y una significancia de $p < 0.001$, confirmando que la implementación de la plataforma influyó de manera positiva en la competencia. Esta mejora, reflejada en el aumento del promedio del pre test (34.80) al post test (52.40), guarda relación con los aportes de Cabrera (2019), quien demostró el potencial de Google Arts. and culture en el aprendizaje universitario, aunque su investigación este centrado en el campo psicológico, ambos estudios coinciden en que el uso de herramientas digitales mejora la capacidad de los estudiantes para interactuar de manera más profunda con los contenidos curriculares. En ambos los recursos visuales proporcionados por plataformas como Google Arts. and culture permiten que los estudiantes accedan a representaciones visuales y elementos clave de la materia, promoviendo un aprendizaje más reflexivo y estructurado.

En relación con el primer objetivo específico, orientado a demostrar cómo Google Arts. and culture mejoro la capacidad de interpretar críticamente fuentes diversas, los resultados mostraron una mejora clara, pasando de los niveles inicio y en proceso a un a los niveles de logro esperado y logro destacado tras la implementación de la plataforma. este estudio coincide con la visión de Silva (2013) sobre el potencial pedagógico de los museos virtuales, el autor argumenta

que los museos virtuales tienen la capacidad de estimular el análisis crítico, proporcionando a los estudiantes la posibilidad de interactuar con fuentes históricas diversas y desarrollando su capacidad para reflexionar de manera profunda sobre los hechos. En este sentido, tanto el presente estudio como el de Silva (2013) coinciden en que Google Arts. and culture actúa como un medio para que los estudiantes accedan a una variedad de fuentes históricas, lo que les permite formar interpretaciones más ricas y matizadas, no obstante, Silva se enfocó en la educación a lo largo de la vida y en la accesibilidad de los museos virtuales para diversos tipos de público, esta investigación se centra específicamente en cómo los estudiantes de historia se benefician de estas herramientas para desarrollar competencias históricas más avanzadas, también coinciden con los estudios de realizados por Mamani (2024), quien a través de implementación del ludo histórico evidenció que los estudiantes lograron interpretar con mayor profundidad las diversas fuentes históricas. Si bien los recursos didácticos empleados son diferentes, en ambos casos se confirman que las herramientas y recursos innovadores potencian la interpretación crítica de los estudiantes en el área de ciencias sociales.

Con respecto al segundo objetivo específico, enfocado en fortalecer la capacidad de comprender el tiempo histórico, los resultados de la investigación mostraron un cambio notable, evidenciado en el aumento de los niveles de logro. Este hallazgo es similar a las ideas presentadas por Reigosa (2019), quien sostiene que Google Arts. and culture facilita la democratización del acceso al patrimonio cultural, permitiendo a los estudiantes contextualizar eventos históricos en su tiempo y espacio, este estudio muestra que el acceso a recursos digitales facilita la comprensión de la historia de manera más dinámica, ya que permite a los estudiantes visualizar eventos históricos y sus interconexiones de forma más accesible. No obstante, el enfoque de Reigosa fue más general sobre el impacto de la digitalización en los museos, mientras que en esta investigación

se profundiza específicamente en el uso de Google Arts. and culture para la enseñanza de la competencia construye interpretaciones históricas.

Finalmente, en el tercer objetivo específico, relacionado con la elaboración de explicaciones sobre procesos históricos, los hallazgos mostraron una mejora significativa, dado que los estudiantes dejaron de presentar explicaciones no bien argumentadas a construir argumentos más sólidas y concretas en el post test. Este resultado coincide con las conclusiones de Silva (2013), quien destaca que los museos virtuales tienen un gran potencial para promover un aprendizaje activo y significativo. Ambos estudios reconocen que las herramientas digitales, como Google Arts. and culture, permiten a los estudiantes interactuar de manera más directa con los contenidos históricos, lo que facilita la construcción de explicaciones argumentadas y bien fundamentadas. Sin embargo, en el caso de Silva, la propuesta educativa se centra en un modelo que se adapta a diferentes tipos de visitantes, mientras que este estudio se enfoca más en los beneficios específicos para los estudiantes que interactúan con el patrimonio cultural e histórico.

En relación a los antecedentes nacionales, uno de los hallazgos clave de esta investigación es que la implementación de Google Arts. and culture impactó positivamente en la competencia construye interpretaciones históricas, quienes fueron capaces de analizar y comprender hechos históricos de manera más estructurada, lo que fortaleció sus habilidades críticas en ciencias sociales. Este resultado se encuentra en sintonía con el estudio de Navarro (2024), quien exploró el uso de herramientas de Google en el aprendizaje colaborativo, que si bien el enfoque de Navarro estaba dirigido a cómo el uso de herramientas como Google Docs y Google Classroom mejoraba el trabajo colaborativo entre los estudiantes, ambos estudios coinciden en que el uso de estas plataformas digitales facilita el acceso a los contenidos y permite a los estudiantes profundizar en su comprensión de manera más efectiva. La principal diferencia entre los estudios radica en que el

presente estudio se centró más en el desarrollo individual de una competencia, mientras que el estudio de Navarro destacó la importancia de las herramientas para mejorar el aprendizaje colectivo.

Conclusiones

Primera: La implementación de Google Arts. and culture influyó significativamente en la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes, ayudándolos a analizar y comprender hechos históricos de manera estructurada, fortaleciendo habilidades críticas en ciencias sociales.

Segunda: El uso de Google Arts. and culture mejoró notablemente la capacidad de los estudiantes para interpretar críticamente fuentes diversas, promoviendo un análisis reflexivo y profundo de información histórica, lo que favoreció la construcción de explicaciones fundamentadas y coherentes.

Tercera: La intervención con Google Arts. and culture facilitó el desarrollo de la capacidad comprende el tiempo histórico, permitiendo a los estudiantes contextualizar eventos dentro de un marco cronológico y analizar sus relaciones causales, fortaleciendo su aprendizaje de conceptos históricos abstractos.

Cuarta: El empleo de Google Arts. and culture fortaleció la capacidad de los estudiantes para elaborar explicaciones sobre procesos históricos, mejorando su habilidad para identificar conexiones entre eventos, analizar implicancias y construir explicaciones argumentadas y coherentes.

Sugerencias

Primero: Se recomienda a los docentes realizar gestiones para que los materiales necesarios y la tecnología adecuada estén disponibles para el uso de Google Arts. and culture, además coordinar con los coordinadores pedagógicos para contextualizar los eventos históricos dentro de un marco cronológico claro y coherente, permitiendo que los estudiantes comprendan mejor las relaciones causales entre los hechos históricos y los conceptos más abstractos, para que puedan visualizar y entender cómo los eventos se interrelacionan, por medio de herramientas como líneas de tiempo interactivas, mapas conceptuales y estudios de caso. facilitando su aprendizaje de manera práctica y visual.

Segunda: Se recomienda al director de la institución educativa, facilitar la integración de Google Arts. and culture en el currículo educativo, proporcionando a los docentes de ciencias sociales recursos y apoyo técnico adecuado, asimismo los equipos de tecnología educativa deben apoyar la implementación de la herramienta digital en las aulas. Para cumplir con el logro de los desempeños asociados a las capacidades. Incentivando la reflexión crítica y la construcción de explicaciones fundamentada.

Tercera: Se recomienda a la UGEL Urubamba fomentar el uso de Google Arts. and culture y ofrecer formación continua a los directores y docentes para que puedan integrar esta herramienta en el aula de manera efectiva, para que de esta forma los estudiantes participen activamente en estas actividades, desarrollando habilidades de análisis crítico y comprensión estructurada de los hechos históricos, con el uso de debates sobre temas históricos, proyectos de investigación donde los estudiantes analicen diferentes perspectivas de un mismo evento, y la discusión guiada de fuentes históricas.

Cuarta: A la dirección regional de educación Cusco, ofrecer talleres de capacitación a los docentes de la región del Cusco sobre el uso de Google Arts. and culture en el aula brindándoles herramientas y estrategias pedagógicas, gestionar también la provisión de dispositivos, conectividad a internet en zonas rurales para así integrar la plataforma en las sesiones a realizar.

Referencias Bibliográficas

- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*.
- Belloch, C. (2012) Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje. Material docente [on-line]. Departamento de Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación. Universidad de Valencia. Disponible en <http://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA1.pdf>
- Beraún, Villanueva (2016). Colegio de geógrafos del Perú: Clasificación de las regiones naturales del Perú.
- Cabero Almenara, J. (2015). Reflexiones educativas sobre las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). *Revista Tecnología, Ciencia Y Educación*, (1), 19–27. <https://doi.org/10.51302/tce.2015.27>
- Cabrera. (2019). El uso de Google Art & Culture como apoyo en una asignatura de la Licenciatura en Psicología. *RECIE. Revista Electrónica Científica de Investigación Educativa*, 4(2), 1179-1189.
- Carrasco. (2006). *Metodología de la investigación científica*. Editorial San Marcos.
- Champion, E. (2011). Critical approaches to virtual museums. *Museum Management and Curatorship*, 26(4), 311-327. <https://doi.org/10.1080/09647775.2011.626614>
- Climate-Data.org. (2025). Clima: Chinchero - Climograma, Diagrama de temperatura, Tabla climática. <https://es.climate-data.org/america-del-sur/peru/cuzco/chinchero-45611/>
- De la Cruz. (2021). *Herramientas Google y desempeño docente en la Institución Educativa Gonzalo Ugás Salcedo de Pacasmayo, 2021*. Chepén, Perú. <https://renati.sunedu.gob.pe/simple>
- Delgado, M., Arrieta, X., & Riveros, V. (2009). Uso de las TIC en educación, una propuesta para su optimización. *Omnia*, 15(3), 58-77.
- García Rivera, Edna Lucía. (2022). La construcción del pensamiento histórico en el nivel medio superior: propuesta didáctica para la enseñanza de la historia. *Sinéctica*, (58), e1323. Epub 23 de mayo de 2022. [https://doi.org/10.31391/s2007-7033\(2022\)0058-011](https://doi.org/10.31391/s2007-7033(2022)0058-011).
- Google Arts & Culture. (2021, febrero 17). *Learn with Google Arts & Culture*. Google Blog. <https://blog.google/outreach-initiatives/arts-culture/learn-google-arts-culture/>
- Google. (2011). *The Art Project*. <https://www.google.com/culturalinstitute/project/art-project>.
- Google. (2016). Google Arts & Culture: New ways to explore art. <https://blog.google/outreach-initiatives/arts-culture/google-arts-culture-new-ways-explore-art/>

Google Arts & Culture. (2023). Lesson plans. Google Arts & Culture

Google. (s. f.). I.E. Inka Tupac Yupanqui Chinchero [Mapa].

https://earth.google.com/web/search/I.E.+inka+tupac+yupanki+chinchero/@-13.39814924,72.0514683,3728.26905752a,394.35535702d,35y,0h,0t,0r/data=CiwiJgokCUPVKF_1_gHAESV77H6zfzfAGTDCk2cEuFHAIb6wp7XQ_VTAQgIIAToDCgEwQgIIAEoNCP_wEQAA?authuser=0

Grande, Cañón y Cantón (2016). Tecnologías de la información y la comunicación: evolución del concepto y características. (IJERI) International journal of Educational Research and Innovation. <https://www.upo.es/revistas/index.php/IJERI/article/view/1703/1559>.

Hendrickson, A., Bautista, J., Hernández, R., & Vieira, I. (2020). Aprendizaje y evaluación por competencias. Una experiencia de innovación en la formación del profesorado de Educación Primaria. Cuaderno de Pedagogía la Universitaria , XVII(34), 83-98. <https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7504241.pdf>.

Houghton, J., & Sheehan, P. (2000). A primer on the economic and social impacts of information and communications technology. *Melbourne Institute of Applied Economic and Social Research*.

Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice-Hall.

Mamani (2024) repositorio UNSAAC. Ludo Histórico Y La Competencia Construye Interpretaciones Históricas En Estudiantes Del Nivel Secundario De La Institución Educativa Fortunato L. Herrera, Cusco 2024 <http://hdl.handle.net/20.500.12918/9799>

Mayer, R. E. (2005). *The Cambridge handbook of multimedia learning*. Cambridge University Press.

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.

Milgram, P., & Kishino, A. (1994). A taxonomy of mixed reality visual displays. *IEICE TRANSACTIONS on Information and Systems*, E77-D(12), 1321-1329. <https://doi.org/10.1109/ARTCOM.2006.306416>

MINEDU. (2016). *Marco del buen desempeño docente*. Ministerio de Educación Perú.

Morán, J., Anguaya, L., Baque M., & Maliza, W. (2024). Herramientas digitales para fortalecer el proceso de enseñanza en los docentes de bachillerato técnico. 593 Digital Publisher CEIT, 9(2), 941-953

Navarro. (2024). Las herramientas Google y el aprendizaje colaborativo en los niños de la Institución Educativa Parroquial N°653 San José – Huaura. Huaura, Huacho, Perú.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Osorio Guzmán, M. (2016). *Alternativas para las nuevas prácticas educativas* (3rd ed., Vol. 3) Amapsi Editorial.

Pagès, J., & Santisteban, A. (s.f.). *LA ENSEÑANZA DEL TIEMPO HISTÓRICO: UNA PROPUESTA PARA SUPERAR VIEJOS PROBLEMAS*. Recuperado de <http://academicos.iems.edu.mx/cired/docs/ae/pp/hs/aepphspt01pdf01.pdf>

Paripanca Roque, R. (2023). *Dramatización de cuentos para desarrollar la competencia Construye Interpretaciones Históricas de estudiantes de secundaria de una institución educativa*, Cusco 2022.

Parry, R. (2018). *Museums in a digital age*. Routledge.

Peña(2019) Competencias, capacidades y desempeños del área de ciencias sociales - cneb 2019. <https://www.blogger.com/profile/08698812263702627573>.

Peru Choquequirao Trek. (2025). Chinchero. <https://peruchoquequiraoatrek.com/es/chinchero/>

Piaget, J. (1970). *Science of education and the psychology of the child*. Viking Press.

Puerta, C. (2019). Fuentes históricas cuaderno de fichas 2. Ministerio de Educación . <https://doi.org/https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/7557>.

OpenAI. (2026). ChatGPT (modelo de lenguaje de inteligencia artificial). <https://chat.openai.com/>

Ramos, C. A. (2015). Los paradigmas de la investigación científica. *Avances en Psicología*, 23(1), 9-17. <https://doi.org/10.33539/avpsicol.2015.v23n1.167>

Reigosa, C. (2021, January). 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.

RPP. (2022, 11 julio). La conectividad en las zonas rurales del país, una brecha pendiente de cerrar. <https://rpp.pe/campanas/valor-compartido/la-conectividad-en-las-zonas-rurales-del-pais-una-brecha-pendiente-de-cerrar-noticia-1417301>

Selwyn, N. (2016). *Education and technology: Key issues and debates* (2nd ed.). Bloomsbury Academic.

Silva Moreno, María del Carmen Angelica. (2013). "La didáctica del museo virtual : una propuesta de educación a lo largo de la vida". (Tesis de Licenciatura). Universidad Nacional Autónoma de México, México. Recuperado de <https://repositorio.unam.mx/contenidos/181538>

Skinner, B. F. (1953). *Science and human behavior*. Macmillan.

- Smith, M. (2011, febrero 1). Google's Art Project: A new way to see the world's great art. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/artanddesign/2011/feb/01/google-art-project-virtual-tour>
- Smithsonian Institution. (2020). Digital preservation. <https://www.si.edu/digital-preservation>.
- UNESCO. (2019). Promoting the arts and culture in education. <https://en.unesco.org/themes/arts-and-culture>
- Velasco Rodríguez, M. Ángel. (2017). Las TAC y los recursos para generar aprendizaje. *Revista Infancia, Educación Y Aprendizaje*, 3(2), 771–777. <https://doi.org/10.22370/ieya.2017.3.2.796>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman, Eds.). Harvard University Press.
- westdary 2025.DefinicionWiki.<https://definicionwiki.com/author/westdary/>.

Anexos

MATRIS DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	METODOLOGIA
Problema General ¿Cómo influye Google Arts. and culture en el logro de la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes del cuarto grado de la institución educativa Inka Tupaq Yupanqui de Chinchero, Cusco – 2024? Problemas Específicos ¿Cómo influye Google Arts. and culture en el logro de la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas en los estudiantes del cuarto grado de la institución educativa Inka Tupaq Yupanqui de Chinchero, Cusco – 2024? ¿Cómo influye Google Arts. and culture en el logro de la capacidad comprende el tiempo histórico en los estudiantes del cuarto grado de la institución educativa Inka Tupaq Yupanqui de Chinchero, Cusco – 2024? ¿Cómo influye Google Arts. and culture en el logro de la capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos en los estudiantes del cuarto grado de la institución educativa Inka Tupaq Yupanqui de Chinchero, Cusco – 2024?	Objetivo General Demostrar cómo influye Google Arts. and culture en el logro de la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes del cuarto grado de la institución educativa Inka Tupaq Yupanqui de Chinchero, Cusco – 2024. Objetivos Específicos Describir cómo influye Google Arts. and culture en el logro de la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas en los estudiantes del cuarto grado de la institución educativa Inka Tupaq Yupanqui de Chinchero, Cusco-2024. Analizar cómo influye Google Arts. and culture en el logro de la capacidad comprende el tiempo histórico en los estudiantes del cuarto grado de la institución educativa Inka Tupaq Yupanqui de Chinchero, Cusco-2024. Explicar cómo influye Google Arts. and culture en el logro de la capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos en los estudiantes del cuarto grado de la institución educativa Inka Tupaq Yupanqui de Chinchero, Cusco-2024.	Hipótesis General Google Arts. and culture influye directamente en el logro de la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes del cuarto grado de la institución educativa Inka Tupaq Yupanqui de Chinchero, Cusco – 2024. Hipótesis Específicas Google Arts. and culture influye en la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas en los estudiantes del cuarto grado de la institución educativa Inka Tupaq Yupanqui de Chinchero, Cusco – 2024. Google Arts. and culture influye en la capacidad comprende el tiempo histórico en los estudiantes del cuarto grado de la institución educativa Inka Tupaq Yupanqui de Chinchero, Cusco – 2024. Google Arts. and culture influye en la capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos en los estudiantes del cuarto grado de la institución educativa Inka Tupaq Yupanqui de Chinchero, Cusco – 2024.	Variable Independiente Google art and culture. Dimensiones de la V.I. - Objetivos de la plataforma. - Herramientas y funcionalidades. - Recursos educativos. Variable Dependiente Competencia construye interpretaciones históricas. Dimensiones de la V.D - Interpreta críticamente fuentes diversas. - Comprende el tiempo histórico. - Elabora explicaciones sobre procesos históricos.	Tipo Aplicada Nivel Explicativo Diseño Preexperimental Enfoque Cuantitativo Población Serán los 65 estudiantes del cuarto grado de la institución educativa Inka Tupaq Yupanqui del distrito de Chinchero, matriculados durante el periodo escolar 2024. Muestra La muestra será elegida de manera no probabilística por interés del investigador siendo así los 20 estudiantes de cuarto grado sección “A” de la institución educativa Inka Tupaq Yupanqui del distrito de Chinchero, matriculados durante el periodo escolar.

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS

Figura

7

Los estudiantes del cuarto grado “A” llenando el cuestionario del pre test



Figura

8

Los estudiantes resolviendo el cuestionario de pre test



Los estudiantes muestran atención a la explicación



Figura

10

Los estudiantes en una sesión de clase participando



Los estudiantes realizando la resolución del cuestionario post test.



EVIDENCIA FOTOGRÁFICA DEL PROGRAMA SPSS

Figura

12

Evidencia de la base de datos en el programa SPSS pre test

El sistema de datos (Compartido1) - SPSS Statistics Edition en estado de pre-test

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visualización de datos: Vista de datos

Vista: 42 de 43 casos

	P1P1	P1P2	P1P3	P1P4	P1P5	P1P6	P1P7	P1P8	P1P9	P1P10	P1P11	P1P12	P1P13	P1P14	P1P15	P1P16	P1P17	P1P18	P1P19	P1P20
1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
9	9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
11	11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
12	12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	13	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	14	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	16	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
17	17	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
18	18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
19	19	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
20	20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
21																				
22																				
23																				
24																				
25																				
26																				
27																				
28																				
29																				
30																				
31																				
32																				
33																				
34																				
35																				
36																				
37																				
38																				
39																				
40																				
41																				
42																				
43																				

Vista general Vista de datos Vista de variables

El sistema de datos (Compartido1) - SPSS Statistics Edition en estado de pre-test

Visualización de datos: Vista de datos

Vista: 42 de 43 casos

Nota. Captura de pantalla del programa SPSS

Figura

13

Evidencia de datos del programa SPSS post test

El sistema de datos (Compartido1) - SPSS Statistics Edition en estado de pre-test

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visualización de datos: Vista de datos

Vista: 42 de 43 casos

	P1P1	P1P2	P1P3	P1P4	P1P5	P1P6	P1P7	P1P8	P1P9	P1P10	P1P11	P1P12	P1P13	P1P14	P1P15	P1P16	P1P17	P1P18	P1P19	P1P20
1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
9	9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
11	11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
12	12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	13	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	14	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	16	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
17	17	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
18	18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
19	19	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
20	20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
21																				
22																				
23																				
24																				
25																				
26																				
27																				
28																				
29																				
30																				
31																				
32																				
33																				
34																				
35																				
36																				
37																				
38																				
39																				
40																				
41																				
42																				
43																				

Vista general Vista de datos Vista de variables

El sistema de datos (Compartido1) - SPSS Statistics Edition en estado de pre-test

Visualización de datos: Vista de datos

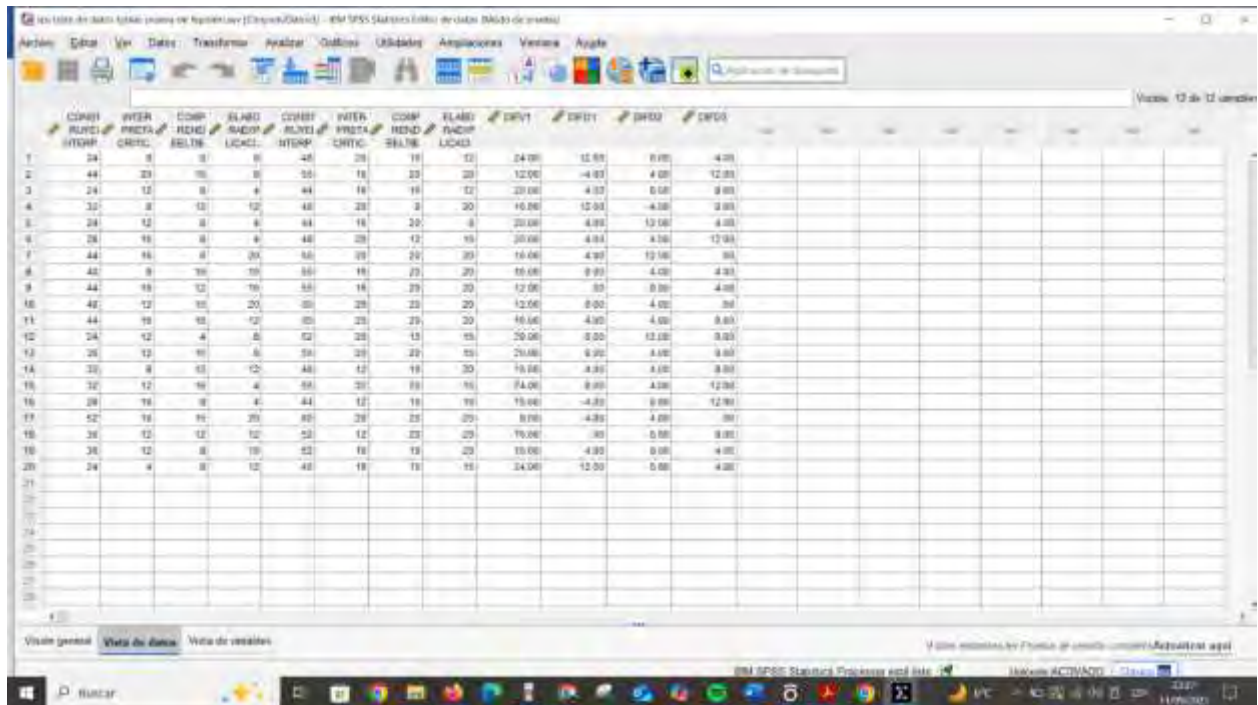
Vista: 42 de 43 casos

Nota. Captura de pantalla del programa SPSS

Figura

14

Análisis inferencial



The screenshot shows the SPSS Statistics software interface. The main window is titled 'Nuevo libro de datos [Libro de datos] (Empresa/Grupo)' and displays a data editor with a table of data. The table has 21 rows and 12 columns. The columns are labeled: COMP1, INTER, COMP2, FLABO, COMP3, INTER, COMP4, FLABO, COMP5, INTER, COMP6, and FLABO. The data is organized into groups, with each group having a set of variables. The data values are numerical, ranging from 0 to 20. The interface includes a menu bar at the top with options like Archivo, Editar, Ver, Datos, Transformar, Analizar, Opciones, Utilidades, Ampliaciones, Ventana, and Ayuda. A toolbar with various icons is located below the menu bar. The status bar at the bottom indicates 'Vista de datos' and 'Nota de datos'.

	COMP1 INTER	INTER COMP2	COMP2 FLABO	FLABO COMP3	COMP3 INTER	INTER COMP4	COMP4 FLABO	COMP4 INTER	COMP5 FLABO	COMP5 INTER	COMP6 FLABO	COMP6 INTER
1	24	8	8	8	20	19	12	24.00	12.00	8.00	4.00	
2	44	20	10	8	10	10	20	12.00	4.00	4.00	12.00	
3	24	12	10	8	44	10	12	20.00	4.00	8.00	8.00	
4	32	8	10	12	40	20	2	10.00	12.00	4.00	8.00	
5	24	12	8	8	44	10	20	20.00	4.00	12.00	4.00	
6	20	10	8	8	40	20	12	20.00	4.00	4.00	12.00	
7	44	16	8	20	10	20	20	10.00	4.00	12.00	8.00	
8	40	8	10	10	10	10	20	10.00	8.00	4.00	4.00	
9	44	10	10	10	10	10	20	12.00	8.00	8.00	4.00	
10	40	12	10	20	10	20	20	12.00	8.00	4.00	8.00	
11	44	10	10	12	10	20	20	10.00	4.00	4.00	8.00	
12	24	12	4	8	12	20	10	20.00	8.00	12.00	8.00	
13	20	12	10	8	10	20	20	20.00	8.00	8.00	8.00	
14	30	8	10	12	40	12	10	10.00	8.00	8.00	8.00	
15	30	12	10	4	10	20	10	10.00	8.00	12.00	12.00	
16	20	10	10	8	44	12	10	10.00	4.00	8.00	12.00	
17	52	10	10	20	10	20	20	8.00	4.00	4.00	8.00	
18	20	12	12	12	10	12	20	10.00	8.00	8.00	8.00	
19	20	12	8	10	10	10	20	10.00	4.00	8.00	4.00	
20	24	8	8	12	40	10	10	10.00	12.00	8.00	4.00	

Nota. Captura de pantalla del programa SPSS

Figura

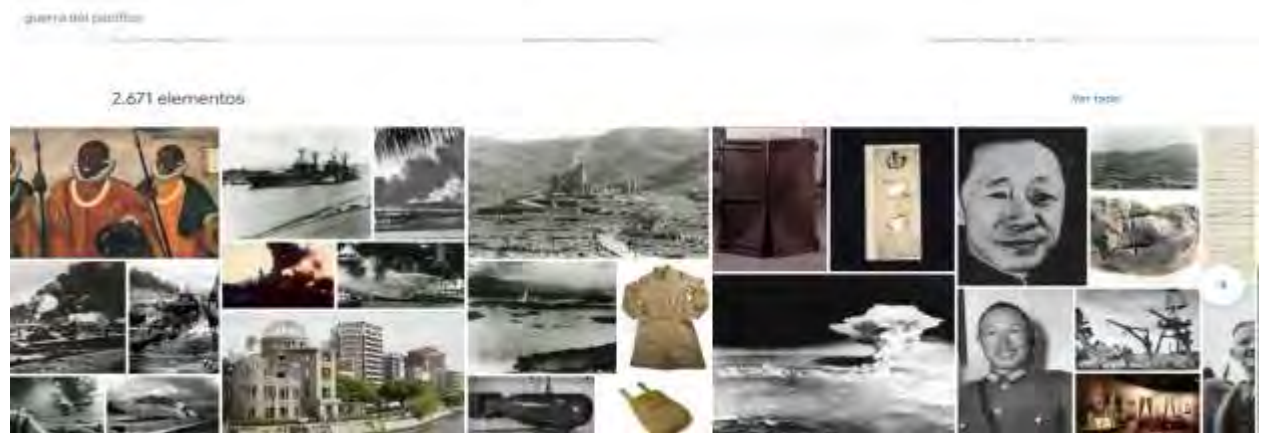
15

Colección de la primera guerra mundial y primera revolución industrial



Nota. captura de pantalla de plataforma google arts. And culture

Colección de la guerra del pacifico



Nota. Captura de pantalla de la plataforma google arts. and culture

Colección de las guerras y revoluciones en contexto mundial y nacional



Nota. Captura de pantalla de la plataforma google arts. and culture

EVIDENCIA DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN



INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO

Facultad de educación

Cuestionario de la competencia “Construye interpretaciones históricas”

Datos Generales:

Sexo: F () M ()

Edad: _____

El siguiente cuestionario tiene como finalidad recopilar información sobre el logro de la competencia construye interpretaciones históricas de área de ciencias sociales en los estudiantes de la institución educativa Inka Tupac Yupanqui de Chinchero, Cusco-2024. Esta información será muy importante para el desarrollo del trabajo de investigación titulada “GOOGLE ARTS AND CULTURE Y EL LOGRO DE LA COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTORICAS EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INKA TUPAQ YUPANQUI CHINCHERO-CUSCO, 2024” por tal motivo pedimos su sinceridad plena en responder las preguntas, las cuales mantendremos en anonimato su participación.

Instrucciones Generales:

Lee con atención las siguientes preguntas y marca con una equis (X) la opción que consideres correcta en cada pregunta.

Capacidad Interpreta críticamente fuentes diversas

Desempeño: Explica que recurrir a una fuente válida sobre hechos o procesos históricos, desde la Segunda Revolución Industrial hasta la Primera Guerra Mundial y desde el primer militarismo en el Perú hasta la República Aristocrática, contribuye a una interpretación confiable de esa fuente.

1. ¿Por qué es importante recurrir a una fuente válida como libros, enciclopedias, diccionarios, sitios web como scopus, google arts., etc. para interpretar hechos históricos ocurridos entre la Segunda Revolución Industrial y la Primera Guerra Mundial, y el periodo del primer militarismo en el Perú hasta la República Aristocrática?
 - a) Porque las fuentes válidas presentan versiones entretenidas de los hechos, lo que facilita su comprensión y memorización.
 - b) Porque las fuentes válidas garantizan que la información es objetiva y precisa, lo que permite realizar una interpretación confiable de los procesos históricos.
 - c) Porque las fuentes válidas siempre están de acuerdo entre sí y no presentan ninguna contradicción, lo que ayuda a evitar confusión al estudiar los hechos históricos.

Desempeño: Contrasta las interpretaciones que se presentan en diversas fuentes históricas sobre hechos o procesos históricos, desde la Segunda Revolución Industrial hasta la Primera Guerra Mundial y desde el primer militarismo en el Perú hasta la República Aristocrática.

2. En el análisis de la Segunda Revolución Industrial (1850-1914), diferentes fuentes históricas ofrecen interpretaciones sobre sus principales impactos. ¿Cómo puedes contrastar de manera adecuada estas fuentes históricas?
 - a) Evaluando las distintas fuentes según su origen, el contexto en que fueron escritas y el objetivo de sus autores, lo que permite entender por qué ofrecen diferentes interpretaciones de los mismos hechos.
 - b) Seleccionando la fuente más reciente, ya que ofrece la información más actualizada y precisa sobre los acontecimientos históricos.
 - c) Eligiendo la fuente que tenga más imágenes y gráficos, ya que facilita la comprensión del evento histórico.
3. Al estudiar el periodo del primer militarismo en el Perú (1827-1872), distintas fuentes históricas pueden tener interpretaciones diferentes sobre las causas de la inestabilidad política. ¿Qué criterio es más útil para contrastar estas interpretaciones?
 - a) Usar la fuente que esté escrita en un lenguaje más sencillo, ya que es más fácil de entender y aplicar en el estudio histórico.
 - b) Determinar qué fuente tiene más páginas y referencias, porque una mayor cantidad de información garantiza una interpretación más precisa.

- c) Analizar el contexto político y social de las fuentes para comprender cómo las circunstancias de su producción pudieron influir en las diferentes interpretaciones que presentan.

Desempeño: Explica los cambios, las permanencias y las relaciones de simultaneidad generados por hechos o procesos históricos relevantes, desde la Segunda Revolución Industrial hasta la Primera Guerra Mundial y desde el primer militarismo en el Perú hasta la República Aristocrática, utilizando conceptos sociales, políticos y económicos.

- 4. Durante la Segunda Revolución Industrial, se produjeron varios cambios en la sociedad y la economía. ¿Cuál de las siguientes opciones describe correctamente uno de estos cambios?
 - a) La Segunda Revolución Industrial no trajo grandes cambios económicos, ya que las técnicas de producción se mantuvieron iguales.
 - b) Durante la Segunda Revolución Industrial, la producción en masa y el uso de nuevas tecnologías, como la electricidad y el motor de combustión interna, transformaron las economías, aumentando la producción y acelerando la urbanización.
 - c) La Segunda Revolución Industrial trajo un retroceso en la producción industrial, ya que las personas preferían continuar con la producción manual en los campos.
- 5. Entre el primer militarismo en el Perú y la República Aristocrática, ¿qué aspecto social o político se mantuvo, a pesar de los cambios en la estructura del poder?
 - a) Durante ambos periodos, el control del poder político continuó concentrado en manos de una élite minoritaria, aunque el primer militarismo estaba dominado por militares y la República Aristocrática por civiles adinerados.
 - b) La participación política de las clases bajas aumentó significativamente en ambos periodos, marcando una tendencia hacia una mayor inclusión democrática.
 - c) En ambos periodos, el poder se distribuyó equitativamente entre todos los sectores de la sociedad, reduciendo las tensiones sociales.

Capacidad: Comprende el tiempo histórico.

Desempeño: Establece relaciones entre diversos hechos o procesos históricos, desde la Segunda Revolución Industrial hasta la Primera Guerra Mundial y desde el primer militarismo en el Perú hasta la República Aristocrática, con otros de la actualidad, tomando en cuenta los aspectos políticos, sociales, económicos, culturales y ambientales.

6. La Segunda Revolución Industrial impulsó grandes avances en la industria y la economía mundial. ¿Cuál de las siguientes opciones describe una relación directa entre los cambios económicos de la Segunda Revolución Industrial y un aspecto actual de la economía global?
- a) La concentración de trabajadores en fábricas durante la Segunda Revolución Industrial no tiene relación con las actuales economías, ya que hoy en día la producción se realiza principalmente en el ámbito rural.
 - b) El desarrollo de nuevas tecnologías y la producción en masa durante la Segunda Revolución Industrial sentaron las bases para el crecimiento actual de la industria tecnológica y las grandes corporaciones multinacionales.
 - c) La Revolución Industrial es responsable de la reducción del comercio internacional en la actualidad, ya que impulsó el proteccionismo económico.
7. El periodo de la República Aristocrática en el Perú (1895-1919) se caracterizó por el control de la élite sobre los recursos económicos y políticos del país. ¿Cómo puedes relacionar este hecho con una situación política actual en el mundo?
- a) Al igual que en la República Aristocrática, en la actualidad algunos países tienen gobiernos donde las decisiones políticas están fuertemente influenciadas por las élites económicas, lo que genera desigualdad en la representación política.
 - b) Hoy en día, todos los países del mundo han superado los problemas de desigualdad económica, lo que contrasta con lo ocurrido durante la República Aristocrática en el Perú.
 - c) En la actualidad, ningún país tiene una élite que controle los recursos políticos o económicos, a diferencia de lo que ocurrió en la República Aristocrática.

Desempeño: Explica hechos, procesos o problemas históricos comprendidos desde la Segunda Revolución Industrial hasta la Primera Guerra Mundial y desde el primer militarismo en el Perú hasta la República Aristocrática, a partir de evidencias diversas y el planteamiento de hipótesis, utilizando términos históricos.

8. ¿Cuál fue una de las principales consecuencias sociales de la Segunda Revolución Industrial, basada en las evidencias de los cambios económicos ocurridos durante este periodo?
- a) La urbanización acelerada y el surgimiento de grandes ciudades industriales, acompañado por el aumento de la desigualdad y la explotación laboral en fábricas.

- b) La desaparición de los gremios artesanales y el regreso de la producción agrícola como principal actividad económica.
 - c) El descenso en la producción industrial debido a la resistencia de los trabajadores rurales a las nuevas tecnologías.
9. Durante el primer militarismo en el Perú (1827-1872), el país experimentó una serie de gobiernos militares inestables. A partir de las evidencias de este periodo, ¿cuál fue uno de los problemas políticos más importantes que enfrentó el país?
- a) La creación de un sistema de partidos políticos modernos que promovieron el consenso entre las diferentes facciones.
 - b) El fortalecimiento de un sistema democrático estable que permitió la participación de todos los sectores de la sociedad.
 - c) La constante intervención militar en la política, lo que causó una falta de continuidad en las reformas y el debilitamiento de las instituciones civiles.
10. A partir de las evidencias disponibles en distintas fuentes históricas sobre la Primera Guerra Mundial (1914-1918), ¿cuál es una hipótesis aceptable que explique el por qué este conflicto fue diferente a las guerras anteriores en términos de su impacto social y económico?
- a) La Primera Guerra Mundial tuvo un impacto global sin precedentes porque involucró a múltiples países y movilizó a millones de soldados, además de afectar gravemente las economías de Europa y generar tensiones sociales que perduraron en el tiempo.
 - b) La guerra fue similar a las anteriores porque solo afectó a Europa y no tuvo repercusiones importantes en otras partes del mundo.
 - c) La Primera Guerra Mundial no causó grandes cambios sociales o económicos, ya que la mayoría de los países rápidamente se recuperaron tras su finalización

Capacidad: Elabora explicaciones sobre procesos históricos.

Desempeño: Plantea hipótesis, y utiliza términos históricos y evidencias diversas al elaborar explicaciones sobre hechos, procesos o problemas históricos comprendidos desde la Segunda Revolución Industrial hasta la Primera Guerra Mundial y desde el primer militarismo en el Perú hasta la República Aristocrática.

11. A partir de las evidencias disponibles sobre la Segunda Revolución Industrial, ¿cuál de las siguientes hipótesis explica mejor el impacto de este proceso en la sociedad de la época?
- a) La Segunda Revolución Industrial debió haber provocado un cambio radical en la vida urbana, ya que la migración masiva a las ciudades y el crecimiento de las fábricas alteraron las condiciones de trabajo y de vida de millones de personas.
 - b) Es probable que la Segunda Revolución Industrial solo afectara a las áreas rurales, ya que la mayoría de las innovaciones tecnológicas se centraron en mejorar la agricultura.
 - c) La Segunda Revolución Industrial no influyó en los cambios sociales, porque las condiciones de vida y trabajo no variaron durante este periodo.
12. Basado en los problemas políticos que se vivieron durante el primer militarismo en el Perú, ¿cuál sería una hipótesis razonable que explique las dificultades para establecer un gobierno civil estable durante este periodo?
- a) Es posible que los gobiernos civiles no se establecieran porque no había ningún interés en mantener un control militar prolongado del poder.
 - b) La inestabilidad política se debió a que la mayoría de la población apoyaba a los gobiernos militares y no veía la necesidad de un gobierno civil.
 - c) Es probable que la intervención constante de los militares en el gobierno haya debilitado la autoridad de las instituciones civiles, impidiendo la creación de un gobierno estable y democrático.

Desempeño: Explica las ideas y comportamientos de las personas y sociedades a partir del contexto de la época, ocurridas desde la Segunda Revolución Industrial hasta la Primera Guerra Mundial y desde el primer militarismo en el Perú hasta la República Aristocrática, así como la influencia de tales ideas y comportamientos en hechos posteriores.

13. Durante la Segunda Revolución Industrial, surgieron nuevas ideas sobre el papel de los trabajadores en la sociedad. ¿Cuál de las siguientes opciones explica mejor cómo las condiciones laborales de la época influyeron en el surgimiento de estas ideas?
- a) Las condiciones de trabajo mejoraron tanto durante la Segunda Revolución Industrial que no fue necesario que los trabajadores desarrollaran ideas sobre la defensa de sus derechos.
 - b) Las largas jornadas laborales, los bajos salarios y las duras condiciones de trabajo en las fábricas llevaron a la aparición de movimientos sindicales y nuevas ideas sobre los

derechos de los trabajadores, que más tarde influyeron en las reformas laborales del siglo XX.

- c) Los trabajadores estaban satisfechos con las condiciones laborales, por lo que no surgieron movimientos o ideas importantes en defensa de sus derechos.

14. Durante el primer militarismo en el Perú, los gobiernos estuvieron dominados por líderes militares. ¿Cómo influyó el contexto de la época en el comportamiento político de las élites y en la posterior transición hacia la República Aristocrática?

- a) El control militar favoreció la estabilidad democrática, lo que permitió una transición pacífica hacia un sistema civil en la República Aristocrática.
- b) La constante intervención militar en el gobierno generó una desconfianza hacia los líderes militares, lo que permitió que las élites civiles tomaran el control político durante la República Aristocrática, consolidando su poder económico y político.
- c) El primer militarismo promovió la participación política de todas las clases sociales, lo que condujo a una democracia más inclusiva en la República Aristocrática.

15. Las ideas nacionalistas y militaristas surgidas en Europa a finales del siglo XIX y principios del siglo XX influyeron en el inicio de la Primera Guerra Mundial. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones describe mejor cómo estas ideas afectaron el comportamiento de los países involucrados en el conflicto?

- a) Las ideas nacionalistas y militaristas fomentaron la competencia entre las potencias europeas, alentando la carrera armamentista y la formación de alianzas, lo que aumentó las tensiones y culminó en el estallido de la Primera Guerra Mundial.
- b) Las potencias europeas adoptaron un enfoque pacifista, lo que redujo las tensiones y retrasó el inicio de cualquier conflicto armado hasta mucho después de la Primera Guerra Mundial.
- c) Las ideas nacionalistas y militaristas no tuvieron un impacto significativo en el comportamiento de los países.

INSTRUMENTO VALIDADO POR EXPERTOS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1. Título del trabajo de investigación:

"Google arts, and culture y el logro de la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de la institución educativa Inka Tupaq Yupanqui chinchero, cusco-2024"

1.2. Nombre del instrumento: Cuestionario

1.3. Investigadores:

- Br. Amachi Ayma Anali
- Br. Mamari Quispe Feyluz

II. DATOS DEL EXPERTO

2.1. Nombres y apellidos

: Epifanio Luis Canal Apaza

2.2. Grado Académico

: DOCTOR EN EDUCACIÓN

2.3. Lugar y fecha

: Cusco, 25 de setiembre del 2024

2.4. Cargo e institución donde labora

: Docente – UNSAAC

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	1. REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.				X	
	2. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.				X	
	3. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.				X	
Contenido	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				X	
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.				X	
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.				X	
Estructura	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.				X	
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos técnicos científicos de la investigación educativa.				X	
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables.				X	
	10. METODOLOGÍA	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.				X	

PROMEDIO DE VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO:

80%

III. SUGERENCIAS: Se puede proceder a su aplicación.

IV. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO

Procede su aplicación



Debe corregirse:



DNI: 23814047

Teléfono: 950 331 200

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1. Título del trabajo de investigación:

"Google arts. and culture y el ogo de la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de la institución educativa Inka Tupaq Yupanqui chinchero, cusco-2024"

1.2. Nombre del instrumento: Cuestionario

1.3. Investigadores:

- Br. Amachi Ayma Anali
- Br. Mamani Quispe Feyluz

II. DATOS DEL EXPERTO

- 2.1. Nombres y apellidos** : Alan Alain Huaman Auccapuri
2.2. Grado Académico : MAGÍSTER EN EDUCACIÓN
2.3. Lugar y fecha : Cusco, 17 de octubre del 2024
2.4. Cargo e institución donde labora : Docente - UNSAAC.

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	1. REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.				X	
	2. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.				X	
	3. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.			X		
Contenido	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				X	
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.				X	
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.			X		
Estructura	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.				X	
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.			X		
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables.				X	
	10. METODOLOGÍA	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.				X	

PROMEDIO DE VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO: 76%

III. SUGERENCIAS: Se puede proceder a su aplicación.

IV. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO

Procede su aplicación

☒

Debe corregirse

☐


 UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
 FACULTAD DE EDUCACIÓN
 ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
 Mg. Alan Alain Huaman Auccapuri
 COORDINADOR

DNI: 45796999
Teléfono: 992561025

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1. Título del trabajo de investigación:

"Google arts. and culture y el logro de la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de la institución educativa Inka Tupaq Yupanqui chinchero, cusco-2024"

1.2. Nombre del instrumento: Cuestionario

1.3. Investigadores:

- Br. Amachi Ayma Anali
- Br. Mamani Quispe Feyluz

II. DATOS DEL EXPERTO

- 2.1. Nombres y apellidos : JAIME BEDOYA MENDOZA
 2.2. Grado Académico : MAGISTER EN EDUCACIÓN
 2.3. Lugar y fecha : Cusco, 04 de octubre del 2024
 2.4. Cargo e institución donde labora : Docente - UNSAAC.

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy Buena 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	1. REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.				✓	
	2. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.				✓	
	3. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.				✓	
Contenido	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					✓
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.				✓	
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.				✓	
Estructura	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.			✓		
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.				✓	
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables.				✓	
	10. METODOLOGÍA	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.				✓	

PROMEDIO DE VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO: 80%

III. SUGERENCIAS: Se puede proceder a su aplicación.

IV. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO

Procede su aplicación

☒

Debe corregirse

☐

Jaime Bedoya Mendoza

DNI: 02428412
 Teléfono: 941 095 302

SOLICITUD Y CONSTANCIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABADEL CUSCO

FACULTAD DE EDUCACIÓN



**SOLICITO: AUTORIZACIÓN PARA REALIZAR
LA APLICACIÓN DE TESIS.**

SR. director de la I.E. Inka Tupa Yupanqui



Yo, FEYLUZ MAMANI QUISPE, identificada con DNI N° 76119757 con domicilio en la Av. Mateo Pumacchua S/N. del distrito de Chinchero provincia de Urubamba Departamento de Cusco y Anali Amachi Ayma identificada con DNI 74226219 con domicilio en la comunidad vallecito Sihuaray del distrito de Pucyura provincia de Anta departamento de Cusco , ante usted expongo lo siguiente:

Que siendo una necesidad la formación integral en mi condición de bachiller de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, solicito autorización para realizar la aplicación de 10 sesiones de clases en el área de Ciencias Sociales del cuarto grado para la aplicación de la tesis titulada "GOOGLE ARTS AND CULTURE Y LA COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTORICAS EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. INKA TUPAQ YUPANQUI CHINCHERO – CUSCO 2024" para lo cual adjunto resolución N°2038-2024-FED-UNSAAC.

POR LO EXPUESTO: Pido a usted acceder mi pedido.

Cusco, 17 de octubre de 2024

Atentamente.


Bachiller: Feyluz Mamani Quispe
DNI:76119757


Bachiller: Anali Amachi Ayma
DNI:74226219



PERÚ

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

GEREDU CUSCO

UGEL URUBAMBA

I.E.S. ITY

"AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA ECONOMÍA PERUANA"

INSTITUCION EDUCATIVA "INKA TUPAQ YUPANQUI" DE CHINCHERO
Calle Garcilazo s/n Chinchero –

CONSTANCIA

El Director de la I.E.S. "Inka Tupaq Yupanqui" de Chinchero, con código modular N° 0236489, ámbito de la UGEL Urubamba hace constar:

Que, ANALÍ AMACHI AYMA, identificada con DNI N° 74226219 y FEYLUZ MAMANI QUISPE, identificada con DNI N° 76119757, ambas bachilleres de Educación de la especialidad de CIENCIAS SOCIALES de la UNIVERSIDAD NACIONAL "SAN ANTONIO ABAD DE CUSCO", realizaron satisfactoriamente la aplicación de sus instrumentos de TESIS del proyecto titulado GOOGLE ARTS AND CULTURE y competencia CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS en los estudiantes de la I.E.S. "Inka Tupaq Yupanqui" de Chinchero – 2024, correspondiente a diez sesiones de clase en el área de CIENCIAS SOCIALES, del 22 de octubre al 21 de noviembre de 2024.

Se expide la presente constancia a solicitud de las interesadas.

Chinchero, 05 de mayo de 2025

Atentamente,


DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN CUSCO
I.E.S. INKA TUPAQ YUPANQUI

Dr. Wilbert Zegarra Salas
DIRECTOR

SESIONES DE CLASE DURANTE LA APLICACIÓN



DIRECCION REGIONAL DE EDUCACION - CUSCO

UNIDAD DE GESTION EDUCATIVA LOCAL URUBAMBA

INSTITUCION EDUCATIVA "INKA TUPAQ YUPANQUI" DE CHINCHERO



"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

SESION DE APRENDIZAJE N°1

DATOS INFORMATIVOS					
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	INKA TUPAQ YUPANQUI	GRADO	4°	SECCIÓN	A
ÁREA	CIENCIAS SOCIALES			DURACIÓN	90'
DOCENTE	ANGEL CUNO GONZALES			FECHA	22/10/2024
TESISTAS	Feyluz Mamani Quispe y Anali Amachi Ayma			LUGAR	CHINCHERO

TEMA: GOOGLE ARTS & CULTURE

PROPOSITO: Recogemos saberes previos de los estudiantes y Conocemos sobre el uso del aplicativo google arts and culture para enriquecer los conocimientos en los procesos históricos nacionales e internacionales como la guerra del pacifico, la primera guerra mundial.

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES DEL AREA	APRENDIZAJES CLAVES	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACION
CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTORICAS. Interpreta críticamente fuentes diversas Explica que recurrir a una fuente válida sobre hechos o procesos históricos contribuye a una interpretación confiable de esa fuente.	Contrasta las interpretaciones que se presentan en diversas fuentes históricas sobre hechos o procesos históricos, desde la Segunda Revolución Industrial hasta la Primera Guerra Mundial y desde el primer militarismo en el Perú hasta la República Aristocrática	Los estudiantes responden a un cuestionario elaborado acerca del google arts. And culture.	Cuestionario de evaluación.
COMPETENCIAS / CAPACIDADES TRANSVERSALES	DESEMPEÑOS PRECISOS Y/O CONTEXTUALIZADOS		
SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC - Personaliza entornos virtuales - Gestiona información del entorno virtual - Interactúa en entornos virtuales - Crea objetos virtuales en diversos formatos	Se desenvuelve en los entornos virtuales cuando integra distintas actividades, actitudes y conocimientos de diversos contextos socioculturales en su entorno virtual personal. Crea materiales digitales.		
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA: - Define metas de aprendizaje. - Organiza acciones estratégicas para alcanzar metas.	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma al darse cuenta lo que tiene que aprender a distinguir lo sencillo o complejo de una tarea, y por ende define metas personales respaldándose en sus potencialidades. Monitorea de manera permanente sus avances respecto a las metas de aprendizaje previamente establecidas al evaluar el proceso de realización de la tarea y realiza ajustes considerando los aportes de otros grupos de trabajo mostrando disposición a los posibles cambios		

SECUENCIA DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS	EXPERIENCIA, TAREAS Y/O ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	MOTIVACION Las tesis se presentan y dan a conocer a los estudiantes el motivo de su visita al aula, piden a los estudiantes a presentarse de manera dinámica usando el juego didáctico “la papa se quema”.	expresión oral	8’
	RECUPERACION DE SABERES PREVIOS El docente pregunta a los estudiantes ¿conoces sobre el aplicativo google arts and culture? ¿Cómo consideras que el aplicativo nos apoye en nuestras sesiones de clase? ¿Cómo crees que es el modo de uso?	pizarra, plumon	5’
	CONFLICTO COGNITIVO Indicar que el objetivo de la sesión es comprender cómo el arte puede ser una fuente confiable para analizar eventos históricos y cómo podemos usar Google Arts & Indicar que el objetivo de la sesión es que el estudiante conozca sobre el uso del aplicativo Google Arts & Culture. ¿Consideras que el aplicativo sea beneficioso para el aprendizaje? ¿Por qué sí o por qué no? ¿crees que es posible visitar museos de otros países en este momento? ¿cómo es posible esto?	Expresión oral	5’
DESARROLLO	CONSTRUCCION DEL APRENDIZAJE El docente muestra a los estudiantes cómo acceder a Google Arts & Culture y navegar por las colecciones de museos y galerías que exhiben obras de la época de la Revolución Industrial. Los estudiantes, en grupos pequeños, exploran el aplicativo.	videos, celulares, laptop y proyector	27’
	APLICACIÓN DE LO APRENDIDO Los estudiantes responden a las preguntas del cuestionario brindadas por las tesis.		25
CIERRE	TRANSFERENCIA A SITUACIONES NUEVAS Solicitar a los estudiantes que interpreten sobre las diferencias que encuentran en un museo virtual y un museo que lo pueden visitar de manera presencial.	Lápiz, lapicero, hojas, cuadernos	15’
	METACOGNICION Los estudiantes responden a las siguientes preguntas: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Qué estrategias y recursos utilizaron para explorar el aplicativo? ¿Cómo este aprendizaje les puede ayudar en otros temas de Ciencias Sociales o en la interpretación de fuentes históricas en general?		5’


Mag. Edith Chuñi Maza
SUB DIRECTORA

SUB DIRECTORA

PROF: ANGEL CUNO GONZALES


ANALI AMACHI AYMA


FELUZ MAMANI QUISPE



DIRECCION REGIONAL DE EDUCACION – CUSCO

UNIDAD DE GESTION EDUCATIVA LOCAL URUBAMBA

INSTITUCION EDUCATIVA “INKA TUPAQ YUPANQUI” DE CHINCHERO

“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la

conmemoración de las heroicas batallas de Junin y Ayacucho”



SESION DE APRENDIZAJE N°2

DATOS INFORMATIVOS					
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	INKA TUPAQ YUPANQUI	GRADO	4°	SECCIÓN	A, B y C
ÁREA	CIENCIAS SOCIADES			DURACIÓN	90'
DOCENTE	ANGEL CUNO GONZALES			FECHA	24/10/2024
TESISTAS	FEYLUZ MAMANI QUISPE Y ANALI AMACHI AYMA			LUGAR	CHINCHERO

TEMA: INTRODUCCIÓN A GOOGLE ARTS. & CULTURE

PROPOSITO: Identificamos la importancia de recurrir a fuentes válidas y confiables para analizar hechos históricos, utilizando la plataforma Google Arts & Culture para explorar cómo las obras de arte del siglo XIX y principios del siglo XX reflejan procesos históricos como la Revolución Industrial.

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES DEL AREA	APRENDIZAJES CLAVES	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACION
CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTORICAS. Interpreta críticamente fuentes diversas Explica que recurrir a una fuente válida sobre hechos o procesos históricos contribuye a una interpretación confiable de esa fuente.	Explica que recurrir a una fuente válida sobre hechos o procesos históricos, desde la Segunda Revolución Industrial hasta la Primera Guerra Mundial contribuye a una interpretación confiable de esa fuente.	Ficha de análisis de una obra de arte seleccionada de la plataforma Google Arts. & Culture, donde se detallen los elementos históricos representados y se justifique la elección de la obra como fuente válida.	Rúbrica de evaluación de la ficha de análisis
COMPETENCIAS / CAPACIDADES TRANSVERSALES	DESEMPEÑOS PRECISOS Y/O CONTEXTUALIZADOS		
SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC • Personaliza entornos virtuales • Gestiona información del entorno virtual • Interactúa en entornos virtuales • Crea objetos virtuales en diversos formatos	Se desenvuelve en los entornos virtuales cuando integra distintas actividades, actitudes y conocimientos de diversos contextos socioculturales en su entorno virtual personal. Crea materiales digitales.		
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA: • Define metas de aprendizaje. • Organiza acciones estratégicas para alcanzar metas.	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma al darse cuenta lo que tiene que aprender a distinguir lo sencillo o complejo de una tarea, y por ende define metas personales respaldándose en sus potencialidades. Monitorea de manera permanente sus avances respecto a las metas de aprendizaje previamente establecidas al evaluar el proceso de realización de la tarea y realiza ajustes considerando los aportes de otros grupos de trabajo mostrando disposición a los posibles cambios		

SECUENCIA DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS	EXPERIENCIA, TAREAS Y/O ACTIVIDADES		RECURSOS	TIEMPO
INICIO	MOTIVACION	Presentar a los estudiantes una obra de arte icónica del siglo XIX relacionada con la Revolución Industrial La estación de tren de Saint-Lazare” de Claude Monet (1877) https://artsandculture.google.com/story/sQWhOoXhWAZL La obra muestra la modernización de las ciudades, el uso del ferrocarril y el impacto de la industrialización en la vida urbana. Al utilizar esta obra, los estudiantes pueden observar la importancia del transporte y el crecimiento de las grandes ciudades como resultado de la Revolución Industrial.	Pizarra, plumón	8'
	RECUPERACION DE SABERES PREVIOS	El docente pregunta Alos estudiantes ¿Qué les transmite esta obra sobre la vida en la época de la Revolución Industrial? ¿Cómo creen que el arte puede ayudarnos a entender mejor el pasado?	Pizarra, plumón	5'
	CONFLICTO COGNITIVO	Indicar que el objetivo de la sesión es comprender cómo el arte puede ser una fuente confiable para analizar eventos históricos y cómo podemos usar Google Arts & Culture para explorar estas fuentes. ¿Crees que una pintura puede contar la misma historia que un libro de historia? ¿Por qué sí o por qué no? Si un artista pinta una escena de una fábrica del siglo XIX, ¿podemos confiar en su representación como un reflejo exacto de lo que era la Revolución Industrial? ¿Por qué? ¿Por qué piensas que un artista elegiría representar la vida de los trabajadores de la época en lugar de pintar paisajes o escenas más agradables? Si encontráramos una obra de arte que muestra una ciudad llena de humo y fábricas, ¿qué podríamos entender sobre cómo era la vida en esa ciudad? ¿Qué cosas no podríamos entender solo con mirar la pintura? ¿Qué diferencia hay entre ver una foto de una fábrica del siglo XIX y una pintura de la misma fábrica? ¿Cuál crees que ofrece más información sobre la vida en esa época?	Expresión oral	5'
DESARROLLO	CONSTRUCCION DEL APRENDIZAJE	El docente muestra a los estudiantes cómo acceder a Google Arts & Culture y navegar por las colecciones de museos y galerías que exhiben obras de la época de la Revolución Industrial. Los estudiantes, en grupos pequeños, eligen una obra de arte que consideren relevante para entender la Revolución Industrial.	Fichas, Resaltador, Lapicero, cuadernos	27'
	APLICACIÓN DE LO APRENDIDO	Los estudiantes realizan una Ficha de análisis: Nombre de la obra y autor,		25



Rúbrica de Evaluación de la Ficha de Análisis (20 puntos)

Categoría	Nivel 4 (5 puntos)	Nivel 3 (4 puntos)	Nivel 2 (2-3 puntos)	Nivel 1 (0-1 punto)	Puntaje Máximo
Identificación de elementos históricos en la obra	Identifica y explica claramente los elementos históricos relevantes presentes en la obra, relacionándolos con el contexto histórico de la Revolución Industrial o la Primera Guerra Mundial.	Identifica varios elementos históricos presentes en la obra, aunque la explicación de su relación con el contexto histórico es general.	Identificación limitada de algunos elementos históricos, con escasa relación con el contexto histórico.	No identifica elementos históricos de la obra o la identificación es incorrecta.	5 puntos
Justificación del uso de la obra como fuente histórica	Justificación coherente y bien fundamentada del uso de la obra como fuente histórica, considerando el contexto social, político y económico de la época.	Justificación adecuada del uso de la obra como fuente histórica, aunque con algunos aspectos generales del contexto.	Justificación incompleta, sin profundizar en los aspectos del contexto histórico relevante.	No presenta justificación del uso de la obra como fuente histórica o la misma es irrelevante.	5 puntos
Uso adecuado de términos históricos	Utiliza de manera precisa y correcta los términos históricos pertinentes (e.g., Revolución Industrial, industrialización, sociedad decimonónica).	Utiliza varios términos históricos de forma correcta, aunque algunos podrían estar incompletos o repetidos.	Uso limitado de términos históricos, con algunos errores de interpretación.	No utiliza términos históricos o presenta múltiples errores en su uso.	3 puntos
Reflexión sobre la importancia del arte como fuente histórica	Reflexión profunda y detallada sobre la relevancia de las obras de arte para comprender la historia, vinculando con ejemplos concretos de la obra analizada.	Reflexión adecuada sobre la importancia del arte como fuente histórica, con algunos ejemplos de la obra.	Reflexión superficial, sin conectar adecuadamente los ejemplos de la obra con su valor histórico.	No presenta una reflexión o la misma es irrelevante para el tema tratado.	3 puntos
Participación en la discusión grupal	Participa activamente en la discusión, aportando ideas originales y respetando las opiniones de sus compañeros.	Participa en la discusión, aunque con aportes limitados.	Participa de manera ocasional, con pocos aportes.	No participa en la discusión o sus aportes no son pertinentes.	2 puntos
Calidad de la presentación de la ficha de análisis	Presentación muy clara, organizada y completa, siguiendo el formato solicitado.	Presentación adecuada, aunque con algunos aspectos de organización que podrían mejorar.	Presentación poco clara o incompleta, con errores en la estructura.	Presentación desorganizada y poco legible, sin seguir el formato solicitado.	2 puntos



DIRECCION REGIONAL DE EDUCACION – CUSCO

UNIDAD DE GESTION EDUCATIVA LOCAL URUBAMBA

INSTITUCION EDUCATIVA “INKA TUPAQ YUPANQUI” DE CHINCHERO

“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”



SESION DE APRENDIZAJE N° 3

DATOS INFORMATIVOS					
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	INKA TUPAQ YUPANQUI	GRADO	4°	SECCIÓN	A, B y C
ÁREA	CIENCIAS SOCIADES			DURACIÓN	90'
DOCENTE	ANGEL CUNO GONZALES			FECHA	29/10/2024
TESISTAS	FEYLUZ MAMANI QUISPEY ANALI AMACHI AYMA			LUGAR	CHINCHERO

TEMA: EXPLORACIÓN DE MOVIMIENTOS ARTÍSTICOS

PROPOSITO: Comparamos las interpretaciones que se presentan en diversas fuentes históricas sobre hechos o procesos históricos.			
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES DEL AREA	APRENDIZAJES CLAVES	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACION
CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTORICAS. Interpreta críticamente fuentes diversas Contrasta las interpretaciones que se presentan en diversas fuentes históricas sobre hechos o procesos históricos, desde la Segunda Revolución Industrial hasta la Primera Guerra Mundial y desde el primer militarismo en el Perú hasta la República Aristocrática.	Explica los cambios, las permanencias y las relaciones de simultaneidad generados por hechos o procesos históricos relevantes, desde la Segunda Revolución Industrial hasta la Primera Guerra Mundial utilizando conceptos sociales, políticos y económicos.	Cuadro comparativo que contraste las representaciones de la vida urbana y la industrialización en obras de artistas europeos y latinoamericanos.	Rúbrica de evaluación del cuadro comparativo
COMPETENCIAS / CAPACIDADES TRANSVERSALES	DESEMPEÑOS PRECISOS Y/O CONTEXTUALIZADOS		
SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC • Personaliza entornos virtuales • Gestiona información del entorno virtual • Interactúa en entornos virtuales • Crea objetos virtuales en diversos formatos	Se desenvuelve en los entornos virtuales cuando integra distintas actividades, actitudes y conocimientos de diversos contextos socioculturales en su entorno virtual personal. Crea materiales digitales.		
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA: • Define metas de aprendizaje. • Organiza acciones estratégicas para alcanzar metas.	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma al darse cuenta lo que tiene que aprender a distinguir lo sencillo o complejo de una tarea, y por ende define metas personales respaldándose en sus potencialidades. Monitorea de manera permanente sus avances respecto a las metas de aprendizaje previamente establecidas al evaluar el proceso de realización de la tarea y realiza ajustes considerando los aportes de otros grupos de trabajo mostrando disposición a los posibles cambios		

SECUENCIA DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS	EXPERIENCIA, TAREAS Y/O ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	MOTIVACION Presentar a los estudiantes imágenes de obras representativas del Impresionismo (como "La estación de Saint-Lazare" de Claude Monet) y del Realismo (como "Los picapedreros" de Gustave Courbet). https://artsandculture.google.com/story/sQWhOoXhWAZXLA https://artsandculture.google.com/asset/les-b%C3%A0cheurs-the-diggers-0001/DQFWfvXwdp104A Esta pintura es muy conocida y muestra a dos campesinos en un campo al atardecer, rezando al sonido de la campana de la iglesia. Refleja de manera directa la vida rural y el trabajo cotidiano, típico del enfoque del Realismo, que buscaba retratar la vida de las personas comunes con una mirada sincera y sin idealizaciones. El Ángelus es una obra icónica del Realismo y puede ser útil para analizar cómo este movimiento artístico se enfocó en la vida de las clases trabajadoras y en la cotidianidad, a diferencia del Impresionismo, que enfatiza los efectos de la luz y la experiencia visual del paisaje. ¿Cómo creen que estas obras reflejan la vida en la ciudad y el trabajo en la época de la Revolución Industrial?" Explicar que, a través del arte, es posible observar las diferentes interpretaciones de la realidad de una época, lo que nos ayuda a entender mejor los cambios sociales y culturales.	Pizarra, plumón	8'
	RECUPERACION DE SABERES PREVIOS El docente pregunta a los estudiantes ¿Qué recuerdan de la Revolución Industrial y sus efectos en la vida urbana y el trabajo? ¿Cómo creen que los artistas de esa época pudieron interpretar estos cambios? Conectar estas ideas con la representación artística, mencionando que cada movimiento	Pizarra, plumón	5'

DESARROLLO		artístico tiene una forma particular de expresar la realidad de su tiempo.		
	CONFLICTO COGNITIVO	Si dos artistas de distintos lugares observan la misma fábrica o la misma ciudad en pleno desarrollo industrial, ¿sus obras serían iguales? ¿Por qué?" Discutir brevemente cómo el lugar de origen, el contexto social y la visión personal pueden influir en la representación artística de un mismo fenómeno.	Expresión oral	5'
	CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE	El docente muestra brinda las orientaciones para el trabajo en grupos, seleccionan un movimiento artístico (Impresionismo o Realismo) y exploran en Google Arts & Culture obras que representen la vida urbana y la industrialización. Cada grupo elige dos obras: una de un artista europeo y otra de un artista latinoamericano que interpreten el proceso de industrialización. Los estudiantes completan un cuadro comparativo con los siguientes aspectos: - Nombre de las obras y autores. - Elementos que representan la vida urbana y el trabajo en la industrialización. - Diferencias y similitudes en la representación de los cambios sociales y culturales. Realizan una reflexión escrita sobre cómo cada obra muestra una perspectiva distinta de la industrialización y cómo esto nos ayuda a comprender la diversidad de interpretaciones históricas.	Fichas, Resaltador, Lapicero, cuadernos	27'
	APLICACIÓN DE LO APRENDIDO	Cada grupo comparte su cuadro comparativo y comenta cómo las obras elegidas muestran perspectivas distintas sobre la vida urbana durante la industrialización. Pregunta para discusión: "¿Por qué es importante considerar diferentes perspectivas cuando analizamos un mismo hecho histórico?"		25

CIERRE	TRANSFERNENCIA A SITUACIONES NUEVAS	Los estudiantes identifican cómo el análisis de las obras les permite entender mejor la forma en que los cambios sociales son interpretados de manera diversa. Plantear a los estudiantes una situación actual donde se presenten diferentes interpretaciones de un mismo fenómeno, como la forma en que distintas comunidades perciben el impacto de la globalización. Si hoy un artista de Perú y otro de Europa pintaran sobre la globalización, ¿cómo creen que sus obras podrían ser diferentes? ¿Qué factores influirían en sus interpretaciones?	Lapiz, lapiceros, plumones, hojas, cuadernos	15'
	METACOGNICION	Los estudiantes responden a las siguientes preguntas: ¿Cómo te ayudó el análisis de las obras de arte a entender mejor los cambios sociales y culturales de la Revolución Industrial? ¿Por qué crees que es importante comparar diferentes interpretaciones de un mismo hecho histórico? ¿Qué descubriste sobre la forma en que las obras de arte pueden reflejar la vida de una época? Resaltar cómo el arte nos proporciona una perspectiva visual y emocional de los procesos históricos y cómo Google Arts & Culture es una herramienta útil para acceder a estas fuentes.		5'



UNIDAD DE GESTION EDUCATIVA LOCAL URUBAMBA
INSTITUCION EDUCATIVA “INKA TUPAQ YUPANQUI” DE CHINCHERO

Mag. Edith Chullo Merma
SUB DIRECTORA

SUB DIRECTORA

PROF: ANGEL CUNO GONZALES



ANALI AMACHI AYMA



FELUZ MAMANI QUISPE



DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN – CUSCO

UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL URUBAMBA

INSTITUCIÓN EDUCATIVA “INKA TUPAQ YUPANQUI” DE CHINCHERO

“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”



SESION DE APRENDIZAJE N° 4

DATOS INFORMATIVOS					
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	INKA TUPAQ YUPANQUI	GRADO	4°	SECCIÓN	A, B y C
ÁREA	CIENCIAS SOCIADES			DURACIÓN	90'
DOCENTE	ANGEL CUNO GONZALES			FECHA	31/10/2024
TESISTAS	FEYLIZ MAMANI QUISPE Y ANALI AMACHI AYMA			LUGAR	CHINCHERO

TEMA: CAMBIOS, PERMANENCIAS Y SIMULTANEIDAD EN EL ARTE Y LA HISTORIA: LA EUROPA INDUSTRIALIZADA Y LA PRIMERA GUERRA MUNDIAL

PROPOSITO: Analizan cómo el arte refleja cambios y permanencias en la historia, usando Google Arts & Culture para explorar obras de la Europa industrializada y la Primera Guerra Mundial.			
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES DEL ÁREA	APRENDIZAJES CLAVES	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS. Interpreta críticamente fuentes diversas Explica los cambios, las permanencias y las relaciones de simultaneidad generados por hechos o procesos históricos relevantes, desde la Segunda Revolución Industrial hasta la Primera Guerra Mundial.	Explica los cambios, las permanencias y las relaciones de simultaneidad generados por hechos o procesos históricos relevantes, desde la Segunda Revolución Industrial hasta la Primera Guerra Mundial	Análisis multimedia de una obra de arte en Google Arts & Culture, identificando cambios y permanencias y explicando la relación de estos con el contexto histórico, utilizando las funciones interactivas de la plataforma.	Lista de cotejo
COMPETENCIAS / CAPACIDADES TRANSVERSALES	DESEMPEÑOS PRECISOS Y/O CONTEXTUALIZADOS		
SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC - Personaliza entornos virtuales - Gestiona información del entorno virtual - Interactúa en entornos virtuales - Crea objetos virtuales en diversos formatos	Se desenvuelve en los entornos virtuales cuando integra distintas actividades, actitudes y conocimientos de diversos contextos socioculturales en su entorno virtual personal. Crea materiales digitales.		
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA: - Define metas de aprendizaje - Organiza acciones estratégicas para alcanzar metas.	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma al darse cuenta lo que tiene que aprender a distinguir lo sencillo o complejo de una tarea, y por ende define metas personales respaldándose en sus potencialidades. Monitorea de manera permanente sus avances respecto a las metas de aprendizaje previamente establecidas al evaluar el proceso de realización de la tarea y realiza ajustes considerando los aportes de otros grupos de trabajo mostrando disposición a los posibles cambios		

SECUENCIA DEL APRENDIZAJE



DIRECCION REGIONAL DE EDUCACION - CUSCO

UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL URUBAMBA

INSTITUCION EDUCATIVA "INKA TUPAQ YUPANQUI" DE CHINCHERO

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la

conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"



MOMENTOS	EXPERIENCIA, TAREAS Y/O ACTIVIDADES		RECURSOS	TIEMPO
INICIO	MOTIVACION	Mostrar a los estudiantes la herramienta "Zoom" de Google Arts & Culture para observar de cerca los detalles de una obra de arte representativa de la Europa industrializada (como "El Parlamento de Londres" de Claude Monet) y otra de la Primera Guerra Mundial (como "Gassed" de John Singer Sargent). https://artsandculture.google.com/story/PQWRBVtUk8YMIA ¿Qué detalles pueden observar en estas obras al utilizar el zoom? ¿Cómo creen que estos detalles ayudan a entender mejor lo que el artista quería transmitir sobre su época? Explicar que en la sesión de hoy explorarán cómo el arte puede capturar tanto los cambios (como la industrialización) como las permanencias (como las desigualdades sociales) utilizando todas las herramientas disponibles en Google Arts & Culture. Obra: <i>Gassed</i> (1919) de John Singer Sargent. Descripción: Esta obra muestra a soldados británicos que han sido víctimas de un ataque con gas durante la Primera Guerra Mundial. La pintura captura la devastación de la guerra y el sufrimiento de los soldados. Es un testimonio visual del impacto de la tecnología moderna aplicada a la guerra, mostrando tanto el progreso técnico como la brutalidad del conflicto. Uso con la herramienta "Zoom": Los estudiantes pueden observar de cerca las expresiones de los soldados y el detalle del entorno, lo que les permite analizar el impacto humano de la guerra y cómo Sargent utilizó el arte para transmitir la tragedia de ese momento histórico.	Pizarra, plumón	8'
	RECUPERACION DE SABERES PREVIOS	El docente pregunta a los estudiantes ¿Qué saben de la Revolución Industrial y de los cambios que trajo a la vida en Europa? ¿Cuáles creen que fueron algunos problemas que persistieron a pesar de estos cambios? ¿Cómo creen que los artistas de la época reflejaron estos cambios en sus obras?	Pizarra, plumón	5'

DESARROLLO	CONFLICTO COGNITIVO	Si un artista pinta una escena de una fábrica en pleno auge industrial y otro pinta a soldados en el campo de batalla durante la Primera Guerra Mundial, ¿cómo pueden esas obras reflejar tanto el progreso como las desigualdades sociales de su tiempo?" Mostrar un "tour virtual" de una galería que contiene obras de ambos periodos en Google Arts & Culture. Discutir cómo el arte puede mostrar simultáneamente progreso y problemas sociales persistentes, como la urbanización y la pobreza, usando ejemplos específicos del tour.	Expresión oral	5'
	CONSTRUCCION DEL APRENDIZAJE	Los estudiantes, de forma individual, eligen una obra de arte de Google Arts & Culture que represente la vida en la Europa industrializada o los conflictos de la Primera Guerra Mundial. Utilizan las herramientas interactivas de la plataforma, como la opción de "Explorar la obra", "Detalles a través del zoom", y los "Tours virtuales" relacionados para profundizar en su análisis. Realizan un análisis multimedia de la obra, abordando los siguientes aspectos: Cambios identificados: ¿Qué aspectos de la obra reflejan transformaciones sociales, económicas o culturales (como la industrialización, la modernización, etc.)? Permanencias identificadas: ¿Qué elementos muestran continuidades o problemas que persistieron (como la desigualdad social, el trabajo infantil, la pobreza)? Relación con el contexto histórico: Explicación de cómo los elementos de la obra se relacionan con los hechos históricos de la época, utilizando enlaces y material adicional que provee Google Arts & Culture. Evidencias visuales: Capturas de detalles de la obra que sean relevantes para el análisis, extraídas usando la herramienta de zoom. Trabajo en clase: Completar la ficha de análisis y la reflexión final utilizando las herramientas de Google Arts & Culture.	Fichas, Resaltador, Lapicero, cuadernos	27'

CIERRE	APLICACIÓN DE LO APRENDIDO	Cada estudiante comparte su análisis y reflexiona sobre la pregunta: "¿De qué manera la obra que elegiste muestra la coexistencia de progreso y problemas sociales?" Pregunta de cierre: "¿Por qué es importante entender que los procesos de cambio no siempre eliminan por completo los problemas del pasado?"		25
	TRANSFERENCIA A SITUACIONES NUEVAS	Se plantea un ejemplo actual: "Hoy en día, muchas ciudades crecen y se modernizan, pero también enfrentan problemas como la desigualdad y la pobreza. ¿Cómo creen que un artista moderno podría reflejar esta coexistencia de progreso y problemas sociales en su obra, y cómo podríamos analizarlo usando Google Arts & Culture?"	Lapiz, lapicero, plumones, hojas, cuadernos	15'
	METACOGNICIÓN	Los estudiantes responden a las siguientes preguntas: ¿Qué te ayudó a entender mejor los cambios y permanencias de la Revolución Industrial y la Primera Guerra Mundial? ¿Cómo el uso de las herramientas de Google Arts & Culture enriqueció tu análisis de la obra? ¿Qué habilidades crees que desarrollaste durante esta actividad y cómo podrías aplicarlas en otros temas?		5'


 DIRECCION REGIONAL DE EDUCACION CUSCO
 U.E.S. INCA TUPAQ YUPANQUI
 CHINCHERO

 Mag. Edith Chullo Merma
 SUB DIRECTORA

SUB DIRECTORA

PROF: ANGEL CUNO GONZALES


 ANALI AMACHI AYMA


 FELUZ MAMANI QUISPE



DIRECCION REGIONAL DE EDUCACION – CUSCO

UNIDAD DE GESTION EDUCATIVA LOCAL URUBAMBA
INSTITUCION EDUCATIVA “INKA TUPAQ YUPANQUI” DE CHINCHERO



“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

SESION 5

- I. DATOS INFORMATIVOS
- II. IE: INKA TUPA YUPANQUI
- III. CICLO: VI
- IV. AREA: CIENCIAS SOCIALES
- V. GRADOS: CUARTO SECCION A
- VI. DOCENTE: ANGEL CUNO GONZALES, TESISTAS: FEYLUZ MAMANI QUISPE Y ANALI AMACHI AYMA

TITULO DE LA SESION		• Relación entre los procesos históricos de la Revolución Industrial y la Primera Guerra Mundial con la globalización.					
GRADO	4	SECCIONES	A	DURACION	90'	FECHA	05/11/2024
TESISTAS		FEYLUZ MAMANI QUISPE Y ANALI AMACHI AYMA				BIMESTRE	III
COMPETENCIA		CAPACIDAD		CRITERIOS DE EVALUACION		EVIDENCIA	
CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTORICAS.		Comprende el tiempo histórico. ESTABLECE relaciones entre diversos hechos o procesos históricos, desde la Segunda Revolución industrial hasta la Primera Guerra Mundial y desde el primer militarismo en el Perú hasta la República Aristocrática, con otros de la actualidad, tomando en cuenta los aspectos políticos, sociales, económicos, culturales y ambientales.		ESTABLECEN relaciones entre los cambios de la segunda revolución industrial y la primera guerra mundial.		Apartir de las visitas virtuales a los museos que se encuentran en google arts and culture, durante la sesión los estudiantes en forma grupal realizan un cuadro de doble entrada mencionando las semejanzas que existe entre la segunda revolución industrial y la primera guerra mundial.	

PROPOSITO: Establecemos conexiones entre los cambios de la Segunda Revolución Industrial y la Primera Guerra Mundial con aspectos políticos, sociales, económicos culturales y ambientales utilizando Google Arts & Culture para analizar obras de arte y comprender la influencia de los procesos históricos en los desafíos actuales.

II. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN

Momentos	Estrategias	Secuencia de actividades	Materiales y recursos
Inicio 15'	Motivación	Para empezar el docente recuerda las normas de convivencia de la clase, mediante una dinámica llamada "el teléfono malogrado"	Plumón y pizarra
	Saberes previos	El docente pregunta a los estudiantes -¿Qué entiendes sobre los cambios sociales y económicos de la Revolución Industrial? ¿Cómo creen que la Primera Guerra Mundial cambió la forma de vivir de las personas en Europa?	

Momentos	Estrategias	Secuencia de actividades	Materiales y recursos
	Conflicto cognitivo	Durante la Revolución Industrial, la maquinaria reemplazó muchas tareas manuales y, durante la Primera Guerra Mundial, las tecnologías modernas cambiaron la forma de luchar. ¿Son realmente tan diferentes estos cambios históricos de los actuales?	
Durante 70'	EXPLORA	Realizamos una visita virtual a los museos virtuales “War Museum” en Londres y el “Musée d’Orsay” en París, donde se exhibe obras y objetos de la Revolución Industrial y la Primera Guerra Mundial usando Google Arts & Culture. Después de realizar la visita virtual en los museos virtuales ya mencionados la docente menciona que Los estudiantes elijan dos obras: una que represente los cambios de la Revolución Industrial (como la modernización de la vida urbana) y otra que refleje los impactos de la Primera Guerra Mundial (como el sufrimiento de los soldados), para completar un cuadro de doble entrada con las semejanzas que se encuentran en dichas obras. Posteriormente la docente indica a los estudiantes que deben intercambiar entre grupos las fichas en donde se realizó el cuadro de doble entrada para realizar la coevaluación.	Pizarra Celulares Fichas Plumones
Cierre 5'	Momento de reflexión	Los estudiantes responden a las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy sobre la relación entre el arte y los procesos históricos? ¿Cómo el uso de la visita virtual al museo te ayudó a comprender mejor los cambios históricos y su conexión con la actualidad? ¿Qué habilidades desarrollaste durante esta actividad que crees que podrías usar en otros temas de Ciencias Sociales?	

ANGEL CUNO GONZALES

DOCENTE

EDITH CHULLO MERMA

SUB DIRECTORA

ANALI AMACHI AYMA

BACHILLER

FEYLIZ MAMANI QUISPE

BACHILLER



DIRECCION REGIONAL DE EDUCACION – CUSCO

UNIDAD DE GESTION EDUCATIVA LOCAL URUBAMBA
INSTITUCION EDUCATIVA “INKA TUPAQ YUPANQUI” DE CHINCHERO



“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

SESION 6

- I. DATOS INFORMATIVOS
- II. I.E: INKA TUPA YUPANQUI
- III. CICLO: VI
- IV. AREA: CIENCIAS SOCIALES
- V. GRADOS: CUARTO SECCION A
- VI. DOCENTE: ANGEL CUNO GONZALES, TESISTAS: FEYLUZ MAMANI QUISPE Y ANALI AMACHI AYMA

TITULO DE LA SESION		Análisis de las obras de arte del artista latinoamericano “Pancho Fierro” y su relación con procesos históricos desde el primer militarismo en el Perú hasta la República Aristocrática.					
GRADO	4	SECCIONES	A	DURACION	90'	FECHA	07/11/2024
TESISTAS		FEYLUZ MAMANI QUISPE Y ANALI AMACHI AYMA				BIMESTRE	III

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACION	EVIDENCIA
CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTORICAS.	Comprende el tiempo histórico EXPLICA los cambios, las permanencias y las relaciones de simultaneidad generados por hechos o procesos históricos relevantes, desde la Primera Guerra Mundial y desde el primer militarismo en el Perú hasta la República Aristocrática, utilizando conceptos sociales, políticos y económicos.	Explican la relación que existe entre el primer militarismo en el Perú hasta la Republica Aristocrática, utilizando conceptos sociales, políticos y económicos.	Cada estudiante responde al cuestionario con preguntas abiertas brindadas por la docente en sus respectivos cuadernos.

PROPOSITO: Analizamos la obra del artista latinoamericano “Pancho Fierro” para comprender cómo esta refleja los problemas sociales de su época, planteando hipótesis respaldadas por evidencias históricas, y valorando el arte como un testimonio cultural.

II. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN

Momentos	Estrategias	Secuencia de actividades	Materiales y recursos
Inicio 10'	Motivación	Para empezar la docente les recuerda las normas de convivencia de la clase. Y realiza una dinámica “el juego del maniquí” con aquellos estudiantes ingresaron tarde a clase.	
	Saberes previos	El docente pregunta a los estudiantes ¿Qué saben sobre la República Aristocrática en el Perú? ¿Qué cambios sociales ocurrieron durante este periodo?	



DIRECCION REGIONAL DE EDUCACION – CUSCO
UNIDAD DE GESTION EDUCATIVA LOCAL URUBAMBA
INSTITUCION EDUCATIVA “INKA TUPAQ YUPANQUI” DE CHINCHERO



“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

Momentos	Estrategias	Secuencia de actividades	Materiales y recursos
		¿Cómo creen que los artistas podrían haber reflejado estos cambios en sus obras?	
	Conflicto cognitivo	Si un artista pinta una escena de la vida cotidiana en la época de la República Aristocrática en Perú, ¿cómo puede esa obra ayudarnos a entender las tensiones sociales y políticas de ese periodo?	
Durante 70'	EXPLORA	La docente muestra una obra de un artista latinoamericano que refleje la vida y los problemas sociales de la época, como una pintura de Pancho Fierro, que ilustra el contexto social peruano, que se encuentra en Google arts and culture. Se realiza la pregunta: ¿Cómo creen que esta obra refleja las preocupaciones sociales de su época?" Después de observar las acuarelas del artista Pancho Fierro y leer la información de cada una de ellas que se encuentran en el Google arts and culture, la docente les indica a los estudiantes que saquen sus cuadernos para luego ellos respondan preguntas relacionadas al tema que la docente dictara, de manera individual con un tiempo determinado. Acabado el tiempo la docente se dispone a revisar de forma individual sus respuestas de cada estudiante realizando sus respectivas observaciones y correcciones de ser el caso.	Pizarra cuaderno Plumones
Cierre 10'	Momento de reflexión	Los estudiantes responden a las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy sobre la relación entre el arte y los procesos históricos? ¿Cómo el análisis de la obra te hizo pensar de manera diferente sobre el valor del arte para la interpretación histórica? ¿Qué habilidades desarrollaste durante esta actividad que crees que podrías usar en otros temas de Ciencias Sociales?	

ANGEL CUÑO GONZALES

DOCENTE

ANALTAMACHI AYMA

BACHILLER

EDITH CHULLO MERMA
 SUB DIRECTORA

SUB DIRECTORA

FEYLUZ MAMANI QUISPE

BACHILLER



DIRECCION REGIONAL DE EDUCACION – CUSCO
UNIDAD DE GESTION EDUCATIVA LOCAL URUBAMBA
INSTITUCION EDUCATIVA “INKA TUPAQ YUPANQUI” DE CHINCHERO



**“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración
de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”**

CUESTIONARIO

¿Qué personajes identificas?

¿Describe las actividades de las rabonas?

¿El implemento que portan las rabonas podrían indicar que cumplían un rol auxiliar en los ejércitos?

En la actualidad ¿cuáles son las condiciones en las cuales las mujeres forman parte de las fuerzas armadas?

¿Cuáles son las diferencias con el servicio que realizaban las rabonas?

Las fuentes, ¿presentan una imagen positiva o negativa en los primeros años de la república? ¿Por qué se produjo una inestabilidad política en el Perú?



DIRECCION REGIONAL DE EDUCACION – CUSCO

UNIDAD DE GESTION EDUCATIVA LOCAL URUBAMBA
INSTITUCION EDUCATIVA “INKA TUPAQ YUPANQUI” DE CHINCHERO



“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

SESION 7

- VII. DATOS INFORMATIVOS
VIII. IE: INKA TUPA YUPANQUI
IX. CICLO: VI
X. AREA: CIENCIAS SOCIALES
XI. GRADOS: CUARTO SECCION “A”
XII. DOCENTE: ANGEL CUNO GONZALES, TESISITAS: FEYLUZ MAMANI QUISPE Y ANALI AMACHI AYMA

TITULO DE LA SESION		Políticas y Sociedades s en América Latina: El Impacto de la Independencia y el Proceso de Consolidación Nacional (1825-1883)"					
GRADO	4	SECCIONES	A	DURACION	90'	FECHA	12/11/2024
TESISTAS		FEYLUZ MAMANI QUISPE Y ANALI AMACHI AYMA				BIMESTRE	III
COMPETENCIA		CAPACIDAD		CRITERIOS DE EVALUACION		EVIDENCIA	
CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTORICAS AS.	Elabora explicaciones sobre procesos históricos. EXPLICA hechos, procesos o problemas históricos comprendidos desde la Segunda Revolución Industrial hasta la Primera Guerra Mundial y desde el primer militarismo en el Perú hasta la República Aristocrática, a partir de evidencias diversas y el planteamiento de hipótesis, utilizando términos históricos.			explican los procesos y transformaciones históricas que moldearon la política y la sociedad en América Latina durante el siglo XIX		A partir de la información brindada por la docente los estudiantes explican los procesos históricos y las transformaciones históricas que moldearon la política y la sociedad en América Latina durante el siglo XIX mediante exposiciones grupales de 5 a 6 min por grupo.	

PROPOSITO: explican las procesos y transformaciones históricas que moldearon la política y la sociedad en América Latina en el siglo XIX utilizando Google arts. and culture.

II. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN

Momentos	Estrategias	Secuencia de actividades	Materiales y recursos
Inicio 15'	Motivación	Para empezar la docente recuerda las normas de convivencia de la clase, mediante la dinámica “silencio en la sala” donde la docente menciona las reglas las cuales son: la docente menciona silencio en la sala quien habla primero dará dos normas de convivencia.	Plumón y pizarra
	Saberes previos	El docente pregunta a los estudiantes -¿Qué conoces sobre los acontecimientos que sucedieron durante el siglo XIX en Latinoamérica? ¿Qué entiendes por transformaciones políticas, económicas y sociales ?	
	Conflicto cognitivo	¿Qué cambios políticos y sociales creen que hubieran sido necesarios para que las nuevas naciones realmente consolidaran una identidad y una sociedad más unida? ¿Por qué no se lograron esos cambios en esta época?	

Momentos	Estrategias	Secuencia de actividades	Materiales y recursos
Durante 70'	EXPLORA	La docente invita a que los estudiantes conformen 4 grupos de 5 estudiantes cada grupo posterior a ello la docente da los temas a exponer sobre los procesos y transformaciones históricas que moldearon la política y la sociedad en América Latina durante el siglo XIX (el caudillismo en América Latina, sociedad latinoamericana en el siglo XIX, el primer militarismo en el Perú, liberales y conservadores republicanos). Después de distribuir los temas de exposición la maestra distribuye los materiales de trabajo como plumones, fichas informativas, papelotes y cinta. Posteriormente la docente indica que un integrante del grupo será elegido para representar a todos los integrantes y pasará a realizar la exposición, durante la exposición la docente evalúa mediante una rubrica.	Pizarra Celulares Fichas Plumones
Cierre 5'	Momento de reflexión	Los estudiantes responden a las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy sobre sociedad latinoamericana en el siglo XIX? ¿Qué habilidades desarrollaste durante esta actividad?	

ANGEL CUNO GONZALES

DOCENTE



Mag. Edith Chullo Merma
SUB DIRECTORA

EDITH CHULLO MERMA

SUB DIRECTORA

ANALFAMACHI AYMA

BACHILLER

FEYLIZ MAMANI QUISPE

BACHILLER

El Caudillismo en América Latina en el Siglo XIX

1. Definición:

El caudillismo fue un fenómeno político y social caracterizado por la concentración del poder en manos de líderes regionales, conocidos como caudillos, que obtenían el apoyo de seguidores leales y ejercían un dominio basado en su carisma, prestigio personal y capacidad militar.

2. Contexto Histórico:

Después de las guerras de independencia en América Latina (1810-1825), muchos países de la región experimentaron inestabilidad política y debilidad institucional. Las nuevas repúblicas carecían de sistemas políticos sólidos, y en ese vacío surgieron los caudillos, quienes tomaron el control en sus regiones aprovechando la falta de un poder central fuerte.

3. Características del Caudillismo:

- **Carisma y liderazgo personal:** Los caudillos obtenían su legitimidad a través de su personalidad y carisma, más que por instituciones formales o elecciones.
- **Fuerza militar:** Muchos caudillos eran exlíderes militares que habían participado en las guerras de independencia, y su poder se basaba en su capacidad de ejercer la fuerza.
- **Redes clientelares:** Los caudillos mantenían lealtades mediante el sistema de clientelismo, ofreciendo protección, beneficios o puestos a sus seguidores a cambio de apoyo.
- **Control regional:** Los caudillos tenían poder a nivel local o regional, ejerciendo influencia en sus áreas de origen y, en algunos casos, controlando el gobierno nacional.

4. Principales Causas:

- **Debilidad institucional:** La falta de estructuras políticas y administrativas sólidas en las nuevas naciones latinoamericanas facilitó el surgimiento de líderes autoritarios.
- **Vacíos de poder:** La caída de los imperios coloniales dejó un vacío en el poder que los caudillos llenaron en sus respectivas regiones.

- **Desigualdad social y económica:** La marcada división entre las élites y las clases populares propició que las personas buscaran en los caudillos protección y representación.

5. Consecuencias:

- **Fragmentación política:** En lugar de fortalecer los estados nacionales, el caudillismo contribuyó a la fragmentación política, debilitando la cohesión nacional.
- **Inestabilidad y conflictos internos:** Las luchas de poder entre caudillos rivales generaron conflictos civiles, que dificultaron el desarrollo estable de las repúblicas.
- **Retraso en el desarrollo institucional:** Al basarse en el poder personal, el caudillismo dificultó el fortalecimiento de instituciones democráticas y de gobernabilidad.

6. Ejemplos Notables de Caudillos:

- **Juan Manuel de Rosas (Argentina):** Gobernador de Buenos Aires que estableció un régimen autoritario entre 1829 y 1852.
- **José Antonio Páez (Venezuela):** Líder militar y político, primer presidente de Venezuela, gobernó entre 1830 y 1863.
- **Rafael Carrera (Guatemala):** Gobernó Guatemala durante más de 25 años y consolidó su poder a través del apoyo indígena y militar.
- **Antonio López de Santa Anna (México):** Presidente de México en múltiples ocasiones, conocido por su influencia en la política mexicana y por las luchas de poder.

7. Importancia en el Desarrollo Histórico de América Latina:

- El caudillismo marcó una etapa de la historia latinoamericana en la que la construcción de estados-nación fue obstaculizada por la inestabilidad y la falta de instituciones fuertes. Aunque los caudillos se presentaban como defensores del pueblo, sus prácticas autoritarias y clientelistas mantuvieron a la región en un ciclo de conflictos y dependencia de líderes individuales.



DIRECCION REGIONAL DE EDUCACION – CUSCO

UNIDAD DE GESTION EDUCATIVA LOCAL URUBAMBA
INSTITUCION EDUCATIVA “INKA TUPAQ YUPANQUI” DE CHINCHERO



“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

La Sociedad en América Latina en el Siglo XIX

1. Estructura Social:

La sociedad latinoamericana del siglo XIX se caracterizaba por una fuerte estratificación social heredada de la época colonial, con diferencias marcadas entre las élites, las clases medias emergentes, el campesinado, y las comunidades indígenas y afrodescendientes.

2. Principales Grupos Sociales:

- **Élites criollas:** Compuestas principalmente por descendientes de españoles, controlaban el poder político y económico. Eran terratenientes, comerciantes y dueños de minas.
- **Clases medias:** Incluían comerciantes, profesionales y funcionarios que comenzaron a ganar influencia con la consolidación de los estados-nación.
- **Campesinado e indígenas:** Representaban la mayoría de la población y vivían en condiciones de pobreza y explotación. Trabajaban en las haciendas o subsistían mediante la agricultura.
- **Afrodescendientes y esclavos:** En algunas regiones, especialmente en el Caribe y Brasil, la población afrodescendiente desempeñaba un papel crucial en la economía, aunque seguía siendo socialmente marginada y explotada.

3. Características de la Sociedad:

- **Desigualdad social:** Existía una gran brecha entre las élites y las clases populares, reflejada en el acceso a la tierra, la educación y los derechos políticos.
- **Sistema patriarcal:** La sociedad era predominantemente patriarcal, y las mujeres tenían roles limitados, especialmente en las clases altas, donde su papel principal era en el ámbito doméstico.
- **Dependencia económica:** La economía basada en la exportación de materias primas fortaleció a las élites terratenientes y consolidó una economía de dependencia en relación con los mercados internacionales.
- **Relaciones de clientelismo y patronazgo:** Los trabajadores dependían de sus patrones o caudillos para recibir protección y oportunidades, manteniendo una relación de subordinación y dependencia.

4. Transformaciones Sociales:

- **Abolición de la esclavitud:** En el siglo XIX, varios países latinoamericanos abolieron la esclavitud (Brasil en 1888, por ejemplo), aunque las condiciones de vida de los afrodescendientes y su situación social seguían siendo precarias.
- **Emergencia de la clase media:** Con el desarrollo de las ciudades y el aumento del comercio, surgió una clase media de comerciantes y profesionales, que empezó a tener influencia en las decisiones políticas.
- **Migraciones:** A finales del siglo XIX, la llegada de inmigrantes europeos, especialmente en países como Argentina y Brasil, comenzó a modificar la estructura social y aportó nuevos valores culturales y económicos.

5. Desafíos Sociales:

- **Pobreza y explotación laboral:** Las clases bajas, especialmente el campesinado e indígenas, vivían en condiciones de extrema pobreza y trabajaban en condiciones de explotación en haciendas y minas.
- **Falta de derechos y representación política:** La gran mayoría de la población, incluidas mujeres, indígenas y afrodescendientes, no tenían derechos políticos y su voz estaba ausente en las decisiones del Estado.
- **Conflictos sociales:** Las diferencias de clase y etnicidad generaban tensiones sociales, que en algunos casos, resultaron en levantamientos campesinos e indígenas.

6. Impacto del Caudillismo en la Sociedad:

- **Redes de clientelismo:** Los caudillos establecieron relaciones de clientelismo que consolidaron una estructura social basada en la lealtad personal, perpetuando las desigualdades y limitando la movilidad social.
- **Fragilidad institucional:** La dependencia de líderes fuertes (caudillos) debilitó las instituciones y generó una sociedad que confiaba más en la figura del líder que en un sistema democrático.

7. Influencia de la Economía en la Sociedad:

- **Economía de exportación:** La dependencia de la exportación de materias primas benefició a las élites terratenientes, consolidando su poder y perpetuando la pobreza de las clases populares.
- **Relaciones de dependencia externa:** El modelo económico limitó el desarrollo de una economía nacional y consolidó una estructura social que favorecía a las élites y excluía a las clases trabajadoras.

El Primer Militarismo en el Perú

1. Definición:

El primer militarismo en el Perú fue un período de inestabilidad política y dominio militar que abarcó aproximadamente desde 1827 hasta 1845, después de la independencia del país. En este tiempo, líderes militares asumieron el poder en repetidas ocasiones, en un contexto de conflictos internos y falta de consolidación institucional.

2. Contexto Histórico:

Tras lograr la independencia en 1821, el Perú enfrentó una serie de problemas para estabilizarse como nación. Las instituciones del Estado eran débiles y no había consenso sobre el modelo de gobierno que debía seguirse. En este vacío de poder, los militares, muchos de ellos héroes de la independencia, comenzaron a ocupar cargos políticos, gobernando con base en su prestigio militar.

3. Principales Características:

- **Gobierno de caudillos militares:** Los líderes militares asumieron el control del país, generalmente a través de golpes de Estado, instaurando un gobierno de tipo autoritario.
- **Inestabilidad política:** Hubo constantes enfrentamientos y cambios de gobierno, con una sucesión de presidentes y caudillos militares que no lograban establecer un sistema duradero.
- **Intervención militar en la política:** El ejército jugó un papel decisivo en la política peruana, y los caudillos militares fueron percibidos como las figuras capaces de ejercer autoridad en medio de la inestabilidad.

4. Principales Figuras Militares:

- **José de La Mar (1827-1829):** General y primer presidente constitucional que fue derrocado en un golpe de Estado por Agustín Gamarra.
- **Agustín Gamarra (1829-1833, 1838-1841):** Uno de los caudillos más importantes del primer militarismo. Intentó consolidar el poder y unificar Bolivia y Perú, lo que resultó en la guerra con Bolivia y su muerte en batalla.
- **Felipe Santiago Salaverry (1835-1836):** Militar que gobernó por un corto tiempo hasta ser derrotado y ejecutado por Andrés de Santa Cruz.

- **Ramón Castilla:** Aunque perteneció a este período, su influencia crecería después, liderando la etapa conocida como Segundo Militarismo.

5. Factores que Contribuyeron al Militarismo:

- **Vacío institucional:** La falta de instituciones políticas fuertes y un sistema de gobierno estable generaron un ambiente en el que los militares pudieron tomar el poder fácilmente.
- **Debilidad económica:** Las guerras de independencia dejaron a Perú en una crisis económica, agravando la inestabilidad y reduciendo la capacidad del Estado para establecer un gobierno civil sólido.
- **Conflictos con países vecinos:** Las disputas territoriales con Bolivia y Chile, así como las rivalidades internas, hicieron que el país dependiera de la fuerza militar.

6. Consecuencias del Primer Militarismo:

- **Inestabilidad y fragmentación política:** Los constantes cambios de gobierno y las luchas de poder impidieron el desarrollo de un sistema político cohesionado.
- **Escaso desarrollo institucional:** La intervención militar en el gobierno frenó la consolidación de instituciones civiles y democráticas.
- **Pérdida de recursos:** Las guerras y conflictos internos agotaron los recursos del país, retrasando su desarrollo económico y social.
- **Influencias extranjeras:** Este período estuvo marcado por la intervención de Bolivia, bajo el mando de Andrés de Santa Cruz, quien intentó formar la Confederación Perú-Boliviana, la cual fracasó después de una guerra con Chile.

7. Fin del Primer Militarismo:

El primer militarismo llegó a su fin en 1845 con el ascenso de Ramón Castilla, quien logró cierta estabilidad y comenzó una serie de reformas que impulsaron el desarrollo de la economía peruana y fortalecieron las instituciones, marcando el inicio de una etapa de mayor estabilidad.

“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

Liberales y Conservadores en las Repúblicas Latinoamericanas del Siglo XIX

1. Definición:

- Tras la independencia en América Latina, la política se dividió principalmente entre dos corrientes: los **liberales** y los **conservadores**. Estas ideologías representaban posturas opuestas sobre la organización política, económica y social de los nuevos estados republicanos.

2. Contexto Histórico:

- La independencia de América Latina dejó a las nuevas repúblicas en búsqueda de una identidad y un sistema de gobierno adecuado. La falta de cohesión y experiencia en sistemas democráticos modernos llevó a constantes conflictos y enfrentamientos entre liberales y conservadores, quienes competían por definir el rumbo de cada país.

3. Principales Ideas de los Liberales:

- **Estado laico:** Buscaban reducir la influencia de la Iglesia Católica en asuntos del Estado, promoviendo la separación de Iglesia y Estado.
- **Libertades individuales:** Defendían los derechos civiles y políticos, como la libertad de expresión, la libertad de prensa y la igualdad ante la ley.
- **Economía de libre mercado:** Creían en una economía abierta, impulsada por el comercio y la inversión extranjera, sin fuertes restricciones por parte del Estado.
- **Federalismo y descentralización:** En muchos países, los liberales abogaban por un sistema federal que otorgara autonomía a las provincias o estados, reduciendo el poder del gobierno central.
- **Modernización y educación laica:** Fomentaban el progreso científico y tecnológico y la educación pública, libre de control religioso.

4. Principales Ideas de los Conservadores:

- **Unidad de la Iglesia y el Estado:** Creían en una sociedad organizada bajo los valores católicos y veían a la Iglesia como una institución clave en la educación y en la cohesión social.
- **Autoridad central y orden social:** Abogaban por un gobierno fuerte y centralizado que pudiera garantizar el orden y la estabilidad, temiendo que el federalismo llevara a la fragmentación.
- **Protección de los privilegios tradicionales:** Defendían los derechos de las élites, especialmente de los terratenientes, y un sistema que preservara las jerarquías sociales.
- **Economía proteccionista:** En lugar del libre comercio, muchos conservadores apoyaban un modelo de economía proteccionista para proteger los intereses nacionales frente a la influencia extranjera.

5. Conflictos entre Liberales y Conservadores:

- **Guerra y enfrentamientos internos:** En muchos países, estas diferencias ideológicas desembocaron en guerras civiles y conflictos armados que marcaron profundamente la historia de la región.
- **Constituciones cambiantes:** Las frecuentes alternancias en el poder llevaron a la promulgación de constituciones liberales y conservadoras de manera alternada, adaptándose a los ideales del grupo gobernante.
- **Inestabilidad política:** La rivalidad entre ambos grupos impidió el desarrollo de una estabilidad duradera, generando ciclos de revoluciones y contrarrevoluciones en países como México, Colombia, y Argentina.

6. Ejemplos Notables de Países y Conflictos:

- **México:** La Guerra de Reforma (1857-1861) fue un conflicto armado entre liberales y conservadores, resultando en una victoria liberal bajo Benito Juárez, quien impulsó las Leyes de Reforma para reducir el poder de la Iglesia.
- **Colombia:** Las Guerras Civiles Colombianas enfrentaron repetidamente a liberales y conservadores, culminando en la Guerra de los Mil Días (1899-1902).
- **Argentina:** Durante el periodo de la Confederación Argentina y el estado de Buenos Aires, liberales y conservadores se enfrentaron, en un conflicto en el que la centralización y el federalismo jugaron un papel clave.

7. Consecuencias para América Latina:

- **Debilitamiento institucional:** Las guerras civiles y la inestabilidad política impidieron la consolidación de instituciones sólidas y democráticas.
- **Fragmentación y atraso económico:** Los conflictos internos y las políticas alternantes de libre mercado y proteccionismo obstaculizaron el desarrollo económico sostenido en muchos países.
- **Influencia extranjera:** Las pugnas entre liberales y conservadores a menudo llevaron a la intervención de potencias extranjeras, quienes apoyaban a uno u otro bando según sus intereses (por ejemplo, el apoyo de Francia a los conservadores en México durante el Segundo Imperio Mexicano).
- **Construcción de identidades nacionales:** A pesar de los conflictos, estas luchas contribuyeron a la definición de identidades políticas y sociales que influirían en las futuras generaciones.

Criterios	4 - Excelente	3 - Bueno	2 - Regular	1 - Insuficiente
1. Dominio del Tema	Expone el tema con claridad, precisión y muestra un amplio conocimiento de los conceptos históricos.	Expone el tema de manera adecuada, mostrando un conocimiento general de los conceptos históricos.	Expone el tema con algunas imprecisiones y evidencia un conocimiento limitado de los conceptos.	Muestra escaso conocimiento del tema, con conceptos incorrectos o incompletos.
2. Organización de la Exposición	La exposición sigue una secuencia lógica, con introducción, desarrollo y conclusión.	La exposición es organizada, aunque podría mejorar en la secuencia de ideas.	La exposición tiene una organización deficiente y falta claridad en la secuencia de ideas.	No hay organización clara, la exposición es confusa y difícil de seguir.
3. Uso de Materiales de Apoyo	Utiliza de manera efectiva los materiales de apoyo (fichas, papelotes, etc.) para ilustrar el tema.	Utiliza los materiales de apoyo, aunque podría mejorar su integración en la exposición.	Usa pocos materiales de apoyo, y estos no aportan mucho a la claridad de la exposición.	No utiliza materiales de apoyo, o los utiliza de forma inapropiada o irrelevante.
4. Claridad y Expresión Oral	Expone de forma clara, con buen volumen de voz y adecuada fluidez, manteniendo el interés del grupo.	La expresión oral es clara, pero con algunos problemas en el volumen o la fluidez.	Dificultades para mantener la claridad o fluidez, o problemas para captar la atención del grupo.	La expresión oral es poco clara, y presenta serias dificultades para hacerse entender.
5. Trabajo en Equipo y Participación	Participa activamente en equipo, contribuyendo a la preparación y apoyando a sus compañeros.	Participa de manera general en el equipo, aunque con espacio para mejorar la colaboración.	Muestra poca participación o apoyo en el trabajo en equipo.	Muestra una participación mínima o nula en el trabajo en equipo.
6. Argumentación y Fundamentación	Presenta ideas y argumentos bien fundamentados en evidencias históricas relevantes.	Presenta argumentos válidos, aunque algunos carecen de fundamentación sólida.	Argumentación pobre, con pocas evidencias o datos relevantes.	No presenta argumentación sólida, faltan evidencias y fundamentación en sus ideas.

Puntaje Total por equipo:



SESION 8

DATOS INFORMATIVOS

I.E: INKA TUPA YUPANQUI

CICLO: VI

AREA: CIENCIAS SOCIALES

GRADOS: CUARTO SECCION A

DOCENTE: ANGEL CUNO GONZALES, TESISTAS: FEYLUZ MAMANI QUISPE Y ANALI
AMACHI AYMA

TITULO DE LA SESION		Revoluciones en el contexto latinoamericano: Revolución Mexicana					
GRADO	4	SECCIONES	A	DURACION	90'	FECHA	14/11/2024
TESISTAS		FEYLUZ MAMANI QUISPE Y ANALI AMACHI AYMA				BIMESTRE	III

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACION	EVIDENCIA
CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTORICAS.	Elabora explicaciones sobre procesos históricos. EXPLICA las ideas y comportamientos de las personas y sociedades a partir del contexto de la época, ocurridas desde la Segunda Revolución Industrial hasta la Primera Guerra Mundial hasta la República Aristocrática así como la influencia de tales ideas y comportamientos en hechos posteriores.	Explican las ideas y comportamientos de la personas y sociedades a partir del contexto de la época.	Mapa mental sobre la revolución Mexicana.

PROPOSITO: Explicamos y exploramos las ideas y comportamientos de las personas y la sociedad durante las revoluciones latinoamericanas como la revolución Mexicana.

II. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN

Momentos	Estrategias	Secuencia de actividades	Materiales y recursos
Inicio 10'	Motivación	Para empezar la docente les recuerda las normas de convivencia de la clase. Y realiza una dinámica “el juego del maniquí” con aquellos estudiantes ingresaron tarde a clase.	
	Saberes previos	El docente pregunta a los estudiantes ¿Tienen algún conocimiento de otras revoluciones aparte del la revolución industrial o Francesa ? ¿Creen que aya alguna similitud entre está revoluciones ?¿Las revoluciones	



DIRECCION REGIONAL DE EDUCACION – CUSCO
UNIDAD DE GESTION EDUCATIVA LOCAL URUBAMBA
INSTITUCION EDUCATIVA “INKA TUPAQ YUPANQUI” DE CHINCHERO



“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

Momentos	Estrategias	Secuencia de actividades	Materiales y recursos
		buscaban hacer un cambio positivo o negativo en la sociedad ? ¿Tienes algún conocimiento sobre la revolución Mexicana?	
	Conflicto cognitivo	A partir de las respuestas anteriores por parte de los estudiantes sobre el conocimiento de las distancias revoluciones en el mundo y centrando el tema en la revoluciones latinoamericanas se realiza la pregunta¿ Cuál es la diferencia entre las revoluciones latinoamericanas a las revoluciones más conocidas?(Industrial y Francesa)¿Buscaban el mismo objetivo?	
Durante 70 '	EXPLORA	La docente después de poner en contexto del tema a tratar, utiliza el Google arts and culture para explorar todo sobre lo relacionado a la revolución Mexicana, ingresando al siguiente link:https://artsandculture.google.com/story/ZQWh5NL3P31VIA. Donde se muestra el proceso y los factores que suscitaron para su revolución y las causas y consecuencias que trajeron consigo. Después de explotar la docente pide a los estudiantes que realicen un mapa mental de todo lo que entendieron de la revolución mexicana con un tiempo determinado. Pasado el tiempo la docente recoge la evidencia de sus trabajos y pide al azar a 5 estudiantes que expliquen sobre el tema avanzado para luego la docente realice sus correcciones de ser el caso o amplíe el tema.	Pizarra cuaderno Plumones
Cierre 10'	Momento de reflexión	Los estudiantes responden a las siguientes preguntas: ¿Cuál fue mi aprendizaje?¿En qué momentos puedo utilizar este aprendizaje?¿Qué pasos seguí para aprender? y ¿Qué dificultades tuve durante el proceso? ¿Cómo los superaré?	

DIRECCION REGIONAL DE EDUCACION
I.E.S. INKA TUPAQ YUPANQUI
CHINCHERO
Mae. Edith Chullo
SUB DIRECTORA

ANGEL CUNO GONZALES
DOCENTE

EDITH CHULLO MERMA
SUB DIRECTORA

ANALI AMACHI AYMA
BACHILLER

FEYLUZ MAMANI QUISPE
BACHILLER



DIRECCION REGIONAL DE EDUCACION – CUSCO

UNIDAD DE GESTION EDUCATIVA LOCAL URUBAMBA

INSTITUCION EDUCATIVA “INKA TUPAQ YUPANQUI” DE CHINCHERO



“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

SESION 9

DATOS INFORMATIVOS

I.E: INKA TUPA YUPANQUI

CICLO: VI

AREA: CIENCIAS SOCIALES

GRADOS: CUARTO SECCION A

DOCENTE: ANGEL CUNO GONZALES, TESISISTAS: FEYLUZ MAMANI QUISPE Y ANALI AMACHI AYMA

TITULO DE LA SESION		La guerra del pacifico: causas y consecuencias					
GRADO	4	SECCIONES	A	DURACION	90'	FECHA	19/11/2024
TESISTAS		FEYLUZ MAMANI QUISPE Y ANALI AMACHI AYMA				BIMESTRE	III

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACION	EVIDENCIA
CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTORICAS.	Elabora explicaciones sobre procesos históricos. PLANTEA hipótesis, y utiliza términos históricos y evidencias diversas al elaborar explicaciones sobre hechos, procesos o problemas históricos comprendidos desde la Segunda Revolución Industrial hasta la Primera Guerra Mundial y desde el primer militarismo en el Perú hasta la República Aristocrática.	Plantean hipótesis y utilizan términos históricos y evidencias diversas al elaborar explicaciones sobre la guerra del pacífico.	Organizador visual sobre la guerra del pacífico

PROPOSIITO: planteamos hipótesis utilizando términos históricos y evidencias diversas sobre la guerra del pacífico.

II. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN

Momentos	Estrategias	Secuencia de actividades	Materiales y recursos
Inicio 10'	Motivación	Para empezar la docente les recuerda las normas de convivencia de la clase. Y realiza una dinámica utilizando un juego didáctico de la plataforma google arts. And culture.	

Momentos	Estrategias	Secuencia de actividades	Materiales y recursos
	Saberes previos	La docente pregunta a los estudiantes ¿Tienen algún conocimiento sobre la guerra del pacifico? ¿Con que otros nombres se le conoce a esta guerra?¿por que crees que se genero esta guerra ?	
	Conflicto cognitivo	A partir de las respuestas anteriores por parte de los estudiantes sobre la guerra del pacifico. ¿consideras que esta guerra fue importante en la vida de los peruanos? ¿crees que las consecuencias que trajo esta guerra fueron positivas? ¿Por qué?	
Durante 70 '	EXPLORA	La docente después de poner en contexto del tema a tratar, utiliza el Google arts and culture para explorar todo sobre lo relacionado a la guerra del pacifico. https://artsandculture.google.com/asset/carta-dirigida-al-sr-christiancey-hoja-1-manuel-de-ndriozola-y-ricardo-palma/QOE1HRe0At0BPQ, https://artsandculture.google.com/asset/andrc%C3%A9s-avelino-c%C3%A9ceres-carlos-heldt/HQH3mC6i16u4w Dónde se muestra evidencias durante y después de la guerra del pacifico. Después de explicar la docente pide a los estudiantes que realicen un organizador visual de todo lo que entendieron de la guerra del pacifico con un tiempo determinado. Pasado el tiempo la docente recoge la evidencia de sus trabajos y pide al azar a 5 estudiantes que expliquen sobre el tema avanzado para luego la docente realice sus correcciones de ser el caso o amplie el tema.	Pizarra cuaderno Plumones
Cierre 10'	Momento de reflexión	Los estudiantes responden a las siguientes preguntas: ¿Cuál fue mi aprendizaje? ¿En qué momentos puedo utilizar este aprendizaje? ¿Qué pasos seguí para aprender? y ¿Qué dificultades tuve durante el proceso? ¿Cómo los superaré?	

GERENCIA REGIONAL DE EDUCACION CUSCO
I.E.S. INKA TUPAQ YUPANQUI
CHINCHERO

Mag. Edith Chullo Merma
SUB DIRECTORA

ANGEL CUNO GONZALES
DOCENTE

EDITH CHULLO MERMA
SUB DIRECTORA

ANALI AMACHI AYMA
BACHILLER

FEYLIZ MAMANI QUISPE
BACHILLER



DIRECCION REGIONAL DE EDUCACION – CUSCO

UNIDAD DE GESTION EDUCATIVA LOCAL URUBAMBA
INSTITUCION EDUCATIVA “INKA TUPAQ YUPANQUI” DE CHINCHERO



“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

SESION 10

DATOS INFORMATIVOS

I.E: INKA TUPA YUPANQUI

CICLO: VI

AREA: CIENCIAS SOCIALES

GRADOS: CUARTO SECCION A

DOCENTE: ANGEL CUNO GONZALES, TESISISTAS: FEYLUZ MAMANI QUISPE Y ANALI AMACHI AYMA

TITULO DE LA SESION		Aplicación del instrumento de evaluación					
GRADO	4	SECCIONES	A	DURACION	90'	FECHA	21/11/2024
TESISTAS		FEYLUZ MAMANI QUISPE Y ANALI AMACHI AYMA				BIMESTRE	III

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACION	EVIDENCIA
CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTORICAS.	Comprende el tiempo histórico. CONTRASTA las interpretaciones que se presentan en diversas fuentes históricas sobre hechos o procesos históricos, desde la Segunda Revolución Industrial hasta la Primera Guerra Mundial y desde el primer militarismo en el Perú hasta la República Aristocrática.	CONTRASTAN las interpretaciones que se presentan sobre hechos o procesos históricos, desde la Segunda Revolución Industrial hasta la Primera Guerra Mundial y desde el primer militarismo en el Perú hasta la República Aristocrática.	Responden el instrumento de evaluación que es un cuestionario.

PROPOSIITO: recogemos información para medir el nivel que lograron los estudiantes de la competencia “construye interpretaciones históricas” y sus capacidades.

II. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN

Momentos	Estrategias	Secuencia de actividades	Materiales y recursos
Inicio 10'	Motivación	Para iniciar la docente saluda a los estudiantes, y les recuerda las normas de convivencia recogiendo opiniones indistintamente de los estudiantes. Las docentes les mencionan a los estudiantes que esta sesión será para responder los instrumentos de evaluación, para ello se les lee las indicaciones.	



DIRECCION REGIONAL DE EDUCACIÓN – CUSCO

UNIDAD DE GESTION EDUCATIVA LOCAL URUBAMBA
INSTITUCION EDUCATIVA "INKA TUPAQ YUPANQUI" DE CHINCHERO



"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Momentos	Estrategias	Secuencia de actividades	Materiales y recursos
Durante 70'	EXPLORA	Las docentes reparten el instrumento de evaluación por estudiante indicándoles que lean y respondan cada pregunta con total sinceridad. Los estudiantes responden al cuestionario que consta de 15 preguntas con selección múltiple.	Fichas Lapiceros
Cierre 10'	Momento de reflexión	Las docentes pasan a decepcionar los instrumentos por el lugar de cada estudiantes.	


 GERENCIA REGIONAL DE EDUCACIÓN CUSCO
 I.E.S. INKA TUPAQ YUPANQUI
 CHINCHERO

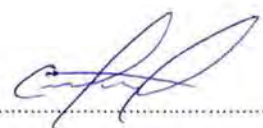
 Mag. Edith Chullo Merma
 SUB DIRECTORA

.....
 ANGEL CUNO GONZALES
 DOCENTE

.....
 EDITH CHULLO MERMA
 SUB DIRECTORA



 ANALI AMACHI AYMA
 BACHILLER



 FEYLIZ MAMANI QUISPE
 BACHILLER