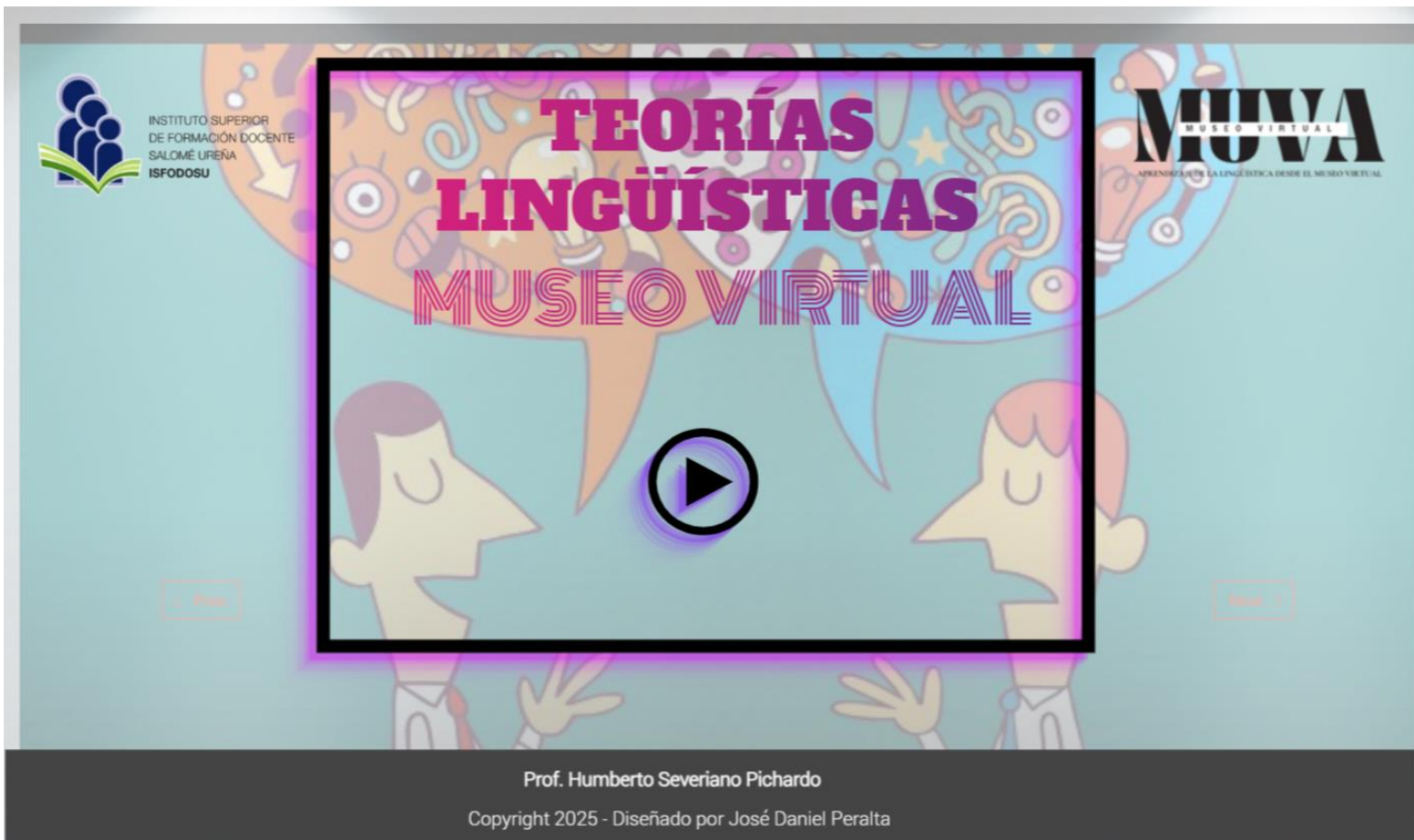




INSTITUTO SUPERIOR
DE FORMACIÓN DOCENTE
SALOMÉ UREÑA
ISFODOSU

Informe proyecto de innovación

MUVA: Aprendizaje de la lingüística con el museo virtual



ISFODOSU

INSTITUTO SUPERIOR DE FORMACIÓN DOCENTE SALOMÉ UREÑA
Vicerrectoría de Investigación y Postgrado
Dirección de Investigación

Proyectos de Innovación Docente

Recinto	Emilio Prud'Homme - EPH
Nombre/s completo/s participante/s	Severiano Humberto Pichardo Díaz
Email/s	severiano.pichardo@isfodosu.edu.do
Nombre del PID	MUVA: Aprendizaje de la lingüística con el museo virtual
Línea de actuación	Elaboración de recursos de aprendizaje
Código	PID-2024-INNV039

Emilio Prud'Homme

2024

Memoria Final de Resultados

MUVA: Aprendizaje de la lingüística con el museo virtual

MUVA: Learning Linguistics with the Virtual Museum

Resumen

Los museos virtuales son recursos valiosos para el proceso de formación de futuros docentes, porque estos espacios ofrecen una ventana de conocimiento en diferentes aspectos culturales, estéticos, históricos, geográficos y artísticos. Además, la interacción tecnológica que proporcionan mantiene a los alumnos motivados mientras exploran y aprenden. En este orden, se propone el presente proyecto de innovación con el objetivo general de integrar el museo virtual como herramienta educativa para el aprendizaje de la lengua.

Se parte desde la perspectiva de los beneficios que puede ofrecer una herramienta digital de creación propia que contribuya a la educación, en este caso a la lingüística. Este recurso y proyecto de innovación les permitirá a los estudiantes observar los diferentes textos y teóricos de la lengua en imagen 3D, archivos de audio (MP3, MP4 o video de YouTube) y de una manera dinámica.

El diseño del museo estará en un espacio web y tendrá herramientas interactivas con cuestionarios, foros de discusión, videos y actividades prácticas para fomentar la participación de los estudiantes. (Ver anexo-maqueta del museo a diseñar)

Con el diseño e implementación de este proyecto de innovación con el museo virtual se espera favorecer la motivación para el aprendizaje de la lingüística y hacer mejores conexiones pedagógicas con el estudiante en el trabajo colaborativo y estimulación de las inteligencias múltiples.

Palabras clave: *Museo virtual, Aprendizaje, Lingüística, Motivación.*

Abstract:

Virtual museums are valuable resources for the training of future teachers because these spaces offer a window into different cultural, aesthetic, historical, geographical, and artistic aspects. Furthermore, the technological interaction they provide keeps students motivated while they explore and learn. In this context, this innovative project proposes the general objective of integrating the virtual museum as an educational tool for language learning.

It begins from the perspective of the benefits that a self-created digital tool can offer that contributes to education, in this case, linguistics. This resource and innovative project will

allow students to view different texts and theoretical content about the language in 3D images, audio files (MP3, MP4, or YouTube videos), and in a dynamic way.

The museum design will be web-based and will include interactive tools with quizzes, discussion forums, videos, and practical activities to encourage student participation. (See attached model of the museum to be designed)

With the design and implementation of this innovative project involving the virtual museum, we hope to foster motivation for learning linguistics and establish better pedagogical connections with students through collaborative work and the stimulation of multiple intelligences.

Keywords: Virtual Museum, Learning, Linguistics, Motivation.

I. Introducción

Las aplicaciones educativas, por las facilidades que proporcionan para estudiar, se insertan en los ambientes de aprendizaje de una manera acelerada. Se puede deducir que el estudiante ha ido adaptando sus hábitos de estudio para que sean más autónomos y autorregulados. El proyecto de innovación, MUVA, se centró en la creación de un museo virtual diseñado específicamente para facilitar el aprendizaje de la lingüística. En un mundo donde la tecnología está cada vez más integrada en el proceso educativo, los museos virtuales emergen como herramientas clave que promueven una experiencia de aprendizaje interactiva y enriquecedora. Este proyecto se fundamentó en la necesidad de modernizar la enseñanza de la lengua y la literatura, haciendo uso de recursos digitales que no solo capturarán el interés de los estudiantes, sino que también fomentarán su participación activa.

Los museos virtuales ofrecen un acceso democratizado a una amplia gama de recursos culturales y educativos, permitiendo a los futuros docentes explorar teorías lingüísticas de manera dinámica y visual. A través de elementos multimedia, como textos en 3D, archivos de audio y actividades interactivas, se busca crear un entorno de aprendizaje que no solo informe, sino que también motive a los estudiantes y les facilite la comprensión de conceptos complejos.

El proyecto MUVA se inspiró en investigaciones que subrayan la importancia de la tecnología en la educación y la museografía, proponiendo un espacio web interactivo donde se integren contenidos relevantes sobre lingüística. Con el diseño e implementación de este museo virtual,

se esperaba mejorar la conexión pedagógica entre estudiantes y docentes, promoviendo un aprendizaje significativo que abarque diversas inteligencias múltiples.

En ese sentido, la investigación que realizaron entorno a la temática que se aborda, Radicelli-García et al. (2022), en su texto Museos digitales interactivos, sostienen que esta es una nueva forma de generar y transmitir conocimiento, que trabaja sobre la importancia de las tecnologías de la información y la comunicación ya que son herramientas imprescindibles para la implementación de museos físicos y virtuales por las ventajas que brindan para generar y transmitir conocimiento. Además, se pudo identificar los fundamentos y aplicaciones de las herramientas tecnológicas a utilizar, se diseñaron los contenidos a ser difundidos en el museo, y se estudiaron los procesos de implementación tecnológica para museos didácticos interactivos, utilizando los métodos de inducción científica, sintético, analítico y de la observación científica, así como de los tipos de investigación aplicada, exploratoria, descriptiva y explicativa.

López y Santacana (2013) trataron de evidenciar diversos hechos significativos relacionados con la influencia de lo digital en la actualidad. Manifiestan la necesidad de aprovechar las posibilidades que ofrecen los recursos de la tecnología digital al servicio de los museos y la museografía, teniendo en cuenta que hoy día no se están aprovechando. Esto mismo ocurre en la educación, que durante mucho tiempo ha vuelto los ojos al uso de tecnologías, recursos y medios de base digital, lo cual genera una crisis del sistema, ya que no hay una correlación entre el lenguaje, el medio y las formas de aprendizaje que mantienen el sistema educativo y sus discentes. Ellos proponen la manera de desarrollar el potencial educativo de lo digital en los museos a través de aplicaciones, muy presentes en la época actual, hacen hincapié en cómo deben ser los contenidos de estas, que se pueden desarrollar gracias a las posibilidades que ofrecen los recursos de la tecnología digital.

Otros de los autores que aportan elementos sobre este tema es Robles Ortega et al. (2012) pues señalan que, debido al desarrollo de las nuevas tecnologías, los museos virtuales han ido incorporando nuevos contenidos que, sin lugar a duda, facilitan la transmisión de los conocimientos. Estos deben incluirse teniendo en consideración no solo las características técnicas, sino también los requisitos de un uso intuitivo y simple para el usuario final.

Los autores en su artículo describen la gran evolución de las tecnologías que se usan para la creación de museos virtuales, destacando en específico las que generan contenido en 3D.

Además, ellos explicaron cómo incluir estos nuevos contenidos para obtener un resultado satisfactorio. Finalmente, este estudio compara los museos virtuales con otras formas tradicionales de transmisión de conocimiento, como son los museos reales, los libros y las revistas.

A partir de lo que ellos mencionan, podemos apreciar que estas herramientas tecnológicas son esenciales para el desarrollo de los aprendizajes de los estudiantes en general, ya que nos brindan una manera interactiva y poder acceder a información compleja, esto fomenta un aprendizaje significativo.

De acuerdo con Rodríguez Trigo, S. (2020), la función comunicativa y el planteamiento educativo de los museos virtuales es esencial en el proceso de enseñanza aprendizaje. Pudo analizar cómo los portales web de los museos más relevantes del mundo cultural son un modelo de buenas prácticas en el ámbito cultural y educativo. Destaca que estos no solo proporcionan acceso a bastantes colecciones y exhibiciones, sino que integran diversos recursos interactivos y didácticos que en verdad enriquecen la experiencia de cualquier usuario. Estas herramientas pueden incluir visitas guiadas virtuales, actividades educativas, y materiales complementarios que facilitan el aprendizaje autónomo y colaborativo.

Este autor enfatiza algo que tomamos en cuenta para esta propuesta y es que los museos virtuales ofrecen una accesibilidad sin precedentes, permitiendo a los futuros docentes a recursos culturales y educativos que de otro modo sería difícil acceder a ellos. Esto democratiza el acceso al conocimiento y fomenta una mayor inclusión en el ámbito educativo. Considero que la implementación de estas buenas prácticas en museos virtuales sirve como un ejemplo para otras asignaturas, subrayando la importancia de la tecnología en la modernización y expansión de los recursos educativos.

De acuerdo con Huerta, R. (2020), entre las posibilidades de expansión y futuro para la educación artística conviene destacar la implicación en cuestiones de reivindicación social y del uso de tecnología digital. En la formación de docentes de Educación (...) promovemos la convivencia y el equilibrio social. Al emplear un museo online, este autor menciona que desarrollaron muchos proyectos en el aula, coordinando actividades a través del arte, la historia y la educación. En su escrito presenta las posibilidades que ofrece el museo virtual para coordinar esfuerzos y generar redes entre el profesorado y con el alumnado. Así pues, la función comunicativa y el planteamiento educativo de estos museos es alta, aun así, deben

seguir reforzando estas dos funciones, y mejorar aspectos que influyen en la recepción y audiencia, la capacidad tecnológica y en los elementos estéticos.

Santibáñez Velilla, J., (2006), argumenta que los museos virtuales deben ser utilizados y rentabilizados en las diferentes materias a lo largo de las distintas etapas educativas como un medio de comunicación propio del siglo XXI, ya que, nos proporciona recursos para que las clases sean prácticas, más que teóricas.

Para Alfaro Rodríguez et al., (2023), la educación superior ha experimentado una transformación significativa en las últimas décadas, impulsada en gran medida por el avance constante de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Expresa que estas han habilitado la educación virtual o a distancia como una modalidad de enseñanza y aprendizaje ampliamente adoptada en instituciones académicas de todo el mundo. Según indica, a medida que las TIC siguen evolucionando y expandiéndose, es esencial que como docentes evaluemos su impacto en la calidad de la educación superior en modalidad virtual. Como docentes de este siglo, se necesita que sigamos formándonos en este campo, para poder implementar los recursos que nos provee las TICs.

De acuerdo con Arras-Vota et al., (2021), los docentes universitarios han de usar las tecnologías de la información y comunicación (TIC) durante sus clases para el aprendizaje de sus estudiantes. Esto les permitirá los métodos analítico- sintético y teórico-deductivo. Ellos concluyeron que los maestros de su estudio percibieron haber incrementado el dominio de sus competencias en general. Se observó que el uso de la plataforma institucional incrementó significativamente.

Este espacio virtual permitió incluir documentos, información, videos, audios y cualquier otro archivo con el fin de abordar y presentar las diferentes temáticas de la asignatura Teorías Lingüísticas. Permite presentar los tópicos de forma atractiva para que los estudiantes de la Licenciatura de Lengua y Literatura puedan aprender con elementos multimedia. Dentro de sus bondades están que permite exponer los textos de manera digital en 3D para el beneficio de mis alumnos.

En el desarrollo de dicha materia se pudo tener un acercamiento general a las principales teorías que dan cuenta del lenguaje como objeto de estudio, desde el estructuralismo hasta la lingüística del texto y del discurso. Por lo que, este espacio virtual del Museo permitió que los futuros docentes en formación iniciaran con los planteamientos más importantes sobre el

lenguaje antes de la creación de la lingüística moderna y, en esta última, se abordan de forma general los principales estudiosos del lenguaje como fenómeno humano hasta las teorías anglosajonas de los actos de habla. El abordaje que se hizo a partir de este espacio digital promovió que todos se vincularan con los distintos temas que conforman el corpus de las teorías sobre el lenguaje.

Pues, el uso de aplicaciones móviles con sentido educativo se puede aprovechar para acercar el aprendizaje a los estudiantes de manera dinámica y a sus ritmos de aprendizaje. En este orden, en el recinto Emilio Prud'homme (EPH) se diseñó e implementó una aplicación digital (*MUVA*) para que los estudiantes desarrollaran competencias. Ellos la pudieron utilizar en el proceso de la asignatura (Teorías Lingüísticas) durante el ciclo 2025-1. Unos 14 estudiantes accedieron a la aplicación para usarla como recurso didáctico. Los resultados fueron favorables para integrar esta herramienta al proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del Instituto.

II. Herramientas, Recursos Utilizados y Metodología Aplicada.

El desarrollo del proyecto de innovación implicó la colaboración estrecha entre la implementación de un museo virtual y el aprendizaje de la asignatura "Teorías Lingüísticas". La metodología que se llevó a cabo de manera conjunta con la asignatura anteriormente descrita, que se impartió durante el ciclo formativo de enero-abril 2025.

La aplicación fue diseñada en el Recinto Emilio Prud'Homme. Su uso se llevó a cabo de manera paralela con la asignatura "Teorías Lingüísticas". Durante los meses de noviembre y diciembre de 2024, se llevó a ejecución la fase de diseño y preparación del museo digital. Esto incluyó la elaboración de guiones y la creación de escenarios y multimedia, todo ello basado en las diversas temáticas abordadas en las unidades de la asignatura seleccionada.

Posteriormente, en el ciclo de enero-abril de 2025, se implementó el recurso diseñado (El museo virtual). Este proceso se realizó considerando el contenido y los resultados de aprendizaje obtenidos a lo largo de las unidades de la asignatura. Es importante destacar que estas unidades ya contaban con un cronograma establecido que incluía tanto los contenidos como las actividades a realizar.

El objetivo principal era que, durante el desarrollo del programa, los estudiantes participaran activamente en todas las actividades virtuales diseñadas para el museo digital. Esto garantizó

una integración efectiva entre la teoría lingüística impartida en la asignatura y su aplicación práctica a través de la experiencia virtual del museo.

Para diseñar el museo virtual se siguieron las fases siguientes:

1. Definir el tema y la colección de los espacios del museo: se va a determinar el tema principal del museo virtual y la colección de lo que se va a presentar o a exhibir.
2. Seleccionar la plataforma o aplicación (Página web y servidor- Posibles espacios para el museo virtual: Emaze, Google Art Project, Museum box, Museum of me o Gogofrog- A la fecha del envío de la propuesta evaluación para la elección del servidor y página web): se elegirá la plataforma o la herramienta virtual adecuada para crear el museo digital, considerando los aspectos esenciales como el acceso, la interacción, las funciones de visualización y apariencia.
3. Proponer la organización de los diferentes contenidos: clasificar y organizar los elementos en secciones o galerías virtuales que sean coherentes.
4. Crear descripciones y contextos: proporcionar información detallada y tramas relevantes para cada elemento que se va a exhibir en el museo virtual.
5. Incorporar elementos interactivos: agregar componentes interactivos como recorridos virtuales, videos explicativos, audios o actividades para mejorar la experiencia de los estudiantes.
6. Diseñar una interfaz intuitiva y atractiva que facilite la navegación y la interacción del usuario con el museo virtual.
7. Realizar pruebas y ajuste antes de lanzar el entorno virtual, realizando pruebas para asegurar de que todos los mecanismos funcionan correctamente y luego realizar los ajustes según sea necesario.
8. Lanzar el museo virtual, es decir que una vez que todo esté listo, se publicará y promocionará la herramienta para que todo público pueda acceder y disfrutar de la experiencia.

III. Resultados obtenidos, con valoración y metaevaluación de estos

Tabla 1

Resultado de la evaluación de los conocimientos adquiridos en el uso de MUVA

Preguntas de la evaluación de selección múltiple		Respuestas correctas	Porcentaje de la población total	Respuestas incorrectas	Porcentaje de la población total
<i>(Ver las opciones de las preguntas en los instrumentos en anexos)</i>	1. Se puede definir el lenguaje humano como	12	85.7%	2	14.3%
	2. Para las teorías naturalistas sobre el origen del lenguaje	10	71.4%	4	28.5%
	3. Para Aristóteles, el lenguaje es un proceso social	12	85.7%	2	14.3%
	4. Autor considerado el fundador de la lingüística moderna con su obra Curso de Lingüística General	13	92.9%	1	7.1%
	5. Uno de los aportes fundamentales de Saussure	12	85.7%	2	14.3%
	6. Corriente lingüística que introdujo el estudio de la competencia gramatical y la gramática generativa	14	100%	0	0
	7. Según Saussure, ¿cuál es la relación entre significante y significado?	11	78.6	3	21.4%
	8. La lingüística cognitiva se enfoca principalmente en	14	100%	0	0
	9. ¿Cuál de las siguientes opciones define mejor el concepto de lenguaje?	14	100%	0	0
	10. La Lingüística es la ciencia que estudia	13	92.9	1	7.1%
	11. ¿Cuál de los siguientes estudios precedió a la lingüística moderna?	10	71.4	4	29.5%
	12. ¿Cuál es uno de los principales objetivos de la lingüística moderna?	13	92.9%	1	7.1%
<i>Moda en cantidad de estudiantes con respuestas correctas e incorrectas</i>		12,13,14		2	

Como se puede observar en la tabla anterior, en las 12 preguntas los estudiantes, en su mayoría, tuvieron las respuestas correctas. En el renglón de respuestas verdaderas, el rango se mantuvo entre 12 y 13 estudiantes en casi todas las preguntas. Mientras que, en las respuestas incorrectas, la moda fue de 2 estudiantes en el promedio de cada pregunta. Igualmente, por este

resultado positivo en las opciones correctas, si tomamos los porcentajes de las respuestas correctas, estos se mantuvieron entre 78% y 92%. Con estos datos se podría inferir que la aplicación digital diseñada para desarrollar la asignatura facilitó los conocimientos de la asignatura seleccionada.

Tabla 2

Resultados de la evaluación de la percepción de los estudiantes en el uso de la aplicación MUVA

	1. Género	2.Utilizar el portal MUVA como recurso didáctico me ayudó a comprender los contenidos de la asignatura.	3.La aplicación MUVA me ayudó a repasar las tareas educativas de manera más sencilla.	4. Con la aplicación MUVA se facilita la comprensión de las teorías lingüísticas.	5.Una de las fortalezas más significativas de estudiar con el portal MUVA
Media	1.71	4.57	4.36	4.57	1.79
N	14	14	14	14	14
Desv. Desviación	.469	.514	.497	.514	.975
Mínimo	Masculino	De acuerdo	De acuerdo	De acuerdo	Acceder en cualquier momento al portal para estudiar los contenidos de la asignatura
Máximo	Femenino	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	La relación del contenido con los aspectos visuales
Mediana agrupada	1.71	4.57	4.36	4.57	1.64
		6.Recomendaría estudiar las teorías lingüísticas con este portal.	7.El acceso al portal fue sencillo.	8.La organización de los contenidos fue clara y coherente.	9.Los materiales explicaban bien las teorías lingüísticas.
		10.El portal permitió desarrollar mi comprensión de los temas tratados.			
Media		4.57	3.93	4.57	4.50
N		14	14	14	14
Desv. Desviación		.514	1.207	.646	.650
Mínimo		De acuerdo	Totalmente desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo
Máximo		Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo
Mediana agrupada		4.57	4.18	4.62	4.54
					4.36

	11.Las actividades propuestas eran adecuadas y útiles.	12.Los contenidos estaban actualizados y alineados con los objetivos del curso.	13.Las explicaciones o vídeos complementarios fueron adecuados.	14.Calificación que le daría al portal como recurso didáctico del 1 al 10, donde el 1 es el menor valor y el 10 el mayor valor.
Media	4.43	4.57	4.50	9.07
N	14	14	14	14
Desv. Desviación	.514	.514	.519	.829
Mínimo	De acuerdo	De acuerdo	De acuerdo	7
Máximo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	10
Mediana agrupada	4.43	4.57	4.50	9.17

Para evaluar la percepción de los estudiantes en el uso del Museo Virtual para el aprendizaje de las teorías lingüísticas, se eligió una escala de Likert con las opciones: *totalmente en desacuerdo, en desacuerdo, ni de acuerdo ni en desacuerdo, de acuerdo, totalmente de acuerdo*. La última pregunta se hizo en una escala de números del 1 al 10, donde el 1 era el menor valor y el 10 el máximo. Esta escala recogió el valor que los estudiantes le darían a la herramienta para comprender mejor los contenidos de la asignatura. Si observamos cada pregunta, las consideraciones de los estudiantes se mantuvieron en totalmente de acuerdo y de acuerdo. Es decir, entre las opciones positivas de las preguntas. En la valoración numérica, la mayoría de los estudiantes estuvo entre 7 y 10, con una media de 9.

Estos datos confirman, al igual que la prueba de evaluación de contenidos de la tabla 1, que los estudiantes tuvieron buenas experiencias con la aplicación o museo virtual para estudiar la asignatura de Teorías Lingüísticas.

I. Dimensiones fuertes de la implementación de la aplicación

Les menciono varias de las dimensiones fuertes de la implementación de la aplicación del museo virtual MUVA:

1. Interactividad. La aplicación incluye herramientas interactivas, que fomentan la participación de los estudiantes.
2. Accesibilidad. Al ser un recurso digital, el museo virtual permite el acceso a contenidos educativos desde cualquier lugar y en cualquier momento, facilitando el aprendizaje autónomo.

3. Multimedia

La inclusión de elementos multimedia (imágenes en 3D, videos, audios) enriquece la experiencia de aprendizaje, haciendo los contenidos más atractivos y comprensibles.

3. Personalización del Aprendizaje. La plataforma puede adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje, permitiendo a los estudiantes explorar temas a su propio ritmo y según sus propios intereses.
4. Innovación Pedagógica. Integra enfoques pedagógicos contemporáneos, como el aprendizaje basado en proyectos y la gamificación, lo que estimula la motivación y el compromiso de los alumnos.
5. Desarrollo de Habilidades Digitales. Los estudiantes adquieren competencias digitales esenciales al interactuar con la plataforma, preparando a los futuros docentes para un entorno educativo cada vez más digitalizado.

Estas dimensiones no solo fortalecen la implementación del museo virtual, sino que también contribuyen a un aprendizaje más significativo y efectivo en el campo de la lingüística.

II. Dimensiones débiles de la implementación de la aplicación

El uso de aplicaciones digitales depende de la red de internet y su calidad; por tanto, en algunas ocasiones se limita su implementación en las clases. También, el servidor, la naturaleza virtual del museo puede reducir la interacción cara a cara, lo que es fundamental para el desarrollo de habilidades sociales y la construcción de relaciones en el aula. La necesidad de mantener y actualizar de manera regular la plataforma puede ser un gran desafío, especialmente en términos de recursos y tiempo.

Conclusiones y posibilidades de generalización de la experiencia

Con el desarrollo y aplicación de este recurso digital didáctico, se puede concluir que los docentes también pueden integrar objetos de aprendizaje para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Asimismo, las asignaturas del área de lengua se pueden enseñar de manera más dinámica por medio de las nuevas tecnologías de la información y comunicación.

Igualmente, enseñar en estos tiempos del desarrollo tecnológico es un reto, porque el estudiante exige más dinamismo en los procesos educativos. Por tanto, esta aplicación queda a disposición de otros docentes que deseen implementarla como objeto de aprendizaje en el ISFODOSU.

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Alfaro Rodríguez, A. P., López López, H. L., Espinoza Bibriesca, G., & Casillas Navarro, J. J. (2023). Uso de plataformas virtuales en los procesos de enseñanza-aprendizaje en educación superior. Universidad Autónoma de Sinaloa, Facultad de Informática Mazatlán.
- Apablaza, F. P., & Ceretto, L. (2022). Museos digitales como medio de comunicación alternativa para la democratización de la cultura. In *Redes sociales y ciudadanía: ciberculturas para el aprendizaje* (pp. 827-834). Grupo Comunicar.
- Arras-Vota, Ana M., Bordas-Beltrán, José L., Porras-Flores, Damián A., & Diez, María del Carmen Gutiérrez. (2021). Evolución en el uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) y competencias de los docentes de la Universidad Autónoma de Chihuahua (México), durante la pandemia. *Formación universitaria*, 14(6), 183-192. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062021000600183>
- Huerta, R. (2020). Inclusión y Derechos Humanos en la Formación del Profesorado. Uso del Museo Digital como Estrategia.
- López Benito, Victoria; Santacana Mestre, Joan. «Cultura digital, museos y educación». *Her&Mus. Heritage & Museography*, 2013, Vol. 13, pp. 8-15, <https://raco.cat/index.php/Hermus/article/view/313342>.
- Radicelli-García, C., & Pomboza-Floril, M. (2022). Museos digitales interactivos, una nueva forma de generar y transmitir conocimiento. *DYNA*, 89(222), 83-90.
- Robles Ortega, MD, Feito Higuera, FR, Jiménez Delgado, JJ, & Segura Sánchez, RJ (2012). Evolución de las tecnologías utilizadas en el desarrollo de Museos Virtuales. *Revista de Arqueología Virtual*, 3 (7), 34–38. <https://doi.org/10.4995/var.2012.4382>
- Rodríguez Trigo, S. (2020). La función comunicativa y educativa de los entornos virtuales de los museos. *Culturas. Revista De Gestión Cultural*, 6(2), 65–86. <https://doi.org/10.4995/cs.2019.12442>
- Santibáñez Velilla, J., (2006). Los museos virtuales como recurso de enseñanza-aprendizaje. *Comunicar*, (27), 155-162.
- Vázquez Martín, E., Aranda Brito, L., Audelo Enríquez, E., Valencia, S., Hoff, M., López Cuenca, A., ... y García, M. (2022). Museo digital: ciudadanía y cultura 2020.

Anexos

Instrumento de evaluación de los conocimientos de los estudiantes después de la implementación de la herramienta MUVA: <https://forms.gle/xLoakdo5ihwe43hTA>

Instrumento de evaluación de la percepción de los estudiantes en el uso de la aplicación MUVA: <https://forms.gle/cXYP3ryJti872pwo7>

Nivel de confiabilidad del instrumento de la percepción de los estudiantes en el uso de la herramienta virtual

Resumen de procesamiento de casos

	N	%
Casos Válido	14	100.0
Excluido ^a	0	.0
Total	14	100.0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
.826	14

Los resultados del nivel de confiabilidad del instrumento son de .826 en la escala del alfa de Cronbach. Este resultado es confiable, ya que se admite como válido de 0.6 en adelante en un rango del 1 al 10. En una escala de 100, el instrumento tendría un nivel de confiabilidad de 80.26.

Contratos y Comprobantes de Pagos

I Gastos totales: **\$98,823.**

Total, de dinero financiado para el proyecto de innovación: **\$98,962.67.**

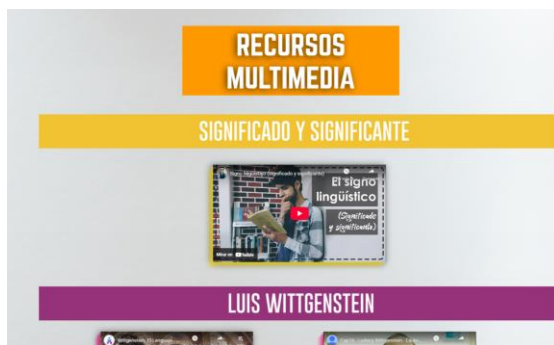
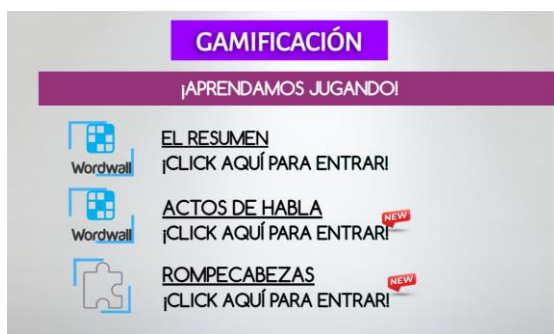
Ver aquí los documentos de facturas y pagos: <https://goo.su/DD8pQ>

II

Enlace a la aplicación: <https://emaze.me/muva#Sobre%20nosotros>











Esta es la pantalla que sirve como "Inicio" luego de que el usuario haya iniciado sesión.



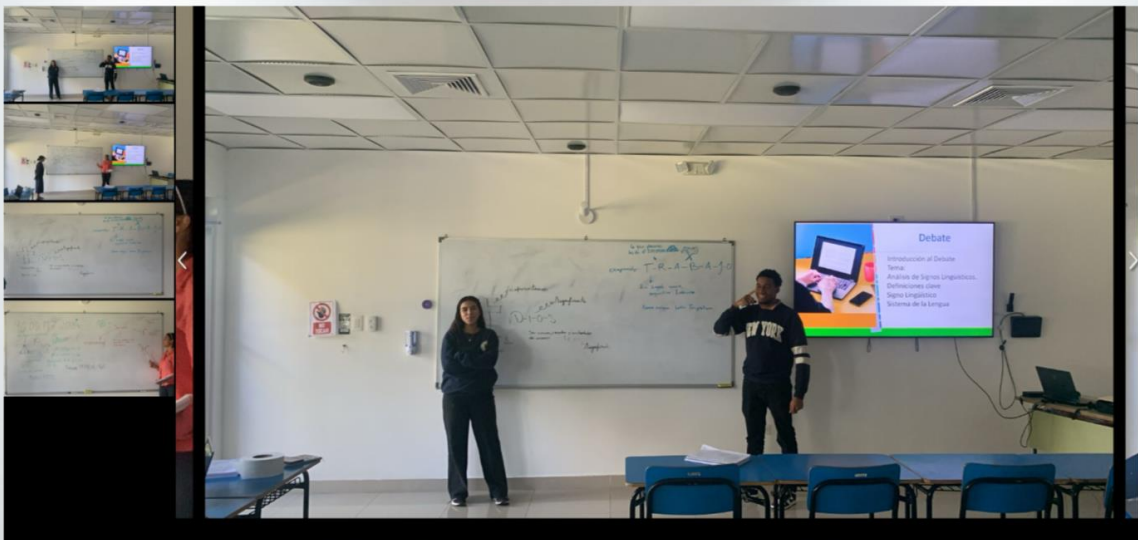


RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS

ENLACES EXTERNOS

-  [Lenguaje, lengua y habla.pdf](#)
-  [Texto: LENGUAJE, LENGUA Y HABLA.docx](#)
-  [Funciones del Lenguaje.pdf](#)
-  [Lenguaje, lengua y habla: Funciones del Lenguaje.docx](#)
-  [Sorbetes comestibles, una alternativa ecológica y sostenible.pdf](#) 
-  [El Resumen.docx](#) 

SESIONES DE CLASE



JUEVES 20/02/2025

EDICIONES

VIDEOS

GRUPO 1 VIDEO 1 - Teorías Lingüísticas por Severiano Humberto Pichardo

• J.L. AUSTIN

J.L. Austin distinguió entre enunciados constataivos (describen hechos) y performativos (realizan una acción al decirse). Por ejemplo, "Prometo ayudar" no solo informa, sino que es un compromiso en sí mismo.

Un mismo enunciado puede tener diferentes efectos dependiendo del contexto y la interpretación del receptor.



Mirar en YouTube

GRUPO 1 - VIDEO 1

Estudiantes:

- Juan Luis Castillo
- Kisairy Martínez
- Glimairy Evangelista
- Axel Martínez