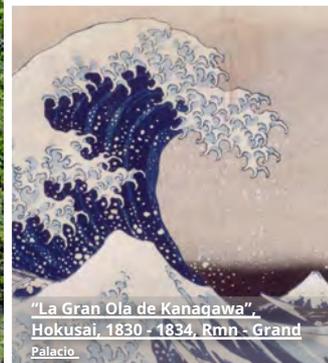




# Google Arts & Culture

Guía del profesor





"Egipto", Walter Sanders, 1956,  
Colección de fotografías LIFE

## Acerca de esta guía para profesores

Esta guía se creó para ayudar a los profesores a aprovechar los recursos y funciones que ofrece Google Arts & Culture.

Le mostraremos cómo navegar por el sitio y la aplicación, para que pueda pasar directamente a la parte divertida: planificar actividades y exploraciones interesantes para sus estudiantes.

Google Arts & Culture incluye contenido que apoya a estudiantes y exploradores de todas las edades, pero esta guía está diseñada específicamente para profesores de estudiantes desde 8 años hasta adultos.

En la guía, encontrará una descripción general de los diferentes tipos de contenido en Google Arts & Culture, consejos de navegación que lo ayudarán a utilizar la plataforma de manera eficiente y actividades listas para usar para probar en su salón de clases.

Independientemente de la materia que enseñes, esta guía proporcionará formas de integrar Google Arts & Culture en tu plan de estudios, brindando a los estudiantes un contexto más profundo y oportunidades de aprendizaje prácticas e interesantes.



"La casa de las mil ventanas", Alvin  
Langdon Coburn, 1912,  
El Museo de Arte Nelson-Atkins

## Contenido

### Empezar

Obtenga más información sobre la plataforma Google Arts & Culture y cómo orientarse.

4

### Descubrir contenido

Profundiza en el contenido que encontrarás en la plataforma.

20

### Actividades para estudiantes

Encuentre lecciones y recursos que pueda utilizar en su plan de estudios.

39

# Empezar

Obtenga más información sobre la plataforma Google Arts & Culture y cómo orientarse.

[Una plataforma que te acerca el mundo](#) 6

[Guía de inicio rápido](#) 6

[¿Por qué utilizar Google Arts & Culture con los estudiantes?](#) 7

[Cómo acceder a Google Arts & Culture](#) 9

[Cómo utilizar Google Arts & Culture con estudiantes](#) 13

[Cosas a considerar al comenzar](#) 19

"Carta de Juan de la Cosa".  
Juan de la Cosa, 1500, Museo  
Naval, Madrid, España

# ¡Bienvenido a Google Arts y Cultura!

Google Arts & Culture es un recurso digital rico e interactivo que invita a los usuarios a explorar las artes, la ciencia, la historia, la tecnología y las muchas formas en que esas disciplinas se cruzan entre sí.

El potencial para la aventura es infinito: conozca de cerca a Frida Kahlo. Colabora con inteligencia artificial para escribir una canción u ópera de hip hop. Transporte instantáneamente a sus estudiantes a los mejores museos del mundo o recorra impresionantes sitios históricos.

Google Arts & Culture acerca el mundo a tus estudiantes, sin importar dónde se encuentren y si estudian en persona o de forma remota. Una conexión a Internet es todo lo que necesitarán.

Hay dos formas de aprovechar las posibilidades: visitar el [Sitio web de Google Arte y Cultura](#) , o descarga nuestra aplicación en [Androide](#) o [iOS](#) .



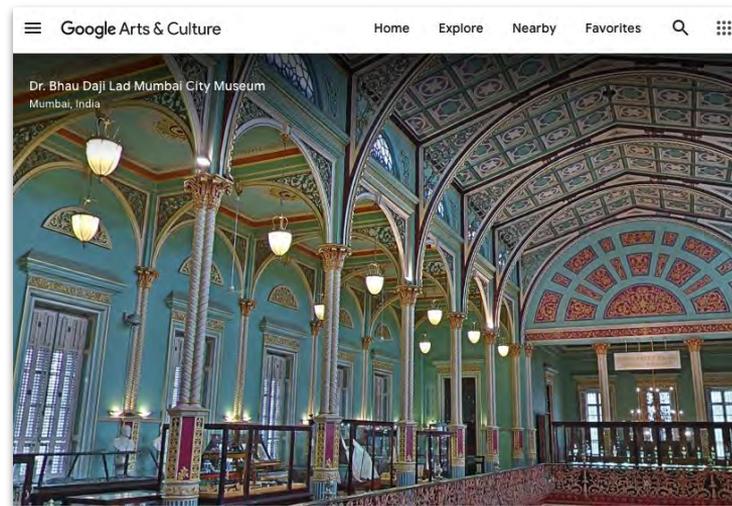
"Las Dos Fridas", Frida Kahlo, 1939,  
Museo de Arte Moderno

# Una plataforma que te acerca el mundo

Todo el contenido de la plataforma ha sido seleccionado por nuestras organizaciones asociadas en todo el mundo y puede ayudarlo a incorporar el aprendizaje interactivo y experiencial a su plan de estudios.

A continuación se muestran algunos ejemplos de lo que encontrará en Google Arts & Culture:

- [Acceso a más de 2.000 de los sitios del mundo. grandes museos , galerías e históricos. sitios](#)
- [Visitas guiadas de Google Street View](#) de más de 1.000 sitios históricos y culturales
- Miles de [obras de arte ampliables](#)
- [Experimentos interdisciplinarios e interactivos.](#) explorando temas como música, arte, biología, ecología, literatura y mucho más
- Una combinación de contenido nuevo e innovador, además de temas que se enseñan con frecuencia y que se abordan desde perspectivas nuevas.



## Guía de inicio rápido

¿Listo para comenzar a explorar Google Arts & Culture con tus alumnos? [Haga clic aquí para obtener nuestra Guía de inicio rápido](#) .

## ¿Por qué utilizar Google Arts & Culture con tus alumnos?

Estos son algunos de los beneficios de llevar Google Arts & Culture a tu aula:

**Amplia gama de temas:** Seguramente encontrará algo que interese a sus alumnos, ya sea [estrellas del pop enseñando historia del arte](#) , [Ejercicios de respiración de una diva de la ópera](#) , o el [un cómic sobre la ciencia de los superhéroes](#) .

**Experiencias interactivas e inmersivas:** Los estudiantes exploran el contenido de varias maneras, como investigando objetos en 3D, explorando un video de 360 grados y realizando una expedición virtual que integra imágenes, videos y Street Views en una experiencia perfecta.

**Información confiable:** Nos asociamos con museos e instituciones culturales de todo el mundo, para que sepa que está brindando a sus estudiantes información confiable de los principales expertos.

**Fuentes primarias:** Los estudiantes pueden encontrar y explorar material de fuentes primarias sobre una variedad de temas desde una única ubicación en línea.



por Montaña Turquesa, 2017

## Empieza a utilizar Google Arts & Cultu

En las siguientes diapositivas, aprenda cómo navegar por los vastos y ricos recursos de Arte y Cultura:

[Cómo acceder a Google Arts & Culture](#) te muestra como encontrar la plataforma web o descargando nuestra app.

[Cómo navegar por Google Arts & Culture](#) demuestra las formas más rápidas de navegar por la plataforma, ya sea en el sitio web o en la aplicación.

[Cómo utilizar Google Arts & Culture con estudiantes](#) Presenta contenido de diferentes maneras con los estudiantes y los anima a explorar por su cuenta.

[Cosas a considerar al comenzar](#) Señala contenidos especialmente sensibles en la plataforma.



## Cómo acceder a Google Arts & Culture

Hay dos formas de utilizar Google Arts & Culture: a través del sitio web o descargando nuestra aplicación.

**Sitio web:** [Tipog.co/arts](https://www.google.com/culturalinstitute) en la barra de navegación de su navegador. O, si ha iniciado sesión en su cuenta de Google, abra el menú de Google Apps y haga clic en el icono de GAC. Quizás tengas que desplazarte un poco hacia abajo para encontrarlo.

**Aplicación:** Descarga la aplicación (desde [Google Play](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.apps.cultural) o el [Tienda de aplicaciones](https://www.apple.com/ios/app-store/) ) y ábrelo.

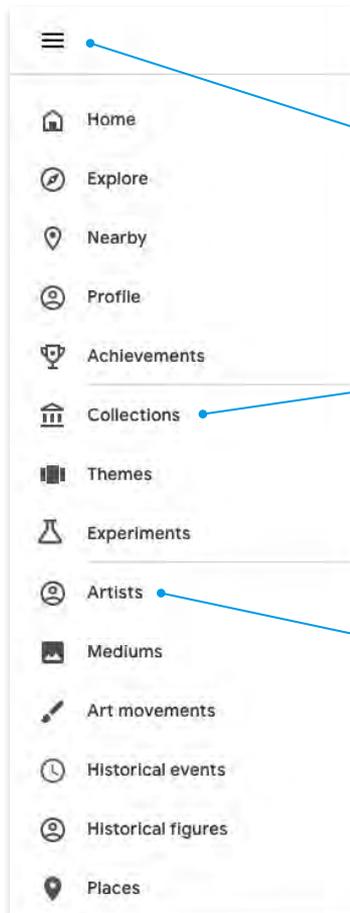


Google Arts y  
Icono de cultura



"Traje de sonido",  
Nick cueva, 2010,  
Museo de Arte Chrysler

# Cómo navegar por Google Arts & Culture



## En el sitio web

1. Abra el menú de navegación en la parte superior izquierda de su pantalla. No importa dónde se encuentre en el sitio web de Google Arts & Culture, puede hacer clic en este icono para abrir el menú de navegación.

2. En el menú de navegación, puede navegar a través de tres grupos principales:

- **Colecciones** -Colecciones de museos reales de todo el mundo, además de organizaciones científicas, como [NASA](#) y [CERN](#) y eventos culturales como el [Bienal de Venecia](#) .
- **Temas** -Contenido ordenado temáticamente en una amplia gama de temas, seleccionados en toda la plataforma: consulte Temas como [Música, creadores y máquinas](#) , [El Big Bang](#) , y [¿Kó para espectáculo: explora Lagos](#) .
- **experimentos** -Experiencias prácticas y multidisciplinarias que utilizan tecnología de vanguardia para explorar temas importantes y fomentar la autoexpresión.

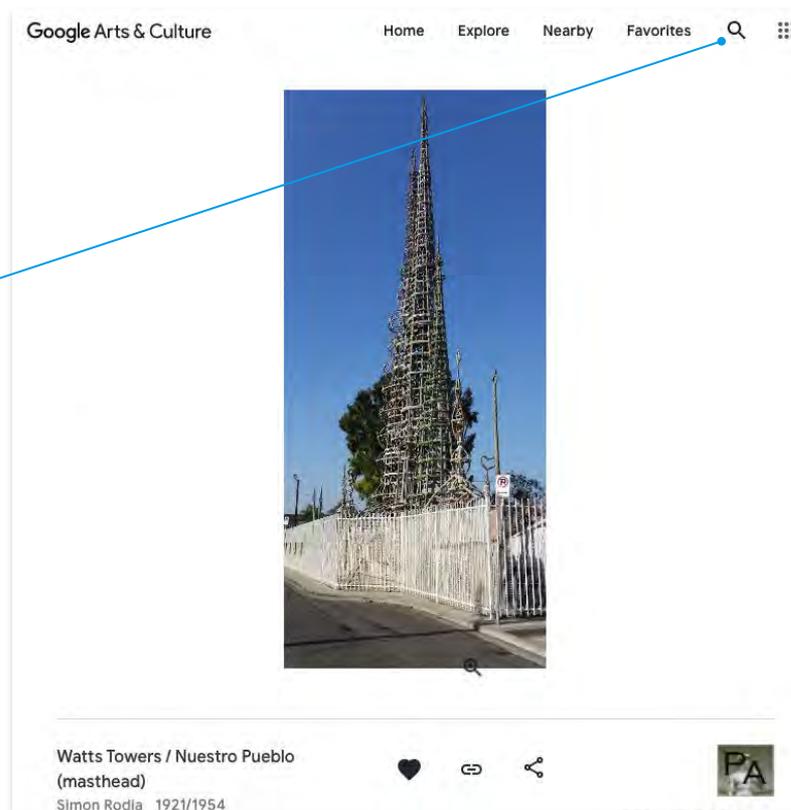
3. El menú de navegación también le permite navegar por las siguientes categorías:

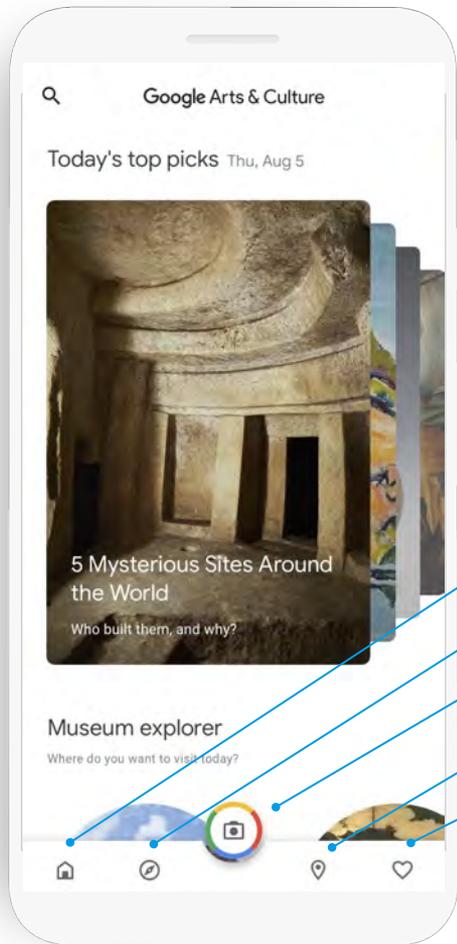
- Artistas
- Medios
- Movimientos artísticos
- Eventos históricos
- Personajes históricos
- Lugares

# Cómo navegar por Google Arts & Culture

## En el sitio web

1. ¡O encuentra lo que buscas con una búsqueda! Haga clic en la lupa en la parte superior derecha de la página de inicio, luego escriba los términos de búsqueda y presione Entrar.





## Cómo navegar por Google Arts & Culture

en la aplicación

1. Después de descargar la aplicación Google Arts & Culture, toque el



ícono.

2. En la barra de navegación puedes navegar:

- **Hogar**-haga clic en el ícono de inicio para regresar a la página principal, sin importar dónde se encuentre en la aplicación
- **experimentos**-Explore temas importantes y fomente la autoexpresión con experiencias prácticas y multidisciplinarias utilizando tecnología de vanguardia.
- **Cámara**-Acceda a funciones de la cámara como Art Filter, Art Selfie, Art Proyector y más
- **Mapas**-Encuentre museos para visitar cerca de usted y obras de arte inspiradas en su ubicación actual
- **Favoritos y galerías de la**

3. Utilice el botón de búsqueda relacionado



con un tema específico

# Cómo utilizar Google Arts & Culture con estudiantes

Cuando se trata de utilizar Google Arts & Culture con tus alumnos, tienes las siguientes opciones.

**Enviar enlaces:** Los enlaces dirigen a los estudiantes al contenido que usted ha preseleccionado y se pueden compartir de la forma que desee.

**Anime a los estudiantes a explorar:** Es posible que los estudiantes mayores o adultos deseen explorar el sitio y encontrar actividades relevantes por su cuenta y luego compartirlas con usted o la clase.

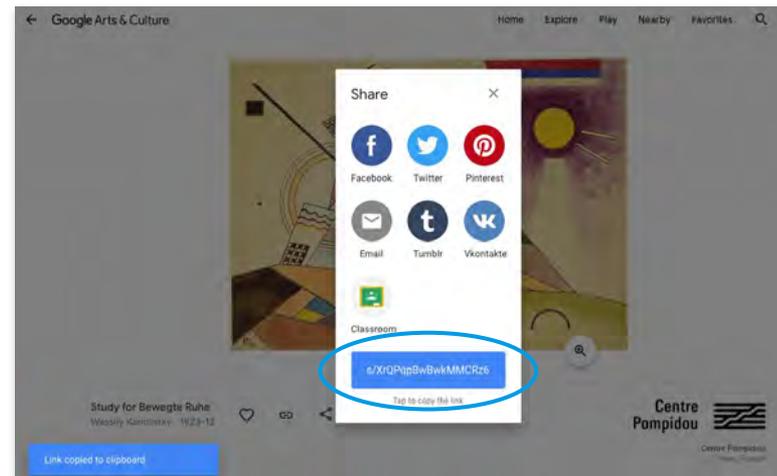
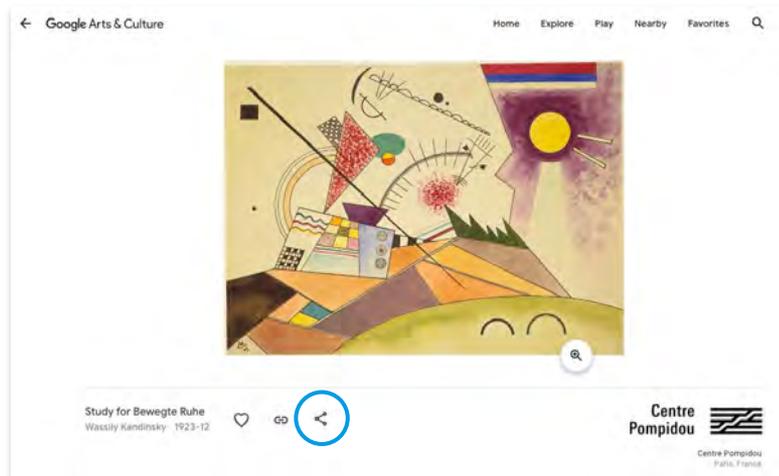
**Asignar y ver contenido en Google Classroom:** Google Arts & Culture se integra perfectamente con Google Classroom. Puede asignar y compartir contenido con sus alumnos y luego pedirles que compartan el trabajo completado con usted, todo desde una plataforma familiar.

Vea cómo funciona cada una de estas opciones en las páginas siguientes.



## Enviar enlaces a los estudiantes

Comparta contenido de Google Arts & Culture con sus estudiantes enviándoles enlaces al contenido que desea asignar.

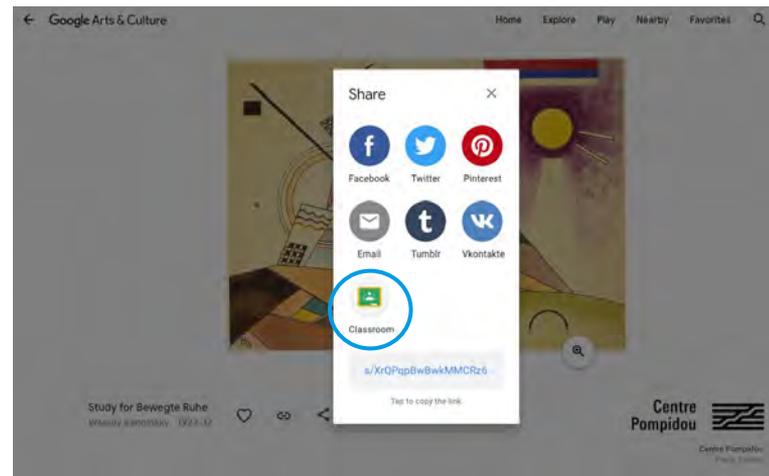
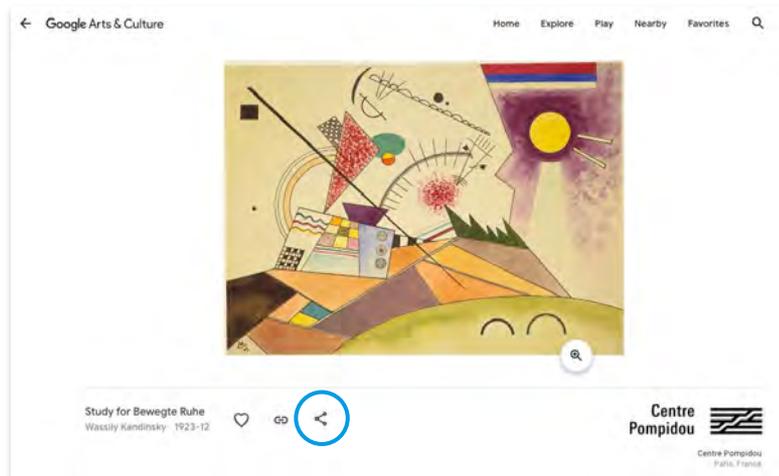


### Para enviar un enlace

1. Seleccione el **Compartir** icono  debajo de una obra
2. Seleccione el **Enlace** botón
3. El enlace se copia automáticamente en su portapapeles, por lo que puede compartirlo con los estudiantes de la forma que elija.

## Asignar contenido a través de Google Classroom

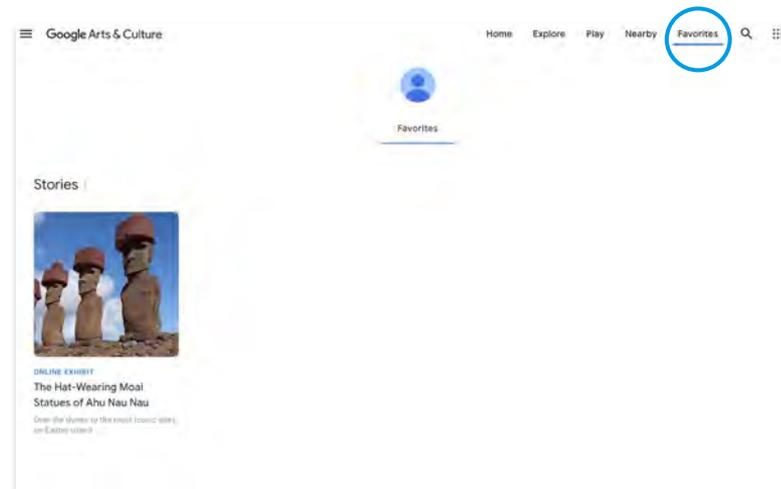
Comparta un trabajo, artículo u otro contenido con sus alumnos utilizando una plataforma familiar.



### Para asignar a Google Classroom

1. Seleccione el **Compartir** icono  debajo de una obra
2. Seleccione el **Aula** icono 
3. Seleccione clase
4. Agregue detalles para su tarea, luego haga clic **Asignar**

También puede seleccionar contenido para que los estudiantes lo exploren creando una Galería de sus Favoritos.



## Para asignar a Google Classroom

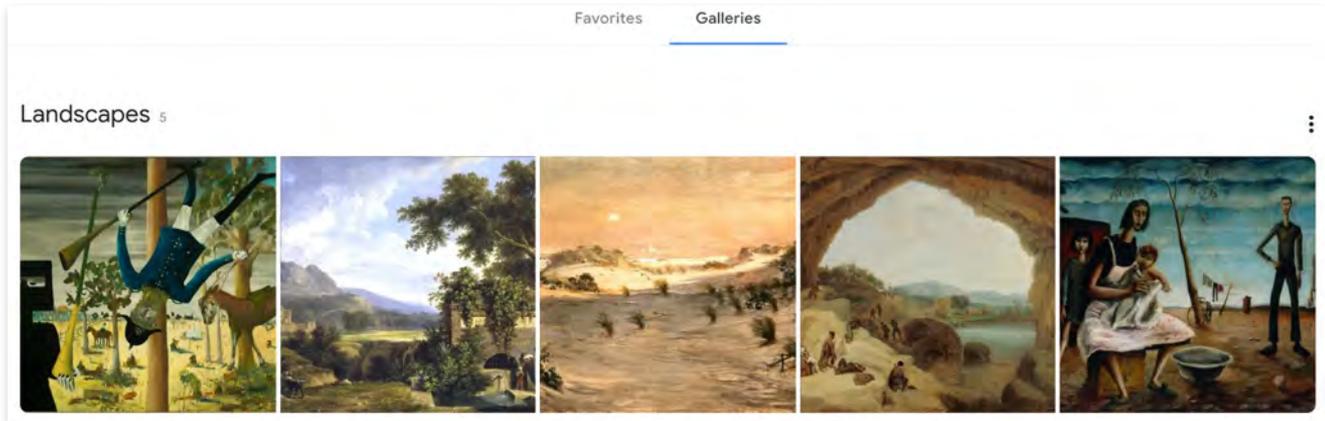
1. Haga clic en el **Corazón**  en la página principal del artículo
2. Para ver el artículo en sus Favoritos, haga clic en **Favoritos**

## Galerías

Las galerías te permiten mostrar a tus alumnos un grupo seleccionado de obras de arte o artefactos de la colección de Google Arts & Culture. Tú también puedes

Anime a los estudiantes a crear sus propias galerías, donde puedan recopilar obras, escribir una descripción de las obras y luego compartirlas con usted y sus compañeros de clase.

**Nota:**Sólo se pueden agregar obras (obras de arte y artefactos) a su Galería. Los elementos deben estar en sus Favoritos para poder agregarlos a una Galería.

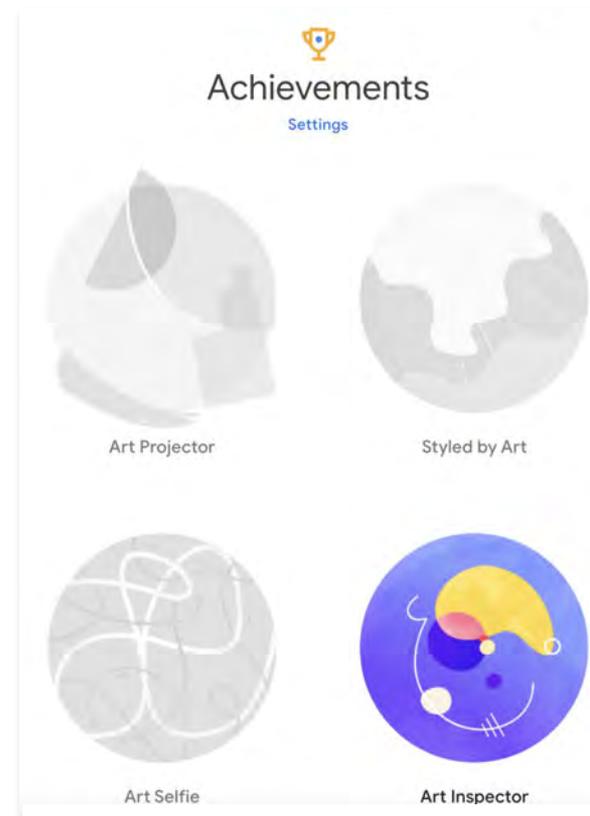


### Para crear una galería

1. Haga clic en el **Corazón**  en un elemento para agregarlo a su **Favoritos**
2. Ve a tu **Favoritos**
3. Alternar a **Galería**
4. Haga clic **Crear galería**
5. Configura tu galería en **Público** para compartirlo con los estudiantes

## ¡Haz que explorar Google Arts & Culture sea divertido con Logros!

- Comparta un trabajo con sus alumnos y luego invítelos a obtener un logro que lo acompañe.
- Por ejemplo: comparta una historia inmersiva y luego haga que los estudiantes lean hasta el final para ganar la insignia Bookworm.
- Los estudiantes podrán ver sus credenciales en el [Logros](#) sección.



# Cosas a considerar al comenzar

## Requisitos de ancho de banda

Cuando utilice Google Arts & Culture en clase o cree tareas en casa para sus alumnos, tenga en cuenta que ciertas actividades requieren mucho ancho de banda. Esto es particularmente cierto en el caso de [experimentos](#).

Si los estudiantes no tienen acceso a tecnología o Internet rápido en casa, pueden optar por utilizar Google Arts & Culture en su salón de clases, biblioteca u otro lugar con Internet de alta velocidad.

Como práctica recomendada, si planea incorporar funciones de mayor ancho de banda (como Experimentos) a su salón de clases, le recomendamos probarlas con anticipación.

## Contenido sensible

Al seleccionar el contenido y el tipo de actividad que desea que realicen sus alumnos, tenga en cuenta que algunas imágenes del sitio pueden ser demasiado maduras o intensas para los estudiantes más jóvenes, por ejemplo, arte que contenga desnudos o imágenes de guerra. Además, en obras más antiguas puede haber representaciones de grupos de personas que ya no se consideran aceptables.

En lugar de alentar a los estudiantes más jóvenes a explorar la plataforma por su cuenta, puede optar por compartir contenido vinculándolo directamente o agregándolo a Google Classroom. Esto ayudará a evitar que los estudiantes encuentren contenido confidencial mientras exploran el sitio.

## Descubrir contenido

Profundiza en el contenido que encontrarás en la plataforma.

<a href="#">Colecciones</a>	23
<a href="#">Temas</a>	26
<a href="#">experimentos</a>	32
<a href="#">Características</a>	34

## Contenido en Google Arts & Culture

Hay muchas maneras en que tus alumnos pueden aprender de Google Arts & Culture. Los estudiantes pueden usar [vista de calle](#) para explorar sitios históricos o visitar lugares de sus libros favoritos. Además, enriquecedor pero relajante, [juegos](#) , como los rompecabezas y los colores, pueden brindarles a sus alumnos descansos o recompensas.

En esta parte de la guía, analizaremos [Colecciones](#) , [Temas](#) , [y experimentos](#) , las principales agrupaciones de contenidos del sitio. Luego veremos los tipos de contenido que normalmente se encuentran en cada grupo. Finalmente, aprenderá sobre las funciones que usted y sus alumnos utilizarán mientras exploran el sitio.



[Colección MOCA Composite,](#)  
[Museo de China en América](#)

## Contenido en Google Arts & Culture

En las siguientes diapositivas, lea sobre los diferentes tipos de contenido que usted y sus alumnos encontrarán en la plataforma:

[Colecciones](#) permita a sus estudiantes interactuar con arte, artefactos y exhibiciones en línea de valiosas instituciones culturales de todo el mundo.

[Temas](#) son agrupaciones de contenido basadas en temas inspiradores y cubren temas desde biología hasta ballet.

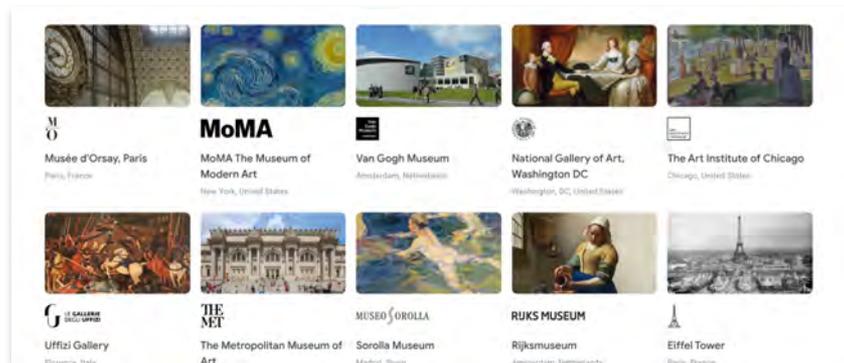
[experimentos](#) son colaboraciones interactivas entre artistas, creadores culturales, científicos e ingenieros de inteligencia artificial innovadores.

[Características](#) muestra algunas de las formas únicas en que Google Arts & Culture permite a las personas interactuar con el contenido de la plataforma.



# Colecciones

- Imagínesse si pudiera acceder a una vasta biblioteca de obras recopiladas de museos e instituciones culturales apreciadas de todo el mundo. Podrías visitar un Botticelli en el [Galería de los Uffizi](#) en Florencia, luego contempla una antiguo calendario maya en el [Museo Nacional de Antropología en México](#).
- [Colecciones](#) Lleve el contenido de un museo, galería o sitio patrimonial a su salón de clases y permita a sus estudiantes explorar exhibiciones virtuales, obras de arte, artefactos históricos y más.
- Hay más que bellas artes: puedes explorar las colecciones del [Liga de fútbol australiana](#) , [El Instituto Nacional de Biodiversidad Marina de Corea](#) , [El ala del teatro americano](#) y una variedad de otras colecciones.
- Explore colecciones en Google Arts & Culture. Navegar por [institución](#) , o [encontrar trabajo geográficamente haciendo clic en un mapa mundial](#) .



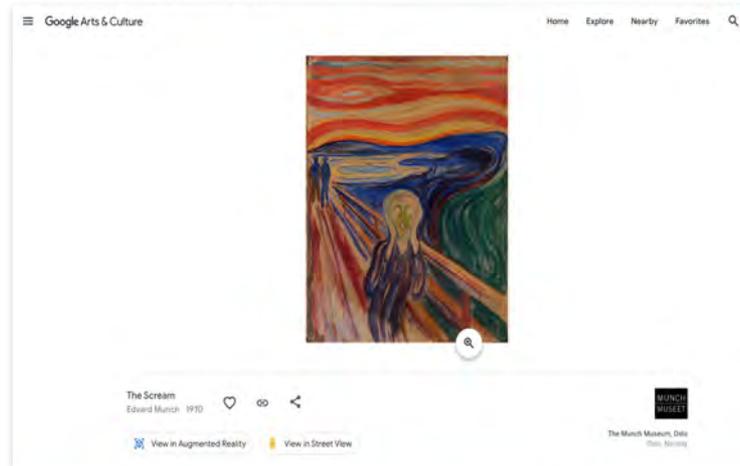
## Cómo usar Colecciones con tu clase:

Las colecciones son ideales para permitir a los estudiantes explorar las obras de una institución específica a la vez. Puede elegir la institución según los temas o la región que haya estudiado, o elegir una que se haya mencionado en un libro que haya leído su clase. [Haga clic aquí para ver una actividad que utiliza Colecciones.](#)

## Contenido encontrado en Colecciones

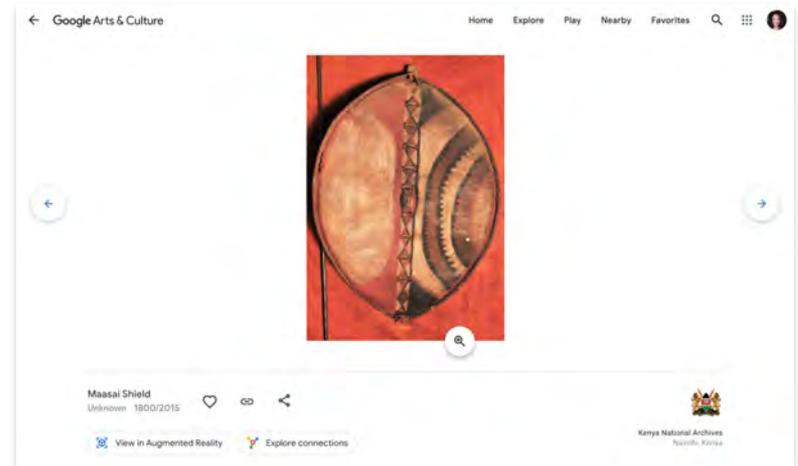
Obras de arte

mi \_\_\_\_\_



Artefactos

Ex: [Escudo masai](#), de [Archivos Nacionales de Kenia](#)



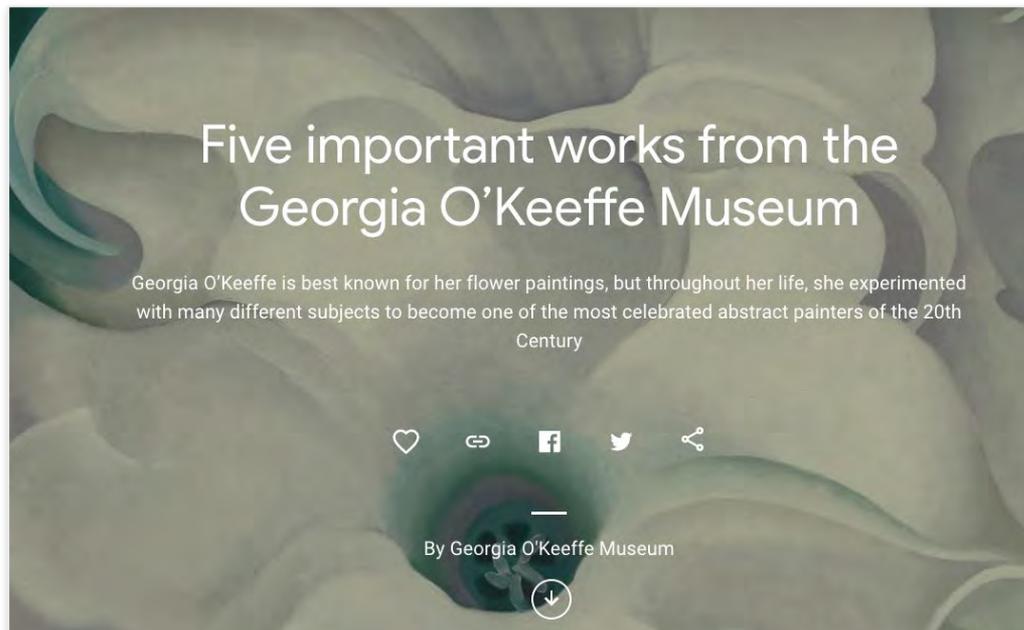
## Contenido encontrado en Colecciones

### exhibiciones en línea

Las exhibiciones en línea son historias que presentan imágenes y textos, creados por instituciones culturales.

Ofrecen a sus estudiantes la oportunidad de interactuar con la programación creada por nuestras instituciones asociadas. Desde el [Smithsoniano](#) hacia [Casa de Ana Frank](#) hacia [Museo Nacional de Antropología, México](#), sus alumnos pueden recorrer museos e interactuar con sus colecciones.

Ex: [Cinco obras importantes del Museo Georgia O'Keeffe](#)



# Temas

Temas Son grupos seleccionados de historias, imágenes, obras de arte y otro contenido de toda la plataforma Google Arts & Culture, reunidos por tema. Cada tema invita a los estudiantes a explorar en profundidad una idea o concepto específico en diferentes disciplinas. Los temas cubren una variedad de temas de lugares de todo el mundo.

Hasta el momento, hay más de 170 temas en la plataforma y se están creando más. Los temas son una excelente manera de explorar el vasto mundo del contenido de Google Arts & Culture y pueden usarse para complementar su propia enseñanza sobre un tema específico o para permitir a los estudiantes obtener un conocimiento profundo de sus áreas de interés.



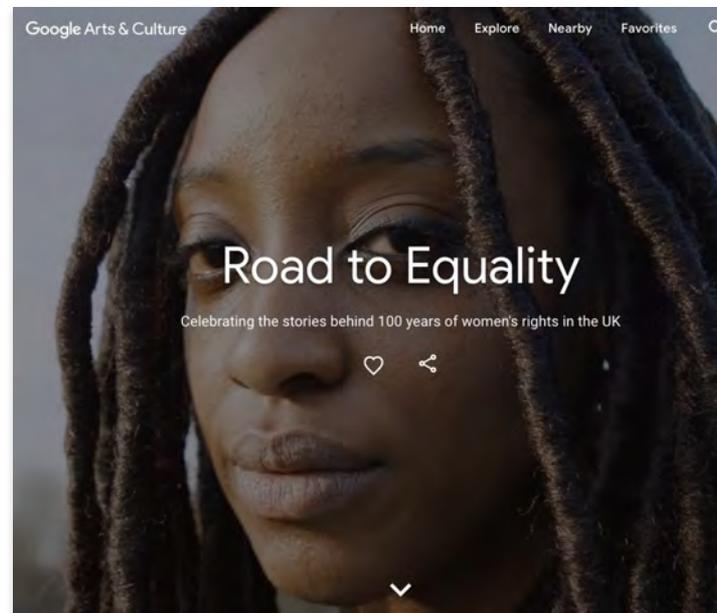
# Profundización en temas

Para brindarle una mejor comprensión de los temas, veamos un ejemplo:

[Camino a la igualdad](#) explora la lucha por el sufragio femenino en el Reino Unido. Cuenta con obras de las colecciones de 22 instituciones asociadas, incluida la [alcaldía de Londres](#), [Colegio de Moda de Londres](#), el [Archivos culturales negros](#), y [El Museo Nacional de Computación](#).

Este tema contiene más de 80 piezas de contenido, que incluyen:

- características editoriales
- exhibiciones en línea
- vídeos
- revistas de sufragistas
- fotografías históricas y arte
- Recorridos de Google Street View por lugares clave
- perfiles de personas importantes
- mapas de lugares emblemáticos
- ¡y más!



## Cómo utilizar Temas con tu clase:

Los temas proporcionan una amplia gama de información organizada en torno a diferentes temas. Puede asignar un tema que cubra un tema que su clase haya estudiado y pedir a los estudiantes que seleccionen y respondan a un contenido que les resuene. O bien, asigne una historia específica, una exhibición en línea, un video, un recorrido de Street View o una obra de arte dentro del tema. [Haga clic aquí para ver una actividad que utiliza Temas.](#)

# Temas de ejemplo por tema

## Culturas del mundo

- [Mujeres en la cultura](#) : Desde artistas innovadores y científicos pioneros hasta las mujeres que hicieron campaña por el sufragio universal y la igualdad social.
- [Los guardianes de los quipu](#) : Explora la escritura no descifrada de los Incas.
- [Culturas americanas de Asia Pacífico](#) : Explore la historia, las artes y la cultura de los asiáticoamericanos y los isleños del Pacífico en los Estados Unidos.

## Historia

- [Conozca a nuestros antepasados](#) : Cueva Chauvet: una galería de arte de 36.000 años de antigüedad, normalmente cerrada al público, se abre al público a través de tecnología inmersiva.
- [Día del Armisticio](#) : Conmemoración del fin de la Primera Guerra Mundial.
- [Antiguo Egipto: Momias y Misterios](#) : descifra el código jeroglífico, explora las pirámides y conoce las momias.

## Artes Escénicas / Literatura

- [Música, creadores y máquinas](#) : Una breve historia de la música electrónica.
- [Interpretando a Shakespeare](#) : Vaya detrás de escena y aprenda sobre la obra de Shakespeare.
- [Museos de literatura rusa](#) : La historia y los autores de la literatura rusa.

## Ciencia y Tecnología

- [Historia Natural](#) : Lo bello, lo peligroso, lo en peligro de extinción. De cerca.
- [IA: más que humana](#) : Explorando la relación cambiante entre los humanos y la tecnología.
- [Patrimonio al límite](#) : Descubra cómo personas de todo el mundo están utilizando la tecnología para proteger sus sitios culturales contra el cambio climático.

## Bellas Artes

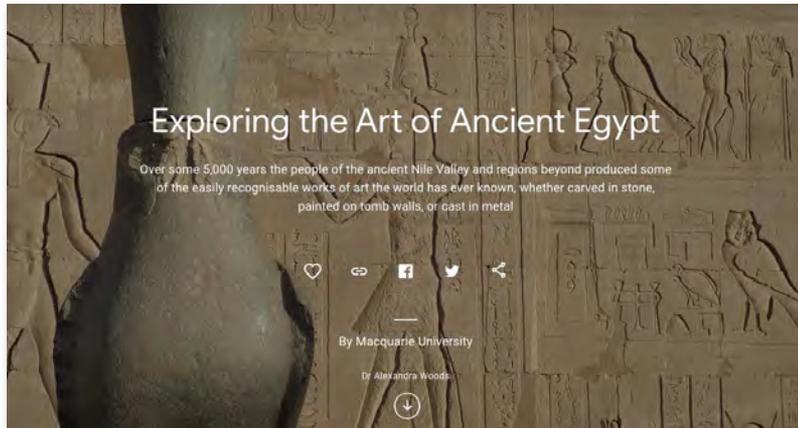
- [Artemisia en la Galería Nacional](#) : Déjate inspirar por la vida y la leyenda de la pintora barroca Artemisia Gentileschi.
- [Arte callejero](#) : Descubre la historia, la ubicación y los creadores del arte callejero.
- [Preservando la herencia afgana](#) : Explore el arte, la arquitectura, la artesanía y las personas que lo mantienen vivo.

## Contenido encontrado en Temas

### Cuentos

Las historias utilizan texto, imágenes, videos, imágenes de 360° y más para sumergir a los estudiantes en lugares, personas y eventos históricos importantes.

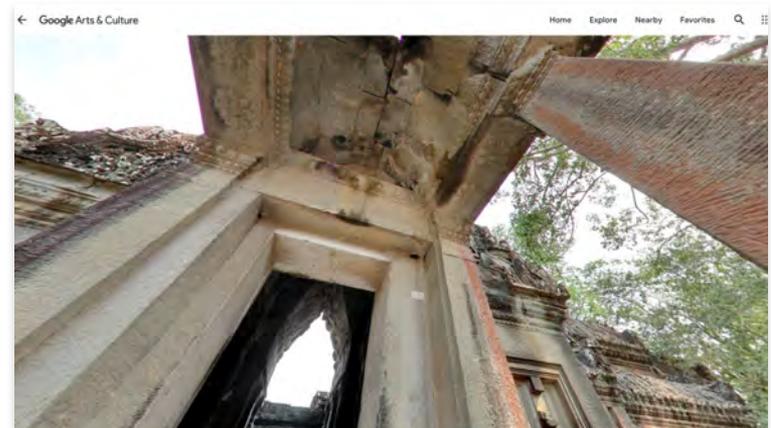
mi \_\_\_\_\_



### Imágenes de Street View

¡Esté ahí ahora! [vista de calle](#) permite que sus estudiantes se muevan a través de monumentos históricos, epicentros culturales y otros sitios dignos de mención.

Ex: [Templo de Angkor Wat](#)



## Contenido encontrado en Temas

### Vídeos (2D, series de vídeos y 360°)

Ex:[El pico de Zaha Hadid](#)



360 VIDEO



### Zaha Hadid's 'The Peak'

See the architect's first internationally acclaimed project like never before

### modelos 3D

Ex:[Catedral de la Ciudad de México](#)



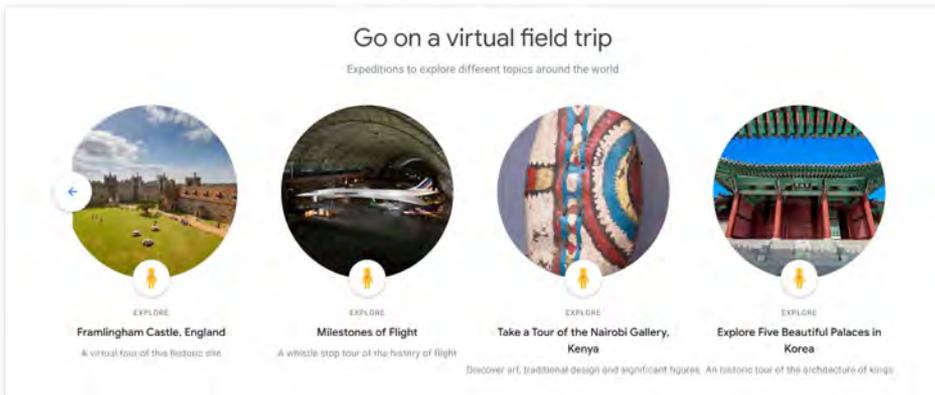
Los temas también pueden incluir obras de arte, artefactos, experimentos u otras características.

## Contenido encontrado en Temas

### Expediciones

Lleva a tu clase a visitar [CERN](#) en Suiza, o recorrer el [Galería de Nairobi](#) en Kenia. La biblioteca de Google Arts & Culture ahora alberga cientos de excursiones virtuales a lugares destacados de todo el mundo.

Las expediciones pueden verse como una excursión virtual o para preparar a los estudiantes para una excursión de la vida real, o asignarse como tarea.



### Explora viajes sobre estos temas

- **Letras**: Experimente algunos de los mayores triunfos creativos de la humanidad, desde las bellas artes hasta la literatura y las artes escénicas.
- **Historia**: Visite civilizaciones antiguas, aprenda sobre personajes históricos, descubra cómo sobrevivieron nuestros antepasados.
- **Ciencia y Tecnología**: Explora las leyes de la física, aprende sobre ciencia. Avances, conozca las mentes que dan forma a nuestra comprensión del mundo.
- **Geografía**: Viaja por las maravillas del planeta y conoce a las personas que lo llaman hogar.
- **Historia Natural**: Desde los ecosistemas oceánicos hasta el sistema circulatorio humano, aprenda sobre las complejidades de la vida.

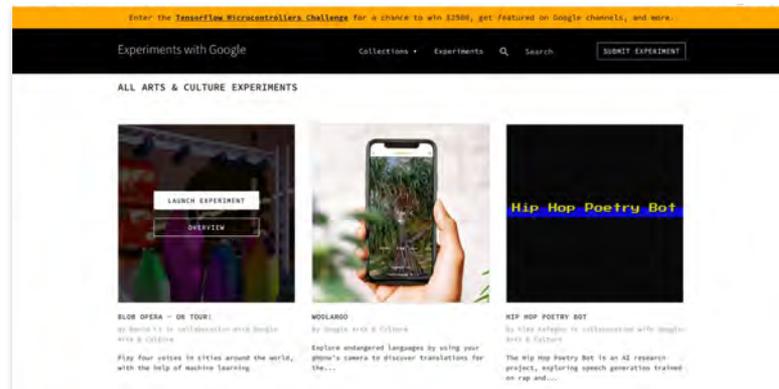
# experimentos

Los experimentos son colaboraciones interdisciplinarias entre artistas, creadores culturales e ingenieros, que exploran la encrucijada de la cultura y las tecnologías emergentes. Son educativos, lúdicos y prácticos.

Los experimentos demuestran cómo la tecnología y el arte se influyen mutuamente. Muchos experimentos fueron creados por artistas residentes en Google Arts & Culture y nacieron de una colaboración con los ingenieros de aprendizaje automático de Google.

**Aquí hay algunos experimentos que a sus alumnos les encantarán.**

- [Ópera de burbujas](#) : Utilice cuatro voces para crear una obra maestra operística con la ayuda del aprendizaje automático
- [Bot de poesía hip hop](#) : Un proyecto de inteligencia artificial que genera nuevas letras mediante el uso de aprendizaje automático entrenado en letras de rap y hip hop de artistas negros.
- [Aire plástico](#) : Explore el impacto de los microplásticos en el aire en el medio ambiente y nuestra salud.



## Cómo utilizar Experimentos con tu clase:

Los experimentos son interactivos, por lo que permiten a los estudiantes involucrarse directamente con un tema y generar entusiasmo. También pueden ayudar a los estudiantes a comprender el concepto de aprendizaje automático.

**Nota:** Tenga en cuenta que algunos experimentos solo están disponibles en la aplicación móvil de Google Arts & Culture.

Sumérgete profundamente en

## Experimentos de juegos

El [Experimentos de juegos](#) La colección aumenta la diversión en tu salón de clases. Los estudiantes pueden jugar mientras aprenden sobre arte, cultura, tecnología e historia.

Los estudiantes pueden convertir obras de arte famosas en rompecabezas con [Fiesta de rompecabezas](#), aprende sobre arte e historia del arte con [Crucigramas visuales](#), y más.

Los juegos son una forma atractiva de permitir a los estudiantes explorar las artes y la cultura, o proporcionar un descanso o una recompensa en el aula.



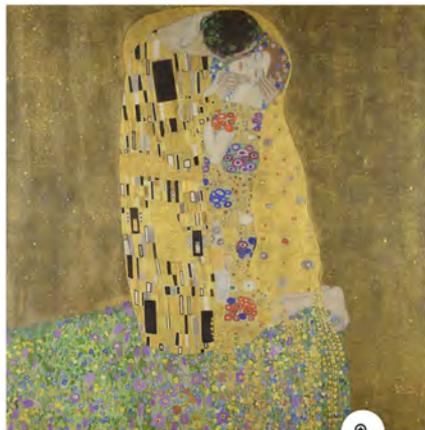
## Características

A medida que exploras la plataforma Google Arts & Culture, descubrirás muchas funciones que enriquecen al usuario. experiencia.

Desde el zoom hasta las funciones de la cámara, las funciones de Google Arts & Culture permiten a sus alumnos satisfacer su curiosidad y acercar las grandes obras e historia histórica del mundo. avances en la vida.

### Característica 1: Zoom

¡Acércate más de lo que jamás soñaste! Al hacer clic en el icono de la lupa, los estudiantes pueden ampliar imágenes de alta resolución de obras y reliquias culturales. Notarán nuevos detalles, verán cómo han envejecido las obras y aprenderán sobre las técnicas utilizadas por artistas y artesanos a lo largo de



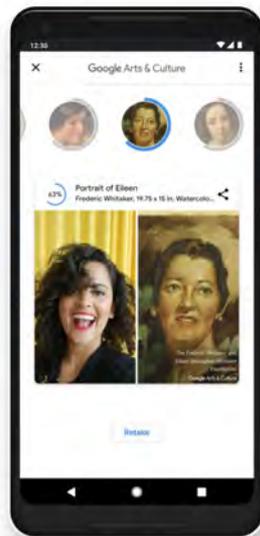
de gustav klimtEl [beso visto](#) en su totalidad, luego ampliado al 30% y al 100%



## Características

### Característica 2: Funciones de la cámara

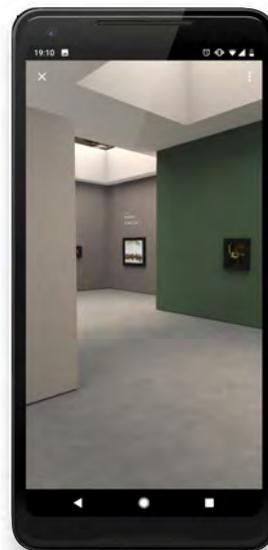
Utilice Art Selfie para encontrar retratos que se parezcan a usted, pruebe filtros de cámara basados en obras de arte famosas con Art Filter. Art Transfer te permite transformar una foto con obras de arte famosas y Color Palette te permite encontrar arte que coincida con el color de tu foto.



## Características

### Característica 3: Realidad Aumentada

Los estudiantes pueden llevar el arte a su propio mundo con funciones de realidad aumentada. Pocket Gallery le permite recorrer una galería o museo virtual desde el interior de su casa o aula, mientras que Art Project lo permite. colocar obras de arte famosas y otros objetos en su casa o



aplicación.

La galería virtual Vermeer Pocket Gallery fue devorada para convertirse en el único museo del mundo. donde puedes ver todos los trabajos de Vermeer en un solo lugar.

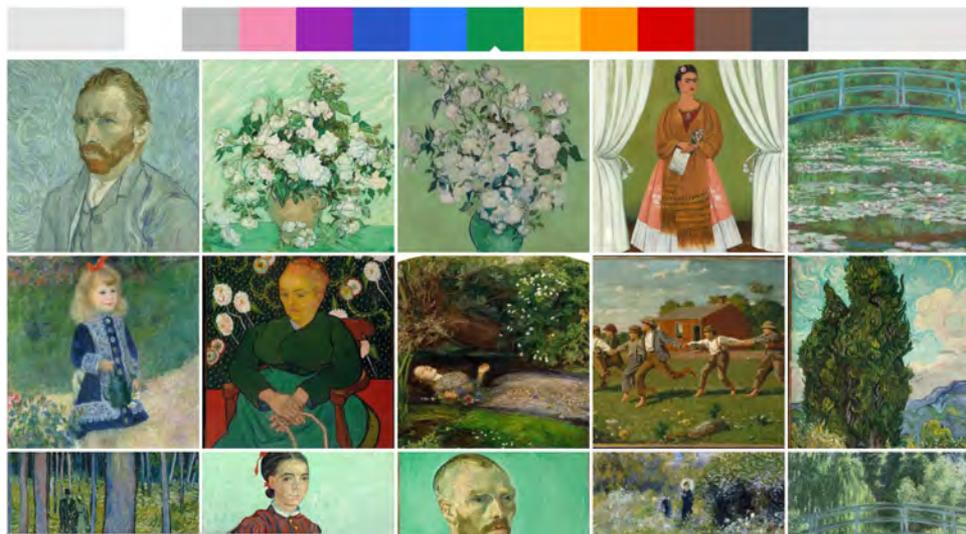
**L:** Vista exterior del museo virtual

**R:** Vista interior del museo virtual

## Características

### Característica 4: [Explorar por color](#)

¿Sus alumnos se sienten tristes? ¿O pasando por un periodo rosa? Mire millones de obras de arte según el color.

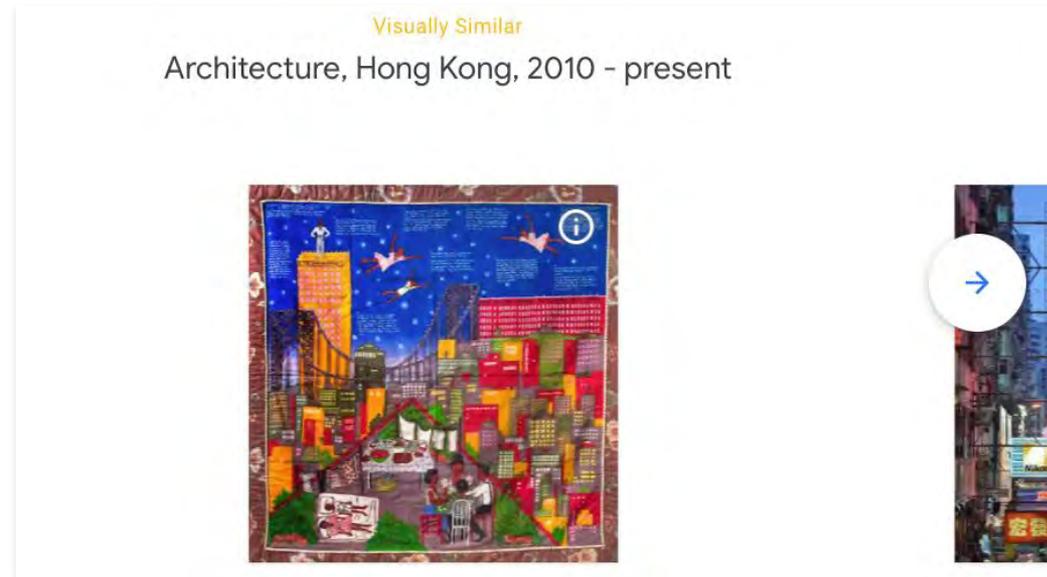


Una colección de arte protagonizada por el color verde.

## Características

### Característica 5: Explorador de conexiones

Con Connections Explorer, los estudiantes comienzan con una obra de arte y luego siguen su curiosidad para encontrar más obras según la similitud visual, el creador, el país de origen y/o el período de tiempo. Es una excelente manera para que los estudiantes amplíen su base de conocimientos y comprendan las diversas influencias en las obras de arte.



Explorar [conexiones con el trabajo de Faith Ringgold](#)

## Actividades para estudiantes

Encuentre actividades y recursos para utilizar en su plan de estudios.

[Recursos listos para usar](#) 42

[Lecciones descargables](#) 43

[Lecciones de Habilidades Digitales Aplicadas](#) 44

[Actividades personalizables](#) 45



"La almohadilla suave",  
Stuart Davis, 1945-1951,  
Museo de Brooklyn

## actividades para estudiantes

Ahora que conoces el contenido de Google Arts & Cultur, te indicaremos recursos que pueden ayudarte a incorporar rápidamente el plan de estudios.



[Ópera de burbujas](#)

[Un experimento de aprendizaje automático de David Li en colaboración con Google Arts & Culture](#)

# Aprende con Google Arte y Cultura

¿Listo para llevar Google Arts & Culture a tu clase? [El aprendizaje con Google Artes y Cultura](#) La página es una excelente primera parada.

Encontrarás todo lo que necesitas, incluido contenido dividido por temas y una serie de útiles [consejos para profesores](#) .

Lea lecciones descargables, explore el mundo con nuestras excursiones virtuales y elija Habilidades digitales aplicadas I trabaje en conjunto con Google Arts & Culture c sobre estos recursos más adelante en esta sección.

El equipo de Google Arts & Culture también ha despertado la curiosidad de los estudiantes, desde recorridos con vista de 360 grados de Street View por tierras lejanas hasta Art Zo, algunas de las estrellas más importantes de la actualidad hablando sobre

Aprender con Google Arts & Culture lo convierte en un enfoque que funciona para su clase.



## Recursos listos para usar

Google Arts & Culture lleva el mundo a tu aula. En las siguientes diapositivas, conozca los recursos que puede comenzar a utilizar hoy para mejorar su plan de estudios:

[Lecciones descargables](#) Ofrecer una estructura de aprendizaje autoguiada para el contenido disponible en Google Arts & Culture.

[Habilidades digitales aplicadas](#) ofrece lecciones gratuitas basadas en videos que guían a los estudiantes paso a paso para completar un proyecto digital utilizando el contenido de Google Arts & Culture.

[Actividades personalizables](#) Apoyar a los estudiantes con pensamiento crítico y habilidades de alfabetización digital mientras exploran el contenido y las funciones de Google Arts & Culture.

[La guía del guardián](#) ayuda a las familias y tutores a familiarizarse con el sitio y la aplicación.



# Lecciones descargables

[Lecciones descargables](#) Guíe a los estudiantes a través de la exploración de un tema utilizando contenido de Google Arts & Culture. Cada lección fue creada por expertos en educación y contiene preguntas y actividades que los estudiantes deben completar después de ver el contenido en la plataforma.

- Explore docenas de lecciones en múltiples disciplinas, para estudiantes de todas las edades. Consulte cada plan de lección para ver el rango de edad recomendado para los estudiantes.
- Explora temas como [Una historia de la magia](#) , [Introducción al retrato y la identidad](#) , y [El Big Bang](#) .



George Washington Carver by Betty Greene Reynolds, 1942. National Portrait Gallery, Smithsonian Institution

3

#### In this lesson, you will learn:

- ❖ How artists use portraiture to convey aspects of a subject's individual, community, cultural, and national identity.
- ❖ Key components of a portrait and what one can learn about the subject through these components.
- ❖ The artistic choices that communicate an artist's viewpoint and influence viewers' understanding of the subject's identity.
- ❖ Strategies for reading portraiture.

#### You will:

- ❖ Explore Stories and exhibitions about identity and portraiture.
- ❖ Answer questions about what you have seen and read.

This lesson will take **30–45 minutes** to complete.



Marie Antoinette by Louis Élisabeth Flémer, 1784. National Portrait Gallery, Smithsonian Institution

5

#### What is Portraiture?

Portraiture is the art of making portraits.

- A *portrait* is a likeness, or image, of a person or group of people.
- The person or persons in the portrait is called either the *subject* or the *sitter*.
- A portrait is made in a certain *medium*, the materials used to make the portrait. For example, one portrait may be a photograph, while others are paintings, drawings, sculptures, or videos. Each medium allows the artist to include different details and make different decisions about the image.
- The subject and the other objects in the portrait often act as *symbols*, or objects that represent something else by association. Symbols can be abstract ideas, concepts, or events.

Click [here](#) to learn about portraiture.

Then come back to answer these questions:

1. What are the terms for the person or persons in a portrait?
2. Why are objects sometimes included in a portrait?
3. Explain this statement: "Portraits present insights into history and biography."

To learn about how some artists draw portraits of the human body, or *figure*, click [here](#).

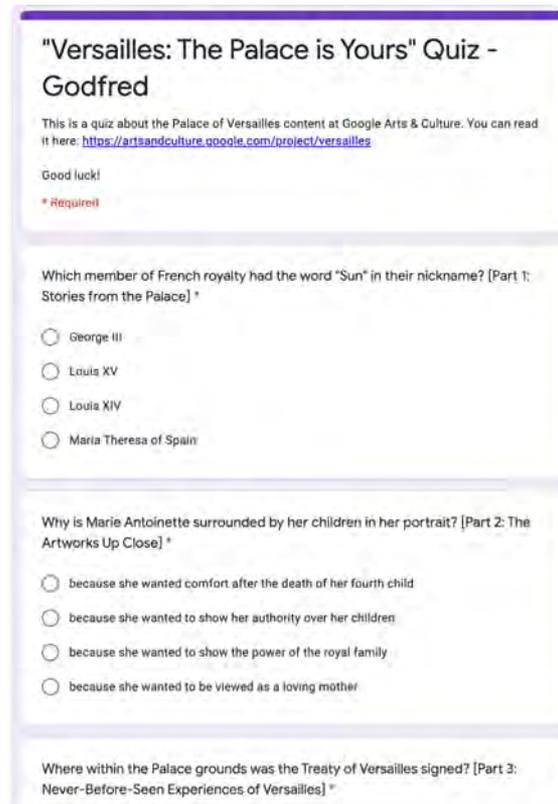
Contenido de muestra del plan de lección de Introducción al retrato y la identidad, creado por ePublishing Socios y el Nacional Smithsonian Galería de retratos.

La imagen de la izquierda muestra los objetivos de la lección. La imagen de la derecha muestra un recorrido autoguiado, actividad.

## Lecciones de Habilidades Digitales Aplicadas

En cada [Habilidades digitales aplicadas](#) lección, los estudiantes aprenden habilidades digitales mientras completan un proyecto con aplicaciones de Google como Docs u Sheets. Los estudiantes pueden moverse a su propio ritmo mientras miran videos de lecciones y practican la aplicación de habilidades en su proyecto. Varias de las lecciones incorporan contenido de Google Arts & Culture:

- [Haz arte inspirado en Frida Kahlo y México](#)
- [Crea tu propia aventura en el transbordador espacial](#)
- [Pregunta a tus compañeros de clase sobre el Palacio de Versalles](#)
- [Explora la historia de la humanidad en Kenia](#)
- [Realice una búsqueda del tesoro por Italia](#)
- [Cree un folleto para una celebración del 16 de junio](#)



Ejemplo de la proyecto estudiantil creado en el "Pregunta a tus compañeros de clase". Sobre el Palacio de Versalles" lección.

## Actividades personalizables

Google Arts & Culture se asoció con expertos en educación y diseño instruccional de Google que crean programas como Applied Digital Skills para crear actividades que ayuden a los estudiantes a practicar su pensamiento crítico y sus habilidades de alfabetización digital. Estas actividades alientan a los estudiantes a explorar la plataforma Google Arts & Culture, dar sentido al contenido y compartir sus aprendizajes.

Cada actividad está diseñada para ser utilizada con un determinado grupo de edad teniendo en cuenta este marco:

- **Encontrar:** Se pide a los estudiantes que ubiquen contenido en Google Arts & Culture y utilicen funciones digitales para explorar el contenido.
- **Analizar:** Los estudiantes piensan detenidamente sobre el contenido y responden preguntas que respalden reflexiones personales o conecten el contenido de la plataforma con el contenido del curso.
- **Crear:** Los estudiantes documentan su comprensión escribiendo y compartiendo sus aprendizajes con otros.

Cada actividad tiene dos versiones:

- El **folleto listo para usar** contiene todo el contenido instructivo para un tema y está listo para usar con los estudiantes.
- El **plantilla de folleto** es un documento personalizable que permite a los profesores incorporar el contenido que están enseñando actualmente y las habilidades que los estudiantes necesitan practicar. Si bien cada actividad está diseñada para un rango de edad específico, las plantillas se pueden ajustar para estudiantes de diferentes edades.

## Preparándose para usar actividades personalizables

Las actividades de las siguientes páginas están diseñadas para completarse durante el tiempo de clase (en persona o de forma remota) o como tarea. Se pueden utilizar de diversas formas con su plan de estudios:

- **antes de una lección** para introducir un nuevo tema de lección y generar interés en una próxima lección
- **durante una lección** para enseñar el contenido de la lección y proporcionar experiencias prácticas
- **después de una lección** para ampliar el pensamiento de los estudiantes y conectarse con lecciones futuras.

Las siguientes páginas proporcionarán instrucciones sobre cómo utilizar actividades personalizables con su clase.

**Name:**  
**Teacher:**  
**Due By:**

### Go on a Virtual Field Trip to Mexico

In this activity, you will use Google Arts & Culture to take a virtual field trip to Mexico. While on this virtual field trip you will take notes about what you see and learn. Then, you will create a postcard to share your learnings with a friend.



#### Directions

**FIND: Go to Google Arts & Culture:**

1. Open the virtual field trip called [A Field Trip to Mexico](#).
2. Click on the right arrow (>) icon to move through the pages.
3. On each page, hold down your left mouse button and drag your mouse for a 360 degree view of each scene.

**LOOK: As you view the virtual field trip, think about the questions below. Record your answers in the space provided, or in a separate document or on paper.**

What places or things did you see that interested you?	What facts or new information did you learn?	What questions do you have based on this virtual field trip?
1. [Write your ideas here]	1. [Write your ideas here]	1. [Write your ideas here]
2.	2.	2.
3.	3.	3.
4.	4.	
5.	5.	

**SHARE: Create a postcard sharing information about your trip.**

- Think about some of the highlights from your trip. Create a postcard to share what you saw and learned. Your postcard should include at least three facts you learned about Mexico on your field trip. Choose to create a digital or a physical postcard:
  - **Digital postcard:** Use a digital tool, such as [Google Slides](#), to create a digital postcard.
  - **Physical postcard:** Use paper and colored pencils to create a physical postcard just like you could buy in a store.

© Google Arts & Culture

Contenido de muestra de la actividad "Ir a una excursión virtual".

## Actividad: Mire de cerca

Esta actividad está diseñada para estudiantes de 8 a 11 años.

Los estudiantes practican el análisis visual utilizando la función de zoom para observar de cerca una obra. Luego, escriben un párrafo para compartir su comprensión sobre el trabajo con la clase.

### Preparar

- Revisa el [folleto listo para usar](#) . Decida si utilizará la actividad lista para usar o el [plantilla de folleto](#) , hacer que los estudiantes observen de cerca el contenido que están estudiando actualmente.
- Si utiliza la plantilla de actividad, busque una obra de arte para usar en la lección explorando la [Tema de cámara artística](#) . O función de búsqueda en la plataforma.
- Reemplace o elimine cualquier texto rojo en la plantilla con detalles relacionados con la obra de arte que ha elegido.
- Pruebe la actividad usted mismo y realice más ajustes en la plantilla según sea necesario.
- Cambie el nombre de la plantilla de actividad y compártala con los estudiantes.
- Asigne a los alumnos que completen la actividad de forma independiente o con un compañero.

### Enseñar 20 minutos

- Comience compartiendo con los estudiantes cómo se relaciona la actividad con lo que están aprendiendo en clase.
- Siga la actividad paso a paso y modele cómo completar cada parte:
  - **Encontrar:** Utilice el enlace para navegar a la plataforma y demostrar cómo utilizar la función de zoom.
  - **Analizar:** Hable en voz alta sobre las tres preguntas que los estudiantes responderán en la actividad.
  - **Crear:** Muestre a los estudiantes cómo resumir su análisis visual escribiendo un párrafo sobre sus ideas del paso Analizar.
- Si utiliza la actividad durante una clase en vivo, circule por la sala y controle el progreso del alumno.

### Envolver 10 minutos

- Informe a los estudiantes sobre sus experiencias de actividades utilizando los siguientes temas de discusión:
  - ¿Qué es lo que te gustó de mirar de cerca los detalles de una obra de arte?
  - ¿Te sorprendió algo durante esta actividad? Si es así, ¿qué y por qué te sorprendió?



["Un domingo en La Grande Jatte", Georges Seurat, 1884-1886, Instituto de Arte de Chicago](#)

Tiempo para que los estudiantes completen la actividad:

- 30 minutos

Materiales:

- Computadora con acceso a internet (por estudiante/grupo)
- [Folleto listo para usar](#) para "Un domingo en La Grande Jatte" de Georges Seurat
- [Plantilla de folleto](#) para personalizar para cualquier tema que esté enseñando

## Actividad: Realice una excursión virtual

Esta actividad está diseñada para estudiantes de 11 a 14 años.

Los estudiantes practican el análisis de información digital mientras navegan a través de la excursión virtual, incluidas vistas de 360° de los sitios. Durante el viaje, toman notas sobre lo que ven y aprenden. Luego, crean una postal para compartir su viaje con un amigo.

### Preparar

- Revisa el [folleto listo para usar](#) . Decida si utilizará la actividad lista para usar o la [plantilla de folleto](#) que los estudiantes realicen una excursión diferente según lo que estén estudiando actualmente.
- Si utiliza la plantilla de actividades, busque una excursión virtual para usar en la lección explorando el [Expediciones](#) página
- Reemplace o elimine cualquier texto rojo en la plantilla con detalles relacionados con la excursión virtual seleccionada.
- Pruebe la actividad usted mismo y realice más ajustes en la plantilla, según sea necesario.
- Cambie el nombre de la plantilla de actividad y compártala con los estudiantes.
- Asigne a los estudiantes que trabajen de forma independiente o con un compañero.

### Enseñar 35 minutos

- Comience explicando cómo se relaciona la actividad con lo que los estudiantes están aprendiendo en clase.
- Siga la actividad paso a paso y modele cómo completar cada parte:
  - **Encontrar:** Utilice el enlace para navegar a la plataforma y avanzar por la excursión virtual.
  - **Analizar:** Hable en voz alta sobre las tres preguntas que los estudiantes responderán en la actividad.
  - **Crear:** Muestre a los estudiantes cómo resumir su viaje creando un (digital o físico) postal que comparte sus aprendizajes.

### Envolver 10 minutos

- Informe a los estudiantes sobre sus experiencias de actividades utilizando los siguientes temas de discusión:
  - ¿Qué es lo que te gustó de realizar una excursión virtual?
  - ¿Te sorprendió algo durante esta actividad? Si es así, ¿qué y por qué te sorprendió?



[Chichén Itzá, México](#)

Tiempo para que los estudiantes completen la actividad:

- 45 minutos

Materiales:

- Computadora con acceso a internet (por estudiante/grupo)
- [Folleto listo para usar](#) para Mexico
- [Plantilla de folleto](#) para personalizar para cualquier tema que esté enseñando
- Herramienta de presentación digital, como [Presentaciones de Google](#) (para postal digital), O papel y lápices de colores (para postal física)

## Actividad: Investigar un tema

Esta actividad está diseñada para estudiantes de 14 a 18 años.

Los estudiantes practican el análisis de información digital mientras navegan a través de la excursión virtual, incluidas vistas de 360° de los sitios. Durante el viaje, toman notas sobre lo que ven y aprenden. Luego, crean un cartel para compartir sus aprendizajes.

### Preparar

- Revisa el [folleto listo para usar](#) . Decida si utilizará la actividad lista para usar o la [plantilla de folleto](#) , hacer que los estudiantes investiguen un tema diferente basado en lo que están estudiando actualmente.
- Si utiliza la plantilla de actividades, busque un tema para usar en la lección explorando el [Temas](#) página.
- Reemplace o elimine cualquier texto rojo en la plantilla con detalles relacionados con el tema de investigación seleccionado.
- Pruebe la actividad usted mismo y realice más ajustes en la plantilla, según sea necesario.
- Cambie el nombre de la plantilla de actividad y luego compártala con los estudiantes.
- Asigne a los estudiantes que trabajen de forma independiente o con un compañero.

### Enseñar 35 minutos

- Comience explicando las tres partes de la actividad:
  - Encontrar:** Navegue a la página Temas en la plataforma, ubique el tema que la clase está estudiando, discutir posibles preguntas de investigación y comenzar a explorar el contenido.
  - Analizar:** Responda las preguntas de la actividad para anotar observaciones y hacer conexiones a la pregunta de investigación.
  - Crear:** Sintetizar el aprendizaje creando un póster (digital o físico) que los estudiantes puedan usar para compartir lo que han aprendido.

### Envolver 10 minutos

- Informe a los estudiantes sobre sus experiencias de actividades utilizando los siguientes temas de discusión:
  - ¿En qué se parece o se diferencia esta actividad de la forma en que normalmente investiga un tema?
  - ¿Te sorprendió algo durante esta actividad? Si es así, ¿qué y por qué te sorprendió?



“Gran Cañón”, Frank Scherschel, 1947,  
[Colección de fotografías LIFE](#)

#### Tiempo para que los estudiantes completen la actividad:

- 45 minutos

#### Materiales:

- Computadora con acceso a internet (por estudiante/grupo)
- [Folleto listo para usar](#) para Los mundos ocultos de los parques nacionales
- [Plantilla de folleto](#) para personalizar para cualquier tema o tema que esté enseñando
- Herramienta de presentación digital, como [Presentaciones de Google](#) (para póster digital), O papel y lápices de colores (para póster físico)

## Actividad: realizar una búsqueda del tesoro

Esta actividad está diseñada para estudiantes adultos.

Los alumnos practican habilidades de alfabetización digital mientras buscan artículos en Google Arts & Culture, escriben sobre sus aprendizajes y crean una galería con sus descubrimientos para compartir con la clase.

### Preparar

- Revise el [folleto listo para usar](#) . Decida si utilizará el folleto listo para usar o utilizar el [plantilla de folleto](#) para personalizar la actividad en función de lo que los estudiantes están estudiando actualmente.
- Si utiliza la plantilla del folleto de actividades, busque un tema para usar en la lección explorando el [Colecciones](#) página.
- Reemplace o elimine cualquier texto rojo en la plantilla con detalles relacionados con los elementos seleccionados.
- Pruebe la actividad usted mismo y realice más ajustes en la plantilla, según sea necesario.
- Cambie el nombre de la plantilla de actividad y luego compártala con los estudiantes.
- Asigne a los alumnos que completen la actividad de forma independiente o con un compañero.

### Enseñar 35 minutos

- Comience explicando las tres partes de la actividad:
  - **Encontrar:**Navegue hasta Google Arts & Culture y encuentre la colección de los Archivos Nacionales de Kenia.
  - **Analizar:**Responda las preguntas de la actividad para anotar observaciones y hacer conexiones. a lo que están estudiando en clase.
  - **Crear:**Crema una galería para sintetizar nuevos aprendizajes y explicar ideas a la clase.
- Lea el folleto de actividades y analice cualquier pregunta.

### Envolver 10 minutos

- Informe a los alumnos sobre sus experiencias de actividades utilizando los siguientes temas de discusión:
  - ¿En qué se parece o se diferencia esta actividad de la forma en que normalmente investigas un tema?
  - ¿Cuáles son los beneficios de explorar contenido dentro de una colección en Google Arts & Culture?
  - ¿Cómo podrías utilizar Google Arts & Culture con otras materias que estás estudiando?



Kenya National Archives

Nairobi, Kenya

Tiempo para que los estudiantes completen la actividad:

- 45 minutos

Materiales:

- Computadora con acceso a internet (por estudiante/grupo)
- [Folleto listo para usar](#) para los Archivos Nacionales de Kenia
- [Plantilla de folleto](#) para personalizar para cualquier tema o tema que esté enseñando

# Más para explorar



[“Cryolophosaurus ellioti”,  
- 196000000/-183000000, Real Instituto  
Belga de Ciencias Naturales](#)



[“Traje de torero estilizado”,  
1920/2000, Mosfilm Cinema  
Concern](#)



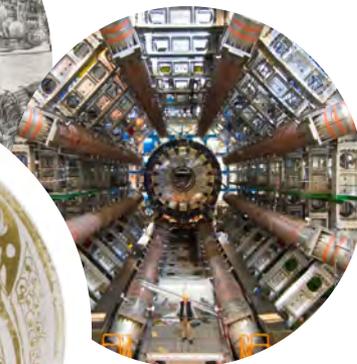
[“Un museo es una escuela”,  
Luis Camnitzer, 2009,  
Salomón R. Guggenheim  
Museo y Fundación](#)



[“La Sagrada Familia con la Libélula”,  
Alberto Durero, 1495, Indianápolis  
Museo de Arte de Newfields](#)



[“Cuenco de brillo”,  
Desconocido, 1000/1099,  
Museo Benaki de Arte Islámico](#)



[Detector ATLAS, 2005,  
CERN](#)



# Google Arts & Culture

En asociación con expertos en educación y diseño instruccional de Google,  
que crean programas como Applied Digital Skills