

Guía del docente

Museo ExplorArte

Curso 2023-24

L&TCRAFT
EDUCACIÓN



Descripción del reto: explora el museo

En el Museo ExplorArte, los jugadores se sumergen en una exposición inmersiva donde viajan a través de distintas épocas del arte. En este viaje, cada sala les reserva una bienvenida especial: un anfitrión caracterizado como una figura destacada de la era en cuestión. En cada una de estas salas se encontrarán con personajes y actividades sencillas para realizar, referidas a su enfoque artístico particular. La experiencia culmina en un salón creativo donde crearán sus propias obras inspiradas en las distintas eras exploradas.

Área de enseñanza	Bloque de contenidos	Contenido	Contenidos
Educación artística	Bloque 2	Expresión artística	<ul style="list-style-type: none"> Distingue el estilo de obras plásticas. Reconoce, respeta y valora las manifestaciones artísticas más importantes del patrimonio cultural y artístico español, especialmente aquellas que han sido declaradas patrimonio de la humanidad.

La narrativa

El centro de la actividad es Leonardo Torres Quevedo, un inventor cántabro que nos guiará en nuestra visita al museo para ayudarle a recuperar los planos de sus obras más importantes. Éstos han quedado repartidos por las diferentes salas del museo. En cada una de estas salas los jugadores se encontrarán con personajes y actividades sencillas para realizar, referidas a su enfoque artístico particular.

Al completar las salas, obtendremos uno de los valiosos planos de Leonardo Torres. La experiencia culmina en un salón creativo donde crearán sus propias obras inspiradas en las creaciones del propio Leonardo Torres o en la época prehistórica.

Metodología y organización del aula

La actividad del mundo está planteada para que los alumnos lo realicen de forma individual. El reto final de construcción lo podrán hacer en pequeños grupos utilizando el multijugador para conectarse. Cada alumno debe tener su propio dispositivo con conexión a internet y el mundo de juego cargado en él.

Para acceder a Minecraft Education los alumnos deben utilizar su usuario y contraseña de Microsoft 365.

Si van a realizar el reto en pequeño grupo es recomendable que cada uno de los alumnos del grupo escoja una apariencia (skin) diferente para que sean fácilmente diferenciables en el juego.

Durante la sesión los alumnos pueden llevar un diario de las actividades que vayan realizando. Este diario puede ser en dos formatos:

- **Formato digital:** utilizando el libro y pluma y la cámara en Minecraft Education, y exportando el libro al final de la sesión.
- **Formato físico:** anotando las aventuras en un cuaderno del aula.

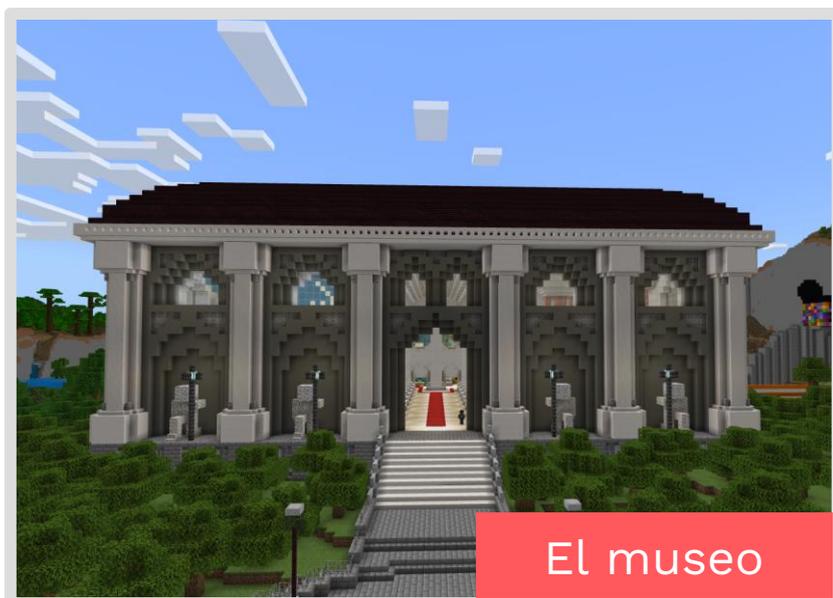
La metodología de las inteligencias múltiples es una propuesta que se puede trabajar con Minecraft Education de diferentes formas. Concretamente, con las actividades propuestas en este mundo, las inteligencias que se desarrollan son las siguientes y se trabajarán de forma transversal:

Lingüística	Lógico-matemática	Visual-espacial	Musical	Corporal y cinestésica	Intra-personal	Inter-personal	Naturalista
✓		✓		✓	✓	✓	

Otros ejemplos de proyectos con Minecraft que trabajan las Inteligencias Múltiples se pueden encontrar en este [artículo](#).

Actividades

El museo ExplorArte



El proyecto ExplorArte: se desarrolla en un “museo virtual” centrado en la historia del arte, dividido en seis salas temáticas. Cada sala representará una era o estilo artístico específico.



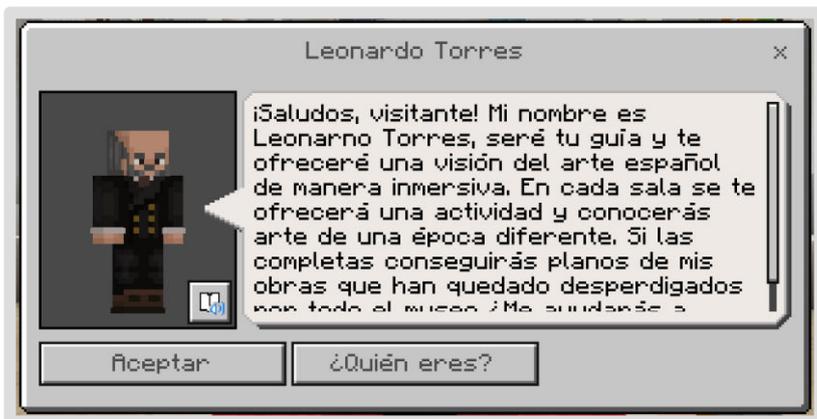
Las zonas de construcción son 2 áreas (dentro del museo y en el exterior) donde el modo creativo de Minecraft Educación está activado, lo que significa que los estudiantes podrán obtener cualquier bloque que necesiten para construir a través de su inventario.

Misión principal

Leonardo Torres

El centro de la actividad es Leonardo Torres Quevedo, un inventor cántabro que nos guiará en nuestra visita al museo para ayudarlo a recuperar los planos de sus obras más importantes. Éstos han quedado repartidos por las diferentes salas del museo. En cada una de estas salas los jugadores se encontrarán con personajes y actividades sencillas para realizar, referidas a su enfoque artístico particular.

Al completar las salas, obtendremos uno de los valiosos planos de Leonardo Torres. La experiencia culmina en un salón creativo donde crearán sus propias obras inspiradas en las creaciones del propio Leonardo Torres o en la época prehistórica.



En algunas de las salas del museo, los ítems que encontraremos y que tendremos que entregar a Leonardo, son los siguientes:

	Planos transbordador	Sala prehistoria
	Ensayos sobre automática	Sala Siglo XVII
	Planos globos fusiformes	Sala Siglo XIX y principios del XX
	Máquinas algebraicas	Sala Siglo XX
	Planos Telekino	Sala Arte Contemporáneo

Actividades

Museo ExplorArte

Estas serán las cuestiones que se encontrarán los estudiantes a lo largo del mundo de Minecraft Museo ExplorArte y aquí podrás consultar todas las respuestas correctas.

Sala: Siglo XVII.

Personaje: Velázquez y Goya.

Pregunta	Respuesta	Recompensa
<p>Pregunta 1:</p> <p>¿Sabes cuál era una de las formas de arte más características y que reflejaban la riqueza y el poder de la época? (Siglo de Oro)</p>	<p>A) Escultura en barro B) Pintura de retratos C) Mosaicos de azulejos</p>	<p>Desbloquear la siguiente pregunta.</p>
<p>Pregunta 2:</p> <p>¿Qué tipo de arte era comúnmente utilizado para decorar los retablos de las iglesias? (Siglo de Oro)</p>	<p>A) Pintura al óleo B) Escultura en mármol C) Tapices de lana</p>	<p>Obtienes ítem para Leonardo y desbloquear la siguiente sala.</p>



Actividades preguntas y respuestas

Sala: Siglo XIX y principios del XX.

Personaje: Goya y Sorolla.

Pregunta	Respuesta	Recompensa
<p>Pregunta 1:</p> <p>¿Qué estilo artístico se caracteriza por la expresión de los sentimientos, la imaginación y la libertad, y al que se considera que yo pertenezco? (Goya)</p>	<p>A) Realismo B) Sentimentalismo C) Romanticismo</p>	<p>Desbloquear la siguiente pregunta en Sorolla.</p>
<p>Pregunta 2:</p> <p>¿Cuál es el estilo artístico al que se considera que yo pertenezco? (Sorolla)</p>	<p>A) Impresionismo B) Cubismo C) Playismo</p>	<p>Obtienes ítem para Leonardo y desbloquear la siguiente sala.</p>



Actividades preguntas y respuestas

Sala: Siglo XX.

Personaje: Picasso, Dalí y Miró.

Pregunta	Respuesta	Recompensa
<p>Pregunta 1:</p> <p>¿Qué movimiento artístico creó obras con formas y colores surrealistas y abstractos, desafiando las reglas tradicionales del arte? (Picasso)</p>	<p>A) Renacimiento B) Vanguardias C) Realismo</p>	<p>Desbloquear la siguiente pregunta en Miró.</p>
<p>Pregunta 2:</p> <p>¿Sabes qué otro artista famoso fue surrealista y también nació en Cataluña? (Miró)</p>	<p>A) Dalí B) Picasso C) Velázquez</p>	<p>Desbloquear la siguiente pregunta Dalí.</p>
<p>Pregunta 3:</p> <p>¿Sabes qué otro movimiento artístico formó parte de las vanguardias del siglo XX, además del surrealismo? (Dalí)</p>	<p>A) Romanticismo B) Realismo C) Cubismo</p>	<p>Obtienes ítem para Leonardo y desbloquear la siguiente sala.</p>



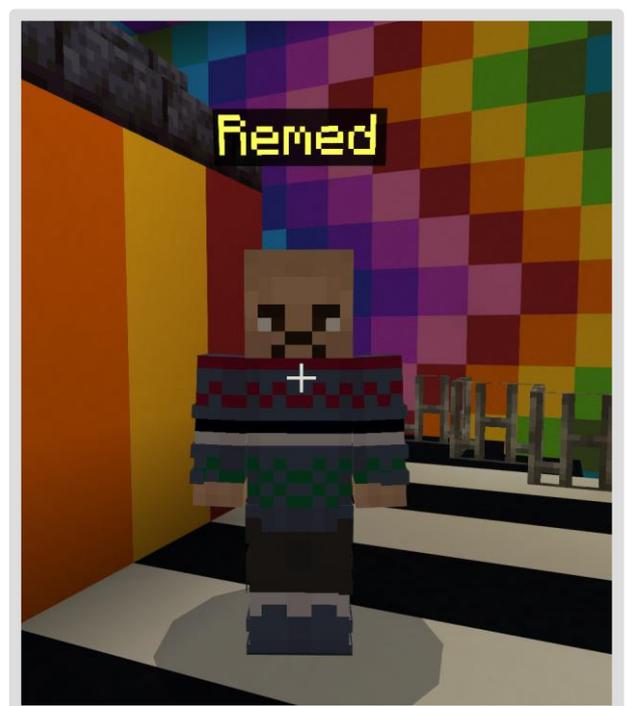
Actividades preguntas y respuestas

Sala: Arte Contemporáneo.

Personaje: Remed.

Pregunta	Respuesta	Recompensa
<p>Pregunta 1:</p> <p>¿Cuáles son los tres colores primarios?</p>	<p>A) Blanco, negro y gris</p> <p>B) Verde, morado y naranja.</p> <p>C) Azul, amarillo y magenta</p>	<p>Obtienes ítem para Leonardo y finaliza la actividad al volver a hablar con Leonardo.</p>

🧠 Recuerda activar el faro una vez respondido a la pregunta de Remed para poder completar esta sala.



Otras actividades

Sala prehistoria



Ayuda al pintor prehistórico:

Para la primera actividad, los jugadores tendrán que ayudar a Kael a terminar su pintura rupestre de un bisonte mediante la recolección de diversos materiales para la fabricación de pigmentos.

Los materiales serán recolectados mediante la interacción con diversos personajes propios de la época, que proporcionarán a los jugadores los objetos necesarios para la actividad e información sobre los usos y costumbres de la prehistoria (cobre, ceniza y huesos).

Otras actividades

Actividad de construcción **interior** del museo

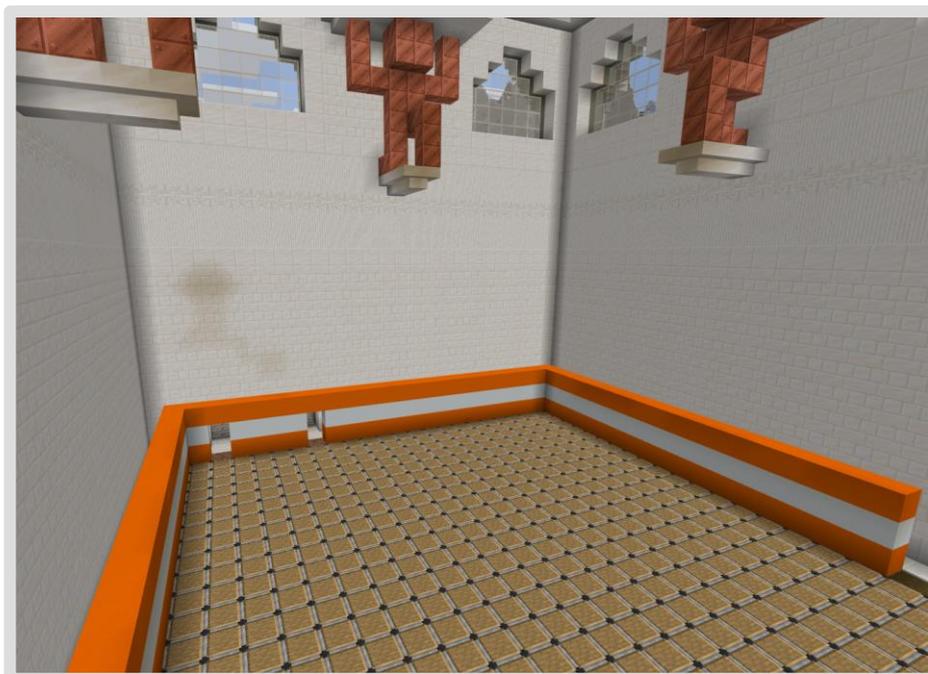
Actividad final de construcción de su propia obra de arte:

Esta actividad la **tendrán que realizar una vez hayan completado las demás actividades del mundo**; en ella los jugadores podrán construir su propia obra de arte basándose en alguna de las salas y épocas que han ido visitando durante el museo.

Al pasar a la zona de construcción tendrán el “modo creativo” activado con recursos ilimitados. Con estos recursos y mediante los modelos del Asistente de creación se procederá a la construcción de su obra de arte. Las salas eran:

- Sala 1: Arte de las Cuevas de Altamira
- Sala 2: Siglo XVII - El Greco y Velázquez
- Sala 3: Siglo XIX y principios del XX - Goya y Sorolla
- Sala 4: Siglo XX - Picasso, Dalí, Miró
- Sala 5: Arte Contemporáneo - Remed

Dada la naturaleza de la actividad esta se puede enfocar de manera grupal y colaborativa, con varios alumnos participando en la construcción. Para ello se recomienda activar el “modo creativo” en los constructores adicionales.



Otras actividades

Actividad de construcción **exterior** del museo

Actividad final de construcción de un invento de Leonardo Torres:

Esta actividad la tendrán que realizar **una vez hayan completado las demás actividades del mundo**; en ella los jugadores podrán construir uno de los inventos de Leonardo Torres.

Al pasar a la zona de construcción tendrán el “modo creativo” activado con recursos ilimitados. Con estos recursos y mediante los modelos que nos mostrará Leonardo Torres **se procederá a la construcción de uno de sus inventos**. Dichos modelos son los siguientes:

- Transbordador
- Zeppelin

Dada la naturaleza de la actividad esta se puede enfocar de manera grupal y colaborativa, con varios alumnos participando en la construcción. Para ello se recomienda activar el “modo creativo” en los constructores adicionales.



Evaluación

Para conocer el grado de desempeño de los estudiantes durante la sesión, tendremos dos tipos de evaluación: la evaluación de los resultados de las preguntas y respuestas y la evaluación durante la construcción.

La evaluación de las preguntas dependerá de las respuestas que vayan realizando los estudiantes a lo largo de las interacciones con los diferentes personajes.

La evaluación durante la construcción estará basada en la sección de creatividad de la rúbrica que podemos ver en la siguiente página.

Para las actividades de construcción, en la parte del interior del museo deberán elegir una de las épocas que han visitado para basar su propuesta de obra de arte y para la parte del exterior deberán elegir entre el invento del Zeppelin o el transbordador.

Además, podrán utilizar **las pizarras y los personajes (NPCs)** para volcar información y explicaciones que acompañen a la construcción de su estación de tren.

Evaluación

Rúbrica para el reto de construcción

	4	3	2	1
Resolución de retos	El estudiante ha resuelto todas las actividades correctamente por sí mismo.	El estudiante ha resuelto la mayoría de las actividades correctamente.	El estudiante ha resuelto algunas actividades correctamente, cometiendo algunos errores.	El estudiante ha necesitado ayuda del docente para resolver la mayoría de las actividades.
Competencia digital	El estudiante demuestra tener conocimientos avanzados sobre el funcionamiento del dispositivo y el juego, haciendo un uso adecuado de estos.	El estudiante entiende cómo funciona el dispositivo y los controles de juego, haciendo un uso adecuado de estos.	El estudiante es capaz de manejar los controles básicos del juego y su dispositivo.	El estudiante ha encontrado dificultades para manejar el dispositivo y los controles del juego.
Creatividad	El diseño de la construcción es único y ayuda a entender los objetivos de la actividad.	En la estructura hay un objeto o bloque original y funcional que no se menciona en las instrucciones.	El uso de colores y materiales ayuda a entender mejor el objetivo de la actividad.	La actividad se ha completado siguiendo las instrucciones.
Colaboración	Los miembros del grupo han superado los retos que se les han presentado como un equipo, colaborando y apoyándose mutuamente en las tareas.	Los miembros del grupo han trabajado juntos, apoyándose y repartiéndose las tareas equitativamente.	Los miembros del grupo han trabajado bien juntos, dividiéndose las tareas.	Los miembros del grupo han cumplido el objetivo, pero han necesitado ayuda del docente para resolver algunos problemas.

*Evaluación sumativa = Rúbrica completa

Evaluación

Evidencias de aprendizaje

Evidencias de aprendizaje que pueden recoger en el mundo de Minecraft:

- 1. Tabla de evaluación del mundo ExplorArte:** al finalizar el mundo, en la zona de construcción exterior encontraréis un panel de madera con las preguntas y los resultados de las actividades. En este panel se indicarán tanto las respuestas correctas (destacadas con el color verde) como las respuestas proporcionadas durante la actividad (simbolizadas mediante lana verde para los aciertos y lana roja para los fallos).
- 2. Fotos** de la **propuesta** de **construcción** del **interior del museo** con su obra de arte propuesta **y del exterior del museo** con el invento de Leonardo (se pueden hacer ambas).
- 3. Fotos y anotaciones** que vayan realizando los estudiantes a lo largo de la visita por el museo.

Cuando los estudiantes tengan todas las evidencias de aprendizaje y actividades, los docentes podrán pedirles como tarea de esta actividad en Minecraft, que exporten el portafolio con todas las evidencias explicadas en esta página y se lo adjunten en la tarea de su LMS (como en Teams).

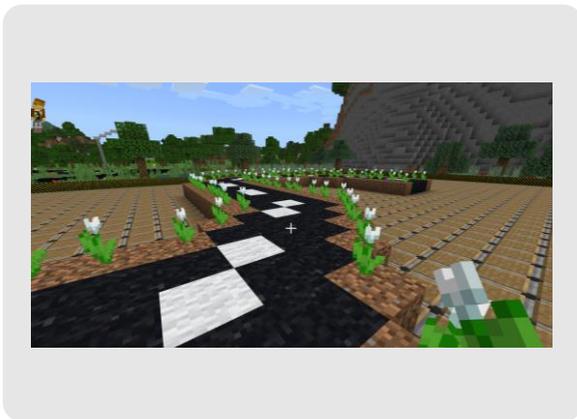
Incluso se les puede indicar que realicen una presentación en Sway, Genially u otra herramienta recogiendo todo lo que han aprendido y explicando su propuesta de construcción.

Evaluación

Ejemplos evidencias de aprendizaje



Tabla de evaluación final del mundo



Ejemplos fotos propuestas de construcción



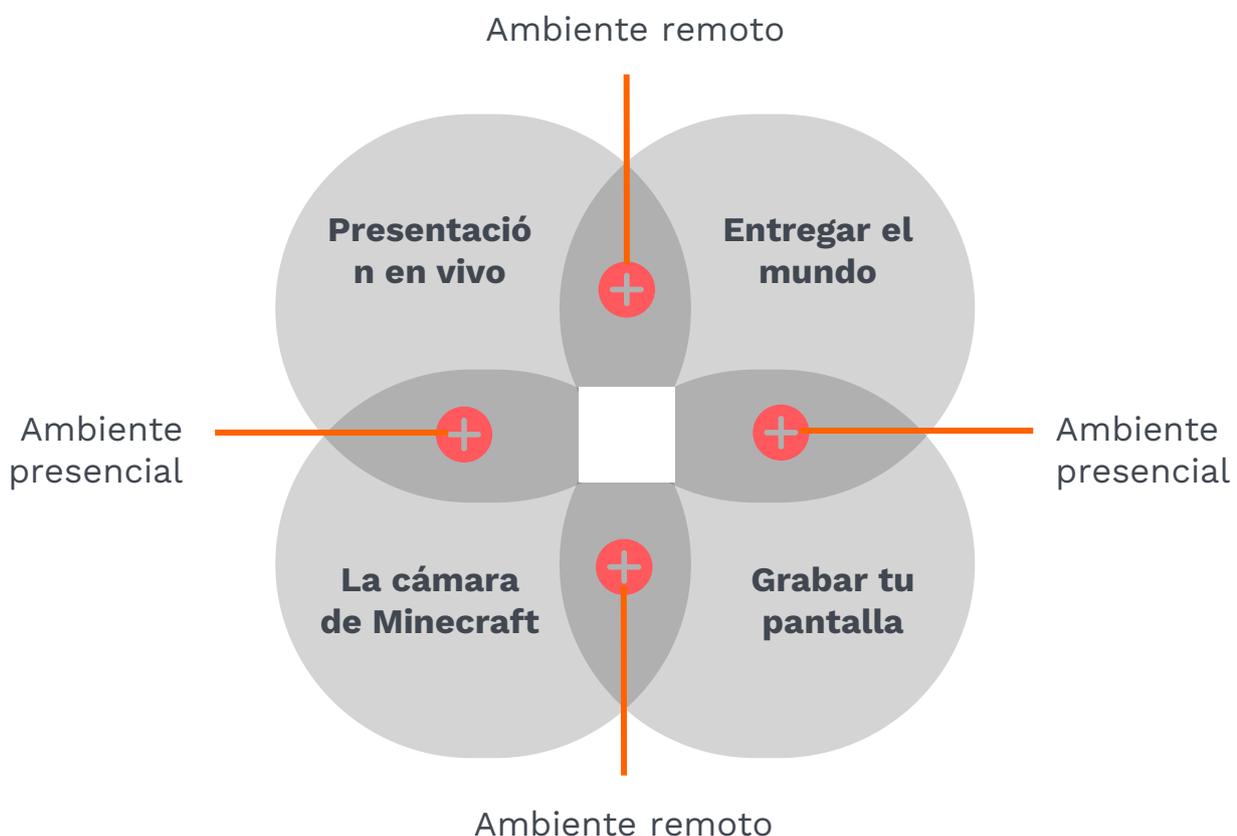
Fotos y apuntes durante el reto del museo

Evaluación

Compartir evidencia de aprendizaje

Existen varias formas de compartir la evidencia de aprendizaje. En este gráfico vamos a compartir cuatro de ellas, teniendo en cuenta también el ambiente en el que se desarrollan las actividades: **ambiente presencial, remoto o híbrido.**

- 1. Presentación en vivo:** En esta modalidad los estudiantes comparten su pantalla en la televisión/proyector y presentan su trabajo.
- 2. Entregar el mundo:** Los estudiantes se descargan en su ordenador el mundo y se lo mandan al docente a través de su LMS como puede ser Teams (plataforma de trabajo con los estudiantes).
- 3. La cámara de Minecraft:** Los estudiantes sacan fotos dentro de Minecraft utilizando la funcionalidad de la cámara.
- 4. Grabar tu pantalla con Flip:** Los estudiantes graban la pantalla y explican su mundo a través de la app Flip.



Consejos y recomendaciones

El juego en el aula

- Actitud positiva.
- Respeto.
- Calma.

Posibles problemas técnicos

- Conexión a internet (revisar, que sea estable).
- Versiones del juego (todas actualizadas a la última versión).
- Usuarios Office 365 y licencias de ME activadas.

Dinámica de clase

- Pasea por el aula. Función del docente: guía de la actividad.
- Que los estudiantes se ayuden unos a otros.

L&TCRAFT
EDUCACIÓN