

Google Arts and Culture:

visita cultural sin salir de casa



MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES

Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)

Recursos Educativos Digitales

Mayo 2025

NIPO (web) 164-24-014-5

ISSN (web) 2695-4176

DOI (web) 10.4438/2695-4176_OTE_2019_847-19-121-5

NIPO (formato html) 164-24-012-4

NIPO (formato pdf) 164-24-013-X

DOI (formato pdf) 10.4438/OTE132_2025

Google Arts and Culture: visita cultural sin salir de casa.

Por Noelia López León para INTEF

<https://intef.es>

Obra publicada con licencia de Creative Commons

Reconocimiento-Compartir Igual 4.0 Licencia Internacional.

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



Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:
Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado
C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid.
Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09
Correo electrónico: recursos.educativos@educacion.gob.es



El autor de este artículo

Noelia López León es graduada en Educación Primaria por la Universidad de Alcalá de Henares en la Comunidad de Madrid. Ha cursado un máster sobre las Necesidades Educativas en Educación Primaria e Infantil en la Universidad Rey Juan Carlos y ha realizado diversos cursos de formación del profesorado relacionados con las técnicas para motivar el aprendizaje en el aula, las redes sociales aplicadas en la docencia, recursos didácticos para la atención a la diversidad y la prevención y mediación de conflictos en el aula.

Actualmente se encuentra ejerciendo la docencia, como profesora prácticas, en colegios públicos de la Comunidad de Madrid. Es una apasionada de las nuevas tecnologías en el ámbito educativo utilizándolas en el aula con el objetivo de motivar al alumnado y hacerles partícipes de su aprendizaje de forma activa. Apuesta por una metodología cooperativa donde la gamificación juega un papel importante en el desarrollo académico.

Introducción

¿Te gusta visitar galerías de arte? ¿te da pereza esperar las colas para entrar a un museo? ¿eres un apasionado de la música? A través de este artículo vas a saber cómo funciona una maravillosa aplicación digital llamada Google Arts and Culture.

Con esta aplicación, cualquier persona que quiera indagar y aprender aspectos que estén vinculados con la pintura, la música o el teatro, entre otras, lo va a poder conseguir sin la necesidad de salir de su casa. Es una aplicación muy intuitiva y de fácil manejo. Con ella se pueden experimentar diversos escenarios donde la imaginación, la creatividad y el ingenio son cualidades clave para su uso.

La Herramienta

Google Arts and Culture (previamente conocida como Google Art Project) es un sitio web creado por el Instituto Cultural de Google. El propósito principal de esta aplicación es abrir una ventana virtual a un conjunto de imágenes de alta calidad sobre obras artísticas que actualmente están expuestas en diferentes museos del mundo.

Esta página web también nos brinda, entre otras cosas, la oportunidad de acudir virtualmente a diferentes museos a través de un recorrido virtual por sus estancias. Además, tiene la posibilidad de realizar búsquedas por temática, técnicas, movimientos artísticos, acontecimientos o personajes históricos y lugares. El punto fuerte de este sitio web es la actualización constante de su aspecto, ya que periódicamente muestra distintas galerías de imágenes con el propósito de acudir a la misma con la sorpresa de encontrar las novedades culturales que vayan surgiendo.

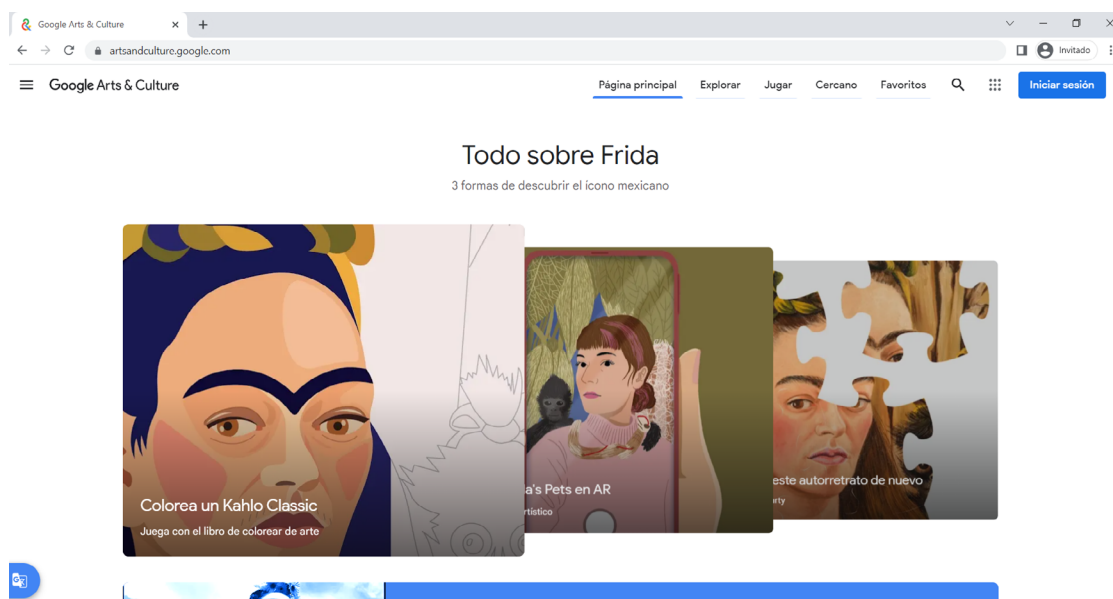


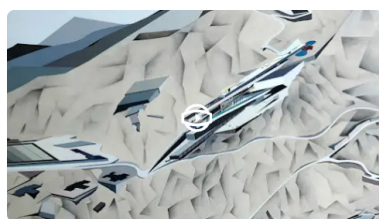
Figura 1. dirección web

Para poder acceder a ella, basta con solo escribir en cualquier buscador de Internet las palabras “Google Arts and Culture”, pinchando en el siguiente enlace <https://artsandculture.google.com/> o, en su defecto, también dispone de una aplicación digital que se puede descargar gratuitamente en cualquier plataforma de smartphone.

Explicación del uso en el ámbito educativo

Previamente se han dado pequeñas pinceladas de las posibilidades que tiene este sitio web, pero a continuación, se van a especificar las distintas características de las que dispone y por las cuales hacen de ella una aplicación con infinitud de recursos educativos.

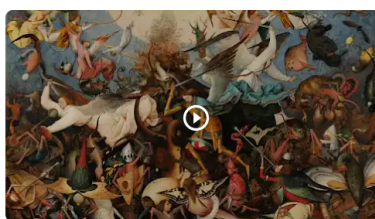
- ▶ Dispone de una amplia colección de arte de casi 2.000 museos alrededor del mundo. Esto nos ayuda a conocer una amplia oferta cultural sin la necesidad de viajar personalmente a ese lugar, y lo más importante aún, de forma gratuita y sin agotar energías.
- ▶ Uno de los inconvenientes que tiene es que se encuentra en inglés. A pesar de ello, si se utiliza con el navegador Chrome, tienes la posibilidad de traducirlo al idioma deseado.
- ▶ Incluye otras herramientas de Google como Google Earth y Google Maps.
- ▶ Implementa un visionado en 360° de las estancias de un museo o de cualquier otro tipo de entorno. Esto permite observarlo desde cerca como si estuvieras presente en ese lugar.



VIDEO EN 360°

'El pico' de Zaha Hadid

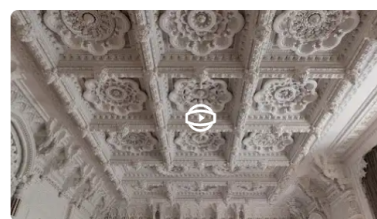
Vea el primer proyecto aclamado internacionalmente del arquitecto como nunca antes.



VIDEO 360

Bruegel: una caída con los ángeles rebeldes

Todos los detalles locos, explicados



VIDEO EN 360°

Sala Durbar de la Reina Victoria en 360°

Vea los detalles inspirados en la India desde todos los ángulos

Figura 2. vídeos en 360°

- ▶ Existen distintas herramientas como: "Art Selfie" donde nos permite encontrar nuestro gemelo en obras de arte reales, "Color Palette" en la cual a través de una foto recientemente tomada o de nuestra galería podemos ver obras de arte que compartan la misma gama de colores, "Art Proyector" nos muestra cuadros y pinturas en realidad aumentada a tamaño real.
- ▶ Tiene una amplia oferta de juegos interactivos del tipo: crucigramas, colorear cuadros, componer canciones, cuestionarios, puzzles, aventura...

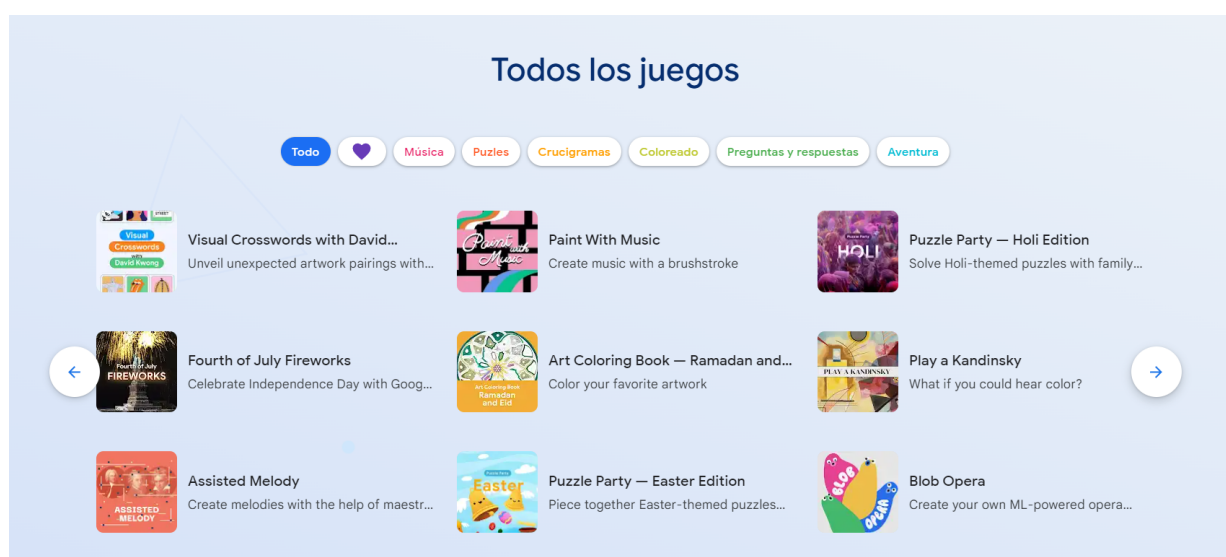


Figura 3. juegos interactivos

Teniendo en cuenta toda la oferta cultural que ofrece esta aplicación, podemos utilizarla en el aula a distintos niveles educativos, ya que es bastante intuitiva y no es necesario saber leer o entender el idioma para poder navegar por ella.



Metodología y Didáctica Aplicada

Una vez llegados a este punto, vamos a ver las posibilidades metodológicas y didácticas de nos puede ofrecer.

Para ello, se van a mostrar ejemplos de actividades o proyectos que se pueden llevar a cabo dentro del aula con diferentes temáticas y agrupamientos.

- **“Encuentra el cuadro”:** en pequeños grupos cooperativos de cuatro alumnos deberán colorear distintos cuadros que aparecen en las salas virtuales de los museos en visión 360°. Se puede comenzar la actividad con una trama o problema para captar la atención de los alumnos. Algún ejemplo: “Desde el museo Guggenheim de Bilbao nos piden ayuda porque alguien ha intentado robar algunos de sus cuadros. Nuestra misión consiste en encontrar esos cuadros y hacer una réplica de ellos para evitar que roben los originales”.

Cada equipo se organiza para colorear los cuadros donde cada integrante tiene una función (el que busca el cuadro, el que describe el cuadro, el que lo pinta y el que supervisa el trabajo del resto).

Es una actividad muy sencilla para el área de Educación artística: plástica o para el área de Ciencias si se relaciona con algún periodo histórico.

Preparación previa: imprimir las plantillas de los cuadros sin color.

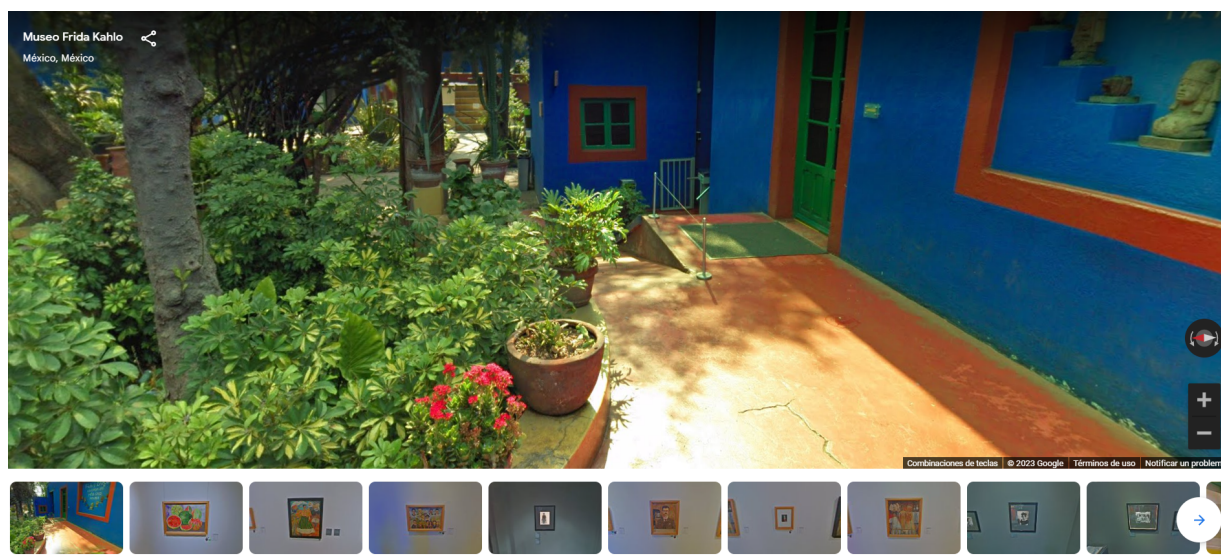


Figura 4. visita virtual museo de Frida Kahlo en México

- **“Museos y exposiciones cerca de ti”:** esta actividad es ideal para trabajar la orientación espacial y visión geográfica. Se puede trabajar dentro del área de ciencias y como contenido transversal con el área de matemáticas (si queremos trabajar unidades de medida). En la pestaña “cercano” que aparece en el Google Arts and Culture se despliega un mapa donde aparecen todos los museos y exposiciones que hay cerca del lugar en el que nos encontremos.

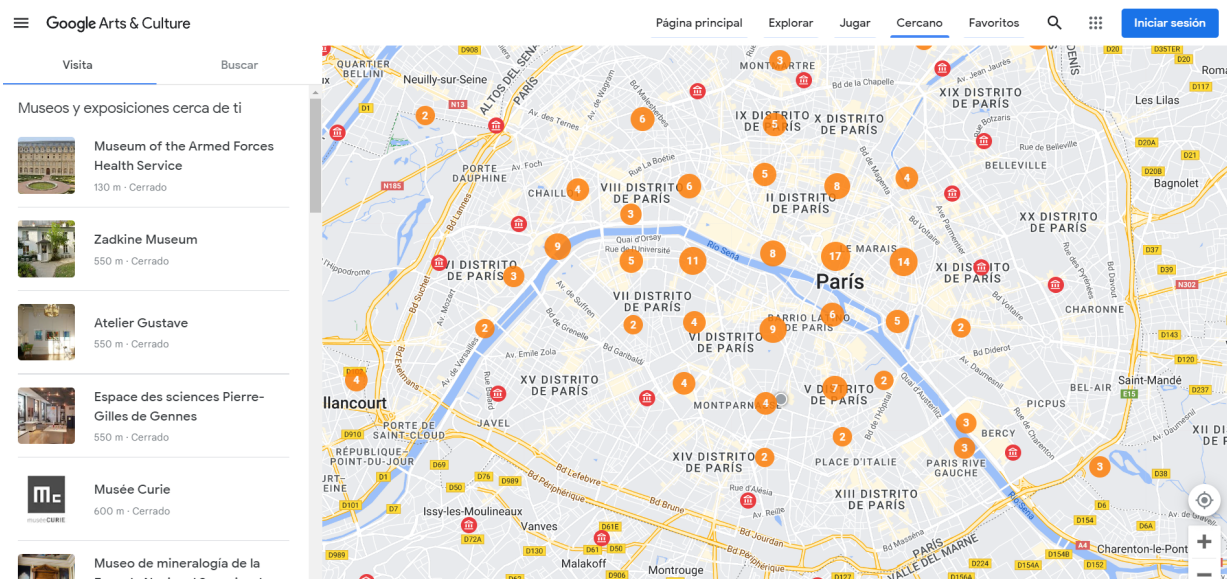


Figura 5. Google maps

- **“Assisted Melody”**: es uno de los juegos musicales que proporciona la aplicación. Esto permite a los alumnos desarrollar su creatividad creando melodías de la mano de algunos de los compositores más famosos como son Mozart, Beethoven o Bach. Dentro del área de Educación Artística: música, se pueden trabajar las notas musicales y su posición en el pentagrama con el fin de saber cómo suenan dentro de una melodía propiamente creada. Con esta actividad se pueden crear pequeños grupos musicales para que compongan una melodía propia y la expongan a sus compañeros a modo de concierto de música clásica.

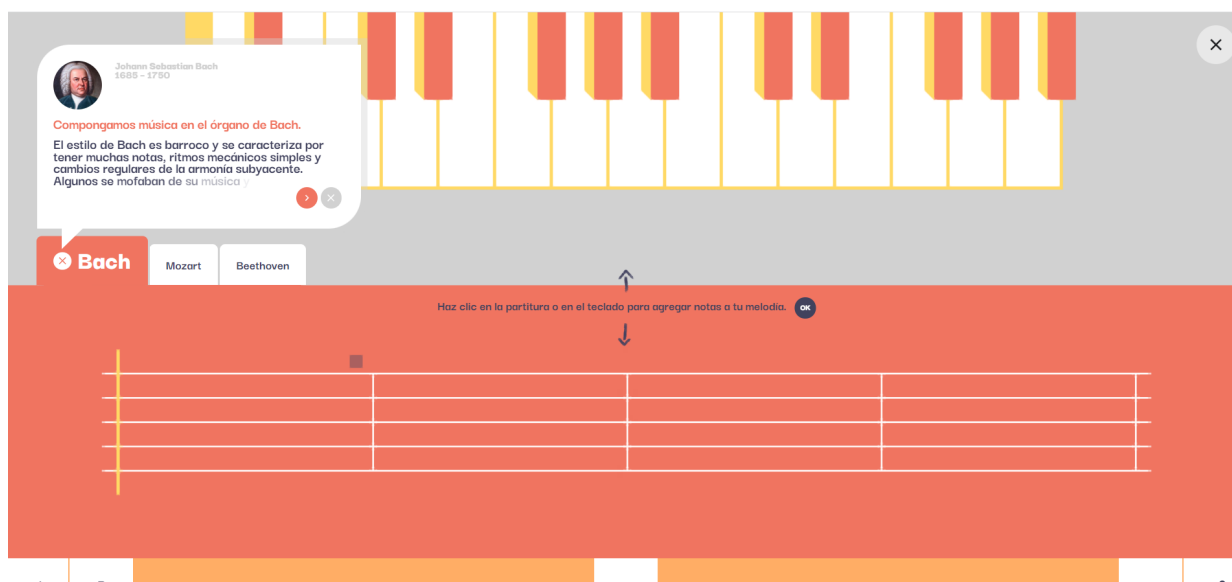


Figura 6. juego virtual Assisted Melody

A continuación, se van a describir cómo se pueden trabajar las competencias:

- ▶ **Competencia en comunicación lingüística y plurilingüe**, a la hora de desarrollar la expresión oral y/o escrita describiendo los diferentes cuadros o dando opiniones sobre lo que provoca cada expresión artística.
- ▶ **Competencia digital**, al tener que familiarizarse con el uso de la página web y entendiendo el correcto funcionamiento de sus diferentes recursos.
- ▶ **Competencia emprendedora**, a la hora de diseñar o crear obras artísticas.
- ▶ **Competencia ciudadana**, a través del trabajo en equipo (aprendizaje cooperativo) desempeñando un rol dentro del grupo; proponiendo ideas, buscando soluciones y llegando a metas comunes.
- ▶ **Competencia personal, social y de aprender a aprender**, reflexionando sobre su propio aprendizaje, interiorizando nuevas experiencias y formas de aprender de una manera autónoma y de fácil acceso.
- ▶ **Competencia en conciencia y expresiones culturales**, se trabaja directamente con ella al considerar este recurso web como una fuente de imaginación, creatividad y diseño artístico.



Valoración Personal

En mi opinión, considero que este sitio web tiene multitud de posibilidades y recursos si la queremos utilizar para el área de Educación Artística, pero también se puede tener en cuenta en otras áreas como Ciencias Sociales y Naturales.

Con el recorrido virtual en 360° de diferentes espacios naturales podemos estudiar los diferentes tipos de paisaje. Asimismo, tiene la capacidad para visualizar diferentes cuadros y esculturas sobre acontecimientos y personajes históricos, ayudando a comprender la teoría aprendida previamente.

Uno de los aspectos a tener en cuenta es que no se puede acceder a este recurso digital (aún teniendo la aplicación instalada) si no se dispone de conexión a Internet.

Finalmente, este sitio web estaría muy completo si tuviera algún apartado en el que se propusieran actividades educativas para trabajar con ella. En este sentido, si se quisiera realizar algún proyecto o actividad para los alumnos, habría que diseñar previamente los materiales complementarios.



Recomendación final

Después de este pequeño recorrido y explicación de las posibilidades educativas y todo lo que no puede ofrecer este sitio web, mi recomendación es que ofrezcas este elemento como una fuente de disfrute para el alumnado.

Con ello me refiero a que con su fácil uso y manejo hace que las personas que acceden a ella descubran elementos que otras personas no han encontrado. Posibilitando así el enriquecimiento cultural y mostrando una amplia oferta de recursos. Así pues, te animo a que investigues más si te ha llamado algo la atención sobre este recurso web y diseñes algún proyecto para llevarlo al aula.



Información y materiales complementarios

- ▶ Página web de Google:
 - ▶ [Página web Arts and Culture](#)
- ▶ Enlaces de los museos colaboradores:
 - ▶ [Museo of Fine Arts, Boston](#)
 - ▶ [Nakamura Keith Haring Collection en Hokuto, Japón](#)
 - ▶ [Nacional Palace Museum, Taiwán](#)
 - ▶ [Franz Marc Museum en Kochel am See, Alemania](#)
 - ▶ [Museo Guggenheim en España, Bilbao](#)
- ▶ Algunos vídeos:
 - ▶ [Cómo usar la aplicación](#)
 - ▶ [Canal de Youtube de Google Arts and Culture](#)

Derechos de uso

- ▶ Todas las marcas nombradas en el artículo son nombres y/o marcas registradas por sus correspondientes propietarios.
- ▶ Las imágenes han sido proporcionadas por el autor. Algunas de ellas corresponden a capturas de pantalla de la herramienta.
- ▶ El texto ha sido elaborado por el autor expresamente para este artículo.

