

EL DESPERTAR DE LA GALERÍA



MUNDO VIRTUAL EONESIA

Misión Gamificada: El
Despertar de la Galería

Etapas Educativas: 3er Ciclo
de Educación Primaria.

Área Vertebradora:
Educación Artística (EAR).

Arte Digital Contemporáneo · Arquitectura Curricular LOMLOE

MARCO NORMATIVO LOMLOE

FUNDAMENTACIÓN JURÍDICA Y PEDAGÓGICA

Orden de 30 de mayo de 2023 (Andalucía)

Art. 6: Despliegue de Proyecto Interdisciplinar
estructurado en el horario de autonomía de centro.

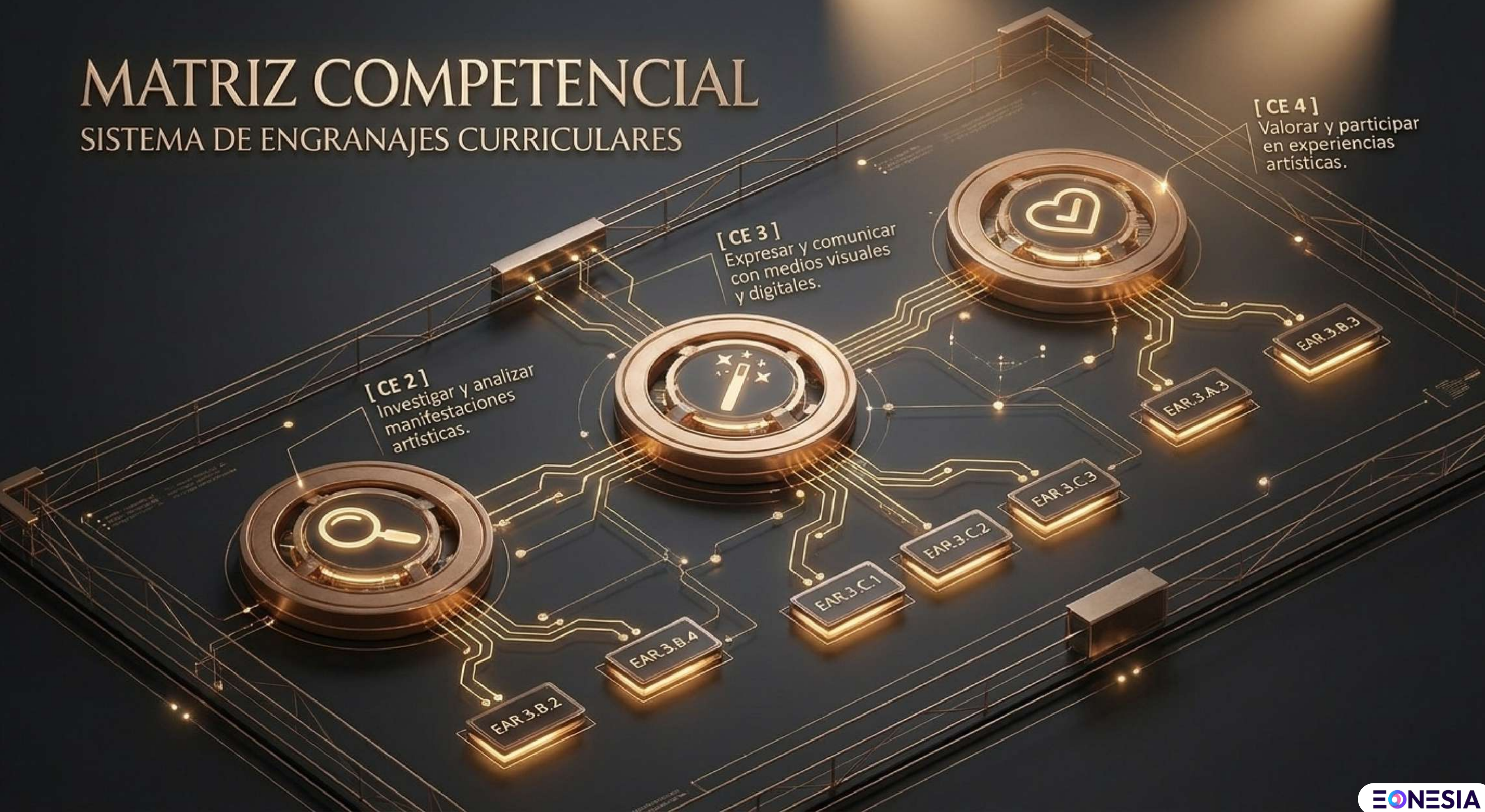
5º y 6º Curso de Educación Primaria.

Enfoque metodológico integral guiado por evidencias.



MATRIZ COMPETENCIAL

SISTEMA DE ENGRANAJES CURRICULARES



NARRATIVA Y MISIÓN CENTRAL

EL APAGÓN DE LA GALERÍA

El ecosistema artístico yace a oscuras.
La exposición inaugural corre peligro.

OBJETIVO DEL JUGADOR:

Asumir el rol de Comisario de Arte.
Explorar 5 salas en penumbra y restaurar
la luz mediante evidencias de aprendizaje.



MAPA DE PROGRESO Y HUD

TELEMETRÍA DE LA EXPERIENCIA LÚDICA



1. Sellos de Comisario: Acreditación por sala superada.



2. Fragmentos de Código: Recolección para el candado final.



3. Tótem Central: Indicador visual de la luz restaurada.



HUD (Heads-Up Display) activo integrando inventario, mapa isométrico y estado de la misión.

SALA 1: LOS OFICIOS

DESPLIEGUE MECÁNICO · SALA 1

[Saber EAR.3.B.2] Profesionales de la galería (comisario, museógrafo, modelador 3D) y procesos de montaje.

MECÁNICAS DE CLASIFICACIÓN:



Match de inventario:
Arrastrar herramientas
al profesional adecuado.



Cronograma:
Ordenar la línea temporal
del montaje.



Auditoría:
Detección de frases intrusas
en el manifiesto artístico.

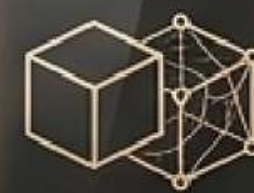
Comisario



Museógrafo



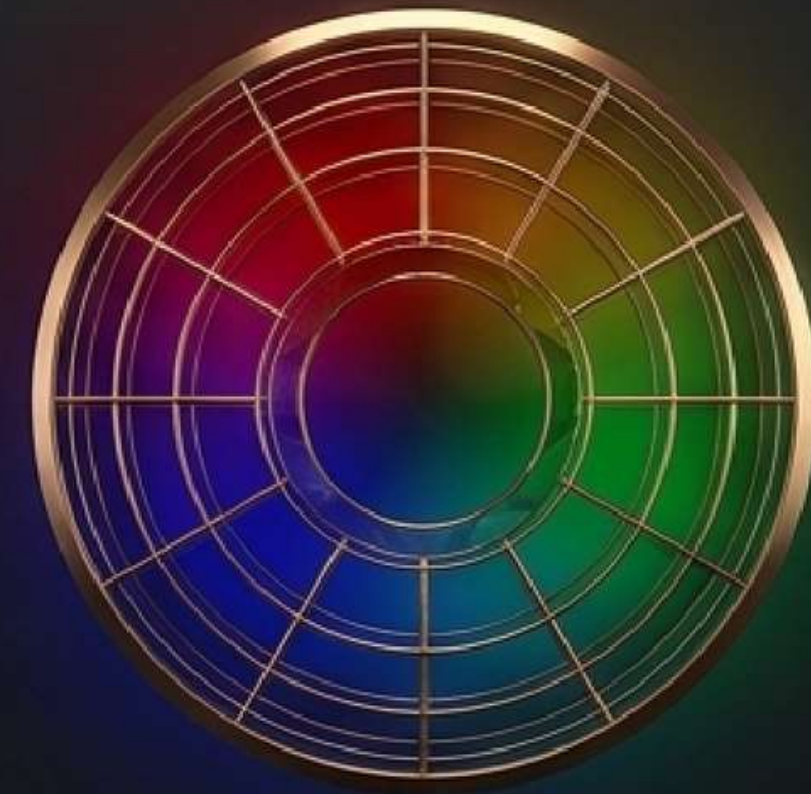
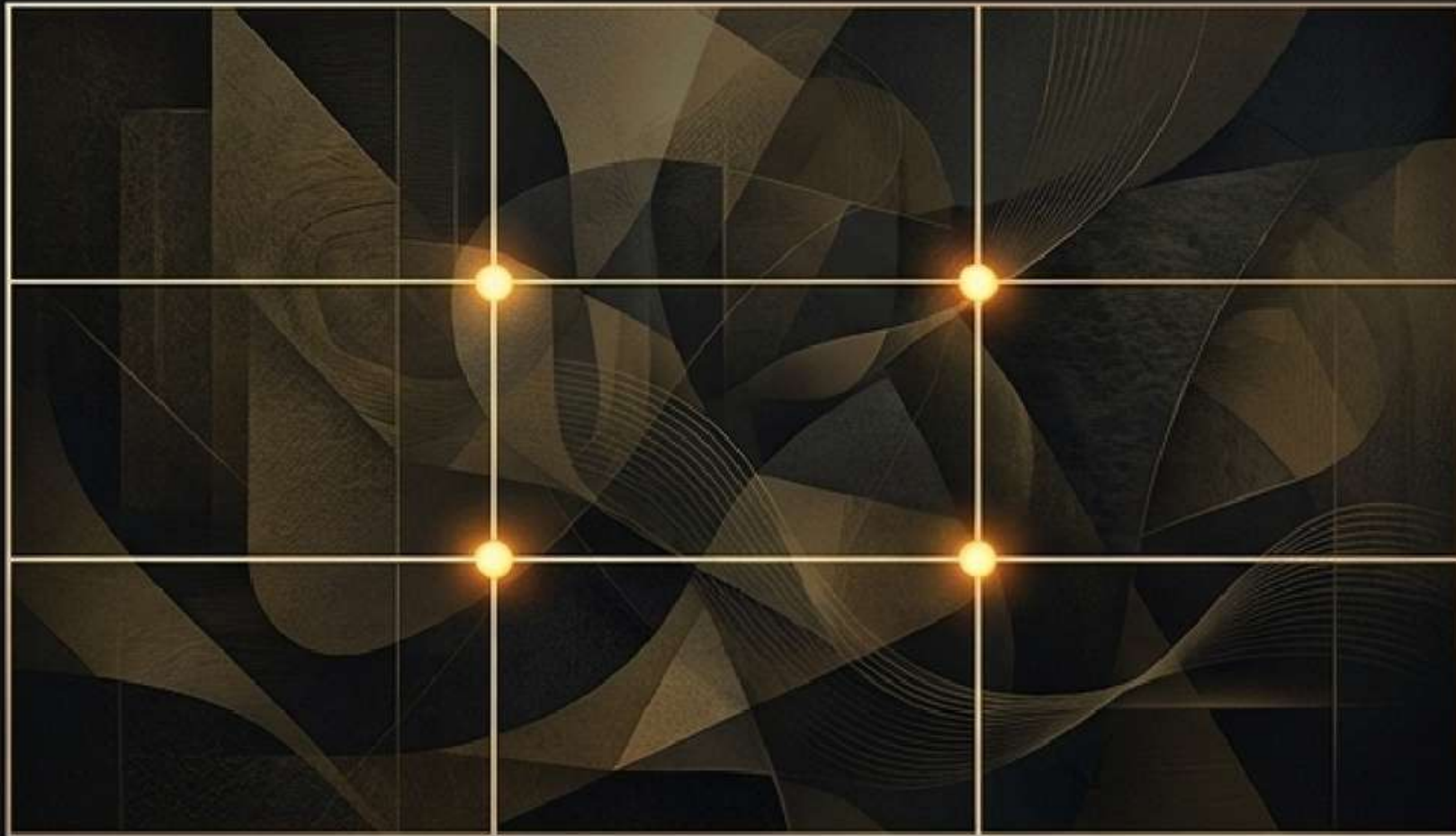
Modelador 3D



SALA 2: COMPOSICIÓN VISUAL

TALLER DE CREACIÓN · SALA 2

[Saberes EAR.3.C.1 | EAR.3.C.2] Elementos del lenguaje visual (punto, línea, plano, textura, color) y adaptación a formatos.



MECÁNICAS DE INTERVENCIÓN:

Reencuadre dinámico:
Regla de tercios en
formatos horizontal,
vertical y roll-up.

Construcción en
lienzo interactivo.

Calibración del
anillo cromático.

SALA 3: CÁMARA DE DERECHOS

PROTECCIÓN Y AUTORÍA - SALA 3

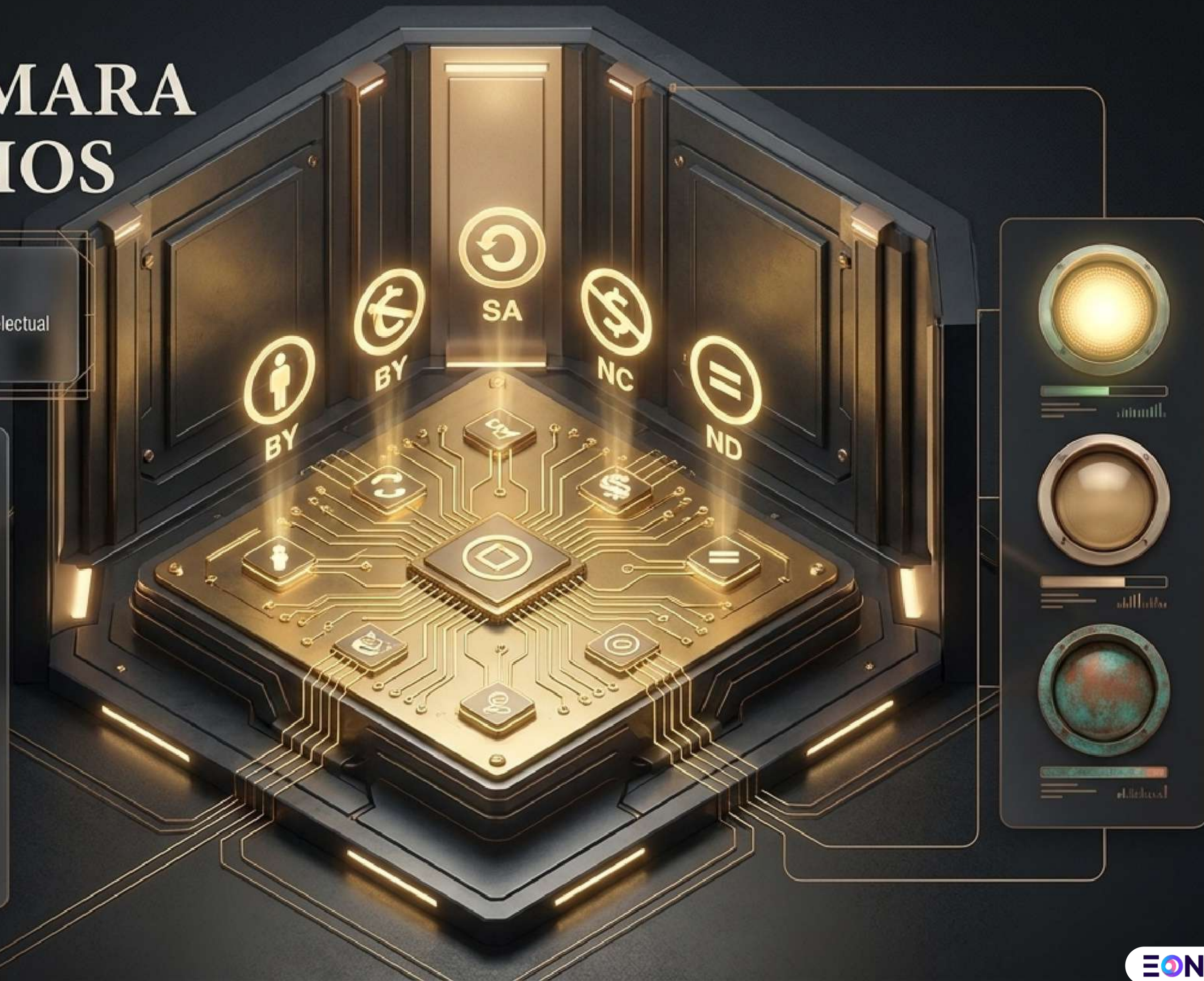
[Saber EAR.3.B.4] Derechos de autor, propiedad intelectual y licencias Creative Commons (BY, SA, NC, ND).

MECÁNICAS DE AUDITORÍA:

1  Semáforo de licencias CC (Time-Attack).

2  Puzzle lógico: Conexión de cables de permisos.

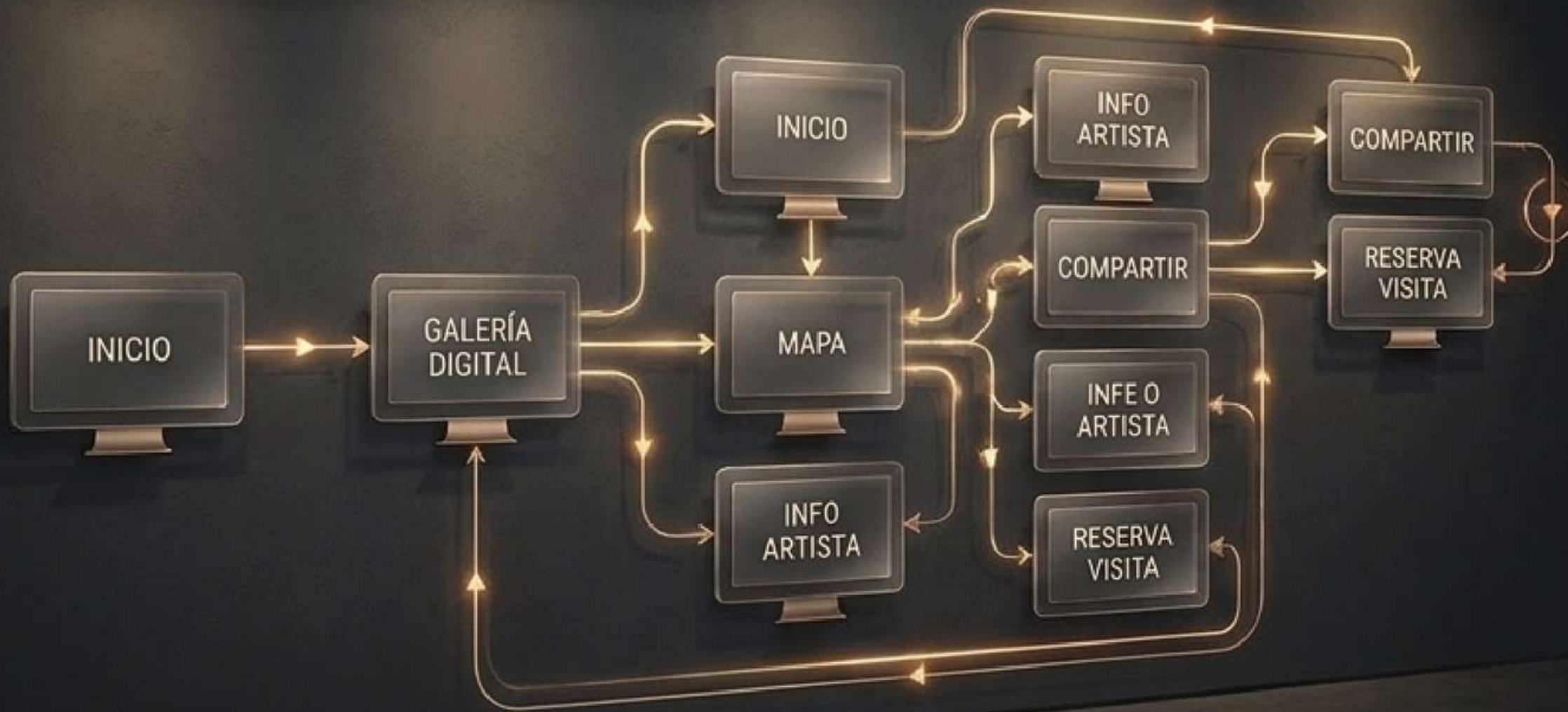
3  Etiquetado forense de infracciones en obras expuestas.



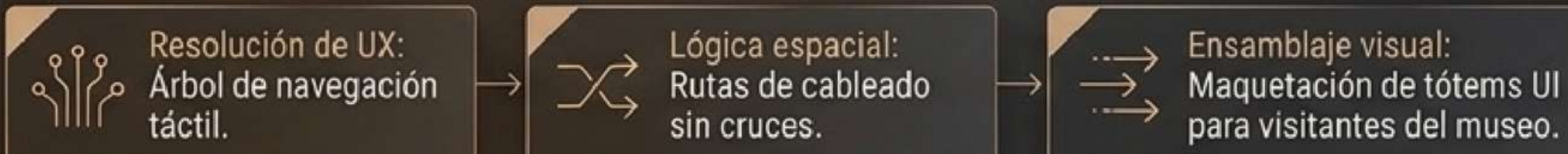
SALA 4: ÁGORA INTERACTIVA

DISEÑO DE INTERFACES · SALA 4

[Saber EAR.3.C.3] Soportes tecnológicos, menús táctiles y diseño de quioscos interactivos.



MECÁNICAS DE SISTEMAS:



SALA 5: LA INAUGURACIÓN

EL RITO DE PASO FINAL · SALA 5

[Saberes EAR.3.A.3 | EAR.3.B.3]

Normas de netiqueta en exposiciones digitales y criterios de autovaloración.

MECÁNICAS DE EXAMEN ADAPTATIVO:

Desbloqueo: Candado maestro mediante los 4 fragmentos de código.

Motor de repaso: Priorización algorítmica de fallos cometidos.

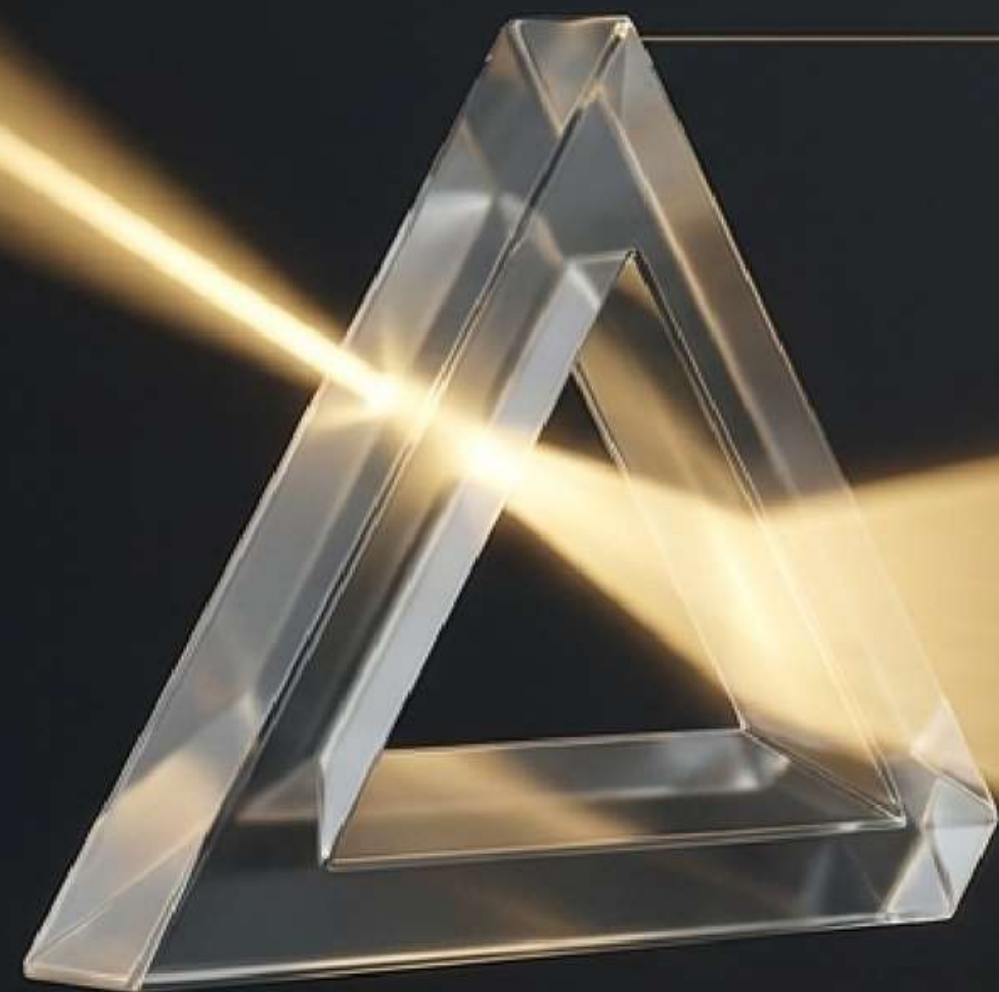
Descargas de éxito: Diploma Oficial y Dossier de Autovaloración (PDF).



DISEÑO UNIVERSAL Y EQUIDAD

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y DUA

Andamiaje estructural para garantizar el acceso integral.



Art. 26 (DUA): Triple vía de percepción y refuerzo



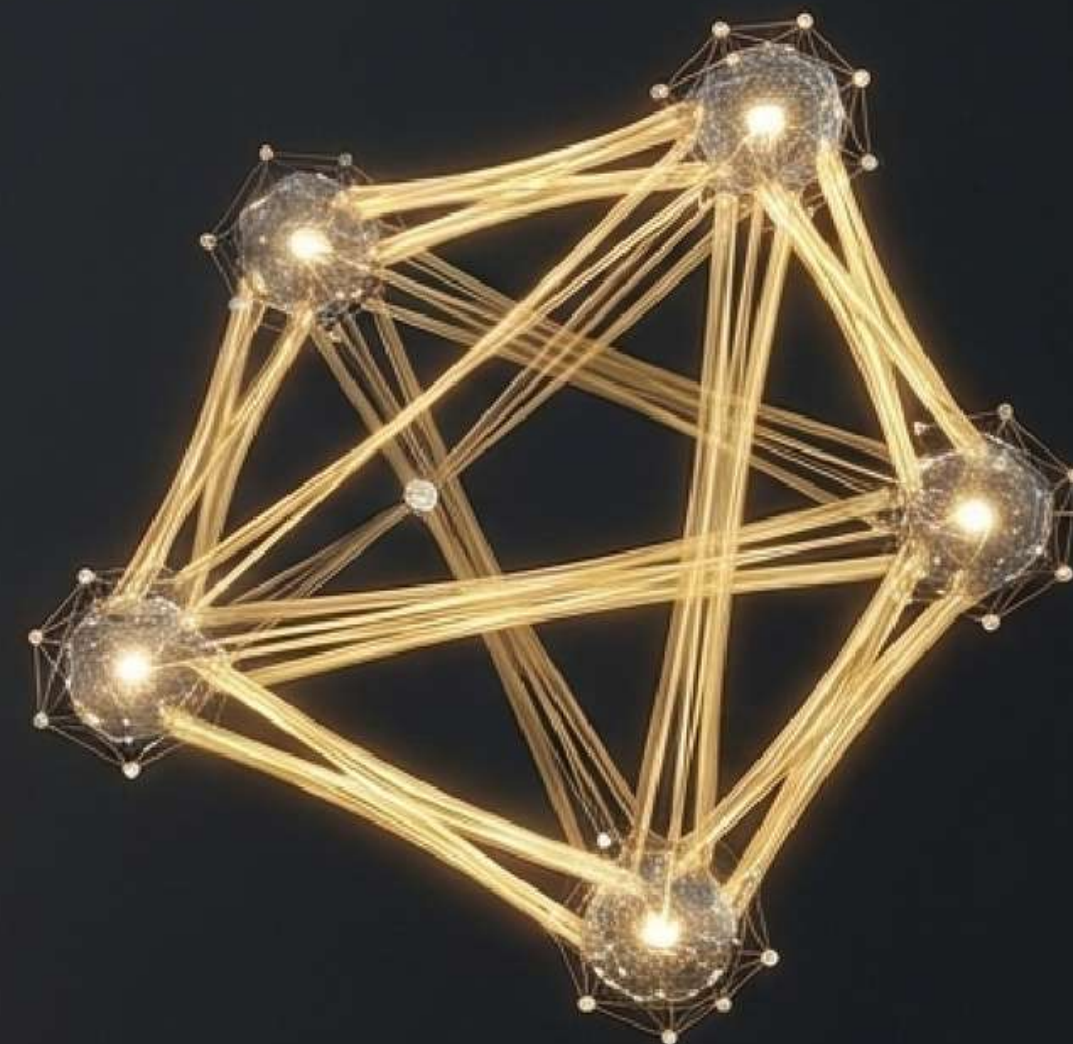
VER
(Visual)



OÍR
(Auditivo)



HACER
(Cinestésico-
Interactivo)



Art. 27 (Equidad):
Agrupamientos estratégicos.

Trabajo cooperativo en escuadrones de 3-4
comisarios con asignación de roles asimétricos.

EVALUACIÓN 360 Y TELEMETRÍA

ECOSISTEMA DE EVALUACIÓN (Art. 9 y 10)

Evaluación continua, criterial, formativa y objetiva.

EL DASHBOARD DOCENTE:

1

Telemetría en tiempo real del progreso por sala.



2

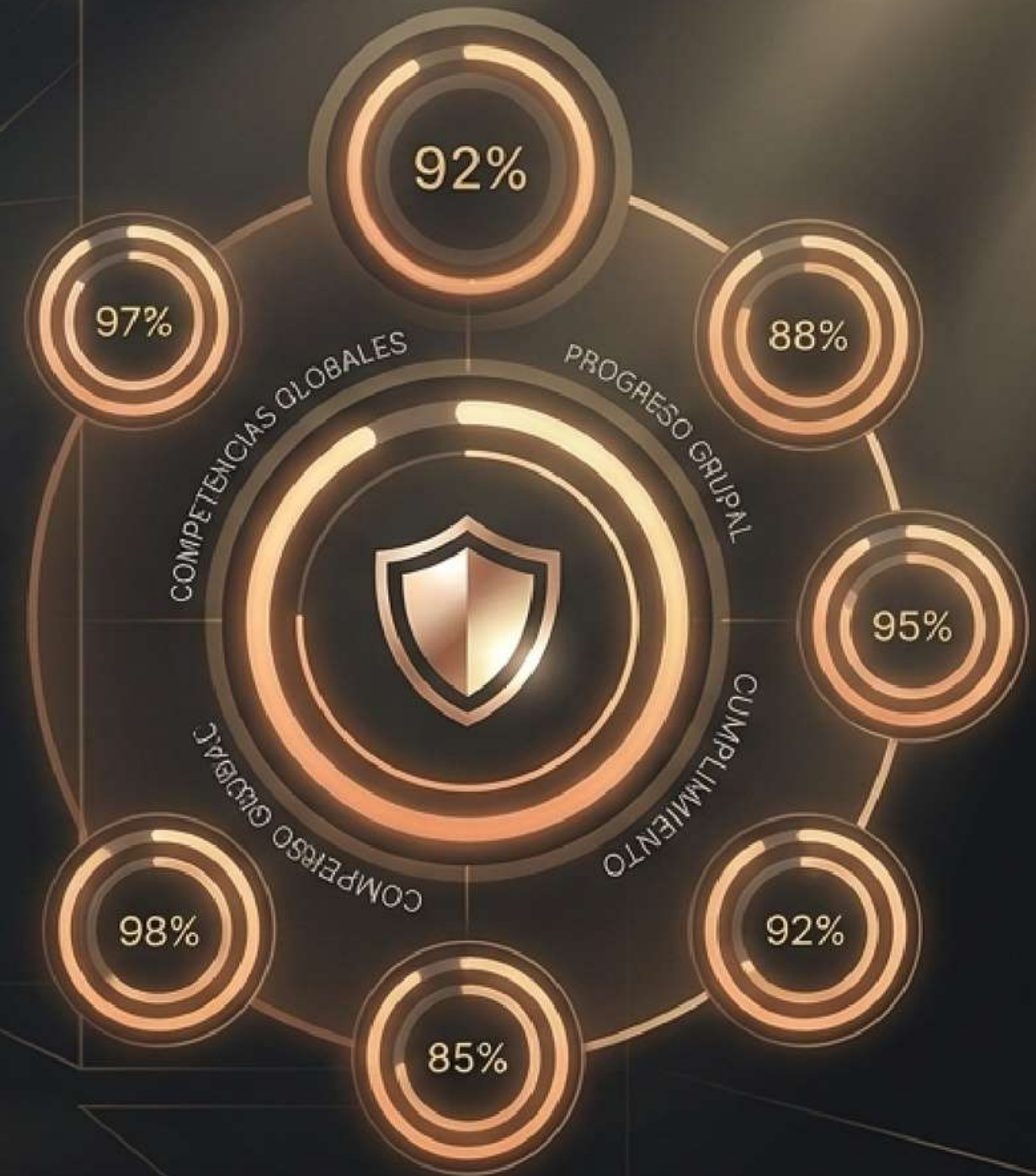
Evidencias Digitales Inmutables.



3



Generación automática de Informe Cualitativo Individual (PDF).



El final del juego es el principio de la toma de decisiones pedagógicas.