



**Universidad Internacional de La Rioja**  
**Facultad de Educación**

**Trabajo fin de máster**

Educando en igualdad de género a través del arte contemporáneo. Diseño de una propuesta didáctica para la materia de Dibujo Artístico de 2º de Bachillerato.

**Presentado por:** Marta Masdéu Bernat

**Tipo de trabajo:** Propuesta de intervención

**Directora:** Dra. Anita Feridouni

**Ciudad:** Barcelona

**Fecha:** 03 de junio de 2020

## Resumen

El presente trabajo surge en torno a la problemática actual de porqué, a pesar de los esfuerzos institucionales destinados a la educación en igualdad de género, las estadísticas oficiales y las noticias en los medios de comunicación demuestran todavía la prevalencia de actitudes y valores contrarios. En este contexto, el propósito principal del trabajo consiste en crear una propuesta didáctica innovadora donde se trabajen varios conceptos relacionados con la igualdad de género desde un sistema dual (femenino/masculino) implícito en las obras de arte contemporáneo expuestas en las colecciones de los museos virtuales.

Este documento se estructura en cinco capítulos. En el primer capítulo, se exponen los principales problemas que han conducido a escoger la igualdad de género como tema principal. En el segundo capítulo, se analizan los elementos más importantes que conforman el trabajo: la igualdad de género como tema trabajado desde las aulas de arte, el museo virtual como recurso didáctico de libre acceso y la gamificación como metodología activa. En el tercer capítulo, se desarrolla una propuesta de intervención con actividades de aprendizaje y evaluación dirigidas a alumnos de 2º de Bachillerato de la materia de Dibujo Artístico II en la modalidad de Arte. En el cuarto capítulo, se concluye que -a pesar de la existencia de ciertas dificultades educativas identificadas en el marco teórico- la educación en igualdad de género puede ser viable, atractiva y significativa si se relaciona con las enseñanzas artísticas y la gamificación. El arte puede ayudar a sensibilizar socialmente a nuestros alumnos mientras que el aprendizaje lúdico puede atraer su interés hacia el tema. Finalmente, se proponen tres líneas de investigación futuras a corto y largo plazo: la puesta en práctica de la propuesta, su inclusión a otras materias y la creación de un proyecto multidisciplinar incluyendo agentes externos al centro.

**Palabras clave:** *Igualdad de género, Arte contemporáneo, Museo virtual, Gamificación, Dibujo Artístico.*

# Abstract

The present work arises around the current problem of why, despite the institutional efforts devoted to education in gender equality, official statistics and news from the media still demonstrate the prevalence of contrary attitudes and values. In this context, the main purpose of the work is to create an innovative didactic proposal where various concepts related to gender equality are worked from a dual system (feminine/masculine) implicit in contemporary art exhibited in the collections of virtual museums.

This document is structured in five chapters. The first chapter exposes the main problems that have led us to choose gender equality as the main topic. The second chapter analyses the most important elements that constitute the work: gender equality as a theme worked from the art classrooms, the virtual museum as a freely accessible didactic resource and gamification as an active methodology. The third chapter presents an intervention proposal with learning and evaluation activities aimed at 2<sup>nd</sup> High School students who are studying Artistic Drawing II in the Art Modality. The fourth chapter concludes that -despite the existence of certain educational difficulties identified in the theoretical framework- education in gender equality can be viable, attractive and significant if it is related to artistic teaching and gamification. Art can help our students to be more socially aware while playful learning can attract their interest in the topic. Finally, three future lines of research are proposed to be continued in a short and long term: the implementation of the proposal, its inclusion in other subjects and the creation of a multidisciplinary project including external agents to the centre.

**Keywords:** *Gender Equality, Contemporary Art, Virtual Museum, Gamification, Artistic Drawing.*

# ÍNDICE

<b>1. Introducción .....</b>	<b>1</b>
1.1. Justificación .....	1
1.2. Planteamiento del problema .....	5
1.3. Objetivos.....	8
1.3.1. Objetivo general .....	8
1.3.2. Objetivos específicos .....	8
<b>2. Marco Teórico .....</b>	<b>9</b>
2.1. La educación en igualdad de género .....	9
2.1.1. La igualdad de género en las aulas: avances y retos .....	9
2.1.2. La educación artística para trabajar la igualdad de género .....	11
2.1.3. Conceptos clave sobre igualdad de género .....	12
2.2. El museo virtual como recurso didáctico .....	14
2.2.1. El museo virtual como espacio de aprendizaje fuera del aula .....	14
2.2.2. Análisis del proyecto Didáctica 2.0. Museos en Femenino .....	16
2.3. La gamificación como metodología activa .....	20
2.3.1. El potencial de la gamificación en el aula .....	20
2.3.2. Las características y elementos de la gamificación.....	21
2.3.3. Diseño de un sistema de gamificación.....	23
<b>3. Propuesta de Intervención .....</b>	<b>28</b>
3.1. Presentación .....	28
3.2. Contextualización.....	29
3.2.1. Entorno .....	29
3.2.2. Centro educativo .....	29
3.2.3. Características del alumnado.....	30
3.2.4. Legislación .....	30
3.3. Objetivos.....	30
3.4. Competencias .....	32
3.5. Contenidos.....	33
3.6. Metodología.....	35
3.7. Actividades .....	36
3.8. Temporalización.....	38
3.8.1. Descripción de las sesiones.....	38
3.8.2. Cronograma .....	42
3.8.3. Fichas de las sesiones.....	42
3.9. Recursos .....	50
3.10. Evaluación .....	51

3.10.1. Aspectos generales .....	51
3.10.2. Procedimientos e instrumentos de evaluación.....	51
3.10.3. Criterios de calificación .....	53
3.10.4. Atención a la diversidad .....	53
3.10.5. Desarrollo de los instrumentos de evaluación.....	54
<b>4. Evaluación de la propuesta.....</b>	<b>59</b>
<b>5. Conclusiones .....</b>	<b>60</b>
<b>6. Limitaciones y prospectiva .....</b>	<b>63</b>
<b>7. Referencias bibliográficas .....</b>	<b>64</b>
<b>8. Anexos.....</b>	<b>70</b>
8.1. Anexo 1. Tendencias en igualdad de género.....	70
8.2. Anexo 2. Modelos de museos virtuales.....	72
8.3. Anexo 3. Presentación del sistema de gamificación .....	79

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Definiciones de los conceptos vinculados a la igualdad de género .....	13
Tabla 2. Descripción de los retos del juego.....	26
Tabla 3. Sistema de niveles, puntos y estatus generales.....	27
Tabla 4. Relación entre contenidos, criterios de evaluación y objetivos didácticos..	34
Tabla 5. Descripción de las actividades .....	36
Tabla 6. Cronograma del desarrollo de las sesiones.....	42
Tabla 7. Ficha de la sesión 1.....	43
Tabla 8. Ficha de las sesiones 2 y 3 .....	44
Tabla 9. Ficha de la sesión 4 .....	45
Tabla 10. Ficha de las sesiones 5, 6 y 7 .....	46
Tabla 11. Ficha de la sesión 8 .....	47
Tabla 12. Ficha de las sesiones 9, 10 y 11 .....	48
Tabla 13. Ficha de la sesión 12 .....	49
Tabla 14. Recursos empleados en la propuesta .....	50
Tabla 15. Relación entre actividades, criterios de evaluación, objetivos didácticos, procedimientos e instrumentos de evaluación .....	52
Tabla 16. Lista de control.....	54
Tabla 17. Escala de autovaloración .....	55
Tabla 18. Guía de coevaluación.....	56
Tabla 19. Rúbrica de evaluación de la actividad 2 .....	57
Tabla 20. Rúbrica de evaluación de la actividad 4 .....	58
Tabla 21. Matriz DAFO de evaluación de la propuesta.....	59
Tabla 22. Tendencias españolas en igualdad de género. 2005 - 2019 .....	70
Tabla 23. Datos sobre la igualdad de oportunidades de las mujeres en España.....	71

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Guía didáctica del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. ....	18
Figura 2. Temas de trabajo del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. ....	19
Figura 3. Esquema organizativo del juego.....	24
Figura 4. Datos del índice de igualdad de género en Cataluña. ....	71
Figura 5. Contenidos digitales del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. ....	72
Figura 6. Colección digital del Museo Guggenheim de Bilbao. ....	73
Figura 7. Ficha descriptiva de una obra de la colección del MACBA. ....	74
Figura 8. Repositorio digital con libros del Solomon R. Guggenheim Museum.....	74
Figura 9. Actividad sobre la obra de la artista Cindy Sherman del MoMA. ....	75
Figura 10. Actividades del Whitney Museum of American Art. ....	76
Figura 11. Concursos interactivos con obras de la Tate Modern. ....	76
Figura 12. Actividad relacionada con el artista Grayson Perry del MAC Australia. ...	77
Figura 13. Página de Facebook del Thyssen-Bornemisza Museo Nacional.....	78
Figura 14. Herramienta de visualizado en detalle del Google Arts & Culture.....	78
Figura 15. Presentación inicial del juego. ....	80
Figura 16. Introducción a la temática del juego. ....	81
Figura 17. Instrucciones del juego. ....	81
Figura 18. Presentación de los personajes.....	81
Figura 19. Mapa de acceso a los distintos retos.....	82
Figura 20. Presentación del primer reto.....	82
Figura 21. Presentación de la primera prueba intercalada entre el reto 1 y 2. ....	82
Figura 22. Pantalla de superación y desbloqueo de los diferentes retos.....	83
Figura 23. Prueba de acceso al reto final. ....	83
Figura 24. Presentación del reto final.....	83

# 1. Introducción

## 1.1. Justificación

En la actualidad, a pesar de los esfuerzos institucionales destinados a la educación en igualdad de género, aún perviven en la sociedad española valores, actitudes y creencias relacionados con el patriarcado, la desigualdad profesional, la violencia de género, la dependencia sexual y la transmisión de roles y estereotipos de género<sup>1</sup>. Entonces, ¿cuál puede ser el motivo de este fracaso si existe una amplia legislación comprometida con la igualdad efectiva de hombres y mujeres? ¿Debemos plantear nuevas fórmulas desde el ámbito educativo?

En 2006, la Unión Europea fundó el European Institute for Gender Equality (EIGE). Esta institución dispone de estadísticas e informes donde se muestran las tendencias de igualdad de género por países. Según el EIGE (s.f.), en España el avance en igualdad de género ha crecido entre 2005 y 2019 un 7.9 puntos, progresando hacia la igualdad de género a un ritmo más rápido que otros Estados Miembros. No obstante, si se analiza con detalle los datos proporcionados por el EIGE (donde la máxima igualdad son 100 puntos y la mínima 1), encontramos que las desigualdades de género siguen siendo pronunciadas en campos como la educación (59,7), el trabajo (67,1) y la ocupación de puestos de poder en áreas económicas (53,4) y sociales (58,1)<sup>2</sup>.

En España, desde la Ley 14/1970, de 4 de agosto, General de Educación y Financiamiento de la Reforma Educativa de 1970, han ido surgiendo varias iniciativas que reconocen la igualdad de oportunidades entre hombres y mujeres e instan a las instituciones académicas a llevar a cabo una educación basada en la paridad de género. No obstante, autores como López Sáez (1995), Ortiz Cermeño (2019) y Suberviola Ovejas (2012) destacan que, a pesar de haberse instaurado en el sistema educativo una formación igualitaria entre sexos, hoy en día aún prepondera una diferencia notable en la elección de estudios universitarios y carreras profesionales entre el alumnado femenino y masculino. Además, las mujeres presentan una tasa de desempleo y discriminación mayor (Ballarín Domingo, 2005).

En 2004 se aprueba la Ley Orgánica 1/2004, de 28 de diciembre, de Medidas de Protección Integral contra la Violencia de Género donde se señala que el sistema

---

<sup>1</sup> En este trabajo de fin de máster se ha empleado el masculino genérico para referirse a las personas de ambos sexos con el fin de facilitar la lectura del texto. De esta manera, queda recogida la intención de no representar en modo alguno la aceptación del uso sexista del lenguaje o las connotaciones que puedan derivarse de ello.

<sup>2</sup> Para ampliar la información sobre las tendencias en igualdad de género en España entre los años 2005-2019 véase las tablas 22 y 23 disponibles en el apartado 8.1. del anexo 1, página 70.

educativo espa ol tendr  especial inter s en educar de forma responsable y cr tica al alumnado en materia de igualdad de g nero. Con todo, aunque esta ley tiene como objetivo fomentar la paridad de g nero y prevenir conflictos, Luque Rodrigo (2019) nos alerta del aumento de casos de violencia de g nero entre los adolescentes en los  ltimos a os. De este modo, esta autora cita algunos titulares recientes que informan sobre esta problem tica: ‘El n mero de menores atendidas por violencia de g nero sube un 50%’ (Barroso, 2017); ‘Un 27,4% de los y las j venes cree que la violencia de g nero es una conducta normal en la pareja’ (S nchez, 2017) y ‘Atendidas en 2017 casi 140 adolescentes v ctimas de violencia machista’ (TF Redacci n Tribuna, 2018). A adimos tambi n las siguientes noticias sobre la situaci n en Catalu a: ‘La violencia machista se dispara entre los j venes en Catalu a’ (Mateo, 2018) y ‘Las agresiones machistas cometidas por menores crecen un 45% en dos a os en Catalunya’ (Colell, 2019).

De igual modo, sugerimos la consulta del informe *La evoluci n de la adolescencia espa ola sobre la igualdad y la prevenci n de la violencia de g nero* realizado en 2014 por la Delegaci n del Gobierno para la Violencia de G nero del Ministerio de Sanidad, Pol tica Social e Igualdad. Al inicio del documento se nombran las conclusiones de la investigaci n realizada por la Unidad de Psicolog a Preventiva de la Universidad Complutense de Madrid. Llama la atenci n como las diferencias entre chicos y chicas respecto a algunos estereotipos sexistas son todav a elevadas, la justificaci n de la violencia como resoluci n de conflictos se sostiene (siendo el porcentaje mayor en chicos que chicas) y la influencia de Internet est  jugando un papel relevante en la percepci n que tienen los adolescentes sobre la violencia de g nero. En este informe tambi n se indica que, desde 2010, las escuelas est n trabajando sobre la igualdad de g nero y la resoluci n de conflictos usando como m todos la organizaci n de conferencias (81,9%), la impartici n de clases magistrales del profesorado (78,6%) y la elaboraci n de propuestas sobre c mo erradicar el problema (59,4%). Por tanto, si nos centramos en que la metodolog a predominante para educar a los adolescentes en igualdad de g nero se fundamenta en acciones pasivas poco significativas, no es de extra ar que solo el 40% del alumnado encuestado recordase haber tratado en su centro la violencia y la igualdad de g nero. Tal circunstancia nos hace pensar en s  se deber an incluir medidas m s participativas y motivadoras de concienciaci n social en los centros que permitan rechazar los estereotipos y valorar la igualdad de derechos y oportunidades entre sexos.

En Catalu a, el Observatori d’Igualtat de G nere (2020) es el encargado de aportar datos sobre la igualdad de g nero. Este organismo sigue la metodolog a

propuesta por el EIGE. Si tenemos en cuenta los datos recogidos en 2019 a nivel estatal (mencionados anteriormente) y realizamos una comparativa con Cataluña, podemos determinar que la igualdad de género en educación se sitúa a 62.4 puntos por debajo de Europa (63.5) y España (67.4). Con esta puntuación se demuestra que todavía queda trabajo por hacer. En relación con la ocupación de puestos de poder, la desigualdad de género es particularmente elevada con 59.8 puntos. Cataluña se sitúa por encima de Europa (51.9) pero por debajo de España (62.0). Especialmente, la presencia de las mujeres en órganos de dirección es inferior del que se esperaría. Finalmente, en el área de trabajo tenemos 75.8 puntos situándose por encima de la media de Europa (72) y España (72.9). No obstante, cuando nos centramos en aspectos segregativos, el porcentaje disminuye a 68.2 puntos. Por tanto, podemos afirmar que la desigualdad de las mujeres respecto a los hombres todavía prevalece en diferentes sectores del mercado profesional<sup>3</sup>.

Recientemente, el gobierno de Cataluña ha aprobado un plan estratégico de políticas de igualdad de género que contiene trescientas veintiséis actuaciones a desarrollar en los próximos años con el fin de dar solución a las desigualdades vigentes (Generalitat de Catalunya, 2019). En este plan, el gobierno se compromete a fortalecer la lucha por la igualdad de sexos y a erradicar la violencia machista incluyendo seis ejes de acción. Entre ellos, destacamos el eje de coeducación y promoción de valores y modelos igualitarios, que tomaremos como referente para nuestra propuesta didáctica.

Pese a todo, aunque podemos reconocer el interés que despierta el tema, hemos ido viendo que algunos aspectos siguen fallando hoy en día. La desigualdad de género sigue prevaleciendo, en menor o mayor medida, en el ámbito educativo, profesional y social español. Asimismo, parece que las metodologías empujadas en las escuelas no terminan de funcionar o proporcionan una visión fragmentada del tema. Siguiendo esta línea, Peinado Rodríguez y García Luque (2015) exponen como principal inquietud del profesorado la pasividad del alumnado hacia estos contenidos. Este hecho provoca cierto desasosiego entre la comunidad educativa si se consideran los datos actuales de aumento de agresiones machistas entre adolescentes, desigualdad de oportunidades en el ámbito profesional o transmisión de estereotipos sexistas por parte de los medios de comunicación en masa. Frente este dilema, estos autores se plantean cuáles pueden ser los motivos de la resistencia del alumnado llegando a la conclusión que el problema reside en las fórmulas de

---

<sup>3</sup> Sobre el índice de igualdad de género en las dimensiones de poder, educación y trabajo en Cataluña en el 2019 consultar la figura 4 disponible en el apartado 8.1. del anexo 1, página 71.

transmisión de los contenidos. La dificultad radica en que habitualmente se suelen trabajar en el aula las  ltimas consecuencias de la desigualdad de g nero (es decir, el problema en s ) y no tanto los antecedentes hist ricos, los conceptos b sicos o la casualidad de ellos. Esto provoca, junto con la edad de los alumnos, que no puedan entender correctamente las nociones fundamentales y trasladarlas a sus propias experiencias vivenciales.

A la vista de la informaci n aportada, parece relevante proyectar una propuesta did ctica dedicada a la igualdad de g nero en la etapa de bachillerato que encamine al alumnado a trabajar (de forma te rica y pr ctica) diversos aspectos nucleares desde la ense anza art stica. Para ello, el arte contempor neo se nos presenta como un recurso motivador y un medio de expresi n personal, social y cultural que puede ayudar al alumnado a profundizar en el tema.

Este trabajo aspira a introducir peque os cambios, pero significativos, en el modo de educar a nuestros alumnos en igualdad de g nero. Se pretende ofrecer un enfoque que ayude a superar la indiferencia del alumnado hacia el tema. Por consiguiente, se trata de seguir las directrices que nos proporcionan las leyes y planes estrat gicos actuales y ajustarlas para combatir -desde la participaci n directa y el empoderamiento de los alumnos- la prevalencia de prejuicios, el dominio patriarcal, la sumisi n sexual o la violencia de g nero.

El prop sito de este trabajo es dise ar una propuesta did ctica para la materia de Dibujo Art stico II utilizando el arte contempor neo como instrumento para favorecer la asimilaci n de nociones esenciales relacionadas con la paridad de g nero. Esta propuesta pretende trabajar con los alumnos la figura humana y su representaci n art stica desde una visi n femenina y masculina mediante la presentaci n de obras art sticas disponibles en los museos en forma de sistema gamificado<sup>4</sup>. De este modo, se persigue tambi n cambiar la metodolog a habitual en el aula basada en la lectura del libro de texto y la explicaci n magistral del docente, por una m s din mica que implica un aprendizaje por descubrimiento. Asimismo, se busca concienciar a los alumnos sobre el tema, estimular su inter s por la participaci n en la vida cultural y social y desarrollar sus capacidades comunicativas y expresivas de las propias ideas y sentimientos. Por eso, una vez trabajado los conceptos clave, los alumnos deber n demostrar si han entendido los atributos de g nero ejercitados, creando su propia propuesta art stica. Gracias a ello, se aspira a

---

<sup>4</sup> La versi n demo del sistema de gamificaci n se ha desarrollado y publicado en la plataforma online Genially con el t tulo 'Miradas cruzadas. Igualdad de g nero'. Para conocer en detalle este proyecto utilice el siguiente enlace: <https://view.genial.ly/5ea5dad759aa2boda8e28f8c/game-breakout-miradas-cruzadas>

alcanzar una mayor implicación de los alumnos en el fomento de la igualdad en sus vidas, la mejora del clima en el aula y la adquisición de conocimientos relacionados con las enseñanzas artísticas.

La propuesta didáctica se incluye dentro de la programación de aula del segundo curso de bachillerato en un instituto público de la ciudad de Reus (provincia de Tarragona, Cataluña)<sup>5</sup>. Se ha escogido esta etapa por ser idónea para trabajar en mayor profundidad aspectos más complejos de género. Los alumnos, con un mayor grado de madurez personal, se encuentran en un momento determinante en el que deben tomar decisiones importantes respecto su vida académica superior y/o profesional. De este modo, se pretende que los alumnos desarrollen su propio sistema de valores y adquieran las competencias adecuadas para desenvolverse cívicamente y con iniciativa en su día a día profesional y social desde una perspectiva igualitaria.

## **1.2. Planteamiento del problema**

En la actualidad, todavía parece necesario responder a la pregunta de ¿por qué es importante educar a nuestros alumnos en igualdad de género? Desde 1970, la legislación estatal ha insistido en la necesidad de educar a nuestros alumnos hacia la igualdad entre hombres y mujeres. Del mismo modo, en el ámbito autonómico, Cataluña también ha impulsado políticas de igualdad de género y prevención de la violencia de género. Con todo, los datos proporcionados por las instituciones oficiales y las noticias que nos llegan de los medios de comunicación parecen indicar que, en los últimos años, ha habido un repunte de violencia machista entre los adolescentes. Igualmente, la desigualdad en el ámbito educativo y profesional (respecto la discriminación, la segregación, el acceso a carreras profesionales y la ocupación de puestos de mayor responsabilidad social y económica) continúa presente en nuestra sociedad. Ante esta realidad, queda patente que aún queda recorrido por hacer.

Uno de los bastiones fundamentales para la prevención de la desigualdad de género es, sin lugar a duda, la educación. Hoy día, existen múltiples publicaciones y recursos didácticos a disposición de los profesores que pueden ser utilizados en las

---

<sup>5</sup> En este trabajo se ha optado por contextualizar la propuesta didáctica dentro de la programación de aula del 2º curso de Bachillerato de un instituto público en Cataluña. Sin embargo, por las características del tema tratado también se podría integrar dentro del Plan de Igualdad del Centro (si se dispone del mismo) o en el Proyecto Educativo de Centro (PEC) en la planificación de actividades específicas (previo ajuste de los contenidos, objetivos y temporalización) relacionadas con fechas señaladas como el 25 de noviembre (Día Internacional Contra la Violencia hacia la Mujer) o el 8 de marzo (Día de la Mujer).

aulas a diferentes niveles educativos. Por ejemplo, el Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social (s.f.) ofrece en su web Educatolerancia noticias, documentos educativos y materiales did cticos relacionados con la coeducaci n. Entre ellos, destacamos: ‘Educando en Igualdad. Gu a para Secundaria’, ‘Educar en Igualdad: Gu a Did ctica para el profesorado’, ‘Gu a expr s del hombre igualitario’, ‘Construyendo la igualdad: prevenci n de la violencia de g nero en la ESO’, ‘Uso no sexista del lenguaje’ y ‘Las mujeres en la historia de la ciencia’. Con todo debemos mencionar que estos recursos y propuestas, a diferencia del presente trabajo, se enfocan en etapas anteriores al bachillerato (infantil, primaria y educaci n secundaria obligatoria) y plantean en su mayor a actividades de lectura, visionado de v deos y an lisis de im genes de publicidad. Parece que el foco se centra en educar a los alumnos a una edad temprana empleando m todos de ense anza pasivos. Pero  qu  pasa con los alumnos de bachillerato con un mayor bagaje y capacidad cr tica?

En el  mbito de las ense anzas art sticas, encontramos algunos estudios (aunque en menor medida) que ayudan a formalizar un marco te rico de antecedentes. Este es el caso del libro *Arte actual para trabajar la igualdad de g nero. Proyecto Did ctico* de Luque Rodrigo (2019) y el art culo ‘La educaci n art stica y la equidad de g neros: un asunto pendiente’ de L pez F. Cao (2002). Ambos escritos nos presentan varias propuestas de unidades did cticas que se trabajan desde la visi n art stica. Seg n las autoras, estas propuestas se podr an trasladar a cualquier etapa educativa. Bajo esta perspectiva, nos ofrecen un punto de partida para organizar nuestra propia propuesta did ctica.

En este contexto, pese la existencia de diversos recursos did cticos para llevar a cabo una educaci n en igualdad de g nero en distintas etapas, surge la siguiente cuesti n:  realmente est n funcionando estos recursos si existen datos que demuestran lo contrario? Como hemos visto anteriormente, una de las razones por las que no est  funcionando del todo es porque la igualdad de g nero en las aulas se trabaja de forma inversa a la l gica del procedimiento, es decir, se presentan las consecuencias  ltimas de la desigualdad de g nero al alumnado en vez de tratar los antecedentes hist ricos o los conceptos b sicos sobre los que se fundamenta la igualdad de g nero. Otra de las razones es que los alumnos no muestran inter s por el tema debido al tipo de actividades que se plantean en el aula (conferencias, clases magistrales, fichas). Estas acciones no suelen fomentar la participaci n de los estudiantes en los procesos de aprendizaje motivo por el cual su curiosidad por el tema disminuye.

En este punto es donde se sit a la propuesta did ctica de este trabajo. Su inter s educativo radica en dar respuesta a las siguientes preguntas:  C mo podemos

abordar la temática de género a través de las enseñanzas artísticas desde una metodología innovadora y motivadora para el alumnado? ¿Puede el arte contemporáneo expuesto en museos ser un medio para el aprendizaje de contenidos relacionados con la igualdad de género? ¿Qué tipo de actividades debemos diseñar para que nuestros alumnos desarrollen capacidades de comprensión y crítica respecto la situación actual y puedan expresar sus impresiones a través de la creación plástica?

Por ello, el objetivo principal de este trabajo consiste en proyectar una propuesta didáctica que dé respuesta a todas estas preguntas. Creemos que es importante abordar el aprendizaje de conceptos clave sobre la igualdad de género a través del arte contemporáneo desde la etapa de bachillerato. Apoyándonos en las palabras de Agamben (2006) y Muñoz (1993), creemos que el arte contemporáneo es un reflejo de nuestro propio tiempo que puede ser adoptado en el aula para conocer y comprender las distintas dimensiones de nuestra sociedad actual. También es un recurso que nos permite educar a nuestros alumnos en el pensamiento divergente y crítico. Por tanto, pensamos que este proyecto puede ofrecer a los estudiantes participantes, los medios necesarios para emitir juicios sobre los problemas de género actuales y actuar con equidad.

La propuesta didáctica se abordará desde dos enfoques pedagógicos. Por un lado, se tendrá en cuenta el enfoque ejecutivo en el que el profesor realizará una planificación cuidadosa de los objetivos, el sistema de evaluación, las competencias, los contenidos a tratar y la temporalización. Por el otro, se adoptará un enfoque liberador considerando a los alumnos como sujetos pensantes y críticos constructores de su propio conocimiento a través de un aprendizaje significativo y lúdico. Se dedicarán varias sesiones teórico-prácticas a trabajar los contenidos. La asimilación de los conceptos se realizará a través de un sistema de gamificación diseñado para la propuesta didáctica. Posteriormente, los alumnos demostraran su grado de comprensión a partir de la producción de una obra artística propia. En todo momento, se llevará a cabo un seguimiento del progreso del alumnado realizando evaluaciones de diagnóstico, formativa y sumativa. La observación del proceso permitirá al profesor percatarse del grado de entendimiento alcanzado por los estudiantes y corregir errores conceptuales. Su viabilidad dependerá de la planificación docente y de la predisposición del alumnado hacia los contenidos y la metodología de trabajo. No obstante, se espera que los alumnos respondan favorablemente al situarlos en el centro del proceso de aprendizaje y emplear técnicas propias de los juegos.

A modo conclusivo, este trabajo surge del inter s por ofrecer a los alumnos de segundo de bachillerato una educaci n en igualdad de g nero incluyendo el arte contempor neo como reflejo de la sociedad y de la conciencia cultural del momento. Su prop sito se enfoca en establecer unas bases atractivas para que los alumnos comprendan los valores que rigen la sociedad actual sobre el respecto a la disparidad de g nero, la igualdad de oportunidades y derechos y el cuestionamiento de estereotipos desde una mirada masculina y femenina. Adem s, se espera que los estudiantes puedan adoptar una postura cr tica hacia los mismos y expresar sus sentimientos mediante la creaci n de obras art sticas.

### **1.3. Objetivos**

#### **1.3.1. Objetivo general**

El objetivo general de este trabajo consiste en crear una propuesta did ctica innovadora que permita a los alumnos de 2  de Bachillerato de la materia Dibujo Art stico II trabajar conceptos relevantes de igualdad de g nero a trav s de distintas obras de arte contempor neo expuestas en museos virtuales.

#### **1.3.2. Objetivos espec ficos**

- Objetivo 1: Dise ar acciones din micas de aula que trabajen la igualdad de g nero desde el arte contempor neo.
- Objetivo 2: Identificar y examinar en el curr culum de la materia de Dibujo Art stico II de 2  de Bachillerato contenidos relacionados con la educaci n en igualdad de g nero.
- Objetivo 3: Incluir los museos como recurso did ctico digital para educar en igualdad de g nero y superar los l mites f sicos del aula.
- Objetivo 4: Incorporar la metodolog a de gamificaci n como t cnica para favorecer el aprendizaje significativo de conceptos clave en igualdad de g nero.

## **2. Marco Teórico**

El marco teórico se estructura en tres bloques relevantes para el correcto planteamiento de la propuesta de intervención. En el primer bloque, se plantea la igualdad de género como tema de trabajo de los alumnos. En este bloque se indaga sobre los avances y retos de la educación en igualdad de género en las aulas, el modo en que puede ser abordado desde las enseñanzas artísticas (concretamente mediante el estudio del arte contemporáneo) y qué conceptos se podrían desarrollar.

En el segundo bloque, se estudia el museo virtual como recurso didáctico que permitirá al docente y a los alumnos desarrollar los contenidos programados en la propuesta didáctica, llevar a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje y alcanzar los objetivos propuestos. En este bloque se examina el modo en que el museo virtual puede ser usado por el docente para expandir el aula fuera de sus límites habituales físicos y ofrecer a los alumnos nuevas oportunidades de aprendizaje. Asimismo, también se analiza en detalle el proyecto Didáctica 2.0. Museos Femeninos como propuesta que trabaja el género y la visibilidad de las mujeres en las diferentes facetas artísticas en diferentes museos españoles de renombre (Museo del Prado, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Museo Nacional de Cerámica González Martí, Museo del Traje y Museo Arqueológico Nacional). En este sentido, se pretende identificar cuáles son las fortalezas y las debilidades didácticas de este proyecto tomándolo como ejemplo para el desarrollo posterior de la propuesta didáctica.

En el tercer bloque, se propone la gamificación como metodología innovadora a integrar en la propuesta de intervención con el fin de fomentar la motivación de los discentes, facilitar la asimilación de conocimientos y promover la colaboración en el aula. En este bloque se profundiza en el potencial educativo de la gamificación, se analizan sus elementos esenciales y se presenta la estructura y el funcionamiento del sistema de gamificación.

### **2.1. La educación en igualdad de género**

#### **2.1.1. La igualdad de género en las aulas: avances y retos**

En estas últimas décadas, los avances en igualdad de género en las aulas han sido significativos. En el marco normativo estatal y autonómico se han aprobado distintas leyes y planes estratégicos. Entre los más destacados, cuya consulta ha sido básica para construir el marco teórico de nuestra propuesta, tenemos: la Ley 14/1970, de 4 de agosto, General de Educación y Financiamiento de la Reforma Educativa (LGE, 1970); la Ley Orgánica 8/1985, de 3 de julio, reguladora del

Derecho a la Educaci n (LODE, 1985); la Ley Org nica 1/2004, de 28 de diciembre, de Medidas de Protecci n Integral contra la Violencia de G nero (LIVG, 2004); la Ley Org nica 3/2007, de 22 de marzo, para la igualdad efectiva de mujeres y hombres (Ley Org nica de Igualdad, 2007) y la Ley Org nica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE, 2013), el Plan para la igualdad de g nero en el sistema educativo de 2015 (Generalitat de Catalunya, 2015) y el Plan estrat gico de pol ticas de igualdad de g nero 2019-2022 (Generalitat de Catalunya, 2019). Todos estos documentos proponen, en su conjunto, la educaci n del alumnado en temas de igualdad de g nero con el fin de promover el respeto y la tolerancia hacia los dem s.

Bas ndose en ellas, a lo largo de estos a os los centros educativos han ido introduciendo en las aulas buenas pr cticas relacionadas con el cuestionamiento de los planteamientos tradicionales y el principio de igualdad entre mujeres y hombres. Por ejemplo, podemos hablar de la realizaci n de campa as de sensibilizaci n y divulgaci n destinadas a los distintos agentes implicados en el  mbito educativo (personal docente, alumnado, familias y  rganos directivos) y de la formaci n y capacitaci n del personal docente para llevar a cabo actividades adecuadas. Incluso, la administraci n ha subvencionado la implementaci n de distintos recursos y m todos did cticos de actuaci n directa con el alumnado y premiado la puesta en pr ctica de proyectos coeducativos en los centros con la finalidad de impulsar entre los j venes la comprensi n de actitudes y valores y el desarrollo de habilidades de prevenci n y acci n (Instituto de la Mujer, 2008).

De este modo, como explican Gonz lez y Lomas (2009), se han podido ampliar las expectativas del alumnado en el  mbito social y profesional con respecto a la visi n limitada de los estereotipos tradicionales de g nero y se ha podido tomar conciencia de la desigualdad sociocultural construida a partir de diferencias de g nero. A pesar de estos avances, como los mismos autores se alan, hoy en d a la sombra del androcentrismo cultural persiste en nuestras escuelas y sociedad. Un an lisis detallado de la situaci n actual demuestra que a n queda mucho por hacer para garantizar una educaci n adecuada y significativa en igualdad de g nero.

En los distintos textos recopilados en el libro *Mujer y Educaci n. Educar para la igualdad, educar desde la diferencia* (Gonz lez et al., 2009), la mayor a de sus autores dan a entender que la educaci n en igualdad de g nero tiene por delante dos retos importantes a superar: la problem tica de usar materiales y recursos did cticos comercializados con una visi n sesgada de la realidad y la labor tit nica del profesorado para replantear de forma cr tica la did ctica impartida, los contenidos aplicados y el modo de incorporarlo en el aula. En relaci n con ello,

como veremos a continuación, la educación artística en las escuelas tiene mucho que aportar. El modo en que la educación artística replantea los distintos elementos del currículum y ofrece un aprendizaje más significativo, creativo y crítico puede ser de gran utilidad a la hora de trabajar con el alumnado el tema de la igualdad de género.

### **2.1.2. La educación artística para trabajar la igualdad de género**

Todas las escuelas tienen entre sus materias la educación artística. Pese a que muchas veces se considera una materia secundaria y se sitúa en la periferia del currículum, la realidad es otra (Camnitzer, 2017). Si se enseña de manera adecuada, la educación artística puede contribuir a que los alumnos consigan de forma completa la adquisición transversal de diversas capacidades y destrezas como son la creatividad, la curiosidad, la imaginación y el pensamiento crítico. Asimismo, la educación artística educa no solo la percepción (desarrollo cognitivo) sino también el sentimiento y la expresión (desarrollo emocional y creativo) (Eisner, 1972). Esto permite a los alumnos adquirir competencias sociales, culturales y emocionales básicas para el progreso personal, académico y profesional.

Según Acaso y Megías (2017), las artes tienen la particularidad de ofrecernos un tipo de conocimiento abierto basado en las subjetividades en vez de uno cerrado basado en certezas. Por esta razón, la educación artística trabaja desde la información al conocimiento a través de un proceso emocional haciendo conexiones desde experiencias y saberes previos personales. A partir de este proceso, cada individuo podrá construir sus conocimientos subjetivos, personales y únicos. De este modo, el aprendizaje se vuelve más significativo porque deja de transmitirse de forma pautada y se lleva a cabo de manera individualizada.

Por su parte, Balboa (2011) considera que el arte nos puede ayudar a comprender el mundo actual y nuestro ser en él. Por consiguiente, uno de los objetivos principales de la educación artística es promover la creatividad y la expresión personal desde la adolescencia (período en el que se define nuestra identidad) a través del arte ajeno y/o propio. Como comenta esta autora, la educación artística tiene mucho que aportar a nuestros alumnos puesto que permite cambios significativos en diferentes aspectos de la docencia. Por ejemplo, el aula se convierte en un entorno lúdico donde aprender los unos de los otros. Los alumnos pueden también convertirse en los protagonistas activos de las actividades dejando de ser simples receptores. Además, el docente puede potenciar las capacidades personales en función de las inquietudes y las dinámicas del alumnado en torno a un tema confiriéndoles cierto empoderamiento. Este proceso permite que los estudiantes

adquieran seguridad en s  mismos. Por  ltimo, el fomento de la creatividad se puede extrapolar al entorno cotidiano buscando hacer visible las voces de nuestros alumnos, vivir una experiencia  ntegra y recibir reconocimiento por su labor.

En nuestra propuesta did ctica se persiguen todas estas cualidades. Por eso creemos que la educaci n art stica puede llegar a ser un medio relevante para trabajar la igualdad de g nero en el aula. En este caso, se ha optado por abordar el tema desde el arte contempor neo puesto, como explica Mu oz (1993), casi nunca se llegan a explicar los autores del siglo XX y menos a n se suelen mostrar obras recientes como material did ctico. Sin embargo, desde nuestro punto de vista consideramos que el arte contempor neo posee la condici n de conectar con cualquier tem tica mostrando sus narrativas particulares. M s a n, el estudio de conceptos sobre igualdad de g nero a trav s del arte contempor neo puede ayudar al alumnado a desarrollar su capacidad creativa y cr tica al mismo tiempo que recibe un aprendizaje significativo en torno a la desigualdad de sexos.

### **2.1.3. Conceptos clave sobre igualdad de g nero**

En el diccionario de la Real Academia Espa ola (RAE, 2019) aparece definida la palabra ‘concepto’ como “idea que concibe o forma el entendimiento” y se puntualiza la expresi n ‘formar concepto’ como “determinar algo en la mente despu s de examinadas las circunstancias” (*ad vocem*). Ambas definiciones parecen pertinentes en el marco de este trabajo donde se pretende que los alumnos profundicen sobre distintos conceptos nucleares relacionados con la igualdad de g nero a trav s de un trabajo de indagaci n y descubrimiento.

Durante la consulta de distintas fuentes para construir el marco te rico, se han encontrado varias publicaciones que abordan el tema de la igualdad de g nero a partir de la definici n de varios conceptos. Entre las m s relevantes destacamos el libro *Arte actual para trabajar la igualdad de g nero. Proyecto did ctico* (Luque Rodrigo, 2019) donde se precisan varios conceptos dentro de los contenidos de la propuesta de intervenci n; las actas de las jornadas *Aplicaciones del arte a la igualdad en  mbitos educativos, sociales y culturales* (Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad y Uni n Europea, 2014) donde varios ponentes explican su trabajo a trav s de distintos conceptos usados para justificar su obra y acciones y el libro *Mujer y Educaci n. Educar para la igualdad, educar desde la diferencia* (Gonz lez et al., 2009) donde podemos encontrar un glosario de los conceptos mencionados por los distintos autores a lo largo del documento.

En relaci n con ello, se ha llegado a la conclusi n que el sistema de g nero se configura a partir de diferentes conceptos que se hallan en un proceso de

retroalimentación mutua. Estos conceptos, cuya perspectiva descansa en una relación dialéctica entre una mirada femenina y una masculina (reforzada por unas normas y estereotipos culturales), se caracterizan por incidir en la percepción que cada uno tiene de los demás en función de su sexo. En torno a esta idea, se han seleccionado varios conceptos para trabajar en distintas tareas de la propuesta didáctica. Los alumnos deberán identificar estos conceptos en el discurso artístico propuesto, entender qué implica verlo desde esta dualidad inherente y expresar a través de la creación de una obra propia sus pensamientos y sensaciones.

A continuación, se recogen las definiciones de los conceptos que se tratarán en la propuesta de intervención tomando como referencia la RAE y el glosario del libro *Mujer y Educación* (Tabla 1).

Tabla 1. Definiciones de los conceptos vinculados a la igualdad de género

CONCEPTO	DEFINICIÓN
Género	“Conjunto de rasgos que se asignan a los hombres y a las mujeres y se adquieren en el proceso de socialización de las distintas culturas a lo largo de la historia. El género es una construcción social variable en el tiempo y en las distintas sociedades y por tanto susceptible de cambio, reinterpretación y reconstrucción.” (González et al., 2009, p. 229)
Figura	“Forma exterior de alguien o de algo.” (RAE, 2019, <i>ad vocem</i> )
Autoridad femenina	“Construcción de una autoridad femenina basada en el intercambio y en la relación y que se opone y cuestiona el poder y la jerarquía, principios en los que se fundamenta la autoridad masculina tradicional.” (González et al., 2009, p. 224)
Androcentrismo	“Visión del mundo que pone al hombre como centro y medida de todas las cosas. Esta visión parte de la idea de que la mirada masculina es la única posible y universal, por lo que se generaliza para toda la humanidad, sean hombres y mujeres.” (Ibid., p. 223)
Empoderar	“Dar a alguien autoridad, influencia o conocimiento para hacer algo.” (RAE, 2019, <i>ad vocem</i> )
Patriarcado	“Modelo de organización social basado en la dominación masculina sobre las mujeres.” (González et al., 2009, p. 230)
Auténtico	“Consecuente consigo mismo, que se muestra tal y como es.” (RAE, 2019, <i>ad vocem</i> )
Estereotipo	“Imagen convencional o idea preconcebida sobre objetos, personas y grupos sociales que construye un universo de significados enormemente eficaces en el aprendizaje de modos de ver y de entender el mundo. El estereotipo es en este sentido un mensaje de estructura autoritaria en la medida en que difunde una visión simplificada de la realidad en detrimento de otras maneras más complejas de entender a las personas y a los grupos sociales.” (González et al., 2009, p. 227)
Visibilidad	“Proceso de hacer visible lo invisible, de sacar a la luz e incorporar la historia y la vida de las mujeres a nuestra realidad y a la historia.” (Ibid., p. 232)
Maniquí	“Figura movable que puede ser colocada en diversas actitudes.” (RAE, 2019, <i>ad vocem</i> )

Fuente: González et al. (2009) y RAE (2019)

Cada uno de estos conceptos se desarrollará siguiendo los retos propuestos y usando como recurso didáctico el material disponible en varios museos virtuales. Como veremos a continuación, los museos virtuales constituyen herramientas digitales que aportan al alumnado un aprendizaje más significativo y experiencial más allá del espacio físico del aula.

## **2.2. El museo virtual como recurso didáctico**

### **2.2.1. El museo virtual como espacio de aprendizaje fuera del aula**

En los últimos tiempos el rol de los museos ha cambiado y sus objetivos se han ampliado. La discusión sobre esta renovación ha derivado en una nueva especialidad de la museología llamada *New Museology*. Fundamentalmente, este campo se centra en los aspectos sociales y políticos de los museos (Lindauer, 2003) proponiendo un modelo basado en el paradigma constructivista. En otras palabras, el museo pasa de ser un lugar meramente de contemplación y transmisión de la información a convertirse en un espacio de creación cultural y construcción colectiva del conocimiento.

En este modelo de museo, el visitante es un usuario activo que confecciona sus propias experiencias (Stam, 1993) y se convierte en un creador. Según varios autores (Acaso, 2011; Domènech Casal, 2013; Eisner, 2009; Poussou, 2016), este hecho convierte el museo en un contexto privilegiado para llevar a cabo actividades escolares sociales y culturales. Por consiguiente, se puede considerar el museo como un recurso didáctico de valor incalculable para promover el aprendizaje dentro y fuera de las aulas.

En las últimas décadas, la aparición de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ha ocasionado transformaciones importantes en el ámbito de la educación. Los retos más relevantes han sido: la implementación de un amplio abanico de nuevas tecnologías y estrategias de aprendizaje digitales en las aulas y la formación del alumnado en competencias relacionadas con la capacidad de localizar, identificar, comprender, analizar, sintetizar y valorar la información disponible en la red con el fin de construir de forma activa el propio conocimiento. En este contexto, los museos también se han adaptado a las TIC. De este modo, surge un nuevo modelo virtual de museo definido como un lugar donde se pueden desarrollar diferentes estrategias didácticas que llaman a interrelacionarse con el contenido, el espacio y las personas (usuarios y conservadores) mediante distintas herramientas digitales e interactivas al alcance del visitante.

Domènech Casal (2013) define el museo virtual como un conjunto de páginas webs con acceso libre y gratuito que exhiben sus colecciones con un enfoque divulgativo a través del empleo de distintos recursos multimedia y dinámicos. Asimismo, Sabbatini (2004) precisa que el museo virtual es una colección de objetos digitales compuesto de una gran variedad de medios y recursos que proporciona conectividad desde cualquier lugar y en cualquier momento. Por ende, el museo virtual se presta a trascender los métodos tradicionales de comunicación e interacción con el usuario puesto que se presenta como un medio flexible, participativo y activo.

En ambas definiciones podemos ver que el museo virtual se fundamenta en una experiencia de aprendizaje expandido, es decir, que combina elementos propios de la educación formal, la enseñanza informal y las tecnologías digitales. La premisa sobre la que se basa es que el aprendizaje puede generarse en cualquier momento y lugar, dentro y fuera de las instituciones educativas. Por otra parte, también está centrada en el uso adecuado de las TIC. Estas herramientas, aplicadas con propósitos pedagógicos, permiten que los docentes puedan ajustar las propuestas de enseñanza a las necesidades de sus alumnos facilitando el aprendizaje autónomo, la experimentación y la investigación.

Domènech Casal (2013), Khoon y Ramaiah (2008) y Santibáñez (2006) exponen varias ventajas educativas del museo virtual como recurso didáctico. La primera cualidad es que permite a los alumnos acceder y disfrutar del contenido del museo sin tener que visitarlo físicamente. El acceso es libre, gratuito y asincrónico motivo por el cual las secuencias didácticas en el aula se pueden llevar a cabo en distintas sesiones. La segunda cualidad hace referencia a la disponibilidad de todo tipo de información audiovisual multimedia que facilita el desarrollo de estrategias didácticas individuales y en grupo. Estos espacios digitales se basan en sistemas multimedia que admiten la asociación de materiales con diferentes formatos y su manipulación. De este modo, el alumno puede aprender según sus habilidades, intereses y conocimientos previos. Además, lo sitúa como el protagonista de su propio aprendizaje favoreciendo su motivación y manteniendo su atención. La tercera cualidad es que potencia el pensamiento divergente a través de la interactividad virtual con los objetos expuestos. El museo virtual puede ser el punto de partida de los alumnos para desarrollar ideas creativas relacionadas con el arte, la cultura o la sociedad. El alumno puede buscar los contenidos que necesita, seleccionarlos, organizarlos y reelaborarlos a partir de un proceso de reflexión personal y una actitud transformadora.

Todo ello no ser a posible sin una buena planificaci n por parte del docente qui n debe considerar las necesidades educativas del alumnado, las posibilidades tecnol gicas del recurso y los objetivos a alcanzar. Si la planificaci n es correcta y se consiguen los objetivos propuestos, el docente va a ser capaz de estimular al alumnado e incentivarlo. Una buena elecci n de los museos virtuales tambi n propiciar  que los discentes se involucren y participen de forma m s activa en las din micas de trabajo y aprendizaje.

No obstante, a pesar de que los docentes tienen en los museos virtuales un recurso did ctico con potencial creativo y renovador, tambi n tenemos que pensar que existen algunos inconvenientes. Hooper-Greenhill (1999) y Mathewson-Mitchell (2007) comentan que el principal problema reside en que una experiencia virtual nunca podr  igualar a una en la realidad. Tambi n encontramos que el museo virtual es un recurso desconocido por el profesorado. La falta de informaci n sobre las posibilidades did cticas de los museos virtuales provoca que los docentes integren de forma incorrecta las experiencias muse sticas en el aula. Otras dificultades son la escasez de instrumentos tecnol gicos en el centro, los recursos de cada museo (tecnol gicos y educativos) y la disposici n del alumnado a la hora de llevar a cabo este tipo de actividades.

De este modo, teniendo en cuenta tanto las ventajas como los inconvenientes de la aplicaci n de los museos virtuales en el aula, nuestra propuesta de intervenci n pretende incorporarlos como recurso did ctico para favorecer el desarrollo intelectual y creativo del alumnado. Para ello, antes de llevarlo a la pr ctica, se ha considerado oportuno realizar un an lisis del proyecto Did ctica 2.0. Museos en Femenino. Seguidamente, se desglosar n aquellos aspectos que pueden ser de utilidad en la creaci n y la planificaci n de la propuesta de intervenci n.

### **2.2.2. An lisis del proyecto Did ctica 2.0. Museos en Femenino**

Por las caracter sticas de este trabajo se ha optado por analizar con m s detalle el proyecto Did ctica 2.0. Museos en Femenino realizado por el Instituto de Investigaciones Feministas de la Universidad Complutense de Madrid y la Asociaci n E-Mujeres (s.f.). Creemos que su estudio nos puede ser  til porque trata el tema del feminismo (ligado al de igualdad de g nero) utilizando distintos museos virtuales espa oles como recurso did ctico.

Antes de empezar con el an lisis del proyecto, hay que mencionar la existencia de varias fuentes que examinan las posibilidades y oportunidades de los museos virtuales como recurso did ctico digital. Entre ellas, destacamos el art culo ‘Museus Virtuals com a recurs did ctic. Construint ponts digitals entre els museus i l’aula’

donde Domènech Casal (2013) nos presenta una propuesta de clasificación de museos virtuales según su modelo pedagógico que vale la pena citar en el contexto de este apartado.

Acorde a este autor, los museos se pueden agrupar en cuatro grupos<sup>6</sup>. El primero es el museo virtual estático que enseña mediante la transmisión de conocimientos. Los contenidos están presentados de forma jerárquica y la participación del usuario se limita a buscar información. Ejemplo de ello son el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, el Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona (MACBA), el Museo Guggenheim de Bilbao (España) y el Solomon R. Guggenheim Museum (Estados Unidos). El segundo grupo hace referencia a los museos virtuales dinámicos donde se utilizan elementos participativos como juegos interactivos y test de opción múltiple y se plantean actividades de reproducción que el usuario puede realizar en cualquier sitio. El Museum of Modern Art (MoMA), el Whitney Museum of American Art (Estados Unidos) y el Tate Modern (Inglaterra) son algunos modelos. En el tercer grupo, encontramos a los museos virtuales que se basan en la indagación. En este caso, los contenidos adquieren sentido cuando los usuarios integran y analizan informaciones de distintas fuentes como hace el Museum of Contemporary Art Australia (Australia). El último grupo considera el museo virtual como un espacio constructivista donde se promueve la creación del conocimiento. Los usuarios pueden participar en la elaboración de contenidos y compartirlo con otros visitantes. Este es el caso del Thyssen-Bornemisza Museo Nacional (España) y la plataforma Google Arts & Culture. En nuestra propuesta didáctica nos interesa que el alumno haga uso de los cuatro grupos de museos para aprender a acceder a diferentes tipos de información, seleccionarlo y transformarlo en conocimiento.

El proyecto Didáctica 2.0. Museos en Femenino podemos situarlo en el tercer grupo de la clasificación anterior. El alumnado puede trabajar los distintos contenidos vinculados a unas obras artísticas concretas llegando a sus propias conclusiones. De este modo los discentes no solo manejan información procedente del museo, sino que, al mismo tiempo, deben crear su propio conocimiento a partir de la realización de varias actividades propuestas por las creadoras de esta propuesta.

El proyecto se centra en las mujeres en el arte. Su propósito es visualizar y reivindicar la presencia de las mujeres en las prácticas culturales en calidad de sujetos activos. Al mismo tiempo, sus creadoras pretenden llevar a cabo una crítica

---

<sup>6</sup> Para ampliar la información sobre la clasificación y los ejemplos de museos virtuales mencionados ver el apartado 8.2. del anexo 2, página 72.

de los sistemas de catalogaci3n y criterios expositivos de los museos. En este contexto, se han creado una serie de itinerarios en el Museo del Prado (Las mujeres y el Poder y Los trabajos de las mujeres), el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sof a (Una mirada a las vanguardias), el Museo Nacional de Cer mica Gonz lez Mart  (Las mujeres en el Museo Gonz lez Mart ), el Museo del Traje (Cuerpos modelables. La indumentaria como instrumento de control del cuerpo femenino) y el Museo Arqueol3gico Nacional (Las mujeres en la sociedad imperial romana y La construcci3n del g nero en la Grecia cl sica). Estos itinerarios se complementan con una gu a did ctica que est  orientada a la ense anza de la Historia, la Historia del Arte y otras disciplinas acad micas afines (Figura 1).



Figura 1. Gu a did ctica del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sof a.

Fuente: Instituto de Investigaciones Feministas y Asociaci3n E-Mujeres (s.f.)

De todos los itinerarios propuestos llama la atenci3n el del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sof a por enfocarse en una mirada feminista de las vanguardias del siglo XX. Las autoras del proyecto han organizado las obras que se exponen en las distintas salas del museo por temas: cambios sociales; ausencias; constr yala usted mismo; mujeres de la guerra; permanencias y transgresiones y el desbordamiento de la mirada masculina (Figura 2). Si accedemos a cada uno podemos ver un mapa de la sala y una breve explicaci3n de lo que representan dichas obras desde la mirada de las mujeres artistas. Adem s, si profundizamos en la gu a did ctica del museo encontramos una serie de actividades relacionadas con las obras m s significativas. El material se organiza en torno a una obra

proporcionando datos generales, de interés, del autor y del contexto. Para completarlo se formulan varias preguntas al alumnado y se plantean varias tareas. Entre las actividades propuestas encontramos la elaboración de retratos colectivos, la visualización de películas, la escritura de un poema, la creación de un cómic o la escenificación de un baile.

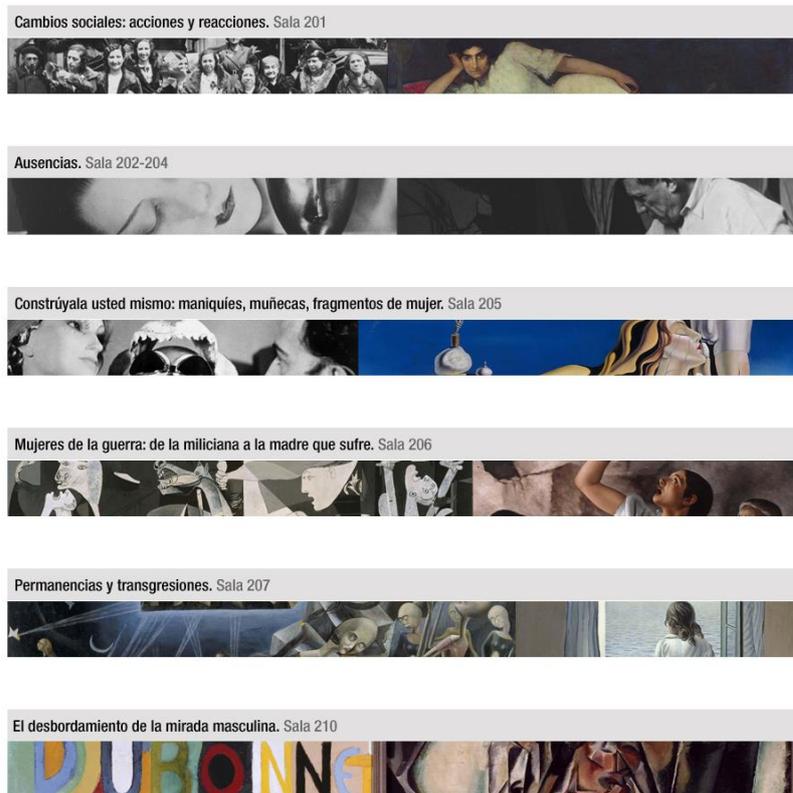


Figura 2. Temas de trabajo del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.

Fuente: Instituto de Investigaciones Feministas y Asociación E-Mujeres (s.f.)

De este proyecto podemos extraer diversas ideas para aplicar a nuestra propuesta. Primero, podemos advertir (como en otras publicaciones consultadas) que existe un sistema de género dual. Las miradas femenina y masculina en el arte se encuentran presentes en todas las épocas históricas. Sin embargo, en el siglo XX coge fuerza la visión y la voz de las mujeres artistas creadoras. Por tanto, tiene sentido tratar el tema de la igualdad de género desde un sistema dual. Segundo, una vez más, el tema del género se enfoca desde distintos conceptos (muñecas, fragmentos de mujer, imagen femenina sublimada, mirada iconoclasta, libertad de cuerpo o subversión de roles) que pueden ser trabajados de forma individual o conjunta. Por último, la lectura exhaustiva de las diferentes actividades de la guía didáctica nos proporciona una base para idear los retos de nuestro juego.

## **2.3. La gamificaci n como metodolog a activa**

### **2.3.1. El potencial de la gamificaci n en el aula**

En los  ltimos a os, la gamificaci n ha adquirido importancia en diferentes entornos sociales, empresariales y educativos porque permite intervenir en las conductas de las personas estimulando su motivaci n e inter s por un tema. Asimismo, se puede enfocar a las necesidades y las relaciones de un determinado grupo de personas creando experiencias  nicas y personalizadas.

Teixes (2014) nos define la gamificaci n como la puesta en pr ctica de la mec nica de los juegos (dise o, din micas, elementos y est tica) en contextos no l dicos con el fin de cambiar las conductas de las personas mediante acciones sobre su motivaci n. Por su parte, Kapp (2012) especifica que la gamificaci n es un proceso de manipulaci n del entretenimiento que sirve para alcanzar unos objetivos en el mundo real. De ambas definiciones podemos extraer que la gamificaci n se sustenta en el pensamiento l dico y la motivaci n en las acciones. El primero hace referencia al estado de  nimo o voluntad de la persona para afrontar los retos de un juego, divertirse y aprender con ello. El segundo alude a un cambio de actitud y conducta ocasionada por la motivaci n intr nseca y extr nseca de los usuarios. Esta motivaci n tiene como prop sito conseguir que los jugadores se ajusten a los objetivos definidos por los promotores del juego y se produzca el aprendizaje de ciertos contenidos.

En el  mbito educativo, la gamificaci n supone trasladar la mec nica de los juegos al aula con el fin de incidir en el comportamiento de los alumnos y alcanzar mejores resultados de aprendizaje. Este enfoque est  ganando fuerza como metodolog a de aprendizaje activa porque facilita la compresi n de conocimientos y la adquisici n de habilidades de una forma m s divertida y flexible. Al mismo tiempo, a los alumnos se les otorga autonom a para resolver problemas cuyo grado de complejidad es cada vez mayor.

El uso de la gamificaci n como metodolog a permite introducir distintas din micas de juego en las aulas. Seg n Teixes (2019), la gamificaci n busca romper barreras que impiden al alumno adquirir los conocimientos que se le transmiten de forma tradicional, entendiendo que las personas motivadas pueden aprender m s y mejor. Siguiendo esta l nea, McGonigal (2011) sugiere que la gamificaci n ayuda a los alumnos a usar mejor sus fortalezas personales mediante la superaci n de diferentes obst culos y la gesti n de los propios fracasos. Estos retos hacen que los alumnos/jugadores quieran explorar, aprender y mejorar para progresar y alcanzar la meta final. Adem s, se comprometen con el juego y, por tanto, les coloca en una

condición adecuada para generar todo tipo de experiencias tangibles. Esto provoca emociones positivas que resultan en un trabajo más satisfactorio.

En definitiva, la relevancia de la gamificación radica en el enriquecimiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje a través de dinámicas y mecánicas de juego. En nuestra propuesta de intervención se persigue que el alumnado trabaje unos conceptos nucleares sobre igualdad de género mediante un sistema de gamificación donde se valore la competencia, el aprendizaje, la retroalimentación, la perseverancia y la participación. Al mismo tiempo, se pretende romper con el sistema tradicional de enseñanza basado únicamente en lecciones magistrales y ofrecer a los alumnos una alternativa enfocada en el disfrute del aprendizaje.

### **2.3.2. Las características y elementos de la gamificación**

Cualquier sistema de gamificación presenta unas características y elementos básicos. Su tratamiento permite a los promotores del juego (en este caso el docente) su buen funcionamiento y el alcance de los objetivos propuestos. Seguidamente vamos a explicar en qué consiste cada elemento y cómo puede determinar el éxito o el fracaso de nuestro sistema.

En el diseño y la planificación de juegos, los creadores deben tener en cuenta los siguientes rasgos esenciales de la gamificación (McGonigal, 2011; Teixes, 2019): definir los objetivos del sistema, determinar el tipo de jugadores y el contexto, precisar los comportamientos mediante la motivación intrínseca y extrínseca, construir el sistema de gamificación teniendo en cuenta la mecánica, dinámica y estética del juego y medir su éxito. Cada uno de estos rasgos juega un papel importante dentro de la estructura gamificada permitiéndonos influir en los jugadores y obtener unos resultados concretos.

Antes de plantear el sistema de gamificación se deben tener claras dos cosas (Teixes, 2014): los objetivos que se pretende alcanzar y el por qué debemos aplicar la gamificación en ese contexto concreto. El diseñador debe definir claramente los objetivos para poder organizar todo el sistema (contenidos, retos, temporalización, retroalimentación, recompensas y usuarios). Además, debe preguntarse si el uso de esta técnica le proporcionará beneficios respecto otros métodos de aprendizaje más tradicionales. Una vez realizada esta primera evaluación se podrá proceder al proceso de diseño del sistema.

El segundo elemento importante en la gamificación son los jugadores cuyas características definirán los retos que configurarán el sistema. A partir de un estudio realizado a jugadores de juegos de rol en línea masivos, Yee (2007) fue capaz de determinar tres componentes que pueden influir en la estimulación de un jugador:

la consecuci3n que incluye el deseo de ganar y aprender sobre la mec nica de los juegos, el componente social que comprende el trabajo en equipo y la inmersi3n que hace referencia a la creaci3n de historias y la adopci3n de roles dentro del juego. En base a ello, Marczewski (2015) propone cuatro tipos de jugadores: los socializadores (*socialisers*) que gusta de relacionarse con los dem s y buscan la colaboraci3n, los esp ritus libres (*free spirits*) que son los m s proclives a explorar el juego y prefieren cierta autonom a, los conseguidores (*achievers*) que mantienen el inter s si aprenden cosas nuevas y ejecutan un buen desempe o y los fil ntropos (*philantropists*) que les motiva la finalidad en s  del juego y la ayuda que puedan ofrecer a otros.

La motivaci3n juega tambi n una parte importante en la gamificaci3n puesto que influye en el comportamiento y el aprendizaje de los jugadores. La teor a de la autodeterminaci3n y la facilitaci3n de la motivaci3n intr nseca, el desarrollo social y el bienestar de Deci y Ryan (1985) propone que las personas est n motivadas de por s . Esta teor a postula que hay dos tipos principales de motivaci3n: la intr nseca y la extr nseca. En el caso de los sistemas de gamificaci3n interesa potenciar ambas. La motivaci3n intr nseca es esencial porque impulsa a los jugadores a hacer cosas por el simple gusto de hacerlas sin importar la recompensa. Este tipo de motivaci3n mantendr  la curiosidad del jugador por el juego puesto que induce a cierto sentimiento de autonom a (sensaci3n de control), competencia (sensaci3n de aumentar la pericia en relaci3n directa con el nivel del reto) y prop3sito (sensaci3n de esfuerzo personal). Por su parte, la motivaci3n extr nseca tambi n puede ser un incentivo para participar activamente en el juego a partir de la obtenci3n de recompensas externas. Sin embargo, si la estructura retos-recompensa falla puede llevar a la situaci3n contraria y desmotivar a los jugadores.

La captaci3n, retenci3n y evoluci3n de los jugadores en los sistemas de gamificaci3n depende de los siguientes elementos: la mec nica, la din mica y la est tica. La mec nica permite seguir el progreso del jugador en el juego mediante un sistema de puntos (valores num ricos), medallas (representaciones gr ficas de los logros) y clasificaciones (nivel de desempe o). Estos se consiguen cuando se superan los diferentes retos. Adem s, Marczewski (2015) recomienda dividir los objetivos en retos realizables a corto plazo pues las personas suelen afrontarlos con mayor eficacia. Es importante tambi n establecer unos niveles sucesivos (con un grado de dificultad creciente) cuyo acceso se consigue a medida que se alcanzan los objetivos planteados y se gana reconocimiento.

Las din micas incluyen una serie de patrones como las recompensas, el estatus, los logros, la competici3n, el altruismo, la retroalimentaci3n y la diversi3n que son

inherentes a cada jugador. Engloban una serie de emociones y acciones que sirven para motivar de distintas formas. Por tanto, las dinámicas suelen determinar el tipo de mecánicas de un sistema de gamificación. Sin ellas, los jugadores podrían caer en una rutina y, en consecuencia, distanciarse del juego.

En educación, la retroalimentación y la diversión son elementos que debemos tener muy en cuenta a la hora de diseñar el sistema de gamificación. El primero permite que el jugador conozca su progreso a lo largo del proceso de aprendizaje mientras que el segundo desbloquea la tensión que suele producirse en entornos educativos tradicionales y fomenta la imaginación, el trabajo en equipo, el deseo de experimentar y la resolución de problemas. A la par, tenemos la estética que hace referencia a las emociones que despierta en los jugadores la participación en un juego. El diseño de personajes o narrativas conforman experiencias más o menos atractivas que pueden atraer o no a los usuarios.

Finalmente, una vez implementado el sistema es importante recoger las opiniones de los usuarios y valorar los resultados con el fin de poder introducir mejoras y actualizarlo. No podemos olvidar que, aunque pensemos que hemos creado el sistema de gamificación ideal, serán los usuarios (en nuestro caso los alumnos) quién aporten riqueza al proyecto.

### **2.3.3. Diseño de un sistema de gamificación**

Una vez examinadas las características y los elementos más significativos de la gamificación, procedemos a explicar los distintos puntos clave en que se orientará el diseño del sistema de gamificación de la propuesta de intervención de este trabajo. Estos puntos se fundamentan en las teorías y proposiciones de los siguientes autores: Deterding, Sicart, Nacke, O'Hara y Dixon (2011), Dicheva, Dichev, Agre y Angelova (2015), McGonigal (2011) y Teixes (2014, 2019). Estos autores consideran la gamificación como una metodología para introducir experiencias de aprendizaje significativo en entornos educativos.

El primer aspecto que debemos considerar es la definición de los objetivos del sistema y la estructura general. Siguiendo este punto, establecemos como principal propósito del juego que los alumnos trabajen los conceptos de igualdad de género definidos anteriormente a través de distintas obras de arte contemporáneo expuestas en museos virtuales. Asimismo, el estudio y análisis de las obras se realizará en relación con el tema de la representación artística de la figura humana. De este modo, la propuesta se vincula directamente con los contenidos dispuestos por el Decreto 142/2008, de 15 de julio, por el que establece la ordenación de las

ense anzas del bachillerato en Catalu a en la materia de Dibujo Art stico II<sup>7</sup>. En el bloque III de contenidos se establece el estudio de la figura humana mediante el an lisis de obras de arte ajenas y la generaci n de producciones propias.

La estructura general del juego consistir  en abordar los distintos conceptos sobre igualdad de g nero a partir de una serie de retos que ir n surgiendo a medida que avance el juego. Los conceptos se han agrupado siguiendo el sistema de g nero dual para poner mayor  nfasis en la desigualdad existente entre ambos sexos y reconducir a los alumnos para que lleguen ellos mismos a una conclusi n personal (Figura 3).

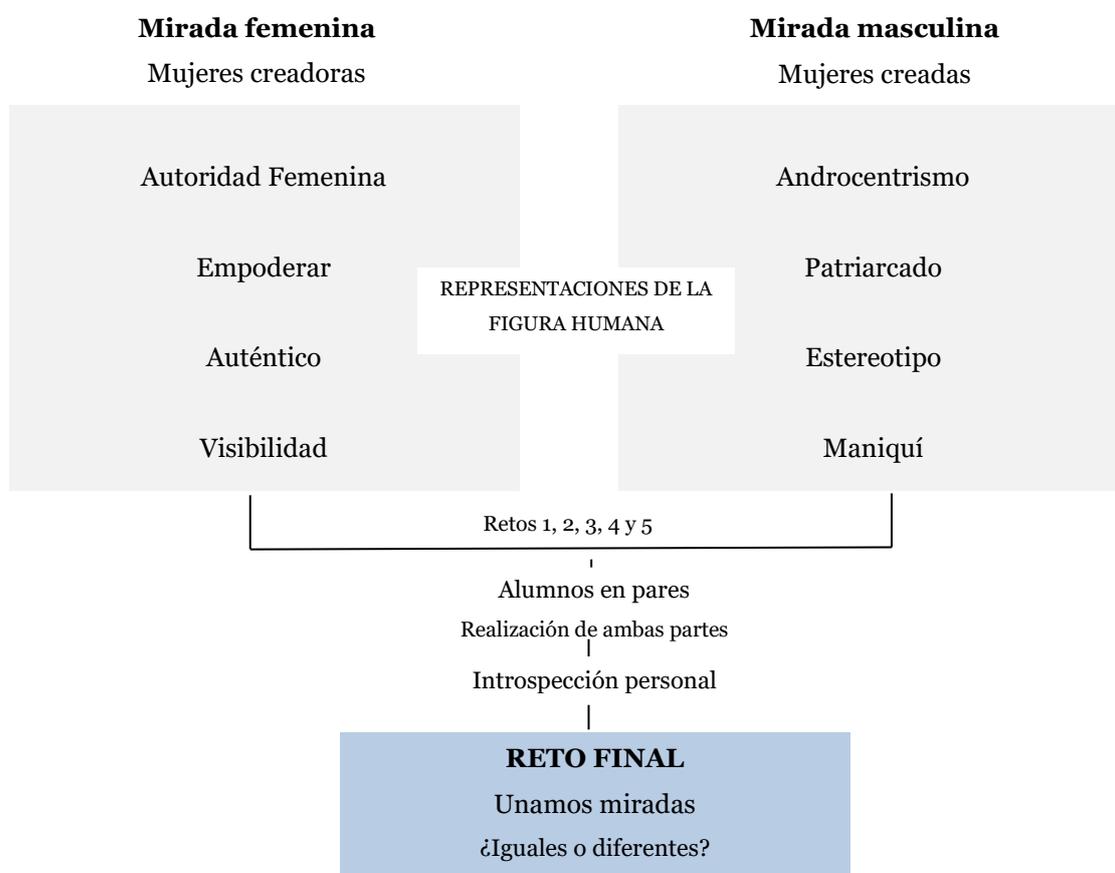


Figura 3. Esquema organizativo del juego.

Fuente: Elaboraci n propia (2020)

En parejas deber n trabajar los conceptos de ambas partes (mirada femenina y mirada masculina) a partir del tema de la figura humana en el arte contempor neo. Seg n el reto, los alumnos deber n acceder al material did ctico disponible en varios museos virtuales y realizar la tarea que se les propone dejando constancia en el

<sup>7</sup> En el apartado 3.5. se ha creado una lista con los contenidos de la materia Dibujo Art stico II que se estudiar n y trabajar n en la propuesta did ctica.

portafolio online Mydocumenta<sup>8</sup>. De este modo, el docente y el resto de los compañeros podrán hacer un seguimiento del progreso de cada equipo y hacer valoraciones de los trabajos presentados. Los alumnos también podrán consultar su puntuación y nivel de logro en todo momento en la plataforma como incentivo y motivación.

Por último, se les planteará el reto final. Previamente, los alumnos habrán puesto en común sus descubrimientos para llevar a cabo el quinto reto. En este punto, se pretende que los estudiantes reflexionen sobre cada una de las miradas trabajadas y lleguen a una conclusión que debe ser expresada mediante la realización de una obra artística personal.

El segundo punto está ligado estrechamente con el anterior. Los objetivos y la estructura del sistema deberán plantearse en función de la audiencia a quién van dirigidos. De los tipos de jugadores mencionados en el apartado anterior, consideramos que los más interesantes para trabajar en la propuesta son: los espíritus libres que pueden ser incitados a explorar e indagar dentro del juego sobre el tema de igualdad de género y el arte y los conseguidores que buscan realizar un buen desempeño mediante la resolución de tareas y la interacción con otros usuarios.

El tercer punto tiene que ver con la mecánica, dinámica y estética del sistema de gamificación. Acedo (2019) describe varias ideas básicas que debemos tener en cuenta a la hora de implementar un sistema en el aula: los estudiantes deben convertirse en codiseñadores interviniendo como protagonistas activos de la experiencia; el docente debe permitir segundas oportunidades y darles a los alumnos tiempo para aprender de los errores; el progreso de los alumnos debe ser visible y se debe premiar la consecución de hitos para promover la motivación; el docente deberá idear distintos procesos para proporcionar una retroalimentación continua; las actividades deben convertirse en retos para conseguir un mayor nivel de implicación; la tecnología digital debe implementarse de forma eficaz para facilitar el proceso de aprendizaje y el docente debe dar voz a los estudiantes permitiéndoles escoger diferentes caminos para alcanzar los objetivos finales. Cada una de estas ideas básicas, nos han ayudado a definir el tipo de retos que queremos plantear al alumnado, la organización del sistema de puntos, niveles y estatus, el modo en que van a interactuar con el contenido y la retroalimentación a recibir.

---

<sup>8</sup> Para más información sobre el funcionamiento del portafolio online MyDocumenta véase el siguiente enlace: <http://www.mydocumenta.com/>

A continuaci3n, se ha elaborado una tabla con los diferentes retos que deber3n llevar a cabo los alumnos de forma progresiva hasta llegar al final del juego (Tabla 2). Como hemos mencionado anteriormente, el juego se presentar3 como una historia con dos personajes (los artistas Ana Mendieta y Hans Bellmer) que propondr3n la elecci3n de dos caminos distintos (Mirada femenina/Mujeres creadoras y Mirada masculina/Mujeres creadas). En parejas, los alumnos deber3n decidir qui3n trabaja cada camino. Los personajes ayudar3n a hacer el juego m3s din3mico y servir3n para guiar a los alumnos a trav3s de los distintos retos<sup>9</sup>.

Tabla 2. Descripci3n de los retos del juego

Retos	Características	Descripci3n
Reto 1 Explorando	Introducci3n al juego (Descubrimiento)	Los alumnos deber3n definir con sus palabras los conceptos: g3nero y figura. Del mismo modo, deber3n explicar los conceptos de cada mirada y relacionarlos con representaciones artísticas de la figura humana de autores contempor3neos. La informaci3n deber3n encontrarla en la colecci3n digital de un museo. Finalmente, deber3n comentar su elecci3n y anotar el título de la obra, el autor y la web del museo.
Reto 2 Construyendo una mirada	Familiarizaci3n (Incorporaci3n)	Los alumnos deber3n realizar la lectura denotativa y connotativa de varias obras contempor3neas (seleccionadas previamente por el docente de la colecci3n de un museo) teniendo en cuenta los conceptos anteriores. Tendr3n que adivinar si la autoría es de una mujer o un hombre. Posteriormente, en clase se mostrar3n los aciertos y errores.
Reto 3 Desafío	Codiseñadores (Apuntalamiento)	Los alumnos deber3n idear un reto relacionado con la figura humana escogiendo un concepto y una obra de un museo, pasarlo a otro grupo y llevar a cabo el reto que les d3 otro equipo.
Reto 4 Abriendo nuevos caminos	Participaci3n social (Apuntalamiento)	Los alumnos deber3n buscar un f3rum, chat o debate abierto en un museo (sino crearlo) y realizar un comentario sobre las colecciones expuestas (o de una obra concreta). La reflexi3n deber3 ser original y hacer referencia a la mirada que se est3 trabajando.
Reto 5 Nosotros tambi3n podemos ser comisarios	Puesta en com3n (Maestría)	Los alumnos deber3n poner en com3n lo descubierto hasta el momento. En funci3n de lo aprendido, montar3n una exposici3n virtual sobre la mirada femenina y masculina cogiendo detalles de partes del cuerpo (brazo, mano, espalda, ojo, pie, nariz, etc.) de varias obras de la colecci3n virtual de varios museos nacionales e internacionales.
Reto Final Unamos miradas ¿Iguales o diferentes?	Conclusiones (Final del juego)	Cada alumno deber3 crear su propia obra artística usando un lenguaje gr3fico-pl3stico. Esta obra deber3 ser un reflejo de sus sentimientos y opiniones respecto el tema de la igualdad de g3nero. Se realizar3 una presentaci3n en clase y se montar3 una exposici3n en el centro para darles voz.

Fuente: Elaboraci3n propia (2020)

El progreso de los grupos ser3 en todo momento visible en el portafolio MyDocumenta donde el docente se encargar3 de crear una gr3fica de clasificaci3n

<sup>9</sup> Para ampliar la informaci3n sobre el desarrollo de los distintos componentes del sistema de gamificaci3n consultar el apartado 8.3. del anexo 3, p3gina 79.

(*leaderboards*). Al mismo tiempo, a cada reto se le asignará unos puntos. La consecución de algunos niveles también permitirá al alumno recibir una medalla (representación gráfica de los logros) junto a un título. Con ello, se pretende introducir un elemento de diversión al sistema de gamificación. Paralelamente, el profesor también irá dando puntos extras para mantener la atención de los estudiantes con un puntaje inferior (Tabla 3). Para favorecer la retroalimentación y el seguimiento de los alumnos se destinarán varias sesiones a reflexionar sobre la experiencia.

Tabla 3. Sistema de niveles, puntos y estatus generales

Retos	Niveles	Puntos	Estatus
Reto 1 Explorando	Nivel 1	10 puntos	<b>APRENDIZ (40p)</b> 
Reto 2 Construyendo una mirada		30 puntos	
PAUSA (puesta en común y visualización de la clasificación)			
Reto 3 Desafío	Nivel 2	10 puntos	<b>OFICIAL (50p)</b> 
Reto 4 Abriendo nuevos caminos	Nivel 3	10 puntos	<b>MAESTRO (100p)</b> 
Reto 5 Nosotros también podemos ser comisarios		40 puntos	
PAUSA (puesta en común y visualización de la clasificación)			
Reto Final Unamos miradas ¿Iguales o diferentes?	Nivel 4	30 puntos. Proceso creativo 40 puntos. Propuesta final 30 puntos. Presentación	<b>SABIO (100p)</b> 
Puntos extras por: creatividad, interés adicional, diseño, emisión de juicio (5 puntos)			

Fuente: Elaboración propia (2020)

El cuarto aspecto que debemos contemplar es la puesta en práctica del sistema en el aula recordando que el docente deberá evaluar y calificar el proceso y resultado de cada alumno. Asimismo, es importante diseñar unas métricas para hacer un seguimiento y medir el éxito de la propuesta. Algunos conceptos para medir pueden ser la implicación del alumnado, el tiempo destinado a cada reto, el grado de participación, el nivel de los contenidos generados, la dificultad en el manejo de los recursos digitales y el grado de satisfacción con la experiencia.

### **3. Propuesta de Intervenci3n**

En el marco te3rico hemos establecido los aspectos m3s significativos sobre los que se fundamenta la presente propuesta de intervenci3n. A continuaci3n, siguiendo estas bases te3ricas, detallaremos el dise o y la planificaci3n pr3ctica de la propuesta con la finalidad de dar respuesta a los objetivos de este trabajo.

Primeramente, en este cap tulo se realiza una presentaci3n de la propuesta did3ctica y la materia donde se implementar3. Seguidamente, se contextualiza a partir de una descripci3n general del entorno, del centro educativo y las caracter sticas del alumnado de 2  de Bachillerato. Asimismo, se indica qu3 documentos oficiales se han consultado y tenido en cuenta a la hora de redactarla.

Posteriormente, se dise a la intervenci3n en el aula incluyendo los elementos curriculares que especifica la normativa estatal y auton3mica y se establecen las correspondientes conexiones entre ellos. Se realiza tambi3n una descripci3n de las actividades y se lleva a cabo la temporalizaci3n por sesiones. Adicionalmente, se desarrollan una serie de fichas para facilitar la comprensi3n global de la propuesta y sus distintos componentes.

Por  ltimo, se exponen los procedimientos de evaluaci3n a considerar en cada momento del proceso de ense anza y aprendizaje relacion3ndolo con los criterios de evaluaci3n, los objetivos did3cticos y las actividades. Adem3s, se establecen los criterios de calificaci3n y se presentan los instrumentos de evaluaci3n con sus correspondientes plantillas. La atenci3n a la diversidad tambi3n se incluye en este punto de la propuesta con el fin de resaltar su relevancia a la hora de ofrecer apoyo individualizado a cada alumno seg n sus necesidades educativas y guiarlos en su evaluaci3n continua.

#### **3.1. Presentaci3n**

La presente propuesta did3ctica se titula ‘Igualdad de g3nero y figura humana’. Est3 destinada a la materia de Dibujo Art stico II de 2  de Bachillerato en la modalidad de arte. La finalidad de la materia es proporcionar una base s3lida sobre los principios del dibujo art stico entendido como instrumento gr3fico de expresi3n de ideas y pensamientos. Los alumnos deber3n realizar varias tareas de exploraci3n y an3lisis de conceptos relacionados con la igualdad de g3nero y la figura humana. De este modo, se pretende fomentar el pensamiento divergente y cr tico de los alumnos y, al mismo tiempo, acercarlos a un tema real.

La propuesta did3ctica tiene un car3cter te3rico-pr3ctico puesto que combina el estudio de las obras art sticas ajenas con la composici3n de un producto propio y

personal. Se trabajarán varios artistas contemporáneos de los siglos XX y XXI utilizando los recursos multimedia disponibles en los museos virtuales. De este modo, el alumno irá asimilando nuevos conocimientos relacionados con el arte y la figura humana. Una vez establecida esta base teórica, los discentes dispondrán de las herramientas necesarias para poder realizar una reflexión crítico-constructiva del tema y poner en práctica lo aprendido realizando su propia obra artística.

Debido al carácter de la materia y de la propuesta, se establecerá una conexión indirecta con la asignatura Técnicas de Expresión Gráfico-plástica. Se espera que los alumnos poseen conocimientos previos relacionados con el manejo de diferentes materiales, herramientas y técnicas tradicionales y tecnológicas con el fin de poder trabajar con mayor libertad en la creación de sus propuestas artísticas.

## **3.2. Contextualización**

### **3.2.1. Entorno**

La propuesta de intervención se realizará durante el curso 2020-2021 en un instituto público situado en la ciudad de Reus, capital de la comarca del Baix Camp (provincia de Tarragona, Cataluña)<sup>10</sup>. Su población asciende a 104.373 habitantes (Instituto Nacional de Estadística, 2019). La localidad destaca por su carácter comerciante, su patrimonio arquitectónico modernista, su tradición teatral con tres teatros (Fortuny, Bràvium y Bartrina) y su afinidad por el arte con seis salas. La ciudad también cuenta con el Museo de Arqueología Salvador Vilaseca y el Gaudí Centre dedicado al arquitecto Antoni Gaudí.

A veinte minutos en coche, en la ciudad de Tarragona se puede visitar el Museo de Arte Moderno Tarragona (MAMT). Este museo dispone de una página web con acceso a las exposiciones permanentes. El visitante puede visionar varias fotografías de las obras más representativas y leer una breve biografía del autor. También hay un blog con noticias actuales.

### **3.2.2. Centro educativo**

El centro educativo al que se orienta la propuesta de intervención es un instituto público. Su oferta formativa se organiza en los siguientes niveles educativos: Educación Secundaria Obligatoria (ESO) y Bachillerato (modalidades de ciencias y tecnología, humanidades y ciencias sociales y arte). El centro se sitúa en un barrio con un nivel socioeconómico medio. Desde el centro se apuesta por la

---

<sup>10</sup> La presente propuesta didáctica es un caso teórico motivo por el cual está pensada para ser llevada a cabo en un instituto y con un grupo de alumnos hipotéticos. No obstante, la ciudad y el contexto social son reales.

implementaci3n de proyectos educativos inclusivos e innovadores atendiendo a las necesidades de cada alumno y respetando la paridad entre g neros.

Todos los alumnos tienen ordenador propio y m3vil. Adem s, el centro dispone de una sala de ordenadores y un aula de arte equipada con el material y el mobiliario adecuado. En cada aula ordinaria hay una pizarra digital y las mesas se pueden mover f cilmente para formar distintos agrupamientos.

### **3.2.3. Caracter sticas del alumnado**

Los destinatarios de la siguiente propuesta did ctica corresponden a alumnos de la materia de Dibujo Art stico II de 2  curso de Bachillerato en la modalidad de arte. El grupo est  formado por dieciseis alumnos con edades comprendidas entre diecisiete y dieciocho a os. El grupo es casi paritario con seis alumnos y diez alumnas. Hay dos alumnos inmigrantes que est n perfectamente integrados en el grupo, el centro y la comunidad educativa. Su incorporaci3n al sistema educativo catal n se produjo a una edad temprana motivo por el cual no presentan dificultades de idioma. Se expresan correctamente tanto en catal n como en castellano. Seg n los expedientes acad micos, en el grupo hay un alumno repetidor con absentismo grave y desmotivaci3n. Respecto a ello, el docente deber  formalizar las acciones pertinentes (recogidas en el apartado de atenci3n a la diversidad) para ayudarle y evaluarlo adecuadamente a lo largo del desarrollo de la propuesta de intervenci3n.

### **3.2.4. Legislaci3n**

En la elaboraci3n de la propuesta did ctica se ha tomado en consideraci3n la siguiente normativa estatal y auton3mica de aplicaci3n:

- El Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el curr culo b sico de la Educaci3n Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.
- El Decreto 142/2008, de 15 de julio, por el que se establece la ordenaci3n de las ense anzas del bachillerato.

Asimismo, se ha tomado como referente el Plan estrat gico de pol ticas de igualdad de g nero 2019-2022 de la Generalitat de Catalunya (2019) que hace referencia a la coeducaci3n y la promoci3n de valores y modelos igualitarios.

### **3.3. Objetivos**

En esta propuesta did ctica, titulada ‘Igualdad de g nero y figura humana’, se trabajar n los siguientes objetivos de la etapa de Bachillerato y los objetivos de la

materia de Dibujo Artístico citados en el Decreto 142/2008, de 15 de julio, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas del bachillerato<sup>11</sup>.

### Objetivos de etapa (OE)

OE1. Consolidar una madurez personal y social que les permita actuar de una manera responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico.

OE2. Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes e impulsar la igualdad real.

OE3. Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

OE4. Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua catalana y la lengua castellana.

OE5. Usar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.

OE6. Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo y sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución.

OE7. Dominar las habilidades básicas propias de la modalidad escogida.

OE8. Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

OE9. Desarrollar la sensibilidad artística, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

### Objetivos de la materia de Dibujo Artístico (ODA)

ODA1. Conocer la terminología y el vocabulario específico utilizándolo de manera adecuada en descripciones verbales o escritas y en realizaciones grafico-plásticas.

ODA2. Aprovechar los mecanismos de la percepción para distinguir en la realidad observada los rasgos esenciales de los superfluos y enriquecer el bagaje imaginativo personal capaz de impulsar la creatividad.

ODA3. Componer imágenes con medios grafico-plásticos para obtener resultados estéticos creativos que permitan transmitir contenidos mentales, sensaciones o emociones provenientes de la realidad exterior o del imaginario personal.

---

<sup>11</sup> Los objetivos, los contenidos y los criterios de evaluación de los apartados 3.3. y 3.5. se han citado textualmente sin comillas del Decreto 142/2008, de 15 de julio, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas del bachillerato, para poder facilitar su lectura y organización en tablas de relación.

ODA4. Desarrollar la habilidad y destreza expresiva en el uso de los medios gráfico-plásticos, como resultado de la investigación y la experimentación constantes, de manera que posibiliten la mejora de la sensibilidad y faciliten el desarrollo de la propia personalidad.

ODA5. Saber identificar y explicar los elementos formales y los valores semánticos presentes en obras, atendiendo al contexto social y cultural, a fin de que se convierta en recurso propedéutico para las propias creaciones.

ODA6. Mantener una conducta respetuosa y una disposición participativa en el desarrollo de las actividades de aprendizaje que posibilite el intercambio de experiencias creativas y promueva las diversas sensibilidades.

### 3.4. Competencias

En esta propuesta se desarrollan las siguientes competencias generales de Bachillerato y competencias específicas de la materia de Dibujo Artístico descritas en el Decreto 142/2008, de 15 de julio, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas del bachillerato<sup>12</sup>.

#### Competencias generales de Bachillerato

- *Competencia comunicativa* (en adelante CC). Se trabajará a través del diálogo en clase, la redacción de las tareas y la producción artística usando tanto el catalán como el castellano.
- *Competencia en investigación* (CI). Se desarrollará a partir de un trabajo de campo formulándose preguntas sobre las tareas, tomando decisiones propias, planificando los retos y reflexionando sobre los resultados. También se llevará a cabo durante el proceso creativo de la propuesta final.
- *Competencia en la gestión y el tratamiento de la información* (CGTI). Se tratará mediante el manejo de fuentes diversas y en diferentes soportes que permitan la selección y el análisis de información haciendo uso del museo virtual como recurso didáctico.
- *Competencia digital* (CD). Se realizará a partir del uso creativo del portafolio digital MyDocumenta para presentar, debatir y divulgar online el trabajo del alumnado. También se trabajará en algunos retos cuando se requiera la manipulación digital de algunas obras.

---

<sup>12</sup> En Cataluña las competencias clave de la LOMCE (2013) se clasifican por competencias generales de etapa y competencias específicas propias de cada materia. Como la propuesta de intervención se ha diseñado para ser implementada en un instituto catalán se ha tenido en cuenta esta nomenclatura.

- *Competencia personal e interpersonal (CPI)*. Se llevará a cabo mediante la elaboración personal de un cuaderno de arte. También tendrá lugar a través del trabajo por pares y en grupo durante las puestas en común.
- *Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo (CCIM)*. Se desarrollará a través de los distintos retos permitiendo a los alumnos tomar conciencia de la sociedad y sus valores respecto la igualdad de género. Se cumplimentará con el proceso de elaboración de la propuesta (comunicando determinados contenidos estéticos y valores), las explicaciones del docente y las sesiones de puesta en común.

#### Competencias específicas de Dibujo Artístico

- *Competencia en la representación gráfica objetiva (CRGO)*. Se llevará a cabo a partir de la realización de varios esbozos previos al trabajo final cuando se estudie la figura humana y su representación.
- *Competencia en la creatividad artística (CCA)*. Se trabajará en todas las actividades; especialmente en el proceso de desarrollo de la propuesta final.
- *Competencia en la sensibilidad estética (CSE)*. Se tratará en los distintos retos. En particular, en la propuesta final donde el alumno demostrará qué grado de sensibilidad estética ha alcanzado respecto el tema de la igualdad de género en el arte contemporáneo. En las sesiones de presentación teórica del contenido, reflexión y retroalimentación también se desarrollará.
- *Competencia cultural artística (CCAR)*. Se trabajará mediante el análisis de obras artísticas ajenas y propias durante la presentación teórica del contenido, el desarrollo del juego y las sesiones de puesta en común.

### **3.5. Contenidos**

En la elaboración de esta propuesta se han tenido en cuenta aquellos contenidos<sup>13</sup> y criterios de evaluación citados en el Decreto 142/2008, de 15 de julio, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas del bachillerato. A continuación, se establece una tabla de relación entre los siguientes elementos del currículum: contenidos comunes y de curso, criterios de evaluación y objetivos didácticos<sup>14</sup>.

---

<sup>13</sup> En Cataluña, los contenidos se clasifican en contenidos comunes a la materia de Dibujo Artístico y contenidos propios de curso. En la propuesta se aplican los contenidos de la materia de Dibujo Artístico II correspondiente a 2º curso de Bachillerato.

<sup>14</sup> Los estándares de aprendizaje evaluables de la LOMCE (2013) todavía no se han implementado en la normativa de Cataluña motivo por el cual se ha optado por sustituirlos por objetivos didácticos.

Tabla 4. Relación entre contenidos, criterios de evaluación y objetivos didácticos

Contenidos	Criterios de evaluación	Objetivos didácticos
<p><b>Contenidos comunes (CC)</b></p> <p><b>CC1.</b> Representación gráfico-plástica de la realidad e ideas.</p> <p><b>CC2.</b> Aproximación a las obras relevantes del patrimonio artístico y cultural: diferentes movimientos, estilos y autores.</p> <p><b>CC3.</b> Uso eficiente de la terminología, materiales, herramientas y procedimientos.</p> <p><b>CC4.</b> Búsqueda, experimentación y valoración de soluciones creativas en las concreciones plásticas.</p> <p><b>CC5.</b> Valoración reflexiva y crítica de las realizaciones propias y ajenas, e interiorización de las experiencias.</p> <p><b>Contenidos propios del 2º curso (Dibujo Artístico II)</b></p> <p><b>BI. Interpretación y expresión subjetiva de la forma</b></p> <p><b>BI1.</b> Análisis de los elementos del lenguaje visual y plástico y de su sintaxis, e identificación en obras de arte representativas.</p> <p><b>BI2.</b> Interpretación imaginativa de las formas (transformación, deformación y variación) para la investigación creativa de representaciones gráficas.</p> <p><b>BI3.</b> Estudio de las aportaciones de las vanguardias del siglo XX y XXI.</p> <p><b>BI4.</b> Realización de expresiones gráficas como resultado de transferencia de lenguajes, ideas y vivencias.</p> <p><b>BIII. Análisis y representación de la figura humana</b></p> <p><b>BIII1.</b> Caracterización de la representación de la figura humana, mediante el análisis de obras de arte.</p> <p><b>BIII2.</b> Representación expresiva de la figura humana.</p> <p><b>BIII3.</b> Utilización e intervención del propio cuerpo en la generación de producciones gráfico-plásticas.</p>	<p><b>1.</b> Mostrar habilidad interpretativa en las representaciones y destreza expresiva en el uso de medios gráfico-plásticos a partir de la experimentación y la búsqueda de planteamientos innovadores.</p> <p><b>2.</b> Abstractar en la percepción visual los rasgos definidores de las formas observadas y retenerlas en la memoria para describirlas posteriormente con el lenguaje visual y plástico.</p> <p><b>3.</b> Interpretar de manera libre e imaginativa, con diferentes grados de iconicidad, que demuestren el desarrollo de la propia capacidad creativa.</p> <p><b>4.</b> Representar gráficamente formas con descripción de los elementos estructurales y los valores plásticos, y modificarlas con diferentes finalidades comunicativas argumentando la intencionalidad.</p> <p><b>5.</b> Describir gráficamente la anatomía del cuerpo humano.</p> <p><b>6.</b> Analizar oralmente y por escrito mensajes visuales con interpretación de los valores expresivos transmitidos por los elementos formales, y determinación de los significados de acuerdo con el contexto artístico, social y cultural en que son producidos.</p> <p><b>7.</b> Mantener una actitud abierta y respetuosa hacia los resultados plásticos próximos y los de las diferentes tendencias artísticas.</p> <p><b>8.</b> Entregar las actividades en los plazos concedidos con un grado de elaboración suficiente, que ponga de manifiesto el interés por la experimentación gráfico-plástica y la curiosidad en la investigación creativa.</p>	<p><b>1.1.</b> Utiliza con propiedad los materiales, procedimientos y recursos para representar y expresarse en relación con el objetivo plástico deseado.</p> <p><b>2.1.</b> Concibe la figura humana desde diferentes puntos de vista usando correctamente el lenguaje visual y plástico.</p> <p><b>3.1.</b> Interpreta y aplica formas con varios grados de iconicidad según sus funciones comunicativas.</p> <p><b>4.1.</b> Representa formas de acuerdo a su estructura interna.</p> <p><b>4.2.</b> Argumenta la intencionalidad con explicaciones orales, escritas y gráficas.</p> <p><b>5.1.</b> Comprende la figura humana como un elemento de estudio gráfico y expresivo mediante la observación y reflexión de obras propias y ajenas.</p> <p><b>5.2.</b> Elabora obras con diferentes procedimientos gráfico-plásticos y funciones expresivas a partir de la figura humana como sujeto.</p> <p><b>6.1.</b> Es capaz de realizar una lectura denotativa y connotativa de varias imágenes.</p> <p><b>7.1.</b> Muestra una actitud responsable y respeta el trabajo ajeno.</p> <p><b>7.2.</b> Entiende el valor artístico y cultural de las tendencias artísticas.</p> <p><b>8.1.</b> Entrega las actividades en el plazo y el grado de elaboración adecuado.</p> <p><b>8.2.</b> Demuestra interés por el tema de la igualdad de género y el arte contemporáneo.</p>

Además de los contenidos comunes de Dibujo Artístico y propios de 2º curso, se tratará simultáneamente la igualdad de género como contenido transversal. En este caso no existen unos contenidos específicos básicos definidos por la legislación estatal y autonómica. No obstante, en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato y el Decreto 142/2008, de 15 de julio, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas del bachillerato, se menciona la importancia de educar a los jóvenes en el rechazo a la discriminación y el respeto por la paridad entre sexos. Asimismo, se insta a incorporar elementos curriculares que prevengan futuros problemas. Finalmente, hemos tomado como base para nuestra propuesta estas directrices, así como algunos aspectos concretos del Plan estratégico de políticas de igualdad de género 2019-2022 de la Generalitat de Catalunya (2019). En este sentido, el grado de adquisición de estos contenidos será evaluado en estrecha relación con los propios de la materia.

### **3.6. Metodología**

La metodología principal de la propuesta es la gamificación. Los alumnos deberán trabajar y estudiar el tema de la igualdad de género y el arte contemporáneo a través de una serie de actividades dinámicas y lúdicas. Cada alumno tomará responsabilidad de su propio aprendizaje y construirá su conocimiento a través de retos que le permitirán descubrir nuevos contenidos, experimentar con el dibujo artístico y exponer su visión personal de la situación. Todo ello, acompañado del docente que se encargará de guiar y motivar a los estudiantes. De igual forma, el grupo de clase participará activamente en las puestas en común y ayudará a sus iguales en momentos de dificultad.

La gamificación también se combinará con otras metodologías docentes: clases magistrales, aprendizaje cooperativo y aprendizaje basado en el pensamiento. De este modo, se podrán maximizar las oportunidades de enseñanza y ofrecer al alumnado distintos contextos de aprendizaje con diferentes procedimientos, estrategias, recursos e instrumentos.

En función de la actividad a desarrollar se proponen distintos tipos de agrupamientos: individual (actividad 4), en parejas (actividad 2) y con el grupo de clase (actividades 1, 2, 3 y 5). En todo momento, el docente deberá estar atento a la organización y gestión del trabajo en cada agrupamiento y ofrecer los recursos adecuados para resolver cualquier situación que pueda surgir. También deberá responder con eficacia a las necesidades y los problemas de aprendizaje que puedan surgir de forma individual o en grupo.

### 3.7. Actividades

Establecemos la siguiente secuenciaci3n de actividades incluyendo su relaci3n con los contenidos comunes y de curso, los objetivos de etapa y materia, las competencias generales de bachillerato y las competencias espec ficas de la materia de Dibujo Art stico II expuestos anteriormente. En todo caso, las actividades que a continuaci3n se proponen, podr n variar en funci3n del progreso de los alumnos y el tiempo disponible, siendo el profesor que imparte la materia quien establezca las decisiones m s convenientes para su buen desarrollo.

Tabla 5. Descripci3n de las actividades

<b>Actividad 1. Start Game.</b> Introducci3n al tema y evaluaci3n inicial			
<b>Descripci3n.</b> El profesor har� una evaluaci3n inicial de diagn3stico del alumnado. Tambi3n efectuar� una introducci3n al tema de la igualdad de g3nero y el arte contempor�neo desde la representaci3n de la figura humana.			
<b>Contenidos comunes:</b> CC2 <b>Contenidos propios de Dibujo Art�stico I:</b> BI1, BI2, BIII1			
Objetivos de etapa	Objetivos de materia	Competencias generales	Competencias espec�ficas
OE1, OE2, OE6, OE9	ODA1, ODA5O, DA6	CCIM	CSE, CCAR

<b>Actividad 2. Play.</b> An�lisis de los conceptos en igualdad de g3nero a trav3s del arte contempor�neo			
<b>Descripci3n.</b> Los alumnos en parejas llevar�n a cabo los cinco primeros retos del juego ‘Miradas cruzadas. Igualdad de g3nero’ propuestos en la tabla 4 del apartado 2.3.3. Estos retos est�n pensados para realizarse de forma progresiva. Como recurso did�ctico se utilizar� el material digital disponible en distintos museos. Se dejar� libertad para que los alumnos exploren en Internet y decidan qu3 medios digitales y qu3 museos les parecen m�s adecuados para llevar a cabo la tarea. El profesor actuar� como gu�a proporcionando momentos de retroalimentaci3n individual y colectiva.			
<b>Contenidos comunes:</b> CC2, CC3, CC5 <b>Contenidos propios de Dibujo Art�stico II</b> <b>BI. Interpretaci3n y expresi3n subjetiva de la forma:</b> BI1, BI2, BI3 <b>BIII. An�lisis y representaci3n de la figura humana:</b> BIII1, BIII2			
Objetivos de etapa	Objetivos de materia	Competencias generales	Competencias espec�ficas
OE1, OE2, OE3, OE4, OE5, OE6, OE7, OE8, OE9	ODA1, ODA2, ODA3, ODA4, ODA5, ODA6	CC, CI, CGTI, CD, CPI, CCIM	CCA, CSE, CCAR

<b>Actividad 3. Pause.</b> Puesta en común			
<b>Descripción.</b> Los alumnos junto al profesor llevarán a cabo una puesta en común del trabajo realizado anteriormente en la actividad 2. El profesor se encargará de hacer recapacitar a los estudiantes sobre la experiencia para encaminarlos hacia la realización del reto final.			
<b>Contenidos comunes:</b> CC2, CC3, CC5 <b>Contenidos propios de Dibujo Artístico II:</b> BI1, BIII1			
Objetivos de etapa	Objetivos de materia	Competencias generales	Competencias específicas
OE1, OE2, OE3, OE4, OE6, OE7, OE9	ODA1, ODAODA5, ODA6	CC, CPI, CCIM	CSE, CCAR

<b>Actividad 4. Return Game.</b> Creación de una composición artística propia			
<b>Descripción.</b> Los alumnos, a partir del conocimiento adquirido anteriormente, deberán hacer frente al reto final definido en la tabla 4 del apartado 2.3.3. Deberán crear individualmente una propuesta artística que refleje sus sentimientos y opiniones respecto el tema 'Unimos miradas. ¿Iguales o diferentes?'. Asimismo, tendrán que representar su idea usando como referente la figura humana mediante la combinación de técnicas secas y collage. Adicionalmente, dispondrán de un cuaderno de arte para realizar esbozos iniciales de la propuesta.			
<b>Contenidos comunes:</b> CC1, CC3, CC4 <b>Contenidos propios de Dibujo Artístico II:</b> BI1, BI2, BI4, BIII2, BIII3			
Objetivos de etapa	Objetivos de materia	Competencias generales	Competencias específicas
OE1, OE2, OE3, OE4, OE7, OE8, OE9	ODA1, ODA2, ODA3, ODA4, ODA5, ODA6	CC, CPI, CCIM	CRGO, CCA, CSE, CCAR

<b>Actividad 5. Game Over, You Win.</b> Montaje de una exposición y reflexión			
<b>Descripción.</b> Los alumnos y el profesor montarán una exposición en el vestíbulo del centro. A modo conclusivo, se llevará a cabo un debate en clase para conocer la opinión del alumnado sobre la experiencia, el grado de conocimientos adquiridos y la toma de consciencia sobre el tema.			
<b>Contenidos comunes:</b> CC3, CC5 <b>Contenidos propios de Dibujo Artístico II:</b> BI1, BIII2			
Objetivos de etapa	Objetivos de materia	Competencias generales	Competencias específicas
OE1, OE2, OE4, OE7, OE8, OE9	ODA1, ODAODA5, ODA6	CC, CPI, CCIM	CCA, CSE, CCAR

## **3.8. Temporalizaci n**

### **3.8.1. Descripci n de las sesiones**

Seg n el Decreto 142/2008, de 15 de julio, por el que se establece la ordenaci n de las ense anzas del bachillerato, el n mero de horas semanales para Dibujo Art stico II es de 4 horas. En esta propuesta de intervenci n se considera que la sesi n semanal se realizar  en dos d as de dos horas cada una para poder aprovechar m s el tiempo que pueda perderse en la preparaci n del material al inicio de la clase y su recogida al final. Asimismo, la distribuci n por sesiones no implica un sistema cerrado, sino que se prevé que el docente adapte la temporalizaci n en funci n del ritmo de aprendizaje de los alumnos.

#### **Sesi n 1: Actividad 1**

En la primera hora de la sesi n se explicar  la din mica de funcionamiento de las actividades 2, 3, 4 y 5, el sistema de evaluaci n y el tipo de agrupamiento a seguir. Posteriormente, se dedicar  un tiempo a la resoluci n de dudas. A continuaci n, el profesor emplear  la aplicaci n digital Mentimeter. Los alumnos en grupos de cinco (formados por el docente para agilizar la clase) deber n responder una serie de preguntas r pidas a modo de concurso. Con ello, el profesor podr  tantear los conocimientos previos de la clase sobre igualdad de g nero, arte contempor neo y museos virtuales. Se comentar n los resultados obtenidos usando las gr ficas propias del programa.

En la segunda hora de la sesi n, el profesor realizar  una exposici n tratando de forma concisa los conceptos principales del tema (igualdad de g nero, arte y figura humana, recursos did cticos en los museos virtuales) y otros secundarios (lenguaje gr fico-pl stico, procedimientos, materiales y herramientas).

#### **Sesi n 2: Actividad 2**

En esta sesi n, el profesor empezar  explicando el modo en que los alumnos deber n abordar los distintos retos del juego. El profesor no entrar  en detalles, pero s  que indicar  ciertas directrices b sicas. Los alumnos se agrupar n en parejas y seleccionar n un nombre para poder crear las clasificaciones. Al empezar el juego, cada miembro deber  escoger un camino de los propuestos (mirada femenina o mirada masculina) para resolver los retos pasando los distintos niveles del juego hasta llegar a la prueba final. Al mismo tiempo, se les dar  instrucciones para que registren todo su trabajo en el portafolio online MyDocumenta (textos, im genes, v deos y comentarios). De este modo, el profesor y el resto de los compa eros podr n hacer un seguimiento de su progreso y hacer comentarios cr tico-

constructivos. En esta sesión se prevé que los alumnos empiecen a jugar y a desarrollar el primer reto 'Explorando'.

### **Sesión 3: Actividad 2**

Esta sesión se dedicará al juego. Se prevé que los alumnos trabajen en la resolución del primer reto 'Explorando' y el segundo reto 'Construyendo una mirada'. El trabajo será autónomo y entre parejas. No obstante, se les animará a interactuar con el resto de los compañeros en caso de tener dudas. Al mismo tiempo, el profesor estará atento a las cuestiones que puedan surgir durante la sesión y ofrecerá apoyo constante para encaminar al alumnado hacia la obtención de unos buenos resultados. El docente también realizará una revisión del trabajo guardado en el portafolio online.

### **Sesión 4: Actividad 2**

Al principio de esta sesión se presentarán los resultados de los retos anteriores. En la pizarra digital se visualizarán los puntos de cada equipo, el nivel y el estatus. También se otorgarán puntos extras en casos concretos. Aquellos que hayan logrado superar los dos niveles obtendrán una medalla. El resto de la sesión se dedicará a la puesta en común con toda la clase. El profesor hará una selección de los trabajos más idóneos para comentar en grupo. El alumno deberá explicar delante de los compañeros cómo ha resuelto el reto correspondiente y qué ha descubierto en el proceso. En todo momento, el profesor les guiará llevando a cabo una retroalimentación constructiva y fomentando el diálogo crítico entre todos. Al finalizar la sesión, se anunciará a los alumnos que disponen de otra oportunidad para obtener la puntuación máxima.

### **Sesión 5: Actividad 2**

Esta sesión se dedicará al juego y a la superación de retos. Las parejas que no hayan logrado superar el segundo reto podrán continuar con él. El resto de los alumnos podrán proceder con el tercer reto 'Desafío'. Por la dinámica del juego se prevé que en cada sesión los alumnos trabajen en un reto. Sin embargo, el profesor respetará los ritmos de aprendizaje. Por otra parte, deberá estar continuamente atento y organizar a los estudiantes guiándolos en la resolución de los distintos retos (tanto por aquellos que estén retrasados como los que estén avanzados).

### **Sesión 6: Actividad 2**

Al iniciar la sesión, el profesor hará un resumen de la situación (puntos y clasificación) y comentará algunos de los trabajos realizados para orientar a los

alumnos en su proceso de aprendizaje. También preguntará si todos los equipos han recibido algún desafío por parte de sus compañeros para asegurar el buen funcionamiento del juego. Aquellos que hayan seguido un ritmo constante deberán empezar con el cuarto reto 'Abriendo nuevos caminos'. Una vez más, el docente estará atento a cualquier duda que pueda ir surgiendo en el juego, el portafolio o la organización de los equipos.

### **Sesión 7: Actividad 2**

Esta sesión se desarrollará exactamente como la anterior. En este caso, se les prestará especial atención a aquellos alumnos que empiecen con el quinto reto 'Nosotros también podemos ser comisarios'. Primero, se les dejará que investiguen por sí mismos cómo podrían llevar a cabo este reto y pongan en común aquellos conocimientos que han aprendido individualmente. Posteriormente, el profesor les preguntará sobre el enfoque que han adoptado. Según la propuesta, se les guiará y proporcionará ejemplos, herramientas y recursos online. Al inicio de la segunda hora de la sesión, se les recomendará que exploren la web Google Arts & Culture (en particular, las secciones 'Explore' y 'Timeline') y se les dará una lista complementaria de museos con recorridos virtuales.

### **Sesión 8: Actividad 3**

Al empezar la sesión, se hará un recordatorio de las actividades 4 y 5 explicando de nuevo los objetivos, el procedimiento y el sistema de puntuación. Se resolverán dudas. Una vez finalizada esta parte, se dedicará toda la sesión a reflexionar en grupo sobre la experiencia y los resultados alcanzados. El profesor seleccionará los trabajos de los retos 3, 4 y 5 que crea más convenientes y que puedan afianzar los conocimientos de los alumnos. Respecto al reto 3, el estudiante que haya ideado el desafío saldrá delante de la clase a explicar su finalidad. Por su parte, el compañero que haya ejecutado el desafío también deberá exponer su trabajo. En el reto 4, los alumnos deberán mostrar si su intervención ha suscitado interés en otros usuarios. Por último, en el reto 5, las parejas deberán comentar la propuesta de montaje de la exposición virtual. Deberán explicar cómo han buscado el material en internet, por qué han seleccionado estas obras, qué procedimientos han seguido para manipularlas y cómo han diseñado la exposición. El docente animará a los estudiantes a exponer su opinión en público, a preguntar si tienen dudas, a consultar el material disponible en el portafolio online y a realizar comentarios escritos de los trabajos guardados. Los últimos treinta minutos se dedicarán a llevar a cabo una autoevaluación y coevaluación de los trabajos entregados.

### **Sesión 9: Actividad 4**

Esta sesión empezará con un repaso a la clasificación y a los méritos (medallas y estatus) alcanzados por cada equipo. Se les recordará a los alumnos que el juego aún continúa y, por tanto, deben hacer frente al reto final ‘Unamos miradas. ¿Iguales o diferentes?’. El profesor entregará un cuaderno de artista hecho con 20 hojas DIN-A5. Se explicará a los alumnos que su finalidad consiste en llevar a cabo un registro del proceso creativo del reto para su evaluación final. Se aprovechará este momento para comentar a los alumnos que la entrega final se realizará en láminas A1 con un soporte rígido y que al finalizar se montará una exposición en el vestíbulo de la escuela que deberán organizar ellos mismos. Los alumnos deberán combinar el trazado a mano (a lápiz, bolígrafo, carboncillo, etc.) con técnicas de collage (recorte imágenes y textos, uso material en volumen, etc.). También se les alentará a utilizar su propio cuerpo o el de otras personas (según crean conveniente) para generar sus producciones gráfico-plásticas.

Con el propósito de ayudar a los alumnos a iniciar su proceso creativo se realizará en clase una lluvia de ideas con la aplicación digital Popplet. Seguidamente, se dejará a los alumnos que trabajen en clase sus primeros esbozos y experimenten con diferentes materiales (teniendo en cuenta que se trata de crear una composición artística donde se combine las técnicas secas con el collage). Durante esta sesión, el profesor irá hablando con cada alumno sobre sus inquietudes e ideas.

### **Sesión 10: Actividad 4**

Se presentará ante la clase las propuestas trabajadas durante la sesión anterior para su corrección en grupo. Posteriormente, se dejará el resto del tiempo de la sesión para que trabajen en sus composiciones y en el montaje expositivo. El profesor irá de nuevo hablando con cada alumno pidiéndole que le enseñe su trabajo para orientarlos sobre su proceso de aprendizaje y averiguar si están comprendiendo los conceptos propios de la materia y el tema.

### **Sesión 11: Actividad 4**

Se llevará a cabo la presentación y entrega final de las composiciones artísticas. Los alumnos colgarán los trabajos en las paredes para efectuar una exposición pública. Al mismo tiempo, se les pedirá que hagan sus aportaciones personales respecto la obra de otros para poder evaluar si han adquirido los conocimientos adecuados y desarrollado un sentido estético-crítico. También se les pedirá que entreguen el cuaderno de arte, suban en el portafolio una foto de su obra con una nota y realicen un par de comentarios sobre los trabajos de los compañeros.

## Sesi n 12: Actividad 5

En esta sesi n los alumnos junto al profesor montar n en el vest bulo del centro la exposici n. Seguidamente, se llevar  a cabo una puesta en com n y una evaluaci n de la experiencia en un ambiente informal (se situar n todos en c rculo). Se le prestar  especial atenci n a este momento de la sesi n. De este modo, el docente podr  conocer de primera mano las opiniones de los alumnos sobre la experiencia y el grado de consecuci n de los objetivos. Para finalizar, el profesor har  entrega de los t tulos (estatus) y medallas (logros) como reconocimiento a la labor realizada.

### 3.8.2. Cronograma

Tabla 6. Cronograma del desarrollo de las sesiones

Horas lectivas		2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24
Sesi�n 1	Presentaci�n y evaluaci�n inicial de los conocimientos	█											
Sesi�n 2 y 3	Realizaci�n de los retos (jugando)		█										
Sesi�n 4	Retroalimentaci�n y exposici�n de los trabajos				█								
Sesi�n 5, 6 y 7	Realizaci�n de los retos (jugando)					█							
Sesi�n 8	Puesta en com�n y presentaci�n de los trabajos							█					
Sesi�n 9, 10 y 11	Desarrollo de la propuesta art�stica y presentaci�n									█			
Sesi�n 12	Montaje de la exposici�n y valoraci�n de la experiencia												█

Fuente: Elaboraci n propia (2020)

### 3.8.3. Fichas de las sesiones

Las siguientes fichas recogen de forma completa c mo se van a desarrollar las distintas sesiones, qu  objetivos, contenidos y competencias se trabajar n, en qu  espacio tendr n lugar las actividades, c mo se agrupar n los alumnos, qu  recursos se utilizar n y c mo se evaluar  el proceso de aprendizaje. De este modo, el docente dispondr  de un recurso de consulta met dico. Por otra parte, se ha creado una secci n de observaciones donde el docente durante y despu s de las sesiones podr  anotar aquello que crea oportuno para facilitar y mejorar su pr ctica docente. En caso de que el profesor no pueda llevar a cabo la actividad docente, su sustituto podr  retomarla sin dificultades siguiendo el material dispuesto en cada ficha.

Tabla 7. Ficha de la sesión 1

Título		Sesión
Igualdad de género y figura humana		1
Objetivos	Contenidos	
<b>Objetivos de etapa</b> OE1, OE2, OE6, OE9 <b>Objetivos de materia</b> ODA1, ODA5O, DA6	<b>Contenidos comunes:</b> CC2 <b>Contenidos propios de Dibujo Artístico II:</b> BI1, BI3, BIII1	
Actividad 1		Competencias
<p>El profesor realizará una exposición de las directrices generales de la propuesta didáctica, el sistema de evaluación y los tipos de agrupamientos. Una vez finalizada la presentación, se procederá a la resolución de dudas.</p> <p>A continuación, se llevará a cabo una evaluación de diagnóstico entre los alumnos con la aplicación digital Mentimeter (<a href="https://www.mentimeter.com/">https://www.mentimeter.com/</a>) para conocer su nivel de conocimientos sobre el tema de igualdad de género y arte contemporáneo.</p> <p>Por último, el profesor realizará una clase magistral de introducción a los temas de igualdad de género, arte contemporáneo (figura humana) y museos virtuales.</p>		<b>Generales</b> CCIM  <b>Específicas</b> CSE CCAR
Espacio y agrupamiento	Recursos	Temporalización
<b>Espacio:</b> Aula ordinaria.  <b>Agrupamiento:</b> En la prueba digital se agruparán en grupos de cinco alumnos organizados previamente por el profesor. La clase magistral se realizará con el grupo.	<b>Recursos personales:</b> Alumnos y docente. <b>Materiales:</b> Presentación con texto e imágenes. <b>Recursos TIC:</b> Ordenador del aula, proyector del aula, pizarra digital, móvil u ordenador, aplicación digital Mentimeter.	<b>Duración:</b> 2 horas  <b>Distribución del tiempo:</b> Presentación de las actividades de la unidad didáctica. 30 min. Prueba digital de diagnóstico. 30 min. Clase magistral. 1 hora.
Técnica e instrumento de evaluación		
<b>Descripción:</b> Desarrollo de varias preguntas de diagnóstico en formato concurso con la aplicación digital Mentimeter ( <a href="https://www.mentimeter.com/">https://www.mentimeter.com/</a> )  <b>Técnica:</b> Prueba específica. <b>Instrumento:</b> Prueba digital.		
Observaciones		

Tabla 8. Ficha de las sesiones 2 y 3

T�tulo		Sesiones
Igualdad de g�nero y figura humana		2, 3
Objetivos	Contenidos	
<p><b>Objetivos de etapa</b> OE1, OE2, OE3, OE4, OE5, OE6, OE7, OE8, OE9</p> <p><b>Objetivos de materia</b> ODA1, ODA2, ODA3, ODA4, ODA5, ODA6</p>	<p><b>Contenidos comunes:</b> CC2, CC3, CC5</p> <p><b>Contenidos propios de Dibujo Art�stico II:</b> BI1, BI2, BI3, BIII1, BIII2</p>	
Actividad 2		Competencias
<p>El profesor presentar� el juego y explicar� sin dar muchos detalles la din�mica de trabajo para que los alumnos puedan indagar por su propia cuenta. (<a href="https://view.genial.ly/5ea5dad759aa2boda8e28f8c/game-breakout-miradas-cruzadas">https://view.genial.ly/5ea5dad759aa2boda8e28f8c/game-breakout-miradas-cruzadas</a>)</p> <p>Los alumnos se agrupar�n en parejas y decidir�n qu� mirada (femenina o masculina) desarrollar�n cada uno.</p> <p>El resto de tiempo de las sesiones 2 y 3 se dedicar� a la realizaci�n y la superaci�n del primer y segundo reto. El material creado se subir� en el portafolio MyDocumenta (<a href="http://www.mydocumenta.com/">http://www.mydocumenta.com/</a>).</p>		<p><b>Generales</b> CC, CI, CGTI, CD, CCIM</p> <p><b>Espec�ficas</b> CCA, CSE, CCAR</p>
Espacio y agrupamiento	Recursos	Temporalizaci�n
<p><b>Espacio:</b> Aula ordinaria o aula inform�tica (dependiendo de si los alumnos disponen de sus propios ordenadores).</p> <p><b>Agrupamiento:</b> En parejas.</p>	<p><b>Recursos personales:</b> Alumnos y docente.</p> <p><b>Recursos TIC:</b> Ordenador del aula, proyector del aula, pizarra digital, ordenador para cada alumno equipados con software de edici�n de texto e im�genes, conexi�n WIFI de alta velocidad, p�ginas web de museos virtuales, portafolio online MyDocumenta, juego dise�ado por el profesor.</p>	<p><b>Duraci�n:</b> 4 horas</p> <p><b>Distribuci�n del tiempo:</b> <u>Sesi�n 2</u> Presentaci�n del juego y organizaci�n. 30 min. Realizaci�n del primer reto. 1 hora y 30 min. <u>Sesi�n 3</u> Realizaci�n del segundo reto (los alumnos que no hayan terminado el primer reto podr�n hacerlo). 2 horas.</p>
T�cnica e instrumento de evaluaci�n		
<p><b>Descripci�n:</b> En la sesi�n 3, el profesor usar� la lista de control para evaluar la actitud de los alumnos.</p> <p><b>T�cnica:</b> Observaci�n. <b>Instrumento:</b> Lista de control.</p>		
Observaciones		

Fuente: Elaboraci n propia (2020)

Tabla 9. Ficha de la sesión 4

Título		Sesión
Igualdad de género y figura humana		4
Objetivos	Contenidos	
<p><b>Objetivos de etapa</b> OE1, OE2, OE3, OE4, OE6, OE7, OE9</p> <p><b>Objetivos de materia</b> ODA1, ODA2, ODA4, ODA5, ODA6</p>	<p><b>Contenidos comunes:</b> CC2, CC3, CC5</p> <p><b>Contenidos propios de Dibujo Artístico II:</b> BI3, BIII2</p>	
Actividad 2		Competencias
<p>El profesor dará a conocer los resultados del primer y segundo reto. Se comentará la clasificación, se concederán puntos extras y se otorgarán los estatus. El profesor también aprovechará para explicar a los alumnos que disponen de una segunda oportunidad si no han alcanzado aún los dos niveles.</p> <p>Los alumnos llevarán a cabo una puesta en común. Previamente, el profesor escogerá del portafolio online los trabajos más representativos. Los alumnos designados deberán presentar sus propuestas y comentarlas con el resto del grupo.</p>		<p><b>Generales</b> CC, CPI, CCIM</p> <p><b>Específicas</b> CSE, CCAR</p>
Espacio y agrupamiento	Recursos	Temporalización
<p><b>Espacio:</b> Aula ordinaria o aula informática (dependiendo de si los alumnos disponen de sus propios ordenadores).</p> <p><b>Agrupamiento:</b> Grupo de clase.</p>	<p><b>Recursos personales:</b> Alumnos y docente.</p> <p><b>Materiales:</b> Trabajo de los alumnos, hojas de trabajo.</p> <p><b>Recursos TIC:</b> Ordenador del aula, proyector del aula, pizarra digital, portafolio online.</p>	<p><b>Duración:</b> 2 horas</p> <p><b>Distribución del tiempo</b> Presentación de los resultados. 30 min. Puesta en común. 1 hora y 30 min.</p>
Técnica e instrumento de evaluación		
<p><b>Descripción:</b> Se realizará una puesta en común con los alumnos a modo de retroalimentación constructiva. Se procurará que todos los estudiantes intervengan en el proceso presentando su trabajo o aportando sus opiniones al respeto.</p> <p><b>Técnica:</b> Intercambio. <b>Instrumento:</b> Puesta en común.</p>		
Observaciones		

Tabla 10. Ficha de las sesiones 5, 6 y 7

Título		Sesiones
Igualdad de género y figura humana		5, 6, 7
Objetivos	Contenidos	
<p><b>Objetivos de etapa</b> OE1, OE2, OE3, OE4, OE5, OE6, OE7, OE8, OE9</p> <p><b>Objetivos de materia</b> ODA1, ODA2, ODA3, ODA4, ODA5, ODA6</p>	<p><b>Contenidos comunes:</b> CC2, CC3, CC5</p> <p><b>Contenidos propios de Dibujo Artístico II:</b> BI1, BI2, BI3, BIII1, BIII2</p>	
Actividad 2		Competencias
<p>Al principio de cada sesión el docente dedicará tiempo a organizar el trabajo, comentar la clasificación y puntos de los alumnos y mostrar algunos trabajos representativos.</p> <p>A continuación, los alumnos proseguirán con la resolución de los distintos retos que se les plantee subiendo el material en el portafolio online.</p>		<p><b>Generales</b> CC, CI, CGTI, CD, CCIM</p> <p><b>Específicas</b> CCA, CSE, CCAR</p>
Espacio y agrupamiento	Recursos	Temporalización
<p><b>Espacio:</b> Aula ordinaria o aula informática (dependiendo de si los alumnos disponen de sus propios ordenadores)</p> <p><b>Agrupamiento:</b> En parejas.</p>	<p><b>Recursos personales:</b> Alumnos y docente. En el cuarto reto se espera que los alumnos reciban respuesta de usuarios de la red.</p> <p><b>Materiales:</b> Trabajo de los alumnos, hojas de trabajo.</p> <p><b>Recursos TIC:</b> Ordenador del aula, proyector del aula, pizarra digital, ordenador portátil para cada alumno equipados con software de edición de texto e imágenes, conexión WIFI de alta velocidad, páginas web de museos virtuales, juego diseñado por el profesor y portafolio online MyDocumenta.</p>	<p><b>Duración:</b> 6 horas</p> <p><b>Distribución del tiempo</b> <u>Sesión 5</u> Presentación de la puntuación. 10 min. Organización. 5 min. Explicación de varios trabajos y resolución de dudas. 15 min Realización del tercer reto. 1 hora y 30 min. <u>Sesiones 6 y 7</u> Se repite la estructura dejando 1 hora y 30 min para resolver el cuarto y quinto reto.</p>
Técnica e instrumento de evaluación		
<p><b>Descripción:</b> En la sesión 7, el profesor usará la lista de control para evaluar la actitud de los alumnos.</p> <p><b>Técnica:</b> Observación. <b>Instrumento:</b> Lista de control.</p>		
Observaciones		

Tabla 11. Ficha de la sesión 8

Título		Sesión
Igualdad de género y figura humana		8
Objetivos	Contenidos	
<p><b>Objetivos de etapa</b> OE1, OE2, OE3, OE4, OE6, OE7, OE9</p> <p><b>Objetivos de materia</b> ODA1, ODAODA5, ODA6</p>	<p><b>Contenidos comunes:</b> CC2, CC3, CC5</p> <p><b>Contenidos propios de Dibujo Artístico II:</b> BI1, BIII1</p>	
Actividad 3		Competencias
<p>El profesor dará a conocer los resultados del tercer, cuarto y quinto reto. Se comentará la clasificación, se concederán puntos extras y se otorgarán los estatus correspondientes.</p> <p>Los alumnos llevarán a cabo una puesta en común. Previamente el profesor habrá escogido del portafolio online los trabajos más representativos. Los alumnos deberán presentar sus propuestas y comentarlas con el resto del grupo. Antes de finalizar la sesión, se les dará a los alumnos la escala de autovaloración y la guía de coevaluación para que valoren el trabajo realizado hasta el momento.</p>		<p><b>Generales</b> CC, CPI, CCIM</p> <p><b>Específicas</b> CSE, CCAR</p>
Espacio y agrupamiento	Recursos	Temporalización
<p><b>Espacio:</b> Aula ordinaria.</p> <p><b>Agrupamiento:</b> Grupo de clase.</p>	<p><b>Recursos personales:</b> Alumnos y docente</p> <p><b>Materiales:</b> Trabajo de los alumnos, hojas de trabajo.</p> <p><b>Recursos TIC:</b> Ordenador del aula, proyector del aula, pizarra digital, portafolio online MyDocumenta.</p>	<p><b>Duración:</b> 2 horas</p> <p><b>Distribución del tiempo</b> Presentación de los resultados. 30 min. Puesta en común. 1 hora. Ejecución de la autovaloración y coevaluación. 30 min.</p>
Técnica e instrumento de evaluación		
<p><b>Descripción:</b> Se realizará una puesta en común con los alumnos a modo de retroalimentación constructiva. Asimismo, se proporcionará a los alumnos una plantilla con una escala de autovaloración para asignarse una nota teniendo en cuenta el trabajo realizado en los cinco retos. Para el reto 3 los alumnos deberán coevaluar el trabajo del compañero a quién han lanzado el desafío. Al mismo tiempo, el profesor también evaluará a los alumnos estableciendo una correspondencia entre las puntuaciones obtenidas en el juego y los logros.</p> <p><b>Técnica:</b> Intercambio, producciones del alumnado. <b>Instrumento:</b> Puesta en común, escala de autovaloración, guía de coevaluación y rúbrica.</p>		
Observaciones		

Tabla 12. Ficha de las sesiones 9, 10 y 11

Título		Sesiones
Igualdad de género y figura humana		9, 10, 11
Objetivos	Contenidos	
<b>Objetivos de etapa</b> OE1, OE2, OE3, OE4, OE7, OE8, OE9 <b>Objetivos de materia</b> ODA1, ODA2, ODA3, ODA4, ODA5, ODA6	<b>Contenidos comunes:</b> CC1, CC3, CC4 <b>Contenidos propios de Dibujo Artístico II:</b> BI1, BI2, BI4, BIII2, BIII3	
Actividad 4		Competencias
<p>El profesor realizará una exposición del reto final y procederá a la resolución de dudas. También repartirá entre los alumnos un cuaderno de arte para que realicen sus esbozos de trabajo. Seguidamente se llevará a cabo una lluvia de ideas con la aplicación digital Popplet (<a href="https://popplet.com/">https://popplet.com/</a>) para ayudar a los alumnos a iniciar el proceso creativo. El resto de tiempo se dejará a los alumnos trabajar en sus producciones artísticas intercalando correcciones individuales y en grupo (sesiones 9 y 10). En la sesión 10 se presentará la clasificación inicial del reto. En la sesión 11, los alumnos deberán presentar sus propuestas y comentarlas con el resto del grupo.</p>		<b>Generales</b> CC, CPI, CCIM  <b>Específicas</b> CRGO, CCA, CSE, CCAR
Espacio y agrupamiento	Recursos	Temporalización
<b>Espacio:</b> Aula de dibujo.  <b>Agrupamiento:</b> Individual Grupo de clase	<b>Recursos personales:</b> Alumnos y docente. <b>Materiales:</b> Trabajo de los alumnos, cuerpo, lápices de color, lápices de grafito, carboncillos, sanguina, bolígrafos, tijeras, imágenes o textos recortados u otro material que pueda servir para el collage, cuaderno de arte con hojas A5, papel A1 para técnicas secas y collage, cartón pluma A1, mesa de trabajo, caballetes, armario. <b>Recursos TIC:</b> Portafolio online MyDocumenta. aplicación digital Popplet.	<b>Duración:</b> 6 horas  <b>Distribución del tiempo</b> <u>Sesión 9</u> Exposición del reto, resolución de dudas y reparto del cuaderno de arte. 20 min. Lluvia de ideas. 40 min. Desarrollo individual de la propuesta. 1 hora <u>Sesión 10</u> Desarrollo individual de la propuesta y correcciones individuales y en grupo. 2 horas <u>Sesión 11</u> Entrega de las propuestas y disposición de los A1 para su presentación. 15 min. Puesta en común. 1 hora y 45 min.
Técnica e instrumento de evaluación		
<p><b>Descripción:</b> Se realizará una puesta en común con los alumnos con el propósito de hacerles reflexionar sobre su proceso de aprendizaje y el resultado final. En las sesiones de trabajo (9 y 10) el profesor llevará a cabo correcciones de evaluación del proceso. En la sesión 11, el profesor usará la lista de control para evaluar la actitud de los alumnos. También se llevará a cabo una evaluación del cuaderno de arte, la propuesta artística y la presentación mediante una rúbrica donde se establecerá una correspondencia con las puntuaciones del juego.</p> <p><b>Técnica:</b> Intercambio, observación y producciones del alumnado. <b>Instrumento:</b> Puesta en común, lista de control y rúbrica.</p>		
Observaciones		

Tabla 13. Ficha de la sesión 12

Título		Sesión
Igualdad de género y figura humana		12
Objetivos	Contenidos	
<p><b>Objetivos de etapa</b> OE1, OE2, OE4, OE7, OE8, OE9</p> <p><b>Objetivos de materia</b> ODA1, ODAODA5, ODA6</p>	<p><b>Contenidos comunes:</b> CC3, CC5</p> <p><b>Contenidos propios de Dibujo Artístico II:</b> BI1, BIII2</p>	
Actividad 5		Competencias
<p>Los alumnos y el profesor montarán la exposición en el vestíbulo del centro.</p> <p>Una vez finalizada, se organizará una puesta en común en el aula donde se debatirá sobre la experiencia y se harán entrega de los premios.</p>		<p><b>Generales</b> CC, CPI, CCIM</p> <p><b>Específicas</b> CCA, CSE, CCAR</p>
Espacio y agrupamiento	Recursos	Temporalización
<p><b>Espacio:</b> Vestíbulo del centro y aula ordinaria.</p> <p><b>Agrupamiento:</b> Grupo de clase.</p>	<p><b>Recursos personales:</b> Alumnos y docente.</p> <p><b>Materiales:</b> Trabajo de los alumnos.</p>	<p><b>Duración:</b> 2 horas</p> <p><b>Distribución del tiempo</b> Montaje de la exposición. 45 min. Puesta en común y entrega de los premios. 1 hora y 15 min.</p>
Técnica e instrumento de evaluación		
<p><b>Descripción:</b> Se realizará una puesta en común con los alumnos en forma de debate para conocer qué opinan de la experiencia y qué grado de conocimientos han alcanzado.</p> <p>El profesor usará la lista de control para evaluar la actitud de los alumnos durante el debate y el montaje de la exposición.</p> <p><b>Técnica:</b> Intercambio y observación. <b>Instrumento:</b> Puesta en común y lista de control.</p>		
Observaciones finales		

### 3.9. Recursos

En la siguiente tabla se recogen los recursos necesarios para llevar a cabo la propuesta didáctica.

Tabla 14. Recursos empleados en la propuesta

Recursos	Descripción
Personales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Docente de la materia</li> <li>• Alumnos de 2º de Bachillerato</li> <li>• Usuarios de la red</li> </ul>
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuerpo</li> <li>• Lápices de color</li> <li>• Lápices de grafito</li> <li>• Carboncillos</li> <li>• Sanguina</li> <li>• Bolígrafos</li> <li>• Tijeras</li> <li>• Imágenes o textos recortados u otro material que pueda servir para el collage</li> <li>• Cuaderno de arte con hojas A5</li> <li>• Papel A1 para técnicas secas y collage</li> <li>• Cartón pluma A1</li> <li>• Hojas de trabajo</li> <li>• Mesa de trabajo</li> <li>• Caballetes</li> <li>• Armario para guardar los materiales</li> <li>• Presentación del profesor</li> <li>• Trabajos de los alumnos</li> </ul>
TIC	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ordenador del aula</li> <li>• Proyector del aula</li> <li>• Pizarra digital</li> <li>• Ordenadores portátiles para cada alumno equipados con software de edición de texto e imágenes</li> <li>• Móvil</li> <li>• Conexión WIFI de alta velocidad</li> <li>• Páginas web de museos virtuales</li> <li>• Portafolio online MyDocumenta: <a href="http://www.mydocumenta.com/">http://www.mydocumenta.com/</a></li> <li>• Juego diseñado por el profesor: <a href="https://view.genial.ly/5ea5dad759aa2boda8e28f8c/game-breakout-miradas-cruzadas">https://view.genial.ly/5ea5dad759aa2boda8e28f8c/game-breakout-miradas-cruzadas</a></li> <li>• Aplicación digital Mentimeter: <a href="https://www.mentimeter.com/">https://www.mentimeter.com/</a></li> <li>• Aplicación digital Popplet: <a href="https://popplet.com/">https://popplet.com/</a></li> </ul>
Espaciales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula de informática (o en el aula ordinaria si los alumnos disponen de sus propios ordenadores)</li> <li>• Aula de dibujo</li> <li>• Vestíbulo del centro</li> </ul>

Fuente: Elaboración propia (2020)

## **3.10. Evaluación**

### **3.10.1. Aspectos generales**

La evaluación será continua y contemplará distintos momentos: previa al aprendizaje (evaluación diagnóstica), durante el aprendizaje (evaluación formativa) y posterior al aprendizaje (evaluación sumativa).

La evaluación de diagnóstico se llevará a cabo con el propósito de averiguar qué sabe el alumno sobre la igualdad de género, el arte contemporáneo y los museos virtuales. A partir de los datos obtenidos se adecuará el proceso de enseñanza y aprendizaje. La evaluación formativa tendrá lugar en clase en momentos de corrección individual o en parejas durante el desarrollo de las tareas. Su objetivo consistirá en orientar al estudiante en su aprendizaje y en la consecución de resultados óptimos. Finalmente, la evaluación sumativa se ejecutará en las puestas en común durante la presentación de los trabajos finales y su posterior reflexión en grupo. Se discutirá sobre los errores y los logros alcanzados haciendo recapacitar a los estudiantes. Asimismo, se implicará a los alumnos en la evaluación de su propio aprendizaje y el de sus compañeros mediante el uso de mecanismos de autoevaluación y coevaluación.

Al inicio de cada actividad, se expondrán de forma clara los distintos aspectos que se tendrán en cuenta a la hora de evaluar el trabajo del alumnado. En todo momento, se resolverán las dudas que surjan para hacer más transparente el proceso de evaluación. Por otra parte, se emplearán diferentes procedimientos e instrumentos de evaluación para crear situaciones diversas y enriquecer el proceso de recopilación y análisis de evidencias.

Finalmente, se determinarán aquellas actividades calificables con notas de cero a diez sin decimales teniendo en cuenta los criterios de calificación establecidos. Una vez obtenida la calificación, en caso de tener una nota con decimales se redondeará al alza a partir de 0,5 y a la baja por debajo de 0,4. La obtención de un cinco o superior se considerará como aprobado. Esta nota se usará para hacer media con el resto de las calificaciones del semestre. En caso de tener menos de un cinco en la media final de semestre, se realizará una prueba de recuperación siguiendo las normas establecidas por el centro.

### **3.10.2. Procedimientos e instrumentos de evaluación**

En la siguiente tabla se establece una relación entre las actividades, los criterios de evaluación, los objetivos didácticos y los procedimientos e instrumentos de

evaluaci3n de la propuesta did ctica estableciendo aquellos que deber an ser calificables o no.

Tabla 15. Relaci3n entre actividades, criterios de evaluaci3n, objetivos did cticos, procedimientos e instrumentos de evaluaci3n

Actividades	Criterios de evaluaci3n	Objetivos did�cticos	Procedimientos e instrumentos de evaluaci3n
1	7	7.1, 7.2	Sin calificaci3n: • Formulaci3n de varias preguntas de diagn3stico en formato concurso. Mentimeter. Prueba digital.
2	1, 4, 5, 6 y 7	1.1, 2.1, 3.1, 4.2, 5.1, 6.1, 7.1, 7.2, 8.1, 8.2.	Sin calificaci3n: • Puesta en com�n. Con calificaci3n: • Gu�a de observaciones diarias sobre las actitudes de los alumnos en las sesiones 3 y 7. Lista de control. • Autoevaluaci3n del proceso de b�squeda, organizaci3n y presentaci3n de la informaci3n de los retos 1, 2, 4 y 5. Escala de autovaloraci3n. • Coevaluaci3n del trabajo realizado en el reto 3. Gu�a de coevaluaci3n. • Evaluaci3n de los logros en relaci3n con la puntuaci3n del juego. R�brica.
3	5, 6, 7, 8	5.1, 6.1, 7.1, 7.2, 8.2.	Sin calificaci3n: • Puesta en com�n.
4	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8	1.1, 2.1, 3.1, 4.1, 4.2, 5.1, 5.2, 7.1, 8.1, 8.2	Sin calificaci3n: • Correcciones individuales y en grupo con el profesor. Con calificaci3n: • Gu�a de observaciones diarias sobre las actitudes de los alumnos en la sesi3n 11. Lista de control. • Evaluaci3n del cuaderno de arte, propuesta art�stica y presentaci3n del reto final en relaci3n con la puntuaci3n del juego. R�brica.
5	7, 8	7.1, 8.1, 8.2	Sin calificaci3n: • Puesta en com�n. Con calificaci3n: • Gu�a de observaciones diarias sobre las actitudes de los alumnos en la sesi3n 12. Lista de control.

Fuente: Elaboraci3n propia (2020)

En las actividades correspondientes, el docente se encargar  de establecer una relaci3n directa entre el sistema de evaluaci3n y los puntos del juego. De este modo, a medida que se vaya avanzando, el docente podr  efectuar un seguimiento continuo del progreso de cada alumno.

### **3.10.3. Criterios de calificación**

La calificación obtenida al final de la propuesta didáctica se determinará ponderando los siguientes porcentajes:

- Contenidos teórico-prácticos 90%
- 30% Actividad 2. Play. Análisis de los conceptos en igualdad de género a través del arte contemporáneo.
- 15% Autoevaluación de los retos 1, 2, 4 y 5. Los alumnos valorarán su propio trabajo.
  - 5% Coevaluación del reto 3. El alumno que ha diseñado el reto evaluará y calificará el trabajo realizado por el compañero a quien ha retado.
  - 10% Evaluación del docente teniendo en cuenta los puntos del juego.

60%-Actividad 4. Return Game. Creación de una composición artística propia.

El docente evaluará la actividad 4 teniendo en cuenta los puntos del juego.

- Conducta 10%
- 10% Observación sistemática mediante la lista de control (participación, actitud e interés). En las sesiones 3, 7, 11 y 12 el docente llevará a cabo un control. Cada sesión corresponderá al 2,5% del porcentaje total asignado.

### **3.10.4. Atención a la diversidad**

Como se ha expuesto anteriormente, la propuesta didáctica está dirigida a un grupo casi paritario de dieciséis alumnos (seis alumnos y diez alumnas) con edades entre diecisiete y dieciocho años. Entre ellos, hay dos alumnos inmigrantes que no presentan problemas de integración en el grupo (dominio del catalán y el castellano) debido a su escolarización en el sistema educativo catalán a temprana edad.

Hay un alumno repetidor con absentismo grave y desmotivación por el estudio. En este caso, el docente deberá hablar con los familiares, anteriores tutores y expertos para conocer la situación. Asimismo, deberá mantener una conversación con el alumno para descubrir por qué está desmotivado y cómo puede atraer de nuevo su atención. El docente empezará por proponerle un contrato didáctico en el que el alumno se comprometerá a asistir a clase. Le buscará también una pareja de trabajo que pueda ayudarlo en el proceso de aprendizaje y reincorporación en el aula. En todo momento, el docente estará atento a su progreso realizando evaluaciones periódicas y, si es necesario, aplicará las medidas correspondientes.

Al mismo tiempo, se velar  por el avance y los ritmos de aprendizaje de cada alumno a lo largo de las sesiones. Se ayudar  a los estudiantes que presenten problemas y se ir  adaptando los tiempos, el material y cualquier otro recurso a sus necesidades. Si el docente nota alguna conducta diferente a la habitual deber  consultarlo con los especialistas del centro y consensuar con ellos, los padres y el alumno los pasos a aplicar.

### 3.10.5. Desarrollo de los instrumentos de evaluaci n

A continuaci n, se presentan los instrumentos de evaluaci n que el profesor y el alumnado deber n utilizar para evaluar y calificar las actividades de la propuesta did ctica.

Tabla 16. Lista de control

<b>Actividad:</b>							
<b>N� Sesi�n:</b>	<b>Participaci�n</b>		<b>Actitud</b>		<b>Inter�s</b>	<b>Resultados</b>	
<b>Alumno/Alumna</b>	<b>Presta atenci�n a las explicaciones</b>	<b>Participa activamente</b>	<b>Respeto el trabajo ajeno</b>	<b>Entrega las actividades a plazo</b>	<b>Muestra curiosidad por el tema</b>	<b>Calificaci�n</b>	<b>Observaciones</b>
<b>Puntuaci�n</b>	10-0 (0,5%)	10-0 (0,5%)	10-0 (0,5%)	10-0 (0,5%)	10-0 (0,5%)	2,5%	
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							

Fuente: Elaboraci n propia (2020)

Tabla 17. Escala de autovaloración

Deberéis seguir las siguientes instrucciones para autoevaluar el trabajo realizado en los retos 1, 2, 4 y 5.

1. Poned vuestro nombre y apellidos en la casilla correspondiente.
2. Leed atentamente todos los aspectos a evaluar y preguntad si teneis dudas.
3. En cada ítem teneis que escoger la puntuación que creais que es la más adecuada respecto el trabajo realizado.
4. Finalmente, calculad la puntuación total y la calificación de los ítems ‘Análisis de la información’, ‘Presentación’ y ‘Participación’ para obtener la calificación total (última casilla).

<b>Nombre y apellidos:</b>				
<b>Aspectos para evaluar</b>	<b>Excelente Puntuación 10</b>	<b>Bueno Puntuación 7</b>	<b>Regular Puntuación 5</b>	<b>Insuficiente Puntuación 3</b>
<b>Análisis de la información</b>				
He buscado información en las fuentes adecuadas				
He presentado la información de forma detallada y en relación al tema principal				
He usado correctamente la información para alcanzar los objetivos de cada reto				
<b>Puntuación total:</b>		<b>Calificación (5%):</b>		
<b>Presentación de los retos</b>				
He usado la terminología apropiada en cada reto				
He relacionado adecuadamente los conceptos sobre igualdad de género con obras artísticas contemporáneas				
He argumentado correctamente mi intencionalidad con explicaciones escritas y gráficas				
<b>Puntuación total:</b>		<b>Calificación (5%):</b>		
<b>Participación</b>				
He participado activamente en la realización de cada reto				
He escuchado respetuosamente las ideas de mi compañero de grupo				
He conseguido llegar al reto 5 con el grado de elaboración adecuado				
<b>Puntuación total:</b>		<b>Calificación (5%):</b>		
<b>Calificación TOTAL (15%):</b>				
<b>Comentarios</b>				

Tabla 18. Gu a de coevaluaci n

Deber is seguir las siguientes instrucciones para evaluar el trabajo realizado en el reto 3 del compa ero a quien habeis lanzado el desaf o.

1. Poned el nombre y apellidos del alumno que ha realizado el reto en la primera casilla. A continuaci n, poned vuestro nombre y apellidos en la segunda casilla.
2. Leed atentamente todos los aspectos a evaluar y preguntad si teneis dudas.
3. En cada objetivo teneis que escoger la letra m s adecuada para valorar el trabajo de vuestro compa ero y seleccionarla con una X.
4. Anotad en observaciones cualquier comentario que creais oportuno y que pueda ayudar a entender la evaluaci n.
5. Finalmente, calculad la calificaci n total y anotadla en la  ltima casilla.

<b>RETO 3. Desaf�o</b>		<b>Fecha:</b>		
Nombre y apellidos del alumno que ha realizado el desaf�o:				
Nombre y apellidos del alumno que ha propuesto el desaf�o y eval�a su resoluci�n:				
<b>OBJETIVOS</b>	<b>A MUY BIEN 1</b>	<b>B BIEN 0,5</b>	<b>C REGULAR 0</b>	<b>COMENTARIOS</b>
�Ha entendido y ejecutado correctamente el desaf�o?				
�Ha usado con propiedad los recursos a su alcance para expresar su intencionalidad?				
�Ha alcanzado el objetivo que nos hab�amos propuesto al dise�ar el desaf�o?				
�Ha presentado una propuesta argumentada y creativa?				
�Ha relacionado con claridad el desaf�o y la igualdad de g�nero?				
A. MUY BIEN    B. BIEN    C. REGULAR				
<b>Calificaci�n TOTAL (5%):</b>				

Fuente: Elaboraci n propia (2020)

Tabla 19. Rúbrica de evaluación de la actividad 2

Nombres y apellidos de las parejas:		INDICADORES	NIVEL DE LOGRO				CALIFICACIÓN		
			Nivel 1-Ausencia 0 puntos	Nivel 2-Bajo 5 puntos	Nivel 3-Medio 7 puntos	Nivel 4-Alto 10 puntos	Nivel (1-4)	Puntos juego	Puntos extras
<b>Reto 1</b> Explorando <b>10 puntos</b> Calif. 1%	Argumenta la intencionalidad con explicaciones escritas y gráficas	Nivel 1-Ausencia 0 puntos No argumenta la intencionalidad. Las explicaciones escritas y gráficas son deficientes	Nivel 2-Bajo 5 puntos Argumenta con carencias la intencionalidad. Las explicaciones escritas y gráficas son incompletas	Nivel 3-Medio 7 puntos Argumenta medianamente la intencionalidad. Las explicaciones escritas y gráficas son correctas	Nivel 4-Alto 10 puntos Argumenta correctamente la intencionalidad. Las explicaciones escritas y gráficas son perfectas				
<b>CRITERIOS</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>Nivel 1-Ausencia</b> 0 puntos	<b>Nivel 2-Bajo</b> 5 puntos	<b>Nivel 3-Medio</b> 10 puntos	<b>Nivel 4-Alto</b> 15 puntos	<b>Nivel</b> (1-4)	<b>Puntos</b> juego	<b>Puntos</b> extras	<b>Calif.</b> %
<b>Reto 2</b> Construyendo una mirada <b>30 puntos</b> Calif.3% (1,5% x indicador)	Es capaz de realizar una lectura denotativa y connotativa de varias imágenes Entiende el valor artístico y cultural de las tendencias artísticas	Nivel 1-Ausencia 0 puntos No es capaz de realizar una lectura denotativa y connotativa	Nivel 2-Bajo 5 puntos Realiza una lectura denotativa y connotativa con carencias	Nivel 3-Medio 10 puntos Realiza una lectura denotativa y connotativa medianamente completa	Nivel 4-Alto 15 puntos Realiza una lectura denotativa y connotativa completa y concisa				
<b>CRITERIOS</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>Nivel 1-Ausencia</b> 0 puntos	<b>Nivel 2-Bajo</b> 5 puntos	<b>Nivel 3-Medio</b> 7 puntos	<b>Nivel 4-Alto</b> 10 puntos	<b>Nivel</b> (1-4)	<b>Puntos</b> juego	<b>Puntos</b> extras	<b>Calif.</b> %
<b>Reto 3</b> Desafío <b>10 puntos</b> Calif. 1%	Utiliza con propiedad los recursos para representar y expresarse en relación con el objetivo plástico deseado	Nivel 1-Ausencia 0 puntos No utiliza adecuadamente los recursos para representar y expresarse en relación con el objetivo plástico deseado	Nivel 2-Bajo 5 puntos Utiliza parcialmente los recursos para representar y expresarse en relación con el objetivo plástico deseado	Nivel 3-Medio 7 puntos Utiliza casi correctamente los recursos para representar y expresarse en relación con el objetivo plástico deseado	Nivel 4-Alto 10 puntos Utiliza de forma correcta los recursos para representar y expresarse en relación con el objetivo plástico deseado				
<b>Reto 4</b> Abrir nuevos caminos <b>10 puntos</b> Calif. 1%	Comprende la figura humana como un elemento de estudio gráfico y expresivo mediante la observación y reflexión de obras ajenas	Nivel 1-Ausencia 0 puntos No comprende la figura humana como elemento de estudio gráfico y expresivo	Nivel 2-Bajo 5 puntos Comprende parcialmente la figura humana únicamente como elemento de estudio gráfico	Nivel 3-Medio 10 puntos Comprende medianamente la figura humana como elemento de estudio gráfico y expresivo	Nivel 4-Alto 20 puntos Comprende perfectamente la figura humana como elemento de estudio gráfico y expresivo				
<b>CRITERIOS</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>Nivel 1-Ausencia</b> 0 puntos	<b>Nivel 2-Bajo</b> 5 puntos	<b>Nivel 3-Medio</b> 10 puntos	<b>Nivel 4-Alto</b> 20 puntos	<b>Nivel</b> (1-4)	<b>Puntos</b> juego	<b>Puntos</b> extras	<b>Calif.</b> %
<b>Reto 5</b> Nosotros también podemos ser comisarios <b>40 puntos</b> Calif. 4% (2% x indicador)	Concibe la figura humana desde diferentes puntos de vista usando correctamente el lenguaje visual y plástico Interpreta formas con varios grados de iconicidad según sus funciones comunicativas	Nivel 1-Ausencia 0 puntos No concibe la figura humana desde diferentes puntos de vista y no usa correctamente el lenguaje visual y plástico No interpreta las formas usando grados de iconicidad	Nivel 2-Bajo 5 puntos Concibe la figura humana desde un único punto de vista usando regularmente el lenguaje visual y plástico Interpreta las formas usando pocos grados de iconicidad	Nivel 3-Medio 10 puntos Concibe la figura humana desde diferentes puntos de vista usando regularmente el lenguaje visual y plástico Interpreta las formas usando bastantes grados de iconicidad	Nivel 4-Alto 20 puntos Concibe la figura humana desde diferentes puntos de vista usando acertadamente el lenguaje visual y plástico Interpreta las formas usando distintos grados de iconicidad				
						<b>Calificación TOTAL 10%</b>			

Fuente: Elaboración propia (2020)

Tabla 20. Rúbrica de evaluación de la actividad 4

Alumno:		NIVEL DE LOGRO					CALIFICACIÓN		
		INDICADORES	Nivel 1-Ausencia 0 puntos	Nivel 2-Bajo 5 puntos	Nivel 3-Medio 10 puntos	Nivel 4-Alto 15 puntos	Nivel (1-4)	Puntos juego	Puntos extras
<b>CRITERIOS RETO FINAL</b>  <b>PROCESO CREATIVO</b> 30 puntos Calif. 10% (5%x indicador)	Utiliza con propiedad los materiales, procedimientos y recursos para representar el objetivo plástico	Utiliza incorrectamente los materiales, procedimientos y recursos para representar el objetivo plástico	Utiliza parcialmente los materiales, procedimientos y recursos para representar el objetivo plástico	Utiliza casi perfectamente los materiales, procedimientos y recursos para representar el objetivo plástico	Utiliza perfectamente los materiales, procedimientos y recursos para representar el objetivo plástico				
	Concibe la figura humana desde diferentes puntos de vista usando correctamente el lenguaje visual y plástico	No concibe la figura humana desde diferentes puntos de vista y no usa correctamente el lenguaje visual y plástico	Concibe la figura humana desde un único punto de vista usando regularmente el lenguaje visual y plástico	Concibe la figura humana desde diferentes puntos de vista usando regularmente el lenguaje visual y plástico	Concibe la figura humana desde diferentes puntos de vista usando acertadamente el lenguaje visual y plástico				
<b>CRITERIOS</b>  <b>PROPUESTA FINAL</b> 40 puntos Calif. 40% (10% x indicador)	Interpreta y aplica formas con varios grados de iconicidad según sus funciones comunicativas	No interpreta las formas usando grados de iconicidad	Interpreta las formas usando pocos grados de iconicidad	Interpreta las formas usando bastantes grados de iconicidad	Interpreta las formas usando distintos grados de iconicidad				
	Representa formas de acuerdo a su estructura interna	No representa las formas siguiendo su estructura interna	Representa las formas con carencias en la estructura interna	Representa las formas siguiendo casi correctamente su estructura interna	Representa las formas siguiendo correctamente su estructura interna				
<b>CRITERIOS</b>  <b>PRESENTACIÓN</b> 30 puntos Calif. 10% (5%x indicador)	Comprende la figura humana como un elemento de estudio gráfico y expresivo	No comprende la figura humana como elemento de estudio gráfico y expresivo	Comprende parcialmente la figura humana únicamente como elemento de estudio gráfico	Comprende medianamente la figura humana como elemento de estudio gráfico y expresivo	Comprende perfectamente la figura humana como elemento de estudio gráfico y expresivo				
	Elabora obras con diferentes procedimientos gráfico-plásticos y funciones expresivas a partir de la figura humana como sujeto	Elabora obras usando incorrectamente los procedimientos gráfico-plásticos y las funciones expresivas	Elabora obras usando únicamente un procedimiento gráfico-plástico y función expresiva	Elabora obras usando algunos procedimientos gráfico-plásticos y algunas funciones expresivas	Elabora obras usando múltiples procedimientos gráfico-plásticos y funciones expresivas				
<b>CRITERIOS</b>  <b>PRESENTACIÓN</b> 30 puntos Calif. 10% (5%x indicador)	Argumenta la intencionalidad con explicaciones orales, escritas y gráficas	No argumenta la intencionalidad. Las explicaciones escritas y gráficas son deficientes	Argumenta con carencias la intencionalidad. Las explicaciones escritas y gráficas son incompletas	Argumenta medianamente la intencionalidad. Las explicaciones escritas y gráficas son correctas	Argumenta correctamente la intencionalidad. Las explicaciones escritas y gráficas son perfectas				
	Demuestra interés por el tema de igualdad de género y arte contemporáneo	No muestra ningún interés por ambos temas con una exposición deficiente	Muestra poco interés por ambos temas con una exposición del trabajo parcialmente correcta	Muestra interés por ambos temas con una buena exposición del trabajo	Muestra interés por ambos temas con una exposición excelente del trabajo y participando activamente en clase				
<b>Calificación TOTAL 60%</b>									

Fuente: Elaboración propia (2020)

## 4. Evaluación de la propuesta

En este apartado se ha elaborado una matriz DAFO con la intención de evaluar la viabilidad de la propuesta didáctica mediante el análisis interno y externo de sus puntos fuertes y débiles. En caso de poner en práctica la propuesta, se realizaría otra evaluación donde se expondrían las metas no conseguidas y se formularía un proyecto de mejora.

Tabla 21. Matriz DAFO de evaluación de la propuesta

	Análisis interno	Análisis externo
Puntos débiles	<p><b>D</b>ebilidades</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• No contar con suficiente tiempo para profundizar más en la temática de la propuesta.</li> <li>• No haber puesto en práctica la propuesta didáctica.</li> <li>• La temporalización es larga con numerosas sesiones.</li> <li>• Los contenidos requieren de cierto grado de madurez y disponibilidad hacia el aprendizaje.</li> <li>• El sistema de puntuación y niveles es complejo.</li> <li>• Sobrecarga de retos que dificulte el avance de los alumnos.</li> </ul>	<p><b>A</b>menazas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desmotivación del alumnado por el tema de igualdad de género.</li> <li>• Incomprensión hacia el arte contemporáneo.</li> <li>• El inglés como idioma predominante en museos virtuales con contenido relevante.</li> <li>• El nivel de comprensión de los alumnos hacia las dinámicas y mecánicas del sistema de gamificación.</li> <li>• No tener permiso del centro para exponer las obras de los alumnos.</li> <li>• El grado de habilidad de los alumnos a la hora de manejar las tecnologías digitales.</li> </ul>
Puntos fuertes	<p><b>F</b>ortalezas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El marco teórico y la propuesta didáctica se justifican en fuentes bibliográficas relevantes.</li> <li>• Es un tema transversal y de actualidad recogido en la legislación estatal y autonómica.</li> <li>• Los materiales didácticos están disponibles gratuitamente desde Internet.</li> <li>• Las actividades están diseñadas para que el alumno se convierta en protagonista de su aprendizaje.</li> <li>• Los contenidos y los objetivos son alcanzables.</li> <li>• El sistema de evaluación es continuo con procedimientos e instrumentos de diferente índole.</li> </ul>	<p><b>O</b>portunidades</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Educar sobre igualdad de género a los alumnos de 2º de Bachillerato.</li> <li>• Acercar el arte contemporáneo a los alumnos.</li> <li>• Descubrir los distintos tipos de recursos digitales disponibles en los museos y expandir el aprendizaje más allá del espacio físico del aula.</li> <li>• Aplicar como metodología innovadora la gamificación convirtiendo el aula en un espacio de aprendizaje lúdico y significativo.</li> <li>• Mostrar los resultados de la propuesta a la comunidad educativa a través de una exposición.</li> <li>• Fomentar el espíritu creativo y crítico de los alumnos.</li> </ul>

Fuente: Elaboración propia (2020)

## 5. Conclusiones

El objetivo general de este trabajo ha radicado en la elaboraci3n de una propuesta did ctica innovadora sobre igualdad de g nero y arte contempor neo. Esta propuesta est  dirigida a alumnos de 2  de Bachillerato que cursan la materia de Dibujo Art stico II en la modalidad de arte. El trabajo surge del inter s y la necesidad actual de educar a nuestros alumnos en igualdad de g nero empleando el arte contempor neo exhibido en los museos virtuales. Asimismo, se ha enfocado hacia el dise o y la planificaci3n de una propuesta did ctica donde los alumnos puedan expresar con libertad su visi3n hacia los valores sociales de g nero actuales a partir de la creaci3n de una obra art stica propia.

En este trabajo, se ha llegado a la conclusi3n que el tema de igualdad de g nero en nuestro pa s ha experimentado avances importantes en su tratamiento legislativo y su incorporaci3n en las aulas. Sin embargo, la pervivencia de actitudes y creencias relacionadas con la violencia de g nero, la discriminaci3n profesional, la transmisi3n de roles de g nero o la dependencia sexual, hace pensar que todav a queda trabajo por hacer. En este contexto, la educaci3n art stica puede ser de utilidad para reformular ciertos aspectos del curr culo e introducir nuevos enfoques pedag3gicos. Principalmente, se puede empoderar al alumnado a partir de la implementaci3n de acciones sociales y creativas dentro y fuera del aula.

Por otra parte, se ha examinado c3mo el museo virtual -entendido como recurso did ctico- expande el espacio de aprendizaje m s all  del aula proporcionando materiales de  ndole muy diversa que pueden ser trabajados por los alumnos de distintas formas en cualquier momento y desde cualquier lugar. Evidentemente, el museo virtual tiene sus ventajas y sus inconvenientes educativos. No obstante, el deber del docente es conocerlos y organizarlos para poder conducir correctamente los procesos de ense anza y aprendizaje. Asimismo, se evidencia c3mo en estos  ltimos a os los museos han ido tomando conciencia de su papel educativo. Gracias a ello, encontramos diversidad de proyectos did cticos -como Did ctica 2.0. Museos en Femenino- donde se relaciona el arte con temas de actualidad (perspectiva e igualdad de g nero, sostenibilidad, tecnolog a o inmigraci3n). Estos proyectos son importantes para sensibilizar a nuestros alumnos desde una visi3n cultural y patrimonial.

Igualmente, se ha puesto de manifiesto que la gamificaci3n puede ser una metodolog a  til a la hora de estimular la motivaci3n intr nseca y extr nseca de los alumnos en torno a un tema complejo. Esta metodolog a facilita la compresi3n de conocimientos y la adquisici3n de destrezas de forma m s flexible, divertida y aut3noma. No obstante, la diversidad de elementos y caracter sticas que el docente

debe tener en cuenta a la hora de diseñar un sistema de gamificación pueden suponer un riesgo elevado de fracaso. Por tanto, su planificación debe contemplar unos objetivos específicos situados en un contexto educativo concreto. Además, el docente debe ser consciente que la integración de este tipo de metodología en el aula significa dedicarle tiempo.

Todas estas conclusiones han proporcionado las bases en que se ha sustentado la propuesta de intervención. Por otro lado, también se ha apoyado en el cumplimiento de los cuatro objetivos específicos formulados al inicio del trabajo.

El primer objetivo se basa en diseñar acciones dinámicas de aula que trabajen la igualdad de género desde el arte contemporáneo. Esto se ha conseguido incorporando un sistema de retos que invitan al trabajo participativo, la reflexión, el conocimiento teórico y la puesta en práctica creativa desde una lectura denotativa y connotativa de las obras de arte actuales en clave de género.

El segundo objetivo establece identificar y examinar en la materia de Dibujo Artístico II de 2º de Bachillerato contenidos relacionados con la educación en igualdad de género. Al respecto, hallamos en la normativa autonómica vigente un bloque de contenidos dedicado al análisis y la representación de la figura humana en el arte. Creemos que la temática de este bloque es pertinente para iniciar un debate en torno al género y desarrollarlo con profundidad desde un sistema dual (femenino y masculino) visto desde la perspectiva de los artistas y de los propios alumnos. Al mismo tiempo, también encontramos otro bloque de interpretación y expresión subjetiva de la forma que permite poner en práctica los conceptos teóricos aprendidos a partir de la creación de una propuesta artística personal cuyo fondo sea el cuerpo humano.

El tercer objetivo apremia a incluir los museos como recurso didáctico digital para educar en igualdad de género y superar los límites físicos del aula. Esto se ha logrado creando una serie de retos cuya resolución debe llevarse a cabo utilizando los contenidos multimedia disponibles gratuitamente en las páginas webs de los museos de arte contemporáneo de todo el mundo. En este contexto, los museos virtuales actúan como catalizadores del aprendizaje proporcionando diferentes experiencias didácticas significativas que suceden en distintos espacios online.

Finalmente, el cuarto objetivo consiste en incorporar la metodología de gamificación como técnica para favorecer el aprendizaje significativo de conceptos clave en igualdad de género. El aprendizaje de estos conceptos puede ser complejo y tedioso para los alumnos. Por eso, desde un enfoque distinto al habitual donde predomina la clase magistral, la propuesta de intervención incluye la gamificación como metodología docente innovadora. Para ello, se ha priorizado la participación

del alumnado a trav s del dise o de un juego con tareas (retos) de b squeda de informaci n, codise o y creaci n colectiva del conocimiento. Al superar cada reto el alumno recibe una recompensa en forma de puntos y estatus que le motiva a continuar y le hace recapacitar sobre sus errores. Consideramos que estas actividades de reconstrucci n y reajuste de la informaci n a partir de la experiencia y el razonamiento individual y en grupo pueden ayudar a los estudiantes a crear nuevo conocimiento perdurable a largo plazo.

A modo de conclusi n, se alar la importancia de seguir produciendo estrategias educativas que incluyan el arte contempor neo como medio para trabajar la igualdad de g nero en las aulas. El arte siempre ha sido un reflejo de la sociedad motivo por el cual puede ser un medio adecuado para trabajar desde la creatividad y la introspecci n temas tan importantes como la igualdad de g nero. No obstante, debemos reconocer que su viabilidad solo puede producirse si existe un compromiso firme por parte de los alumnos de aprender, de los profesores de introducir cambios en su pr ctica docente y de las instituciones de reformar el sistema educativo actual. Por consiguiente, si se consigue la implicaci n integral de todos, se podr  formar a ciudadanos cuyos valores, creencias y actitudes residen en un sistema social m s paritario.

## 6. Limitaciones y prospectiva

La principal limitación de este trabajo ha sido la imposibilidad de poder implementar la propuesta didáctica en el aula por ser un trabajo teórico de final de máster. Por consiguiente, no se ha tenido la oportunidad de recoger datos cuantitativos y cualitativos a partir de la observación *in situ* de las reacciones de los alumnos hacia la metodología de trabajo aplicada, el progreso de su aprendizaje, el grado de entendimiento de los contenidos y el nivel de implicación en las actividades. Tampoco se ha podido preguntar directamente a los alumnos sobre su opinión general hacia la experiencia y los aspectos docentes mejorables.

Por otra parte, el tiempo y la extensión del trabajo estaban definidos inicialmente por la universidad. Esto ha provocado que el trabajo -siendo un tema extenso- se tuviese que acotar. Asimismo, en la redacción del marco teórico se han seleccionado las fuentes bibliográficas que consideramos más relevantes, si bien es posible la existencia de otras también válidas que podrían ser consultadas en el futuro.

Concretamente, en el trabajo encontramos varios aspectos que podrían limitar el buen funcionamiento de la propuesta didáctica. En primer lugar, hemos hecho una selección de conceptos clave para trabajar la igualdad de género basándonos en fuentes fiables. Sin embargo, a falta de poder poner en práctica la propuesta, desconocemos si son los adecuados para ayudar a los alumnos a entender este tema. En segundo lugar, el docente debería conocer extensa y previamente las posibilidades didácticas de los museos virtuales antes de implementarlo en el aula. Por último, la integración de la gamificación como metodología docente en la propuesta significa asumir inicialmente ciertos riesgos que dependen de múltiples variables y únicamente pueden ratificarse con su puesta en práctica.

Por último, una posible línea de investigación sería la ejecución de la propuesta de intervención en un centro escolar concreto con unos destinatarios reales. De este modo, se podría llevar a cabo una investigación-acción en el que el docente podría recoger suficiente información para evaluar los resultados y plantear nuevos retos educativos relacionados con el tema de la igualdad de género y el arte contemporáneo. Siguiendo esta línea y una vez comprobada la viabilidad de la propuesta, se podría extender a otros proyectos comunes de otras asignaturas de bachillerato. Igualmente, teniendo en cuenta el carácter transversal de los contenidos y el nivel de adaptación de la metodología y recursos didácticos, se podría también proponer un proyecto educativo multidisciplinar que incluyese la participación de diversos agentes externos al centro (museos, entidades locales o instituciones públicas dedicadas a la igualdad de género y el arte).

## 7. Referencias bibliogr ficas

- Acaso, M. (coord.). (2011). *Perspectivas. Situaci n actual de la educaci n en los museos de artes visuales*. Madrid: Editorial Ariel, S.A.
- Acaso, M. y Meg as, C. (2017). *Art Thinking. C mo el arte puede transformar la educaci n*. Barcelona: PAID S Educaci n.
- Acedo, M. (2019). *10 Specific Ideas to Gamify Your Classroom*. Recuperado el 17 de marzo de 2020 de <https://www.teachthought.com/pedagogy/how-to-gamify-your-classroom/>
- Agamben, G. (2006).  Qu  es lo contempor neo? En *Curso de Filosof a Te rica*. Venecia: Facultad de Artes y Dise o de Venecia.
- Balboa, T. (2011). Proyectos educativos con adolescentes (no sobre o para adolescentes). En M. Acaso (coord.), *Perspectivas. Situaci n actual de la educaci n en los museos de artes visuales* (pp. 80-83). Madrid: Editorial Ariel, S.A.
- Ballar n Domingo, P. (2005). El techo de cristal de los Estudios de las Mujeres. *Cr tica*, 55 (923), 53-56.
- Barroso, F. J. (28 de agosto de 2017). El n mero de menores atendidas por violencia de g nero sube un 50%. *El Pa s*. Recuperado de [https://elpais.com/ccaa/2017/08/27/madrid/1503850139\\_940952.html](https://elpais.com/ccaa/2017/08/27/madrid/1503850139_940952.html)
- Camnitzer, L. (2017). Pr logo por Luis Camnitzer. En M. Acaso y C. Meg as, *Art Thinking. C mo el arte puede transformar la educaci n* (pp. 14-19). Barcelona: PAID S Educaci n.
- Colell, E. (31 de enero de 2019). Las agresiones machistas cometidas por menores crecen un 45% en dos a os en Catalunya. *El Peri dico*. Recuperado de <https://www.elperiodico.com/es/sociedad/20190131/violencia-machista-menores-cataluna-7263736>
- Deci, E. L. y Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Nueva York: Plenum.
- Decreto 142/2008, de 15 de julio, por el que se establece la ordenaci n de las ense anzas del bachillerato. Diario Oficial de la Generalitat de Catalu a, 5183, de 29 de julio de 2008. Recuperado de [http://xtec.gencat.cat/web/.content/alfresco/d/d/workspace/SpacesStore/0059/83149087-e159-41c6-a9b3-a9693cdd8f19/decret\\_batxillerat.pdf](http://xtec.gencat.cat/web/.content/alfresco/d/d/workspace/SpacesStore/0059/83149087-e159-41c6-a9b3-a9693cdd8f19/decret_batxillerat.pdf)
- Delegaci n del Gobierno para la Violencia de G nero. (2014). *La evoluci n de la adolescencia espa ola sobre la igualdad y la prevenci n de la violencia de g nero*. Madrid: Ministerio de Sanidad, Pol tica Social e Igualdad.

- Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K. y Dixon, D. (2011). Gamification using Game-Design Elements in Non-Gaming Contexts. *CHI'11 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, 2425-2428. Doi: <https://doi.org/10.1145/1979742.1979575>
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G. y Angelova, G. (2015). Gamification in Education: A Systematic Mapping Study. *Journal of Educational Technology & Society*, 18(3), 1-14. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/270273830\\_Gamification\\_in\\_Education\\_A\\_Systematic\\_Mapping\\_Study](https://www.researchgate.net/publication/270273830_Gamification_in_Education_A_Systematic_Mapping_Study)
- Domènech Casal, J. (2013). Museus Virtuals com a recurs didàctic. Construint ponts digitals entre els museus i l'aula. *@tic. Revista d'innovació educativa*, (10), 92-100. Recuperado de <https://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=349532398010>
- Eisner, E. W. (1972). *Educar la visión artística*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Eisner, E. W. (2009). El museo como lugar para la educación. En J. Arnaldo (dir.), *I Congreso Internacional. Los Museos en la Educación: La formación de los educadores* (pp. 12-23). Madrid: Fundación Colección Thyssen-Bornemisza
- European Institute for Gender Equality (s.f.). *Gender Equality Index*. Recuperado el 8 de febrero de 2020 de <https://eige.europa.eu/gender-equality-index/2019/ES>
- Generalitat de Catalunya (2019). *Plan estratégico de políticas de igualdad de género 2019-2022*. Recuperado el 9 de febrero de 2020 de <https://web.gencat.cat/es/actualitat/detall/Pla-estrategic-de-politiques-digualtat-de-genere-2019-2022>
- Generalitat de Catalunya (2015). *Plan para la igualdad de género en el sistema educativo de 2015*. Recuperado el 01 de febrero de 2020 de <http://cgtense.pangea.org/spip.php?article5069#.XsUweMBS-UI>
- González, A. y Lomas, C. (2009). Educar para la igualdad, educar desde la diferencia (Presentación). En A. González, C. Lomas (coords.), A. Agirre, T. Alario, C. Brullet, M. E. Carranza, F. Gago, N. Solsona, M. Subirats, A. Tomé, L. Torres, A. Tusón y C. Vega, *Mujer y educación. Educar para la igualdad, educar desde la diferencia* (4ª ed., pp. 7-10). Barcelona: Editorial Graó.
- González, A., Lomas, C. (coords.), Agirre, A., Alario, T., Brullet, C., Carranza, M. E., Gago, F., Solsona, N., Subirats, M., Tomé, A., Torres, L., Tusón, A. y Vega, C. (2009). *Mujer y educación. Educar para la igualdad, educar desde la diferencia* (4ª ed.). Barcelona: Editorial Graó.
- Google Arts & Culture (s.f.). *Explore. Art Camera*. Recuperado el 23 de abril de 2020 de <https://artsandculture.google.com/project/art-camera>

- Hooper-Greenhill, E. (1999). *Communication in Theory and Practice*. En E. Hooper-Greenhill (eds.), *The Education Role of the Museum* (pp. 28-43). Nueva York. Routledge.
- Instituto de Investigaciones Feministas y Asociaci n E-Mujeres (s.f.). *Proyecto Did ctica 2.0 Museos en Femenino*. Recuperado el 11 de marzo de 2020 de <https://museosenfemenino.es/>
- Instituto de la Mujer (ed.). (2008). *Gu a de Coeducaci n. S ntesis sobre la Educaci n para la Igualdad de Oportunidades entre Mujeres y Hombres*. Madrid: Instituto de la Mujer. Ministerio de Igualdad. Recuperado de <http://www.inmujer.gob/.es/observatorios/observIgualdad/estudiosInformes/docs/009-guia.pdf>
- Instituto Nacional de Estad stica (2019). *Relaci n de unidades poblacionales*. Recuperado el 20 de abril de 2020 de [https://www.ine.es/buscar/searchResults.do?Menu\\_botonBuscador=&searchType=DEF\\_SEARCH&startat=0&L=&searchString=reus](https://www.ine.es/buscar/searchResults.do?Menu_botonBuscador=&searchType=DEF_SEARCH&startat=0&L=&searchString=reus)
- Internet Archive (s.f.). *The Solomon R. Guggenheim Museum*. Recuperado el 22 de abril de 2020 de <https://archive.org/details/guggenheimmuseum?&sort=-downloads&page=3>
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. Nueva York: John Wiley & Sons.
- Khoon, L. y Ramaiah, C. (2008). An Overview of Online Exhibitions. *DESIDOC Journal of Library and Information Technology*, 28 (4), 7-21.
- Ley 14/1970, de 4 de agosto, *General de Educaci n y Financiamiento de la Reforma Educativa*. Bolet n Oficial del Estado, 187, de 6 de agosto de 1970. Recuperado de <https://www.boe.es/boe/dias/1970/08/06/pdfs/A12525-12546.pdf>
- Ley Org nica 8/1985, de 3 de julio, *reguladora del Derecho a la Educaci n*. Bolet n Oficial del Estado, 159, de 4 de julio de 1985. Recuperado de <https://www.boe.es/buscar/pdf/1985/BOE-A-1985-12978-consolidado.pdf>
- Ley Org nica 1/2004, de 28 de diciembre, de *Medidas de Protecci n Integral contra la Violencia de G nero*. Bolet n Oficial del Estado, 313, de 29 de diciembre de 2004. Recuperado de <https://www.boe.es/buscar/pdf/2004/BOE-A-2004-21760-consolidado.pdf>
- Ley Org nica 3/2007, de 22 de marzo, para *la igualdad efectiva de mujeres y hombres*. Bolet n Oficial del Estado, 71, de 23 de marzo de 2007. Recuperado de <https://www.boe.es/buscar/pdf/2007/BOE-A-2007-6115-consolidado.pdf>

- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la *Mejora de la Calidad Educativa*. Boletín Oficial del Estado, 295, de 10 de diciembre de 2013. Recuperado de <https://www.boe.es/buscar/pdf/2013/BOE-A-2013-12886-consolidado.pdf>
- Lindauer, M. (2003). *Inside, Out, and Back Again: The Relationship of New Museology and Curriculum Studies to Museum Education*. Washington, DC: Smithsonian Center for Education and Museum Studies.
- López F. Cao, M. (2002). La educación artística y la equidad de géneros: un asunto pendiente. *Arte, Individuo y Sociedad, Anejo I*, 145-171.
- López Sáez, M. (1995). *La elección de una carrera típicamente femenina o masculina. Desde una perspectiva psicosocial. La influencia del género*. Madrid: MEC/CIDE.
- Luque Rodrigo, L. (2019). *Arte actual para trabajar la igualdad de género. Proyecto Didáctico*. Impresión online: Editorial Lulú. Recuperado de [https://www.academia.edu/39741816/ARTE\\_ACTUAL\\_PARA\\_TRABAJAR\\_LA\\_IGUALDAD\\_DE\\_G%C3%89NERO\\_Proyecto\\_Did%C3%A1ctico](https://www.academia.edu/39741816/ARTE_ACTUAL_PARA_TRABAJAR_LA_IGUALDAD_DE_G%C3%89NERO_Proyecto_Did%C3%A1ctico)
- Marczewski, A. (2015). *Even Ninja Monkeys Like to Play: Gamification, Game Thinking and Motivational Design*. CreateSpace Independent Publishing Platform. Recuperado el 22 de abril de 2020 de <https://www.gamified.uk/user-types/>
- Mateo, G. (24 de noviembre de 2018). La violencia machista se dispara entre los jóvenes en Cataluña. *Crónica Global y El Español*. Recuperado de [https://cronicaglobal.elespanol.com/vida/violencia-machista-dispara-jovenes-cataluna\\_201970\\_102.html](https://cronicaglobal.elespanol.com/vida/violencia-machista-dispara-jovenes-cataluna_201970_102.html)
- Mathewson-Mitchell, D. (2007). Multiliteracies in Non-School Contexts. Museum as Cultural Texts. *AARE Annual Conference, Australia*, 1-16. Recuperado de <https://www.aare.edu.au/data/publications/2007/mato7150.pdf>
- McGonigal, J. (2011). *Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Londres: Penguin Books.
- Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social (s.f.). *Educatolerancia*. Recuperado el 9 de febrero de 2020 de <http://www.educatolerancia.com/>
- Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad y Unión Europea (2014). *Jornadas Aplicaciones del arte a la igualdad en ámbitos educativos, sociales y culturales*. Madrid. Recuperado de [http://www.inmujer.gob.es/areasTematicas/programas/docs/2015/Aplicaciones\\_del\\_Arte.pdf](http://www.inmujer.gob.es/areasTematicas/programas/docs/2015/Aplicaciones_del_Arte.pdf)
- Muñoz, A. (1993). Algunas posibilidades didácticas del arte contemporáneo para la educación artística. *Revista Aula de Innovación Educativa*, (15), 28-32.

- Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona (2020). *Arte y artistas*. Recuperado el 22 de abril de 2020 de <https://www.macba.cat/es/arte-artistas>
- Museo Guggenheim Bilbao (2020). *La Colección*. Recuperado el 22 de abril de 2020 de <https://www.guggenheim-bilbao.eus/la-coleccion>
- Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (2020). *Actividades*. Recuperado el 22 de abril de 2020 de <https://www.museoreinasofia.es/>
- Museum of Contemporary Art Australia (2020). *Learning Resources*. Recuperado el 23 de abril de 2020 de <https://www.mca.com.au/learn/learning-resources/>
- Observatori d'Igualtat de Gènere (2020). *Index d'Igualtat de Gènere*. Recuperado el 9 de febrero de 2020 de <http://dones.gencat.cat/ca/ambits/Observatori-de-la-Igualtat-de-Genere/index-digualtat-de-genere/>
- Ortiz Cermeño, E. M. (2019). La coeducación desde la escuela en una sociedad plural y diversa. En A. Selma Penalva (Ed.), *Retos en materia de igualdad de género en el siglo XXI: un análisis multidisciplinar* (pp.199-209). Madrid: Dykinson.
- Peinado Rodríguez, M. y García Luque, A. (2015). *Igualdad de género en Educación Secundaria. Propuestas didácticas audiovisuales*. Barcelona: Octaedro, S.L.
- Poussou, V. (2016). Experiencias para pensar un museo para todos. En A. Moreno (dir.), *III Congreso Internacional. Los Museos en la Educación* (pp. 10-11). Madrid: Fundación Colección Thyssen-Bornemisza.
- Real Academia Española (2019). *Diccionario de la lengua española*. Recuperado de <https://www.rae.es/>
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. Boletín Oficial del Estado, 3, de 3 de enero de 2015. Recuperado de <https://www.boe.es/boe/dias/2015/01/03/pdfs/BOE-A-2015-37.pdf>
- Sabbatini, M. (2004). *Museos y centros de ciencia virtuales. Complementación y potenciación del aprendizaje de ciencias a través de experimentos virtuales*. (Tesis doctoral). Universidad de Salamanca, Salamanca. Recuperada de <https://www.sabbatini.com/marcelo/artigos/tesis-sabbatini.pdf>
- Sánchez, M. J. (13 de noviembre de 2017). Un 27,4% de los y las jóvenes cree que la violencia de género es una conducta normal en la pareja. *FAD*. Recuperado de <https://www.fad.es/noticias/un-274-de-los-y-las-jovenes-cree-que-la-violencia-de-genero-es-una-conducta-normal-en-la-pareja/>
- Santibáñez, J. (2006). Los museos virtuales como recurso de enseñanza-aprendizaje. *Comunicar. Revista Científica de Comunicación y Educación*, 14 (27), 155-162. Recuperado de <https://www.revistacomunicar.com/ojs/index.php/comunicar/article/view/C27-2006-24>

- Stam, D. C. (1993). The Informed Muse: The Implications of 'The New Museology' for Museum Practice. *Museum Management and Curatorship*, 12, 267-283. Doi: <https://doi.org/10.1080/09647779309515365>
- Suberviola Ovejas, I. (2012). Coeducación: un derecho y un deber del profesorado. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 15 (3), 59-67. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4615257>
- Tate Modern (s.f.). *Explore*. Recuperado el 23 de abril de 2020 de <https://www.tate.org.uk/kids/explore>
- Teixes, F. (2014). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*. Barcelona: Editorial UOC.
- Teixes, F. (2019). *Gamificación. Motivar jugando*. Barcelona: Editorial UOC.
- The Museum of Modern Art (2020). *Magazine. Resources*. Recuperado el 22 de abril de 2020 de <https://www.moma.org/magazine/articles/272>
- Thyssen-Bornemisza Museo Nacional (2020). *educaTHYSSEN*. Recuperado el 23 de abril de 2020 de <https://www.facebook.com/EducaThyssen/>
- TF Redacción Tribuna (16 de enero de 2018). Atendidas en 2017 casi 140 adolescentes víctimas de violencia machista. *El plural.com. Periódico digital*. Recuperado de <https://tribunafeminista.elplural.com/2018/01/atendidas-en-2017-casi-140-adolescentes-victimas-de-violencia-machista/>
- Whitney Museum of American Art (2020). *Whitney Kids Art Challenge*. Recuperado el 22 de abril de 2020 de <https://whitney.org/families/kids-art-challenge>
- Yee, N. (2007). Motivations of Play in Online Games. *Journal of Cyber Psychology and Behavior*, 9 (6), 772-775.

## 8. Anexos

### 8.1. Anexo 1. Tendencias en igualdad de género

En este apartado se puede ampliar la información actual sobre igualdad de género en España y Cataluña a partir de una serie de tablas y figuras extraídas del European Institute for Gender Equality y el Observatori d'Igualtat de Gènere. Ambas instituciones siguen la misma metodología cuantitativa para interpretar los datos usando una escala de 1 a 100 como índice de igualdad. El 1 significa la máxima desigualdad en un campo y 100 la máxima igualdad. Los detalles que aparecen a continuación se sitúan entre los años 2005 y 2019 (poniendo especial atención a este último).

En particular, sobresalen las áreas de conocimiento (educación) y puestos de poder (economía y social) con unos porcentajes no superiores a 60 puntos aproximadamente tanto en España como en Cataluña (Tabla 22 y Figura 4). Por otra parte, también resulta interesante ver como la EIGE analiza varios aspectos (salud, acoso sexual, tareas domésticas, ganancias, educación, política y trabajo) del día a día de una española y los compara con el de un español (Tabla 23).

Tabla 22. Tendencias españolas en igualdad de género. 2005 - 2019

Trends in Spain		2005	2013	2015	2017	2019
Domain	Sub-domain					
Gender Equality Index		62.2	66.4	67.4	68.3	70.1
Work		68.1	71.8	72.3	72.4	72.9
	Participation	70.9	77.0	77.5	78.0	79.1
	Segregation and quality of work	65.4	66.9	67.4	67.3	67.1
Money		73.6	77.1	76.0	75.9	76.7
Knowledge		59.3	63.5	64.2	65.3	67.4
	Attainment and participation	68.8	71.8	73.0	73.3	76.0
	Segregation	51.1	56.2	56.6	58.1	59.7
Power		45.9	52.6	52.9	57.0	62.0
	Economic	20.6	33.3	35.8	43.5	53.4
	Social	59.2	59.4	59.2	58.9	58.1

Fuente: EIGE (s.f.)

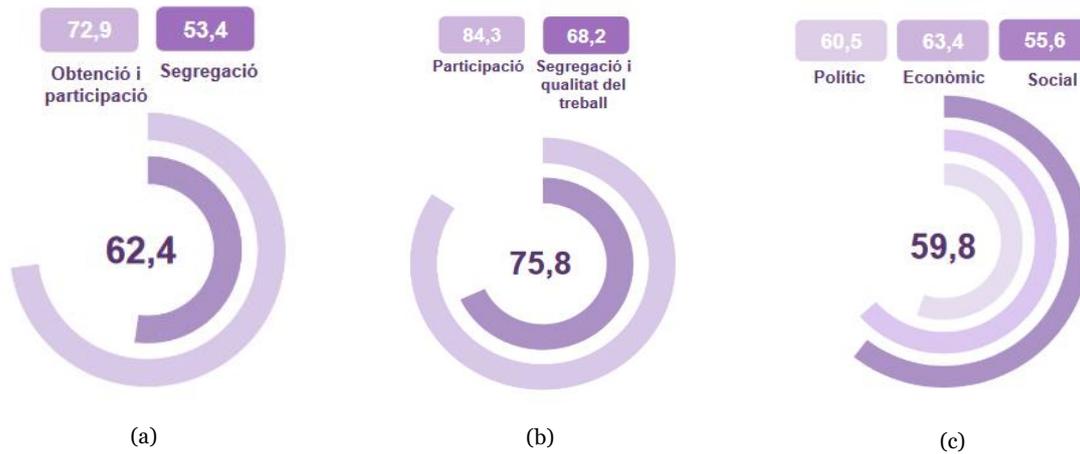
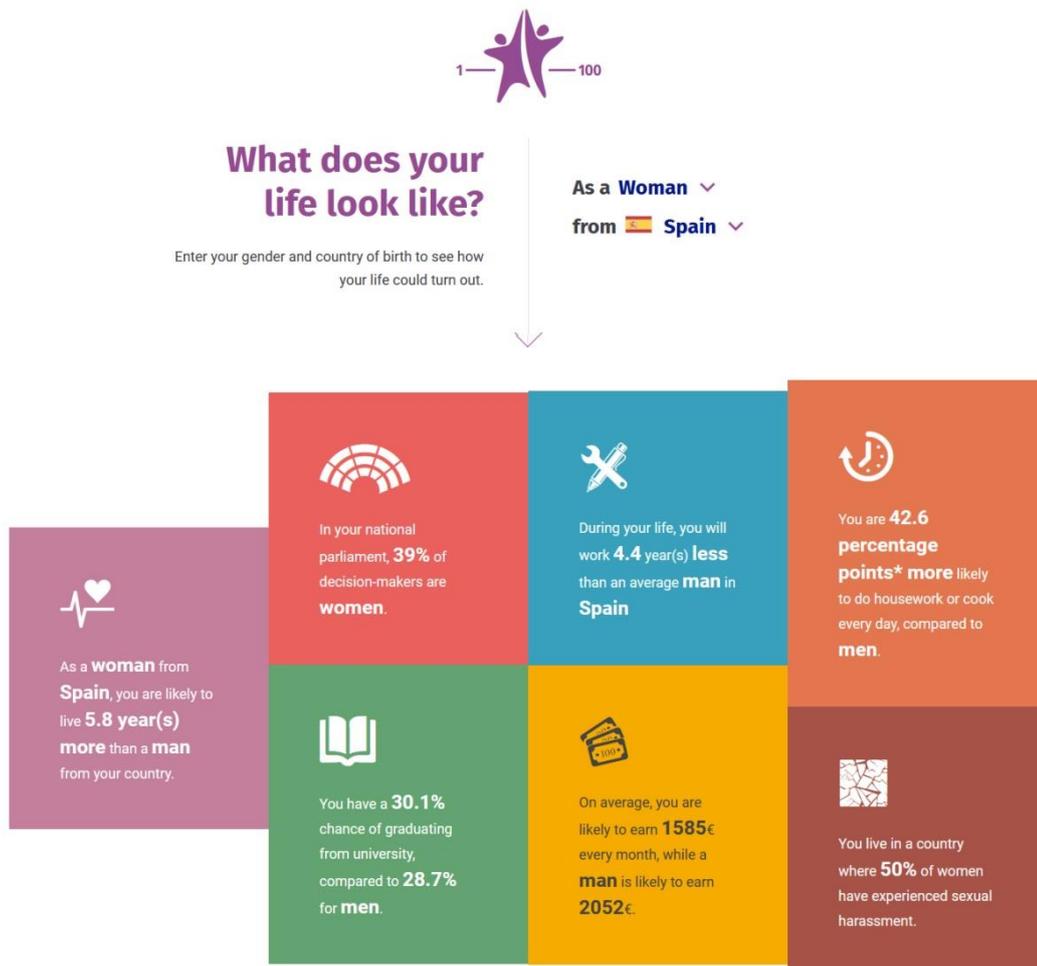


Figura 4. Datos del índice de igualdad de género en Cataluña.

(a) Dimensión del Conocimiento, (b) Dimensión del Trabajo, (c) Dimensión del Poder.

Fuente: Observatori d'Igualtat de Gènere (2020)

Tabla 23. Datos sobre la igualdad de oportunidades de las mujeres en España



Fuente: EIGE (s.f.)

## 8.2. Anexo 2. Modelos de museos virtuales

En este trabajo se ha realizado una selección de varios museos virtuales de arte contemporáneo nacionales e internacionales que cumplen con las características pedagógicas establecidas por la clasificación de Domènech Casal (2013). Esta búsqueda y categorización ha sido muy útil para poder diseñar la propuesta didáctica y recopilar varias fuentes de consulta y trabajo futuras. A continuación, se muestran algunas imágenes de los recursos digitales disponibles para los visitantes junto a una breve descripción.

### Museos virtuales con contenidos estáticos de consulta

El Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (España) dispone de múltiples recursos multimedia como vídeos, entrevistas radiofónicas y publicaciones relacionadas con su colección (Figura 5). El visitante también puede ver las exposiciones por salas en el plano del edificio y consultar en detalle información sobre cada obra. En el espacio 'Itinerancias. El museo en movimiento', el usuario puede examinar en un mapa los distintas rutas de las exposiciones coproducidas con otros museos y conocer un poco más sobre las obras compartidas.

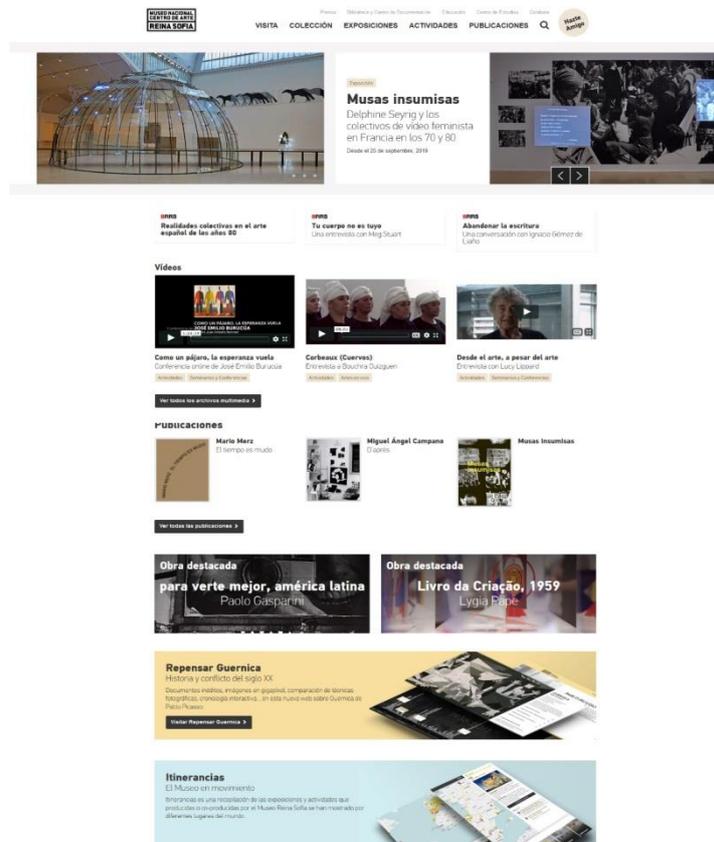


Figura 5. Contenidos digitales del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.

Fuente: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (2020)

El Museo Guggenheim de Bilbao (España) posee únicamente como recurso un repositorio digital de sus obras (Figura 6). El visitante puede acceder a la colección por temas: imprescindibles, obras, artistas y conservación. Las obras están referenciadas por autor. Junto a la obra encontramos la bibliografía del artista y detalles de su ejecución. En conservación, el usuario tiene a su disposición varios documentos de investigación relacionados con el tema de preservación de las obras.

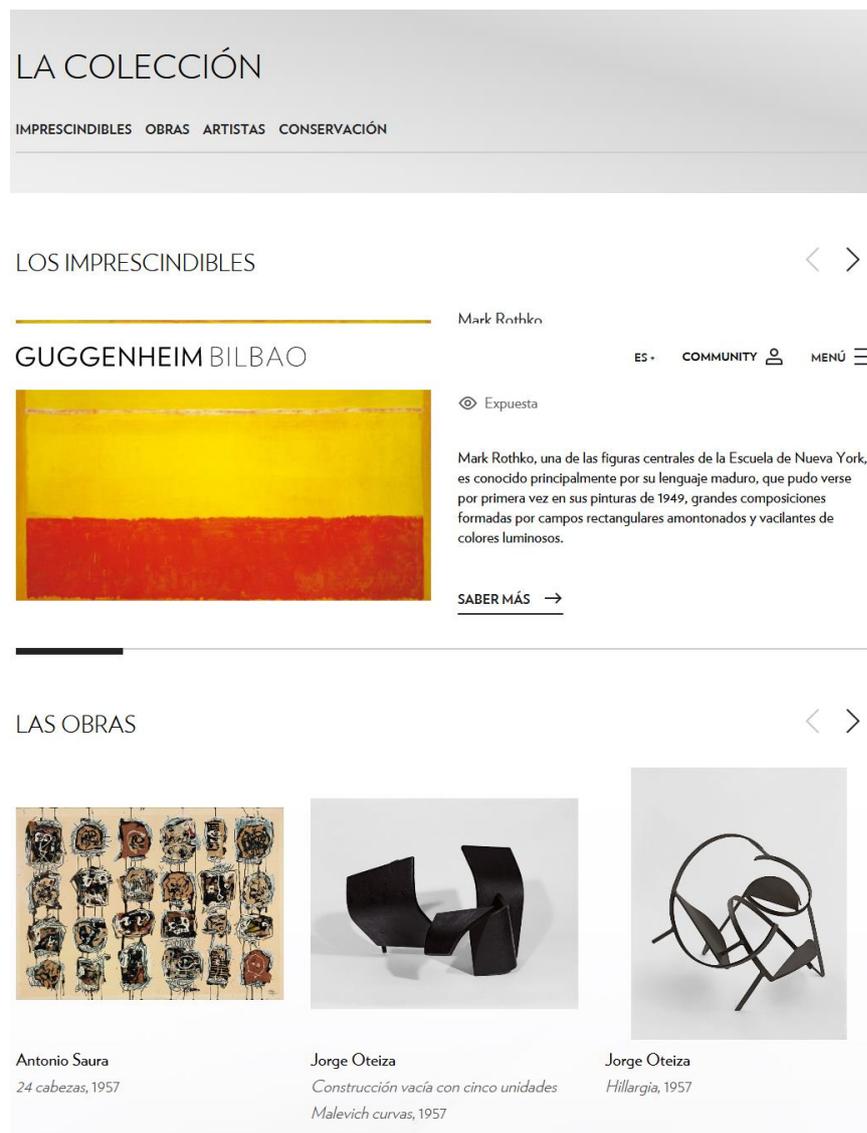


Figura 6. Colección digital del Museo Guggenheim de Bilbao.

Fuente: Museo Guggenheim Bilbao (2020)

El Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona (España) tiene una presentación de los recursos didácticos similar al Museo Guggenheim de Bilbao. El visitante puede acceder a la colección desde distintas temáticas: artistas destacados, obras emblemáticas, períodos y tipo de objeto (fotografía, obra sobre papel, obra gráfica, escultura, pintura). Se puede realizar también una búsqueda específica si se conoce

la obra, el artista, el tipo de exposici n o las fechas. El resultado se presenta en fichas descriptivas (Figura 7). Adem s, dispone de un espacio de profundizaci n de la colecci n donde se tratan aspectos como la conservaci n, la adquisici n, el mantenimiento, la difusi n, la documentaci n y los pr stamos de las obras.



Figura 7. Ficha descriptiva de una obra de la colecci n del MACBA.

Fuente: Museo de Arte Contempor neo de Barcelona (2020)

El Solomon R. Guggenheim Museum (Estados Unidos) dispone de un repositorio online donde el visitante puede realizar una b squeda de m s de doscientos cinco libros por a o, tema, colecci n, artista e idioma (Figura 8). Los libros son de libre acceso y descarga.

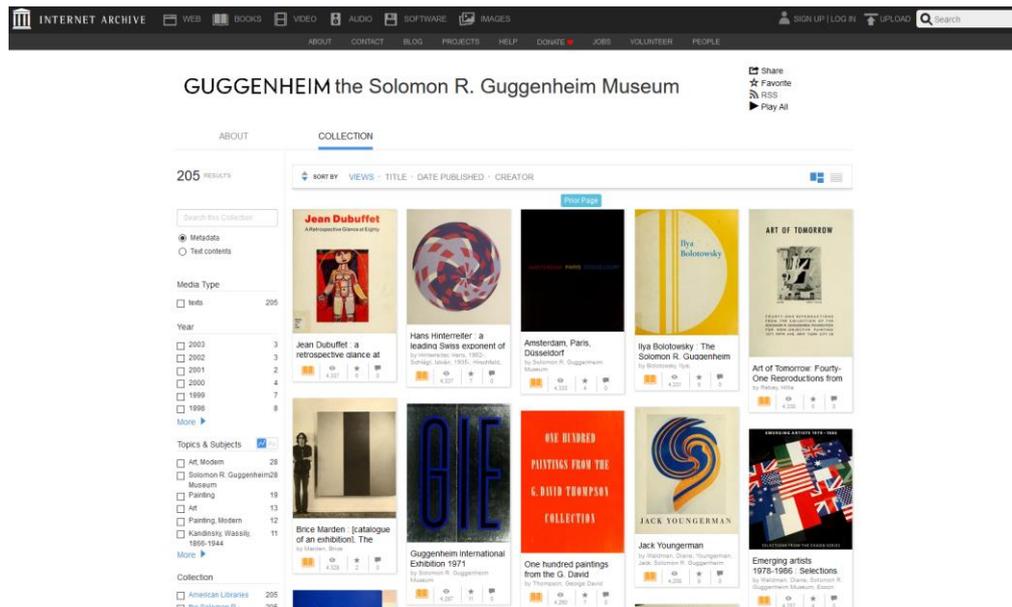


Figura 8. Repositorio digital con libros del Solomon R. Guggenheim Museum.

Fuente: Internet Archive (s.f.)

## Museos virtuales dinámicos donde se reproducen contenidos a través de actividades dirigidas

El Museum of Modern Art (Estados Unidos) dispone de distintos recursos digitales. Como los anteriores museos, el visitante puede acceder a la colección organizada por artistas y obras a través del espacio 'Magazine'. Dispone también de un glosario de términos donde se explican distintas técnicas y movimientos artísticos de los siglos XX y XXI mediante vídeos. La interacción dinámica con el usuario se produce a través de las actividades familiares (aplicables también al contexto de un aula) que el museo ha diseñado. Estas actividades están inspiradas en obras de arte de la colección y se pueden encontrar en español (Figura 9).

**MoMA** [Make a donation](#) [Become a member](#)

[Plan your visit](#) [What's on](#) [Art and artists](#) [Store](#) [Q](#)

Cindy Sherman. Toma de película sin título #64. 1978

Cindy Sherman crea fotografías de sí misma vestida como personajes diferentes. Ella está delante y detrás de la cámara, actuando como modelo, maquilladora, estilista y fotógrafa. La artista dijo: "Ojalá pudiera tratar todos los días como Halloween y vestirme y salir al mundo como un personaje excéntrico."

*¡Prueba esto!*  
Piensa en un personaje de una historia, película, programa de televisión ... o una persona que conoces. Luego mira alrededor de su casa y ve qué tipo de ropa y accesorios le transformarían en esa persona. También podrías inventar un personaje basado en lo que encuentres. Después de vestirse, prueba diferentes poses frente a un espejo. A continuación, elige un entorno o ubicación donde imagines a tu personaje en acción, incluso podrías crear tu propio fondo. Cuando estés listo, toma una fotografía de ti mismo o pídale ayuda a un miembro de tu familia. Captura algunas poses y expresiones. ¿Qué revelan sobre tu personaje?

**Carl Frisch**  
Assistant Director, Family Programs and Initiatives

**Elizabeth Margulies**  
Director, Family Programs and Initiatives

**Sara Bodinson**  
Director of Interpretation, Research, and Digital Learning

Figura 9. Actividad sobre la obra de la artista Cindy Sherman del MoMA.

Fuente: The Museum of Modern Art (2020)

El Whitney Museum of American Art (Estados Unidos) tiene las mismas características que el MoMA. El visitante puede acceder online a la colección realizando una búsqueda acotada. En su web también dispone de guías de audio en español con explicaciones de los curadores del museo, vídeos con entrevistas a varios artistas, ensayos y dos secciones de conservación e investigación. El museo ha ideado una serie de actividades para niños y adolescentes relacionadas con obras de

su colecci3n para que los visitantes puedan llevarlas a cabo en casa o en la escuela (Figura 10).

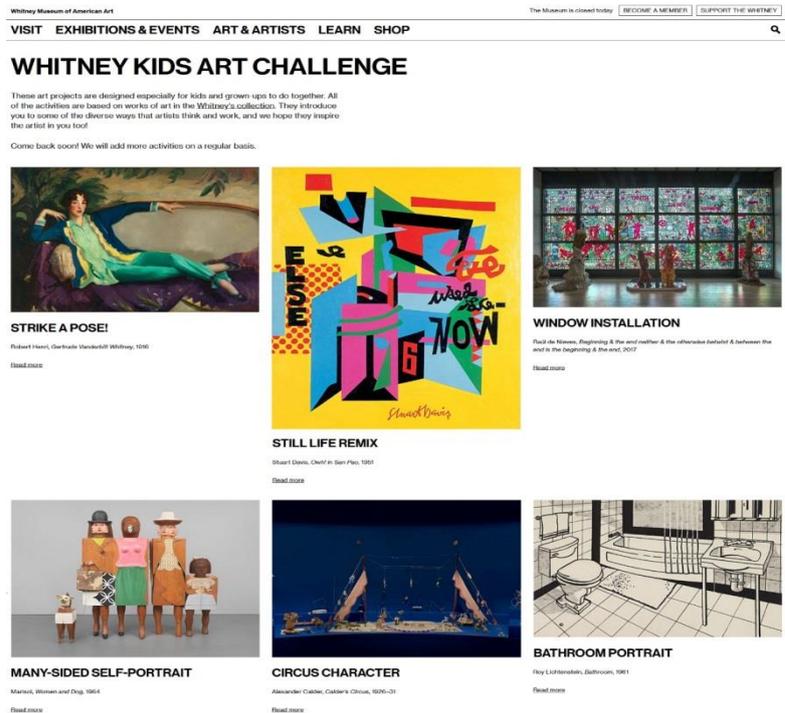


Figura 10. Actividades del Whitney Museum of American Art.

Fuente: Whitney Museum of American Art (2020)

La Tate Modern (Inglaterra) presenta sus recursos educativos en el espacio ‘Art & Artists’. El visitante tiene a su disposici3n distintos  tems de la colecci3n expuestos en diferentes formatos (v deos, podcast, playlist, im genes y lecturas). En el  tem ‘Get Creative’ el museo comparte actividades de creaci3n art stica con los usuarios y propone concursos de exploraci3n y juegos interactivos (Figura 11).

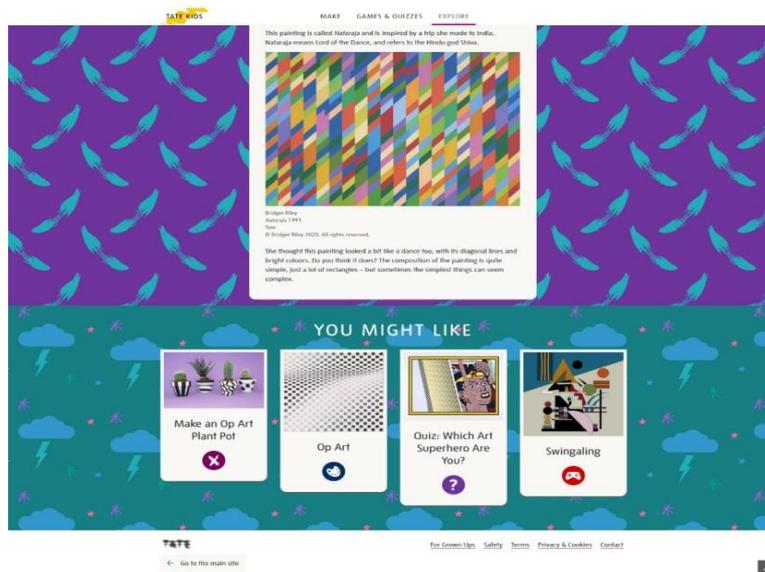


Figura 11. Concursos interactivos con obras de la Tate Modern.

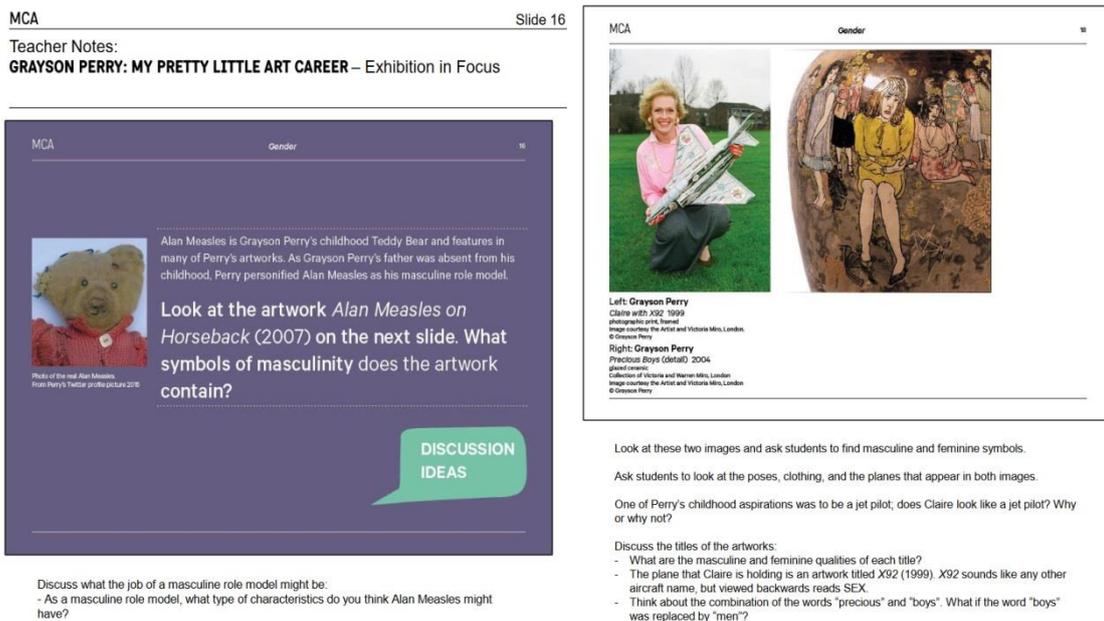
Fuente: Tate Modern (s.f.)

## Museos virtuales que incorporan actividades de indagación y reflexión

El Museum of Contemporary Art Australia (Australia) presenta distintos espacios virtuales donde el visitante puede encontrar descripciones detalladas de las exhibiciones con vídeos, imágenes y audios de los artistas y los curadores. Asimismo, incorpora actividades educativas de apropiación de contenidos y reflexión dirigidas a docentes y jóvenes. Las actividades parten del trabajo de un artista, cuyas obras han sido expuestas en el museo, para plantear a los usuarios una serie de tareas de discusión de ideas y reformulación de temas (Figura 12).

MCA Slide 16

Teacher Notes:  
**GRAYSON PERRY: MY PRETTY LITTLE ART CAREER** – Exhibition in Focus



Alan Measles is Grayson Perry's childhood Teddy Bear and features in many of Perry's artworks. As Grayson Perry's father was absent from his childhood, Perry personified Alan Measles as his masculine role model.

Look at the artwork *Alan Measles on Horseback* (2007) on the next slide. What symbols of masculinity does the artwork contain?

**DISCUSSION IDEAS**

Discuss what the job of a masculine role model might be.  
- As a masculine role model, what type of characteristics do you think Alan Measles might have?

Left: Grayson Perry  
*Claire with X92* 1999  
photographic print, hand  
image courtesy: The Artist and Victoria Miro, London.  
© Grayson Perry

Right: Grayson Perry  
*Precious Boys (detail)* 2004  
glass and enamel  
Collection of Victoria and Warren Miro, London.  
Image courtesy: The Artist and Victoria Miro, London.  
© Grayson Perry

Look at these two images and ask students to find masculine and feminine symbols.  
Ask students to look at the poses, clothing, and the planes that appear in both images.  
One of Perry's childhood aspirations was to be a jet pilot; does Claire look like a jet pilot? Why or why not?  
Discuss the titles of the artworks:  
- What are the masculine and feminine qualities of each title?  
- The plane that Claire is holding is an artwork titled *X92* (1999). *X92* sounds like any other aircraft name, but viewed backwards reads *SEX*.  
- Think about the combination of the words "precious" and "boys". What if the word "boys" was replaced by "men"?

Figura 12. Actividad relacionada con el artista Grayson Perry del MAC Australia.

Fuente: Museum of Contemporary Art Australia (2020)

## Museos virtuales que promueven la construcción colectiva del conocimiento

El Thyssen-Bornemisza Museo Nacional exhibe distintos recursos educativos digitales como los espacios de exploración de la colección (similar a otros museos) y las visitas virtuales donde se puede recorrer el museo y ver las fichas descriptivas y gráficas de distintas obras. Además, el visitante puede descargarse la aplicación 'Second Canvas Thyssen' para explorar con mayor profundidad las obras del museo a partir de recorridos temáticos. El museo también dispone de un espacio de actividades especiales (charlas, videotutoriales, concursos online) donde se promueve el aprendizaje y el intercambio de conocimientos entre los visitantes. Estas acciones se llevan a cabo a través de propuestas que difunde el museo en su página web y las redes sociales (Figura 13).

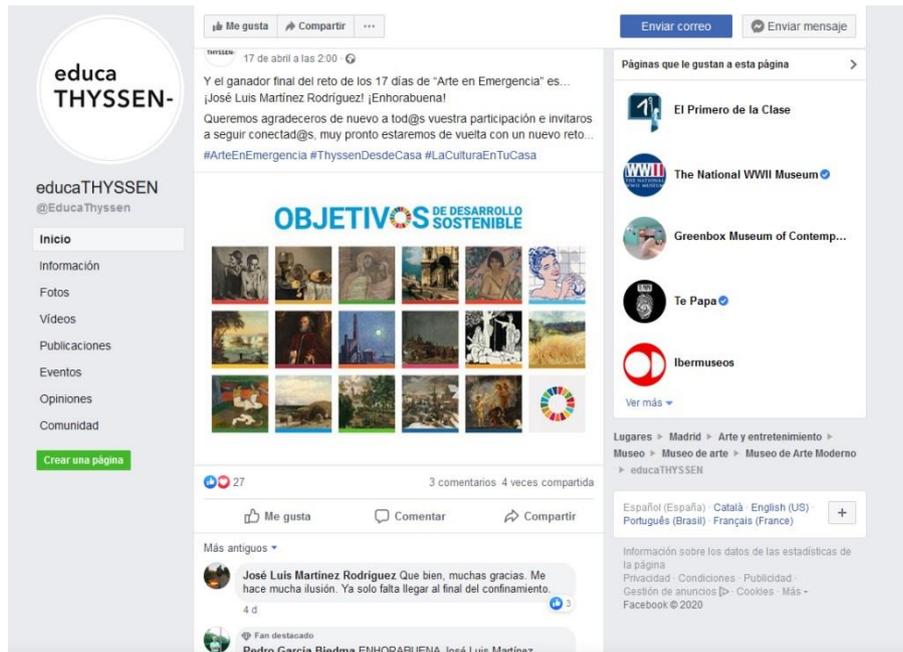


Figura 13. Página de Facebook del Thyssen-Bornemisza Museo Nacional.

Fuente: Thyssen-Bornemisza Museo Nacional (2020)

El Google Arts & Culture es una plataforma online donde se pueden ver imágenes y vídeos de obras artísticas de museos de todo el mundo en 2D y 3D. La plataforma incluye herramientas educativas avanzadas en español (Figura 14). Por ejemplo, los usuarios pueden recopilar imágenes de obras específicas y crear una exposición virtual personalizada con vídeos y audios que pueden compartir a través de las redes sociales (Google+). La plataforma también dispone de una línea temporal con obras que van del año 80 antes de Cristo hasta el 2010 organizadas por décadas. Cada obra te conduce a una ficha y al museo correspondiente.

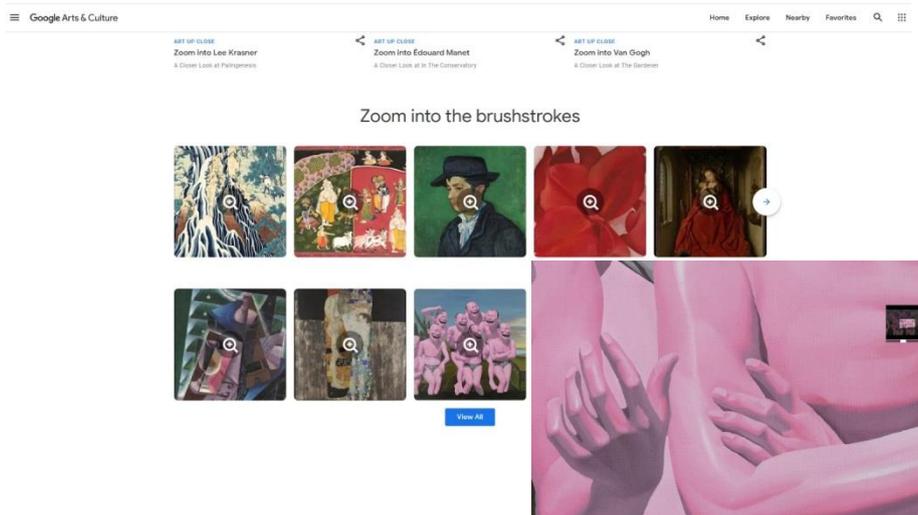


Figura 14. Herramienta de visualizado en detalle del Google Arts & Culture. Detalle obra del artista Yue Mingjun.

Fuente: Google Arts & Culture (s.f.)

### 8.3. Anexo 3. Presentación del sistema de gamificación

En este anexo se presenta la versión demo del sistema de gamificación de la propuesta de intervención con el fin de mostrar la idea de funcionamiento, la narrativa y la presentación gráfica. Una vez se haya implementado en el aula se llevará a cabo un seguimiento y se medirá su éxito. De este modo, la recopilación de información *in situ* nos permitirá plantear futuras modificaciones que se ajustarán mejor a la realidad del aula y a las expectativas educativas.

El sistema de gamificación se ha creado empleando la aplicación digital Genially. Esta permite la elaboración de recursos interactivos sin necesidad de poseer conocimientos en programación. En su página web (<https://app.genial.ly/>) existen unas plantillas que pueden usarse como base para crear nuestra experiencia lúdica.

La visualización del juego se puede hacer a través del siguiente enlace:

**<https://view.genial.ly/5ea5dad759aa2boda8e28f8c/game-breakout-miradas-cruzadas>**

A continuación, se recogen varias imágenes representativas de la versión demo. El juego contiene una primera parte introductoria para situar a los alumnos en contexto (Figuras 15, 16 y 17). Se han escogido dos artistas reales para representar el papel de los personajes y establecer una primera aproximación a la idea de trabajar con un sistema dual (femenino/masculino). Cada artista simboliza una forma de ver y hacer arte que puede tratarse desde la perspectiva de la igualdad de género (Figura 18). Estos personajes irán acompañando con su voz a los jugadores. Por otra parte, se ha creado un mapa que conduce directamente a los distintos retos (Figura 19). De este modo, una vez empezado el juego, se agiliza su acceso.

La segunda parte contiene los distintos retos con pruebas intercaladas que deberán realizarse si se quiere conocer en qué consistirá el último reto (Figuras 20, 21 y 22). Hay tres pruebas situadas en todo el juego<sup>15</sup>. Las dos primeras pruebas se

---

<sup>15</sup> Alerta. No leer si no se quiere conocer la solución de las tres pruebas del juego. Estas pruebas se han ideado para obtener un código de tres dígitos que conducirán al enunciado del reto final. En la primera prueba, los alumnos deben responder a una pregunta y seleccionar la respuesta correcta (la del medio). Finalmente, aparece una nota con un número que deberán anotar. La segunda prueba consiste en resolver un puzle. Para dificultar su resolución, el puzle contiene bastantes piezas. El acceso a la siguiente pantalla se encuentra en la pieza del centro (las manos), pinchando encima. Si aún no se ha montado el puzle, la pieza está a la izquierda a bajo de la pantalla. A continuación, aparecerá un teléfono donde se notificará el siguiente número. En la tercera prueba, hay que visualizar un vídeo y seleccionar la contraseña correcta. La respuesta se encuentra en la pregunta que realiza la ponente en el minuto 19:58 (6%). Una vez más, se obtiene un número. Por último, con el código de tres dígitos (386) los alumnos tendrán que desbloquear el móvil y obtener el número de la caja de correos (216) donde se encuentra el reto final.

han colocado al principio para sorprender a los jugadores y mantener su inter s. Su contenido sirve para ampliar conocimientos sobre igualdad de g nero y arte contempor neo. Adem s, est  pensado para romper parcialmente con la din mica de trabajo general centrada en la resoluci n de los distintos retos y crear distintos momentos de aprendizaje. La tercera prueba est  relacionada con el quinto reto. Es un paso previo que puede ayudar a los alumnos a entender el modo en que trabajan los comisarios de una exposici n y la relevancia de dar voz a las mujeres artistas en los museos, galer as y ferias de arte. Una vez finalizado este reto se obtiene un c digo que permite pasar al desaf o final (Figuras 23 y 24).

Por otra parte, aunque la unidad did ctica se lleva a cabo en la materia de dibujo art stico, en el dise o del segundo reto se han seleccionado varias obras art sticas con diferentes t cnicas de representaci n (desde dibujo hasta escultura) para que los alumnos puedan ampliar sus conocimientos art sticos y puedan conocer diversas formas de expresi n personal. Las obras comprenden un per odo hist rico amplio que va desde los a os 60 del siglo XX hasta la actualidad. Todas ellas forman parte de las colecciones virtuales de distintos museos y son de acceso p blico.

El juego termina con la presentaci n del reto final donde los alumnos pondr n en pr ctica los conocimientos adquiridos. En este reto, los estudiantes de forma individual deber n realizar una obra gr fica personal combinando las t cnicas secas, el collage y el propio cuerpo. Asimismo, aunque el reto final dispone de unas instrucciones espec ficas y claras, se espera que los alumnos (al haber indagado sobre distintos m todos de representaci n) hagan uso de su creatividad y exploren nuevas posibilidades entre las t cnicas propuestas.



Figura 15. Presentaci n inicial del juego.

Fuente: Elaboraci n propia publicada en Genially (2020)



Figura 16. Introducción a la temática del juego.

Fuente: Elaboración propia publicada en Genially (2020)

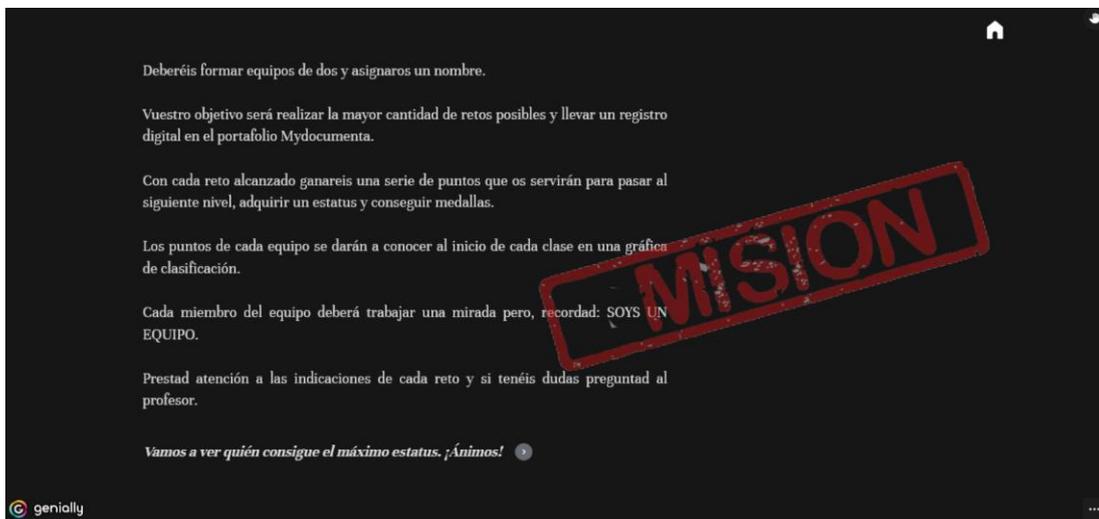


Figura 17. Instrucciones del juego.

Fuente: Elaboración propia publicada en Genially (2020)



Figura 18. Presentación de los personajes.

Fuente: Elaboración propia publicada en Genially (2020)

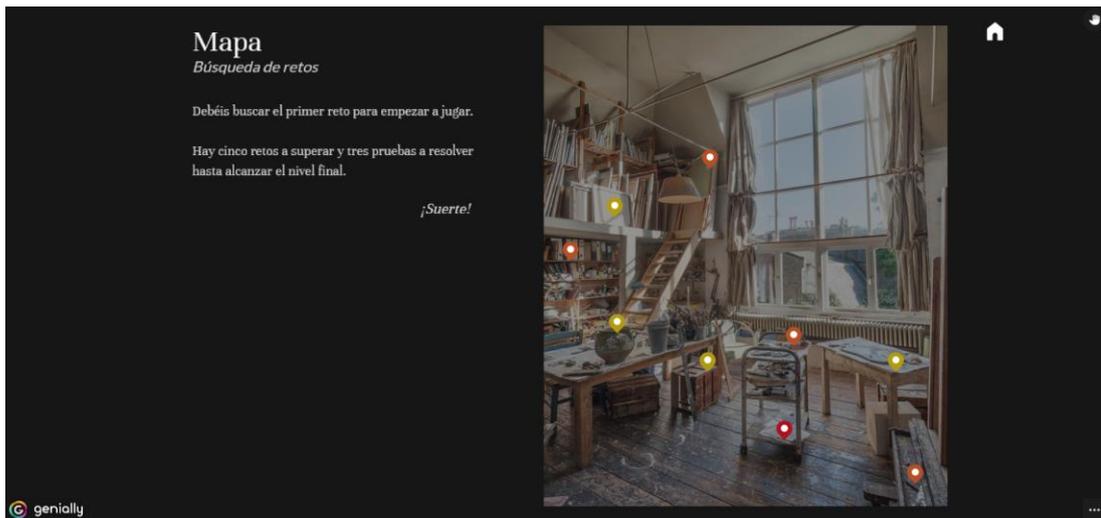


Figura 19. Mapa de acceso a los distintos retos.

Fuente: Elaboración propia publicada en Genially (2020)



Figura 20. Presentación del primer reto.

Fuente: Elaboración propia publicada en Genially (2020)

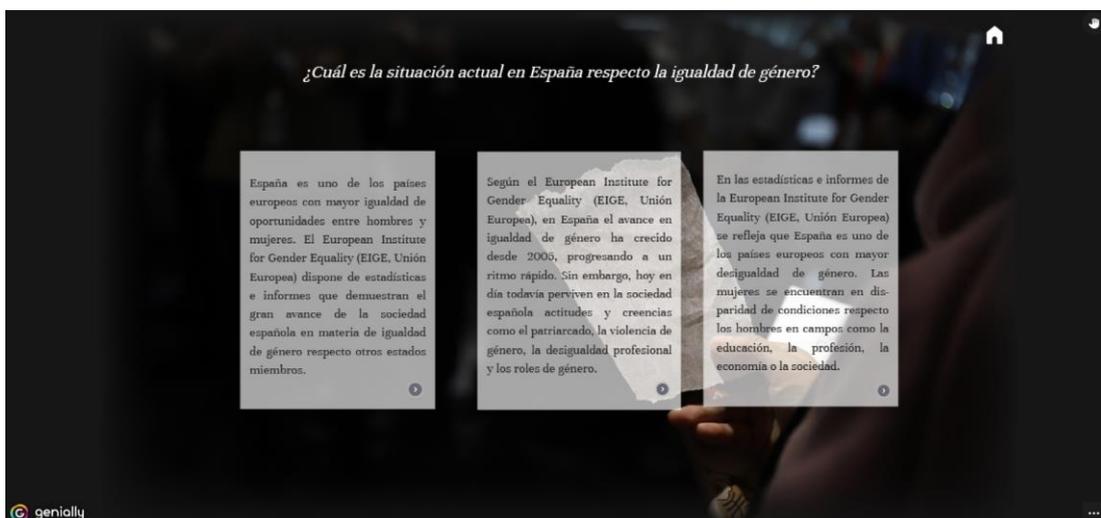


Figura 21. Presentación de la primera prueba intercalada entre el reto 1 y 2.

Fuente: Elaboración propia publicada en Genially (2020)



Figura 22. Pantalla de superación y desbloqueo de los diferentes retos.

Fuente: Elaboración propia publicada en Genially (2020)

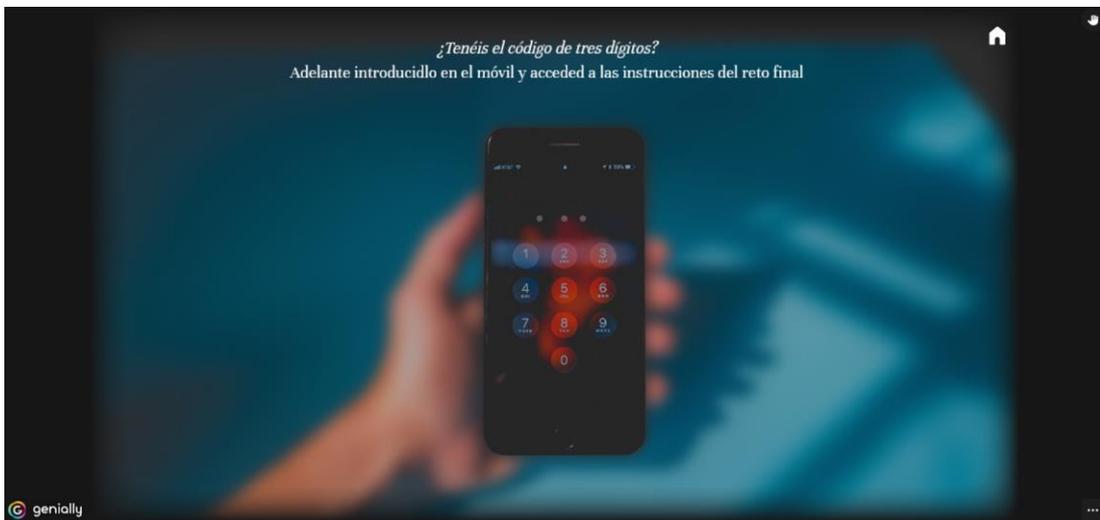


Figura 23. Prueba de acceso al reto final.

Fuente: Elaboración propia publicada en Genially (2020)



Figura 24. Presentación del reto final.

Fuente: Elaboración propia publicada en Genially (2020)