

AVANCES Y DESAFÍOS PARA LA TRANSFORMACIÓN EDUCATIVA



Universidad de
Oviedo

Esta obra está bajo una licencia Reconocimiento- No Comercial- Sin Obra Derivada 4.0 Internacional de Creative Commons. Para ver una copia de esta licencia, visite <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/> o envíe una carta a Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California 94105, USA.



Reconocimiento- No Comercial- Sin Obra Derivada (by-nc-nd): No se permite un uso comercial de la obra original ni la generación de obras derivadas.



Usted es libre de copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra, bajo las condiciones siguientes:



Reconocimiento – Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el licenciadore:

Edición: Lourdes Villalustre Martínez y Marisol Cueli. Universidad de Oviedo. Vicerrectorado de Políticas de Profesora-do. Instituto de Investigación e Innovación Educativa.

La autoría de cualquier artículo o texto utilizado del libro deberá ser reconocida complementariamente.



No comercial – No puede utilizar esta obra para fines comerciales.



Sin obras derivadas – No se puede alterar, transformar o generar una obra derivada a partir de esta obra.

© 2022 Universidad de Oviedo

© Los autores

Universidad de Oviedo

Servicio de Publicaciones de la Universidad de Oviedo

Campus de Humanidades. Edificio de Servicios. 33011 Oviedo (Asturias)

Tel. 985 10 95 03. Fax 985 10 95 07

http: www.uniovi.es/publicaciones

servipub@uniovi.es

Recurso en línea: PDF (pp.426)

ISBN: 978-84-18482-60-1

Índice

INTRODUCCIÓN	7
Preguntas activas utilizando Vevox para aumentar la asistencia y hacer más atractivas y dinámicas las clases teóricas de la asignatura optativa Software para Robots	8
Seguimiento y evaluación formativa de los aprendizajes con rúbricas digitales	20
Metodología de anotaciones multimedia para hacer más participativa la enseñanza universitaria.....	29
La Construcción Narrativa de la Identidad Docente en la Formación Inicial del Profesorado de Primaria y Secundaria a partir de Relatos Autobiográficos.....	38
El oficio del Instagrammer. Enseñando #Historia e #HistoriadelArte a través de Instagram.....	48
El pensamiento crítico a través de la reflexión. Un estudio en el Grado en Educación Infantil	59
Gamificación y Aprendizaje Basado en Juegos Serios para el desarrollo de competencias digitales y mediáticas	70
Bases para una propuesta de utilización de técnicas de mapeo colectivo en Fundamentos de la Geografía	81
Metodologías activas para la enseñanza en el Grado de Historia	91
La influencia de la elección de itinerario en la asignatura de Tecnología Educativa durante la covid-19. La perspectiva del alumnado del Grado de Pedagogía de la Universidad de La Laguna.....	102
La tarea como espacio discursivo de metarreflexión en la formación docente	112
Diálogos reflexivos transdisciplinares sobre el salto a la Universidad digital	122
¿Quién Quiere Ser Enfermero?	132
Nuevas Tecnologías, nuevos Recursos para la Enseñanza-Aprendizaje del Derecho Romano (IV). Aplicación en las Prácticas de Aula. PINN 20-B-002.....	141
Innovación docente en el ámbito de la arquitectura doméstica granadina en los siglos XVIII y XIX	153
Literatura para enseñar Historia: La Edad Media en <i>El caballero inexistente</i> , de Calvino. Una propuesta didáctica	162

La proyección social de las prácticas de aula de logopedia para personas mayores a través de medios telemáticos	172
Coordinación interuniversitaria para la realización virtual de prácticas sanitarias a través de videoconferencias.	183
Aplicabilidad del debate académico a la práctica docente en los Grados de Comunicación.....	194
Creando un blog comunitario para la enseñanza y divulgación de la Geografía	205
Las fuentes históricas como herramientas para aprender sobre las transformaciones socioeconómicas	215
Desarrollo de un <i>chatbot</i> para responder a las preguntas frecuentes en relación al funcionamiento de una asignatura	226
Aprendiendo Geografía sobre la marcha: Desarrollo Local en el Camino de Santiago.....	232
Proyecto +Rural: Innovando a través de la cooperación. Dinamizar la España Vaciada mediante la metodología “RuralLab” y las redes “RuralCoopera”	241
Estrategias de mejora de la competencia digital docente: Creación de tutoriales en el IES Corvera de Asturias.....	251
Evaluación P2P como herramienta de aprendizaje en los laboratorios de Química Analítica.....	261
La gamificación como metodología innovadora en el ámbito educativo	272
Análisis de la bibliografía disponible para el tema de aritmética finita y teoría de errores de la asignatura de Computación Numérica del grado en Ingeniería Informática del Software y recomendaciones para su uso.....	281
Desarrollo del trabajo en equipo y la competencia comunicativa en la asignatura ‘Comunicaciones Móviles’	291
Análisis de libros de texto como herramienta para desarrollar la visión crítica del alumnado de Magisterio	301
Learning English with Technology: eTwinning for Future Teachers para la formación de docentes de inglés como lengua extranjera y educación bilingüe	312
Experiencia virtual de interpretación de cambios en el paisaje en la formación inicial de docentes de Educación Infantil	323
De las aulas a la realidad: asentando el conocimiento con un juego-concurso para descubrir fake-news	334
Con la G de Gamificación.....	342

Chemplay: Una Nueva App para Enseñar Química Orgánica.....	350
Diseño e implementación de la metodología activa gamificación en la formación del profesorado: el Aula del Futuro como espacio de enseñanza y aprendizaje.....	359
Edición de un Libro de Divulgación Científica sobre Revisiones de Actualidad en Temas de Microbiología Sanitaria	367
“Clínicas Jurídicas” para una enseñanza práctica del Derecho Procesal	375
“HowTo”. Metodología de fomento de la participación y aprendizaje en la asignatura de Sistemas energéticos y aprovechamientos hidráulicos. Evolución del proyecto	386
La utilización de instrumentos de datación relativa para la enseñanza de la geomorfología: el Equotip 550	395
Herramienta de simulación “Simscape-Fluids” para las prácticas de Máquinas y Sistemas Fluidomecánicos.	406
Aprendizaje invertido, simulación y cine como apoyo a la docencia en gestión de servicios TIC	417

El oficio del Instagrammer. Enseñando #Historia e #HistoriadelArte a través de Instagram

Daniel Mateos Suárez^{1,2}

¹ Universidad de Oviedo

²Consejería de Educación del Principado de Asturias

RESUMEN

El desinterés y la desmotivación del alumnado con respecto a la Historia y a la Historia del Arte, su desconexión durante el periodo no lectivo, el tiempo que dedica a sus redes sociales y el fracaso escolar, uno de los males endémicos del sistema educativo español, han obligado a buscar una nueva forma de acercarse a los alumnos. Para ello, se ha desarrollado un proyecto de innovación basado en la utilización de las redes sociales como recursos de aprendizaje en las aulas de Educación Secundaria. Este proyecto pivotará en torno a *Instagram* y supondrá una de las primeras experiencias educativas que evaluará el potencial gamificador e interactivo de este espacio virtual. La relación Educación-Redes Sociales será enfocada desde un punto de vista metodológico a través de tres perspectivas complementarias; aprender con redes sociales, aprender a través de las redes sociales y aprender a vivir en un mundo de redes sociales. Los resultados obtenidos, tras su aplicación en dos cursos, uno de 2º de la ESO y otro de 2º de Bachillerato, han evidenciado la utilidad e interés del alumnado en una innovación que presenta algunas limitaciones determinadas por su escasa muestra y el hecho de que cuatro alumnos no pudieron participar en ella.

Palabras clave: Instagram, RRSS, Historia, Arte, Enseñanza

THE *INSTAGRAMMER'S* CRAFT: TEACHING #HISTORY AND #HISTORYOFART BY MEANS OF *INSTAGRAM* ABSTRACT

The lack of interest and motivation of our students regarding History and the History of Art, their disconnection during the non-study period, the time that they devote to their social media and school failure, one of the endemic problems of the spanish educational system, has forced us to find a new way of approaching our pupils. To that end, we have developed an innovation project based on the use of social media as a learning tool in the secondary school classrooms. This project will pivot around *Instagram* and will be the first educational experience to evaluate the gaming and interactive

potential of this virtual world. This Education-Social Media duality will be focused, from a methodological point of view, through three complementary perspectives: learning with social media, learning through social media and learning to live in a social media world. The results obtained after its application in both a secondary year secondary school and in a second-year school leaving class, has demonstrated the utility and the interest of the students in an innovation which have a few limitations determined by its scarcity of samples and the fact that four students did not participate in it.

Keywords: Instagram, RRSS, History, Art, Teaching.

1. INTRODUCCIÓN

En las siguientes líneas se presentará un proyecto de innovación basado en la utilización de las redes sociales (RRSS) como recursos de aprendizaje en Educación Secundaria. Este proyecto se podría implementar en las asignaturas de Geografía e Historia, Historia del Mundo Contemporáneo, Historia de España e Historia del Arte. Aunque se trata de una innovación que podría pivotar en torno a cualquier red social como *Twitter* o *Facebook*, este proyecto se desarrollará en *Instagram*.

1.1. Justificación

El MECD (2015) señala que el desarrollo de competencias exige en el alumnado una actitud de interés y motivación, lo cual depende de que se genere curiosidad y de que los estudiantes se sientan protagonistas del proceso de aprendizaje. Esta recomendación metodológica contrasta con las realidades educativas identificadas por Ricoy y Couto (2018) o la Dr. Abellán (2016), en las que la desmotivación y el desinterés se erigen como las principales causas del fracaso escolar, categoría en la que España lidera la UE. Otras de las causas de tan vergonzoso honor radican en el hecho de que la mayoría del alumnado se desconecta durante el periodo no lectivo. Ante tales realidades, este proyecto se plantea la siguiente pregunta; ¿a qué dedican los alumnos su tiempo libre?

Los españoles dedican, según los datos recogidos por We Are Social y Hootsuite (2020a), una hora y cincuenta minutos de sus días a las RRSS. Esta cifra aumenta cuando analizamos el tiempo invertido por los jóvenes, alcanzándose el pico con la *Generación Z* (16-24 años), que dedica más de dos horas a su vida digital. Además, estos datos se alejan de las cifras globales, lo que nos indica que el tiempo que nuestros alumnos dedican a las RRSS seguirá aumentando en los próximos años. En resumen, los alumnos dedican más horas del día a las RRSS que a las asignaturas. Por ello, partiendo de tres realidades socioeducativas como son la desmotivación, el desinterés y la desconexión durante el periodo no lectivo, se plantea un proyecto de innovación basado en el uso educativo de las RRSS en la Educación Secundaria.

Sin embargo, queda una duda por resolver; ¿cuál es la red social más adecuada en torno a la que pivotar este proyecto? Según el informe *Digital 2020. España* elaborado por We are Social y Hootsuite (2020a), dieciséis millones de españoles tienen un perfil de *Instagram*, cifras que solo superan *Facebook*, *WhatsApp* y *YouTube*. De acuerdo con el *Estudio Anual de Redes Sociales* elaborado por IAB Spain (2019), *Instagram* es la plataforma con mayor crecimiento en los últimos años. Además, el 65% de sus usuarios tienen menos de 39 años, lo que hace que sea la red social que más triunfa entre los menores de edad.

1.2. Objetivos

Los objetivos que con este proyecto se pretenden alcanzar son los siguientes; fomentar el interés del alumnado, generar contenidos educativos a través de *Instagram*, evitar una desconexión durante el periodo no lectivo y educar en RRSS desarrollando la Competencia Digital (CD).

2. MARCO TEÓRICO

En los siguientes epígrafes se abordará el binomio Educación-Redes Sociales y se analizarán diversas experiencias docentes que han empleado *Instagram* como recurso educativo.

2.1. Educación-Redes Sociales

¿Por qué se deben utilizar las RRSS en el aula? A los datos esgrimidos se deben agregar cuáles son las ventajas que justifican su uso. Para ello, se exportarán las conclusiones que expertos como Buxarrais (2016) e instituciones como el INTEF (2019) han extraído de sus investigaciones; desarrollan la CD, potencian nuevas formas de aprendizaje eliminan las barreras del espacio tiempo, fomentan la comunicación, aumentan la motivación, promueven la autonomía del alumnado, fomentan la interacción con el docente e impulsan la creatividad digital.

Sin embargo, su utilización entraña algunos riesgos que no se pueden obviar. Uno de ellos es el síndrome FOMO. Este se basa en el temor del usuario a estar perdiéndose algo, lo que le lleva a no poder privarse de internet (Przybylski, Murayama, Dehann y Galdwell, 2013). Este síndrome se manifiesta en el miedo que tienen algunos usuarios de RRSS de volverse invisibles frente a sus seguidores si no actualizan de manera periódica su estado. Este miedo se explica por lo trascendente que significa ser popular en una red social, pues en términos de impacto social, lo que no puede ser visto en las RRSS no existe”.

Asimismo, su utilización enfrenta a los estudiantes ante la empresa de valorar críticamente la gran cantidad de información que consumen. Además, no se puede dejar de mencionar que un incorrecto uso de las RRSS puede derivar en la revelación de datos personales. Estos riesgos permiten enlazar estos peligros con uno de los objetivos de este trabajo, desarrollar la CD, la cual es definida como aquella que “entraña el uso seguro y crítico de las tecnologías de información” (Comisión Europea, 2007, p. 7). Esto revela la necesidad de educar en RRSS, no solo desde su potencialidad educativa, sino también desde los riesgos que entraña su uso.

2.2. Estado de la cuestión

A pesar de los datos enunciados, la realidad es que, si bien existe una nutrida bibliografía referida a la relación Educación-Redes Sociales, son pocas las aportaciones que concretan este binomio en una propuesta de aula como la que en las próximas líneas se detallará. Aun menos numerosas son las propuestas pivotantes en torno a *Instagram*, siendo esta red social empleada en la mayoría de los casos como repositorio de información y medio de difusión.

Este es el caso de la propuesta desarrollada en un centro de enseñanza de A Coruña cuyo fin era aproximar a los estudiantes al género poético (Blanco y López, 2017) o la experiencia docente realizada en la Universidad de la Laguna relacionada con la Historia de la Fotografía (Vega, 2017). En una línea similar se encuentran Blair y Sefarini (2014), quienes integraron las RRSS en sus clases con el objetivo de motivar al alumnado, aunque centraron su trabajo en evaluar la calidad de los contenidos de las cuentas que recomendaban a su alumnado. Alejándose de esta tendencia, se debe destacar a Handavani (2017), quien estudió los comportamientos de sus alumnos en *Instagram* y concluyó que esta era una excelente herramienta para crear comunidades de estudiantes e interactuar en grupos de trabajo.

En resumen, no se ha encontrado ninguna propuesta que utilice las herramientas gamificadoras que ofrece esta red social como las preguntas o los cuestionarios. Lo que se ha encontrado, tanto en artículos como en blogs, es un creciente interés por cuentas de *Instagram* que poseen una importante dosis educativa como @historia_historica o @museoprado. La propuesta que más se aproxima a la naturaleza de este proyecto de innovación es la de la profesora Rosa Liarte, quien en su blog *Lecciones de Historia* detalla cómo desarrolló el proyecto #Revostories (Liarte, 2020). Este se basa en que el alumnado crease una cuenta de *Instagram* con el fin de publicar fotografías y *Stories* de revoluciones históricas e interactuase con sus compañeros a través de *Likes* e *Instagram Directs*. Sin embargo, esta propuesta sigue sin explotar algunas funcionalidades como

los cuestionarios que poseen un enorme potencial educativo y se circunscribe a una actividad aislada y a un único objetivo curricular, conocer revoluciones históricas.

3. DESARROLLO DEL PROYECTO

Partiendo de las realidades y datos reseñados, en el próximo epígrafe se desarrollará un proyecto de innovación basado en la utilización de *Instagram* como herramienta educativa que se aleja de aquellas experiencias docentes que se han limitado a utilizar *Instagram* como un repositorio de información, dando un paso más allá gracias a las funcionalidades gamificadoras que esta RRSS ofrece. Es preciso señalar que este proyecto ha sido aplicado durante una unidad didáctica en dos cursos, uno de 2º de la ESO y otro de 2º de Bachillerato.

3.1. Metodología

Siguiendo a Castañeda y Gutierrez (2010, p. 34 y ss), la relación Educación-Redes Sociales será enfocada desde tres perspectivas complementarias;

Aprender con redes sociales. El alumnado vive una parte importante de sus días en las RRSS, creando la necesidad de aprovechar estos espacios de interacción y comunicación tan transitados por los jóvenes. En otras palabras, si el alumnado no demuestra interés por la asignatura se deben procurar ayudas para que comprendan lo que aprenden y despertar y mantener la motivación hacia el aprendizaje. Las RRSS también ofrecen la posibilidad de compartir documentos o trabajar de forma cooperativa. En resumen, un sinnúmero de interesantes funcionalidades que podrían integrarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Aprender a través de las redes sociales. Las RRSS brindan la posibilidad al alumnado de aprender de manera autónoma gracias a toda la información que comparta el docente y a la proporcionada por sus usuarios.

Aprender a vivir en un mundo de redes sociales. Es necesario concienciar al alumnado de las bondades y de los peligros de estas herramientas. Acogiéndonos a lo establecido en la OECD/2015, de 21 de enero, es fundamental que el alumnado aprenda a hacer un uso “creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación” (MECD, 2015, p. 6995).

3.2. Temporalización

Presentación. El docente debe presentar al alumnado de forma atractiva en que consistirá la innovación, siendo recomendable el uso de capturas de pantalla que permi-

tan ver a los alumnos la cuenta que deben seguir y ejemplos de lo que se les va a pedir. Es imprescindible que esta propuesta se presente como voluntaria, ya que tener una cuenta de *Instagram* no es un requisito para aprobar la asignatura. En el caso de que uno o más alumnos decidan no participar en esta propuesta, estos no dispondrán de menos evidencias de evaluación que el resto de sus compañeros.

Ejecución. El docente únicamente propondrá ejercicios y actividades a través de la cuenta en aquellos días en los que se les imparta clase, estando dichos ejercicios relacionados con los contenidos tratados. Es fundamental que los primeros ejercicios sean fáciles, pues los alumnos aun estarán familiarizándose con este nuevo espacio. Es por esta razón que la dificultad de los ejercicios y actividades debe aumentar de manera gradual. Asimismo, es fundamental que el docente escuche al alumnado y que no siempre proponga los mismos ejercicios. Además, la actividad de la cuenta también debe fomentar la participación del alumnado a través de videos o *podcasts*.

Ampliación. Una de las mejores formas de mantener el interés del alumnado en el proyecto es aumentar de forma gradual la dificultad y complejidad de los ejercicios y actividades. Es esencial que el docente analice la capacidad de sus alumnos para ajustar la dificultad de las propuestas. Si la respuesta a la exigencia es adecuada, el docente podrá ceder a los alumnos la responsabilidad de confeccionar las actividades y ejercicios, convirtiéndose el alumnado en protagonista de su proceso de aprendizaje. Esta ampliación podría aplicarse desde un primer momento a aquellos alumnos que presenten Altas Capacidades Intelectuales, siendo esta una medida de atención a la diversidad.

Tabla 1. Temporalización del proyecto de innovación (Elaboración propia)

Primera Evaluación		Segunda Evaluación	Tercera Evaluación
Presentación	Ejecución		Ampliación

3.3. Actividades

En las siguientes líneas se detallarán que ejercicios y actividades se pueden realizar durante el desarrollo de este proyecto. Puesto que este pivotará en torno a *Instagram*, el docente tendrá que crear una cuenta para poder utilizar las diferentes funcionalidades.

Publicaciones. *Instagram* permite subir imágenes y videos acompañados de un texto de la longitud que el usuario desee. Este puede incluir *hashtags*, que permiten al alumnado conectarse con otros usuarios y otras cuentas relacionadas con la asignatura. Las publicaciones también permiten desarrollar series como #TalDíaComoHoy o #Sabías-

que, en la que los alumnos pueden recordar a modo de efeméride grandes acontecimientos de la historia. Los objetivos que se persiguen con las publicaciones son ampliar los contenidos y conectar al alumnado con otras cuentas educativas

Figura 1. Ejemplos de las series #TalDíaComoHoy y #Sabíasque (Elaboración propia)



Historias. Las *Historias* son publicaciones con una vida de veinticuatro horas a las que el alumnado puede acceder con facilidad e interactuar. Con ellas se busca que los alumnos repasen y aprendan jugando e intercambiando interacciones, ya que permiten formular las siguientes propuestas:

Encuestas. A partir de una pregunta y dos opciones, los alumnos podrán elegir la opción que consideren correcta. Una vez que se hayan decantado por una u otra opción, no podrán comprobar si su respuesta es correcta, sino que *Instagram* les proporcionará un porcentaje del número de respuestas que ha obtenido cada una de las opciones. Esto evita que los alumnos sepan que opción es la correcta.

Preguntas. El alumnado podrá responder cualquier pregunta que haga el docente de una manera directa, generándose una conversación que permite dar *feedback*.

Cuestionarios. Esta funcionalidad permite al alumnado responder a las preguntas o actividades que plantee el docente a través de cuatro opciones, obteniendo un *feedback* inmediato que indica la respuesta correcta. A diferencia de las encuestas, esta opción permitiría al alumnado realizar la actividad de forma “colaborativa”, por lo no se erige como la mejor opción para calificar.

Podcasts. Las *Historias* también permiten compartir *podcasts* a través de *Spotify* o *Ivoox*.

Instagram también permite en las *Historias* referenciar una ubicación, hacer una mención a otra cuenta que tenga relación con la encuesta o la pregunta para que el alumnado pueda ampliar su conocimiento, utilizar un *hashtag*, crear una atmosfera histórica con música, decorar los ejercicios con divertidos gifs y valorar los mismos a través de un emoticono sobre una barra. También ofrece la posibilidad de crear listas de mejores amigos para seleccionar los destinatarios.

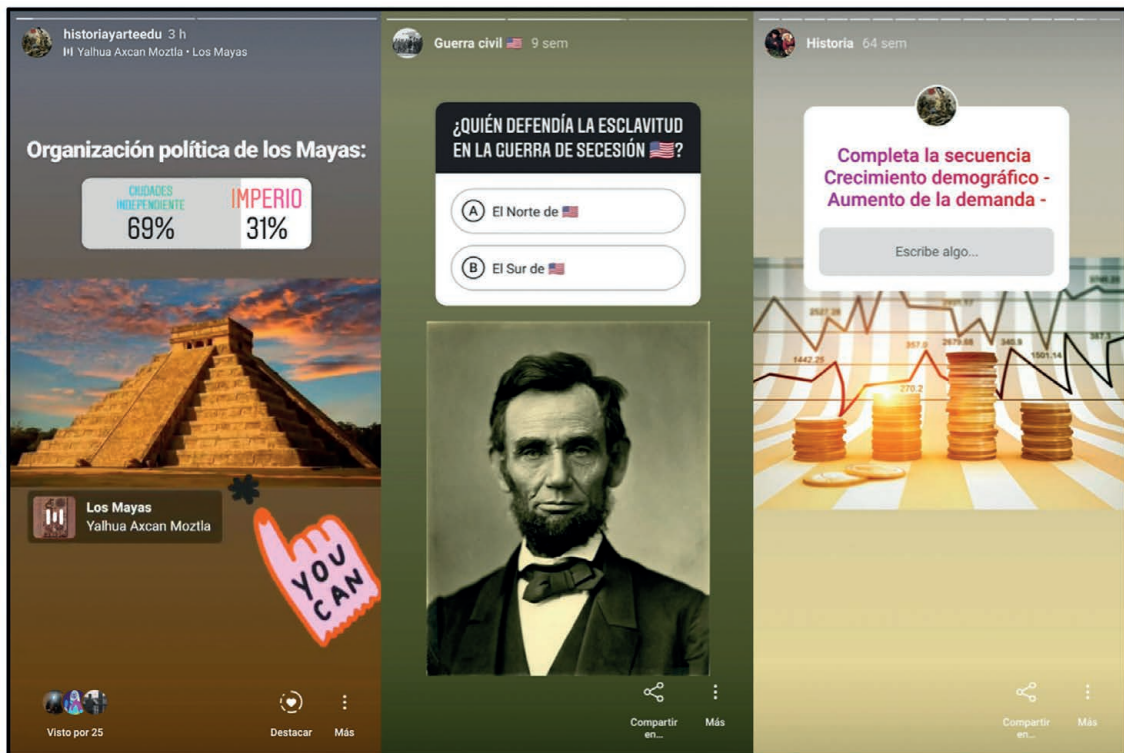
Perfil. El perfil constituye un espacio que almacena siguiendo un orden cronológico toda la actividad de la cuenta. Asimismo, puede emplearse como un tablón de anuncios en el que el docente puede insertar información relevante y conectar la cuenta con *blogs*, páginas web, videos u otras cuentas. Tras una de las últimas actualizaciones, también es posible colgar en este espacio las *Historias*, permitiendo al alumnado repasar las respuestas acertadas de las encuestas y las preguntas de cara a las pruebas específicas o a las actividades en clase.

Directos. *Instagram* permite retransmitir en directo videos a los que los alumnos pueden reaccionar con comentarios o preguntas. Son una excelente herramienta para, por ejemplo, realizar una sesión de repaso el día antes del examen o participar en la propia retransmisión resolviendo dudas de compañeros o sintetizando algunos de los contenidos que se evaluarán en la prueba específica.

IGTV. Es un canal de televisión que permite compartir y crear videos que permanecen en el canal del perfil y que, desde un punto de vista metodológico, permite, además de divulgar videos relacionados con los contenidos de la asignatura, canalizar una de las estrategias metodológicas más destacada, la *Flipped Classroom*; en lugar de alojar los videos en un blog o en una página web, se pueden publicar en IGTV, una plataforma más accesible y más conocida por el alumnado.

Co-Watching. A raíz de la crisis provocada por la COVID-19, *Instagram* lanzó una funcionalidad que permite hacer videollamadas grupales. Esto ha abierto un sinfín de posibilidades pues ofrece la posibilidad de entrar en contacto e intercambiar información con otros centros, convertir *Instagram* en un entorno virtual de aprendizaje y realizar proyectos multidisciplinares.

Figura 2. Ejemplos de encuestas, cuestionarios y preguntas (Elaboración propia)



4. CONCLUSIONES

Tras evaluar la aplicación de este proyecto a través de diferentes instrumentos de evaluación cómo encuestas, que por razones de extensión no se pueden detallar en este trabajo, podemos extraer las siguientes conclusiones:

- *Instagram* es la mejor red social en la que desarrollar este proyecto
- Es necesario replantear las preguntas y actividades propuestas con el fin de que estas premien el razonamiento en detrimento de la memorización.
- Es fundamental plantear preguntas y actividades más complejas que se adapten a los diferentes ritmos de aprendizaje y capacidades.
- Las encuestas, las preguntas, los cuestionarios y, especialmente, su componente gamificador, son una forma sencilla, rápida y divertida de repasar.
- Este proyecto ha evitado la desconexión del alumnado durante el periodo no lectivo.
- La participación de una gran mayoría del alumnado en los contenidos subidos desde la cuenta de *Instagram*, incluso un año después, determina la gran

recepción que esta innovación ha tenido entre los alumnos, así como su predisposición a que fuera implementada durante todo el curso.

- La circunstancia de que haya alumnos que no disponen de acceso a una cuenta de *Instagram* solo puede ser abordada de una manera; que aquellas personas que no participen en esta innovación tengan la posibilidad de repasar los contenidos impartidos.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abellán, L. (2016). *Motivación y aprendizaje escolar en la Educación Secundaria. Un estudio empírico desde el Modelo de Calidad de Situación Educativa* [Tesis, Universitat de Valencia].
- Blair, R. y Sefarini, T.M. (2014). Integration of Education: using social media networks to engage students. *Systematics, cybernetics and informatic*, 12(6), 28-31.
- Blanco, A. y López, R. (2017). La posibilidad pedagógica de *Instagram* para aproximar a los estudiantes al género poético. En J. Ruiz-Palmero, J. Sánchez-Rodríguez y E. Sánchez-Rivas (Eds.), *Innovación docente y uso de las TIV en educación* (pp. 11-22). Málaga: Uma Editorial.
- Buxarrais, M.R. (2016). Redes sociales y educación. *Education in the Knowledge Society*, 17(2), 15-20.
- Castañeda, L. y Gutierrez, I. (2010). Redes sociales y otros tejidos online para conectar personas. En L. Castañeda (Ed.), *Aprendizaje con redes sociales. Tejidos educativos para los nuevos entornos* (pp. 17-40). Sevilla: MAD.
- Comisión Europea (2007). *Competencias clave para el aprendizaje permanente. Un marco de referencia europeo*. Luxemburgo: Oficina de Publicaciones Oficiales de las Comunidades Europeas
- Handavani, F. (2017). Students' attitudes towards using *Instagram* in teaching writing. *Journal of Educational Studies*, 2(1), 23-29.
- IAB Spain (2018). *Estudio Anual Redes Sociales 2018*. https://iabspain.es/wp-content/uploads/estudio-redes-sociales-2018_vreducida.pdf.
- INTEF (2019). *Ventajas del uso de medios sociales en Educación* [Entrada en página web]. http://formacion.intef.es/php/ventajas_del_uso_medios_sociales_en_educacin.html.

- Liarte, R. (2018). *Usando Instagram para aprender historia* [Entrada en un blog]. <https://leccionesdehistoria.com/4eso/usando-instagram-y-twitter-para-aprender-historia/>.
- MECD (2015). OECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y bachillerato. BOE.
- Przybylski, A. K., Murayama, K., Dehann, C. R. y Gladwell, V. (2013). Motivational, emotional and behavioral correlates of fear of missing out. *Computers in Human Behaviour*, 29 (4), 1841-1848.
- Ricoy, M.C. y Couto, M.J. (2018). Desmotivación del alumnado de secundaria en la materia de matemáticas. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 20(3), 69-79.
- The Social Media Family (2018). *IV Estudio sobre los usuarios de Facebook, Twitter e Instagram en España*. <https://thesocialmediafamily.com/informe-redes-sociales/>.
- Vega, C. (2017). Usos docentes de la aplicación *Instagram* en historia de la fotografía. En A. Vega-Navarro y D. Stenardi (Eds.). *VII Jornadas de Innovación Educativa en la Universidad de la Laguna* (pp. 289-302). La Laguna: Universidad de la Laguna.
- We are social y Hootsuite (2020). *Digital 2020. Global Digital Overview*. <https://wearesocial.com/digital-2020>.
- We are social y Hootsuite (2020a). *Digital 2020. Spain*. <https://wearesocial.com/es/digital-2020-espana>.