

TRABAJO FIN DE MÁSTER



UCAM

UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE MURCIA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

Máster Universitario en Formación del Profesorado

El uso de Instagram para incidir en el grado de dedicación a la asignatura de Fundamentos de Administración y Gestión de 2º de Bachillerato

Autora:

Carmen María Mompeán Esteban

https://youtu.be/PyLOZe_SXM4

Directora:

Dr.^a Laura Nieto Torrejón

Murcia, mayo de 2024

Agradecimientos

A mis padres, que han sabido hacernos ver el valor de la responsabilidad y de la dedicación al trabajo.

A Pablo, mi mitad, sin el que no habría podido llegar hasta aquí. Gracias por tanto.

A Pablo y Cayetana, mis hijos, mi razón de ser y la motivación para buscar una vida mejor por y para ellos.

ÍNDICE

RESUMEN	1
1. JUSTIFICACIÓN.....	5
2. MARCO TEÓRICO	9
2.1. El constructivismo	9
2.2. El aprendizaje basado en proyectos (ABP).....	11
2.3. La cohesión grupal y el aprendizaje colaborativo	14
2.4. El mobile learning.....	15
2.5. Las redes sociales	17
3. OBJETIVOS.....	19
3.1. Objetivo General	19
3.2. Objetivos Específicos.....	19
4. METODOLOGÍA	21
4.1. Contenidos.....	23
4.2. Temporalización y actividades	24
4.3. Recursos.....	32
5. EVALUACIÓN	35
5.1. Evaluación de la consecución de los objetivos propuestos.....	35
5.1.1. Objetivo específico 1.....	35
5.1.2. Objetivo específico 2.....	35
5.1.3. Objetivo específico 3.....	37
5.2. Evaluación de la validez del proyecto	38
5.3. Autoevaluación del proyecto	39
6. REFLEXIÓN Y VALORACIÓN FINAL.....	41
7. REFERENCIAS	45

ÍNDICE DE ELEMENTOS GRÁFICOS

TABLA

Tabla 1. Temporalización de las fases de ejecución del proyecto.....	25
Tabla 2. Temporalización de las actividades de cada fase del proyecto.	31
Tabla 3. Evaluación del cumplimiento de los objetivos	37

RESUMEN

A lo largo de este Trabajo Fin de Máster el lector encontrará una introducción donde planteamos el problema de la falta de dedicación que existe en los centros escolares en relación a la asignatura Fundamentos de Administración y Gestión de 2º de Bachillerato. Este problema viene motivado, entre otras razones, por tratarse de una asignatura optativa y quedar relegada a un segundo plano para los estudiantes. Problema que justifica la implementación del proyecto de innovación que se aborda en este TFM en el cual nos hemos planteado como objetivo general, precisamente, incidir en el grado de dedicación que los alumnos tienen por esta materia. Para ello, este proyecto apuesta por metodologías amparadas en la corriente constructivista, en concreto por el aprendizaje basado en proyectos y por el aprendizaje colaborativo, en sinergia con el *mobile learning* y el uso pedagógico de las redes sociales. A través de estas metodologías implementaremos el proyecto innovador en el que cobra especial protagonismo el uso de Instagram como vehículo a través del cual los alumnos van construyendo el conocimiento de los contenidos relacionados con la asignatura. Y es aquí donde reside el potencial innovador del proyecto, en esta forma de trabajar los contenidos y acercarlos al alumnado. Construiremos un *feed* de Instagram que posibilitará el seguimiento de la materia por lo alumnos y se convertirá en una herramienta de fácil acceso y consulta para la comunidad educativa en general. Aprovecharemos los sentimientos positivos de los alumnos hacia una herramienta como Instagram, para que vuelquen toda su dedicación y consigamos un aprendizaje efectivo.

Palabras claves: Redes sociales; mobile learning; aprendizaje basado en proyectos; aprendizaje colaborativo; Instagram; bachillerato.

ABSTRACT

Throughout this Master's Final Project the reader will find an introduction where we raise the existing problem at schools due to the lack of dedication in relation to the subject Fundamentals of Administration and Management, 2nd year subject at High School. This problem is caused, among other reasons, by being an optative subject so disregarded to the background of the students. Problem that justifies the implementation of the innovation project that is object of this MFP in which we have set ourselves as a general objective, precisely, to engage the level of commitment that students have for this subject. To achieve this, this project relies on methodologies supported by the constructivist education, specifically project-based learning and collaborative learning, in synergy with mobile learning and the pedagogical use of social networks. Through these methodologies we will implement the innovative project in which the use of Instagram acquires special prominence as the vehicle through which students build their own knowledge of the contents related to the subject. This is where the innovative potential of the project lies, in this way of working on the content and bringing it closer to the students. We will make an Instagram feed that will make possible to follow the subject by the students and it will become an user-friendly consulting tool for the educational community in general. We will take advantage of the positive approach of the students towards Instagram, so they give full dedication achieving an effective learning.

Keywords: Social networks; mobile learning; project based learning; collaborative learning; Instagram; baccalaureate.

1. JUSTIFICACIÓN

«Dedicar» es destinar algo a un fin determinado (Real Academia Española, s.f., definición 1). Extendido al ámbito educativo, podemos decir que la dedicación de un alumno es el tiempo que destina a conseguir un aprendizaje de un determinado saber.

El tema que nos inquieta en este Trabajo Fin de Máster es precisamente el grado de dedicación del alumnado a las materias que le conciernen.

Para el profesorado es una preocupación constante el cómo conseguir que la implicación y dedicación de sus alumnos sea mayor en las asignaturas que imparten. A menudo comparten sus inquietudes en las salas de profesores, en conversaciones informales, en las que se lamentan por cómo ciertos alumnos con capacidad sobrada para superar una materia (que al fin y al cabo son todos), no le dedican el tiempo o atención suficiente, desembocando en resultados pobres o insuficientes. Esta preocupación es constante y extendida en la mayoría del profesorado sea cual sea la materia. He podido presenciar esta escena en más de una ocasión a lo largo de mis prácticas curriculares de este máster. Echando la vista atrás, cuando yo misma era alumna, también he vivido experiencias en las que algunos de mis compañeros expresaban el clásico sentir de «*con aprobar, me vale*». Esto es, la ley del mínimo esfuerzo, desaprovechando la obtención de conocimientos más profundos y duraderos. Si el profesorado no detecta esta situación, o más aún, si no la previene, estaremos dejando escapar una oportunidad maravillosa de impactar en esas jóvenes mentes y producir un aprendizaje efectivo.

En concreto, he centrado mi propuesta de innovación en la asignatura de Fundamentos de Administración y Gestión de 2º de Bachillerato, una materia optativa de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia. El hecho de que se trate de una materia optativa y además esté encuadrada dentro de 2º de Bachillerato, supone que los alumnos le dediquen menos tiempo y atención. Primero, por ser optativa y, tradicionalmente, darle menos valor que a otras asignaturas comunes o de modalidad. Segundo, porque en 2º de Bachillerato los

alumnos andan nerviosos y focalizados en la EBAU, dando de lado a las materias del curso, como la que nos ocupa, que no tienen un hueco en esa prueba. Y tercero, porque este sentir que acabo de exponer va más allá del propio alumnado y muchas veces impregna incluso a los profesores.

Mi propuesta pretende facilitar la consecución de que los alumnos alcancen un aprendizaje efectivo, desde la dedicación que ellos mismos harán en el aula para construirlo.

La propuesta de innovación educativa que expongo en este trabajo consiste en agrupar a los alumnos en dos grupos, y que creen perfiles en la red social Instagram, donde pueden hacer uso de su creatividad para nombrar su perfil. Crearemos una red privada de visualización entre todos los perfiles generados. Cada grupo, deberá realizar un contenido de los presentados por el profesor para tal efecto. Cada equipo decidirá el mejor recurso para plasmar ese contenido: ya sea infografía, fotografía, fotografías en modo deslizar, vídeo, etc. cualquier opción es válida siempre que desarrolle el contenido. Al finalizar cada bloque de contenidos haremos un repaso por las publicaciones, las visualizaremos en clase, las comentaremos y las debatiremos. Esta forma de ver los contenidos ayudará al estudio y aprendizaje de la materia de los alumnos.

Como apunto, la preocupación por la falta de dedicación es algo general que afecta a la mayoría de asignaturas, pero mi elección dentro de mi área de conocimiento se centra en esta asignatura por tres motivos principales: el primero, el ya expuesto con anterioridad, por el que los alumnos e incluso el profesorado dejan de lado este tipo de asignaturas; el segundo, porque voy a necesitar que mis alumnos accedan a perfiles de redes sociales y para ello, aunque legalmente puedan hacerlo a partir de los 14 años, prefiero asegurar que tengan algo más de madurez y autocontrol (con al menos 16 años) para exponerlos a esta herramienta; y el tercero, porque el contenido curricular de esta asignatura me parece muy interesante y les permitirá tener fácil inspiración para buscar recursos o ideas de cómo exponer los conceptos. Ver las elecciones que ellos hagan para explicar esos conceptos, me ayudará a comprender mejor su universo y poder adecuar el proceso de enseñanza a su mundo, empatizando

más con ellos y retroalimentando esa conexión con la asignatura y una mayor implicación y motivación con ella.

Además, los propios ejemplos que ellos usen en sus aportaciones me van a servir como herramientas futuras para explicar esos mismos conceptos a las próximas generaciones, usando ejemplos de su propio entorno.

Mi inquietud por el uso del móvil o las redes sociales, deriva de que, como es ampliamente conocido, ya existen problemas de adicción o de malos usos de estas herramientas, generando incluso problemas de salud. Aprovecharemos este proyecto para poner sobre la mesa estos aspectos y conseguir una mayor concienciación en los chicos de un uso correcto.

Por otro lado, la justificación de la elección de una red social como medio para afianzar conceptos se deriva de lo afines que son los jóvenes con estos soportes. Sin duda, pasan muchísimas horas de su día conectados a redes sociales, interactuando por ese medio y consumiendo contenidos de diversa índole a través de ellas. Por ello, quiero aprovechar esta dedicación que ellos hacen de manera natural para entrar de lleno con los contenidos de la materia y que puedan sentirse partícipes en la construcción de la misma y emocionados y motivados con ella.

La propuesta será llevada a cabo en un centro privado, de una zona con un perfil socioeconómico medio-alto, donde muchas familias poseen negocios propios prósperos. Esta situación favorece mucho el interés de los alumnos por asignaturas del área de Economía, ya que es el modelo a seguir que tienen en casa. Además, por esta misma razón, tendré asegurado que los alumnos no van a tener problema de accesibilidad a un smartphone con acceso a internet.

En definitiva, el objetivo es conseguir que los alumnos tengan esa implicación innata por la asignatura que todo profesor quiere conseguir, esa motivación natural que les haga aprender sin ni siquiera darse cuenta, que les haga regalar una dedicación casi desinteresada a la asignatura y que les permita alcanzar un nivel de conocimientos óptimo para tener unos buenos resultados en su evaluación. Y que, a nosotros, como profesores, nos permita tener esa satisfacción de haber logrado nuestra principal meta de una manera divertida

**El uso de Instagram para incidir en el grado de dedicación a la asignatura UCAM
de Fundamentos de Administración y Gestión de 2º de Bachillerato**

para ellos y que, más allá de los objetivos de este proyecto, les permita compartir momentos con sus amigos, que se rían, que les generen anécdotas y recuerdos que les unan más y que les acompañen el resto de su vida.

2. MARCO TEÓRICO

Se abordará la revisión de la literatura apuntando a varios bloques temáticos. Se empezará por abordar los pilares del constructivismo, a continuación se focalizará en el aprendizaje basado en proyectos (ABP), se revisará el valor de la cohesión del grupo de alumnos, cómo afecta a sus resultados y la relación que tiene con el aprendizaje colaborativo, se seguirá con una aproximación al mobile learning y, por último, se analizará el uso de redes sociales y su valor pedagógico en educación.

2.1. El constructivismo

El constructivismo es una corriente metodológica que se centra en el alumno como foco principal del proceso de enseñanza-aprendizaje. El alumno toma protagonismo en ese proceso para ser él mismo el propio constructor de su conocimiento partiendo de los saberes que ya posee. El docente asume un papel de mentor o guía en ese tiempo, para ir orientando los avances del alumno, proporcionándole indicaciones que le permitan conocer si su progreso es correcto o no y en ese caso, qué tiene que rectificar para seguir sumando (Reyero, 2019).

Históricamente, se han considerado como los padres de esta corriente a los autores Piaget, Ausubel y Vygotski, entre otros (Ortiz, 2015). Según Piaget (1983) las metodologías activas conducirán a un aprendizaje significativo en el alumno. Argumenta que el papel clásico del profesorado en el que este se limita a impartir la lección sin más, es la opción más fácil para los docentes, pero que si de verdad la preocupación es impactar en el aprendizaje de los estudiantes, hay que profundizar en una evolución de esa metodología, acercando al alumno a la realidad y a su entorno, para lo cual se requiere que el docente tenga una implicación extra en la que debe preparar primero las bases para arrancar esa investigación del alumno, acompañarle a lo largo de todo el proceso y evaluar si finalmente se han cumplido sus expectativas. Es un proceso más arduo que la enseñanza tradicional. Piaget (1983), remarca que es importante tener en cuenta el desarrollo cognitivo del alumno, ya que en función de su desarrollo madurativo

será capaz o no de asimilar ciertos conceptos, ya sean de carácter más empírico o abstractos. Resalta también la importancia del trabajo en equipo de los alumnos, ya que un aprendizaje colaborativo da mejores resultados que un aprendizaje individualista. Remarca que ese aprendizaje colaborativo no significa realizar trabajos en grupo sin más, sino que los alumnos deben coordinarse y asignar roles entre ellos que maximicen la eficacia del aprendizaje.

En cuanto a las estrategias que hoy día pueden implementarse en el aula como metodologías activas siguiendo las bases del constructivismo, Vera et al. (2020) señalan que pueden contemplarse las siguientes: el trabajo colaborativo, el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje basado en casos, el aprendizaje interactivo, el aprendizaje autónomo, el aprendizaje participativo y el aprendizaje basado en competencias. En este trabajo, tal como se verá en los apartados siguientes, se focalizará tanto en el aprendizaje basado en proyectos como en el aprendizaje colaborativo.

Vera et al. (2020) concluyen que la valoración que actualmente tienen los docentes de la aplicación de metodologías constructivistas es favorable, pero que sigue habiendo problemas o trabas en su implementación que hace que continúe siendo difícil en muchos casos llevar estas metodologías de forma eficiente a las aulas.

En cuanto a la vinculación de las metodologías constructivistas a las TICs, Reyero (2019) afirma que los alumnos a los que nos enfrentamos actualmente pueden ser considerados “creadores digitales”, han nacido en el mundo de las TICs, pero no solo eso, han crecido inmersos en ellas y se han convertido en parte de ellas. Sienten satisfacción con esa interconexión continua que les ofrece el entorno digital. No es importante si esa interconexión tiene un reflejo en el plano físico o solo se da en el digital, para ellos es satisfactorio sobre todo esa inmediatez de la conexión que les otorga el entorno digital. Pero esta interconexión también puede tener su utilidad desde el punto de vista de los profesores, ya que les puede permitir crear comunidades docentes donde intercambiar de manera ágil y rápida contenido y aspectos relacionados con su trabajo. Implementar las TICs al servicio de la metodología constructivista no siempre es fácil porque requiere de recursos y conocimientos que no se tienen

en la mayoría de los casos. Por ejemplo, la gamificación es una herramienta que encaja muy bien con metodologías constructivistas, sin embargo, si queremos llevar a cabo esta gamificación en un entorno digital, puede requerir que el profesor tenga conocimientos de programación, edición digital, etc. En este caso, lo más recomendable es acudir a plataformas con programas estandarizados que el profesor pueda adaptar a su idea de gamificación o actividad. Y es que, como sigue señalando Reyero (2020), para que las TICs estén de verdad al servicio del proceso de enseñanza-aprendizaje requieren de un trabajo profuso de los docentes, de lo contrario, serán una mera adaptación de los medios para impartir docencia a los recursos disponibles en la actualidad. Las TICs, por su versatilidad y su inmediatez, son una herramienta a valorar muy de cerca para la elaboración de prácticas constructivistas. Con las TICs se puede acceder a recursos infinitos de diversos ámbitos: audios, audiovisuales, fotográficos, etc. que contribuyen a la implementación de metodologías constructivistas.

2.2. El aprendizaje basado en proyectos (ABP)

En el apartado de principios pedagógicos recogido en la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (BOE núm. 340, de 30 de diciembre de 2020), se hace referencia a la necesidad de que en el tiempo lectivo del alumnado se implementen proyectos que permitan a dichos alumnos reforzar su autoestima y autonomía, así como el aprendizaje colaborativo y significativo. Por tanto, el Aprendizaje basado en proyectos (en adelante, ABP) nos permite dar cabida a este llamamiento de la ley.

El ABP parte de las teorías pedagógicas del constructivismo, abogando por despertar las inquietudes de los alumnos a través de la conexión de su aprendizaje con la realidad, propiciando una mayor comprensión de su entorno (Vergara, 2021). El estudiante toma el protagonismo en el proceso de enseñanza-aprendizaje siendo él el principal constructor del mismo y funciona como puente entre las explicaciones de clase y la aplicación a la realidad (Cooper y Murphy, 2024)

En cuanto a las fases a fijar para llevar a cabo la metodología ABP, según Cobo y Valdivia (2017) podemos contemplar las siguientes: planteamiento y organización, investigación, fijación de objetivos y plan de actuación, implementación y evaluación de los resultados.

En la primera fase, el docente presenta varios temas a los alumnos para que elijan el que desean abordar. El docente debe presentar el trabajo bajo un escenario motivador. En esta fase también deben organizarse los equipos de trabajo. Lo ideal es que sean los propios alumnos los que se organicen ellos mismos.

En la segunda fase, en la que los alumnos se dedican a investigar para conseguir la información para poder llevar a cabo su cometido, es esencial la labor de mentor del docente, que les debe acompañar en todo momento y proporcionarles retroalimentación.

En la tercera fase, los alumnos, tras hacer la primera aproximación de investigación de los contenidos a tratar, se fijarán sus propios objetivos a conseguir en la elaboración del proyecto. Al final, en el ABP, lo que se pretende alcanzar es un producto, servicio o experiencia. Los alumnos establecerán su propio plan de actuación para lograr los objetivos que se han planteado.

Dar la posibilidad a los estudiantes de que participen en la elección de los temas o algunos aspectos de la actividad a desarrollar a través del ABP va a mejorar la motivación intrínseca de estos por el trabajo que desarrollan y facilitará su proceso de aprendizaje (Cooper y Murphy, 2024). Es más, podemos decir que si no se deja esta ventana de autonomía o elección a los alumnos, no estamos hablando de ABP (Vergara, 2021).

En la cuarta fase, es el momento en el que los alumnos llevan a cabo todo el trabajo que han estado definiendo en las fases anteriores y aquí cobra más relevancia aún la labor de guía del docente.

En la última fase, los alumnos presentan su trabajo, para lo que requieren desplegar sus habilidades comunicativas. El docente y los propios alumnos deberán hacer balance de los resultados obtenidos. Para medir el grado de logro de los alumnos es recomendable el uso de rúbricas (Cyrulies y Schamne, 2021).

En la fase de finalización del proyecto, según Vergara (2021), sería interesante focalizar en lo que él explicita como: acciones, impacto y valores. Sería la manera de ver qué conexión final tiene todo lo que se ha trabajado en el proyecto con la realidad, no hay una sola forma de enfocarlo e incluso este producto final puede estar relacionado con la opción de que lo que se ha hecho se interconecte hacia fuera, es decir, con la comunidad; que pueda trascender a la comunidad el trabajo llevado a cabo por los alumnos y que pueda tener un interés para ella (esto sería el impacto). Los valores que emanan de nosotros como docentes seguro que impregnarán el desarrollo del proyecto. Deben ser valores que atañan a conceptos globales de nuestra sociedad actual como la justicia social, inclusión, sostenibilidad, etc. Que seguro encontrarán encaje a lo largo del proyecto de una u otra forma. El valor del proyecto será mucho mayor para los chicos y para la sociedad en general si conseguimos que se impregne de estos carices.

Como se desprende de estos párrafos, el ABP requiere de planificación, como requiere cualquier metodología de enseñanza, pero también requiere de invertir tiempo por parte del docente en el seguimiento del proyecto a medida que este avanza, interesándose por la situación en que se halla cada alumno y dándole apoyo en caso necesario.

Y es que el ABP posee muchas y variadas ventajas a tener en cuenta, como promover el desarrollo de habilidades de trabajo en equipo, simplificar el proceso de evaluación de los estudiantes o enriquecer la experiencia educativa a través de una retroalimentación efectiva (Cooper y Murphy, 2024). Vergara (2021), por su parte, destaca dos virtudes principales: que se trata de una forma de enseñanza-aprendizaje abierta y flexible, y que permite que se vayan adaptando otras herramientas al proceso: el aprendizaje colaborativo, las TICs, la creatividad, etc.

Sobre los resultados que se obtienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje usando metodologías como el ABP, según Vargas et al. (2021), los alumnos consiguen un conocimiento más profundo de los contenidos, aumentan su capacidad de análisis y síntesis, les ayuda a conectar con la realidad y son capaces de autoevaluarse de forma crítica a ellos mismos y a sus compañeros.

En definitiva, el ABP contribuye a incrementar los niveles de motivación del alumnado (Basilotta et al., 2020; Botella y Ramos, 2020; González, 2021; Vargas et al., 2020). También contribuye a incrementar su rendimiento (Barrera et al., 2022) y fomenta el trabajo en grupo o colaborativo (Basilotta et al., 2020; Botella y Ramos, 2020).

Uno de los aspectos que puede suscitar una sensación negativa del ABP es que los alumnos están a menudo acostumbrados al sistema tradicional de enseñanza y cuando se les da libertad para trabajar en un tema o proyecto, se encuentran perdidos y desorientados y necesitan recurrir a la guía, apoyo y conducción del docente. Sin embargo, cuando se hacen a este método es la mejor manera de que den todo lo que pueden dar de sí (Cooper y Murphy, 2024). Importante es destacar la función del profesorado, no ya solo como guía, sino como motivador a lo largo del transcurso del proyecto. Asimismo también es su responsabilidad la de ir preparando los escenarios por los que discurra el proyecto (Vargas et al., 2020; Zambrano et al., 2022). Los docentes tenemos que ser capaces de desterrar nuestra rutina instaurada de dar órdenes e instrucciones a los chicos para realizar ese papel efectivo de guías (González, 2021; Vergara, 2021; Zambrano et al., 2022).

Hay autores que hacen notar que el ABP debe estudiarse más a fondo y llevar a cabo más proyectos de investigación que permitan sacar conclusiones adecuadas a cada asignatura o materia, ya que es un método que se ve bastante afectado por las diversas circunstancias de cada caso concreto y contexto (Barrera et al., 2022)

2.3. La cohesión grupal y el aprendizaje colaborativo

Cuando se habla del clima del aula se hace referencia a la percepción de sentimientos positivos o negativos entre los miembros que la componen, ya sea entre el profesor y los alumnos y entre los propios alumnos. Cuando se habla de cohesión del grupo se hace referencia más concretamente a los lazos que unen a los alumnos entre sí y la valoración que estos dan a esa relación (Fierro-Suero et al., 2021). Para obtener todas las ventajas posibles del desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del aula es básico establecer un buen clima y

una buena cohesión, ya que estas variables pueden afectar al rendimiento académico (Fierro-Suero et al., 2021; León et al., 2021).

Si partimos de la concepción clásica de la enseñanza, se ha primado mucho el individualismo y la soledad, donde cada alumno debía enfrentar su proceso de aprendizaje él mismo. Actualmente se tiene constancia de que aprender en grupo, de manera colaborativa, compartiendo sentimientos y emociones es una manera mucho más efectiva de aprender (Vergara, 2021).

El aprendizaje colaborativo supone que los alumnos trabajan conjuntamente para conseguir un resultado, un objetivo común. Y esto impacta de lleno en la construcción de la cohesión del grupo (Abarca, 2023).

Además, trabajar de forma colaborativa incide directamente en la motivación del alumnado y la cohesión del grupo, incrementando ambas (González, 2021).

2.4. El mobile learning

El término mobile learning o M-learning se refiere a una forma de enseñanza y aprendizaje que emplea dispositivos móviles como teléfonos, tabletas y otros dispositivos portátiles con conectividad inalámbrica (Quintero y Romero, 2017). Los alumnos pueden compartir ideas, construirlas, colaborar entre ellos, y en definitiva, aprender, tan solo con su móvil y un acceso a internet (Araiza-Vazquez et al., 2023).

El uso del teléfono móvil por los jóvenes es una realidad. Según datos del Instituto Nacional de Estadística (2023), un 99,5% de los hogares españoles con miembros de 16 a 74 años posee al menos uno de estos terminales. Si acotamos la muestra a hogares con niños de entre 10-15 años que poseen móvil, el dato arroja un 70,6 %, un dato elevadísimo para niños de estas edades. Para jóvenes de entre 16-24 años, un 97,5% de ellos declaran usar el móvil varias veces al día.

Parece interesante, entonces, que se aproveche una herramienta tan extendida entre los jóvenes para acercar el contenido docente a los alumnos. Más aún cuando la dedicación que estos hacen de este aparato es considerable

y lo hacen de forma voluntaria, por el mero placer o gusto de usarlo. Se abre una oportunidad para aprovechar este sentimiento positivo del alumno hacia esta herramienta, ligarlo a la actividad docente e incrementar su motivación por la materia (Morales-García et al., 2022).

Macías et al. (2018) afirman que el uso de las TICs tiene una muy buena aceptación por lo jóvenes, ya que las experiencias de aprendizaje a través de estas vías son muy satisfactorias para ellos. Añaden que supone una mejora para su motivación y su interés en el contenido a tratar. Valoran también positivamente el grado de comprensión de la materia a través de las actividades planteadas con estas herramientas. Y concluyen que este sentir podría ser extrapolable a otras materias.

Entre las principales ventajas que destacan algunos autores, nos encontramos por ejemplo, que el uso del móvil hace que la información sea accesible sin importar el lugar o momento tanto para profesores como para estudiantes, permite que el conocimiento no esté limitado a un lugar específico, ayuda al estudiante a ser más independiente, promueve una educación que utiliza diferentes recursos y medios, facilita el aprendizaje en grupo y colaborativo y fomenta la interacción en diversos niveles: con la información, con el profesor y con los alumnos.(Quintero y Romero, 2017).

Dadas las virtudes que pueden desprenderse de este método como vehículo para el proceso de enseñanza-aprendizaje, es importante que instituciones educativas de diversos perfiles adopten este concepto, den herramientas y formación a sus educadores para su aplicación y promuevan más investigaciones en esta área (Quintero y Romero, 2017).

Y es que para el éxito de la implementación del mobile learning en el aula se requiere de la implicación del profesorado. Al igual que en la enseñanza tradicional donde el profesor tiene que realizar un trabajo previo a la impartición de la materia, debe leerla, saber a qué va a enfrentarse y planificar cómo lo hará. Con el mobile learning el profesorado también debe planificar qué usos le dará a esta herramienta. Los docentes deben tomar consciencia de que esta manera de trabajar supone un cambio en el paradigma de enseñanza, donde antes, él tenía el monopolio del saber y, sin embargo, ahora, es todo lo contrario, los

alumnos lo tienen a un solo clic en la palma de su mano (Araiza-Vazquez et al., 2023)

2.5. Las redes sociales

Las redes sociales son plataformas digitales donde el intercambio de material gráfico y audiovisual permite interactuar a sus usuarios, a través de los llamados *likes*, reacciones o comentarios.

El uso de las redes sociales está muy extendido. Así, el Informe Digital preparado por We Are Social (2024) para España, recoge datos reveladores. Por ejemplo, indica que en nuestro país hay un total de 45,58 millones de usuarios de internet (un 96% de la población del país). En cuanto a redes sociales, hay 39,7 millones de usuarios (un 83,6% de la población). Las tres redes sociales con más número de usuarios son: Whatsapp, Instagram y Facebook. El informe recoge también que la media de tiempo empleado en redes sociales a diario en España es de 1 hora 54 minutos y que el rango de edad que aglutina más usuarios es el que va entre 25-34 años. Seguido muy de cerca y prácticamente con el mismo porcentaje de los rangos de 18-24 y 35-44 años. Además, aporta el dato del número de veces que estas aplicaciones son abiertas de media por un usuario a lo largo de un mes. Las apps con más número de aperturas bajo ese criterio son: Whatsapp con 883,9 aperturas al mes, Instagram con 417 y Tiktok con 329.

De la investigación llevada a cabo por Martín y Medina (2021) sobre el uso de redes sociales en la *generación Z* (los nacidos entre mediados de la década de los 90 y mediados de la década del 2000) se desprende que un 91,4% de los encuestados indican que Instagram es la plataforma de redes sociales que más usan. Y de la muestra del estudio, un 42% indican que dedican más de 3 horas diarias a las redes sociales. En la misma línea se encaminan los resultados del estudio de Sánchez et al. (2023) que declara que Instagram y Whatsapp son las redes que más usan los alumnos de Bachillerato.

Parece claro que las redes sociales son un entorno ampliamente usado y donde los jóvenes se encuentran cómodos y disfrutan de su tiempo, por esta razón es acertado pensar que utilizar estos soportes para llevar a cabo

actividades docentes puede despertar en ellos un interés añadido en la materia o contenido a tratar.

Y es que las redes sociales pueden suponer para el alumnado tanto una motivación extrínseca como una motivación intrínseca. Extrínseca porque todos seremos testigos de su hacer por esa vía e intrínseca porque es algo que ellos ya dominan y se sienten cómodos con su uso. En definitiva, hacen que las asignaturas adquieran un tono más atractivo para ellos (Dans y Muñoz, 2016). Además, Valdivia (2022) afirma que con el uso de Facebook como herramienta pedagógica, los alumnos ven incrementada su motivación intrínseca por la materia por encima incluso de los valores que atribuyen a la motivación extrínseca, por lo que concluye que el empleo de redes sociales en este ámbito incrementa la motivación de los chicos en la asignatura. En el mismo sentido hablan Llorent-Vaquero y Ortega (2023), que puntualizan que Instagram puede ser una buena herramienta para la labor docente y que las redes sociales son un elemento motivador para el trabajo de los alumnos.

Pero para que las redes sociales sean un elemento pedagógico efectivo en el aula no solo se debe mirar hacia los alumnos, sino que se necesita que el profesorado también esté implicado y crea que estas herramientas van a favorecer el desarrollo de la asignatura que imparten. En este sentido, en el estudio llevado a cabo por Lena et al. (2023) solo el 50% de los profesores de secundaria y el 50% de los profesores de educación superior que participaron confiaban en la efectividad de las redes sociales en el aula, por lo que aún queda camino por recorrer en la implementación de estas herramientas como elementos pedagógicos. Es importante que se apueste por estudios de innovación educativa que pongan el foco en las redes sociales, como es el trabajo que nos ocupa, para intentar seguir recabando resultados que permitan convencer a los docentes escépticos. El profesorado no puede permanecer ajeno a la evolución de las metodologías docentes y pedagógicas y debe aprovechar las posibilidades que estas plataformas le ofrecen de cara a un alumnado mucho más familiarizado con soportes audiovisuales y gráficos que, sin duda, harán que encaje mucho mejor en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Espinell et al. 2021).

3. OBJETIVOS

Una vez explicitada la inquietud que mueve este proyecto de innovación educativa y analizada la bibliografía más reciente en cuanto a las temáticas en juego, pasamos a concretar los objetivos que queremos perseguir con el despliegue de este trabajo.

3.1. Objetivo General

Aumentar la dedicación de los alumnos a la asignatura de Fundamentos de Administración y Gestión de 2º de Bachillerato a través del uso de Instagram en el móvil.

3.2. Objetivos Específicos

- Aumentar la motivación e interés de los alumnos por la asignatura a través de una actividad atractiva para ellos. (OE1)
- Favorecer la cohesión del grupo con las interacciones a través del contenido que generen en la red y con el proceso de creación del contenido dentro de sus propios grupos de trabajo. (OE2)
- Fomentar el uso pedagógico y responsable de los smartphones y en concreto el uso relacionado con las aplicaciones de redes sociales. (OE3)

4. METODOLOGÍA

Tal como se ha expuesto en el apartado de marco teórico, para llevar a cabo este proyecto de innovación, se usará una metodología híbrida entre el constructivismo, el aprendizaje basado en proyectos, el mobile-learning y el aprendizaje colaborativo; todo ello dando protagonismo al uso pedagógico de las redes sociales, en concreto Instagram. Este proyecto estará centrado en la asignatura de Fundamentos de Administración y Gestión, una materia optativa de 2º de Bachillerato.

La propuesta de innovación educativa consiste en abordar parte de los contenidos de la asignatura a través de una actividad que implica el uso del móvil y las redes sociales (Instagram). El potencial innovador reside principalmente, por tanto, en esta forma de trabajar los contenidos y en las herramientas que vamos a usar para ello.

Se agrupará a los alumnos en dos grupos (ellos elegirán a sus compañeros) y crearán perfiles para esos dos grupos en la red social Instagram. El perfil será privado, de manera que solo se admitirá como seguidores al resto de grupos de la clase, a los perfiles personales de cada alumno, creados también expresamente para el caso que nos ocupa, y al profesor. Será una microrred entre todos esos perfiles definidos. Se seleccionará una serie de contenidos del temario, que se agruparán en dos bloques de contenido cada trimestre. Los alumnos se repartirán entre los grupos creados cada contenido a tratar, lo investigarán, lo trabajarán y, como resultado, generarán un contenido o varios para la red social, como ellos estimen conveniente para que la transmisión al resto de compañeros del trabajo que han hecho sea lo más óptima posible. Podrán exponerlo en modo foto + copy, vídeo o reel, infografía, imágenes que deslizan, o una combinación de todas ellas. Podrán dedicar tiempo lectivo a este trabajo y, solo de forma voluntaria, si ellos lo estiman conveniente, les supondrá un trabajo fuera del aula. El profesor compartirá con los alumnos una rúbrica para que tengan una guía de qué y cómo abordar los contenidos que les ha tocado defender. Finalizado cada bloque, se verá en clase el resultado de los contenidos que ha abordado cada grupo y habrá lugar para el debate o

comentarios que sean pertinentes. De esta manera se habrán tratado los contenidos de una parte del temario de una forma innovadora y que se aleja de lo tradicional.

Cada grupo irá colgando sus contenidos cuando los vaya teniendo preparados en la red, esto permitirá que el resto de la comunidad pueda verlos, comentarlos, dar a *like*, compartirlos, etc. Llegado el día en que lo veremos nuevamente en clase, muchos de ellos no será la primera vez que lo vean. Esto permitirá también que vayan reforzando los lazos entre ellos a través de la simpatía que viertan a través de la microrred.

El hecho de que el abordaje de cada contenido seleccionado se haga en grupos también reforzará el vínculo y cohesión entre esos alumnos, que tendrán que poner en práctica todas las habilidades que requiere el aprendizaje colaborativo.

Se aprovechará el momento inicial de definición del proyecto para tratar los puntos más controvertidos del uso del móvil y de las redes sociales, haciendo un monográfico donde se les ilustrará sobre los riesgos que deben conocer a este respecto.

Concluido el proyecto, en el perfil del profesor, se compartirán todos los contenidos que hayan generado los alumnos, de manera que podrá observarse un todo continuado, que supondrá una buena forma de hacer un recorrido por la asignatura de una manera también innovadora y fácil para los chicos.

Este trabajo de los alumnos será lo que permita en gran medida su evaluación final de la asignatura, es decir, su nota final se desprenderá mayoritariamente de los resultados que obtengan con este proyecto, de esta manera se conseguirá que los alumnos focalicen su atención en este trabajo, que les permitirá abordar la materia de una forma divertida, atractiva, innovadora, pero a la vez familiar para ellos. El uso de la red social y del móvil nos permitirá conseguir ese *engagement* (usando terminología del ámbito de las redes sociales) del alumno con la materia, que hará que tenga una motivación añadida para seguirla.

La metodología que se ha propuesto hará que se tenga muy en cuenta el valor de la creatividad de los alumnos para enfocar cada bloque de trabajo, así como el valor del trabajo en equipo o aprendizaje colaborativo, todo ello encaminado a la construcción de su propio conocimiento y aprendizaje. Esto hará que se partan de los siguientes principios metodológicos:

Principio de creatividad: En el proyecto los alumnos tendrán que hacer gala de toda su imaginación para exponer de la forma más atractiva posible los contenidos pactados. Cuentan con toda la libertad para ser creadores de contenido y enamorar a su audiencia.

Aprendizaje colaborativo: Los alumnos trabajarán por grupos de varias personas y tendrán que coordinarse para descubrir el alcance de los contenidos que les ha tocado desarrollar y exponerlos. Una vez los contenidos estén subidos a la red, todos los compañeros podrán *empezar a aprender* lo que sus compañeros ya han descubierto, trabajado y transmitido.

Constructivismo: La metodología ABP basa toda su filosofía en las teorías constructivistas, en las que el alumno va edificando poco a poco su propio conocimiento guiado por su profesor. Es lo que se pretende con este proyecto.

4.1. Contenidos

El proyecto se aplicará sobre la asignatura de Fundamentos de Administración y Gestión de 2º de bachillerato, materia optativa en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, desarrollada en el Decreto 251/2022, de 22 de diciembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia (BORM, núm 296, de 24 de diciembre de 2022).

Los contenidos curriculares que recoge esta norma y sobre los que se trabajará son los siguientes:

1. Creatividad en la generación de ideas.
2. Herramientas para el análisis del entorno.

3. Elementos intangibles del proyecto emprendedor. El lienzo Misión-Visión-Valores.
4. Branding y naming de nuestra idea de negocio.
5. Técnicas y aplicación de estudios de mercado. Responsabilidad en las acciones publicitarias. Análisis de anuncios publicitarios (plan de medios, publicidad en internet y redes sociales).
6. Área de recursos humanos: búsqueda y selección de personal, contratación laboral, análisis de nóminas, el videocurrículum.
7. La economía sumergida y sus efectos sobre la economía española. Educación fiscal y responsabilidad ciudadana.
8. Fiscalidad verde en España y en la Región de Murcia.
9. Diseño de la narrativa del proyecto emprendedor. Storytelling aplicado a potenciar la imagen de marca.
10. Contribución del negocio a la economía circular de mi comunidad.

Se tocarán también contenidos de carácter transversal como son la comunicación audiovisual, la competencia digital y la creatividad.

4.2. Temporalización y actividades

Para llevar a la práctica este proyecto se plantean varias fases de ejecución: se empezará por la fase de planificación, continuando por la fase de desarrollo y se finalizará con la fase de cierre.

Como el proyecto se va a llevar a cabo con los contenidos seleccionados de la materia a lo largo de todo el curso escolar, vamos a ver cómo las fases de desarrollo y de cierre se van a repetir en cada trimestre. Al final de todo el curso se hará un balance general de todo el año. De manera visual quedaría de la siguiente forma:

Tabla 1.
Temporalización de las fases de ejecución del proyecto.

<i>Fase de planificación</i>	<i>Fase de desarrollo</i>	<i>Fase de cierre</i>	<i>Fase de cierre final</i>
<i>Septiembre</i>	<i>Octubre-noviembre</i>	<i>Diciembre</i>	
	<i>Enero-febrero</i>	<i>Marzo</i>	
	<i>Abril</i>	<i>Mayo</i>	<i>Mayo</i>

Fuente: Elaboración propia.

A continuación, se detallan las tareas que se llevarán a cabo dentro de cada fase.

Fase de planificación:

- Apertura del perfil del profesor en Instagram. Colgar el primer vídeo de presentación del perfil.
- Presentación del proyecto en el claustro de profesores.
- Presentación del proyecto en clase.
- Constitución de los grupos de trabajo y elección de contenidos.

Fase de desarrollo:

- Sesión especial de concienciación del uso responsable y pedagógico del móvil y las redes sociales.
- Puesta en marcha de la generación de contenidos para redes sociales.
- Visionado y debate en el aula.

Fase de cierre:

- Evaluación del trabajo de los alumnos.
- Elaboración de un feed de Instagram completo en el perfil del profesor.

A continuación, se analiza el detalle de cada actividad descrita dentro de las fases del proyecto:

1. Apertura del perfil del profesor en Instagram y colgar el primer vídeo. Para esta actividad no se usará una sesión lectiva a tal efecto, sino que será trabajo del profesor. Se pondrá un nombre que resulte carismático y llame la atención de los alumnos, por ejemplo: *THE FLAG (FLAG: Fundamentos Locos de Administración y Gestión)*. El profesor grabará el primer reel, que será el primer contenido que haya colgado en el perfil. Presentará el grupo y comentará cuál es su finalidad, todo ello desde un tono informal y al estilo de las redes sociales. Este perfil servirá de puente de comunicación a lo largo del proyecto con los alumnos. Además, ante cualquier duda o dificultad generalizada, el profesor podrá colgar stories o publicaciones que ayuden a los alumnos a resolver incertidumbre y seguir adelante.
2. Presentación del proyecto en el claustro de profesores. En esta sesión, que no será una sesión lectiva, sino una reunión de carácter profesional con el resto de docentes, se hará una exposición oral de 30 minutos explicando los detalles de este proyecto para que sean conocedores de la metodología que se va a implementar en esta asignatura durante el curso. Se compartirá con ellos el perfil creado en Instagram por el profesor para que puedan seguirlo y sean testigos de los avances del proyecto en directo. No obstante, serán meros espectadores, ya que el objetivo no es que ellos participen activamente en el desarrollo del proyecto. Se hará especial hincapié en la posibilidad de extrapolar los resultados a otras materias una vez concluido el proyecto y corroborado si los resultados son satisfactorios. Tras la exposición oral se dará paso a una ronda de posibles preguntas y dudas relacionadas con el mismo.
3. Presentación del proyecto en clase. Se usará la primera sesión del curso para explicar el funcionamiento del proyecto de forma oral. Se empleará el proyector de clase para proyectar el perfil creado por el profesor y el reel que ya estará colgado, que será el primer punto de

partida. Animaremos a los chicos a que constituyan ellos mismos sus grupos de trabajo de cara a la siguiente sesión.

4. Constitución de los grupos de trabajo y elección de contenidos. En la segunda sesión de la asignatura, se definirán los grupos de trabajo para todo el curso. Ellos mismos elegirán a sus compañeros. En total habrá dos grupos de trabajo y serán los mismos a lo largo de todo el curso. Por experiencia, en esta asignatura optativa suele haber pocos matriculados, en torno a ocho o diez, por ello tampoco se pueden hacer demasiados grupos. A continuación, se expondrán los primeros dos contenidos a trabajar en la asignatura, para que cada grupo elija uno libremente. Estos dos primeros contenidos son: *La creatividad en la generación de ideas* y *Herramientas para el análisis del entorno*. En esta sesión también crearán sus perfiles de Instagram, asignándose un nombre original. Se les pedirá que creen por un lado el perfil del grupo, y por otro, un perfil personal de cada uno de ellos ligado al grupo. Por ejemplo, si un grupo se llama *Zimbabwe Flag*, pueden crear perfiles personales que sean: *Zimbabwe Flag user1*; de esta manera se creará una microrred en la que el profesor, los dos equipos y sus integrantes se seguirán entre todos. Los perfiles personales no tendrán nada colgado en su *feed*, solamente nos servirán para que puedan intervenir de manera personal en la interacción con las cuentas de los grupos, vertiendo comentarios, dando *likes* o compartiendo.

5. Sesión especial de concienciación del uso responsable y pedagógico del móvil y las redes sociales. Esta sesión previa a que los alumnos comiencen el trabajo efectivo estará dirigida a advertirles sobre los peligros del uso excesivo o del mal uso del móvil y las redes sociales. Para ello se usará un vídeo durante los primeros 2 minutos de clase. Este vídeo se centra en las consecuencias de un uso excesivo del móvil para nuestra salud. Ver [aquí](https://www.youtube.com/watch?v=wqQ0L8LKuh4) (<https://www.youtube.com/watch?v=wqQ0L8LKuh4>). A continuación, se hará una aclaración expositiva durante 5 minutos. Seguiremos con otro vídeo de 10 minutos sobre el ciberacoso, en concreto centrado en

el tema de abuso sexual. Ver [aquí](https://www.youtube.com/watch?v=k75Lg3Smk4A) (<https://www.youtube.com/watch?v=k75Lg3Smk4A>). Se hará una nueva exposición aclaratoria de 5 minutos. En tercer lugar, veremos otro vídeo de 1 minuto para ilustrar el cyberbullying. Ver [aquí](https://www.youtube.com/watch?v=Nnti8H3bO7w) (<https://www.youtube.com/watch?v=Nnti8H3bO7w>). Comentaremos durante 5 minutos. Por último, se expondrán de manera oral durante 10 minutos las virtudes de las herramientas digitales que tenemos hoy en día y el valor de su uso pedagógico.

6. Puesta en marcha de la generación de contenidos. Se usará una sesión a la semana, durante cuatro semanas, para que los alumnos vayan dando forma a sus publicaciones. Esto abarcará aproximadamente el mes de octubre. Les ayudaremos a ir desgranando en esas sesiones las posibles dudas o complicaciones que puedan encontrarse a la hora de comprender los conceptos y explicarlos ellos mismos. El detalle de cada una de esas sesiones es el siguiente:

a. Primera sesión de generación de contenidos: Se facilitará a los alumnos una hoja de ruta a través de rúbricas para que sepan cuáles son los puntos que deberán abordar en su proyecto. En esta primera sesión harán búsqueda de toda la información que necesitan para abordar sus contenidos.

Para el primer contenido a tratar, la rúbrica propuesta es [esta](#).

Para el segundo contenido, la rúbrica propuesta es [esta](#).

b. Segunda sesión de generación de contenidos: En esta sesión deben elaborar un guion de cómo van a exponer todos los contenidos que tienen que comunicar. Por ejemplo, si han decidido definir el concepto general con una infografía, detallarán qué tipo de imagen irá en la infografía y qué textos aparecerán en ella. Si después van a hacer otra publicación para hablar de las características de ese concepto del tipo imagen que desliza, tendrán que definir cuántas imágenes

serán, cuáles serán, si llevarán texto, si llevarán audio, etc. Y para finalizar, si quieren exponer un caso práctico o ejemplo y para ello deciden hacer un vídeo *reel*, pues tienen que hacer el guion de ese *reel*, especificando la música, quién aparecerá, etc.

- c. Tercera sesión de generación de contenidos: En esta sesión tendrán que empezar a trabajar todos los contenidos que han definido en la sesión anterior.
- d. Cuarta sesión de generación de contenidos: En esta sesión terminarán el trabajo de la tercera sesión y subirán sus publicaciones al perfil de su grupo.

7. Visionado y debate en el aula. Transcurridas esas cuatro sesiones, se usará una nueva sesión para proyectar en el aula el resultado de su trabajo, comentarlo y debatirlo.

La guía de trabajo para esta sesión será la siguiente: primero se hará el visionado en el proyector del aula de todos los contenidos generados para cada contenido por ambos equipos. Esta actividad supondrá unos 10 minutos. Una vez revisados los contenidos, dejaremos 10 minutos a cada equipo para que explique oralmente su trabajo a través de un portavoz y si es necesario, pueden apoyarse nuevamente de la proyección. Los restantes 20 minutos de la sesión se dedicarán a dudas y a debatir en el aula, siguiendo este guion de preguntas conducido por el profesor:

-¿Has comprendido el concepto o conceptos expuestos por el otro equipo?

-¿Crees que alguien ajeno al mundo de la economía entendería los conceptos que habéis trabajado en estas publicaciones si accediera vuestro perfil de Instagram?

-Si la temática del otro equipo, la hubierais realizado vosotros, ¿habríais escogido los mismos recursos que han elegido ellos? ¿Por qué?

-Si pidiera a cada equipo que desarrollara un ejemplo de la temática que ha trabajado el equipo contrario y que acabamos de ver aquí, ¿seríais capaces de hacerlo?

8. Elección de contenidos. Aquí se regresa a una tarea de planificación, ya que dentro del mismo trimestre, se usará una sesión nuevamente para volver a hacer la elección de dos nuevos contenidos por cada grupo. Serían los contenidos enumerados como 3 y 4.
9. Puesta en marcha de la generación de contenidos. Se vuelve a repetir la dinámica establecida en el punto 6. de esta enumeración. Esto nos abarcará aproximadamente el mes de noviembre.

La rúbrica diseñada para el tercer contenido es [esta](#).

Para el cuarto contenido es [esta](#).

Las actividades 6, 7 y 8 se repetirán a lo largo del segundo y tercer trimestre. Los contenidos que se trabajarán a lo largo de esas actividades son los enumerados como [5](#), [6](#), [7](#), [8](#), [9](#) y [10](#). Las rúbricas diseñadas para cada uno de ellos pueden consultarse clicando sobre cada uno de los números.

10. Evaluación del trabajo de los alumnos. Al final de cada trimestre se realizará la evaluación de los alumnos. Será llevada a cabo por el profesor revisando el cumplimiento de las rúbricas establecidas para plasmar cada contenido en la red social.
11. Elaboración de un *feed* completo. En mayo, el profesor publicará en su perfil de profesor todas las publicaciones que los equipos han ido haciendo a lo largo del curso. De esta manera quedará un *feed* completo en el que conforme se vaya avanzando por él se irá profundizando en cada contenido tratado, convirtiéndose en una suerte de “*libro de texto*” con el que seguir la asignatura de una manera totalmente innovadora y atractiva para los estudiantes. Dedicaremos

una sesión al visionado general de este *feed* en clase en mayo, donde podrán ver el resultado global de su trabajo de una manera integral. Usaremos 20 minutos para los contenidos tratados en el primer trimestre, 20 minutos para los contenidos tratados en el segundo trimestre y 10 minutos para los del tercer trimestre.

Para facilitar la comprensión de esta exposición, a continuación, se inserta una tabla donde se aprecia mejor la cronología. Además, en esa misma tabla se ha incorporado una columna donde se indican el objetivo específico que toca cada actividad y el contenido al que afecta:

Tabla 2.
Temporalización de las actividades de cada fase del proyecto.

Fase del proyecto	Número de sesiones	Fecha orientativa	Actividad	Objetivo específico	Contenido
<i>Planificación</i>	1	Septiembre	<i>Abrir perfil de Instagram del profesor</i>		
<i>Planificación</i>	1	Septiembre	<i>Presentación del proyecto en el claustro</i>		
<i>Planificación</i>	1	Septiembre	<i>Presentación del proyecto en clase</i>		
<i>Planificación</i>	1	Septiembre	<i>Constitución de los grupos de trabajo y elección de contenidos</i>		1 y 2
<i>Desarrollo</i>	1	Septiembre	<i>Sesión de concienciación</i>	OE3	
<i>Desarrollo</i>	4	Octubre	<i>Creación de los contenidos</i>	OE1/OE2	1 y 2
<i>Desarrollo</i>	1	Octubre	<i>Visionado en el aula</i>	OE1/OE2	1 y 2
<i>Planificación</i>	1	Noviembre	<i>Elección de contenidos</i>	OE1/OE2	3 y 4
<i>Desarrollo</i>	4	Noviembre	<i>Creación de los contenidos</i>	OE1/OE2	3 y 4
<i>Desarrollo</i>	1	Noviembre	<i>Visionado en el aula</i>	OE1/OE2	3 y 4

Cierre	1	Diciembre	Evaluación de las rúbricas	OE1/OE2	1,2,3 y 4
Planificación	1	Enero	Elección de contenidos	OE1/OE2	5 y 6
Desarrollo	4	Enero	Creación de los contenidos	OE1/OE2	5 y 6
Desarrollo	1	Enero	Visionado en el aula	OE1/OE2	5 y 6
Planificación	1	Febrero	Elección de contenidos	OE1/OE2	7 y 8
Desarrollo	4	Febrero	Creación de los contenidos	OE1/OE2	7 y 8
Desarrollo	1	Febrero	Visionado en el aula	OE1/OE2	7 y 8
Cierre	1	Marzo	Evaluación de las rúbricas		5,6,7 y 8
Planificación	1	Abril	Elección de contenidos	OE1/OE2	9 y 10
Desarrollo	4	Abril	Creación de los contenidos	OE1/OE2	9 y 10
Desarrollo	1	Abril	Visionado en el aula	OE1/OE2	9 y 10
Cierre	1	Mayo	Evaluación de las rúbricas		9 y 10
Cierre final	1	Junio	Elaboración y visionado del feed completo	OE1/OE2	1,2,3,4,5,6,7,8,9 y 10

Fuente: Elaboración propia.

4.3. Recursos

Este proyecto de innovación va a requerir de muy pocos recursos extraordinarios, por lo que se trata de un proyecto muy fácil de replicar en otras asignaturas o contextos. Además, para todas las sesiones contempladas, en cualquiera de las fases, se va a requerir de los mismos recursos. A saber:

- Recursos espaciales: Se hará uso del aula asignada. Se trata de un **aula amplia** con espacio sobrado para el aforo de estudiantes que generalmente acuden a esta materia. Si los alumnos lo requieren para alguno de sus contenidos, también puede hacer uso

del **resto de instalaciones del centro**: pabellón deportivo, comedor, pistas al aire libre, baños, patios, etc.

- Recursos materiales: En el centro en el que se lleva a cabo este proyecto, que es un centro privado, se cuenta con **proyector** y ordenador en el mismo aula en el que se imparte la materia. Se usará el proyector para hacer el visionado de los contenidos que han ido generando los alumnos en clase. El centro cuenta también con **wifi** para que no existan problemas de conexión a internet al realizar la actividad. Los alumnos harán uso de sus **terminales móviles** privados. En el aula, en cada banco de mesas de trabajo, hay **enchufes** para poder cargar los móviles si es requerido.
- Recursos humanos: con la sola intervención del **profesor** que ejercerá como guía en todo el proceso.

5. EVALUACIÓN

Para conocer los resultados de este proyecto se establecen tres puntos de vista medibles. En primer lugar, cómo se evalúa la consecución de nuestros objetivos propuestos, en segundo lugar, cómo los alumnos evalúan el proyecto en su conjunto y, en tercer lugar, una voz crítica personal en una autoevaluación.

5.1. Evaluación de la consecución de los objetivos propuestos

5.1.1. *Objetivo específico 1*

Para la evaluación del primer objetivo específico, en el que se pretendía aumentar la motivación y el interés de los alumnos por la asignatura, se va a emplear un modelo pre test/post test con un cuestionario en el que preguntamos una serie de ítems a los alumnos al inicio y al final del proyecto. El cuestionario está basado en un mix de preguntas que alternan varias opciones como respuestas alternativas y una escala de Likert. Tan solo cuenta con cuatro preguntas que los alumnos responderán de manera anónima para evitar sesgos. De la comparación de los resultados de ambos cuestionarios se obtendrá el resultado que nos dará la respuesta a si este objetivo ha quedado conseguido o no con la implementación del proyecto innovador.

Clicando [aquí](#) se puede consultar el cuestionario pre test propuesto, y clicando [aquí](#) el post test.

5.1.2. *Objetivo específico 2*

Para la evaluación del segundo objetivo específico, en el que se quería favorecer la cohesión del grupo, se van a emplear tres modelos de evaluación diferentes.

- **Cuestionario pre test y post test.** Al igual que para el objetivo anterior, se implementará un cuestionario al inicio del proyecto y al final, para conocer el grado de integración social que hay entre los chicos en la clase en esos dos momentos del tiempo. De la comparación de los resultados de ambos cuestionarios se obtendrá

el resultado que nos dará la respuesta a si este objetivo ha quedado conseguido o no con la implementación del proyecto innovador.

Clicando [aquí](#) se puede consultar el cuestionario pre test propuesto, y clicando [aquí](#) el post test.

- **Observación directa.** Durante el desarrollo de todo el proyecto. Para ello se llevará a cabo un Registro de observación sistemática en las sesiones en las que los chicos elaboran el proyecto. En el registro se detallarán varios parámetros para medir en una escala del 1 al 5 y dejaremos un campo de comentarios para apuntar cualquier anécdota que nos resulte interesante en este sentido. Al final del proyecto se hará un informe de conclusiones derivado de este registro.

Clicando [aquí](#) se pueden consultar los detalles del diseño de este registro.

- **Análisis de sentimientos.** A la finalización del proyecto. Por un lado, se llevará a cabo un recuento de los *likes* que cada publicación recibe. Como la interacción con las publicaciones cada alumno las hará desde su perfil personal, se sabrá quién ha dejado ese *like*. Se obtendrá un mapa de personas con el número total de *likes* aportados por fecha. Se verá cuál es la media de *likes* por alumno y se comparará aquellos que están por encima y los que están por debajo, revisando si las desviaciones son grandes o pequeñas. También se hará una distribución de los *likes* por fecha, para ver si hay variabilidad desde el inicio del proyecto hasta su finalización.

Por otro lado, se registrarán todos los comentarios que los alumnos vierten en la red. Se leerán y se clasificarán en función del sentimiento que manifiestan en alguna de estas categorías: positivos, neutrales o negativos. Una vez codificados todos los comentarios, se obtendrán porcentajes de cada grupo de

sentimientos que nos darán un resultado general. Igual que con los *likes* también se distribuirán por fecha (agruparemos porcentajes de cada sentimiento por meses) y se comparará si hay evolución significativa conforme avanza el curso.

Clicando [aquí](#) se pueden consultar los detalles del diseño de estos registros.

Por último, se aglutinarán estos tres registros y se analizará si hay correlación y coherencia entre los resultados obtenidos por las tres vías.

5.1.3. *Objetivo específico 3*

Para la evaluación del grado de consecución del objetivo específico 3, en el que se pretende fomentar el uso pedagógico y responsable de los móviles y las redes sociales, se usará un cuestionario al final del proyecto con preguntas clave para verificar el nivel de consciencia que tienen los alumnos sobre los peligros y virtudes de estas herramientas. El cuestionario cuenta con un puntaje total de 7. De los resultados de este cuestionario podremos evaluar si nuestros alumnos han tomado consciencia de los principales riesgos del uso del móvil y de las redes sociales.

Consultar este enlace para ver el cuestionario [aquí](#).

En la siguiente tabla se expone de manera más gráfica cómo se pretende evaluar el cumplimiento de todos los objetivos descritos hasta ahora.

Tabla 3.
Evaluación del cumplimiento de los objetivos

Objetivo específico	Criterios de evaluación	Instrumento de evaluación
OE 1	<i>Valorar el nivel de motivación e interés</i>	<i>Cuestionarios pre test/post test</i>
OE 2	<i>Valorar el nivel relacional del grupo</i>	<i>Cuestionarios pre test/post test</i>
OE 2	<i>Identificar comportamientos tolerantes y/o disruptivos</i>	<i>Registro de observación sistemática</i>

OE 2	<i>Analizar los comentarios escritos</i>	<i>Análisis de sentimientos</i>
OE 3	<i>Conocer el grado de conciencia sobre riesgos en móviles y redes sociales</i>	<i>Cuestionarios pre test/post test</i>

Fuente: Elaboración propia.

5.2. Evaluación de la validez del proyecto

Para la evaluación de la validez del proyecto se va a elaborar una actividad en formato de grupo de discusión. Para ello se utilizará una sesión a la finalización del proyecto, se distribuirán las mesas del aula en círculo. Los alumnos se sentarán en esa disposición para poder tener un contacto directo facial. Si prefieren estar de pie apoyados en las mesas o sentados en el suelo, también podrán hacerlo, como ellos se sientan más cómodos. Se explicará el cometido del grupo de discusión a los alumnos, que es obtener conclusiones de cómo se ha desarrollado a lo largo del curso el proyecto de innovación y conocer de primera mano sus impresiones. Para llevar a cabo el debate se ha elaborado un guion de preguntas a modo de hoja de ruta:

-¿Os habéis sentido cómodos con un sistema de aprendizaje innovador como este?

-¿Os ha resultado sencillo entender las directrices de desarrollo del proyecto?

-¿Os habéis sentido apoyados por el profesor? ¿La comunicación ha sido fácil y fluida?

-¿Creéis que los grupos deben ser de más número de alumnos o de menos? ¿Y creéis que deben variar sus componentes a lo largo del curso?

-¿Creéis que habéis obtenido aprendizajes permanentes y duraderos a través de esta forma de aprender?

-¿Os ha resultado suficiente el tiempo dedicado en las sesiones a este proyecto? ¿O ha sido excesivo?

-Hemos compaginado enseñanza más tradicional con este proyecto innovador, ¿hacia qué lado inclináis la balanza? ¿Creéis que podría impartirse la asignatura entera de esta manera innovadora?

-¿Os gustaría que otras asignaturas se desarrollaran también así?

El profesor irá tomando notas de todas las respuestas dadas, así como de otros temas fuera de los marcados aquí que puedan surgir espontáneamente y resulten relevantes para valorar el proyecto. Al final de esta actividad, el profesor expondrá las conclusiones comunes a las que se haya llegado sobre el proyecto.

5.3. Autoevaluación del proyecto

Para terminar, se incluye una autoevaluación del proyecto en general, basada en las percepciones del profesor a lo largo del mismo, independientemente de los resultados obtenidos en las evaluaciones de los apartados anteriores, y que responderá estas preguntas:

-¿El proyecto fue entendido fácilmente por los alumnos?

-¿Los alumnos requirieron de mucho apoyo a la hora de buscar la información del proyecto? ¿Se sentían desorientados?

-¿Creo que los alumnos han disfrutado con el proyecto?

-¿Se han adecuados los alumnos a las rúbricas para la elaboración del proyecto?

-¿El tiempo otorgado a cada actividad fue suficiente? ¿o excesivo?

-¿Las agrupaciones de los alumnos han sido las correctas?

-¿Hay algo que me ha sorprendido positiva o negativamente?

-¿Para el profesor ha sido sencillo apreciar los resultados de aprendizaje de los alumnos con esta actividad?

6. REFLEXIÓN Y VALORACIÓN FINAL

El proyecto que hemos descrito a lo largo de estas páginas tiene su principal virtud en convertir algo tan familiar para los jóvenes como son los móviles y las redes sociales, en el vehículo perfecto para la adquisición de conocimientos. Y ese punto de partida que parece tan sencillo es donde reside su potencial innovador, ya que conseguiremos que los alumnos creen ellos mismos el contenido de su aprendizaje, incrementando la dedicación efectiva que realizan a la asignatura, y el resultado final será contar con un *feed* de Instagram que servirá a su vez para estudiar y aprender conceptos de la asignatura.

Este proyecto ha sido elaborado para la asignatura de Fundamentos de Administración y Gestión, pero es fácilmente extrapolable a otras asignaturas dado que requiere pocos recursos materiales, espaciales y humanos para ser llevado a cabo. Además, es un proyecto fácilmente moldeable que lo hace adaptable a casi cualquier tipo de contenidos.

Como fortaleza, es un proyecto que fomenta múltiples herramientas de trabajo y aspectos, así, toca el aprendizaje colaborativo, en el que permite a los alumnos trabajar esa faceta; también la creatividad, ya que los alumnos tendrán que usarla para crear los contenidos del proyecto y tienen toda la libertad del mundo para hacerlo; las habilidades comunicativas, pues tendrán que ser hábiles comunicadores para que lo que expongan sea entendido claramente por el resto de compañeros. Esta es una habilidad que no siempre se tiene, pero que se puede aprender y mejorar con la práctica, sin duda; y las aptitudes en comunicación audiovisual. Toda la creatividad que derrochen tendrá que verse reflejada en un medio audiovisual, para ello, tendrán que ser capaces de elegir la mejor manera de hacerlo, eligiendo el soporte que más convenga en cada caso (foto, vídeo, música, etc).

En cuanto a las posibles limitaciones, me inquieta que algún alumno pueda no tener contacto con las redes sociales, en concreto Instagram, o que incluso no tenga un teléfono móvil. Por increíble que parezca, podría ser una

barrera que nos encontremos en algún caso concreto. En la definición del proyecto damos por sentado que todos los alumnos, los cuales tienen ya edades comprendidas entre los 17-18 años, van a disponer de un móvil propio y más allá, conocen ampliamente la red social Instagram, sus usos y manejo.

Otra posible limitación es que la asignatura donde llevamos a cabo el proyecto es una asignatura optativa, que como describía al inicio, suele tener pocos matriculados. Por esta razón nos hemos visto obligados a definir el desarrollo de las actividades con solo dos grupos de trabajo. Lo ideal sería contar con muchos más grupos de alumnos, de manera que las publicaciones fueran mayores en número y las posibilidades de interacción y discusión entre ellos se incrementaran.

Otra limitación que podemos encontrarnos es que los alumnos, en el uso de su creatividad, requieran para la elaboración de sus contenidos salir más allá de los límites físicos del centro. Por ejemplo, imaginemos que están tratando el concepto de Misión/Visión/Valores y quieren grabar un *reel* en una empresa local. En principio, hemos contemplado que el desarrollo de las actividades se haga dentro del centro con los recursos que se dispone dentro del mismo. No hay inconvenientes en que salgan fuera (fuera del horario lectivo por voluntad propia), pero como no está definido así podría ser un elemento que les inhiba esa parte de su creatividad.

Me encantaría que este proyecto fuera elevado a otras asignaturas con más matriculados, donde pudiéramos hacer más grupos y se pudieran abarcar más contenidos con esta metodología, y ¿por qué no? Tratar la asignatura al completo de esta manera, creo que sería superimpactante y atractivo entrar en el *feed* de Instagram con todas las publicaciones colgadas y poder estudiar el 100% de la asignatura desde ahí.

Precisamente ese *feed* final que obtenemos cuando se termina el proyecto, de hacerse público, sería una herramienta estupenda para la comunidad educativa. Quedaría al alcance de cualquier docente o de cualquier alumno que quiera seguir o estudiar la materia a través de esta manera innovadora.

En cuanto al futuro, además de evolucionar el proyecto para poder implementarlo para una asignatura completa, me parecería interesante enriquecer alguna sesión con una sorpresa para los alumnos, por ejemplo, trayendo a alguna persona invitada que nos pudiera ilustrar en alguno de los contenidos y que esa persona fuera grabada por los alumnos explicando aspectos relacionados con la materia y posteriormente subida a nuestro *feed*, dando un toque disruptor a la metodología que, sin duda, hará en ellos una nueva fuente de motivación hacia la asignatura.

Personalmente creo que este proyecto me ha aportado, por un lado, y en términos generales, una primera aproximación a la investigación. Mis estudios previos, los desarrollé dentro de un marco normativo en el que aún no existían los Trabajos Fin de Grado y nunca había tenido contacto hasta ahora con este tipo de actividad. Por otro lado, este trabajo ha supuesto para mí también una primera aproximación a la innovación educativa. Es algo muy comentado a lo largo de los estudios de este master, lo cual nos inculca casi desde el inicio, que la labor del docente no tiene una sola y única forma de discurrir en las aulas, como ocurría con el modelo clásico que veníamos arrastrando durante décadas. Como digo, casi desde el primer instante, durante estos estudios, somos conscientes de que la innovación educativa nos acompañará a lo largo de nuestra carrera profesional, porque es la manera de adaptarnos a los tiempos, con los cambios que hay en nuestro entorno y que cada vez se suceden de forma más rápida; y por supuesto, es la manera de adaptarnos a nuestros alumnos, lo más importante, el centro de nuestra labor y por y para los que desarrollamos nuestra actividad docente.

Diría que este trabajo ha supuesto para mí la punta del iceberg de las ideas innovadoras. Cuesta arrancar esa primera idea cuando te pones delante del TFM por primera vez, pero a lo largo de estos meses en los que lo vas desarrollando, al menos en mi caso, empiezas a encontrarte pensando en mil y una ideas innovadoras que podrían encajar en un futuro en otros proyectos de innovación. Y espero poder hacerlo.

7. REFERENCIAS

- Abarca Reyes, J. F. (2023). El aprendizaje colaborativo y la definición e identificación de roles en los estudiantes de bachillerato. *Opuntia brava*, 15(4), 105-114.
- Araiza-Vazquez, M. J., Figueroa-Garza, F. G. y Pedraza-Sanchez, E. Y. (2023). Estimación del rendimiento de los estudiantes en una experiencia de aprendizaje móvil. *Formación universitaria*, 16(1), 33-44. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062023000100033>
- Barrera Arcaya, F., Venegas-Muggli, J. I. e Ibacache Plaza, L. (2022). El efecto del Aprendizaje Basado en Proyectos en el rendimiento académico de los estudiantes. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 21(46), 277-291. <https://doi.org/10.21703/0718-5162.v21.n46.2022.015>
- Basilotta Gómez-Pablos, V., Torrecilla Sánchez, E. M., García-Valcárcel Muñoz-Repiso, A. y Hernández Martín, A. (2020). Project-based learning in the classroom: A case study at High school level. *Aula Abierta*, 49(4), 429-438. <https://doi.org/10.17811/rifie.49.4.2020.429-438>
- Botella Nicolás, A. M. y Ramos Ramos, P. (2020). Motivación y aprendizaje basado en proyectos: Una investigación-acción en educación secundaria. *Multidisciplinary Journal of Educational Research*, 10(3), 295-320. <https://doi.org/10.17583/remie.2020.4493>
- Cobo Gonzales, G. y Valdivia Canotte, S. M. (2017). *Aprendizaje basado en proyectos*. Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Cooper, R. y Murphy, E. (2024). *Aprendizaje basado en proyectos. Preguntas y respuestas reales. Cómo abordar el ABP y la investigación*. SM.
- Cyrulies, E. y Schamne, M. (2021). El aprendizaje basado en proyectos: Una capacitación docente vinculante. *Páginas de Educación*, 14(1), 1-25. <https://doi.org/10.22235/pe.v14i1.2293>

- Dans Álvarez De Sotomayor, I. y Muñoz Carril, P. C. (2016). Las redes sociales como motivación para el aprendizaje: Opinión de los adolescentes. *Innoeduca. International Journal of Technology and Educational Innovation*, 2(1), 20-28. <https://doi.org/10.20548/innoeduca.2016.v2i1.1041>
- Espinel Rubio, G. A., Hernández Suárez, C. A. y Prada Núñez, R. (2021). Usos y gratificaciones de las redes sociales en adolescentes de educación secundaria y media: de lo entretenido a lo educativo. *Encuentros*, 19(01), 137-156. <https://repositorio.ufps.edu.co/handle/ufps/1260>
- Fierro-Suero, S., Velázquez-Ahumada, N., & Fernández-Espínola, C. (2021). La influencia del clima de aula sobre las emociones del alumnado. *Retos*, 42, 434-442. <https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.87305>
- González Ferriz, F. (2021). Aprendizaje Basado en Proyectos en Formación Profesional: La aplicación de las nuevas tecnologías a la investigación de mercados en los ciclos de comercio y marketing. *Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 36(1), 105-121. <https://doi.org/10.18239/ensayos.v36i1.2653>
- Instituto Nacional de Estadística (2023). *Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de información y comunicación en los hogares 2023*. <https://www.ine.es/dynt3/inebase/index.htm?padre=1834&capsel=10111>
- Lena Acebo, F. J., Pérez Escoda, A., García-Ruiz, R., & Fandos Igado, M. (2023). Redes sociales y smartphones como recursos para la enseñanza: Percepción del profesorado en España. *Pixel-Bit, Revista de Medios y Educación*, 66, 239-270. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.96788>
- León Quinapallo, X. P., Mendoza Yépez, M. M. y Gilar Corbi, R. (2021). Clima de aula y rendimiento académico: Apuntes en torno al contexto universitario. *Revista Venezolana de Gerencia*, 26(5), 140-156. <https://doi.org/10.52080/rvgluz.26.e5.10>
- Llorent-Vaquero, M. y Ortega Tudela, J. M. (2023). Design Thinking y redes sociales en la formación de futuros docentes: creatividad y comunicación

- digital. *Hachetetepé. Revista científica de Educación y Comunicación*, (26), 1-12. <https://doi.org/10.25267/Hachetetepe.2023.i26.1203>
- Macías Guillén, A., Sánchez de Lara, M. Á. y Prado Román, M. (2018). Evaluación de la implantación de aprendizaje basado en proyectos como herramienta para el estudio de la economía de la empresa. *Journal of Management and Business Education*, 1(3), 190-209. <https://doi.org/10.35564/jmbe.2018.0014>
- Martín Critikián, D. y Medina Núñez, M. (2021). Redes sociales y la adicción al like de la generación z. *Revista de Comunicación y Salud*, 11, 55-76. <https://doi.org/10.35669/rcys.2021.11.e281>
- Morales-García, L., Navarro Sandoval, C. y García González, M. D. S. (2022). Intervención formativa como medio para la implementación del aprendizaje móvil. *Educação e Pesquisa*, 48, e259366. <https://doi.org/10.1590/s1678-4634202248259366esp>
- Ortiz Granja, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia*, (19), 93-110. <https://doi.org/10.17163/soph.n19.2015.04>
- Piaget, J. (1983). *Psicología y Pedagogía*. Sarpe.
- Quintero, J. J. y Romero, S. E. (2017). Aprendizaje ubicuo: M-learning como una fortaleza en el uso de las TIC. *Revista Internacional de Tecnología, Conocimiento y Sociedad*, 6(1), 13-19. <https://doi.org/10.18848/2474-588X/CGP/v06i01/13-19>
- Real Academia Española. (s.f.). Dedicar. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 1 de mayo de 2024, de <https://dle.rae.es/dedicar?m=form>
- Reyero Sáez, M. (2020). La educación constructivista en la era digital. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, (12), 111-127. <https://doi.org/10.51302/tce.2019.244>
- Sánchez Bernal, S. F., Sotelo Correa, M. G. y Vega Medina, Z. B. (2023). Valoración del uso de redes sociales y otros factores asociados al rendimiento académico de estudiantes del nivel medio de una institución

educativa. *Pediatría (Asunción)*, 50(2), 102-111.
<https://doi.org/10.31698/ped.50022023006>

Valdivia Yábar, S. V. (2022). Motivación autodeterminada de jóvenes que utilizan Facebook para construir conocimientos. *VISUAL REVIEW. International Visual Culture Review / Revista Internacional de Cultura Visual*, 12(5), 1-13. <https://doi.org/10.37467/revvisual.v9.3788>

Vargas, J. D., Arregocés, I. C., Solano, A. D. y Peña, K. K. (2021). Aprendizaje basado en proyectos soportado en un diseño tecno-pedagógico para la enseñanza de la estadística descriptiva. *Formación universitaria*, 14(6), 77-86. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062021000600077>

Vargas Vargas, N. A., Niño Vega, J. A. y Fernández Morales, F. H. (2020). Aprendizaje basado en proyectos mediados por tic para superar dificultades en el aprendizaje de operaciones básicas matemáticas. *Boletín Redipe*, 9(3), 167-180. <https://doi.org/10.36260/rbr.v9i3.943>

Vera Velázquez, R., Castro Piguave, C., Estévez Valdés, I. y Maldonado Zúñiga, K. (2020). Metodologías de enseñanza-aprendizaje constructivista aplicadas a la educación superior. *Revista Sinapsis*, 3(18). <https://doi.org/10.37117/s.v3i18.399>

Vergara Ramírez, J.J. (2021). *Un aula, un proyecto: el aprendizaje basado en proyectos y la nueva educación a partir de 2020*. Narcea, S.A. de Ediciones.

We Are Social (2024). *Digital 2024: Global Overview Report*. <https://wearesocial.com/es/blog/2024/01/digital-2024/>

Zambrano Briones, M. A., Hernández Díaz, A. y Mendoza Bravo, K.L. (2022). El aprendizaje basado en proyectos como estrategia didáctica. *Revista Conrado*, 18(84). 172-182

El uso de Instagram para incidir en el grado de dedicación a la asignatura de Fundamentos de Administración y Gestión de 2º de Bachillerato