



**MASTERPROF UMH**  
UNIVERSITAS *Miguel Hernández*

MÁSTER UNIVERSITARIO EN FORMACIÓN DEL PROFESORADO  
ESO Y BACHILLERATO, FP Y ENSEÑANZAS DE IDIOMAS

TRABAJO FIN DE MÁSTER

# **EL AULA CONECTADA:**

**USO DE LAS REDES SOCIALES COMO  
HERRAMIENTA INNOVADORA EN EL  
BACHILLERATO ARTÍSTICO**

Estudiante: Nuria Muñoz Sarrió

Especialidad: Educación Plástica

Tutor/a: Ángela María Sempere Díez

Curso académico: 2023-24



En primer lugar, me gustaría agradecer a la tutora de este proyecto, Ángela, por ponerme las cosas tan fáciles y por el apoyo brindado. Agradecer también a mi familia y amigos por estar presentes durante este curso académico el cuál ha tenido numerosos altos y bajos. Pero, sobre todo, al alumnado del centro dónde realicé las prácticas como docente (IES Las Fuentes de Villena), por hacerme ver la cara más bonita de la docencia; a vosotros:

***Tenéis la oportunidad que no todos tienen. Sabéis comunicaros por un canal que no todos saben. Abrazad al arte como medio de expresión, como catarsis. Tenéis una sensibilidad especial y también, la manera de transmitirla. No la desaprovechéis.***



## ÍNDICE

1. Resumen y palabras clave.....	4
2. Introducción.....	5
3. Revisión bibliográfica.....	6
3.1. Las TIC.....	6
3.2. Las Redes Sociales.....	8
3.2.1. Redes Sociales en el Entorno Educativo.....	9
3.2.2. Nativos digitales.....	9
3.2.3. Uso de las Redes Sociales en los Adolescentes Españoles.....	10
3.3. Integración de las Redes Sociales en el ámbito educativo.....	10
3.3.1. Influencers y Profesores Españoles en Redes Sociales.....	11
4. Propuesta.....	12
4.1. Desarrolla de Competencias Específicas y Transversales.....	12
4.2. Integración de Metodologías Activas.....	13
4.3. Conexión de los Contenidos del Currículo.....	14
4.4. Adaptación a las Necesidades del Alumnado.....	15
4.4.1. La brecha digital.....	15
4.4.2. Uso del móvil en el Aula.....	16
4.5. @Explor_arte__ .....	17
4.5.1. Elección de la plataforma.....	17
4.5.2. Integración de la cuenta en el aula.....	18
4.5.3. Ejemplos de proyectos para trabajar en el aula.....	19
5. Conclusiones.....	22
6. Referencias.....	24
7. Anexos.....	28

## I. Resumen y palabras clave

### **RESUMEN:**

El uso de las redes sociales se ha incrementado significativamente en la última década, convirtiéndose en una herramienta de comunicación y aprendizaje. En el ámbito educativo, la incorporación de plataformas como *Instagram* ofrece nuevas oportunidades para fomentar el aprendizaje colaborativo y desarrollar competencias digitales. Este trabajo, titulado “*El Aula Conectada: Uso de las Redes Sociales como herramienta innovadora en el bachillerato artístico*”, tiene como objetivo principal analizar el impacto de las redes sociales en el aprendizaje de los estudiantes de 1º y 2º de Bachillerato Artístico en la Comunidad Valenciana. Asimismo, este trabajo presenta una propuesta de innovación docente donde se ha diseñado y gestionado un perfil educativo en *Instagram* que sirviera como espacio para la publicación de trabajos, debates y reflexiones artísticas, siguiendo la programación didáctica general de las asignaturas. Los resultados pretenden mostrar que la integración de las redes sociales mejora la motivación y el rendimiento académico, además de fortalecer la autonomía y la creatividad del alumnado. A partir de estos posibles hallazgos, se concluye que las redes sociales, cuando se integran de manera planificada, constituyen una herramienta educativa eficaz para el desarrollo de competencias artísticas y digitales en el alumnado.

### **PALABRAS CLAVE:**

- Aprendizaje colaborativo
- Nativos digitales
- Motivación académica
- Metodologías activas
- Competencias creativas
- Entorno virtual educativo
- Participación estudiantil



## **2. Introducción**

El uso de las redes sociales se ha consolidado como un fenómeno de gran relevancia en nuestra sociedad, con aplicaciones que van más allá del entretenimiento y la socialización.

La web 2.0 ha promovido un entorno interactivo y participativo que se integra con múltiples contextos, incluido el educativo. Castañeda, L. & Adell, J. (2013) hablan específicamente del impacto de la Web 2.0 en la educación, señalando que esta tecnología ha permitido crear entornos de aprendizaje más participativos e interactivos.

Las plataformas que conocemos actualmente como lo son *Instagram*, *Twitter* o *YouTube* han permitido la creación de comunidades virtuales en las que estudiantes y profesores pueden compartir información, interactuar y colaborar en proyectos de manera novedosa. En este contexto, surge la necesidad de analizar el papel de las redes sociales en el ámbito educativo, especialmente en la formación artística de los estudiantes de Bachillerato, quienes se encuentran en un momento decisivo para el desarrollo de sus competencias creativas y digitales.

El proyecto “*El Aula Conectada*” se enmarca en un contexto educativo que demanda metodologías innovadoras para responder a las necesidades de los nativos digitales. Esta investigación se centra en el uso de las redes sociales como herramientas para potenciar el aprendizaje de los estudiantes de 1º y 2º de Bachillerato Artístico de la Comunidad Valenciana, evaluando su impacto en la motivación, el rendimiento académico y el desarrollo de competencias clave. A través de la creación y gestión de un perfil educativo en *Instagram*, se busca fomentar la participación activa, la reflexión crítica y la creatividad en el aula, alineándose con los objetivos curriculares y las competencias específicas descritas en los documentos normativos de la comunidad.

El objetivo de esta investigación es generar un espacio virtual que complemente la enseñanza tradicional, facilitando la difusión de las obras, la autoevaluación del

alumnado y la interacción entre compañeros. Se analizarán las métricas de participación e interacción en el perfil para evaluar el grado de implicación del alumnado y su respuesta ante las diferentes estrategias aplicadas. De esta manera, se espera demostrar cómo las redes sociales pueden ser una herramienta eficaz para transformar el aula tradicional en un aula conectada, en la que se promueva el aprendizaje colaborativo, la creatividad y la motivación académica.

### **OBJETIVOS:**

1. Analizar cómo las redes sociales pueden influir en la motivación y el rendimiento académico y evaluar así los beneficios y riesgos asociados al uso de redes sociales en el contexto educativo.
2. Desarrollar un perfil de *Instagram* que sirva como plataforma educativa adaptada a la programación didáctica del alumnado.
3. Desarrollar y difundir buenas prácticas para el uso de redes sociales entre los estudiantes
4. Evaluar la efectividad de las TIC y redes sociales en el aula mediante la integración de estas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
5. Identificar los retos y las oportunidades que presentan las TIC y las redes sociales en el entorno educativo.

## **3. Revisión bibliográfica**

### **3.1. Las TIC**

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son un conjunto de herramientas y recursos tecnológicos que facilitan la comunicación, la gestión de información y el aprendizaje en diferentes contextos. Bottino, R. M. (2003) señala que



las TIC han permitido el desarrollo de un aprendizaje colaborativo y activo, mejorando la participación de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje.

Según Buxarrais (2016), la integración de las TIC en el ámbito educativo no solo proporciona acceso a nuevas fuentes de información, sino que también permite la creación de entornos de aprendizaje interactivos que promueven el desarrollo de competencias transversales como la creatividad, el pensamiento crítico y la capacidad de resolver problemas en entornos complejos.

Salinas, J. (2004) afirma que el uso de las TIC permite la creación de entornos educativos accesibles que mejoran la personalización del aprendizaje, permitiendo a los estudiantes acceder a los recursos educativos según sus necesidades específicas, superando así barreras geográficas y temporales, facilitando así la personalización del aprendizaje, adaptando los contenidos a las necesidades individuales de cada alumno. Esto ha dado lugar a modelos de enseñanza híbrida y a distancia que han ganado popularidad, especialmente, tras la pandemia del COVID-19, que obligó a adoptar rápidamente las tecnologías digitales para continuar con la enseñanza a distancia mediante herramientas como Zoom o Discord (entre otros). Un informe publicado por Forbes muestra que Zoom experimentó un aumento del 169% en sus usuarios activos mensuales entre 2019 y 2020 debido a la necesidad de mantener la educación y el trabajo en remoto durante la pandemia. Este crecimiento evidencia cómo las plataformas de videollamadas se convirtieron en un recurso clave para la enseñanza a distancia durante el confinamiento (Kelly, 2020).

Sin embargo, la integración de las TIC en la educación no está exenta de desafíos. La resistencia al cambio por parte de algunos docentes, la falta de infraestructura tecnológica adecuada en ciertos centros educativos y la carencia de formación en el uso de estas tecnologías son algunos de los obstáculos más significativos. Hutchison y Reinking (2011) subrayan la importancia de brindar a los docentes oportunidades de formación continua que no sólo aborden aspectos técnicos, sino que también se centren en el desarrollo de competencias pedagógicas relacionadas con el uso de las TIC en el aula.

Además, la escasez de recursos técnicos y financieros en algunos contextos limita la posibilidad de utilizar las TIC como herramienta educativa eficaz, lo que amplía la brecha digital entre centros educativos con más y menos recursos (Rodicio-García et al., 2020). En España, la introducción de las TIC en el ámbito educativo se ha desarrollado de manera progresiva a lo largo de las últimas dos décadas, impulsada por programas gubernamentales y reformas educativas que promueven la alfabetización digital y la innovación pedagógica. Desde la implementación del programa "Escuela 2.0" en 2009, que dotó de recursos tecnológicos a los centros educativos (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, 2010), hasta iniciativas recientes como la Estrategia Digital Educativa (2020) (Ministerio de Educación y Formación Profesional, 2020), las TIC se han integrado en el currículo como un elemento transversal para el desarrollo de competencias digitales en docentes y alumnado. Sin embargo, persisten desafíos relacionados con la brecha digital y la necesidad de formación continua para el profesorado, así como la adaptación de infraestructuras tecnológicas en zonas rurales.

### **3.2. Las Redes Sociales**

Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010) explican que las redes sociales han cambiado radicalmente la forma en que los individuos interactúan entre sí y acceden a información, convirtiéndose en una parte integral de la vida cotidiana, facilitando la creación de comunidades y la distribución masiva de contenido. Desde su aparición, plataformas como *Facebook*, *Instagram*, *Twitter* y *TikTok* han evolucionado de simples espacios de interacción social a ser herramientas para la creación de contenido, el intercambio de conocimientos y el desarrollo de comunidades virtuales. En el ámbito educativo, estas plataformas se utilizan cada vez más para facilitar el aprendizaje colaborativo, fomentar la participación de los estudiantes y desarrollar competencias digitales. Sin embargo, su incorporación en la educación debe ser planificada para maximizar su potencial pedagógico y mitigar riesgos asociados, como la sobreexposición y la gestión inadecuada de la privacidad (Buxarrais, 2016; Lima & Zorrilla, 2017.)

### 3.2.1. Redes Sociales en el Entorno Educativo

El uso de redes sociales en el ámbito educativo se ha convertido en una tendencia global. Diversos estudios han señalado su efectividad para mejorar la participación y el compromiso de los estudiantes en el aula, especialmente cuando se utilizan como complemento a la enseñanza tradicional (Deng & Tavares, 2013; Junco, Heiberger & Loken, 2011.)

En el panorama español, un estudio realizado por Santoveña-Casal (2022) en la UNED (Universidad Nacional de Educación a Distancia) mostró que la participación en actividades basadas en redes sociales como Twitter tuvo un impacto positivo en el rendimiento académico de los estudiantes de grado y postgrado, reforzando el aprendizaje autónomo y promoviendo la autoevaluación (Santoveña-Casal, 2022). No obstante, la efectividad de estas plataformas depende en gran medida del diseño pedagógico y del tipo de interacción que se fomente.

### 3.2.2. Nativos digitales

El concepto de "nativos digitales", acuñado por Marc Prensky en 2001, describe a la generación que ha crecido rodeada de tecnología y que utiliza dispositivos digitales de manera natural e intuitiva. Estos estudiantes tienden a preferir entornos educativos interactivos y dinámicos que integren tecnología y herramientas digitales. Aunque presentan una alta competencia en el uso de estas plataformas, carecen en ocasiones de habilidades críticas necesarias para aprovecharlas plenamente en el ámbito académico (Buxarrais, 2016).

En el contexto educativo, los nativos digitales se benefician de metodologías que combinen tecnología con prácticas pedagógicas orientadas al desarrollo de competencias digitales y al uso responsable de las redes sociales. Esto es particularmente relevante en España, donde la mayoría de los adolescentes utiliza

redes sociales como medio principal para la comunicación, interacción y el acceso a contenidos educativos informales (Lima & Zorrilla, 2017).

### 3.2.3. Uso de las Redes Sociales en los Adolescentes Españoles

En España, el uso de las redes sociales entre los adolescentes es muy elevado. Un informe de la Fundación FAD Juventud (2021) muestra que el 90% de los jóvenes entre 14 y 18 años utiliza plataformas como *Instagram*, *TikTok* y *YouTube*.

La mayoría de ellos emplea estas plataformas para seguir a influencers/creadores de contenido, compartir aspectos de su vida cotidiana y consumir contenido audiovisual, lo que ha cambiado significativamente la manera en que los adolescentes se expresan y se relacionan.



El impacto de las redes sociales en los adolescentes españoles se manifiesta en su desarrollo social y emocional. Un estudio realizado en España sugiere que, aunque las redes sociales facilitan la creación de comunidades en línea y el acceso a recursos educativos, también pueden generar efectos negativos como la dependencia digital y la exposición a contenidos inapropiados, especialmente cuando se utilizan sin una adecuada supervisión y orientación educativa (Santoveña-Casal, 2022). Ante estos desafíos, es fundamental que las instituciones educativas promuevan un uso equilibrado y consciente de estas plataformas, fomentando la reflexión crítica y la autorregulación en el alumnado.

## 3.3. Integración de las Redes Sociales en el ámbito educativo

En España, la integración de las redes sociales en el ámbito educativo ha experimentado un notable crecimiento en los últimos años. Según un estudio realizado en el marco del proyecto *Comscienciaeduspain* realizado entre 2021 y 2022, los docentes españoles utilizan cada vez más las redes sociales para consultar información sobre prácticas educativas, acceder a investigaciones científicas y promover el debate académico entre colegas y estudiantes.

### 3.3.1. Influencers y Profesores Españoles en Redes Sociales

Numerosos docentes y profesionales de la educación en España han destacado por su presencia activa en redes sociales, convirtiéndose así en referentes educativos e "influencers" dentro de la comunidad educativa. Estos educadores comparten recursos didácticos, estrategias de enseñanza y experiencias innovadoras en el uso de tecnologías digitales. Algunos de los perfiles más destacados son:

- **[@TuProfesoraDeLengua](#)**: Conocida en plataformas como *TikTok* y *YouTube*, [@TuProfesoraDeLengua](#) es una docente que utiliza las redes sociales para enseñar gramática y literatura de manera dinámica y divertida. Su contenido se centra en la preparación para exámenes como la EBAU, así como en explicaciones de ortografía y consejos de estudio. Ha logrado conectar con una audiencia amplia, acumulando más de 3,3 millones de seguidores en *TikTok*.
- **[@LauriMathTeacher](#)**: es una profesora de matemáticas que ha ganado popularidad en *TikTok* por su capacidad de combinar humor y enseñanza. Con más de 1.5 millones de seguidores, comparte vídeos cortos que explican conceptos matemáticos y situaciones cotidianas en el aula. Su enfoque desenfadado y creativo la ha convertido en una de las educadoras más influyentes de España en el ámbito de la enseñanza de matemáticas.



- [@mariaspeaksenglish](#): Este perfil está gestionado por una profesora de inglés que comparte estrategias para aprender el idioma de manera divertida y práctica. En su cuenta, sube videos cortos con explicaciones gramaticales, vocabulario, y consejos útiles para los estudiantes que desean mejorar su nivel de inglés. Además, utiliza elementos de la cultura popular para captar la atención de su audiencia y hacer que el aprendizaje sea más accesible y entretenido.
- [@thinksforkids](#): Este perfil está diseñado para compartir ideas creativas y educativas orientadas a niños. Esta cuenta presenta una amplia gama de actividades y manualidades que fomentan la creatividad y el aprendizaje práctico. A través de videos cortos y tutoriales, la cuenta ofrece una mezcla de entretenimiento y educación para padres, profesores y estudiantes más jóvenes. Es ideal para complementar la enseñanza en el hogar o en el aula, proporcionando a los niños actividades que pueden realizar de manera autónoma o con la ayuda de un adulto. Los temas van desde manualidades sencillas hasta experimentos científicos y juegos interactivos.

#### **4. Propuesta**

La cuenta de Instagram [@Explor\\_Arte](#) se vincula directamente con los elementos curriculares de las diferentes asignaturas del Bachillerato Artístico en la Comunidad Valenciana. Este perfil no solo complementa el aprendizaje presencial, sino que también aborda de manera práctica y visual las competencias, objetivos y metodologías descritas en el currículo oficial.

##### **4.1. Desarrollo de Competencias Específicas y Transversales**

El currículo del Bachillerato Artístico establece el desarrollo de competencias específicas como la competencia cultural y artística, la competencia de aprender a

aprender y la competencia digital. Mediante nuestro perfil de *Instagram*, nos permite que los estudiantes adquieran estas competencias mediante actividades que estimulan su creatividad y capacidad crítica.

- **Competencia Cultural y Artística:** A través de publicaciones sobre curiosidades del arte, análisis de obras y retos creativos, la cuenta promueve el entendimiento y apreciación del patrimonio artístico. Además, se relaciona con el objetivo de fomentar la expresión personal y la capacidad de análisis y reflexión crítica en torno a la creación artística.
- **Competencia Digital:** Al interactuar con la cuenta, los estudiantes desarrollan habilidades relacionadas con el uso de plataformas digitales para el aprendizaje y la comunicación. La creación y gestión de contenido artístico en redes sociales permite a los alumnos mejorar su alfabetización digital y su capacidad para gestionar su identidad digital de manera responsable y segura.
- **Competencia de Aprender a Aprender:** La cuenta fomenta la autoevaluación y la reflexión sobre el propio aprendizaje. Al realizar actividades como retos o ejercicios propuestos en la cuenta, los estudiantes se convierten en agentes activos de su proceso de aprendizaje, identificando sus puntos fuertes y áreas de mejora.

#### **4.2. Integración de Metodologías Activas**

El currículo del Bachillerato Artístico pone especial énfasis en metodologías activas que promuevan la participación y el aprendizaje colaborativo.

- **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP):** Los estudiantes pueden participar en proyectos colaborativos digitales, como la creación de una serie de publicaciones sobre un tema artístico concreto. Esto fomenta la investigación y el trabajo en equipo, aspectos fundamentales del currículo.
- **Gamificación y Retos Educativos:** Los “challenges” propuestos en la cuenta motivan a los estudiantes a superar desafíos relacionados con las asignaturas de Dibujo Artístico, Cultura Audiovisual y Volumen. De esta forma, se integran conceptos teóricos con actividades lúdicas, lo que aumenta la motivación y la participación del alumnado.
- **Aprendizaje Autónomo y Autoevaluación:** La posibilidad de que los estudiantes realicen ejercicios y los compartan en la plataforma permite un aprendizaje autónomo, ya que son ellos quienes deciden cómo abordar cada reto y cuál es la mejor forma de presentar sus trabajos. La autoevaluación se fomenta mediante el feedback recibido de otros usuarios y del propio docente, creando un entorno de mejora continua.

### **4.3. Conexión con los Contenidos del Currículo**

Los contenidos de las asignaturas de Bachillerato de Artes, como la historia del arte, el análisis visual, y la creación de proyectos artísticos, se abordan en la cuenta mediante publicaciones que conectan estos contenidos con temas actuales y atractivos. Esto facilita que los estudiantes vean la relación entre lo que aprenden en clase y su aplicación en la vida real, como, por ejemplo:

- Publicaciones sobre la Historia del Arte: Presentar obras clásicas en un formato visual y atractivo permite a los estudiantes comprender mejor el contexto histórico y estético de los movimientos artísticos, alineándose con los objetivos de la asignatura de Historia del Arte.
- Análisis Críticos: La cuenta también puede incluir análisis de obras contemporáneas o tradicionales, relacionando los elementos formales de cada obra con las teorías artísticas estudiadas en clase, reforzando así los conceptos teóricos vistos en las materias de Dibujo Artístico y Cultura Audiovisual.

#### **4.4. Adaptación a las Necesidades del Alumnado**

El currículo hace hincapié en la necesidad de adaptar la enseñanza a las características y necesidades del alumnado. En este sentido, nuestro perfil de *Instagram* ofrece contenidos que se adaptan a diferentes estilos de aprendizaje: desde videos y recursos visuales hasta textos explicativos y ejercicios prácticos. La flexibilidad del formato digital permite a los estudiantes acceder a los contenidos a su propio ritmo y según sus preferencias, lo que contribuye a una mayor inclusión educativa.

##### **4.4.1. La brecha digital**

La brecha digital es un problema crucial en el contexto educativo, ya que afecta directamente la igualdad de oportunidades para acceder a la tecnología y beneficiarse de sus aplicaciones pedagógicas. El acceso desigual a los dispositivos y a internet puede incrementar las diferencias de rendimiento académico entre estudiantes. Según Rodicio-

García et al. (2020), la pandemia ha exacerbado estas desigualdades, afectando más gravemente a estudiantes de entornos socioeconómicos desfavorecidos. La falta de recursos tecnológicos, como computadoras e internet, afecta la capacidad de los estudiantes para aprovechar las oportunidades de aprendizaje a distancia y digital.

En el marco de nuestra propuesta didáctica con la cuenta de *Instagram* “@Explor\_Arte\_\_”, se abordarán las posibles desigualdades de acceso a través de las siguientes estrategias.

1. **Acceso multiplataforma:** Al utilizar *Instagram*, se aprovecha que la mayoría de los estudiantes tiene acceso a dispositivos móviles, reduciendo así las barreras de acceso a la tecnología (Rodicio-García et al., 2020).
2. **Recursos alternativos:** Para los estudiantes con acceso limitado, se ofrecerán materiales descargables y se proporcionará contenido en formato físico en el aula, de modo que todos puedan participar en las actividades.
3. **Desarrollo de habilidades digitales:** La alfabetización digital es fundamental para que los estudiantes no solo tengan acceso a la tecnología, sino que la utilicen de manera crítica y efectiva (Miras et al., 2023)

#### .4.2. Uso del Móvil en el Aula

El uso del móvil en el aula, según la normativa de la Generalitat Valenciana, está permitido siempre que se utilice con fines educativos o por razones de salud justificadas (ANPE Comunidad Valenciana, 2023). En este contexto, el móvil puede ser una herramienta clave para enriquecer el proceso de enseñanza, permitiendo a los estudiantes acceder a recursos en tiempo real y participar de manera activa en su aprendizaje.

Esta actividad está integrada desde el inicio en la programación didáctica de las asignaturas, lo que justifica su uso desde el comienzo del curso para facilitar la interacción con los contenidos curriculares.

En nuestra propuesta, el móvil será utilizado como una herramienta para acceder a contenido educativo, pudiendo consultar y participar en actividades relacionadas con las asignaturas dentro de un entorno supervisado (Generalitat Valenciana, 2024).

Generalitat Valenciana. (2024). El uso de móviles en las aulas de la Comunitat Valenciana quedará limitado a actividades didácticas bajo la supervisión del personal docente. Comunica GVA.

#### **4.5.@ EXPLOR\_ARTE\_\_**

Como hemos mencionado anteriormente, la cuenta de Instagram [@Explor\\_Arte\\_\\_](#) se integra como una herramienta educativa innovadora para complementar el aprendizaje de los estudiantes de 2º del Bachillerato Artístico. Esta plataforma no solo permite un enfoque interactivo para estudiar contenidos curriculares, sino que también facilita que los estudiantes se conecten con conceptos transversales entre diversas asignaturas, como Historia del Arte, Dibujo Artístico, Cultura Audiovisual, o Volumen. Aunque la propuesta se ha puesto en marcha en 2º de Bachillerato, está diseñada para adaptarse tanto al temario de 1º como de 2º, ampliando su utilidad a lo largo de todo el ciclo educativo del Bachillerato Artístico. La cuenta busca fomentar la participación activa del alumnado mediante actividades, retos visuales, análisis críticos, y debates sobre arte y cultura visual, con el objetivo de reforzar el conocimiento adquirido en el aula de una manera atractiva y accesible para los nativos digitales.

##### 4.5.1. Elección de la plataforma

Instagram ha sido elegida como la plataforma para este proyecto debido a su carácter visual y su popularidad entre los adolescentes. Como red social basada en la imagen y el vídeo, Instagram facilita la enseñanza en áreas relacionadas con el arte y el diseño, permitiendo que los estudiantes se involucren con contenidos atractivos y visuales, lo que es especialmente relevante en el Bachillerato Artístico. Según estudios sobre el uso educativo de las redes sociales, plataformas como Instagram fomentan una mayor interacción y motivación, al ofrecer entornos de aprendizaje menos formales y más atractivos para los estudiantes actuales (Dabbagh & Kitsantas, 2012). Esta red también permite una fácil integración de proyectos colaborativos, alentando la participación activa y el aprendizaje autónomo, lo que refuerza la enseñanza dentro y fuera del aula.

Además, el carácter visual de la aplicación se alinea perfectamente con el currículo de las asignaturas del Bachillerato Artístico, donde la imagen, la composición y el análisis visual son esenciales. El formato de publicaciones y stories permite presentar contenido de una manera condensada, visual y dinámica, lo que facilita la retención de la información por parte de los estudiantes. Un estudio realizado por Deng y Tavares (2021) señala que las redes sociales pueden mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes al ofrecer un entorno de aprendizaje menos formal y más interactivo .

#### 4.5.2. Integración de la cuenta en el aula

Nuestra cuenta de Instagram funcionará como herramienta complementaria a la enseñanza tradicional. El uso del móvil en el aula estará regulado, y se plantearán varias formas de integración:

1. **Uso de móviles por parte del alumnado:** Los estudiantes podrán llevar sus teléfonos móviles a clase y acceder al contenido de la cuenta de Instagram para realizar actividades relacionadas con las asignaturas. Siguiendo la normativa de la Generalitat Valenciana, el uso del móvil en el aula estará permitido solo para fines educativos . De esta manera, los estudiantes podrán interactuar en

tiempo real con las publicaciones, comentando, dando likes, y participando en encuestas o retos propuestos.

2. **Proyección en la pizarra:** Para aquellos momentos en los que el uso de móviles no sea posible o no se quiera depender de ellos, la cuenta de Instagram será proyectada en la pizarra digital del aula. Esto permitirá que el contenido pueda ser tratado de forma conjunta y que se realicen actividades colaborativas. Esta manera de mostrar la aplicación contribuye a reducir la brecha digital, asegurando que todos los estudiantes, independientemente de su acceso a internet o dispositivos móviles en casa, puedan participar activamente en las actividades educativas. De este modo, se garantiza que ningún alumno quede excluido del proceso de aprendizaje debido a la falta de recursos tecnológicos.

#### 4.5.3. Ejemplos de proyectos para trabajar en el aula

Cada publicación y temas a tratar se encuentran relacionados directamente con los contenidos curriculares de las asignaturas del Bachillerato Artístico. A continuación se van a describir algunos ejemplos de proyectos y cómo se integrarán en el aula:

##### Proyecto I: El reto de composición áurea (ANEXO I)

- En Instagram: Se publica un post explicando la proporción áurea, con ejemplos de obras clásicas como "La Gioconda" de Leonardo da Vinci y "El Hombre de Vitruvio", junto con imágenes contemporáneas que utilizan esta técnica. Se propone a los estudiantes un reto creativo: aplicar la proporción áurea en una de sus propias composiciones.
- En el aula: En clase de Dibujo Artístico, los estudiantes trabajarán sobre sus bocetos utilizando las reglas de la proporción áurea, para luego compartir sus resultados en la cuenta. Los comentarios y el feedback recibido en la publicación les servirán como una primera evaluación, tanto de parte de sus compañeros como del docente, fomentando el aprendizaje colaborativo.

Proyecto II: Creación de un Poema Dadaísta Basado en la Receta de Tristan Tzara  
(ANEXO II)

Este proyecto tiene como objetivo conectar a los estudiantes con el movimiento Dadaísta, uno de los movimientos más influyentes en la historia del arte moderno. El Dadaísmo se caracterizó por su enfoque en el rechazo de la lógica y las convenciones artísticas tradicionales, promoviendo en su lugar el caos y la aleatoriedad como herramientas creativas. Hopkins, D. (2004). En este contexto, los estudiantes trabajarán en la creación de poemas dadaístas, siguiendo la famosa receta propuesta por el artista y poeta Tristan Tzara.

- Instrucción en clase: Los estudiantes aprenderán los principios del Dadaísmo, así como el papel que jugó la aleatoriedad en el proceso creativo de sus artistas. Se discutirá cómo la receta Tzara proponía cortar palabras de un periódico y reordenarlas aleatoriamente para crear un poema, destacando la ruptura con las reglas convencionales del lenguaje y la estructura poética.
- Aplicación en el aula: Los alumnos crearán sus propios poemas Dadaístas. Para hacerlo, primero deberán seleccionar un artículo de un periódico o revista, recortar las palabras o frases, y colocarlas dentro de un sobre o caja. Posteriormente, sacarán las palabras al azar y las irán pegando en un papel, creando un poema que sigue las ideas del Dadaísmo. El resultado será fotografiado y publicado en la cuenta @Explor\_Arte\_\_, se publicará el poema que ha conseguido crear su clase.
- Reflexión y análisis: Los estudiantes podrán reflexionar sobre el proceso creativo a través de comentarios en la publicación, discutiendo cómo el azar influyó el resultado final y qué mensaje o significado emergió de sus poemas. Se invitará a los compañeros a comentar sobre las obras, lo que fomentará una discusión en torno a la naturaleza del arte y la creación poética en un contexto Dadaísta. Este proyecto se plantea de manera grupal para fomentar así el trabajo colaborativo.

Al trabajar juntos, los alumnos experimentan que también resulta gratificante ver cómo las contribuciones individuales se unen para formar una obra conjunta.

### Proyecto III: Encuestas sobre la Interacción del Color a través de Stories (ANEXO III)

Este proyecto se basa en la teoría de la interacción del color y cómo los colores se ven afectados cuando se presentan en diferentes combinaciones, lo que genera variaciones en la percepción del espectador. Según las ideas presentadas por Albers, J. (2013) en su obra sobre la interacción del color, la percepción que tenemos de un color puede cambiar radicalmente en función del entorno cromático que lo rodea.

- Desarrollo en las stories: Se plantearán diversas combinaciones de colores mediante encuestas en las stories de Instagram. Los estudiantes podrán votar sobre cómo perciben cada color en contraste con su fondo o colores circundantes. Estas encuestas incluirán preguntas como "¿Qué combinación resalta más?" o "¿Qué par de colores te parece más equilibrado?", permitiendo que los estudiantes reflexionen sobre la percepción subjetiva del color.
- En el aula: Tras la realización de las encuestas, los resultados serán discutidos en clase, profundizando en la teoría de la interacción del color
- Aplicación práctica: Este trabajo les permitirá visualizar cómo el entorno afecta la percepción del color, un concepto clave en el diseño gráfico, el arte y otras disciplinas visuales

Además de los proyectos descritos, la cuenta contará con una amplia variedad de publicaciones adicionales centradas en curiosidades del mundo del arte. Estos posts no solo se enfocarán en conceptos académicos formales, sino también en datos interesantes y anecdóticos que buscan captar la atención de los estudiantes de una manera más relajada y atractiva. Estas publicaciones ayudarán a que los estudiantes relacionen el arte con el contexto cultural e histórico, fomentando así un aprendizaje más profundo y duradero.

## **5. Conclusiones**

El presente trabajo de innovación educativa ha explorado el uso de *Instagram* como herramienta didáctica en el Bachillerato Artístico, una iniciativa que responde a la necesidad de adaptar el proceso de enseñanza-aprendizaje a los contextos digitales actuales, en los que los nativos digitales interactúan de manera habitual. La cuenta **@Explor\_Arte** ha sido diseñada como un espacio interactivo que complementa la enseñanza tradicional, promoviendo la creatividad, la participación activa y el aprendizaje colaborativo.

La utilización de redes sociales como *Instagram* permite aumentar la motivación y el compromiso con los contenidos curriculares, ya que la plataforma ofrece un formato dinámico y atractivo que difiere de los métodos educativos tradicionales. Los proyectos trabajados a través de la cuenta, como la creación de poemas dadaístas y los retos de interacción del color, no solo conectan con los intereses de los alumnos, sino que también los involucran de manera más profunda en su propio proceso de aprendizaje. A través de este enfoque, los estudiantes no sólo asimilan los contenidos de una manera más efectiva, sino que también desarrollan habilidades críticas y creativas clave para su formación artística.

Por otra parte, el uso de stories y publicaciones interactivas no solo ayuda a los estudiantes a relacionar conceptos entre distintas asignaturas, sino que también les permite obtener feedback por parte de sus compañeros y docentes, fomentando la autoevaluación y la mejora continua. De este modo, la cuenta también funciona como un espacio de reflexión colectiva, donde las contribuciones de los alumnos adquieren un valor especial al formar parte de un proyecto común.

Es importante destacar que esta propuesta atiende a las necesidades inclusivas del alumnado, ofreciendo adaptaciones para estudiantes con discapacidades visuales, auditivas, motoras o cognitivas, lo que asegura la participación de todos los alumnos en

un entorno educativo accesible y equitativo. A través de medidas como la proyección de la cuenta en la pizarra o la simplificación de los contenidos visuales, se asegura que ningún estudiante se vea excluido debido a la brecha digital o a limitaciones tecnológicas de su entorno.

Finalmente, esta propuesta contribuye a preparar a los estudiantes para los desafíos del siglo XXI, desarrollando competencias digitales y artísticas que son fundamentales en su formación académica y profesional. Aunque la iniciativa de "Aula Conectada" está indicada para 1º y 2º de Bachillerato, está diseñada para ser escalable y adaptable a otros niveles educativos, como la ESO o incluso Grados Universitarios como Comunicación Audiovisual o Bellas Artes, ampliando su valor en diversos contextos educativos. Al integrar de manera efectiva las redes sociales en el aula, se favorece un modelo de educación más cercano, accesible y adaptado a las demandas de la sociedad actual.

Por lo que a mí respecta, este proyecto tiene un significado especial, ya que no hace tanto que yo también me encontraba cursando Bachillerato. Recuerdo bien que fueron años duros, con una gran cantidad de temario que estudiar y poco tiempo para organizarme de manera eficiente. Precisamente por eso, he querido desarrollar esta herramienta, no solo para que el aprendizaje sea más dinámico y participativo, sino también para ayudar a los estudiantes a crear sus propios métodos de estudio. Espero que las publicaciones, los tips y los proyectos compartidos en la cuenta @Explor\_Arte\_\_sirvan para que los alumnos se sientan más motivados y logren gestionar mejor su tiempo a la hora de estudiar. Al igual que ellos, he pasado por este proceso, y creo firmemente que cualquier recurso que les facilite el aprendizaje, y lo haga más llevadero, es de gran valor.

En cuanto a lo que mejoraría del proyecto, creo que la clave está en establecer un sistema de seguimiento más detallado sobre el impacto real que tiene la cuenta en el rendimiento académico de los estudiantes, mediante encuestas o evaluaciones continuas. Además, el factor del tiempo es un desafío que también me gustaría gestionar mejor en el futuro: encontrar el equilibrio adecuado entre el tiempo dedicado a los proyectos en Instagram y el temario oficial del Bachillerato, para asegurar que los estudiantes puedan sacar el máximo provecho de ambas experiencias.

## 6. Referencias

Albers, J. (2013). *Interaction of Color*. Yale University Press.

ANPE Comunidad Valenciana. (2023). Regulado el uso de dispositivos móviles en centros educativos. Recuperado de <https://anpecomunidadvalenciana.es/notices/185664/Regulado-el-uso-de-dispositivos-m%C3%B3viles-en-centros-educativos#:~:text=El%20uso%20de%20dispositivos%20m%C3%B3viles%20solo%20estar%3%A1%20permitido%20en%20los,razones%20individuales%20de%20salud%20justificadas.>

Bottino, R. M. (2003). ICT, national policies, and impact on schools and teachers' development. *Educational Technology & Society*, 6(3), 15-27.

Buxarrais, M. R. (2016). La incorporación de las TIC en la educación y sus implicaciones éticas. Recuperado de <https://www.torrossa.com/en/resources/an/4352200>

Buxarrais, M. R. (2016). La integración de las TIC en la educación: desarrollo de competencias transversales. *Torrossa Open*. Recuperado de <https://www.torrossa.com/en/resources/an/4352200>

Castañeda, L., & Adell, J. (2013). *Entornos Personales de Aprendizaje: Claves para el Ecosistema Educativo en Red*. Universidad de Alicante. <https://www.um.es/ple/libro/>

Dabbagh, N., & Kitsantas, A. (2012). Personal Learning Environments, social media, and self-regulated learning: A natural formula for connecting formal and informal learning. *The Internet and Higher Education*, 15(1), 3-8. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2011.06.002>

Deng, L., & Tavares, N. J. (2013). From Moodle to Facebook: Exploring students' motivation and experiences in online communities. *Computers & Education*, 68, 167-176. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2013.04.028>

Deng, L., & Tavares, N. J. (2021). Exploring Social Media for Education and Innovation: A Comprehensive Review. *Springer International Publishing*.

<https://link.springer.com/article/10.1007/s42979-021-00857-5>

Fundación FAD Juventud. (2021). Nueve de cada diez adolescentes de 14 a 16 años tiene perfil propio en alguna red social. Recuperado de <https://fad.es/noticias/nueve-de-cada-diez-adolescentes-14-16-anos-tiene-perfil-propio-en-alguna-red-social/>

Generalitat Valenciana. (2024). El uso de móviles en las aulas de la Comunitat Valenciana quedará limitado a actividades didácticas bajo la supervisión del personal docente. *Comunica GVA*. Recuperado de

<https://comunica.gva.es/es/detalle?id=382360303&site=373430869>

Generalitat Valenciana. (n.d.). *Currículo del Bachillerato Artístico en la Comunidad Valenciana*. Recuperado de <https://ceice.gva.es/es/web/ordenacion-academica/bachillerato/curriculo>

Gobierno de España. (2009). *Escuela 2.0: Recursos tecnológicos para centros educativos*. La Moncloa. Recuperado de <https://www.lamoncloa.gob.es/Paginas/archivo/040409-enlace20.aspx>

Hopkins, D. (2004). *Dada and Surrealism: A Very Short Introduction*. Oxford University Press.

Hutchison, A., & Reinking, D. (2011). Teachers' perceptions of integrating information and communication technologies into literacy instruction: A national survey in the United States. *Reading Research Quarterly*, 46(4), 312-333.

<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1182651.pdf>

Junco, R., Heiberger, G., & Loken, E. (2011). The effect of Twitter on college student engagement and grades. *Journal of Computer Assisted Learning*, 27(2), 119-132.

<https://doi.org/10.1111/j.1365-2729.2010.00387.x>

Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media. *Business Horizons*, 53(1), 59-68.

<https://doi.org/10.1016/j.bushor.2009.09.003>

Kelly, J. (2020). Zoom's Daily Users Surge To 200 Million During The Coronavirus Crisis. *Forbes*. <https://www.forbes.com/sites/jackkelly/2020/04/01/zooms-daily-users-surge-to-200-million-during-the-coronavirus-crisis/?sh=1f2f729a2a45>

Lima, S., & Zorrilla, M. (2017). Riesgos y beneficios de las redes sociales en la educación superior: un análisis desde el punto de vista de los estudiantes. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 20(1), 172-189.

<https://www.erudit.org/en/journals/irrodl/2019-v20-n1-irrodl04436/1057976ar.pdf>

López-García, X., & Montes-Vozmediano, M. (2024). The use of social media for academic purposes among Spanish teachers: A study from the Comscienciaeduspain project. *Education and Information Technologies*, 29(1), 15-30.

<https://doi.org/10.1007/s44322-024-00010-z>

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. (2010). *Informe sobre la implantación del programa Escuela 2.0*. Recuperado de <https://www.educacionyfp.gob.es>

Ministerio de Educación y Formación Profesional. (2020). *Estrategia Digital Educativa*. Recuperado de

<https://www.educacionyfp.gob.es/en/prensa/actualidad/2020/06/20200616-educaendigital.html>

Miras, M., Ruiz Bañuls, M., Gómez Trigueros, I. M., & Mateo-Guillén, C. (2023). Implicaciones de la brecha digital en la educación: Una revisión sistemática de su impacto. *Journal of Technology and Science Education*, 13(3), 936-950.

<https://rua.ua.es/dspace/handle/10045/137646>

Prensky, M. (2001). Nativos digitales, inmigrantes digitales. Recuperado de

<https://www.marcprensky.com/writing/Prensky->

[NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20%28SEK%29.pdf](https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20%28SEK%29.pdf)

Rodicio-García, M. L., Ríos-de-Deus, M. P., Mosquera-González, M. J., & Penado-Abilleira, M. (2020). La brecha digital en estudiantes españoles ante la crisis de la Covid-19. *Journal of Technology and Science Education (JOTSE)*, 10(2), 282-293.

<https://www.jotse.org/index.php/jotse/article/view/2249/777>

Salinas, J. (2004). Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*, 1(1).

<http://www.uoc.edu/rusc/dt/esp/salinas1104.pdf>

Santoveña-Casal, S. (2022). The impact of social media on the academic performance of higher education students: A study of Twitter in learning environments. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 20(1), 172-189.

<https://www.erudit.org/en/journals/irrod/2019-v20-n1-irrod104436/1057976ar.pdf>



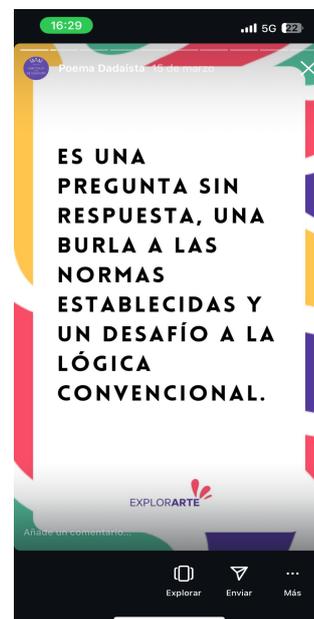
## 7. Anexos

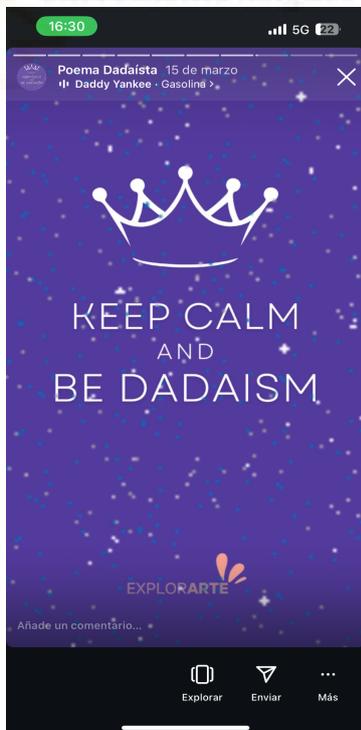
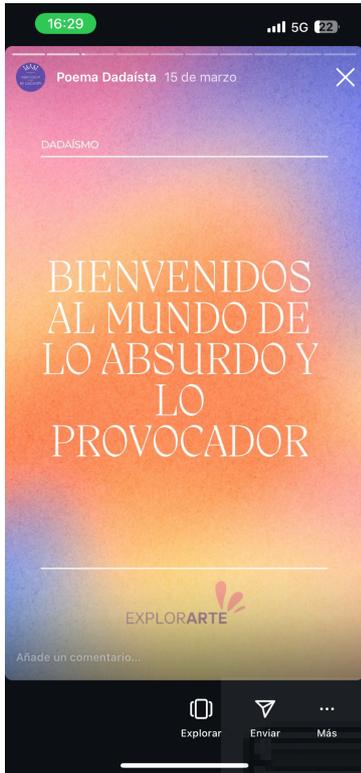
- ANEXO I



### PUBLICACIÓN DE INSTAGRAM PROPORCIÓN ÁUREA

- ANEXO II





DISTORSIÓN en el ABISMO de GATITO .  
Nirvana , un SUSURRO de la GRADUACIÓN .  
ÉTER la NAVEGACIÓN de CAOS con *eco* como un  
ESPEJO . El CACTUS un ENIGMA a Fomentar  
la REPÚBLICA con SINAPSIS . EFÍMERO el ECLIPSE  
TRUENO de *efervescencia* .



[LINK AL VIDEO DEL POEMA DADAÍSTA](#)

- ANEXO III

