

Paula Marcelo-Martínez
Carlos Marcelo (eds.)

Conectados para aprender

Nuevas tendencias
en desarrollo
profesional docente

Proyecto «PracTICS»: implementación de redes sociales a través del aprendizaje cooperativo y colaborativo para potenciar la competencia digital del alumnado

PABLO USÁN SUPERVÍA

1. Introducción

Las redes sociales han emergido como una poderosa herramienta en el ámbito educativo, transformando la manera en que el alumnado y educadores interactúan, colaboran y acceden a la información (Anderson y Dron, 2011). Este fenómeno ha despertado un creciente interés en la comunidad científica, que busca comprender cómo estas plataformas pueden ser aprovechadas de manera efectiva para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje (Manca y Ranieri, 2016). De igual modo, las redes sociales facilitan el acceso a una amplia gama de recursos educativos por parte de la comunidad educativa y fomentan la alfabetización digital de alumnado y profesorado (Selwyn, 2016).

La utilización de redes sociales en educación puede aportar numerosos beneficios, pero también es importante abordar ciertos desafíos y considerar cuidadosamente cómo integrarlas de manera efectiva, ya que pueden afectar a ciertos aspectos relacionados con la privacidad y la seguridad.

Entre sus beneficios (Gil-Fernández y Calderón-Garrido, 2021), destacan:

- Comunicación mejorada: facilita la comunicación entre estudiantes, profesores y padres.

- Colaboración: fomenta la colaboración entre estudiantes, tanto dentro como fuera del aula.
- Acceso a recursos educativos: proporciona acceso a una amplia gama de recursos educativos en línea.
- Aprendizaje activo: permite el aprendizaje activo a través de discusiones en línea, foros y actividades participativas.
- Desarrollo de habilidades sociales: ayuda a desarrollar habilidades de comunicación digital y colaboración.
- *Engagement*: aumenta el interés de los estudiantes al utilizar plataformas familiares y atractivas y permite la personalización del aprendizaje.

1.1. Innovación educativa

La reforma educativa en la educación superior es un tema creciente hoy en día, ya que las instituciones educativas enfrentan muchos desafíos y oportunidades que requieren soluciones innovadoras y efectivas. Por lo tanto, la educación superior es una parte importante de la educación de los futuros profesionales, líderes y ciudadanos, y su capacidad para adaptarse a las necesidades de las personas es fundamental para su éxito y su importancia a largo plazo.

El aprendizaje creativo en los programas educativos modernos ha sido impresionante desde que el sistema de Bolonia entró en nuestros sistemas educativos europeo y español (Crespo y Sánchez-Saus, 2020). Cada vez más profesores utilizan la tecnología en el aula, en cursos teóricos y prácticos, y se ofrecen nuevos tipos de pruebas a los estudiantes.

Según la Ley Orgánica del Sistema Universitario 2/2023, de 22 de marzo, las universidades son instituciones que desarrollan capacidades económicas, científicas y humanas y contribuyen a viajar a países donde hay intercambio de conocimientos y creación de cosas nuevas. Considera que los estudiantes son el propósito principal en las experiencias de enseñanza y promoción del uso de la tecnología. Esta parte es el modelo de enseñanza de desarrollar planes de lecciones, producir materiales didácticos, dirigir clases y cada maestro utiliza un método para enseñar a los estudiantes.

Oliva (2019) muestra cómo la educación universitaria está cambiando, con muchos cursos de estudios sociales que incluyen tecnologías de la información y la comunicación (TIC), de-

sarrollando, así, graduados con la flexibilidad para trabajar en los mercados digitales, la competencia y los cambios en el mercado privado profesional. Utilizando nuevos métodos de enseñanza, los profesores deben cambiar y considerar dos preguntas al dejar la docencia como forma de explicar y guiar el crecimiento: cómo aprender y por qué aprender.

1.2. Metodologías activas en el aula

Hoy en día, las estrategias en el aula juegan un papel cada vez más importante en la educación española en todos los niveles educativos, desde infantil hasta bachillerato. En los últimos años hemos visto aulas llenas de actividades, proyectos y nuevas formas de hacer las cosas; en definitiva, la enseñanza ha cambiado (Juárez, Rasskin y Mendo, 2019).

La implementación de este método requiere cambiar la forma en que docentes y estudiantes trabajan en el aula, transformándose en una nueva forma de aprendizaje que impulse a los estudiantes a trabajar en el aprendizaje para lograr el llamado *propósito*. Hasta el día de hoy, todavía dominan las «escuelas tradicionales». Asimismo, los docentes deben abandonar el rol de portadores de conocimientos y crear un espacio abierto, flexible y controlable para que los estudiantes aprendan en el aula (Usán y Salavera, 2020).

Según Asunción (2019), el uso de técnicas motivacionales permite al docente comprender a sus alumnos, sus ideas previas, lo que pueden aprender en un momento, motivación intrínseca y motivación. Así, los alumnos aprenden las actividades, comportamientos y actitudes necesarias para beneficiarse y utilizar estrategias motivacionales en el aula.

En este nuevo programa se prestará especial atención a los métodos de aprendizaje y enseñanza basados en el trabajo, aunque se utilicen otros métodos de trabajo. Según Buenaño-Barreno, González-Villavicencio, Mayorga-Orozco y Espinoza-Tinoco (2021), las principales metodologías activas para el aprendizaje en línea son las que siguen.

1.2.1. Gamificación educativa

El objetivo de la gamificación es mejorar las habilidades en el aula a través de clases más interactivas y atractivas, permitiendo

a los estudiantes comprender conceptos, trabajar duro e interesarse en aprender, estimulando, así, el interés y asegurando que lo que aprenden sea retenido y recordado más adelante en vivo. Esta es una técnica muy importante, pero debe usarse con precaución y con su objetivo final en mente: aprender y comprender. Mejorar la educación puede producir muchos resultados, como el éxito de los estudiantes, la motivación, el compromiso y el disfrute de las actividades académicas. Según Kinshuk *et al.* (2016), el aprendizaje basado en juegos puede mejorar el conocimiento de los estudiantes, desarrollar habilidades y mejorar las capacidades multitarea. Además, dijo que se ha demostrado que el aprendizaje basado en juegos mejora la autoestima y la retención académica de los estudiantes.

1.2.2. Aprendizaje cooperativo y colaborativo

Resulta el trabajo grupal hacia un objetivo común, interviniendo y tomando las acciones y resultados de cada grupo. Así, todos aportan y se apropian de los conocimientos, habilidades, aptitudes y experiencias. El trabajo cooperativo fomenta la interacción por medio del trabajo grupal, los grupos son escogidos por el docente de forma intencional, en los grupos debe existir heterogeneidad, de habilidades, conocimientos, género y las responsabilidades que se reparten son rotativas. Los docentes deben cumplir el rol de facilitador o facilitadora, evaluando constantemente el avance del trabajo, las necesidades y cuestiones que surgen durante las lecciones individuales o grupales. Para ellos, los estudiantes desempeñan diferentes responsabilidades: relacionadas con la creación de la organización, tareas y responsabilidades, la implementación de reglas, el desarrollo y mantenimiento de la información, incluida la auditoría interna del grupo. Según Azorín (2018), la inclusión de actividades educativas promueve el desarrollo de la responsabilidad, contribuye a la educación democrática y promueve el pensamiento independiente, y promueve la diversidad positiva de pensamiento a través de la colaboración y el liderazgo que promueve el interés y el amor por los demás. habilidades, cooperación, colaboración y la búsqueda de intereses comunes, reduciendo, así, el individualismo.

1.2.3. Aprendizaje basado en proyectos

Gabarda *et al.* (2019) proponen que el aprendizaje basado en proyectos es una propuesta metodológica que tiene como objetivo que los aprendizajes sean significativos, en el que el alumno es el protagonista y tenga una participación activa en su aprendizaje, aplicando los conocimientos previos, estrategias de aprendizaje, sus habilidades y desarrollando su interés, también proponen que:

El eje central del ABP es configurar proyectos que den respuestas a las demandas, necesidades, innovaciones, dificultades o intereses partiendo de los contenidos que se estén abordando en los procesos de enseñanza.

Así, se demuestra que el ABP tiene un efecto positivo en la adquisición de conocimientos. Esta metodología permite el desarrollo de habilidades, como la investigación por parte de los estudiantes, el trabajo colaborativo, el pensamiento crítico, el análisis y solución de problemas, la planificación junto con la organización del tiempo y actividades. Estas permiten, la motivación del alumnado siendo responsables de sus actividades y aprendizaje, desarrollando habilidades, describiendo estrategias y así construyendo su propio conocimiento. Según Peralta y Guamán, 2020, el aprendizaje basado en proyectos, al igual que el resto de las metodologías activas, otorgan al estudiante el rol principal en su aprendizaje, por medio del desarrollo de conocimientos y competencias para planificar, organizar e implementar la ejecución de las tareas y actividades contempladas; además, favorecen la participación activa el desarrollo cognitivo, procedimental y actitudinal en los estudiantes.

1.2.4. *Flipped classroom*

El aula invertida como método, estrategia y herramienta pedagógica consiste en voltear o invertir la lección. Es decir, las tareas de análisis, reflexión, discusión, ejercicios y ejercicios se realizan en casa bajo la supervisión y control del profesor. Esto facilita la resolución de preguntas, la retroalimentación, la interacción y la colaboración entre compañeros. Esta metodología requiere una preparación previa de los estudiantes para realizar investigaciones e investigaciones de forma independiente sobre los conteni-

dos que se desarrollarán fuera del horario de clase, de modo que se puedan realizar actividades de enriquecimiento durante el horario de clase. Retroalimentación o práctica utilizando conocimientos previamente adquiridos por los estudiantes (Peralta y Guamán, 2020). En esta propuesta de aula invertida, los estudiantes preparan contenidos de forma independiente en casa y antes de cada clase. De esta manera, los estudiantes construyen conocimiento a través de la búsqueda y síntesis de información y la integran con la comunicación, la indagación y el pensamiento reflexivo. Al mismo tiempo, los estudiantes participan durante las lecciones y colaboran para realizar actividades prácticas, promoviendo, así, la interacción y el apoyo entre estudiantes y profesores. Esto propicia que el aprendizaje se lleve a cabo de manera activa, participativa, autónoma, comunicativa y colaborativa (Asunción, 2019).

1.3. Proyecto «PracTICS»

El proyecto de innovación llevado a cabo responde a la elaboración de diferentes materiales didácticos de aprendizaje realizados de manera cooperativa por el alumnado en las prácticas de la asignatura, relacionadas con cada tema de teoría, vinculando de manera semanal o quincenal (predominantemente) el binomio teoría-práctica de manera secuenciada. Los diferentes grupos de trabajo, partiendo de la teoría del primer día de la semana, realizan en la clase de prácticas un producto didáctico de aprendizaje en el cual intervienen diferentes metodologías activas y herramientas digitales, clave para el desarrollo y aprendizaje de la competencia digital en futuros maestros. Al mismo tiempo, cada producto didáctico es evaluado conforme a una rúbrica de aprendizaje y supone parte de la calificación final de la asignatura. Cabe destacar que, aparte de la incorporación de las metodologías activas y nuevas tecnologías en el aula de manera práctica y funcional, alguna de las prácticas o «PracTICS» se realizan con diferentes instituciones, asociaciones y centros educativos dando un valor transversal y funcional a sus aprendizajes.

Tabla 1. Contenidos del proyecto de innovación «PracTICS»

Tema 1. Desarrollo cognitivo (PracTICS 1) «Estadios evolutivos en el desarrollo cognitivo»
Aplicaciones utilizadas: Flip, Edpuzzle, Powtoon, YouTube y Explain everything
Tema 2. Desarrollo de la personalidad (PracTICS 2) «Variables psicológicas que influyen en la personalidad»
Aplicaciones utilizadas: Canva, Slidesgo y Vista Create
Tema 3. Desarrollo del lenguaje (PracTICS 3) «Creación de actividades audiovisuales»
Aplicaciones utilizadas: Quizizz, Educaplay, Symbaloo, Kahoot!, Quizlet y Liveworksheets
Tema 4. Desarrollo de la inteligencia (PracTICS 4) «Fomento de inteligencias múltiples a través de juegos de mesa»
Aplicaciones utilizadas: Slidecore, Genially y Carnival
Tema 5. Desarrollo socioafectivo (PracTICS 5) «Conflictos socioafectivos más frecuentes en Educación Primaria»
Aplicaciones utilizadas: Bookcreator, Padlet y Microsoft Powerpoint
Tema 6. Desarrollo físico y motor (PracTICS 6) «Habilidades motrices básicas en el aula»
Aplicaciones utilizadas: Wakelet, Merge Edu y Tinkercad
Tema 7. Desarrollo psicosexual (PracTICS 7) «Educación inclusiva y atención a la diversidad»
Aplicaciones utilizadas: GoogleSites, Piktochart, Desygner y Adobe Express
Tema 8. Metodologías activas en el aula (PracTICS 8) «Redes sociales en educación»
Aplicaciones utilizadas: Instagram, Facebook, Twitter, TikTok, Tumblr y YouTube

Según todo lo expuesto, nos centraremos en la PracTICS n.º 8 «Redes sociales en educación», donde aplicaremos diferentes metodologías activas en la implementación y difusión de redes sociales del proyecto.

2. Metodología

2.1. Contexto de actuación

La contextualización del proyecto reside en la asignatura Psicología del Desarrollo de 1.º curso del Grado de Magisterio en Educación Primaria de la Universidad de Zaragoza implementada en los grupos 3 y 4 (curso académico 2022-2023) donde se trabajan las metodologías activas y uso de tecnologías de la información y comunicación. Esta asignatura se encuentra ubicada en el segundo cuatrimestre del primer curso de esta titulación.

Las competencias que los estudiantes deben adquirir en esta asignatura según el plan de estudios están orientadas, entre otras, a:

- Comprender los procesos de aprendizaje en las edades de 6 a 12 años a nivel social, familiar y escolar.
- Conocer las características de los estudiantes a nivel motor, personalidad, cognitivo y del lenguaje.
- Analizar los procesos de interacción y comunicación en el aula.
- Conocer y saber ejercer las funciones de tutor y orientador en Educación Primaria.

Dentro de las competencias generales, el futuro docente debe estar preparado para diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad, fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella, con capacidad de resolución de problemas, de disciplina, así como de colaborar con los distintos sectores de la comunidad.

2.2. Participantes

Los participantes de este proyecto pertenecen a los grupos 3 y 4 de la asignatura Psicología del Desarrollo (N = 102) del 1.º curso del Grado en Magisterio de Educación de la Universidad de Zaragoza, durante el curso académico 2022-2023.

2.3. Procedimiento

Una vez contextualizada la actuación educativa, las fases de intervención práctica fueron las siguientes:

2.3.1. Presentación de la práctica y objetivos

En la primera fase, se explica la práctica a realizar y sus objetivos en línea con los conceptos teóricos abordados. Mediante una exposición proyectada en el cañón de clase, el alumnado asimila los objetivos de la experiencia y la importancia de las redes sociales, así como sus potencialidades educativas para su futura praxis como docentes y búsqueda de nuevas herramientas digitales a modo de programas y *apps* educativas.

2.3.2. Asignación grupal de redes sociales a potenciar

Una vez presentada, se exponen las diferentes redes sociales examinando el público objetivo, ventajas e inconvenientes y repasan todo el contenido audiovisual subido previamente por los tutores de la asignatura de manera cooperativa y colaborativa grupalmente. Es el momento para que vean posibles fallos o errores en cuanto al contenido y sean capaces de subsanarlos.

2.3.3. Potenciación de las redes sociales del proyecto

En esta fase, contando con la estrecha vinculación del alumnado y la Facultad de Educación, se potencian las redes sociales entre la comunidad universitaria buscando nichos donde publicitar el proyecto llevado a cabo, además de posibles familiares y amigos.

2.3.4. Evaluación de ventajas e inconvenientes

Una vez realizado durante una semana una difusión, y contando con las ventajas e inconvenientes que pueden suponer, es el momento de ponerlas en común para comprobar potencialidades y hándicaps a la hora de su trabajo con fines educativos que les servirán para su futura praxis profesional.

2.3.5. Exposición del programa en clase

A su vez, se exponen los diferentes programas en el aula de manera grupal ofreciendo una retroalimentación de todo el alumnado de las redes sociales, así como del dossier de aplicaciones educativas encontradas.

2.4. Evaluación

En cuanto a la evaluación de la experiencia, se contaba con una rúbrica numerada en la cual según los parámetros establecidos,

se evaluaban diferentes competencias del alumnado en la realización del producto didáctico.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
Contenido	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Grado de especificación de las apps y perfiles educativos aportados</i> • <i>Revisión del contenido de cada red social grupal</i>
Forma	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Adecuación y coherencia de los contenidos introducidos en las redes sociales</i> • <i>Nivel de alcance de las redes sociales potenciadas</i> • <i>Información y recursos incorporados</i>
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Organización y presentación del contenido multimedia</i> • <i>Fundamentación y calidad en la composición del video</i> • <i>Creatividad y originalidad de los apartados</i>

Figura 1. Ejemplo de criterios de evaluación de la rúbrica

En cuanto a la evaluación del programa, aunando todas las PracTICS, se diseñó una evaluación de carácter longitudinal con un pretest y postest comprobando el efecto del programa sobre la motivación, cohesión de equipo y competencias tics para futuros docentes, resultados por analizar en la actualidad.



Figura 2. Diseño de evaluación planteado del proyecto «PracTICS»

2.5. Redes sociales

Las redes sociales del proyecto fueron:

2.5.1. Instagram

Instagram es una red social muy popularizada entre jóvenes que ofrece la posibilidad de compartir fotografías con otros usuarios y poder recibir comentarios o «me gustas» (*likes*) de tus seguidores. Dentro de estas fotografías que podemos subir, podemos añadir etiquetas o *hashtags* para etiquetar según el tipo de fotogra-

fía o que se puede ver en ella, así será más fácil su clasificación a la hora de realizar búsquedas de una temática en concreto.

2.5.2. Facebook

Facebook es una red social cuyo objetivo es conectar personas con personas: amigos, familiares, compañeros de trabajo o gente con aficiones comunes. Es una de las redes sociales con más usuarios, con cerca de 2.200 millones de personas registradas. En Facebook los usuarios pueden interactuar a través de comentarios, mensajes privados, participación en grupos y páginas e incluso con emisiones de vídeo en directo a través de Facebook Live.

2.5.3. TikTok

TikTok, creada por la firma china de tecnología ByteDance, es una *app* de redes sociales que permite grabar, editar y compartir vídeos cortos en *loop*, con la posibilidad de añadir fondos musicales, efectos de sonido y filtros o efectos visuales. Con cerca de 1000 millones de usuarios activos al mes, la aplicación es una mezcla de su predecesora, Musical.ly y la *app* de vídeos cortos, ya en desuso, Vine. Antes de convertirse formalmente en TikTok, Musical.ly tenía prácticamente la misma interfaz. La aplicación permitía a los usuarios hacer playbacks y realizar duetos virtuales con amigos.

2.5.4. Tumblr

Consiste en un almacenamiento de microblogs de diferente temática. Su gran potencial es la conexión y la difusión de estos contenidos a los demás usuarios, ya que ayuda a encontrar y a conectar con contenidos que nos pueden interesar de acuerdo con nuestras preferencias y, a su vez, facilita a otros usuarios para que hagan lo propio con tu contenido.

2.5.5. Twitter/X

Twitter es una red social gratuita que te permite escribir mensajes de forma rápida y sencilla. Cualquier persona puede crear una cuenta o perfil para compartir sus opiniones, gustos e intereses, pero, también, para estar informada sobre todo lo que acontece en el mundo, ya que la principal característica de Twitter es que allí encuentras información en tiempo real. Desde el 24 de julio de 2023, Twitter pasa a llamarse X.

2.5.6. YouTube

YouTube es un sitio web para compartir vídeos, muy popular y gratuito, que permite a los usuarios registrados subir y compartir clips de vídeo en línea. Para ver los vídeos, no es obligatorio registrarse. Lanzado en 2005 por antiguos empleados de PayPal, fue adquirido por Google Inc. en octubre de 2006 por 1.65 mil millones de dólares en acciones de Google. El sitio permite a los usuarios subir, ver, evaluar, compartir y comentar los vídeos, y hace uso de tecnología WebM, H.264 / MPEG-4 AVC y Adobe Flash Video para mostrar una amplia variedad de vídeos generados por los usuarios y organizaciones. El contenido disponible incluye clips de vídeo, cortes de televisión, vídeos musicales, avances de películas y otros contenidos como blogs de vídeo, vídeos cortos originales y vídeos educativos.

3. Resultados

Al ser una experiencia práctica, se deducen las acciones realizadas durante el proyecto y su divulgación en las redes sociales, especialmente en la última práctica de la asignatura donde se refleja la utilización y desarrollo de las diferentes redes sociales a través de grupos de trabajo fomentando el aprendizaje cooperativo y colaborativo.

3.1. Práctica entregada al alumnado

En ella, se deduce la introducción, metodologías activas y redes sociales a trabajar que quedarán desarrolladas posteriormente con los criterios de calificación y procedimiento que el alumnado debe realizar.

3.2. Trabajo cooperativo y colaborativo con redes sociales

Por medio del trabajo cooperativo y colaborativo se dedujeron las diferentes partes del trabajo comentado anteriormente, así como el desarrollo de sus fases. De esta manera, se justifica el trabajo del alumnado como herramienta metodológica utilizada en las últimas décadas como alternativa a la enseñanza tradicional, permitiendo dar respuesta a las necesidades que presentan

PRACTICS Nº8 UNIZAR

"Redes sociales en educación"
CURSO 2022/23



Redes sociales en educación

El mundo digital ha revolucionado la forma de vida de la sociedad y también ha cambiado la planificación e interacción del ámbito educativo. Hoy en día, resulta evidente que las redes sociales en educación son una herramienta fundamental para impulsar un nuevo modelo de aprendizaje entre el alumnado.

En este sentido, diversos especialistas del área aseguran que el uso de las TIC en educación puede ayudar a agilizar los procesos de enseñanza por parte de los docentes en sus centros educativos.

Producto didáctico



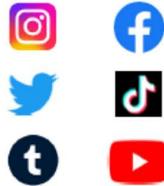
Proyecto de innovación educativa
"PRACTICS Unizar"

Metodologías activas



Aprendizaje cooperativo
Aprendizaje colaborativo
Aprendizaje basado en proyectos
Gamificación educativa

Apps y programas



This work is licensed under CC BY-NC-SA 4.0.
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Figura 3. Documento de la práctica PracTICS 8: Redes sociales en educación

nuestros estudiantes en este siglo. El hecho de enseñar de manera cooperativa es imprescindible en la sociedad actual, donde se trabaja la parte afectiva, social y cognitiva. Nuestros estudiantes presentan una habilidades y capacidades que son necesarias trabajar y compartir para obtener un aprendizaje significativo asignando, de esta manera, ciertas tareas y deberes de logro común en cuanto a la difusión de las redes sociales presentadas para alcanzar un aprendizaje en equipo y éxito grupal. De esta manera, si unimos las nuevas tecnologías, conseguimos un fomento del aprendizaje significativo en el que la era digital requiere a los docentes una preparación en conocimientos tecnológicos y su uso para responder a la nueva realidad educativa con la finalidad de brindar una educación de calidad competencial en el desarrollo de las TIC.

Con todo ello, la asunción de grupos de trabajo en la asignatura y en la práctica en particular se revela crucial para, por medio de las redes sociales, fomentar el aprendizaje cooperativo y colaborativo del alumnado.

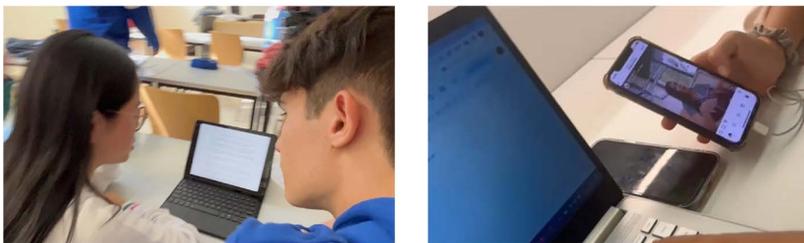


Figura 4. Trabajo grupal del alumnado

3.3. Redes sociales del proyecto

Como resultado visible, se trabajaron las diferentes redes sociales, las cuales mostraban contenido educativo trabajado en la asignatura, que fue potenciado a partir de ellas y en las que el alumnado mostró su interés y dedicación.

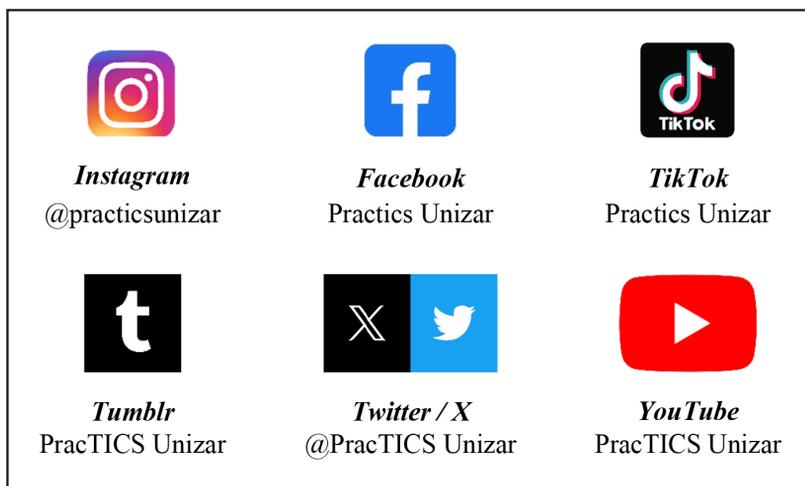


Figura 5. Redes sociales del proyecto «PracTICS». Fuente: elaboración propia

4. Discusión y conclusiones

Ante la singularidad de la experiencia práctica de innovación en las aulas, se mencionan las principales conclusiones que se alcanzaron con esta práctica docente del proyecto se focalizan en la figura del alumnado estudiante de Magisterio de Educación Primaria como protagonista en la adquisición de competencias TIC para su formación digital y posterior utilización como profesional de la educación en cuanto al desarrollo e implementación de redes sociales educativas con fines divulgativos. Del mismo modo, el acercamiento a la realidad educativa que le llevará a sumergirse en un aula en los cursos posteriores con la realización de prácticas escolares puede suponer una primera aproximación con aquello que se encontrará. Con todo ello, consideramos que la motivación y el aprendizaje significativo fueron determinantes a la hora de realizar esta experiencia en el proyecto teniendo diferentes productos didácticos relacionados con sus prácticas y que, a su vez, se desprenden de los contenidos teóricos vistos en cuanto a las variables psicológicas dentro de la asignatura. Además, la realización de las prácticas en grupos pequeños supone la asunción de tareas y quehaceres que se relacionan con la optimización del aprendizaje cooperativo y colaborativo.

A modo de enumeración, se mencionan las siguientes:

- Aumento de la motivación del alumnado.
- Incremento de la cohesión grupal entre los componentes.
- Realización de aprendizajes funcionales adaptados a alumnado escolar.
- Desarrollo de redes sociales en educación.
- Implementación de redes sociales con fines divulgativos.
- Potenciación del aprendizaje cooperativo y colaborativo.
- Aprendizaje *learn to know* en su futura labor profesional.
- Aplicación práctica de los contenidos teóricos.
- Aumento de la comunicación intragrupal en la asunción de responsabilidades.
- Fomento de la competencia digital en futuros docentes.

4.1. Prospectivas de futuro

Las principales prospectivas de futuro del proyecto se relacionan con:

- Evaluación longitudinal de las experiencias en cuanto a la medición de variables.
- Incorporación de nuevas metodologías activas latentes en las aulas.
- Elaboración de programas de intervención en otras áreas o temáticas.
- Nuevas redes sociales actuales que complementen las ya trabajadas.
- Creación de recursos comunes del alumnado.
- Trabajo con otras entidades educativas y/o asociaciones sin ánimo de lucro.
- Sistemas de autoevaluación de sus aprendizajes y/o competencias.
- Evaluación autónoma de las competencias grupales.
- Sistema de transferibilidad para otros cursos del Grado.
- Incremento de grupos de aplicación en otros cursos del Grado.

5. Referencias bibliográficas

- Anderson, T. y Dron, J. (2011). Three generations of distance education pedagogy. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 12(3), 80-97. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v12i3.890>
- Asunción, S. (2019). Metodologías Activas: Herramientas para el empoderamiento docente. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes* 2.0, 7(1), 65-80. <https://doi.org/10.37843/rted.v7i1.27>
- Azorín, C. (2018). El método de Aprendizaje Cooperativo y su aplicación en las aulas. *Perfiles educativos*, 40(161), 181-194. <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2018.161.58622>
- Buenaño-Barreno, P. N., González-Villavicencio, J. L., Mayorga-Orozco, E. G. y Espinoza-Tinoco, L. M. (2021). Metodologías activas aplicadas en la educación en línea. *Domino de las Ciencias*, 7(4), 763-780. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i4.2448>
- Gabarda, V., Colomo, E. C. y Romero, M. (2019). Metodologías didácticas para el aprendizaje en línea. *ReiDoCrea: Revista electrónica de investigación y docencia creativa*, 8, 19-36. <https://www.ugr.es/~reidocrea/8.2-2.pdf>
- Gil-Fernández, R. y Calderón-Garrido, D. (2021). Implicaciones de la Teoría de Usos y Gratificaciones en las prácticas mediadas por redes sociales en el ámbito educativo. Una revisión sistemática de la literatura Una revisión sistemática de la literatura. *Aloma: revista de psicología, ciències de l'educació i de l'esport Blanquerna*, 39(2), 63-74.
- Juárez, M., Rasskin, I. y Mendo, S. (2019). El Aprendizaje Cooperativo, una metodología activa para la educación del siglo XXI: una revisión bibliográfica. *Revista Prisma Social*, 26, 200-210.
- Kinshuk., Chen, N. S., Cheng, I. L. y Chew, S. W. (2016). Evolution is not enough: Revolutionizing current learning environments to smart learning environments. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*, 26(2), 561-581. <https://doi.org/10.1007/s40593-016-0108-x>
- Manca, S. y Ranieri, M. (2016). Is it a tool suitable for learning? A critical review of the literature on Facebook as a technology-enhanced learning environment. *Journal of Computer Assisted Learning*, 32(6), 487-504. <https://doi.org/10.1111/jcal.12007>
- Peralta, D. y Guamán, V. (2020). Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje de los estudios sociales. *Sociedad & Tecnología*, 3(2), 2-10. <http://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/62/414>

- Selwyn, N. (2016). *Digital technology and the contemporary university*. Degrees of digitization. Routledge.
- Usán, P. y Salavera, C. (2020). *Metodologías activas en el aula: innovación educativa para fomentar el aprendizaje significativo del alumnado*. Pregunta.