



# Redes Sociales en Educación

Dr. Francisco José García Peñalvo

Departamento de Informática y Automática  
GRupo de investigación en InterAcción y eLearning (GRIAL)  
Universidad de Salamanca

[fgarcia@usal.es](mailto:fgarcia@usal.es)

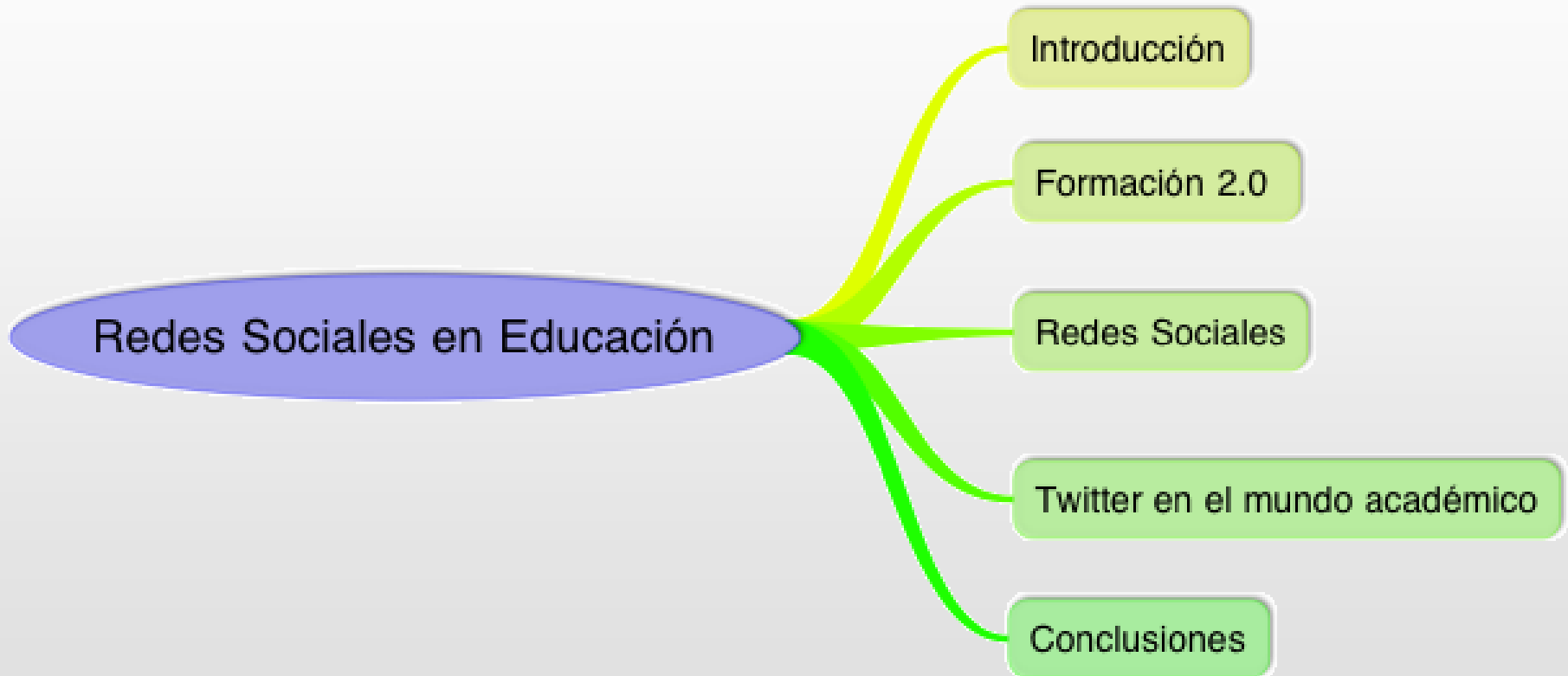
<http://grial.usal.es>

<http://twitter.com/frangp>

**Máster en las TIC en la Educación: Análisis y Diseño de Procesos,  
Recursos y Prácticas Formativas**

Facultad de Educación – 15 de febrero 2012

# Sumario





Door of consciousness by AndreyBobir  
<http://www.deviantart.com>

# 1. INTRODUCCIÓN

# Evolución de la Web



## Web

### Web 1.0

El concepto original. Páginas estáticas HTML que no eran actualizadas frecuentemente. La estética visual se considera como un factor relevante

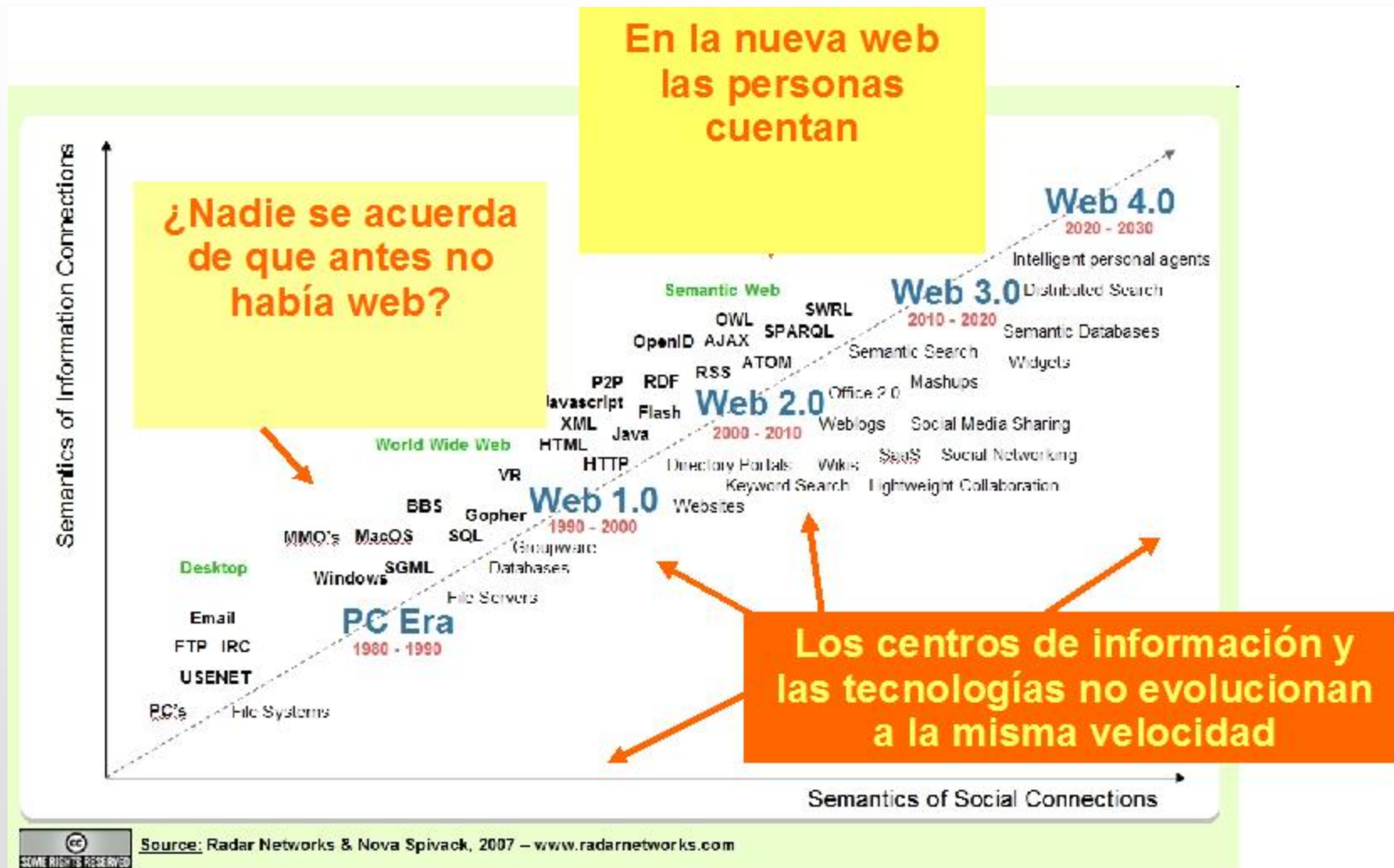
### Web 1.5

Sitios web más dinámicos. CMS sirven páginas HTML dinámicas creadas al vuelo desde bases de datos. La estética visual se considera como un factor relevante

### Web 2.0

El uso de la Web está orientado a la interacción y redes sociales. Pueden servir contenido que explota los efectos de las redes. Es decir, los sitios web 2.0 actúan más como puntos de encuentro que como webs tradicionales

# Evolución de la Web



# Web 2.0 y socialización



Tecnologías de la información  
Tecnologías de la comunicación  
Tecnologías de la **participación**

Equipos y aplicaciones  
Medios de conexión  
**Personas**







# Social Media

- Los medios sociales (*social media*) basados en la filosofía 2.0 tienen una presencia creciente en nuestra sociedad, las empresas/instituciones no son ajenas a esta realidad y tiene una gran influencia en su capital intelectual



<http://www.flickr.com/photos/matthamm/2945559128/>

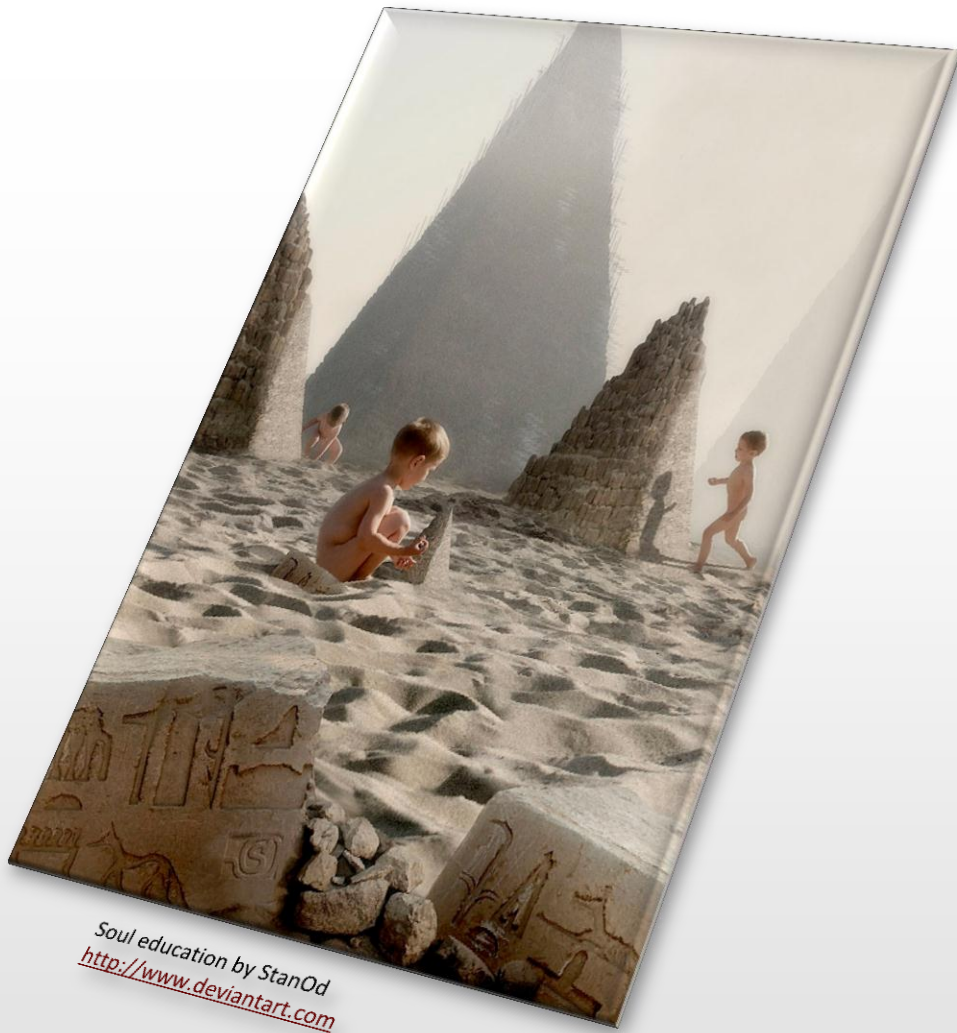


# Social Media Revolution 2011



**Welcome to the Social Media Revolution**

<http://www.youtube.com/watch?gl=ES&v=3SuNx0UrnEo>



Soul education by StanOd  
<http://www.deviantart.com>

## 2. FORMACIÓN 2.0

# Hacia el aprendizaje social

- Importancia social del proceso de aprendizaje y su evolución
- Tendencia hacia el aprendizaje social en cualquier momento y lugar
- Evolución de los medios y procesos de adquisición de conocimiento
- Contenidos en abierto
- Momento de ruptura hacia la Web 2.0

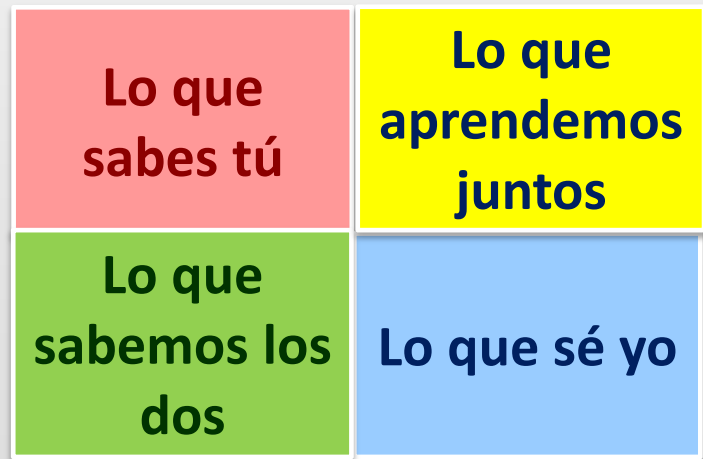
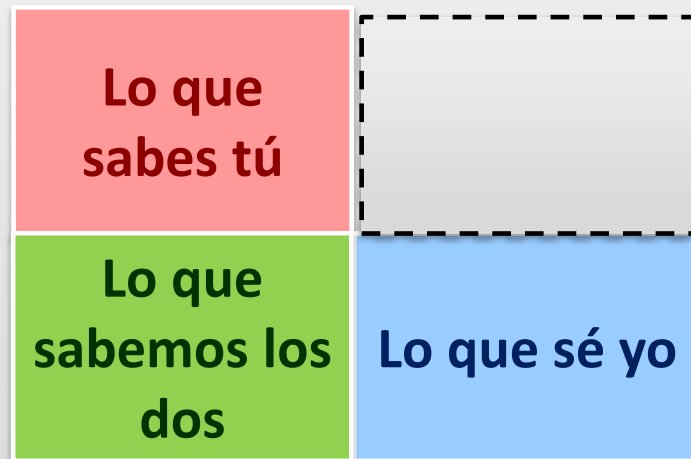
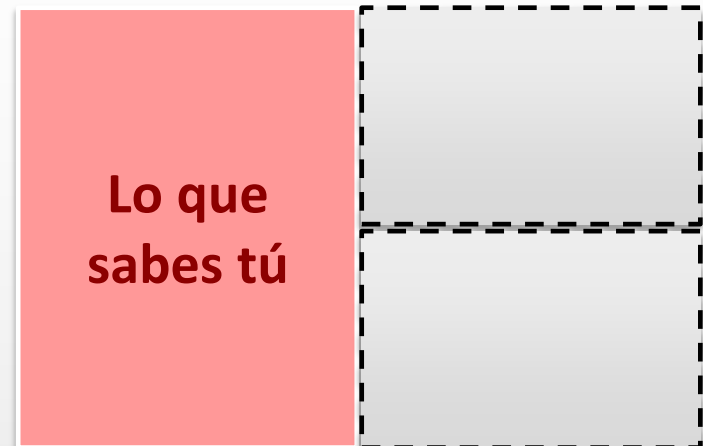
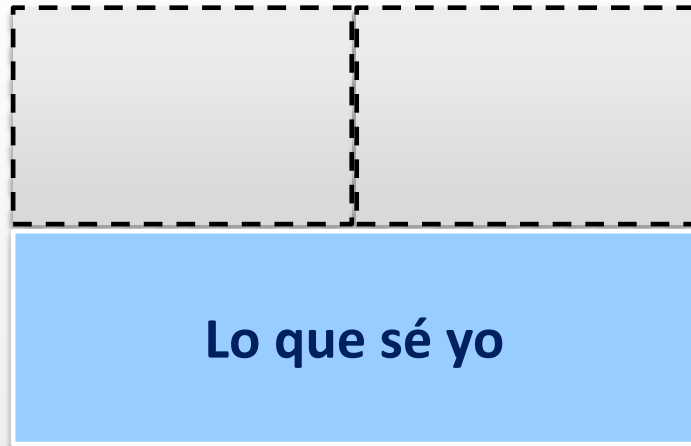


# Hacia el aprendizaje social



- Una de las principales actividades que puede llevar a cabo una comunidad virtual es el aprendizaje (Wenger)
  - ✓ Sistemas de aprendizaje social
- Una comunidad virtual alcanza el éxito cuando aporta beneficios sustanciales, a través de contenido orientado a los miembros y oportunidades de mejora, así como a través de la expansión de la comunidad conseguida con la participación y la socialización (Figallo)

# Entre todos es más fácil



Adaptado de <http://www.slideshare.net/jardao/las-redes-sociales-elemento-clave-en-el-aprendizaje-informal>



# eLearning 2.0

- Aplicación a la educación de la Web 2.0
  - ✓ Cambio tecnológico y metodológico
  - ✓ Aprendizaje como actividad social
    - Medios de comunicación
    - Otros actores involucrados en el aprendizaje
    - La sociedad como factor formador

- Modelo constructivista social



# eLearning 2.0

- Cambio no agresivo
  - ✓ Aplicación de algunas de las tecnologías disponibles como *wikis*, foros, *chats*, RSS, contenidos según estándares
  - ✓ Construir combinando/reutilizando servicios y contenidos (*mash-ups*)
- Nuevo modelo de concepción
  - ✓ Cualquiera puede ser autor de contenidos (*Net Generation creates its own media*)



# eLearning 2.0

- La idea es abrir el aprendizaje más allá de los límites de las plataformas y los objetos en ellas contenidos
- Se debe aprovechar los flujos/ oportunidades de aprendizaje que surgen en la Red
- Búsqueda de un aprendizaje más inmersivo (*Learning by doing*)



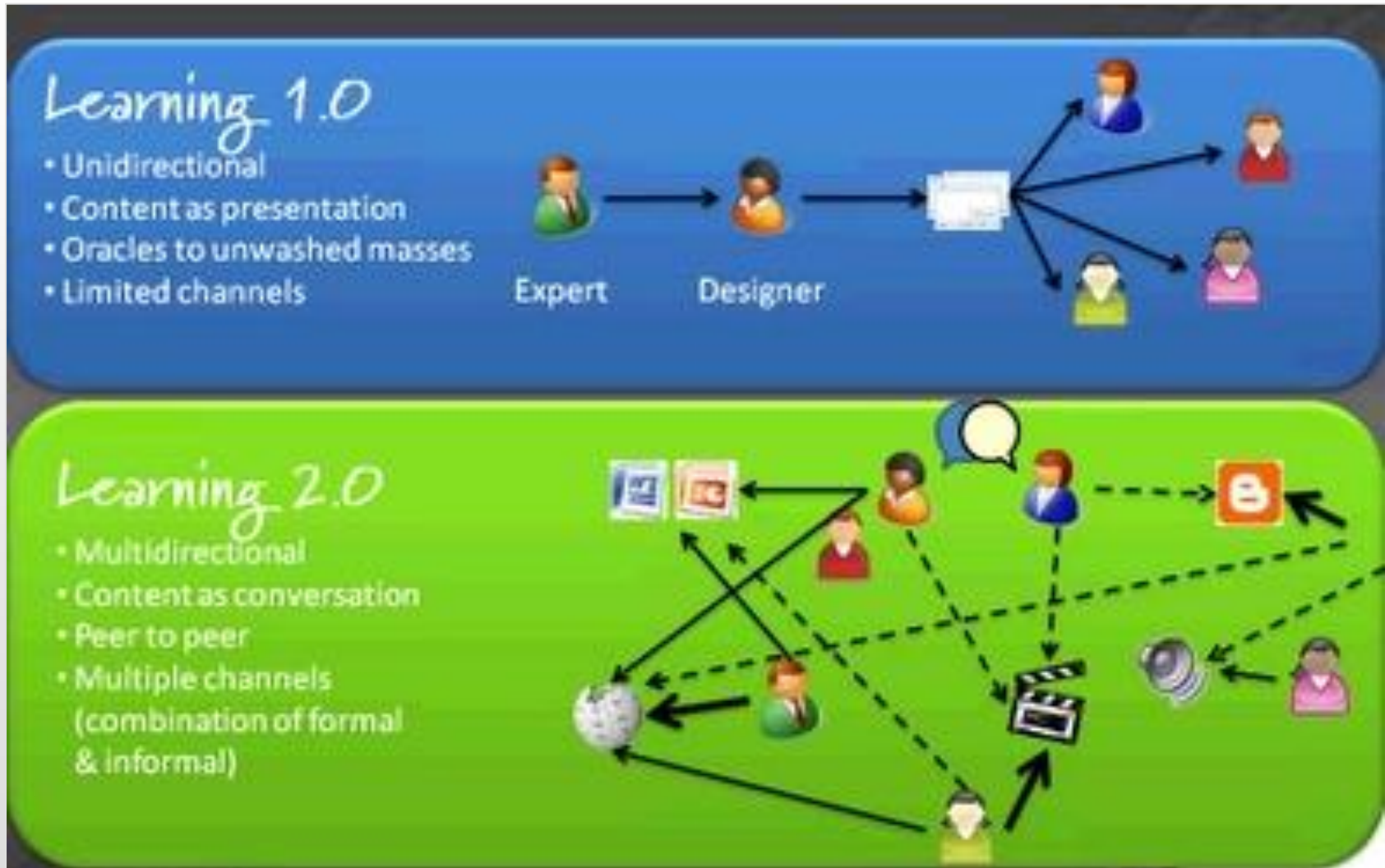
# eLearning 2.0

- Se busca un aprendizaje colaborativo
  - ✓ El aprendizaje ocurre al conectar a los estudiantes entre sí
  - ✓ El aprendizaje necesita de conversación e interacción
- Importancia del aprendizaje informal
- Entornos personalizados de aprendizaje





# eLearning 2.0





# Serious games

- En la metáfora del “aprender haciendo” las simulaciones, los laboratorios virtuales y los juegos tienen un papel destacado
- Son contenidos que perfectamente se pueden integrar en un diseño instruccional de una acción formativa
- Son contenidos que tienen un coste elevado



# Serious games



Dynamic Virtual Human Technology™



Team Training



Resource Management



# Redes sociales

- La mayor expresión de las comunidades virtuales en el contexto de la Web Social o Web 2.0 son las redes sociales
- La aplicación de las redes sociales (tecnologías de *Social Media*) para el aprendizaje influye en la forma en que muchas personas aprenden, trabajan y colaboran en muchas organizaciones



Hands by morganaarau  
<http://www.deviantart.com>

## 3. REDES SOCIALES

# Definición de Red Social



- Las Redes son formas de interacción social, definida como un intercambio dinámico entre personas, grupos e instituciones en contextos de complejidad. Un sistema abierto y en construcción permanente que involucra a conjuntos que se identifican en las mismas necesidades y problemáticas y que se organizan para potenciar sus recursos (Aruguete, 2001)
- Las redes sociales son estructuras sociales compuestas de grupos de personas, las cuales están conectadas por uno o varios tipos de relaciones, tales como amistad, parentesco, intereses comunes o que comparten conocimientos (Wikipedia)



# Definición de Red Social

- Estructura social que se puede representar en forma de uno o varios grafos en los cuales los nodos representan individuos (a veces denominados actores) y las aristas relaciones entre ellos
- Redes sociales en Internet son aplicaciones web que permiten conectar a las personas con sus "amigos" e incluso realizar nuevas "amistades"



# Reglas de la vida en la Red Social



- Las redes sociales tienen dos aspectos fundamentales
  - ✓ Hay conexión
    - Tiene que ver con quién está conectado con quién
  - ✓ Hay contagio
    - Que concierne a lo que fluye por los vínculos
    - Lo que fluye se comporta de acuerdo con unas reglas
- Hay una serie de reglas relativas a las conexiones y a la forma en que se contagian las redes sociales, es decir, en cuanto a su estructura y función (Christakis y Fowler, 2010)
  - ✓ Principios que explican el porqué los vínculos puedan hacer que el todo sea mayor que la suma de sus partes

# Reglas de la vida en la Red Social

1ª regla: somos nosotros quienes damos forma a nuestra red

2ª regla: nuestra red nos da forma a nosotros

3ª regla: nuestros amigos nos influyen

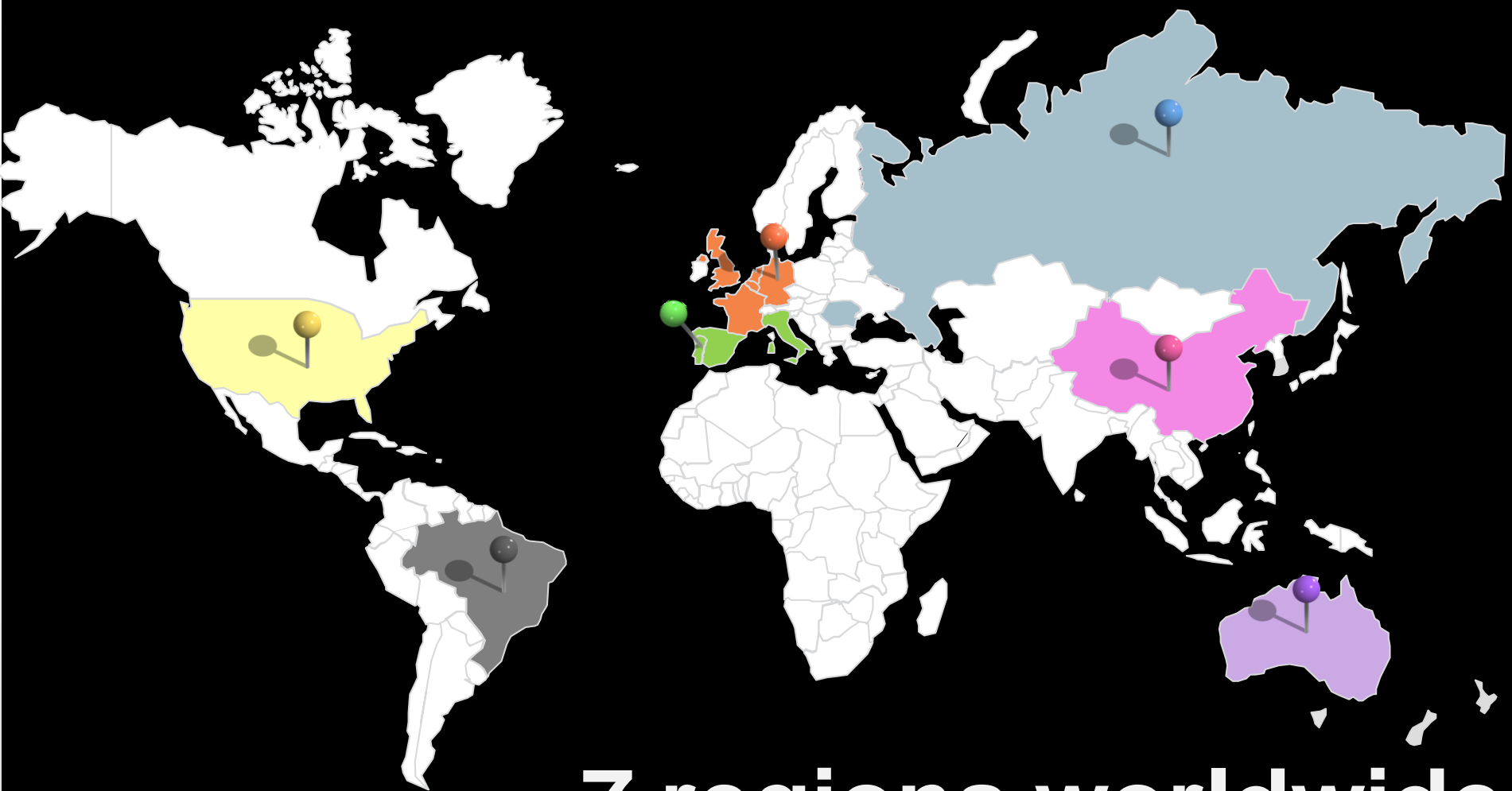
4ª regla: los amigos de nuestros amigos también nos influyen










# Algunos datos

- Un informe elaborado por la consultora **InSites Consulting** desvela que en el mundo existen 940 millones de personas registradas a las redes sociales de Internet (*Social Media around the world - Marzo 2010*) - <http://www.slideshare.net/stevenvanbelleghem/social-networks-around-the-world-2010>
- El 72% de los usuarios de Internet forman parte de al menos una red social

Throughout the report, results are reported on a total base and per region



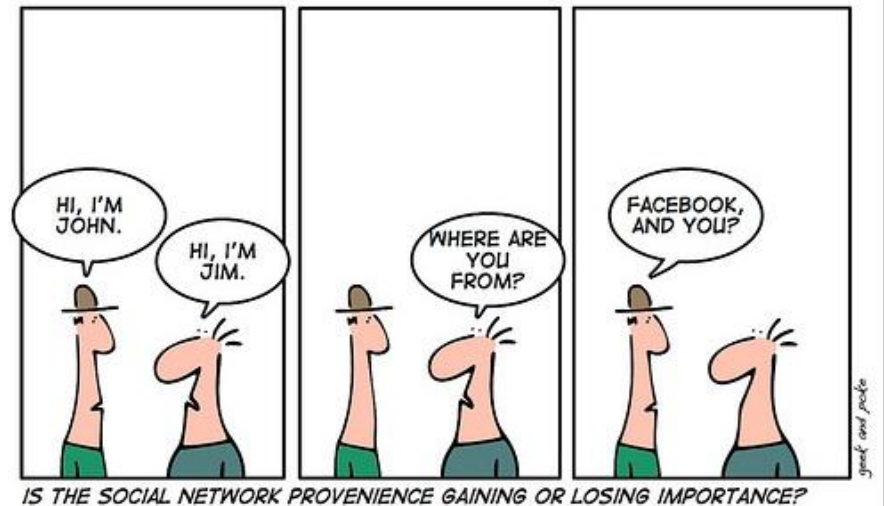
7 regions worldwide

-  Southern Europe
-  Australia
-  Eastern Europe
-  Southern America
-  Asia
-  Western Europe
-  Northern America



# Algunos datos

- Globalmente, Facebook es la red social más popular (51%) seguida de MySpace (20%) y Twitter (17%)



# Algunos datos

- En España la utilización de las redes sociales, es un fenómeno que se ha extendido de manera especialmente notable entre los jóvenes internautas de nuestro país, llegando a casi al 90% de los mismos en los estratos de población más joven
  - Las redes sociales han sido inicialmente adoptadas por los internautas de menor edad, que valoran especialmente la posibilidad de comunicación continua con amigos, así como el hecho de poder seguir la actualidad de sus grupos sociales que permite esta herramienta
  - Su uso se ha ido extendiendo hacia otros usuarios jóvenes de mayor edad, quienes valoran, entre otras cosas, el elemento nostálgico de las redes sociales, esto es, la posibilidad de recuperar antiguas amistades
- (eEspaña 2010)

# Algunos datos

- Facebook

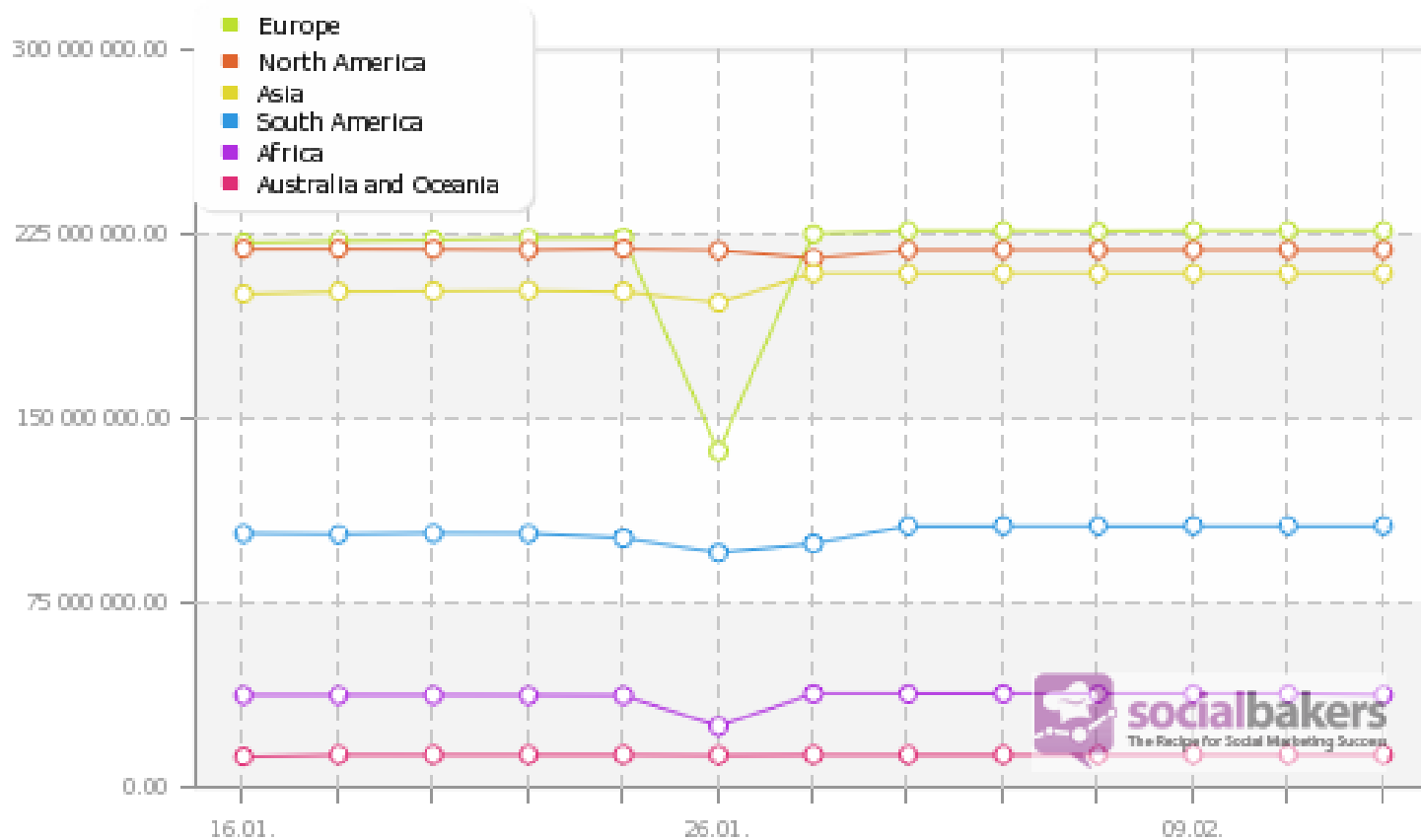
- ✓ Facebook cumplió el pasado 4 de febrero su octavo aniversario
- ✓ El 4-2-2004 Mark Zuckerberg -por aquel entonces estudiante de Harvard- ponía en marcha un proyecto web orientado a que los estudiantes de su campus se comunicaran, entablaran nuevas relaciones y compartieran intereses comunes
- ✓ En principio aquel proyecto solo estaba abierto a los usuarios de Harvard, aunque no tardaría en expandirse a otras universidades
- ✓ Más tarde, Facebook abriría el registro a colegios secundarios y a redes de trabajo hasta que en septiembre de 2006 permitiera el registro de cualquier usuario del mundo



# Algunos datos

- Facebook
  - ✓ Durante sus primeros años, el idioma de Facebook era el inglés, aunque en 2006 se lanzarían la versión en español y francés
  - ✓ Actualmente esta red social se encuentra disponible en más de 66 idiomas
  - ✓ Facebook es la red social con más usuarios de Internet
    - Superó los 800 millones en febrero de 2011
      - La cifra de usuarios que utilizan Facebook representa cerca del 10% la población mundial
      - Si Facebook fuera un país, sería el tercero en población
      - Hay más de 200 millones usuarios que pasan más de 55 minutos de media diaria conectados a Facebook

# Algunos datos



**Worldwide Facebook Users - 812 135 620**



# Algunos datos

- Mapa de las Redes Sociales en Iberoamérica  
(<http://www.iredes.es/mapa/>)

# iRedes

## MAPA DE LAS REDES SOCIALES EN IBEROAMÉRICA

### VERSION I



microblogging



juegos



agregadores



citas



general



temáticas



fotos



negocios



música



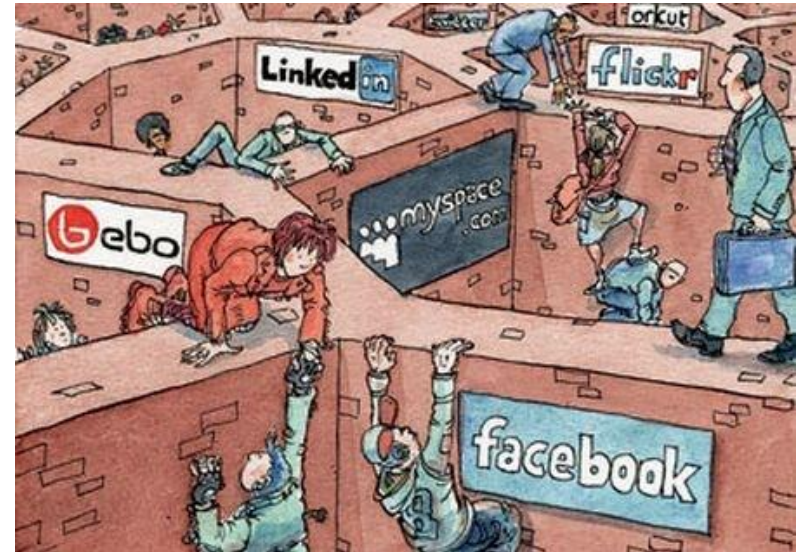
# Tipos de redes sociales

- Hay gran disparidad de tipos y usos de redes sociales
- Para poder discutir el potencial de las redes sociales en educación hay que hacer una clasificación de las mismas



# Tipos de redes sociales

- Temática
  - ✓ Redes sociales horizontales
  - ✓ Redes sociales verticales
    - Profesionales
    - De ocio
    - Mixtas
- Objeto
  - ✓ Relaciones sociales humanas
  - ✓ Contenidos
  - ✓ Inertes
- Plataforma
  - ✓ Web
  - ✓ MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) y Metaversos



# Redes sociales y aprendizaje

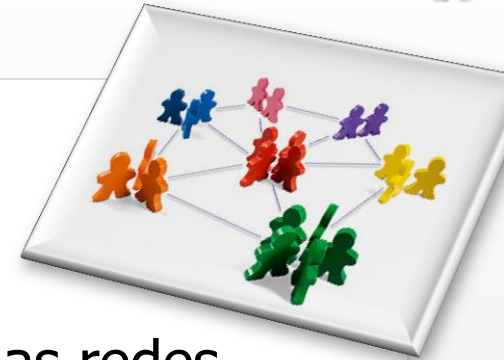
- Las redes sociales tienen un gran potencial para su aplicación en el aprendizaje formal y no formal y especialmente para el aprendizaje informal
- Entre sus principales ventajas potenciales
  - ✓ Potencian la interacción y la colaboración
  - ✓ Facilitan la mejora del ambiente de trabajo al incluir las relaciones sociales
  - ✓ Potencian las relaciones de pertenencia
  - ✓ Ofrecen posibilidades de estructurar los grupos de trabajo y unidades de coordinación
  - ✓ Obligan al uso masivo de las TIC (interesante forma de alfabetización digital en determinados contextos)
  - ✓ Facilitan el compartir/reutilizar recursos educativos





# Realidades a tener en cuenta

- Los patrones de uso de las redes sociales varían con el tipo de red social y la edad
  - ✓ Desde frecuencias de dos conexiones al día de media por usuario en las redes sociales horizontales hasta nueve veces por mes en las redes sociales verticales profesionales
- Resulta muy complicado crear una nueva red social o captar usuarios de otras redes sociales
  - ✓ Existe una fidelidad a las redes sociales a las que se pertenece (75%) y tendencia a no expandir la presencia a otras redes (43%) según el informe *Social Media around the world*
  - ✓ La combinación de perfiles entre redes sociales horizontales y verticales es una realidad





# Realidades a tener en cuenta

Usage | Knowledge  
Private versus Professional membership

84% of users are **only** member on a **personal** website...

**72%**

is member of at least 1 social network

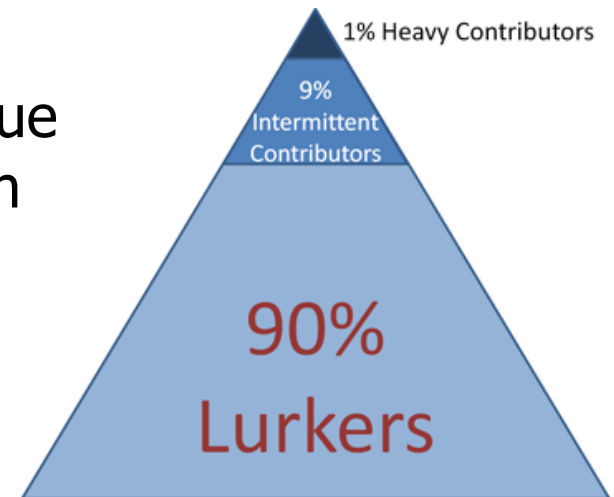


More professional-only memberships amongs older people & amongst male...

Fuente: Informe *Social Media around the world*

# Realidades a tener en cuenta

- Las redes sociales dependen de la participación de sus miembros para tener una razón para existir
- Según Jacob Nielsen ([http://www.useit.com/alertbox/participation\\_inequality.html](http://www.useit.com/alertbox/participation_inequality.html)) en las comunidades *online* se da lo que él denomina “regla de participación desigual”
  - ✓ Un 90% de los usuarios son lectores que observan y nunca contribuyen, también denominados *lurkers*
  - ✓ Un 9% contribuye, comenta, edita, aporta contenidos en alguna medida, de vez en cuando
  - ✓ Un 1% monopoliza la actividad, publica, edita, contribuye frecuentemente



# Realidades a tener en cuenta

- Una de las variables que mayor incidencia tiene en la adopción de las nuevas tecnologías es la edad de las personas

- ✓ Los más jóvenes hacen un uso muy intensivo de las TIC, esta intensidad se va reduciendo paulatinamente a medida que el análisis asciende en la pirámide demográfica

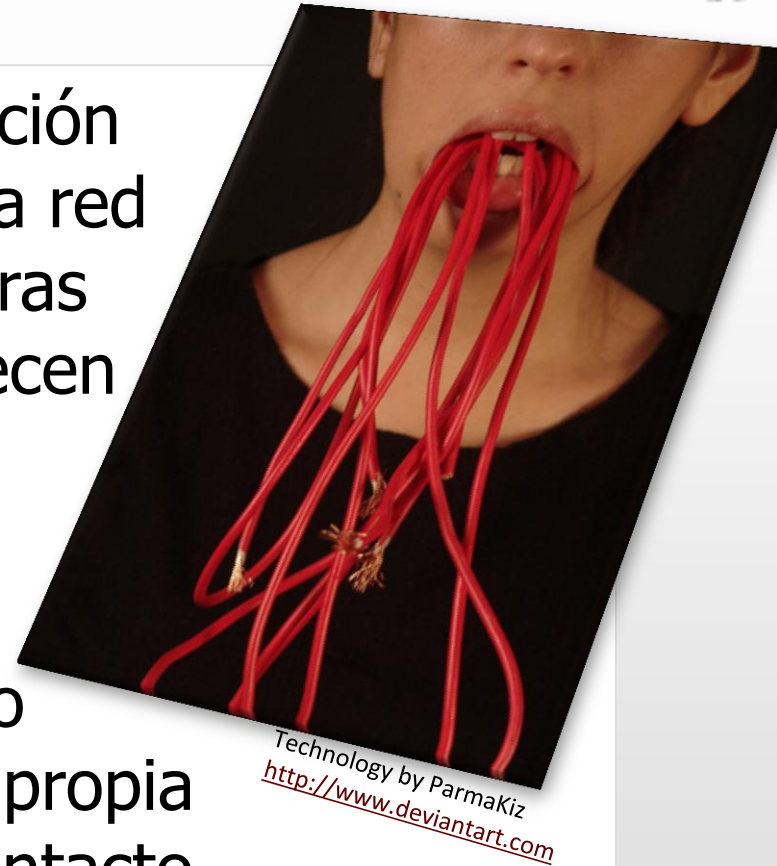
- ✓ El menor uso de las TIC se acentúa a partir de los 45-50 años, resultando especialmente relevante en la población mayor de 65 años



"WELL, YES, WE COULD READ YOUR BLOG... OR YOU COULD JUST TELL US ABOUT YOUR SCHOOL DAY."

# Realidades a tener en cuenta

- A veces, cegados por una fascinación tecnológica, se intenta utilizar una red social donde no es necesario y otras herramientas tecnológicas ya ofrecen todas las características de interacción entre los usuarios sin necesidad de “obligarles” a pertenecer a una red en la que no están interesados, más allá de la propia actividad que les ha puesto en contacto





## 4. TWITTER EN EL MUNDO ACADÉMICO

# Twitter en educación

- Cada vez más docentes encuentran en Twitter una aplicación educativa
- La filosofía del *microblogging* por su eficiencia y forma de comunicación directa está encontrando su hueco en el ámbito educativo
- Twitter es una herramienta muy efectiva para la creación de grupos de trabajo, así como para el posterior análisis de la experiencia del trabajo en grupo



# Usos prácticos

- **Anuncios**
- **Información adicional**
- **Enlaces**
- **Magnífico para la historia**
- **Diálogos, debates y conversaciones en torno a un tema**

Fuente: <http://www.whatsnew.com/2011/02/11/uso-de-twitter-en-el-mundo-academico/>

# Usos prácticos

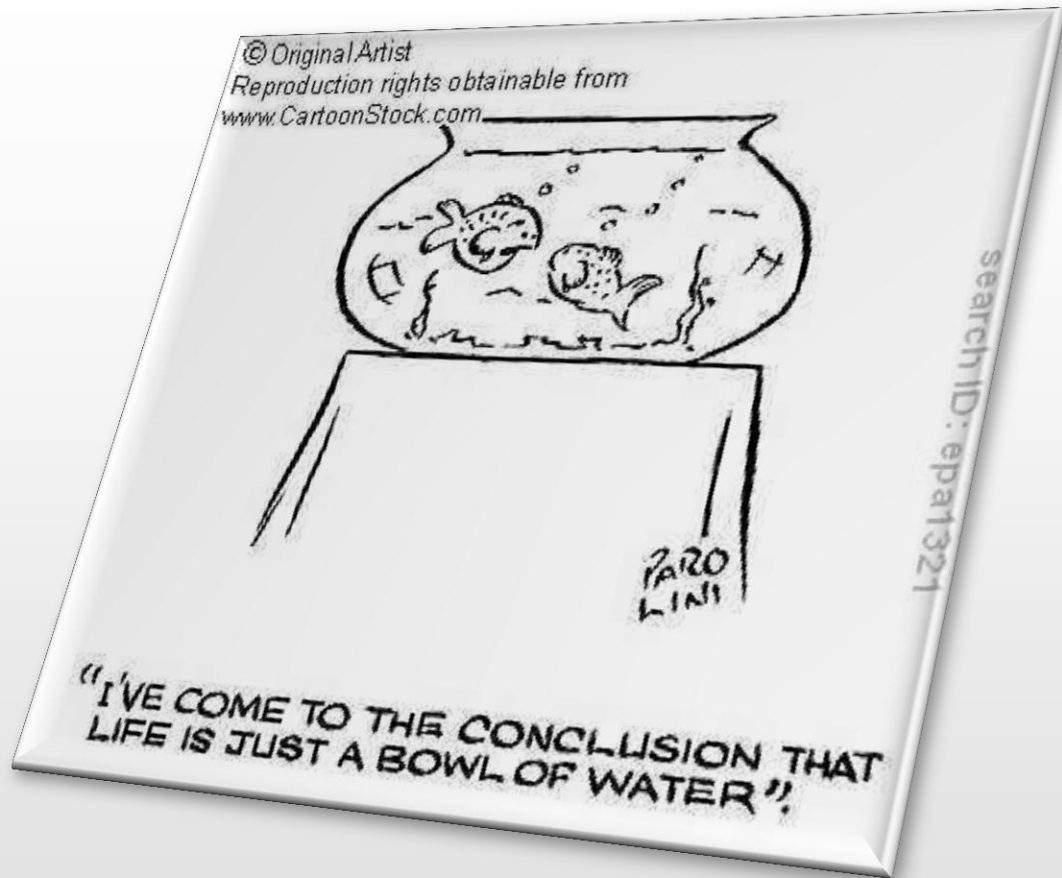
- Tablón de anuncios
- Hacer resúmenes
- Compartir enlaces
- Twitter al acecho
- El Tweet del tiempo
- Micro Encuentros
- Micro Escritura
- Lingua Tweeta
- Tweming
  - ✓ Comenzar un meme (de acuerdo a una etiqueta única precedida por #) para que todo el contenido creado sea capturado automáticamente por Twemes u otro agregador
- Twitter Pals

Fuente: <http://steve-wheeler.blogspot.com/2009/01/teaching-with-twitter.html>

# Usos prácticos

- **Send reminders**
- **Share links**
- **Teachers can collaborate**
  - ✓ Hashtags #edchat and #edtech
- **Bring a historical figure to life**
- **Encourage creativity**
- **Keep the discussion going**
- **Create a scavenger hunt**
- **Start an online book-club**
- **Learn a language**
- **Brainstorming**
- **Twitter Tools**

<http://thenextweb.com/twitter/2011/06/23/how-to-use-twitter-in-the-classroom/?asid=feffc42>



## 5. CONCLUSIONES

# Conclusiones

- Las redes sociales son un elemento clave en el aprendizaje social (especialmente en el aprendizaje informal)
  - ✓ Que ante la dificultad de acercar mundo, sociedad y relaciones sociales al aula...



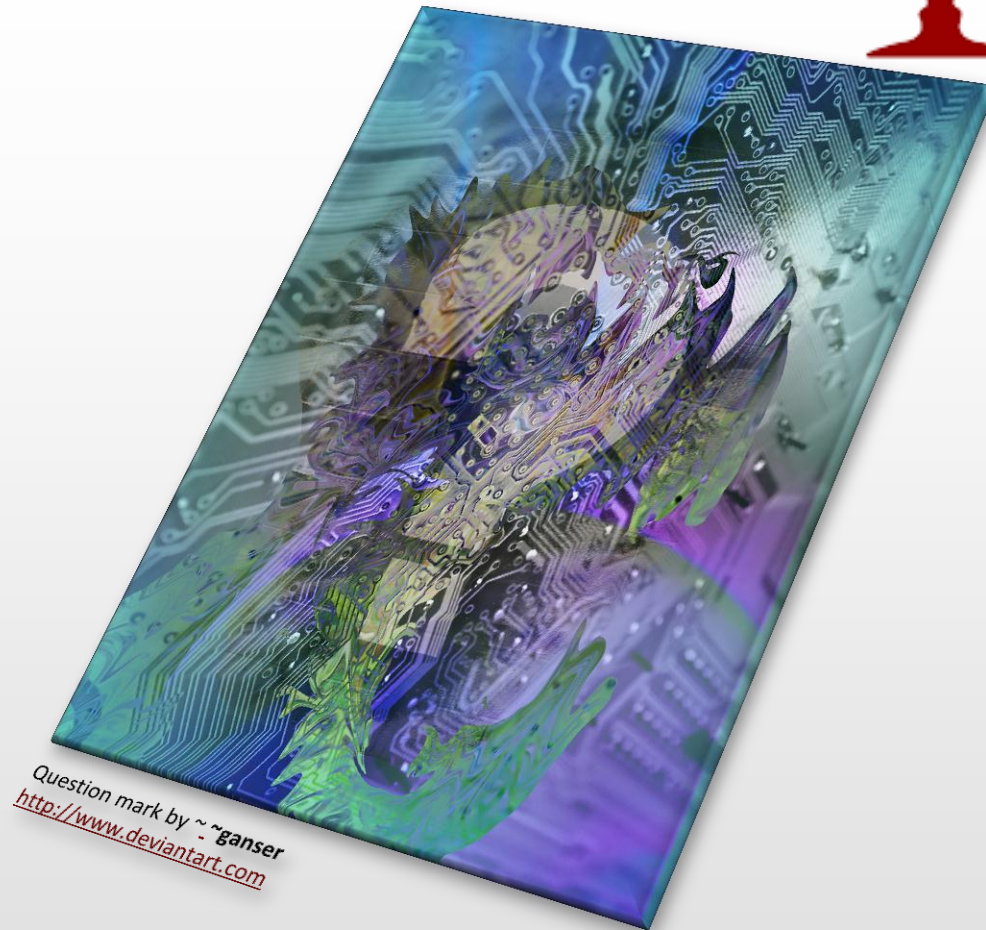
# Conclusiones

- ✓ ...han propiciado un cambio, convirtiéndose en herramientas fundamentales y de gran potencial para acercar el aprendizaje informal al aprendizaje social
- ✓ El reto está en integrarlas y sacar beneficio en la educación formal y no formal



Colourfull Social Network by Pylecottle  
<http://www.deviantart.com>





Question mark by ~ganser  
<http://www.deviantart.com>

# PREGUNTAS

# Grupo GRIAL



- Nos puedes seguir en...
  - ✓ <http://grial.usal.es>
  - ✓ <http://www.facebook.com/grialusal>
  - ✓ [http://twitter.com/grial\\_usal](http://twitter.com/grial_usal)





# Redes Sociales en Educación

Dr. Francisco José García Peñalvo

Departamento de Informática y Automática  
GRupo de investigación en InterAcción y eLearning (GRIAL)  
Universidad de Salamanca

[fgarcia@usal.es](mailto:fgarcia@usal.es)

<http://grial.usal.es>

<http://twitter.com/frangp>

**Máster en las TIC en la Educación: Análisis y Diseño de Procesos,  
Recursos y Prácticas Formativas**

Facultad de Educación – 15 de febrero 2012