

TFM

ENREDARSE CON LAS REDES: REDES SOCIALES EDUCATIVAS.

AUTOR: Z.A. LEMOLT GARCÍA- LAGO

1. INTRODUCCION Y JUSTIFICACIÓN.....	3
2. ESTADO DE LA CUESTION Y RELEVANCIA.....	7
2.1. ¿QUÉ ENTENDEMOS POR <i>REDES SOCIALES</i> ?	7
2.2. ALGUNOS DATOS GENERALES SOBRE LA EVOLUCIÓN Y LAS TENDENCIAS DE LA SOCIEDAD ESPAÑOLA DE LA INFORMACIÓN.....	9
2.3. FILOSOFÍA DE LAS REDES SOCIALES Y LAS LICENCIAS CREATIVE COMMONS.	10
2.4. BREVE HISTORIA DE LAS REDES SOCIALES.	12
3. OBJETIVOS	14
4. CLASIFICACION GENERAL DE REDES	15
5. REDES SOCIALES EN EL AMBITO EDUCATIVO	18
5.1. EJEMPLOS DE REDES SOCIALES GENERALISTAS QUE PUEDEN SER ADAPTADAS PARA USO EDUCATIVO.	19
5.2. REDES EDUCATIVAS.	22
5.3. JUSTIFICACIÓN DEL USO DE LAS REDES SOCIALES EN EL AULA.	26
6. MATERIALES Y MÉTODOS.....	28
6.1. TWIDUCATE.	29
6.2. REDALUMNOS.	33
6.3. EDMODO.	37
6.4. FACEBOOK GROUPS / PÁGINAS.	43
6.5. COMPARATIVA Y RESULTADOS.	45
6.6. EJEMPLO DE UTILIZACIÓN DE UNA RED SOCIAL.....	49
7. CONCLUSIONES	57
APÉNDICE.....	58
GLOSARIO	60
BIBLIOGRAFÍA.....	65

1. INTRODUCCION y JUSTIFICACIÓN.

Resulta impresionante el cambio que ha dado nuestra sociedad en los últimos cien años. Es un cambio de tal magnitud, que resulta difícil predecir cómo serán nuestras vidas en el futuro. Vivimos en una sociedad claramente influenciada por la globalización y la información. La economía, la ciencia y la tecnología han alcanzado unos niveles de desarrollo inimaginables en un corto espacio de tiempo. Un ejemplo a modo de reflexión: “en los últimos treinta años se ha producido más información que en los cinco mil anteriores” (Ambrós, A y Breu, R, 2011, p.178).

¿Cuál es el recurso más valioso para potenciar el crecimiento económico? Sin duda alguna: el conocimiento. El conocimiento como motor del desarrollo personal y profesional. El conocimiento como llave para adquirir destrezas y transformarlas en **competencias**.

En el informe del Eurydice, en el 2002, los expertos europeos definieron cuáles serían las destrezas, actitudes y competencias clave de las personas, que les permitirían acceder y disponer de las posibilidades para hacer frente a una sociedad que se rige por el conocimiento.

Por otro lado, la OCDE, en el mismo año, dio a conocer su propuesta de **competencias** en el proyecto denominado DeSeCo¹ y su definición de las mismas como: “la capacidad de responder a demandas complejas y llevar a cabo tareas diversas de forma adecuada. Suponía una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivaciones, valores éticos, actitudes, emociones y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz”

El proyecto buscaba definir las competencias básicas que son necesarias para desenvolverse en la sociedad y las denominó: **ley competente o competencias clave**. En ese marco de análisis, describió

(1) Puede consultarse la legislación siguiente: para ver cómo las competencias clave de DeSeCo se trasladan primero al ámbito de la Unión Europea como competencias fundamentales en la Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006 (DOUE, 30 diciembre 2006). Y cómo, esas competencias clave publicadas en el DOUE se trasladan al currículo español como competencias básicas a través del R.D. 1.513/2006, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la educación primaria (BOE 8 diciembre de 2007) y a través del R.D.1.631/2006 por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la educación secundaria obligatoria (BOE 5 de enero de 2007).

tres categorías de competencias clave:

1. Competencias que permiten dominar los instrumentos socioculturales necesarios para **interactuar con el conocimiento**, tales como el lenguaje, símbolos y números, información y conocimiento previo, así como también con instrumentos físicos como los ordenadores.
2. Competencias que permiten **interactuar en grupos heterogéneos**, tales como: relacionarse bien con otros, cooperar y trabajar en equipo, y resolver conflictos.
3. Competencias que permitan **actuar autónomamente**, como comprender el contexto donde se actúa y decide, crear y administrar planes de vida y proyectos personales, y defender y afirmar los propios derechos, intereses, necesidades y límites.

Este conjunto de competencias básicas debe permitir al individuo integrarse en un ámbito social y adaptarse a situaciones conocidas o imprevisibles. Tener la capacidad de actualizarse empieza a ser más importante que saber algo en un momento dado.

Como ya se ha dicho, la sociedad cambia y con ella las necesidades de los individuos, los medios de transmisión de información y también la manera de acceder a los contenidos. El progreso tecnológico hace que los conocimientos que hoy se tienen se queden obsoletos en poco tiempo. Es por tanto una realidad que los trabajadores deberán cambiar de trabajo, recibir una nueva formación, es decir reciclarse a lo largo de toda su vida laboral.

En este contexto de continuo cambio, tenemos que estar preparados para afrontar los retos que se nos presentan. Esta sociedad de la información exige en materia de educación, cambiar los modelos de transmisión de contenidos habituales en nuestros centros, a favor de otro tipo de metodología, centrada en el estudiante, en el aprendizaje autónomo y colaborativo y en la consecución de estas competencias básicas.

Las estructuras educativas convencionales siguen considerando el conocimiento como algo estático, y ahora más que nunca es algo dinámico, que cambia continuamente. La nueva red, más conocida como la web 2.0, ha

supuesto una auténtica revolución. Una nueva forma de entender el mundo y de acceder a la información.

El concepto de Web.2.0 nace en el año 2003 y hace referencia al fenómeno social que surge a partir del desarrollo de ciertas aplicaciones de internet. El sujeto pasivo, que solamente recibía información, pasa a ser **sujeto activo**, que **participa, interacciona y aporta**.

La web 1.0 se basaba en páginas estáticas en formato HTLM que no recibían retroalimentación por parte de los usuarios.

El espíritu de la web 2.0 es una **actitud**, orientada a la interacción y a las redes sociales.

¿Qué es lo que ha hecho posible este cambio? Por un lado, está la aparición de gran número de tecnologías que facilitan intercambios de información entre usuarios no expertos. Ahora se pueden manejar, modificar y crear contenidos; esto hasta hace unos pocos años era tarea exclusiva de los administradores de las webs en internet. Por otro lado, todas estas herramientas responden a nuestra **necesidad** como personas humanas **de estar vinculados** unos con otros.

Los sitios Web 2.0 actúan como puntos de encuentro y están formados por plataformas para publicación de contenidos, redes sociales, portales de alojamiento de audio o de videos...etc.

La web 2.0 la forman **comunidades de usuarios** que se **reúnen, participan, comparten** recursos, y los elaboran de una forma **colaborativa**. El pensamiento no se desarrolla de forma individual, sino en interacción con los demás y además la discusión es parte del proceso.

El **conocimiento se comparte**, la © del copyright se diluye, las redes abren una posibilidad real: **“comunicar”, “compartir” y “colaborar”** estas tres tienen un potencial inmenso. Tú me das, yo te doy, todos aprendemos y crecemos, juntos creamos una **comunidad**.

Los principios de la web 2.0 encajan perfectamente con mi forma de concebir la educación y con todo lo que he aprendido este año en el máster.

Se sale por fin del aprendizaje tradicional de reproducir modelos, para entrar en otra perspectiva del aprendizaje. Colaborando, creciendo, compartiendo.

Pero este giro no solamente afecta a los alumnos, sino también a los docentes. Si estamos ante un cambio en la manera de aprender, debemos también plantearnos qué efecto puede tener en la manera de enseñar.

¿Cuáles son las destrezas o competencias que debemos potenciar?

- **Comunicación y colaboración en los entornos laborales:** personas trabajando conjuntamente en proyectos, pero no necesariamente en un mismo espacio físico. Se comunican utilizando la tecnología.
- **Creatividad e innovación** en el trabajo: desarrollar nuevas ideas y tener en cuenta los diferentes puntos de vista.
- El **pensamiento crítico** y la **resolución de problemas** en todos los ámbitos (laboral y social)
- **Información y alfabetización tecnológica.**
- **Independencia, adaptabilidad y flexibilidad.**

Por todo ello, **los entornos sociales** que ofrecen las aplicaciones de la web 2.0 y en particular **las redes sociales**, constituyen un **instrumento idóneo para ese cambio.**

2. ESTADO DE LA CUESTION Y RELEVANCIA

2.1. ¿Qué entendemos por *redes sociales*?

El vocablo de uso sajón “networking” podría traducirse literalmente como “**redeando**”, aunque no es una expresión muy utilizada. Resulta más adecuado interpretarlo como “**trabajo en red**” o como “**gestión de la red de contactos**”. De cualquiera de las maneras, su significado se amplía a una nueva forma de entender los vínculos entre personas mediante plataformas virtuales y la influencia que ejercen estos vínculos. Este sentido ha desplazado por su reciente popularidad a otros con mucha más tradición en las ciencias sociales.

La teoría de las redes se remonta a los años treinta y hasta su sentido actual, se ha alimentado de distintas corrientes provenientes de la antropología, la sociología, la psicología con “la teoría de sociogramas” y las matemáticas con “la teoría de los grafos”.

Para esta última, un grafo es una estructura matemática conformada por un conjunto de nodos (que representa a los actores sociales) y por un conjunto de arcos o aristas (que representan los lazos).

Así de entrada, las redes parecen una maraña difícil de interpretar. Pero aunque no lo creamos, existen modelos de interacción por los cuales la sociedad está formada, además de por individuos, por patrones de relaciones.

Desde esta perspectiva, el concepto de “Red social” implica dos elementos: a) nodos y b) vínculos. En términos generales los nodos pueden representar diferentes tipos de unidades de análisis (personas, familias, comunidades, grupos étnicos, organizaciones e instituciones, entre otros). Por otra parte, los vínculos pueden representar diferentes tipos de relaciones entre nodos: a) semejanza, b) relaciones sociales, c) interacciones y d) flujos.

Los vínculos de semejanza son aquellos desarrollados entre nodos que tienen un mismo tipo de atributos (edad, sexo, estudios, etnia, clase, etc.). Los vínculos por relaciones sociales son aquellos que siguen roles específicos, como parentesco o amistad. Los vínculos por interacción son aquellos medidos por pautas de comportamiento, como un saludo, una conversación o una

invitación. Finalmente los vínculos por flujos son aquellos donde hay intercambios de recursos, como dinero, información o favores.

Que estamos en una época de cambios y que las redes sociales están relacionadas con estos cambios, es una idea repetida en este trabajo. Sin embargo a la hora de definir las, es donde podemos encontrar mayor dificultad, al fin y al cabo, si nos referimos a las personas y a su forma de relacionarse unas con otras, la sociedad siempre ha sido una red.

Pero hay un elemento nuevo que la hace diferente: **internet** y su consecuencia más directa, la aparición de una nueva esfera que permite relacionar a millones de personas entre sí, cada día.

La clave para comprender este nuevo fenómeno social, consiste en entender la diferencia entre una red descentralizada y una red distribuida y la forma en la que la información circula por el mundo a través de una u otra.

Volvamos a principios de los años sesenta y a Paul Baran, autor de los fundamentos de la tecnología de redes y uno de los padres de internet. En 1964 recibió un importante encargo de la RAND Corporation, desarrollar la estructura que debía tener la red de comunicaciones de datos, para que sobreviviese a un ataque nuclear soviético.

Baran se da cuenta de que en una red centralizada, la desconexión del nodo central destruye inmediatamente toda la red. Una red descentralizada era en cambio mucho más robusta, ya que al eliminar uno de los nodos localmente centralizadores la red no desaparecía completamente aunque algunos nodos quedaran desconectados y la red se rompiera en varios trozos.

Baran define entonces una red cuya característica principal era que al eliminar cualquier nodo, ningún otro quedaba desconectado. La llamó "red distribuida" y propuso su uso para conectar entre si los ordenadores de las grandes universidades que habían recibido fondos de investigación de defensa.

Esa red DARPANet, se conocería más adelante como Internet.

Con internet conectando millones de ordenadores nace la era de las redes distribuidas, el mundo que estamos construyendo. La capacidad para transmitir es la capacidad para unir voluntades, para convocar, para actuar, para crear. Las redes sociales son medidas de un mundo social y cultural en movimiento.

2.2. Algunos datos generales sobre la evolución y las tendencias de la sociedad española de la información.

El **Observatorio Nacional de las Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información (ONTSI)** ha lanzado en julio de este año, su primer estudio sobre las Redes Sociales en España, dentro del informe anual de la sociedad en red.

De éste análisis, se destacan los siguientes puntos, a modo resumen:

1. Más de 27 millones de españoles **(67%)** están **conectados a internet**.
2. **El 72% de los usuarios de Internet pertenece al menos a una red social**, lo que se traduce en que hay 940 millones de usuarios en todo el mundo.
3. **España** ocupa el **quinto puesto en el ranking mundial** de usuarios activos en redes sociales con un 77%.
4. **El 29% de los usuarios de las redes sociales se conecta todos o casi todos los días**, el **32%** lo hace **dos o tres veces por semana**, el 18% una vez por semana y el 7% dos o tres veces al mes
5. **El 54% de los usuarios de redes sociales en España prefieren Facebook** y el 20% prefieren Tuenti.
6. **El 41% de los usuarios de 19 a 25 años utilizan dos redes sociales de media**, frente al 58% de los usuarios de 36 a más edad que utilizan una única red social.
7. Los usuarios de redes sociales comprendidos dentro del grupo de edad **de 18 a 34 años** son quienes **más las emplean** de forma diaria.
8. **29% de los usuarios acceden a diario a través de sus móviles a las redes sociales.**
9. Las tres **actividades más realizadas** a través del móvil son: ver el correo personal, **acceder a las redes sociales** y ver el correo profesional.

2.3. Filosofía de las redes sociales y las licencias Creative Commons.

La filosofía de las redes sociales está basada en ser una **comunidad abierta y no jerarquizada**, cuyos miembros están vinculados por un tema común y una plataforma web, que es la herramienta que les permite interaccionar en el ámbito de las 3 C's

- **Contenidos libres** de derechos de autoría y generados gracias al trabajo individual o colaborativo de los miembros que conforman la red.
- **Construcción:** el objetivo principal es construir un entramado sólido de intereses, usuarios y productos.
- **Colaboración:** como instrumento de colaboración multiusuario.

Creative Commons es una organización no gubernamental sin ánimo de lucro, Las licencias **Creative Commons** se presentan a finales del año 2002, como consecuencia del caso Elred.

Son textos legales que permiten a un autor permitir el uso de su obra bajo unas condiciones determinadas, para facilitar su distribución y el uso de contenidos. Se encuentran entre el copyright tradicional y el dominio público. Pasamos de “todos los derechos reservados” a “algunos derechos reservados”. El uso de las licencias es **gratuito**.

Existen varios tipos de licencias Creative Commons que conceden más o menos derechos a los usuarios. Todas las licencias permiten al menos: **copiar, distribuir y comunicar** públicamente la obra.

Algunas conceden derechos adicionales y otras restringen esos derechos adicionales.



Reconocimiento (Attribution): En cualquier explotación de la obra autorizada por la licencia hará falta reconocer la autoría.



No Comercial (Non commercial): La explotación de la obra queda limitada a usos no comerciales.



Sin obras derivadas (No Derivate Works): La autorización para explotar la obra no incluye la transformación para crear una obra

derivada.



Compartir Igual (Share alike): La explotación autorizada incluye la creación de obras derivadas siempre que mantengan la misma licencia al ser divulgadas.

La elección de la licencia se hace contestando a unas preguntas:

- a) ¿Quiere que se **reconozca** su autoría?
- Si (**BY: reconocimiento/ attribution**)
 - No
- b) ¿Quiere permitir **usos comerciales** de su obra?
- Si
 - No (**NC: no comercial/ noncommercial**)
- c) ¿Quiere permitir **modificaciones** de su obra?
- Si
 - Sí, bajo una licencia idéntica (**SA: compartir igual/ share alike**)
 - No (**ND: sin obra derivada/ no derivative Works**)

La combinación de estas tres características NC, ND y SA, da lugar a seis licencias diferentes:

	Reconocimiento (by): Se permite cualquier explotación de la obra, incluyendo una finalidad comercial, así como la creación de obras derivadas, la distribución de las cuales también está permitida sin ninguna restricción.
	Reconocimiento - NoComercial (by-nc): Se permite la generación de obras derivadas siempre que no se haga un uso comercial. Tampoco se puede utilizar la obra original con finalidades comerciales.
	Reconocimiento - NoComercial - CompartirIgual (by-nc-sa): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.
	Reconocimiento - NoComercial - SinObraDerivada (by-nc-nd): No se permite un uso comercial de la obra original ni la generación de obras derivadas.
	Reconocimiento - CompartirIgual (by-sa): Se permite el uso comercial de la obra y de las posibles obras

	derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.
	Reconocimiento - SinObraDerivada (by-nd): Se permite el uso comercial de la obra pero no la generación de obras derivadas.

Una vez elegida, tendrás la licencia expresada de tres formas:

1. Commons Deed: es un resumen fácilmente comprensible del texto legal con los iconos explicados anteriormente.
2. Legal Code: El código legal completo en el que se basa la licencia que has escogido.
3. Digital Code: el código digital, que puede leer la maquina y que sirve para que los motores de búsqueda y otras aplicaciones identifiquen tu trabajo y sus condiciones de uso.

Para utilizar la licencia solamente hay que incluir el botón Creative Commons “Algunos derechos reservados”. Este botón enlaza con el Commons Deed de forma que todos pueden estar informados de las condiciones de la licencia.

2.4. Breve Historia De Las Redes Sociales.

1971: Se envía el primer mail. Los dos ordenadores protagonistas del envío estaban uno al lado del otro.

1978: War Christensen y Randy Suess, dos informáticos aficionados, inventan el sistema BBS para informar a sus amigos sobre reuniones, hacer anuncios y compartir información.

1993: estudiantes de la Universidad de Illinois desarrollan Mosaic, primer navegador adaptado al gran público.
- Se lanza GeoCities, servicio que permite a los usuarios crear sus propias páginas web.

1995: La red de redes cuenta ya con un millón de webs.

1997: GeoCities supera la barrera del millón de usuarios.

- AOL Instant Messenger permite a los internautas chatear.
- Google echa a andar.

1998: Se lanza la plataforma Blogger.

2000: 70 millones de ordenadores están conectados a internet.

- Se lanza la red social Friendster, que logra 3 millones de usuarios en apenas tres meses.

2002: Se lanza MySpace y la primera versión de Moodle.

2003: Google compra la plataforma Blogger.

- LinkedIn lanza una red social para profesionales.

2004: Nace Facebook.

- Se lanza Bebo.
- Nace Ning.

2005: Se lanza YouTube.

2006: Google genera alrededor de 400 millones de búsquedas cada día.

- Nace Twitter.
- Se funda Edu 2.0.

2007: Google hace una oferta de 15.000 millones de dólares para comprar Facebook.

- Apple presenta el iPhone.
- Se lanza Mixxt.

2008: Facebook es ya la mayor red social de todo el mundo, con más de 200 millones de usuarios.

- Se lanza Grou.ps y Elgg
- Se lanza Tumblr.

2009: Microsoft lanza Bing para competir directamente con Yahoo! y Google.

- Aparecen Socialgo y Schoology
- Facebook supera la barrera de los 400 millones de usuarios.

2010: Apple lanza el iPad.

- Se estima que hay 1.970 millones de usuarios de internet en todo el mundo, lo que supone el 30% de la población mundial.
- Tumblr genera más de 1.000 millones de páginas vistas al mes.
- Se lanza Pinterest y Diigo

- Hay más de 550 millones de usuarios en Facebook, se envían 65 millones de tweets al día, y se ven 2.000 millones de vídeo cada día en YouTube.

- LinkedIn tiene ya 90 millones de usuarios en todo el mundo y sale a bolsa.

2011: Se lanza Google+, Educanetwork, Misait, Coursesites (interfaz en español), Gness Educa.

2012: Facebook presenta la documentación para salir a bolsa.

-Twitter genera 12.233 tweets por segundo, durante la Super Bowl

3. OBJETIVOS

1. Tomar conciencia de la necesidad de adaptarse a los nuevos contextos sociales y de actualizarse permanentemente para dar una respuesta adecuada a las demandas del ejercicio profesional.
2. Defender la innovación educativa que permita el cambio, con la consiguiente implicación comprometida de toda la comunidad.
3. Explicar qué son y cuál es el sentido de las redes sociales desde dos puntos de vista: su impacto social y su impacto educativo.
4. Siendo conscientes de que abordamos algo tan cambiante como la Tecnología, hacer una clasificación de las redes sociales educativas, en el aquí y en el ahora.
5. Destacar las posibilidades del uso educativo de las redes sociales.
6. Probar la dinámica de cuatro redes sociales y comprobar sus aplicaciones para poder estimar sus posibilidades educativas.
7. Hacer una comparativa de los resultados en base a sus aplicaciones más importantes.
8. Proponer un ejemplo de utilización en el ámbito educativo.
9. Fomentar la dinámica de creación y difusión libre que facilita la creación, la colaboración y el intercambio de recursos didácticos.
10. Contribuir a la difusión y utilización de las licencias Creative Commons.

4. CLASIFICACION GENERAL DE REDES

La clasificación se refiere en todo momento, a **las redes digitales o redes sociales on-line**, es decir de aquellas que tienen su origen y se desarrollan a través de medios electrónicos.

No existe una visión clara y unificada a la hora de diferenciar las diferentes redes sociales de Internet. Según Martínez & Suñe (2011), la clasificación puede establecerse según sean **abiertas** o **cerradas**. Las abiertas se definen como aquellas donde cualquiera que forme parte de alguna, puede relacionarse libremente con cualquiera de sus miembros. Se establecen relaciones virtuales con el objetivo de compartir intereses, ya sean profesionales o lúdicos. En este grupo se incluyen redes como Facebook, Tuenti o Twitter.

Las cerradas no permiten el acceso a personas ajenas al grupo, es decir existen permisos de acceso y están regulados por una o varias personas, los administradores. Redes como Ning, Elgg o Edmodo son algunos ejemplos.

Otra clasificación defendida por otros autores consiste en la diferenciación entre redes sociales **horizontales y verticales** (De Haro, 2011)

4.1. Redes sociales horizontales o generalistas

Están dirigidas al público en general y no tienen una temática definida. El usuario se incorpora a una gran red que ya registra miles de internautas. Su objetivo principal es la de relacionar personas, y facilitarles unas herramientas para hacerlo, tales como: crear un perfil, compartir contenidos y generar listas de contactos.

Facebook <http://facebook.com>

Twitter <http://twitter.com>

Google+ <https://plus.google.com>

Tuenti <http://www.tuenti.com/?m=login>

MySpace <http://www.myspace.com>

Hi5 <http://www.hi5.com>

Sonico <http://www.sonico.com>

Badoo <http://badoo.com/es>

Haboo <http://www.haboo.es>

Bebo <http://www.bebo.com>

Netlog <http://es.netlog.com>

4.2. Redes sociales verticales.

Están concebidas sobre la base de un eje temático. Su objetivo es congregarse a un colectivo concreto en torno a una temática definida, en un espacio de intercambio común. En función de su especialización, pueden clasificarse a su vez en:

Por temática:

- **Profesionales:** su objetivo es generar relaciones profesionales entre los usuarios. Su actividad permite relacionar empresas y usuarios interesados en una colaboración laboral.

Linked in <http://www.linkedin.com>

Viadeo <http://www.viadeo.com/es/connexion>

Xing <http://www.xing.com/es>

- **Educativas:** Serán tratadas en un capítulo aparte.

- **Ocio/ aficiones:**

Yelp <http://www.yelp.es>

Moterus <http://www.moterus.es>

- **Movimientos sociales;**

Avaaz <http://www.avaaz.org/es>

- **Viajes:**

Minube <http://minube.com>

Tripsbook comunidad viajera <http://www.tripsbook.com>

- **Otros:**

Aprender idiomas: <http://www.busuu.com/es>

Descubrir talentos artísticos <http://www.taltopia.com/>

Por actividad:

- **Microblogging:**

Twitter <http://twitter.com>

Muugoo <http://muugoo.com>

- **Juegos:**

Wipley <http://wipley.es>

Gamerate <http://www.gamerate.net>

- **Geolocalización:**

Foursquare <https://es.foursquare.com>

Bliquo <http://bliquo.es>

- **Marcadores sociales:**

Delicious <http://delicious.com>

Diigo <http://diigo.com>

Por contenido compartido:

- **Fotografía:**

Flickr <http://www.flickr.com>

Fotolog <http://fotolog.com>

- **Música:**

Last.fm <http://www.lastfm.es>

Gatunes <http://www.gatunes.com>

- **Video:**

You tube <http://www.youtube.com>

Vimeo <http://www.vimeo.com>

- **Documentos:**

Scribd <http://es.scribd.com>

- **Presentaciones:**

Slideshare <http://www.slideshare.net>

Slideboom <http://www.slideboom.com>

- **Noticias:**
Meneame <http://www.meneame.net>
- **Cine y TV**
Cine25 <http://www.cine25.com>
Dcine <http://www.dcine.org>
- **Lectura**
Anobii <http://www.anobii.com>
Entrelectores <http://entrelectores.com>
- **Animales**
Dogster <http://www.dogster.com>
Tvmascotas <http://www.tvmascotas.com>

5. REDES SOCIALES EN EL AMBITO EDUCATIVO

El alcance de una red social en el marco educativo puede abarcar desde el aula hasta la relación con: las familias, las entidades educativas, y el entorno socio-económico.

Las redes sociales educativas nacen de la necesidad de crear **espacios seguros**, donde evitar problemas derivados de la falta de privacidad y/o deficiente control de contenidos.

La primera clasificación surge al diferenciar entre: **redes sociales** que pueden ser **adaptadas** o configuradas **para un uso educativo** y aquellas que han sido pensadas y **creadas exclusivamente para su uso docente**.

Una segunda clasificación, las separa en: redes que requieren instalación en un servidor propio y aquellas que no, estas últimas serían los **sitios web** propiamente dichos.

Dentro de los sitios web, por un lado estarían los servicios que permiten crear **tu propia red** social y por otro, las **redes sociales ya existentes**.

En algunas de ellas existen versiones de **pago** y otras son **gratuitas**.

Otras presentan restricciones o limitaciones a la hora de ser utilizadas, como la edad o el idioma.

A la hora de diferenciarlas, se ha tomado como base la primera clasificación, seguida del resto de los criterios.

Es necesario tener en cuenta la rápida evolución y el ciclo de vida de este tipo de herramientas: el mundo tecnológico cambia rápidamente, las empresas se fusionan, se descubren nuevas aplicaciones, mientras una red emerge con fuerza, otra desaparece....etc.

En el transcurso de la elaboración de este TFM dos redes que aparecían en la bibliografía consultada, han dejado de funcionar: GROUPLY y COM8S.

5.1. Ejemplos De Redes Sociales Generalistas Que Pueden Ser Adaptadas Para Uso Educativo.

		
http://www.ning.com	http://grou.ps	http://www.mixxt.net/
		
http://es-es.facebook.com	http://elgg.org	http://www.socialgo.com

Existen muchas más redes generalistas como Twitter, Tuenti, Shoutem, Google + etc. que podrían ser adaptadas para uso educativo, pero no es el objetivo de este trabajo, que quiere dar una visión más global de las redes educativas.

La intención al hablar de este tipo de redes generalistas, es hacer notar que **cualquier herramienta puede ser válida**, y que desde la educación hay que aprovechar los espacios de interacción y comunicación que nos brindan las nuevas tecnologías.

NING: Funciona desde **2004** como una plataforma de **creación de sitios web**. Significa “paz” en chino. Aunque inicialmente era de uso gratuito, actualmente es una **red de pago** (Mini: 2.95€/mes. Plus: 14.95€/mes y Pro: 34.95€/mes). El usuario puede crear su propia red social de forma sencilla, en torno a un tema en concreto (red vertical). A la completa gama de servicios que ofrece (perfil de usuario, chats, foros, espacios para compartir archivos, etc.), hay que añadir su **fuerte privacidad** y su **alto grado de personalización**. Permite integrar la red en Facebook, Twitter y Youtube.

GROU.PS: nace en **2008** como la alternativa gratuita de Ning al hacerse ésta **de pago**, ejemplo que no tarda en imitar: Silver 7.95\$/mes Gold 19.95\$/mes y Platinum 29.95\$/mes.

Es por tanto, otra plataforma de **creación de redes sociales** que **no requiere instalación** en un servidor propio y es **sencilla** de gestionar.

Aunque permite bajarse una traducción al castellano, es incompleta, por lo que la interfaz está mayoritariamente en **inglés**.

De las herramientas de las que dispone destacamos: sistema de mensajería interno, calendario, foros, wikis, blogs. Permite hacer grupos e integrar la red en facebook, Twitter y Google +.

MIXXT: Red generalista que permite desde **2007** **crear** y gestionar **nuestra propia red social**. Es de origen alemán y muy semejante a Ning. No está traducida al español, existiendo versiones en **inglés, alemán y polaco**. Posee una **versión gratuita** y tres más de pago (Go 9€/mes, Pro 19 €/mes y Business start 94.01 €/mes).

La edad mínima para registrarse son los 12 años. Al permitir crear redes totalmente privadas, la **privacidad e intimidad**, tanto de los alumnos como de los datos está asegurada.

La versión gratuita permite insertar cualquier código HTML, dispone de muro, foros, wikis, integración de videos, imágenes, blogs, mensajería...etc.

FACEBOOK: Le dedicamos un capítulo aparte.

ELGG: se presenta desde el año **2008**, como un software de código abierto descargable desde su página. Este hecho le diferencia de las redes vistas hasta ahora, ya que para ejecutarlo **necesitamos nuestro propio servidor**. Esto dota al servicio de una **fuerte privacidad**, pero a su vez requiere una serie de **conocimientos técnicos**, que puede resultar un inconveniente a la hora de elegirlo.

Su uso es recomendable para los menores de 13 años y su interfaz está en **inglés**. Además de todas las funciones básicas que ofrecen otras plataformas (blogs, foros, etc.) destacar la posibilidad de crear subcomunidades virtuales agrupadas por intereses comunes mediante un sistema de marcadores, la opción de crear una wiki y las múltiples opciones de acceso y privacidad.

SOCIAL GO: Es el último ejemplo de plataforma de creación de redes sociales. Fue lanzada en **2009**. No es gratuita y presenta tres perfiles de **pago** en función de las necesidades del usuario (Starter: 7.99 \$/mes, Premium: 24.99\$/mes y Pro 64.99\$/mes).

Aplicaciones: boletines informativos, mensajes instantáneos y de correo electrónico para miembros de la red social; integración de botones de Twitter y Facebook; compartir ficheros (imágenes, audio o vídeo); organización interna de miembros a través de subgrupos de usuarios; calendario de eventos; creación de blogs personales, sala de chat, etc.

Como rasgo diferenciador señalar, que toda la **interfaz** y la opción de administración resultan muy **visuales e intuitivas**, al estar agrupadas por bloques de información, con iconos y colores agradables.

5.2. Redes Educativas.

		
http://educanetwork.org	http://www.redalumnos.com	http://www.twiducate.com
	REDES EDUCATIVAS	
http://www.edmodo.com		http://www.gnoss.com
		
https://es.coursesites.com	http://moodle.org	http://www.diipo.com
		
http://www.edu20.org	https://misait.com/es	https://www.schoolgy.com

Nota: Las redes Redalumnos, Twiducate y Edmodo serán tratadas con mayor profundidad en un capítulo aparte.

EDUCANETWORK: Red social de origen español que permite desde el año 2011 la **creación de cursos on line** a cualquier profesor. Promueve la comunicación y el trabajo colaborativo entre docentes. El objetivo de esta red, es crear una gran base de contenidos y una comunidad de profesores, para poner a disposición de los alumnos un catálogo de cursos.

Existe material didáctico, recursos educativos y herramientas gratuitas como Mercatest (que permite crear cuestionarios de muchos tipos).

El lema que aparece en la página es: comparte tus materiales, crea tus grupos, aprende y enseña en grupo.

MISAIT: Red social **gratuita** creada en 2011 para integrar en una misma plataforma a usuarios con el objetivo de crear diferentes espacios de comunicación e interacción: **niños**, padres, profesores, colegios, instituciones y empresas comprometidas en el cambio educativo. Disponible en español, inglés, gallego, euskera, catalán y valenciano. La cuenta del niño está **asociada a la de un padre o tutor**, que es el que supervisa las actividades del menor. Sin este requisito, junto con el de haber cumplido **6 años**, no se puede formar parte de la red. La seguridad de la red es una prioridad para sus creadores. Dispone tanto de filtros automatizados, que detectan y bloquean insultos y vocabulario inadecuado, como de un mecanismo para poder informar anónimamente de actividades sospechosas de otros usuarios. Dispone de un servicio de control de intrusos y colaboran con la Brigada de Investigación Tecnológica (BIT). No permite que el menor pueda seguir enlaces que le redireccionen a páginas exteriores.

Un equipo de educadores, psicopedagogos y psicólogos infantiles crean y supervisan todos los contenidos ofrecidos en misait sean juegos, recomendaciones, actividades, actualidad, etc.

Cuenta con diferentes bloques de actividades como: servicio de chat general y privado, crear un blog, escribir en el muro, compartir todo tipo de archivos (JPG, PDF, TIF, GIF, BMP, DOC, DOCX, XML, XMLX, PPT, PPTX, .ZIP, .RAR, AVI), juegos virtuales...etc. Puede integrarse con Blogger, Facebook y Twitter.

COURSESITES: Permite crear **cursos on line** y enriquecerlos con todo tipo de material multimedia. Se puede elegir tu propia URL (nombre.coursesites.com) y crear hasta cinco cursos de **forma gratuita**. Desde el año pasado dispone de una interfaz 100% en español.

Es un completo sistema que incluye un LMS (Learning Management System), aulas virtuales, aplicación apps para móviles y contenidos de alta calidad (como los de NBC learn o la posibilidad de integrar directamente vídeos de Youtube, presentaciones de Slideshare, fotos de Flickr).

Una vez realizada el alta del curso, permite crear los contenidos directamente en Coursesites (textos, cuestionarios, evaluaciones...etc.) o introducir contenidos externos (SCORM). Existe la opción de generar contenidos bajo el paradigma OER (Open Education Resource), basados en la licencia CC BY de Creative Commons.

SCHOOLGY: Servicio de red social y entorno virtual de aprendizaje gratuito. Creado en el año **2009**, no impone restricciones de edad en el uso del servicio, por lo que se puede utilizar para **cualquier nivel educativo**, ya que además permite la creación tanto de grupos cerrados como abiertos. La interfaz original está en **inglés**. La comunicación se centra en el uso de la pizarra pero también dispone de foros de discusión y sistema de mensajería entre sus miembros.

Los recursos que ofrece Schoology son: ejercicios o evaluaciones en línea, archivos para compartir, tareas de autocorrección, páginas con contenido HTML, sistema de calificaciones, enlaces...etc. Se pueden importar contenidos desde Google docs, moodle y añadir videos de contenidos desde Khan Academy.

GNOSS EDUCA: Red social creada en **España** a finales de **2011**, permite **crear clases**. Como particularidad, los alumnos pueden suscribirse no sólo a su profesor, sino a cualquier compañero de clase, lo que potencia el aprendizaje informal. Para crear una cuenta debes tener **al menos 14 años**.

Existen tutoriales de vídeo en su página, que facilitan tanto a alumnos como profesores comenzar a trabajar. También poseen una comunidad de soporte, seminarios on-line y una red de material educativo de apoyo (Didactalia) de materias que van desde la Educación infantil hasta el

Bachillerato, pasando por la FP o la universidad. El objetivo de este espacio es crear material y compartirlo con la comunidad.

Permite migrar desde Ning, importar material desde Delicious. Posee sistema de mensajería, y todas las herramientas necesarias para compartir conocimientos.

DIIPO: red social educativa gratuita creada en el **2010**, permite **crear clases**. Diferencia entre el rol de alumno y el de profesor. La interfaz está en **ingles**.

El estudiante tiene que ser **mayor de 13 años** para usar este servicio. El profesor puede asignar tareas, gestionar sus clases, etc.

Tanto unos como otros, podrán añadir archivos de texto, audio o vídeo, así como compartir enlaces y publicar en sus blogs.

EDU 2.0: Edu 2.0 destaca muy por encima del resto de redes vistas hasta el momento, por el gran número recursos que posee. La propia estructura de la red **se organiza como un centro educativo**. A nivel general de la red no hay una comunicación abierta entre los miembros, este es probablemente su mayor defecto ya que existe una cierta sensación de aislamiento fuera de lo que son las clases a las que se pertenece. No obstante es posible ver la lista de usuarios de la red y pedir su amistad, la comunicación es posible a nivel privado. Sin embargo, en el interior de las clases creadas por el profesor se dispone de un amplio abanico de posibilidades de comunicación como los tradicionales foros, chat y muro de la clase, etc. Además, también es posible la comunicación privada entre padres, profesores y alumnos.

Edu 2.0 es apta para alumnos de **cualquier edad** y las clases creadas se pueden definir como públicas al resto de miembros o privadas.

MOODLE: software libre por lo que su utilización y redistribución es gratuita, aunque **requiere de ciertos conocimientos** y necesita **un servidor** donde alojarlo. La primera versión de la herramienta apareció en 2002 y en la actualidad está traducida a más de **75 idiomas**.

Es una plataforma de aprendizaje que, además de poder utilizarse para la enseñanza a distancia, es una herramienta importante para complementar la educación presencial. Permite al profesorado crear un **curso virtual**, hacer un seguimiento completo y evaluar su actividad tanto en el aula presencial, como en la virtual. Se puede utilizar como:

- Expositor de contenidos formativos para ofrecer a los estudiantes apuntes, documentación, recursos ...
- Espacio de encuentro para sus alumnos/as, no sólo para el seguimiento de los contenidos del curso sino también como lugar de debate y red social de aula (protegida y segura) gracias a la utilización de los foros, chat, correo y mensajería, entre otros.
- Espacio de trabajo en el que los alumnos/as además de acceder a recursos y documentación, podrán también acceder, realizar y entregar sus tareas al profesor/a.
- Espacio de trabajo colaborativo, ya que ofrece la posibilidad de crear y organizar grupos de trabajo.

5.3. Justificación Del Uso De Las Redes Sociales En El Aula.

Como ya se ha expuesto, las redes sociales propician ante todo la comunicación y la colaboración. Como menciona Martín-Moreno (2004), las ventajas del aprendizaje colaborativo frente al aprendizaje individual son:

- ✓ El aprendizaje colaborativo incrementa la **motivación** de todos los integrantes del grupo hacia los objetivos y contenidos del aprendizaje.
- ✓ El **aprendizaje** que consigue **cada individuo** del grupo incrementa el **aprendizaje del grupo** y sus integrantes alcanzan **mayores** niveles de **rendimiento** académico.
- ✓ Favorece una **mayor retención** de lo aprendido.
- ✓ Promueve el **pensamiento crítico** (análisis, síntesis y evaluación de los conceptos), al dar oportunidades a sus integrantes de debatir los contenidos objeto de su aprendizaje.

- ✓ La **diversidad** de conocimientos y experiencias del grupo **contribuye** positivamente **al proceso de aprendizaje**, al tiempo que reduce la ansiedad que pueden provocar las situaciones individuales de resolución de problemas.

Los docentes tienen la obligación de organizar trabajo, tiempo, y dinámicas para conseguir un buen ambiente de trabajo, logrando con ello que el alumno adquiera un buen conocimiento. Además deben enmarcar el proceso constructivo con todo el resto de ingredientes: motivaciones, participación, sentido de la tarea, formatos de interacción entre alumnos, o entre profesor y alumnos, padres....etc.

Por todo esto, la utilización de las redes sociales en el aula:

- **Facilitan la comunicación**, de forma mucho más abierta y directa. Este hecho es fundamental a la hora de establecer interacciones efectivas y positivas entre el docente y el alumno.
- **Rompen la barrera espacio – tiempo** del aula para poder plantear una pregunta o compartir un conocimiento.
- **Amplían las fronteras del proceso E-A**, al convertirse en un ejercicio colaborativo de construcción compartida del conocimiento.
- Ofrecen una **mejor calidad educativa**, al contar con diversidad de contenidos multimedia que propician la interactividad, la motivación y el interés por la materia.
- Implican un **cambio de rol** de los recursos en la gestión de los procesos de enseñanza.
- Favorecen la **actitud abierta** y la capacidad de relación.
- **Refuerzan las conexiones** internas **de** los **grupos** y mejora el sentido de pertenencia, fomentando una visión compartida.
- **Propician** los procesos de **gestión y autonomía del propio aprendizaje**, desarrollando la imaginación y la iniciativa del alumno.
- Son un medio más para **publicar y compartir información** por parte de profesores y alumnos.

6. MATERIALES Y MÉTODOS

Se han elegido cuatro redes sociales (tres educativas y una generalista) en base a los siguientes criterios:

- 1.- **Licencia gratuita**, es decir coste cero para el profesor o para la institución educativa.
- 2.- **No exista la necesidad de requerimientos técnicos**. Así se evita disponer de medios, como de un servidor para alojarlo o de personal técnico para realizar el mantenimiento. Estos medios en muchos casos, no están al alcance del docente, o no dependen de ellos. Lo único que se necesita es poder disponer de un aula de informática.
- 3.- El **grado de dificultad** sea **asequible**, es decir que cualquier persona con conocimientos de informática a nivel usuario pueda hacer uso de ella.
- 4.- La **existencia de tutoriales**, para ahorrar tiempo en el aprendizaje.

Una vez elegidas las redes objeto de estudio, se ha buscado el tutorial de cada una. La secuencia ha sido siempre la misma. Leer el tutorial y hacer paso a paso lo que se indicaba en el mismo, ver las aplicaciones, comprobar su utilidad, su grado de dificultad, etc.

Se han creado diferentes perfiles, y se ha accedido a las redes asumiendo los diferentes roles, y viendo las posibilidades que te ofrece cada una, como profesor, como alumno y como padre.

A continuación se expone el desarrollo del trabajo. El orden es:

- Twiducate,
- Redalumnos,
- Edmodo
- Facebook Groups.



6.1. Twiducate.

Red educativa basada en el microblogging y creada en Arizona (E.E.U.U) a finales del año 2009.

<http://www.twiducate.com>

CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES

- Es gratuita.
- No precisa instalación.
- Muy sencilla de utilizar.
- Aconsejable para cualquier nivel educativo.
- Permite la gestión de la página a más de una persona (co-profesores)
- Privacidad muy alta y control total de la red.
- No contempla la participación de padres, dada la sencillez de la aplicación.
- No tiene publicidad (sólo en el acceso de los profesores).
- Disponible sólo en Inglés.
- Existen tutoriales en español en la red.
- Dispone de un editor de texto para dar formato a las entradas: negrita, subrayado, justificaciones, viñetas, tamaños de fuente, colores), modo HTML y la opción deshacer y rehacer.
- Se pueden agregar enlaces e imágenes.
- Permite incorporar ("embed") videos de youtube, documentos de scribd y Google docs.
- No es posible descargar archivos.
- Se pueden comentar las entradas y añadir un "me gusta" para motivar.
- Tiene un sistema de mensajería privado.
- En cualquier momento podemos **ver quienes están conectados**.
- Dispone de un **servicio de chat**.

- Permite añadir marcadores y así gestionar un directorio de enlaces.
- Se pueden añadir eventos o fechas de interés que aparecen reflejados.
- Se pueden crear grupos, pero no subgrupos dentro de la misma clase.
- Dispone de la aplicación para acceder desde el móvil.
- Se puede seguir con Facebook, Twiter y Pinterest.

REGISTRO y creación de un grupo

En esta red social tanto el registro como la creación de un grupo, se hace en un mismo paso. La página de inicio permite el registro como profesor o como alumno. Para darse de alta como profesor sólo se necesita:

- Nombre o apellido, una dirección de e-mail y una contraseña.
- El nombre del centro, provincia y país donde se encuentra.
- El nombre de la clase que se quiere crear, el código de grupo y el nivel de estudios.

GESTIÓN DEL GRUPO

La pantalla principal tiene tres zonas diferenciadas. Una barra superior, el editor de texto que ocupa la mayor parte del espacio central y una columna en el lado derecho.

En la barra superior figuran las siguientes opciones de gestión:

Home (inicio)

Inbox (buzón): permite gestionar el correo.

Profile (perfil): permite completar o modificar los datos que se cumplimentan al hacer el registro de alta.

Avatar (foto de perfil): se puede elegir entre las opciones que ofrecen o subir una foto desde tu propio ordenador.

+Teachers: permite añadir el e-mail de un co-profesor

+Students: para añadir a los alumnos. Introduciendo su nombre, el programa genera una contraseña para ese alumno en particular. El alumno para darse de alta necesitará esa contraseña y el código de clase que le asignó el profesor al grupo.

+Links: permite añadir y almacenar enlaces que aparecerán en la columna de la derecha como Class bookmarks.

+ Dates: para añadir fechas o eventos. También quedan reflejados en la columna de la derecha.

Public: permite hacer entradas en un muro al que solo pueden acceder los profesores o los que gestionan los grupos. Para relacionarte con otras comunidades, plantear dudas, etc. Todo está en inglés.

METODOLOGÍA

Manual de Twiducate: <http://es.scribd.com/doc/32726190/Manual-de-Twiducate>

Se ha creado el grupo Laboratorio Virtual. Se ha dado de alta a dos alumnos. Al no necesitar una dirección de e-mail para hacerlo, esta red social sería más adecuada para trabajar con alumnos de menos edad.

¿Qué aplicaciones se han comprobado que permite hacer TWIDUCATE?

1. COMO PROFESOR

- ✓ Crear un grupo de forma rápida y sencilla.
- ✓ Dar de alta a los alumnos. Facilitarles una contraseña y el código del grupo para que puedan acceder.
- ✓ Hacer entradas en el muro, utilizando las opciones del editor de texto para cambiar el tamaño, el color, etc.
- ✓ Añadir imágenes.
- ✓ Añadir videos y enlaces (he tenido problemas)
- ✓ Crear eventos como la fecha de la grabación del experimento.
- ✓ Almacenar enlaces en el apartado class bookmarks, como los de las hojas de seguridad de los reactivos.
- ✓ Mandar y recibir mensajes desde el buzón.

- ✓ Comentar públicamente en el muro las entradas de los alumnos.
- ✓ Comentarlas también de forma privada, mandando un mensaje a su buzón (feedback on post).
- ✓ Borrar entradas y comentarios de alumnos.
- ✓ Poner un “me gusta” en las entradas de los alumnos.

2. COMO ALUMNO

- Hacer entradas en el muro utilizando tanto las opciones de editar texto como las de adjuntar imágenes y enlaces.
- Borrar únicamente sus propias entradas.
- Comentar las entradas de los demás.
- Poner un “me gusta” en las entradas de los compañeros y en las del profesor.
- Mandar y recibir mensajes desde el buzón.
- Tener acceso al directorio de enlaces.
- Cambiar la contraseña.

Observaciones:

- Es muy fácil de usar, se queda un tanto corta en cuanto a aplicaciones.
- Pese a ser recomendable para los alumnos más jóvenes, no contempla la participación de los padres.
- No permite adjuntar ficheros, limitación importante en su uso educativo.
- No dispone de un sistema de avisos al recibir mensajes nuevos, lo que obliga a revisar constantemente el buzón.
- No existe diferencia entre los mensajes leídos y los no leídos, lo que puede resultar un inconveniente si el número de mensajes es elevado.
- No se ha conseguido utilizar las aplicaciones de adjuntar enlaces, ni vídeos.



6.2. Redalumnos.

Red social educativa creada en abril 2011 en Cádiz.

<http://www.redalumnos.com>

CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES

- Es gratuita y de libre uso.
- No precisa instalar nada.
- **Existen tutoriales en español, en la red y en su página:**
<http://www.redalumnos.com/help.php>
- Disponible en varios idiomas: español, catalán, inglés, francés, italiano, finlandés y polaco.
- Permite participar a **padres de alumnos**.
- **Dispone de un grupo soporte de atención técnica** (atiende preguntas en inglés y en español).
- Tiene una “pizarra” donde escribir y enlazar archivos (similar al muro de facebook)
- Compartir documentos (máx. 10 Mb)
- Compartir vídeos, fotos (máx. 5 Mb) y enlaces.
- Cada usuario y cada grupo, tienen su repositorio de objetos (documentos, fotos, vídeos, enlaces, etc.)
- Nos permite **integrar** nuestra cuenta de “**Dropbox**” en Redalumnos.
- Gestionar los archivos y recursos compartidos a través de la biblioteca.
- Control de la privacidad alto (seis niveles donde elegir)
- El administrador del grupo puede moderar entradas y comentarios.
- Sistema de mensajería privado.
- Dispone de calendario, horarios y la posibilidad de crear eventos.

- Permite insertar códigos HTML e incluir también formulación matemática con código LaTeX.
- También permite crear tareas, evaluarlas y calificarlas.
- Permite hacer exámenes tipo cuestionario y poner notas de los exámenes presenciales del aula.
- También crear y calificar webquest.
- Permite crear blogs, personales y colectivos (uno por cuenta)
- También está en facebook, Twitter, LinkedIn y Youtube.

REGISTRO

- Se necesita: nombre, apellidos, fecha de nacimiento y una dirección de e-mail.
- En ese momento se elige la privacidad de tu perfil, existiendo 3 opciones: **privado**, social (intermedio) y público.

CREACION DE UN GRUPO

Después de configurar la zona horaria, se procede a **crear un grupo**. Los datos requeridos son: el nombre del grupo, tipo de grupo, localización, nivel de privacidad (existen seis niveles), el idioma y la jerarquía. Si se desmarca la opción, "grupo independiente" en el tick de jerarquía, se puede conseguir que el grupo dependa de otros o que otros grupos dependan de éste, estableciendo unidades sociales más complejas.

La pantalla principal tiene cuatro zonas diferenciadas: una barra superior, una zona central que es la pizarra en sí, y dos columnas a los lados. La de la izquierda es la columna de menú y es la más importante al permitir todas las opciones de gestión. Al final de las diferentes opciones de gestión de la columna "Menú", está la de "invitar". Al entrar en ella aparecen tres apartados, el primero, el de invitar a alumnos, el segundo a padres y el tercero, permite generar invitaciones en formato papel. Estas invitaciones, destinadas también a los padres, es otra forma más de

explicarles el objetivo de la actividad, la forma de registrarse en la red y de **vincular la cuenta a la de sus hijos**.

Para la opción “invitar” es necesario conocer una dirección de **e-mail** y facilitar **la clave** del grupo. Esta clave alfa-numérica de 7 caracteres la proporciona la página al principio del proceso de creación del grupo.

El administrador del grupo también debe confirmar las peticiones de alta.

METODOLOGÍA

Seguir paso a paso el tutorial de redalumnos.

Crear un grupo con el nombre de “LABORATORIOVIRTUAL”

Desde **3 perfiles diferentes: profesor, alumno y padre de alumno**, comprobar las diferentes APLICACIONES.

¿Qué permite hacer REDALUMNOS?

1. COMO PROFESOR

- ✓ Crear y configurar la red. Asignar roles y establecer la privacidad.
- ✓ Formar parte del grupo de soporte. Al plantear cuestiones, éstas han sido resueltas rápidamente.
- ✓ Invitar a alumnos y a padres a formar parte del grupo.
- ✓ Aceptar las solicitudes de los alumnos.
- ✓ Agregar contenido a las carpetas en forma de documentos, fotos y vídeos.
- ✓ Crear tareas y marcar el plazo de entrega como un evento en el calendario.
- ✓ Corregir y calificar las tareas resueltas.
- ✓ Utilizar el sistema de mensajería con los alumnos y con sus padres.
- ✓ Crear exámenes tipo test autocorregibles.
- ✓ Insertar códigos HTLM en las tareas, para que los alumnos resuelvan crucigramas elaborados con Jcross.
- ✓ Crear un blog titulado: diario de un laboratorio.

- ✓ Actuar de moderador, borrando comentarios poco apropiados en la pizarra.

2. COMO PADRE

- Darse de alta en Redalumnos.
- Aceptar la solicitud de vincular mi cuenta con la de mi hijo/a.
- Utilizar el servicio de mensajería a través de la opción “control parental” para comunicarme con el profesor.
- Ver los informes de las actividades, tareas y exámenes de mi hijo/a con sus correspondientes calificaciones.

3. COMO ALUMNO

- ❖ Darse de alta en Redalumnos y en el grupo Laboratorio virtual con el código de grupo que te facilita el profesor.
- ❖ Utilizar el servicio de mensajería.
- ❖ Ver en el calendario las fechas de los eventos.
- ❖ Hacer las tareas que se me han propuesto.
- ❖ Vincular mi cuenta de Redalumnos con la de mis padres.
- ❖ Ver las calificaciones, las observaciones de las tareas y las notas de los exámenes.

OBSERVACIONES

- La entrada en el registro es la misma para profesores y alumnos.
- Hay que subir los archivos previamente antes de colgarlos en el muro.
- Visualmente es poco atractiva.
- No se pueden crear subgrupos.
- Si el blog de la clase se quiere hacer colaborativo, se necesita dar de alta a los alumnos como administradores, y al hacerlo se convierten en moderadores.



6.3. Edmodo.

Plataforma social educativa creada en E.E.U.U. en el año 2008.

<http://www.edmodo.com>

CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES

- Es una plataforma gratuita, no existe versión de pago.
- No precisa la instalación de ningún programa.
- Existen tutoriales: en la red en español y en su página sólo en inglés
<http://help.edmodo.com>
- Disponible en varios idiomas: inglés, español, portugués, alemán, griego y francés.
- Permite crear grupos privados con acceso limitado a docentes, padres y alumnos.
- Proporciona a los padres información sobre las calificaciones, tareas y fechas importantes de sus hijos.
- Permite la gestión de la página a más de una persona (co-profesores)
- Dispone de una **comunidad soporte** de atención técnica, pero sólo en inglés. En el **centro de ayuda** existen diferentes **webinars y un blog**.
- Se pueden crear **subgrupos** dentro de un mismo grupo.
- En apariencia similar al muro de facebook, las “entradas” en forma de mensajes permiten adjuntar archivos (100 Mb máx.), hipervínculos o material de la biblioteca.
- El profesor de cada grupo, tienen a su disposición un espacio llamado “biblioteca” donde se pueden guardar, compartir y administrar tanto documentos, como enlaces a páginas web.
- El alumno tiene un espacio similar llamado “mochila”
- Nos permite **integrar** nuestra cuenta de “**Google Docs**” en Edmodo, tanto a alumnos como a profesores, desde una pestaña que hay en la biblioteca.

- Permite crear tareas, marcar las fechas de entrega y calificarlas.
- Tiene un apartado de “NOTAS” que permite gestionar la evaluación.
- Gestionar un calendario de la clase. Añadir eventos.
- Sistema de mensajería a través del muro y de notificaciones.
- Permite hacer “pruebas” tipo cuestionario: combinando preguntas de respuestas de selección múltiple, verdadero o falso, respuestas cortas o rellenar huecos.
- Suscripción del grupo a una fuente RSS. (Por ejemplo: si sindicamos un blog de clase, por cada entrada del blog aparece un mensaje en el muro de nuestro grupo).
- Lanzar encuestas a los alumnos (traducido como “votación”).
- Conceder insignias (refuerzos) a los alumnos como premio a su participación, a su esfuerzo, etc.
- Dispone de la aplicación para utilizarla desde dispositivos móviles.
- Permite tener una página pública para mostrar al resto de la comunidad.
- Tu grupo puede participar en otras comunidades de conocimiento.

REGISTRO

El **registro de profesores** solicita: nombre y apellido, nombre de usuario, contraseña y dirección de e-mail.

El **registro de estudiantes** requiere: el código de grupo (lo proporciona el profesor), nombre y apellido, el nombre de usuario y contraseña. No es necesaria una dirección de e-mail, es **opcional**.

Por último, el cuestionario de **registro para parientes** solicita los mismos ítems que el de los profesores, más un código parental (que le proporciona el alumno o el profesor) y se necesita seleccionar la relación que les une (padre, madre, otros).

CREACIÓN DE UN GRUPO:

Después de terminar el registro de alta, se accede al “escritorio” en el que se encuentra un mensaje de bienvenida y una serie de recomendaciones para empezar a utilizar la página.

Una vez que se edita el perfil y se configura la privacidad del mismo, se pulsa el botón “crear” del módulo “grupos”. Aparece otro cuestionario que hay que rellenar.

Una vez realizado, se abre una ventana que informa del nombre del grupo que se acaba de crear y proporciona el código del mismo.

Este código se facilitará a los alumnos para que puedan acceder y formar parte de esta red social. Cuando lo hagan, las notificaciones de las nuevas incorporaciones, llegarán al administrador del grupo.

CONFIGURACION DEL GRUPO

En esta ventana se permite, aparte de cambiar el nombre del grupo o indicar el nivel o el área del tema, una función mucho más importante como es, **marcar o desmarcar** las siguientes opciones:

- Clasificar a todos los nuevos miembros como **“sólo lectura”**. Marcando esta casilla, los alumnos no pueden publicar en el muro, sólo enviar mensajes al administrador del grupo.
- **Moderar todas las publicaciones y respuestas.**
- **Archivar el grupo:** Para grupos de alumnos que ya han finalizado, pero se quiere guardar su actividad. De esta forma el grupo queda inactivo, y siempre se puede “mostrar/ocultar grupos archivados” desde la opción que aparece abajo del panel izquierdo de la pantalla principal de Edmodo.
- **Eliminar un grupo:** esta opción elimina al grupo y a su contenido.

BREVE DESCRIPCIÓN DE LA INTERFAZ

La interfaz de Edmodo consta de cuatro partes:

Una barra superior, un espacio central o muro, donde aparece lo que se publica y dos columnas a ambos lados del muro.

BARRA SUPERIOR: De izquierda a derecha aparecen el Logotipo, un buscador (publicaciones y profesores en la comunidad Edmodo), y los botones de: Calendario, Notas, biblioteca, Inicio, perfil y cuenta.

MURO:

1. **Mensajes:** permiten adjuntar archivos (100 Mb máx.), hipervínculos o material de la biblioteca.
2. **Alertas:** mensajes de texto de máximo 140 caracteres.
3. **Asignación (tareas):** título, descripción y fecha.
4. **Prueba (cuestionarios):** crear las preguntas, título, tiempo y fecha límite, marcar o desmarcar la opción de mostrar los resultados a los estudiantes inmediatamente.
5. **Votación (encuestas):** crear las preguntas.

COLUMNA IZQUIERDA: De arriba abajo: la foto del perfil, la opción de filtrar las entradas del muro por categorías, por personas, por pruebas...etc. A continuación aparecen los grupos con sus subgrupos y al final de todo, el acceso a la comunidad soporte.

COLUMNA DERECHA: De arriba abajo: el panel de notificaciones, el nombre del grupo seleccionado (porque se puede gestionar más de uno), con su código, opciones de configuración y privacidad, miembros, sus fotos de perfil y el botón “administrar”. Seguido aparecen las carpetas de la biblioteca y un apartado de sugerencias.

METODOLOGÍA

Se ha seguido el tutorial del profesor Antonio Garrido <http://edmodo.antoniogarrido.es/index.html>

Se ha creado un grupo en Edmodo con el nombre de “LABORATORIO VIRTUAL”

Se han creado **3 perfiles diferentes: profesor, alumno y padre de alumno**. Se han **comprobado** las diferentes APLICACIONES. ¿Qué permite hacer EDMODO?

COMO PROFESOR

- ✓ Completar y configurar el perfil.
- ✓ Configurar y asignar roles al grupo que se crea. Se ha permitido que todos puedan escribir pero el profesor modera las entradas.
- ✓ Visitar el blog de la comunidad soporte y hacer preguntas en inglés al centro de ayuda. La comunidad soporte ha contestado y solucionando la duda.
- ✓ Proporcionar el código de grupo a los alumnos, para que puedan darse de alta.
- ✓ Mandar y recibir mensajes de los alumnos.
- ✓ Mandar mensajes al grupo completo de los padres asociados, o a los subgrupos de padres de los subgrupos de trabajo, pero no da la opción de hacerlo individualmente.
- ✓ Exportar a una hoja Excel, todos los códigos parentales de los alumnos, por si algún padre los necesita.
- ✓ Crear subgrupos como el “grupo 1 video”. El sistema de mensajería lo reconoce como opción de envío.
- ✓ Agregar contenido a las carpetas en forma de documentos, y enlaces de interés.
- ✓ Añadir eventos desde el calendario.
- ✓ Crear una tarea (lo llaman asignaciones) y el plazo de entrega aparece en el calendario.
- ✓ Corregir y calificar las tareas que recibes.
- ✓ Crear insignias y dárselas a los alumnos.
- ✓ Suscribirse al grupo a una fuente RSS y en el muro aparecen los artículos. Si no son interesantes, el administrador los puede borrar.
- ✓ Colgar encuestas (votación) en el muro.
- ✓ Crear exámenes (lo llaman pruebas) tipo test autocorregible. Se creó uno, combinando preguntas de respuesta múltiple y preguntas de

verdadero y falso. Se marcó el tiempo de duración y se configuró para que las notas pasasen directamente a la carpeta de calificaciones.

- ✓ En el apartado notas, revisar las calificaciones de las tareas y las pruebas, añadir criterios de evaluación y exportar toda la tabla a una hoja de Excel.
- ✓ Actuar de moderador, borrando los comentarios poco apropiados del muro.

COMO ALUMNO

- Darse de alta con el código de grupo.
- Completar el perfil: foto (10Mb máx.), frase y área profesional.
- Facilitar a los padres el código parental.
- Hacer entradas en el muro.
- Ver en el calendario las fechas señaladas.
- Mandar mensajes al profesor y a los subgrupos de trabajo, pero no permite la opción de mensajería entre alumnos.
- Añadir contenidos a mi mochila, en el apartado biblioteca.
- Realizar las tareas y el examen tipo test. En el apartado de notificaciones aparecen como tarea pendiente o cuestionario asignado y cuando se hacen aparecen como “una calificación nueva” o bien “esperando revisión”.
- Ver las calificaciones en ambas pruebas y los comentarios que ha escrito el profesor.

COMO PADRE

- ❖ Darse de alta con el código parental
- ❖ Tener acceso a una pantalla donde se pueden recibir mensajes del profesor y ver las notificaciones que se han hecho a tu hijo/a.
- ❖ Ver qué tareas están pendientes o cuales fueron entregadas fuera de plazo.
- ❖ Ver las calificaciones y los comentarios de las tareas.
- ❖ Ver las fechas de exámenes o eventos señalados.



Red social generalista creada por Mark Zuckerberg en el año 2004. Actualmente cuenta con 900 millones de usuarios en todo el mundo y 16 en España.

<http://es-es.facebook.com/>

6.4. Facebook Groups / páginas.

CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES

- No precisa instalar ningún programa, los requerimientos técnicos se reducen a un ordenador o dispositivo móvil con acceso a internet.
- Es gratuita.
- Usuarios mayores de 13 años con una dirección de correo electrónico.
- Disponible en cuarenta y seis idiomas (cincuenta si incluimos dialectos).
- Existen tutoriales en español en la red y en su página.
- Configurar el grado de privacidad en: público, secreto u oculto (grupos). En las páginas puedes nombrar a más de un administrador
- En su uso educativo, el docente puede moderarla.
- Tiene publicidad en su página.
- Permite personalizar un perfil.
- Hacer entradas en el muro de tu perfil para escribir y compartir opiniones
- Compartir información mediante **enlaces** útiles, **fotos** y **vídeos**.
- Permite subir archivos (máx. 25 MB). En las páginas no.
- Se pueden comentar las entradas y añadir un “me gusta” o un “ya no me gusta”.
- Crear eventos para recordar fechas señaladas, permite invitar a personas y mantenerlas informadas.
- Crear grupos, para desarrollar tareas y compartir información.
- Se pueden plantear “preguntas” en el muro y que los usuarios agregados las contesten.
- Dispone de mensajería privada.

- En cualquier momento podemos ver cuáles de nuestros contactos están conectados.
- Servicio de chat, para comunicarnos a tiempo real.
- Aplicaciones y juegos.
- Permite crear páginas y grupos.
- Disponible la aplicación para acceder desde el móvil.
- Es indudable que facebook tiene sus limitaciones, pero un enorme potencial. Un ejemplo sería las numerosas aplicaciones que existen y que te permiten adaptar tu página o tu grupo, al ámbito educativo: como por ejemplo “foro de páginas” de la compañía Pixode, con la cual añades un foro de discusión, a tu página de facebook.

ALGUNAS APLICACIONES EDUCATIVAS GRATUITAS

	Importar el blog de tu aula a tu página de facebook e integrarlo allí.
	Generar fórmulas matemáticas y ecuaciones e incrustarlas
	Permite colgar las presentaciones en tu muro
	Forum for pages http://www.pixodegames.com/
	Permite integrar una cuenta de Flickr con la página del Facebook.
	Esta aplicación te permite hacer un ranking de la participación de tus estudiantes en Facebook.
	Permite almacenar documentos en forma segura en línea y acceder a ellos desde tu página.

6.5. Comparativa y Resultados.

	Twiducate	Redalumnos	Edmodo	Facebook Groups/páginas
Licencia gratuita	Si	Si	Si	Si
Año de creación	2009	2011	2008	2010
Idioma	Inglés	español	Versión español	español
Tutoriales en español	Si	Si	Si	Si
Específico educación	Si	Si	Si	No
Nivel educativo	cualquiera	cualquiera	cualquiera	Más de 13 años
Nivel de privacidad	Alto	alto	alto	Regular
Sin publicidad	No (registro profesores)	Si	Si	No
Co-profesores	Si	No	Si	No
Participación de padres	No	Si	Si	No
Comunicación padre-profesor	No	Si	Si*	No
Grupo soporte técnico	No	Si	Si (inglés)	No
Perfil profesor/ perfil alumno	Si	No	Si	No
Editor de texto	Si	Si	No	No/si
Comentar entradas	Si	Si	Si	Si
Moderar entradas	Si	Si	Si	regular
Refuerzos	Si (me gusta)	No	Si (insignias)	Si (me gusta)
Adjuntar archivos	No	Si (10MB)	Si (100 MB)	Si (25MB)/ no
Enlaces	Si?	Si	Si	Si
Fotos	Si	Si	Si	Si
Videos	Si?	Si (5MB)	Si	Si
Insertar códigos LATEX	No	Si	Si	No
Sistema de mensajería	Si	Si	Si* (excepto alumno-alumno)	Si
Calendario	Si	Si	Si	Si
Gestión de enlaces	Si	Si	Si	No
Gestión de documentos	No	Si	Si	No
Crear eventos	Si	Si	Si	Si
Crear encuestas	No	No	Si	Si (preguntas)
Permite integrar la cuenta con Dropbox	No	Si	No	No
Permite integrar la cuenta con Google	No	No	Si	No

Docs				
Chat	Si	No	No	SI
Webquest	No	Si	No	No
Crear Blogs	No	Si	No	NO
Subgrupos	No	No	Si	Si/no
Crear cuestionarios autocorregibles	No	Si	Si	No
Suscripción del grupo a una fuente RSS	No	No	Si	No
Gestión de calificaciones	No	no	si	no
Apps móvil	Si	no	no	Si
Total aplicaciones	18+2*	24	28	15/14

Si se ordenan en orden creciente de aplicaciones, quedarían de la siguiente manera: Facebook < Twiducate < Redalumnos < Edmodo.

La red más sencilla de utilizar de todas es Twiducate, pese a estar en Inglés, la interfaz es muy simple. Tiene buenas herramientas de comunicación, pero le faltan recursos como los archivos y la posibilidad de crear cuestionarios, además no contempla toda la parte de evaluación.

Facebook, al ser una red generalista ocupa el último puesto en número de aplicaciones educativas, pero su potencial es importante.

Teniendo en cuenta los resultados, las dos redes más completas son Redalumnos y Edmodo. Cualquiera de las dos sería una buena elección, ya que ambas poseen argumentos de sobra para poder utilizarlas plenamente.

Un **análisis más profundo**, permitirá establecer las diferencias, ya que a priori son bastante parecidas.

Si se parte del perfil básico: bloque de recursos (archivos, fotos, videos....etc), herramientas de comunicación (muro y mensajería), y herramientas de organización (calendario, eventos, biblioteca), ambas lo tienen

Pero se observan **pequeñas diferencias**:

- Al crear una cuenta Edmodo diferencia entre perfil de alumno y profesor, Redalumnos no.

- La **interfaz** de Edmodo es **más intuitiva**, visualmente resulta más agradable.
- El **tamaño de los archivos**: Edmodo permite adjuntar archivos de hasta 100MB y Redalumnos sólo de 10MB.
- En Redalumnos los archivos tienen que ser subidos primero antes de adjuntarlos y en Edmodo se puede hacer directamente desde el ordenador.
- Otra diferencia se encuentra en el servicio de **mensajería**: aparte de los mensajes privados profesor-alumno, que lo permiten ambas, en Edmodo los alumnos no pueden enviar mensajes privados a otros alumnos, sólo se pueden relacionar con ellos a través del muro. Esto proporciona al profesor más control sobre la red y la hace más vertical y menos social. En Redalumnos los mensajes privados son otra forma más de interacción alumno-alumno. Otra diferencia más en el servicio de mensajería, es que en Redalumnos, el profesor puede enviar un mensaje privado a los padres de forma individual, mientras que en Edmodo no, permite enviar el mensaje a todos a la vez (grupo o subgrupos).

Herramientas que **ambas tienen**, y que son muy interesantes a la hora de afrontar un proyecto de este tipo son:

- **grupo de soporte técnico** (en español Redalumnos y en inglés Edmodo)
- **Ambas** permiten enlazar con un servicio de almacenamiento de archivos **Edmodo** con **Google Drive** y **Redalumnos** con **Dropbox**. El primero permite en la versión gratuita hasta 5 GB de almacenamiento y la segunda sólo 2 GB. Pero cuando un usuario de Dropbox comparte con un amigo la aplicación, ambos reciben 500MB gratuitos, por lo que se podría superar a Google Drive.
- **Ambas** permiten **crear pruebas tipo cuestionario**: en **Edmodo** se pueden combinar preguntas de respuestas de **cuatro tipos** (selección múltiple, verdadero o falso, respuestas cortas o rellenar huecos) en Redalumnos solo de dos (tipo test y unir puntos). En general son más completas y están mejor diseñadas las de Edmodo.

- **Ambas** permiten **calificar** tanto de manera automática como manual, pero **Edmodo** además cuenta con un apartado de notas que permite revisar las calificaciones de las tareas y las pruebas, añadir criterios de evaluación y exportar toda la tabla a una hoja de Excel.

Aspectos que las diferencian:

1. Posibilidad de **crear subgrupos** dentro de la red, para crear tareas o trabajos y que trabajen de forma aislada. Es una herramienta importante a la hora de plantear dinámicas. Edmodo tiene esa posibilidad y Redalumnos no.
2. **Blog individual y blog de la clase:** En Redalumnos se permite crear un blog por cuenta, por lo que cada alumno puede tener el suyo propio y un blog de aula entre todos. En Edmodo la única posibilidad sería crear un blog en otra plataforma, y suscribirlo al grupo mediante sindicación RSS.
3. **Refuerzos:** es importante para la motivación reconocer los esfuerzos. Con Edmodo se pueden entregar medallas personalizadas, Redalumnos no contempla esta opción.
4. Redalumnos permite crear **WebQuest** y Edmodo no.

En función de todo lo analizado anteriormente, y dando prioridad a los cuestionarios, a la evaluación y a la opción de formar subgrupos de trabajo, **Edmodo representa la mejor opción a la hora de elegir una red social educativa.**

A continuación se expone un ejemplo de utilización de una red social.

En base a los objetivos uno y dos de este trabajo, que hablaban de la necesidad de innovar y de renovarse, la propuesta de trabajo se hará desde la opción que menos aplicaciones tenía, que sería el Facebook, pero añadiendo las mejoras que se podrían realizar desde Edmodo.

Es la mejor forma de reflejar que si se quiere se puede.

6.6. Ejemplo De Utilización De Una Red Social.

8 MESES, 8 EXPERIMENTOS: La visión general de esta propuesta es preparar un experimento cada mes, realizarlo en el laboratorio y grabar un video del experimento que se colgará en Facebook o en cualquier red social que se considere adecuada. Se ha elegido esta red para explicar un ejemplo de utilización para el ámbito educativo, por ser la de mayor difusión.

Paralelamente, se harán incisos con aplicaciones que se puedan hacer con la red educativa Edmodo, al ser la que mayor número de herramientas tiene destinadas a ese fin.

La secuencia es:

Se crea un grupo en Facebook, llamado **Laboratorio Virtual**. Los alumnos deberán crear una cuenta a su vez, buscar el grupo y enviar una solicitud de amistad. Otra opción es que el profesor pida la dirección de e-mail a los alumnos, para poder enviarles invitaciones. Esto se puede hacer desde el aula de informática, dando una serie de pautas sobre la configuración de la privacidad. En Facebook, los menores de 13 años tienen vetado el acceso, si tenemos un grupo más joven, se podría hacer este proyecto desde otra red social como Edmodo. En cuyo caso los alumnos solo necesitan el código de grupo que les proporcionaría el profesor para registrarse.

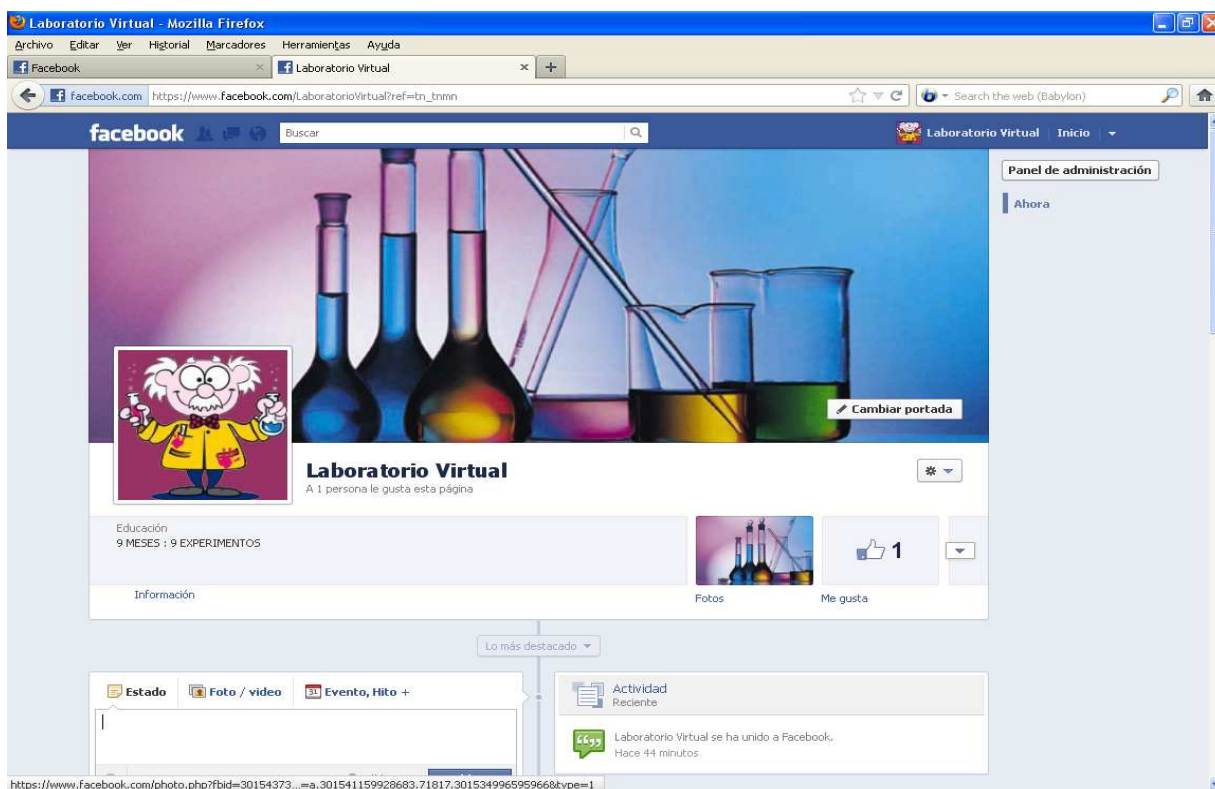
Otra opción que permite Edmodo es hacer a los padres partícipes del proyecto y que puedan ver calificaciones, comentarios, tareas...etc. de sus hijos. <https://www.facebook.com/LaboratorioVirtual>

“Aunque ya ha empezado el curso y ya hemos hablado de esto en clase, quiero daros la bienvenida a este sitio web porque, pretende ser un espacio distinto donde nos relacionemos de otra forma.

¿Cuál es el propósito de esta página? Preparar **todos los meses un experimento** que realizaremos al final del mismo en el laboratorio. La clase se dividirá en grupos y cada uno de ellos, preparará y **grabará el experimento** que se **colgará** en la página.

Al final del curso se votará el mejor proyecto y se otorgarán los **premios** “laboratorio virtual 2012”

En el *laboratorio virtual* podréis consultar o compartir vuestras dudas, preguntas o ejercicios que os propondré para consolidar lo vamos investigando juntos. En esta web también encontraréis los *guiones* de las prácticas que iremos haciendo en el laboratorio, la agenda del curso, os recordaré los exámenes y fechas destacadas, y habrá enlaces a otros sitios de interés. Feliz curso”



.Una vez que el grupo clase está presente en el laboratorio virtual se inicia la secuencia. Esta secuencia se repetirá todos los meses.

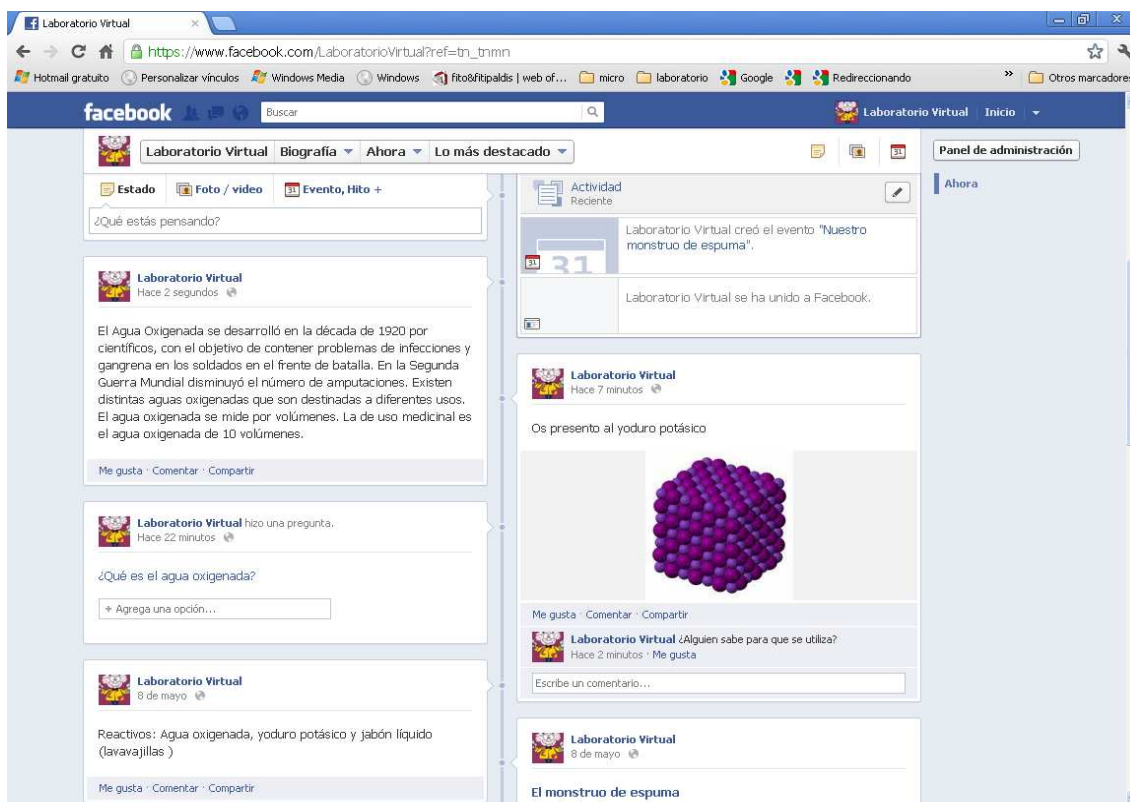
1ª SEMANA: MOTIVACIÓN-IMPLICACIÓN EN LA TAREA

Se crea un **evento** con la fecha de grabación del experimento. Se hará coincidir aproximadamente con la última clase del mes. También se puede enviar un mensaje privado a todos los alumnos anunciando el evento.

En Edmodo además del evento y del mensaje, se podría crear una alerta. Enlazamos en el muro un video de Youtube del mismo experimento que vamos a realizar. Se enumeran los reactivos y se lanza alguna pregunta, del tipo: ¿qué es el agua oxigenada?



Cada día se añaden nuevas preguntas, y/o se les proporciona información sobre temas relacionados:



Pueden ser fotos (estructura del yoduro potásico), o buscar las aplicaciones, o videos, un tema te lleva a otro.

Los comentarios que hagan los alumnos y estén correctos, se les etiqueta con un un “me gusta”



En Edmodo no existe esa opción, pero se podría comentar la entrada.

RECURSOS:

Adaptabilidad: Todo se puede complicar o simplificar, en función del nivel que se quiera dar.

Actitudes y procedimientos: el objetivo es aprender a trabajar en grupo, acostumbrarse a una metodología de trabajo, fomentar el sentido de grupo y mejorar el ambiente de clase.

Metodología: presentar contenidos interesantes y estar abiertos a nuevas formas de enseñar- aprender. Coherencia tanto en los contenidos como en la forma: explicar los objetivos y el modo de afrontar la tarea.

Temporalización y frecuencia de las sesiones TIC: Como mínimo para que este recurso funcione y todos puedan participar, deberán tener la opción del aula de informática dos horas a la semana.

Organización del aula de informática y equipamiento: lo ideal es el modelo 1x1: un puesto informático por alumno, que permite optimizar el tiempo.

Si existe la opción de que dispongan de internet en casa, se abre la posibilidad de programar más tareas.

Dejamos una semana de margen para ver la respuesta de los alumnos. En función del resultado, se incrementará el número de preguntas, los refuerzos, se cambiarán los recursos.

SEGUNDA SEMANA: REPARTO DE TAREAS

Suponemos un grupo-clase de 25 personas. Se forman cuatro grupos. (3 grupos de 6 y un grupo de 7). Cada grupo tendrá que hacer dos vídeos. Se sortea el orden de los grupos.

	Experimento del mes	
Grupo 1	octubre	febrero
Grupo 2	noviembre	marzo
Grupo 3	diciembre	abril
Grupo 4	enero	mayo

Se cuelga en la página el resultado del sorteo y se asignan las tareas. Edmodo dispone de estas dos aplicaciones, creación de subgrupos y de tareas.

Los roles cambiarán en el siguiente video, por ejemplo si dos alumnos durante el primer experimento forman el equipo audio-visual, se encargarán de la búsqueda de información en el siguiente.

- Equipo de **búsqueda de información**: dos personas del grupo se encargan de la información relacionada con los reactivos: que son, para qué sirven, medidas de seguridad para manipularlos (fichas técnicas). Comprobarán que hay existencias en el almacén.
- **Grupo logística**: Dos personas serán los encargados de explicar al grupo que es lo que ocurre en el experimento a la vez que lo realizan. Deberán preparar el material y comprobar que funciona antes del día de la grabación.
- **Equipo audio-visual**: dos personas grabarán y editarán el video que se colgará en la página. Deberán poner en los títulos de crédito el nombre de los participantes del grupo. Pueden utilizar también subtítulos que expliquen el proceso, ponerle música...etc.

Dentro del “laboratorio virtual” se crean los subgrupos 1, 2, 3 y 4. El objetivo de estos grupos, es que los estudiantes pueden desarrollar las tareas y compartir información sobre un determinado tema.

Por ejemplo para la edición del video, se cuelga en la página el tutorial Movie Maker, software de edición de video muy fácil de usar y aprender que viene instalado con Microsoft Windows:

http://www.youtube.com/watch?v=z5f6_4daneY

Criterios generales:

- ✓ Establecer de antemano los criterios de participación y los objetivos.
- ✓ En la primera semana de cada mes se cuelga el experimento del mes.
- ✓ **Aunque cada mes se ocupa un grupo del experimento del mes, la participación en la fase general de búsqueda de la información es obligatoria y cuenta para la nota.** Se puede preguntar en la prueba escrita por cuestiones relacionadas con los experimentos.
- ✓ El tiempo máximo entre la exposición y la presentación del vídeo en la red, es de una semana.

3ª Y 4ª SEMANA: TIEMPO PARA PREPARAR EL EVENTO.

Disponen de dos semanas para preparar el experimento. El profesor sigue de cerca la evolución y sigue participando en la página con preguntas y dinamizando los foros de debate.

El día del experimento, los alumnos se evalúan a sí mismos y a sus compañeros. Una vez cuelguen el video se puntuará de 1 a 10. (**autoevaluación** y **coevaluación**). Esta hoja de evaluación tipo se puede colgar en el muro, o en el caso de Edmodo se podría adjuntar en un archivo y enviarlo por mensaje privado.

NOMBRE DEL JURADO:		
Nombre del grupo:		
Exposición clara	si	no

La información es adecuada	si	no
Procedimiento correcto	si	no
Puntúa del 1 al 10 su trabajo		

Se hará una media de todas las puntuaciones y se colgará el resultado en la página. Otra opción que te permitiría Edmodo es crear una encuesta y que los alumnos evalúen de forma anónima. Al final de curso habrá una entrega real de medallas a los tres más votados, Edmodo permite crear insignias personalizadas encaminadas a motivar: se les entrega en la red social y figuran en su expediente.

Otra opción muy válida que tiene Edmodo, es la de crear **cuestionarios calificables**. Antes, durante y después de cada experimento, se podrían hacer para evaluar conceptos previos, posibles dudas y afianzar conocimientos.

EVALUACIÓN

Criterios de evaluación			
Observación	Elementos evaluados	Tipo de calificación	Total de la nota
	Participación en las actividades	1%	10%
	Entradas a la página	1%	
	Aportación de ideas	2%	
	Colaboración con el grupo	1%	
Experimento del mes	Exposición clara	1%	
	La información es adecuada	1%	
	Procedimiento correcto	1%	
	Video bien hecho	1%	
	El proyecto se entrega en fecha	1%	

Facebook no contempla la opción de evaluar, pero Edmodo **si**: cuenta con un apartado de notas que permite **revisar** las calificaciones de las tareas y las pruebas, **añadir criterios de evaluación** y **exportar** toda la **tabla a una hoja de Excel**.

Existe una aplicación de Facebook que te permite medir el grado de participación en la página, que sería de utilidad para evaluar el apartado de observación.

Nota: En cada evaluación (trimestre) se harán dos o tres experimentos, por lo que siempre habrá un grupo no evaluado en parte (le faltaría el 5% de la nota). Ese 5% se le incrementará a la parte de procedimientos de la evaluación sumativa, el mes que no exponga.

7. CONCLUSIONES

1. Señalar que **todas** las redes sociales analizadas son herramientas perfectamente válidas para proporcionar un entorno de aprendizaje complementario al aula. Unas están mejor pensadas para el ámbito de la educación que otras, pero no debemos olvidar que son las personas y no los recursos, las auténticas protagonistas de un proceso en continuo cambio, adaptación y mejora.
2. La diferencia principal, está en el **número de aplicaciones** que tiene cada red social y la importancia que el docente le quiera dar a cada una de ellas. Si no se considera el chat como una aplicación interesante, que la red social disponga o no de esa herramienta no será relevante. Por lo tanto la elección en última instancia, será totalmente subjetiva, en función de los gustos, las preferencias, el nivel educativo, el rango de edad, las actividades propuestas, el enfoque de la asignatura....etc.
3. La **red más sencilla de utilizar de todas es Twiducate**, pese a estar en Inglés, la interfaz es muy simple. Es muy fácil de usar pero se queda un tanto corta en cuanto a aplicaciones, por lo que su utilización sería más adecuada en **Primaria**. Tiene buenas herramientas de comunicación pero le faltan recursos como la utilización de archivos y la posibilidad de crear cuestionarios. Además no contempla toda la parte de evaluación.
4. Si las ordenamos en **orden creciente de aplicaciones**, quedarían de la siguiente manera: **Facebook < Twiducate < Redalumnos < Edmodo**.
5. Como era de esperar **las redes educativas ganan a las generalistas**.
6. En función de los criterios aplicados, Edmodo ha resultado ser la mejor opción, aunque Redalumnos también es una red muy válida.
7. Hay que tener en cuenta que Facebook además de la más conocida, es una de las grandes redes sociales, en continua evolución y crecimiento. Existen **aplicaciones externas** que **se pueden incorporar** y suplir muchas de sus carencias o inconvenientes, para dotarle de mayor funcionalidad en el ámbito educativo. Por lo tanto, a pesar de ser la menos dotada, presenta un **fuerte potencial**.

APÉNDICE

1. Aplicaciones ON LINE

Servicio	Herramienta Web 2.0	¿Qué hace?	Aplicaciones educativas
  	Presentaciones para compartir on line	Publicación de presentaciones en Power Point y otros formatos.	Síntesis y presentación de trabajos
	Hojas de cálculo online	Crear y publicar hojas de cálculo desde el navegador y compartirlas	Creación de documentos de forma colaborativa
  	Aplicaciones de ofimática online	Crear, publicar y compartir documentos online desde el navegador	Editar, formatear, compartir y revisar documentos de trabajos dentro y fuera del aula por grupos
	Aplicaciones ofimáticas online	Se trata de un escritorio virtual de Open Office que es la alternativa libre de Microsoft Office.	Editar, formatear, compartir y revisar documentos de trabajos con software libre
	Un conjunto de aplicaciones ofimáticas y de web 2.0	Presentaciones, hojas de cálculo, procesador de textos, wikis, repositorio de ficheros...	Creación de trabajos, presentación y publicación para compartir en web o blog, creación de wikis...
	Es un editor de documentos pdf, online	Crea el documento pdf con un editor	Publicar trabajos en formato pdf
	Permite compartir presentaciones, documentos de texto y pdf	Crea documentos a través de un lector pdf en flash	Publica ,comparte y comparte documentos en flash
 	Crea un libro virtual de documentos, unificando los diversos formatos.	Transforma documentos de texto en libros o revistas virtuales.	Publicación de trabajos en la red para incrustar en los blog o web
 	Servicio de almacenamiento en la nube.	Almacenar y sincronizar archivos en línea y compartir archivos y carpetas con otros.	Trabajo colaborativo.

2. APLICACIONES MULTIMEDIA

Servicio	Herramienta Web 2.0	¿Qué hace?	Aplicaciones educativas
	Publicación de fotografías para compartir en la red	Permite a muchos servicios acceder a las fotos etiquetadas para hacer presentaciones, vídeos, álbumes...	Catálogos de fotos de centro Fotos de excursiones y eventos, fotos para trabajos de clase...
	Almacén de vídeos online	Subir vídeos, compartir y permite incrustar en web, blogs, wikis...	Reproducción de vídeos en el aula. Colección de vídeos sobre temas de clase
	Visualización de fotos en montaje audiovisual	Convierte las imágenes en vídeos	Subir imágenes, añadir música y crear álbum en el aula
	Aplicación online como almacenaje de audios en mp3	Almacena y comparte audios online	Creación de podcast radio del aula grabaciones para idiomas

3. OTRAS APLICACIONES

Servicio	Herramienta Web 2.0	¿Qué hace?	Aplicaciones educativas
	Crear mapas conceptuales	Programa libre para crear mapas conceptuales, permite subir los mapas a un servidor, o crearlos online	Presentación de conocimientos, síntesis o esquema visual del contenido, redacción de trabajos, proyectos...
	Diagramas digitales	Diagramas y gráficos online, que se pueden crear y compartir	Gráficos para los blogs, wikis o diagramas que pueden servir para el trabajo cooperativo
	Líneas de Tiempo	Crea un espacio visual donde se representan datos, fechas, vídeos, imágenes..., en un espacio de tiempo	Trabajos de clase en cualquier materia, esquemas de la evolución de acontecimientos, áreas y materias.
	Marcadores sociales	Disponer de favoritos online en cualquier momento y lugar. Organiza la información.	Puede servir para localizar información relacionada con trabajos de clase, proyectos, actividades....

GLOSARIO

Actores sociales: Se hace referencia a grupos, organizaciones o instituciones que interactúan en la sociedad y que por iniciativa propia, lanzan acciones o propuestas que tienen incidencia social.

BOOKMARK: Se trata de un marcador social y se emplea para disponer de los favoritos online.

CMS: (Content Management Systems) son programas que se utilizan principalmente para facilitar la gestión de webs en Internet.

COMPETENCIA DIGITAL: Consiste en el uso de ordenadores para obtener, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y comunicarse y participar en redes de colaboración a través de Internet.

CONNECTIVISMO: Es una teoría del aprendizaje para la era digital que ha sido desarrollada por George Siemens, basado en el análisis de las limitaciones del conductismo, el cognitivismo y el constructivismo, para explicar el efecto que la tecnología ha tenido sobre la manera en que actualmente vivimos, nos comunicamos y aprendemos.

COPYLEFT: Es una forma de licencia y puede ser usado para modificar el derecho de autor de obras o trabajos, tales como software de computadoras, documentos, música, y obras de arte.

DELICIOUS: Es un servicio de gestión de marcadores sociales en web. Permite agregar los marcadores que clásicamente se guardaban en los navegadores y categorizarlos con un sistema de etiquetado denominado folcsonomías (tags).

DeSeCo (Definición y Selección de Competencias): Proyecto de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) que se ha encargado de definir y seleccionar las competencias consideradas esenciales para la vida de las personas y el buen funcionamiento de la sociedad.

EARTHQUEST: Se trata de una Webquest, que emplea como herramienta principalmente un servidor de mapas como Google Earth.

EDUWIKI: Es un sitio web educativo, cuyas páginas pueden ser editadas por múltiples voluntarios a través del navegador web. Los usuarios pueden crear, modificar o borrar un mismo texto que comparten.

EMBEBER: Consiste en incluir un trozo de texto en html de otro sitio web en el blog, para que aparezca dentro del mismo.

EURYDICE: Red Europea de Información en Educación

FEED: Una fuente web (usualmente canal web o web feed) es un medio de redifusión de contenido web. Se utiliza para suministrar información actualizada frecuentemente a sus suscriptores. En su jerga, cuando una página web "redifunde" su contenido mediante una fuente web, los internautas pueden "suscribirse" a ella para estar informados de sus novedades. Los interesados pueden usar un programa "agregador" para acceder a sus fuentes suscritas desde un mismo lugar.

FLASH: es un archivo de un programa Adobe Flash (anteriormente llamado Macromedia Flash), cuya extensión es .swf y que en forma de estudio de animación, trabaja sobre "fotogramas", destinado a la producción y entrega de contenido interactivo para las diferentes audiencias alrededor del mundo sin importar la plataforma.

GEOLOCALIZACION: permite mostrar el posicionamiento con el que se define la localización de un objeto, ya sea una persona o un lugar.

GNU: Es una Licencia Pública General, de un software desarrollado sin fines de lucro. Comenzó con la idea de crear un sistema operativo que fuera software libre en 1984.

GOOGLE DOCS: Permite a los usuarios crear y editar en línea: documentos, hojas de cálculo y presentaciones, colaborando en tiempo real con otros usuarios. Desde abril de este año está alojado en GOOGLE DRIVE que permite en la versión gratuita hasta 5 GB de almacenamiento en la nube.

HOSTING: Son alojamientos gratuitos o de pago de programas o páginas web generalmente compartido.

HTLM: siglas de HyperText Markup Language (lenguaje de marcado de hipertexto), hace referencia al lenguaje de marcado predominante para la elaboración de páginas web.

IAB SPAIN: Interactive Advertising Bureau: Asociación que representa al sector de la publicidad en medios digitales en España

JAVA: Es un lenguaje de programación desarrollado por Sun Microsystems a principios de los años 90.

Jcross: Es una herramienta del programa HOT POTATOES que se utiliza para hacer crucigramas que pueden completarse on line.

LaTEX: Es un sistema de composición de textos, orientado especialmente a la creación d documentos científicos y técnicos que contengan fórmulas matemáticas. Cuando se escribe la fórmula en LaTeX se trasforma en una fórmula.

MAPA CONCEPTUAL: Es una estrategia de aprendizaje dentro del constructivismo que produce aprendizajes significativos al relacionar los conceptos. Se caracteriza por su simplificación, jerarquización e impacto visual.

MARCADOR SOCIAL: Son una forma de almacenar, clasificar y compartir enlaces en Internet o en una Intranet.

MASHUP: Concepto que tiene un significado de remezcla, tal que en un sitio web, toma contenidos de otra web para crear un nuevo contenido en la primera.

METABUSCADOR: Es un sistema que localiza información en los motores de búsqueda más usados y carece de base de datos propia y, en su lugar, usa las de otros buscadores.

MICROBLOGGING: Es un servicio que permite a sus usuarios enviar y publicar mensajes breves (alrededor de 140 caracteres), generalmente sólo de texto. El más conocido es Twitter.

ONTSI: Observatorio nacional de las telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información. Ministerio de energía, Industria y Turismo. Gobierno de España.

OPENOFFICE: Es una suite ofimática libre (código abierto y distribución gratuita) que incluye herramientas como procesador de textos, hoja de cálculo, presentaciones herramientas para el dibujo vectorial y base de datos y está disponible para varias plataformas.

POST: Se trata de un mensaje, una entrada o artículo, generalmente en foros o blogs.

PREZI: es una aplicación de presentación online y una herramienta narrativa, que usa un solo lienzo en vez de diapositivas tradicionales y separadas.

Red.es: Es la entidad pública empresarial dependiente de la Secretaría de Estado de Telecomunicaciones y para la Sociedad de la Información (SETSI) del Ministerio de Industria, Turismo y Comercio (MITyC) encargada de ejecutar determinados proyectos para el impulso de la Sociedad de la Información interactuando con Comunidades Autónomas, Diputaciones, Entidades Locales y el sector privado en materia de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

RSS: Son las siglas de Really Simple Syndication, un formato de fuentes web codificadas en XML. Se utiliza para difundir información actualizada frecuentemente a usuarios que se han suscrito a la fuente de contenidos.

SCORM: (del inglés Sharable Content Object Reference Model) bloque de material web empaquetado de una manera que sigue el estándar SCORM de objetos de aprendizaje. Estos paquetes pueden incluir páginas web, gráficos, programas Javascript, presentaciones Flash y cualquier otra cosa que funcione en un navegador web. El módulo SCORM permite cargar fácilmente cualquier

paquete SCORM estándar y convertirlo en parte de un curso. Los sistemas de gestión de contenidos en web originales usaban formatos propietarios para los contenidos que distribuían. Como resultado, no era posible el intercambio de tales contenidos. Con SCORM se hace posible el crear contenidos que puedan importarse dentro de sistemas de gestión de aprendizaje diferentes, siempre que estos soporten esta norma.

TSI: Tecnologías de la Sociedad de la Información. Son las tecnologías que se emplean para la creación, distribución y manipulación de la información, que forman parte importante de las actividades culturales y económicas.

WEBQUEST: Es un tipo de actividad didáctica que consiste en una investigación guiada, con recursos principalmente procedentes de Internet, que promueve la utilización de habilidades cognitivas superiores, el trabajo cooperativo y la autonomía de los alumnos e incluye una evaluación auténtica.

WEBINAR: seminario web que se utiliza para la formación en línea.

BIBLIOGRAFÍA:

- AMBRÓS, A. y BREU, R. 2011. *10 ideas clave. Educar en los medios de comunicación: La educación mediática*. Barcelona: Graó. ISBN: 978-84-998-0069-1.
- BERGÓS, M. 2011. Repertorio de redes sociales. *Cuadernos de Pedagogía*, **418**, 72-76. ISSN 0210-0630.
- BRINGUÉ, X. & SÁDABA, C. 2011. *Menores y Redes sociales*. Madrid: Foro Generaciones Interactivas. ISBN: 84-8081-207-9.
- CASCALES, A.; REAL, J.J. & MARCOS, B. 2011. Las redes sociales en internet. *Edutec-e, Revista Electrónica de Tecnología Educativa* [en línea], **38**, 1-18. [Consulta: 10 julio 2012]. ISSN 1135-9250. Disponible en:
http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec38/redes_sociales_internet.html
- CASTAÑEDA, L. (coord.). 2010. *Aprendizaje con redes sociales. Tejidos educativos para los nuevos entornos*, Sevilla: MAD. ISBN 978-84-676-3619-2.
- CREATIVE COMMONS ESPAÑA. [en línea]. Barcelona, España. [Consulta: 28 julio 2012]. Disponible en: <http://es.creativecommons.org/>
- DE HARO, J. 2010. *Redes sociales para la Educación*. Madrid: Anaya multimedia. ISBN: 978-84-415-2796-6.
- ELOGIA & IAB SPAIN. 2011. III Estudio sobre Redes Sociales en Internet. [en línea]. Madrid, España. [Consulta: 28 julio 2012]. Disponible en: <http://www.elogia.net/blog/estudio-habitos-redes-sociales-iab-2011/>
- EURYDICE. Comisión Europea. 2002. Las competencias clave: un concepto de expansión dentro de la educación general obligatoria. [en línea]. Bruselas. ISBN 2-87116-346-4 [Consulta: 2 julio 2012]. Disponible en: <http://es.scribd.com/doc/486889/competencias-clave-Eurydice>
- FANDOS, M. & SILVESTRE, R. 2011. Servicios de microblogs en la enseñanza secundaria. *EDUTEC, Revista Electrónica de Tecnología Educativa* [en línea], **38**, 1-20. [Consulta: 12 mayo 2012]. ISSN 1135-9250. Disponible en:

- http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec38/servicios_microblogs_ensenanza_secundaria.html
- FONDEVILA, J.F.; CARRERAS, M. & DEL OLMO, J.L. 2012. Impacto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la elección de universidad: el caso de Internet y las redes sociales. *EDUTEC, Revista Electrónica de Tecnología Educativa* [en línea], **39**, 1-12. [Consulta: 10 mayo 2012]. ISSN 1135-9250. Disponible en: http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec39/impacto_TIC_eleccion_universidad_internet_redes_sociales.html
 - FOSTER, D. 2012. *A History of the Business of Social Media*. [en línea] E.E.U.U. [Consulta: 15 de agosto de 2012]. Disponible en: <http://www.openforum.com/infographics/social-media-for-business-2012-a-history-of-the-business-of-social-media>
 - GIL, M.; AUSÍN, V. LEZCANO, F. 2012. Redes sociales educativas como introducción a los entornos personales del aprendizaje (PLE's). *EDUSER: revista de educação*, **35**, 17-29. ISSN 1645-4774.
 - Gobierno de España, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. Moodle: plataforma de aprendizaje [en línea]. Madrid, España. [Consulta: 15 de septiembre de 2012]. Disponible en: <http://formacionprofesorado.educacion.es/index.php/es/materiales/270-moodle-plataforma-de-aprendizaje>
 - GONZÁLEZ, A. Ángel. 2012. Implicaciones de un currículo basado en competencias para la enseñanza de la Economía. *Revista eXtoikos* [en línea], **5**, 121-127. [Consulta: 15 agosto 2012]. ISSN: 2173-2035. Disponible en: <http://www.extoikos.es/n5/pdf/18.pdf>
 - LEVIS, D. 2011. Redes educativas 2.1. Medios sociales, entornos colaborativos y procesos de enseñanza aprendizaje. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento* [en línea], **8**, 7-24. [Consulta: 13 mayo 2012]. ISSN 1698-580X. Disponible en: <http://www.uoc.edu/ojs/index.php/rusc/article/view/v8n1-levis>

- MARTÍN-MORENO, Q. 2004. Aprendizaje colaborativo y redes de conocimiento. En: *Libro de actas de las IX Jornadas Andaluzas de Organización y Dirección de Instituciones Educativas*. Granada, 15-17 de diciembre de 2004. Grupo Editorial Universitario, pp.55-70.
- MARTÍNEZ, I. y SUÑE, J. 2011. *La escuela 2.0 en tus manos. Panorama, instrumentos y propuestas*. Madrid: Anaya multimedia.
- MILLÁN, J.A. 2009. *Hacia la escuela 2.0. Proyectos con programas gratuitos para formar ciudadanos de la Sociedad del Conocimiento*. Madrid: SM.
- Ministerio de Industria, Energía y Turismo, Observatorio Nacional de las Telecomunicaciones y de la SI (ontsi). 2012. Indicadores Destacados de la Sociedad de la Información. [en línea]. Madrid, España. [Consulta: 30 julio 2012]. Disponible en: <http://es.scribd.com/doc/87073151/Dossier-indicadores-destacados-si-marzo-2012-ONTSI-Mar12>
- Ministerio de Industria, Energía y Turismo, Observatorio nacional de las telecomunicaciones y de la SI (ontsi). 2012. Informe Anual “La Sociedad en Red”. [en línea]. Madrid, España.[Consulta: 30 julio 2012]. Disponible en: <http://www.ontsi.red.es/ontsi/es/estudios-informes/informe-anual-2011-edicion-2012>
- MORÁN, L. 2012. Blended – learning. Desafío y oportunidad para la educación actual. *EDUTEC, Revista Electrónica de Tecnología Educativa* [en línea], **39**, 1-19. [Consulta: 10 mayo 2012]. ISSN 1135-9250. Disponible en: http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec39/blended_learning_desafio_oportunidad_educacion_actual.html
- PONCE, Isabel. 2012. Monográfico: redes sociales. En: *OBSERVATORIO TECNOLÓGICO*. [sitio web]. [Madrid]: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. [Consulta: 9 junio 2012]. Disponible en: <http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/es/internet/web-20/1043-redes-sociales>

- PISCITELLI, A.; ADAIME, I. & BINDER, I. (comp). 2010. *El proyecto Facebook y la posuniversidad: Sistemas operativos sociales y entornos abiertos de aprendizaje*. Barcelona: Ariel.
- RYCHEN, D.S. & SALGANIK, L.H. (eds.) 2003. *Key competencies for a successful life and a well-functioning society*, Göttingen: Hogrefe & Huber. Traducción al español: SIMONA, A. 2006. *Las competencias clave para el bienestar personal, social y económico*, España: Aljibe Ediciones.
- SÁNCHEZ, J.; RUIZ, J. (coord.). 2010. *El profesor como productor - consumidor de contenidos multimedia*. Sevilla: MAD. ISBN 978-84-676-4659-7.
- SANTAMARÍA, F. 2009. Posibilidades pedagógicas. Redes sociales y comunidades educativas. *Revista Telos. Fundación Telefónica* [en línea], **76**, [Consulta: 10 julio 2012]. ISSN. 0213-084X. Disponible en: <http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/telos/articulocuaderno.asp?idarticulo=7&rev=76.htm>
- TRUJILLO, Juan Manuel [et al.]. 2009. Las redes como elementos constitutivos esenciales en las nuevas organizaciones educativas: El Plan Escuela TIC 2.0 como apuesta para su desarrollo. *Revista de ciencias de la educación*, **219**, 287-310. ISSN 0210-9581.
- VALVERDE, J. (coord.) 2011. *Docentes e-competentes. Buenas prácticas educativas con TIC*, Barcelona: Octaedro. ISBN: 978-84-9921-159-6.