

# REDES SOCIALES.



Una **red social** es un conjunto de personas organizadas de tal forma que les permita intercambiar información acerca de un interés común. En el caso de las redes sociales virtuales, se trata de un conjunto de usuarios de un interés común, que intercambian todo tipo de información de manera fluida a través de Internet.

En 1997 se creó la primera red social llamada Sixdegrees que dejó tener un perfil en la WEB que facilitaba mandar mensajes entre personas, pero rápidamente se convirtieron en un negocio empresarial enfocado principalmente en los adolescentes. Gracias al invento de la primera red se han ido poco a poco creando más ya que los ciudadanos podían expresar sus opiniones y dar sus puntos de vista.

### ***LAS REDES MÁS USADAS EN ESPAÑA***

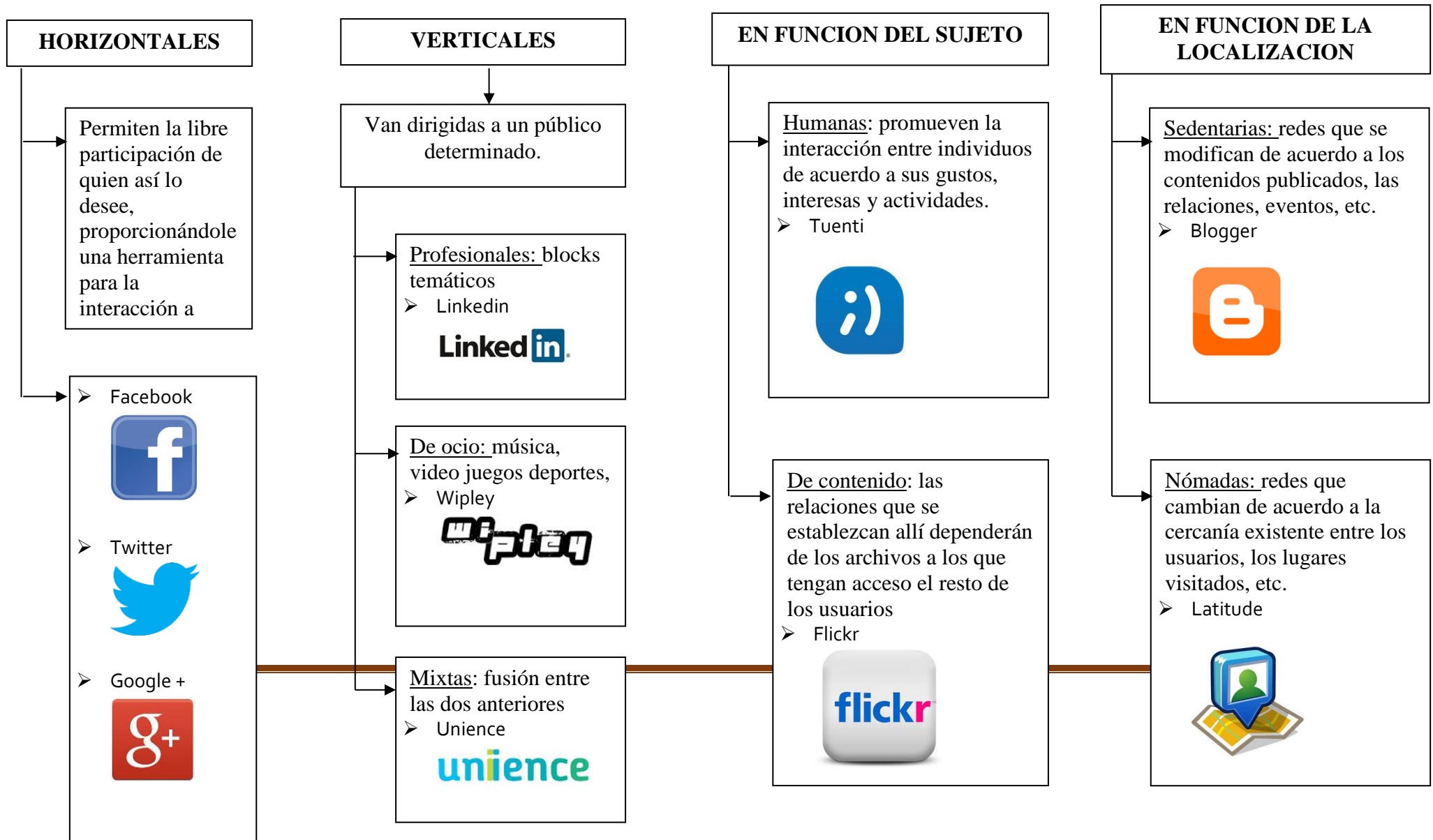
1- Facebook. 2- Twitter. 3- Youtube. 4- Google Plus. 5- Tuenti. 6- Tumblr.  
7- Instagram. 8- Flickr. 9- Badoo. 10- Pinterest.

**Facebook:** Red social que se ha extendido por todos los países a nivel mundial y ofrece todo tipo de idiomas y permite registrarse a cualquiera como usuario, buscar a los amigos a través de las direcciones de correo electrónico, etc. Se puede compartir todo tipo de información personal, por ejemplo fotos, vídeos, compartir momentos, estados sobre lo que estas haciendo en ese momento, además es muy fácil registrarse, y usarlo. Lo utilizan personas de todas las edades, pero la edad mayoritaria suele estar comprendida entre 30- 40 años. Además, esta es una de las redes sociales más antiguas que existen y se siguen utilizando en la actualidad. Pues tiene un billón de usuarios en el mundo.

**Twitter:** Es una de las que tiene más difusión, se utiliza para difundir información en el mundo empresarial, periodismo, etc. Su finalidad no es poner personas en contacto, sino que otras personas puedan tener acceso a los artículos de opinión y a la información que otros publican en su cuenta. Estas pueden ser públicas o privadas, la finalidad de las privadas es establecer comunicación entre personas que pertenecen a una misma compañía y organización empresarial. Lo usan personas de cualquier edad, pero la edad media suele estar entre los 20-30 años.

**Tuenti**: Red social virtual dirigida a la población joven española mayor de 14 años, la diferencia de las otras redes, es que para acceder a ella se necesita recibir una invitación de alguno de sus miembros. Sin embargo, se está dejando de usar debido a la aparición de nuevas redes por ejemplo: Instagram, youtube, google plus, Tumblr etc.

## TIPOS DE REDES SOCIALES



## ***VENTAJAS E INCONVENIENTES DE LAS REDES SOCIALES***

### **Ventajas:**

- Reencuentro con conocidos.
- Excelentes para propiciar contactos afectivos nuevos como: búsqueda de pareja, amistad o compartir intereses sin fines de lucro.
- Compartir momentos especiales con las personas cercanas a nuestras vidas.
- Diluyen fronteras geográficas y sirven para conectar gente sin importar la distancia.
- Perfectas para establecer conexiones con el mundo profesional.
- Tener información actualizada acerca de temas de interés, además permiten acudir a eventos, participar en actos y conferencias.
- La comunicación es a tiempo real.
- Pueden generar movimientos masivos de solidaridad ante una situación de crisis.

### **Desventajas:**

- Son peligrosas si no se configura la privacidad correctamente, pues exponen nuestra vida privada.
- Se dan casos de suplantación de personalidad.
- Falta en el control de datos.
- Pueden ser adictivas y devorar gran cantidad de nuestro tiempo, pues son ideales para el ocio.
- Pueden apoderarse de todos los contenidos que publicamos.
- Pueden ser utilizadas por criminales para conocer datos de sus víctimas en delitos: como el acoso y abuso sexual, secuestro, tráfico de personas, etc.

## ***TECNOADICCIÓN***

En los últimos años, las nuevas tecnologías se han instalado de forma rápida en nuestras vidas. El abaratamiento de los costes de los aparatos y de las conexiones, ha favorecido su generalización. Hoy en día, el uso de estos instrumentos es indispensable para el trabajo diario tanto en las escuelas y universidades como en el mundo empresarial. Las nuevas

tecnologías tienen un gran potencial educativo y comunicativo pero un uso inadecuado o abusivo puede acarrear importantes consecuencias negativas, como la adicción a estas, lo que puede producir que los usuarios creen una dependencia hacia las tecnologías.

## **CYBERBULLYING O CIBERACOSO**

Ciberacoso o cyberbullying es el uso de información electrónica y medios de comunicación para acosar a un individuo o grupo, mediante ataques personales u otros medios. El ciberacoso es voluntarioso e implica un daño recurrente y repetitivo a través del medio del texto electrónico. Este puede causar angustia emocional, preocupación. También, puede también incluir amenazas, connotaciones sexuales, etiquetas peyorativas etc.

### **Que hacer en caso de ser una víctima de cyberbullying.**

1º- Pedir ayuda: Si se es menor recurrir a los padres o a una persona adulta de confianza. Asegurarse de que esa persona conoce la situación y pueda hacer algo al respecto y ayudar.

2º- No responder a las provocaciones: Hacerlo no ayuda en nada, sin embargo, es un estímulo y una ventaja para quienes acosan. Mantener la calma y no actuar de forma exagerada o impulsiva en ningún caso.

3º- No hacer presunciones: Puede que ni las circunstancias ni las personas que parecen implicadas sean como aparentan. Mantener un margen para la duda razonable porque actuar sobre bases equivocadas.

4º- Guardar las pruebas del acoso: durante todo el tiempo, sea cual fuere la forma en que éste se manifieste, pues pueden ser de gran ayuda. Tratar también de conocer o asegurar la identidad de los autores.

5º- Comunicar a quienes acosan que lo que están haciendo molesta: y pedirles, sin agresividad ni amenazas, que dejen de hacerlo. También no se debe presuponer hechos o personas en la comunicación, por lo que se debe medir muy bien cómo se hace, sin señalar a nadie en público, pero a la vez tratando de asegurarse de que se entera la persona o personas implicadas.

6º- Tratar de hacerles saber que lo que están haciendo es perseguible por la Ley

7º- Recuerda que puedes bloquear al remitente no deseado.

9º- Conoce tus derechos. Respeta a los demás y respétate a ti mismo.

## **WEB 2.0**

El término Web 2.0 comprende aquellos sitios web que facilitan el compartir información, la interoperabilidad, el diseño centrado en el usuario y la colaboración en la World Wide Web. Un sitio Web 2.0 permite a los usuarios interactuar y colaborar entre sí como creadores de contenido generado por usuarios en una comunidad virtual. Por ejemplo: las comunidades web, las aplicaciones Web, los servicios de red social, los servicios de alojamiento de videos, las wikis, blogs, mashups etc. En conclusión, nos permite realizar trabajo colaborativo entre varios usuarios o colaboradores. Además, las herramientas que ofrece no sólo permitirán mejorar los temas en el aula de clase, sino también pueden utilizarse para trabajo en empresa. La web 2.0 permite a estudiantes y docentes mejorar las herramientas utilizadas en el aula de clase. El trabajo colaborativo está tomando mucha importancia en las actividades que realicemos en internet.

### **CONSECUENCIAS:**

Ésta ha originado que cualquiera persona tenga las mismas posibilidades de publicar noticias que en un diario, periódico o revista tradicional. Grupos de personas crean blogs que al día de hoy reciben más visitas que las versiones online de muchos medios periodísticos. Ha reducido considerablemente los costes de difusión de la información. Al día de hoy podemos tener gratuitamente nuestra propia emisora de radio online, nuestro periódico online, etc. Además los usuarios puedan acceder a contenidos que tradicionalmente no se publican en los medios convencionales. Eso trae como consecuencia que la inversión en publicidad en Internet haya aumentado considerablemente en los últimos años. En cuanto a efectividad de la publicidad, ha mejorado el marketing viral. En conclusión, la nueva generación tecnológica en la red, es y será una puerta de grandes oportunidades para todos aquellos que estén o se estén preparando para el futuro inmediato.

### **WEB 3.0**

Ésta es una expresión que se utiliza para describir la evolución del uso y la interacción de las personas en internet a través de diferentes formas entre las que se incluyen la transformación de la red en una base de datos. Además, las tecnologías de ésta, como programas inteligentes, se han implementado y usado a pequeña escala en compañías para conseguir una manipulación de datos más eficiente. En los últimos años, sin embargo, ha habido un mayor enfoque dirigido a trasladar estas tecnologías al público general.

### **SECTORES QUE SE HAN VISTO AFECTADOS POR LAS REDES SOCIALES.**

#### Impacto empresarial:

El increíble impacto empresarial se produjo sobre todo porque esto sí que es un cambio que toda empresa debe entender y sumarse a él si quiere tener éxito. Comprender cómo están cambiando las reglas del marketing, la publicidad, el soporte técnico y en definitiva la gestión de clientes es y será una clave del desarrollo empresarial. El gran problema actual para las grandes corporaciones probablemente sea ser capaces de combinar los nuevos métodos con los antiguos (publicidad intrusiva, campañas de marketing basadas en TV, etcétera), siendo eficientes en costes y asegurando que disparan al centro de la diana o dicho de otra forma que lleguen al “target” definido con eficiencia.

#### Impacto en la educación:

Desde finales de siglo XX e inicios del siglo XXI, se iniciaron cambios significativos en la educación, tanto a nivel institucional como de los educadores. Se nota la evolución de una tradición a una educación más científica y tecnológica. Por lo cual las universidades, empiezan a generar ambientes pedagógicos en donde la familia y la sociedad forman parte de esta transformación, con procesos de innovación teniendo en cuenta el contexto. Entonces, si hay comunicación hay sociedad y si hay sociedad hay colaboración. Esto es posible a través de las redes sociales que siendo ya muy populares y usadas en el medio y con la creación de grupos educativos, se permite el intercambio de conocimientos que nos llevan a facilitar los objetivos académicos propuestos.



### Impacto en la comunicación:

Tal como lo hacen otras innovaciones tecnológicas, el uso de las redes sociales transforma los estilos de vida, cambia las prácticas y, también, crea nuevo vocabulario, pero todo esto se produce a un ritmo tan acelerado que genera confusión y desconocimiento de la usabilidad y los derechos en torno a su actividad. Muchos de los estudios que se llevan a cabo hoy en día tratan temas relacionados con la identidad, la privacidad o el uso adolescente por estas mismas razones. Una de las problemáticas que señalan los defensores de un uso responsable de las redes sociales es que, a través de ellas, estamos expuestos. Nuestros datos se comparten y navegan por la red y, al mismo tiempo, información de todo tipo irrumpe en nuestros ordenadores sin que podamos discriminar su contenido. Esto es especialmente preocupante en el caso de los menores de edad, cuya privacidad se ve comprometida a las prácticas en la red. Ejemplo de ello son los nuevos episodios de acoso escolar que ponen en el punto de mira el uso indebido de las redes sociales por parte de los menores, y las políticas de privacidad que ofrecen las compañías. Asimismo, las redes sociales se convierten en parte de su aprendizaje social, que si bien puede ser beneficioso utilizado convenientemente, en muchos casos crea modelos alejados de la realidad generando comportamientos y actitudes que suscitan problemas de autoestima y estrés, entre ellos están los relacionados con el cuidado de la imagen, los prototipos de éxito o la reputación digital.

### **BIBLIOGRAFÍA.**

<http://www.tecnoadicciones.com>  
<http://blogs.udla.edu.ec>  
<http://www.enticconfio.gov.co>  
<http://www.articulosinformativos.com>  
<http://es.wikipedia.org>  
<http://www.tiposde.org>  
<http://recursostic.educacion.es>  
<http://www.cun.edu.co>  
<http://www.eoi.es>  
Libro de informática.