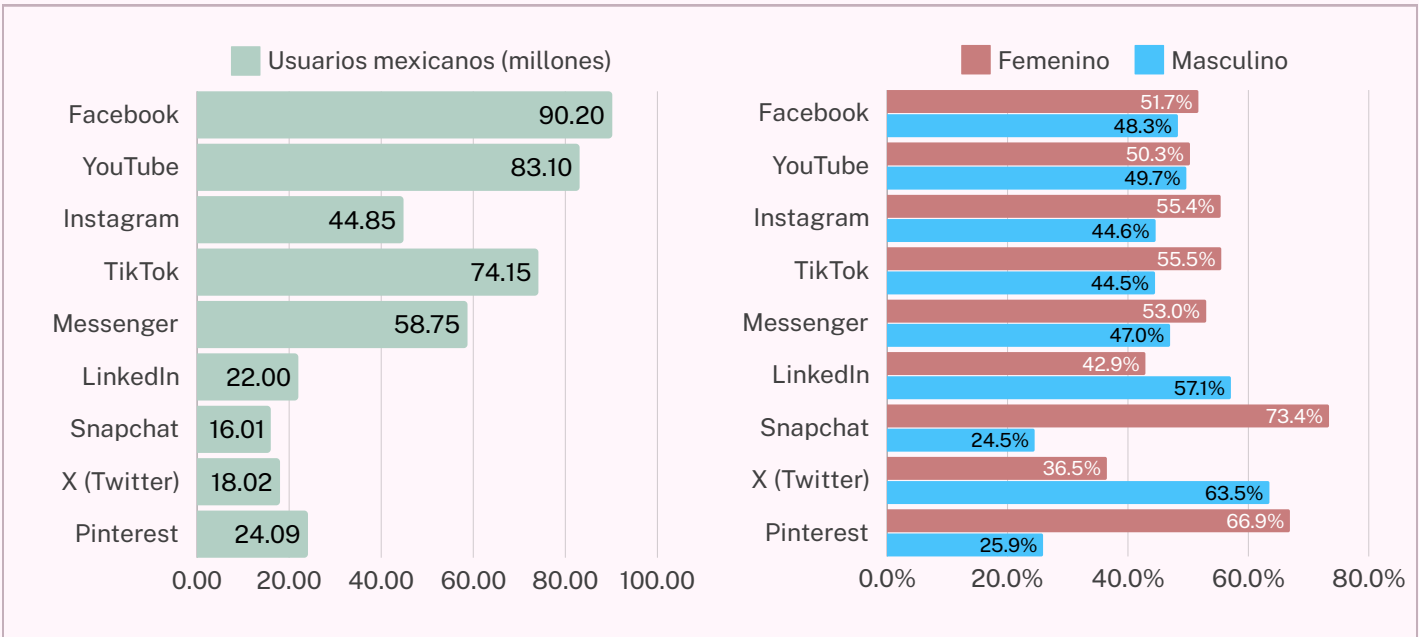


# Redes sociales


## EN EL AULA

En octubre de 2024, había 5.52 mil millones de usuarios de Internet en el mundo, esto es 67.5% de la población global. De este total, 5.22 mil millones (63.8% de la población mundial) eran usuarios de redes sociales (Petrosyan, A., 2024).

**90 millones de mexicanos usan las redes sociales de manera activa (DataReportal, 2024), lo que representa una gran oportunidad para usarlas en el ámbito educativo.**




### USO EDUCATIVO DE REDES SOCIALES COMERCIALES




(george lovic's, s.f.)

- Creación de grupo privados para proyectos, debates y actividades en equipo.
- Uso de Facebook Live para transmitir clases en vivo o realizar sesiones de preguntas y respuestas.
- Compartir enlaces a recursos educativos y socializar proyectos.




(Asbon Studios, s.f.)

- Publicación de tutoriales, clases grabadas y conferencias.
- B-learning: integrando videos educativos en actividades presenciales y virtuales.
- IA Generativa: exploración de temas a través de tutoriales y socialización de avances.
- Socialización de información




(TiTi Lee, s.f.)

- Gamificación con desafíos usando stories y reels.
- M-learning usando contenido visual y dinámico accesible desde dispositivos móviles.
- Trabajo colaborativo a través dei uso de cuentas para publicar avances de proyectos y recursos compartidos.




(Nonna, s.f.)

- Gamificación: creación de retos educativos usando tendencias: recrear experimentos, resolver problemas en 60 segundos.
- M-learning: contenido breve y dinámico como clases, tutoriales.
- Socialización de videos creados con IA y simulaciones.



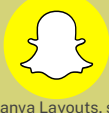
(antoini3, s.f.)

- Comunicación para proyectos, videollamdas grupales para tutorías, clases virtuales.
- Gamificación con competencias de preguntas y respuestas.
- IA Generativa: uso de bots integrados para responder preguntas frecuentes, resolver problemas o envío de ejercicios.




(Muhammad Rizwan Asim de Artifex,, s.f.)

- Participación en proyectos con expertos y mentores.
- Acceso a recursos y artículos en el área de la educación y de la IA Generativa.
- B-learning: uso de cursos en línea para complementar clases presenciales.
- Creación de perfil y socialización de proyectos.




(Canva Layouts, s.f.)

- Creación de historias con contenido breve y dinámico, uso de filtros.
- Difusión de información y comunicados
- Generar red de compañeros.
- Gamificación con retos (Universia, 2016).



(Oksana Latysheva, s.f.)

- Debates y proyectos
- Actualizaciones, enlaces y recursos rápidos.
- M-learning: acceso a contenido breve y relevante
- IA Generativa: interacción con bots para resolución de dudas.



(Canva Layouts, s.f.)

- Organización de tableros temáticos con recursos educativos
- Gamificación con creación de retos visuales o esquemas.
- Socialización de contenido gráfico creado con IA generativa para reforzar conceptos.

**Nota: Los logotipos y nombres de las redes sociales mencionados en esta infografía son marcas registradas de sus respectivas empresas. Su uso aquí tiene fines educativos e informativos exclusivamente, sin relación comercial ni afiliación con las empresas propietarias.**

Referencias:

- Adaptado de Social Media Like Icon [Imagen] por george lovic's, s.f., CANVA ([https://www.canva.com/icons/MAFZxxO\\_1io/](https://www.canva.com/icons/MAFZxxO_1io/))
- Adaptado de Play vector button [Imagen] por Asbon Studios, s.f., CANVA (<https://www.canva.com/icons/MAFZNLAmt9I/>)
- Adaptado de user gradient instagram icon [Imagen] por TiTi Lee, s.f., CANVA (<https://www.canva.com/icons/MAFJKnwWQCo/>)
- Adpatado de Arrow Icon for popular social network. Circle illustration, por Nonna, s.f., CANVA (<https://www.canva.com/icons/MAGD2GyZZfI/>)
- Adaptado de Facebook Messenger Icon, s.f., [Imagen] por antoini3, CANVA (<https://www.canva.com/icons/MAGPtLB9fRQ/>)
- Adaptado de linkedin Vector Icon Design, s.f., [imagen] por Muhammad Rizwan Asim de Artifex, CANVA ([https://www.canva.com/icons/MAGQ2y9\\_DIA/](https://www.canva.com/icons/MAGQ2y9_DIA/))
- Adaptado de Snapchat Icon, s.f., [imagen] por Canva Layouts, CANVA (<https://www.canva.com/icons/MABr1qJB4Nw/>)
- Adaptado de -sign icon, s.f., [Imagen], por Oksana Latysheva, CANVA (<https://www.canva.com/icons/MAF5VI5DM1I/>)
- Adaptado de Red Pinterest Logo Vector Canva Layouts, s.f., [Imagen] por Canva Layouts, CANVA (<https://www.canva.com/icons/MABISokpTvo/>)
- DataReportal. (2024). Digital 2024: Mexico. <https://datareportal.com/reports/digital-2024-mexico>
- Petrosyan, A. (2024, noviembre 5). Worldwide digital population 2024. Statista. <https://www.statista.com/statistics/617136/digital-population-worldwide/>
- Portas Ruiz, E. (2024, 28 de junio). El mexicano y su intenso uso de redes sociales. Universidad Anáhuac México. Recuperado de <https://www.anahuac.mx/mexico/noticias/el-mexicano-y-su-intenso-uso-de-redes-sociales>
- Universia. (22 de agosto de 2016). Cómo aprovechar Snapchat en educación. <https://www.universia.net/mx/actualidad/orientacion-academica/como-aprovechar-snapchat-educacion-1142939.html>