



Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo

PREPA TRES

Sociedades Virtuales

Ing. Miriam Cerón Brito

El uso masivo del internet en los últimos años se ha visto incrementado principalmente por parte de los adolescentes, se han dejado seducir por nuevas formas de comunicación como las redes sociales, debido a la inmediatez de la información, este medio se ha popularizado tanto que es utilizado para fines recreativos, negocios, educativos, entre otros, sin embargo es necesario considerar su riesgos que conlleva la interacción en este tipo de sociedades virtuales.

- **Palabras Clave:** Sociedades virtuales, redes sociales, seguridad, gamificación, branding, uso de identidades virtuales, calidad de la información, fuentes de información, seguridad en las redes sociales, recomendaciones de seguridad, riesgos.

The massive use of the Internet in recent years has been increased mainly by adolescents, have been seduced by new forms of communication such as social networks, due to the immediacy of information, this means has become so popular that it is used for recreational, business, educational purposes, among others, however it is necessary to consider the risks involved in interaction in this type of virtual societies.

Keywords: Virtual societies, social networks, security, gamification, branding, use of virtual identities, quality of information, sources of information, security in social networks, safety recommendations, risks.

- Las sociedades o comunidades virtuales viven una época de apogeo debido a que estos grupos se han vuelto entidades de gran poder en la comunicación actual.

"En general las comunidades reales y las virtuales se definen por su unidad de propósitos. Son grupos de personas con un fin en común, ya sea éste el intercambio de mensajes o la búsqueda de metas" (José Sánchez Villaseñor, 2007)

- Web 2.0 o Web social, caracterizada como una evolución de las webs tradicionales hacia aplicaciones destinadas a usuarios, con las que se potencia su participación en la información y conocimiento que circula por la Red.

SecondLife (<http://secondlife.com>) que, en rigor, se ubica un paso más allá del concepto de Red Social. Su interés es tal que justificaría por sí mismo un estudio particular, atendiendo a su conocido lema: “si no te gusta tu vida, invéntate otra diferente”.

**MySpace,
Facebook,
Tuenti, Twitter**

Linkara

LinkedIn

**Correo
electrónico**

**Listas de
distribución**

**Mensajería
instantánea:
Google talk, Skype,
WhatsApp, Line**

**Foros de
discusión**

Blogs

Wikis

Uso de identidades virtuales:

L
M
S

Los nuevos entornos 2.0 ofrecen a la docencia un acto de comunicación virtual alumno-profesor profesor-alumno, la docencia en soportes on line se ha venido planteando como una opción de proximidad en las relaciones docentes trasladando el aula a los entornos virtuales.

Web 3.0. Las innovaciones que se están produciendo en estos momentos se basan en Sociedades Virtuales, realidad virtual, web semántica, búsqueda inteligente. (Belloch, 2012).

**Como
escenario de
encuentro
académico-
docente**

Facebook permite a cada usuario disponer de un espacio para difundir contenidos textuales, visuales, audiovisuales y de audio entre los miembros de la red que ese usuario ha aceptado previamente como amigos con los que compartir esos contenidos.

Gamificación:

- Es el uso de elementos y dinámicas propias de los juegos para construir la imagen de marca.
- Se vincula con atributos que se identifiquen con un segmento de público.
- Debe ir alineada con la estrategia, con nuestros valores o con la parte más aspiracional de la empresa.

(Ortiz, s/f)

Web de la empresa

Canales no online

Redes sociales

App móvil

Branding:

- Es un anglicismo que hace referencia al proceso de construcción de una marca.
- Se consigue mediante elementos vinculados directamente a ella: logotipo o colores corporativos.

(Ortiz, s/f)

Según datos de InternetLiveStats, cada día se generan 500 millones de tweets y cada minuto 510.000 comentarios de Facebook... aunque también se ha comprobado la existencia de 83 millones de perfiles falsos en esta red. (Logicalis, 2017)

Tweets maliciosos, Likes falsos... la manipulación de la información procedente de las redes sociales es una realidad. (Logicalis, 2017)

Seguridad en las Comunidades Virtuales

Precauciones para evitar problemas de privacidad:

- No subir fotos ni vídeos comprometedores.
- No facilitar nuestros datos personales.
- Configurar los perfiles para que solo lo vean nuestros amigos.
- No darte de alta en redes sociales si eres menor de 14 años.
- Desconfiar de los datos que dan usuarios desconocidos.
- Consultar con un adulto cuando conozcas un amigo nuevo en Internet y quieras tener una cita.
- Utilizar los medios de comunicación virtual respetando a los demás.

Seguridad en las Comunidades Virtuales

Precauciones para evitar problemas de privacidad:

- No hagas, lo que no harías en la vida real.
- Siempre lee los contratos de las redes sociales.
- Configura la privacidad para que esta funcione a favor de la protección de tu vida personal.
- Conoce a tus “amigos”, no tengas en tu lista a personas que en la vida real no sean realmente tus amigos.
- No seas preciso y No “alardees”.
- Vigila lo qué “compartes” y con quién.
- Usa fotos en baja resolución.
- No uses datos personales.

(Universia.net, 2013)

La seguridad y privacidad en la red social, empieza por nosotros, por los contenidos que subimos y los permisos que otorgamos.
(Luz, 2014)

Riesgos (Amigo, Gutiérrez, & Ríos 2018) :

Conductas de
cyberbullyng

Conductas de
sexting

Conductas de
grooming

Ciber
delincuencia

Hurto de
identidad

Phising: Robo
de su
información
personal

Malware

Riesgos: Que la web se convierta en un “trastero” universal de trolls, spam, rumorología de todo tipo y ciberlobbés (Carballido, 2008).

Aplicaciones recomendadas para proteger tus redes sociales (Olmo, 2016):

LastPass

LogDog

HTTPS
Everywhere

AVG
PrivacyFix

Digi.me

Los password son uno de los puntos más débiles y los ciberdelincuentes se aprovechan de ello para acceder a las cuentas.

- Amigo, B. M. P., Gutiérrez, J. L. L., & Ríos, N. G. (2018). Diagnóstico de utilización de Redes sociales: factor de riesgo para el adolescente/Diagnosis of the use of social networks: risk factor for the adolescent. RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, 8(16), 53-72.
- Villaseñor, J. S. (11 de Junio de 2007). Supervivencia de sociedades virtuales, ligada a satisfacción de necesidades. Obtenido de <http://noticias.universia.net.mx/ciencia-ntt/noticia/2007/06/11/38827/supervivencia-sociedades-virtuales-ligada-satisfaccion-necesidades.html>

- Line, T. O. (21 de Enero de 2013). Comunidades Virtuales y Redes Sociales. Obtenido de <https://tarregaonline.wordpress.com/2013/01/21/comunidades-virtuales-y-redes-sociales/>
- Logicalis. (9 de 05 de 2017). Logicalis bussinesand technology working as one. Obtenido de <https://blog.es.logicalis.com/analytics/es-confiable-la-informacion-para-el-analisis-de-redes-sociales>
- Olmo, L. (30 de Mayo de 2016). Programas para proteger Facebook, Twitter, Instagram y otras redes sociales. Obtenido de TICbeat.com .
- Villaseñor, J. S. (11 de Junio de 2007). Supervivencia de sociedades virtuales, ligada a satisfacción de necesidades. Obtenido de <http://noticias.universia.net.mx/ciencia-ntt/noticia/2007/06/11/38827/supervivencia-sociedades-virtuales-ligada-satisfaccion-necesidades.html>
- Ortiz, A. (s/f). La gamificación como herramienta de branding. Obtenido de Numintec de: <https://www.pimealdia.org/es/gamificacion-como-herramienta-branding/>

- Luz, S. D. (22 de Septiembre de 2014). PRIVACIDAD Y SEGURIDAD EN REDES SOCIALES. Obtenido de Redeszone: <https://www.redeszone.net/seguridad-informatica/redes-sociales/>
- Universia.net. (01 de Marzo de 2013). Privacidad y seguridad en las Redes Sociales, un problema actual. Obtenido de Universia: <http://noticias.universia.net.mx/en-portada/noticia/2013/03/01/1008138/privacidad-seguridad-redes-sociales-problema-actual.html>