

# **Laberinto formativo a través de la Red Social Facebook Propuesta globalizada para Educación Secundaria Obligatoria**

José Ignacio Aguaded Gómez<sup>1</sup>, María Dolores Guzmán Franco<sup>2</sup> y Alfonso Chaves Montero<sup>3</sup>

<sup>1</sup> *Catedrático Universidad de Huelva*

<sup>2</sup> *Profesora Titular Universidad de Huelva*

<sup>3</sup> *Doctorando e Investigador en la Universidad de Huelva*

## **RESUMEN**

La revolución tecnológica y digital ha dado un giro a la comunicación en las últimas décadas y las redes sociales se presentan como órganos de jóvenes y adolescentes que se encuentran activados y en funcionamiento de forma permanente convirtiéndose en un canal atractivo, motivador y cercano. Su uso, formación, competencias mediáticas para su integración están siendo temas de análisis e investigación de numerosos profesionales del ámbito de la educomunicación. Estamos convencidos que desde la educación y la formación se puede fomentar la alianza entre las competencias digitales y didácticas de jóvenes y adolescentes para profundizar en las posibilidades educativas y comunicativas desde un punto de vista crítico y reflexivo. Presentamos una propuesta didáctica de la red social «Facebook» como espacio de teleformación en Educación Secundaria desde la que integrar recursos digitales y telemáticos para la formación, innovación, investigación y consolidación de conocimientos a través de una metodología lúdica y participativa por parte profesores y alumnos. Dado que nuestro alumnado es usuario habitual de tecnologías digitales, no podemos dar la espalda a la cultura y tecnología de la época y tenemos que potenciar nuevos escenarios de aprendizaje activando sus competencias tecnológicas desde un punto de vista formativo e innovador.

**PALABRAS CLAVE:** redes sociales, teleformación, metodología lúdica, investigación colaborativa.

## **ABSTRACT**

Technological and digital revolution has turned to communication in recent decades and activated and running permanently become an attractive, motivating and nearby canal. Use, training, media literacy for integration are being subjects of analysis and research of many professionals in the field of media education. social networks are presented as young bodies and adolescents who are We are convinced that through education and training can foster the partnership between digital and teaching skills of youth and adolescents to deepen educational and communicative possibilities from a critical and reflective view. We present a didactic proposal from the social network «Facebook» as space online formation in Secondary Education from which integrate digital and telematic resources for training, innovation, research and strengthening knowledge through a fun and participatory methodology by teachers and students. Since our students are habitual user of digital technologies, we can't turn our backs on the culture and technology of the time and we have to promote new learning scenarios activating their technological skills from an educational point of view and innovative.

**KEY WORDS:** social networks, distance learning, playful methodology, collaborative research.

## 1. INTRODUCCIÓN

Las redes sociales no solo van a posibilitar la comunicación entre alumnos, sino que también entre alumnos y profesorado; y potencia la comunicación entre aquellos alumnos que se presentan poco participativos en las aulas, ayudando a estos a una integración en la comunidad creada.

Por su parte el juego es un mecanismo natural que se encuentra arraigado genéticamente en la persona, el juego despierta la curiosidad, es placentero y permite adquirir unas capacidades imprescindibles para desenvolverse mejor en el mundo. El componente lúdico se puede integrar en cualquier materia y en cualquier etapa educativa, lo importante del juego es que siempre exista un objetivo de aprendizaje (Comas et al., 2008). Este componente lúdico del juego además conseguirá una motivación extra entre los alumnos por aprender, ya que la recompensa del mismo es una fuente adicional de motivación.

Según González, López & Solano (2013) partiendo de la premisa de que Internet no es un medio de aislamiento social sino que puede funcionar como un medio de socialización y de la constatación del aumento de su uso como medio de comunicación entre los alumnos de Secundaria, es imprescindible que se realicen propuestas educativas orientadas a la integración curricular de estas herramientas de comunicación, colaboración e interacción social entre el alumnado.

Presentamos una propuesta para Educación Secundaria Obligatoria a través de una metodología lúdica y bajo un enfoque globalizado. El proceso educativo se planificará didácticamente para ser desarrollado a través de la Red Social Facebook, aprovechando las posibilidades comunicativas y colaborativas de este recurso web 2.0. para el proceso formativo. Se concibe la experiencia como un juego interactivo de adivinanzas, con el fin de consolidar conocimientos de materias como Matemáticas, Ciencias, Historia, Lengua, Inglés, Francés, etc.

Así mismo incita al alumno a una investigación para poder completar el juego. En las bases de esta dinámica se propone una realización mediante equipos, siendo esta la mejor forma de llevarse a cabo, ya que favorece el trabajo colaborativo.

La dinámica del juego consistiría en que el profesor creará un post en la que dará una pista sobre la adivinanza, esta estará relacionada con el tema de la asignatura que se está tratando en clase y tendrá cierta complejidad por ser la primera pista. Dicho post podrá ser tanto escrito, como vídeo o ficheros sonoros.

A continuación se le dará a los alumnos un intervalo de tiempo para que intenten adivinar el resultado, pudiendo dar la respuesta hasta la aparición del siguiente post. Para que no se puedan dar soluciones al azar, sino que sean el resultado de una investigación, cada equipo tendrá una penalización de un turno sin poder dar soluciones. Una vez que alguien adivine el resultado del juego, se volverá a plantear una nueva adivinanza. Si después de un número de turnos, ningún alumno ha resuelto la adivinanza, el profesor dará el resultado y comenzará una nueva adivinanza.

Si bien para fomentar el trabajo en equipo, después de un primer post del profesor, serán los equipos los que realizarán los sucesivos post con la adivinanza, siempre bajo la supervisión del profesor.

Como trabajo complementario en clase, el equipo que haya resuelto el enigma, deberá hacer una exposición en clase de cómo llegó a la citada conclusión. Se fijará un sistema de premio o reconocimiento para fomentar la participación.

### 1.1 Problema/cuestión

Las redes sociales son plataformas de intercambio de información con fin social. Aunque es el uso más generalizado, confiamos en el potencial de las redes como herramienta que pueden facilitar

el proceso de enseñanza-aprendizaje y las relaciones entre los miembros de un proceso educativo.

Son una herramienta útil para que un grupo de personas puedan potenciar su comunicación, sentirse parte de una comunidad y cooperar entre ellas en tareas comunes. Estas características pueden hacer que su uso sea conveniente en entornos educativos, con el fin de potenciar la motivación y la participación del alumnado en el proceso de aprendizaje, la interacción y la colaboración e intercambio de información (Garrigos, Mazón, Saquete, Puchol & Moreda, 2010).

## 1.2 Revisión de literatura

### *La integración de Redes Sociales en el contexto formativo*

Si por algo se caracterizan las Redes Sociales, es por las muchas aportaciones que, en los últimos años, han hecho a la vida diaria de usuarios de diferentes edades y décadas. En general, gracias a las numerosas aplicaciones que ofrecen a smartphones, teléfonos inteligentes, tabletas digitales, así como otros dispositivos, facilitan el día a día, convirtiéndose muchas de ellas en lugares de encuentro y auténticas relaciones sociales donde la información y la comunicación son constantes e instantáneas. El potencial formativo y las destrezas que poseen con estos recursos y aplicaciones se pueden transferir a la formación, creando nuevas metodologías y escenarios de aprendizaje.

La principal característica de las Redes Sociales es que facilitan una comunicación dinámica, sencilla y rápida. Han otorgado a la comunicación el valor y la fuerza que hasta hace unas décadas se creían solo en manos de los mass media.

Como aludía Castells (2000) «Internet no es simplemente una tecnología: es el medio de comunicación que constituye la forma organizativa de nuestras sociedades, es el corazón de un nuevo paradigma socio técnico» (p.18). Y la máxima expresión del empoderamiento de las personas en la Web se da en las Redes Sociales, por ello se hace imprescindible conocer y determinar sus características.

En el contexto educativo, más en niveles superiores que en los básicos, gran porcentaje de profesores han considerado que las Redes Sociales son un canal para conectar con el alumnado, proponiendo actividades, foros, concursos y consiguiendo la movilización de estudiantes menos pasivos y desilusionados ante los métodos tradicionales de enseñanza.

Es relevante que en los procesos educativos se forme en competencias mediáticas y en habilidades para relacionarse que mejoren la comunicación. En esta línea, González (2011) alude a la importancia de que las instituciones educativas se tienen que abrir a las nuevas tecnologías comunicativas también como método de reflexión y análisis a fin de fortalecer la convivencia democrática y, dentro de estas herramientas también se encuentran las Redes Sociales, como espacio único de unión entre diferentes agentes de socialización. Así «desde la educación formal, cabe analizar las Redes Sociales con el fin de evitar sesgos o prejuicios, para alertar contra usos delictivos que atentan a la dignidad y la privacidad de las personas».

Orozco, Navarro y García-Matilla (2012) recuerdan que se ha vivido siempre en un contexto comunicativo vertical que fomentaba la pasividad del espectador debido también a que no existían los medios suficientes ni la tecnología para que la reciprocidad fuese posible en el concepto que ahora se entiende. Por ello, los autores afirman que, en el momento que la audiencia empieza a participar y ser activa debe ser formada con «modelos de enseñanza-aprendizaje» que estimulen la libre expresión y la reflexión y así se conseguirán auténticos «emirecs».

Consideramos que la integración de Redes Sociales no debe realizarse de forma puntual e improvisada y deben revisarse las variables didácticas y organizativas que están presentes cuando incorporamos cualquier recurso tecnológico, telemático, digital... con fin educativo o como canal de aprendizaje.

Conviene revisar el decálogo propuesto por Area (2007) con recomendaciones y orientaciones prácticas a la hora de planificar el diseño, planificación e integración de recursos digitales para la adquisición de competencias.

- Lo relevante debe ser siempre lo educativo, no lo tecnológico.
- Los recursos digitales no generan automáticamente innovación educativa.
- Es el método o estrategia didáctica junto con las actividades planificadas las que promueven un tipo u otro de aprendizaje.
- Se deben utilizar los recursos digitales de forma que el alumnado aprenda y no sean meros usuarios.
- Deben utilizarse tanto como recursos de apoyo para el aprendizaje académico de las distintas materias como para la adquisición y desarrollo de competencias específicas en la tecnología digital e información.
- Pueden ser utilizadas tanto como herramientas para la búsqueda, consulta y elaboración de información como para relacionarse y comunicarse con otras personas. Es decir, debemos propiciar que el alumnado desarrolle tareas tanto de naturaleza intelectual como social.
- Deben ser utilizadas tanto para el trabajo individual de cada alumno como para el desarrollo de procesos de aprendizaje colaborativo entre grupos de alumnos tanto presencial como virtualmente.
- Debe hacerse explícito no sólo el objetivo y contenido de aprendizaje curricular, sino también el tipo de competencia o habilidad tecnológica/informacional que se promueve en el alumnado.
- Debe evitarse la improvisación. Es muy importante tener planificados el tiempo, las tareas o actividades, los agrupamientos de los estudiantes, el proceso de trabajo.
- Usar las TIC no debe considerarse ni planificarse como una acción ajena o paralela al proceso de enseñanza habitual. Es decir, tienen que estar integradas y ser coherentes con los objetivos y contenidos curriculares que se están enseñando.

En este sentido, la persona que desarrolle esas competencias tendrá capacidad para desenvolverse en distintas dimensiones, entre las que destacan la comunicativa y la tecnológica.

Es indudable la necesidad de formar y alfabetizar en nuevos medios y recursos basados en tecnologías, desde los ya clásicos audiovisuales (audio, vídeo) a nuevas formas de expresividad (realidad aumentada, escenarios virtuales, videojuegos, redes sociales, recursos y aplicaciones de la web 2.0. etc.) surgidas de la combinación entre nuevos y viejos medios, etc.

Los organismos internacionales (UNESCO, ONU, UNICEF, Consejo de Europa, Parlamento Europeo) han mostrado en los últimos años una especial preocupación por los cambios que las últimas tendencias en tecnologías interactivas están generando en la población y han elaborado directrices y recomendaciones para su implementación en los diferentes países.

La proliferación de los medios y las tecnologías ha supuesto cambios decisivos en las formas de comunicarse y comportarse la ciudadanía. La alfabetización mediática busca empoderar a los ciudadanos proporcionándoles las competencias (conocimientos, habilidades, usos y actitudes) necesarias para desenvolverse ante los medios y tecnologías.

### ***Aportaciones legislativas para el desarrollo de la Competencia Digital***

Al explorar las leyes educativas actuales, en cuanto a integración de la competencia digital e inclusión de las Tecnologías de la Información y la Comunicación se refieren, tenemos que remontarnos a 2006 con la publicación de la LOE (Ley Orgánica de Educación) en la que se indica que «la educación es el medio más adecuado para garantizar el ejercicio de la ciudadanía democrática, libre y crítica, que resulta indispensable para la constitución de sociedades avanzadas, dinámicas y justas» (p.1). Se destaca, también, el deseo de mejorar y «desarrollar las aptitudes necesarias para la sociedad del conocimiento, garantizar el acceso de todos a las Tecnologías de la Información y la Comunicación» (p.5) y se aprueba, entre otras competencias básicas, «Tratamiento de la información y competencia digital TICD» que aludía a «disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, y para transformarla en conocimiento. Incorpora diferentes habilidades, que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes ... incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse...».

En diciembre de 2013 se publica la reforma de la LOE, que pasará a denominarse LOMCE (Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa), donde se destaca que «los profundos cambios a los que se enfrenta la sociedad actual demandan una continua y reflexiva adecuación del sistema educativo a las emergentes demandas de aprendizaje».

Con esta modificación se pretende incorporar, de manera generalizada, las tecnologías de la información y la comunicación en el aula y, con ello, personalizar la educación, adaptándolas a las necesidades de cada sujeto, mejorando el apoyo y profundizando en determinados temas de formación. Además, se pretende fomentar el uso responsable de las mismas, lo que incluye programas de formación, uso y prevención en Redes Sociales.

De forma paralela, el Informe PISA (Programme for International Student Assessment), encargado de evaluar competencias básicas en capacidades matemáticas, lingüísticas y de ciencias a jóvenes de 15 años de 65 países diferentes, incluye desde 2009 la ampliación del marco de la competencia lectora, incorporando un aspecto para leer y comprender textos electrónicos, poniendo en valor las tecnologías digitales y comunicativas en la educación actual. Sin duda, se está destacando la importancia que tienen las tecnologías de la información y la comunicación en el bagaje formativo de los estudiantes de la etapa secundaria.

Es destacable también que el Curriculum MIL de la UNESCO «enfatiza la relevancia de los procesos educativos como elementos decisivos en la aprehensión y en la asimilación por parte de los menores de los riesgos y oportunidades que les ofrece el ciberespacio» (Tejedor y Pulido, 2012, p.66). Esta idea, unida a los estudios que garantizan que el uso de las Redes Sociales en el aula con estudiantes universitarios, favorece la actividad del grupo, la interacción y la participación de los individuos, aumentando su interés en la asignatura y mejorando las calificaciones (Álvarez y Núñez, 2013), se entiende que el alumnado que ha nacido y crecido inmerso en el uso y posibilidades de los entornos virtuales está preparado para integrarlas en la actividad educativa y en experiencias formativas.

Ya existen Redes Sociales orientadas a la formación, a la educación y el uso en el aula como zona común de encuentro entre el profesorado y el alumnado, pudiendo ser un “un método generativo para fomentar las competencias comunicativas importantes para el siglo XXI, ya que como refiere Stornaiuolo (2013) se centran en la producción colaborativa de significado construido conjuntamente

utilizando diversos instrumentos semióticos, pudiéndose crear espacios cerrados y privados entre los usuarios que se deseé.

En cuanto al futuro, no cabe duda en asegurar que la necesidad urgente está en afinar argumentos y centrar energías en cuanto a posicionar la alfabetización mediática y el uso de redes sociales con fines formativos, para que no se disperse en la nube de la retórica de la tecnología digital.

### **1.3 Propósito**

El eje vertebrador de este estudio es la creación de un escenario virtual complementario al presencial para estimular la interacción en la docencia dentro del aula, integrando Facebook como red social con enfoque interactivo y colaborativo, integrando contenidos multimedia, prácticas innovadoras y recursos cuantitativos y cualitativos de investigación complementarios al proceso formativo.

## **2. DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA**

### **2.3 Método**

#### **2.3.1 *Objetivos***

El diseño y planificación de esta experiencia se desarrollará teniendo en cuenta los siguientes objetivos:

- Explorar las posibilidades de las redes sociales como escenario de formación y analizar estudios y casos de buenas prácticas basados en esta temática.
- Analizar usos, formación y competencia mediática del alumnado de Educación Secundaria acerca del uso de las redes sociales con fin educativo y didáctico.
- Diseñar un entorno formativo contextualizado y ajustado al perfil del alumnado y explorar sus posibilidades educativas.
- Fomentar el espíritu colaborativo a través de metodologías lúdicas e innovadoras.

### **2.4 Instrumentos**

Junto con la actividad se debe complementar un análisis para un seguimiento de la actividad y la oportunidad de la acción. Las técnicas investigadoras deberán ser tres:

- Seguimiento de la actividad registrada en Facebook, prestando atención al tiempo de vigencia de los post y soluciones; los niveles de participación y aportaciones de los grupos; y las horas de mayor actividad.
- La segunda técnica deberá ser cuantitativa, consistente en el análisis de los datos de actividad a través de programas estadísticos que ofrece la propia plataforma Facebook, y de una escala diseñada al efecto de seguimiento y control de la actividad, con la recogida de datos relativos a los siguientes niveles de proactividad del alumno: a) actividad máxima de comentarios; b) actividad media de comentarios; c) actividad baja, solo evalúa con ‘me gusta’ y d) actividad pasiva, solo visita.
- Un formulario de preguntas cerradas para medir los niveles de satisfacción y sus impresiones y de autoevaluación de la experiencia.

### **2.5 Propuesta de intervención**

La propuesta de intervención se ha resumido en el siguiente cronograma, donde se pueden observar las fases de la propuesta:

**Tabla 1.** Cronograma de fases y actuaciones.

Fases y Actuaciones	2016-17								
	Sep.	Oct.	Nov.	Dic.	Ene.	Feb.	Mar.	Abr.	May.
<b>Fase 0: Diseño y Planificación</b>									
<b>Fase 1: Exploración, revisión y análisis de fuentes secundarias</b>									
<b>Fase 2: Trabajo de campo</b>									
2.1. Planificación y diseño cuestionarios									
2.2. Operacionalización de variables									
2.3. Pre-test, evaluación y corrección									
2.5. Puesta en marcha del juego									
<b>Fase 3: Procesamiento, análisis e interpretación de resultados intermedios (test)</b>									
<b>Fase 4: Seguimiento/Evaluación</b>									
<b>Fase 5: Análisis de resultados</b>									

Como se ha comentado anteriormente, tras cada post realizado por el profesor o alumno, independientemente de si se adivina el resultado de la pregunta formulada, se pasará un test a los alumnos en los que se indagará sobre el nivel de satisfacción. Las preguntas se concretarán en las siguientes áreas:

- Evaluación de las relaciones entre compañeros. Estas evaluaciones deben tender a concretar si el círculo de amigos del alumno ha aumentado tras el uso de las redes y la interactividad en el juego.
- Evaluación de las relaciones con el profesorado. Las evaluaciones estarán dirigidas a medir si aumenta la confianza o si varía la percepción que el alumno tiene del profesor
- Utilidad docente. Se encaminarán a evaluar si la experiencia ha sido útil en el proceso de investigación y si ha incentivado a investigar para resolver el juego.
- Percepción personal de la experiencia. Se evaluará en este área la percepción personal del alumno de la experiencia de juego y su implicación en el mismo.

### 3. RESULTADOS Y CONCLUSIONES

La revisión legislativa, de estudios e investigaciones en esta temática nos llevan a concluir que existen múltiples razones para explicar la necesidad de que se integren las redes sociales y los recursos digitales con el objetivo de trabajar y mejorar las competencias mediáticas del alumnado:

- Porque la educación, como institución social y formativa, no puede dar la espalda y ser ajena a la cultura y tecnología de su época.
- Porque los actuales alumnos/as son usuarios habituales sin formación didáctica de las distintas tecnologías digitales (videojuegos, Internet, redes sociales, televisión digital, móviles, cámaras, etc.).
- Porque las instituciones educativas deben alfabetizar y desarrollar las distintas competencias y habilidades de uso de los medios y tecnologías de la información y la comunicación, de forma que preparen a los niños y jóvenes ante los retos de la sociedad del futuro.
- Porque la educación mediática puede ayudar a innovar y mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje que desarrollamos en las aulas y centros educativos.

De esta propuesta educomunicativa que presentamos en este espacio, podemos destacar como resultado en cuanto al uso de las redes sociales que fomenta la participación activa en la búsqueda e investigación por parte del alumno, para la resolución de problemas; promueve la colaboración alumno-profesor y alumno-alumno; se crean debate tanto virtual como presencial; se promueve la colaboración e intercambio de información y puntos de vista y se estimulan las competencias tecnológicas con fin educativo y lúdico.

#### 4. REFERENCIAS

- Álvarez-Flores, E. P. & Núñez, P. (2013). Uso de redes sociales como elemento de interacción y construcción de contenidos en el aula: cultura participativa a través de Facebook. *Historia y Comunicación Social*, nº esp. Nov. (XVIII), 53-62.
- Area, M. (2007). Algunos principios para el desarrollo de buenas prácticas pedagógicas con las TICs en el aula. *Comunicación y Pedagogía*, 222, 2-47.
- Cardona, C. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Graó.
- Castells, M. (2000). *Internet y la Sociedad Red*. Madrid: Alianza.
- Comas, O., Garaigordobil, M., Garzón, M., Hernández, T., Marrón, M., Ortí, J. & Garrigos, I., Mazón, J., Saquete, E., Puchol, M. y Moreda, P. (2010). La influencia de las redes sociales en el aprendizaje colaborativo. *Jornadas de Enseñanza Universitaria de la Informática* (pp. 531-534). Santiago de Compostela: Universidad de Santiago de Compostela.
- González, V., López, P. y Solano, I. M. (2013). Adolescentes y comunicación. Las TIC como recurso para la interacción social en educación secundaria. *Pixel-Bit*, 42, 23-35.
- Gozálvez, V. (2011). Educación para la ciudadanía democrática en la cultura digital. *Comunicar*, 36(XVIII), 131-138.
- Ley Orgánica de Educación 2/2006, 3 de mayo. *Boletín Oficial del Estado*, 106.
- Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE), (Ley Orgánica 8/2013, 9 de diciembre). *Boletín Oficial del Estado*, 295.
- Orozco, G., Navarro, E. y García-Matilla A. (2012). Desafíos educativos en tiempos de auto-comunicación masiva: la interlocución de las audiencias. *Comunicar*, 38 (XIX), 67-74.
- Sureda, J., Comas, R. y Morey, M. (2010). Menores y acceso a Internet en el hogar: las normas familiares. *Comunicar*, 34(XVII), 135-143.
- Stornaiuolo, A., Dizio, J. K. y Hellmich, E. A. (2013). Desarrollando la comunidad: jóvenes, redes sociales y escuelas. *Comunicar*, 40(XX), 79-88.
- Tejedor, S. y Pulido, C. (2012). Retos y riesgos del uso de Internet por parte de los menores. ¿Cómo empoderarlos? *Comunicar*, 39(XX), pp. 65-72.

#### BREVE RESEÑA CURRICULAR DE LOS AUTORES

##### **Aguaded Gómez, José Ignacio**

Catedrático de Universidad de Educación y Comunicación en la Universidad de Huelva. Preside el Grupo Comunicar, colectivo veterano en España en «Media Literacy», y dirige la revista científica iberoamericana de comunicación y educación «Comunicar». Director del Grupo de Investigación «Agora» dentro del Plan Andaluz de Investigación (HUM-648). Director del Master Oficial de Comunicación y Educación Audiovisual (UHU/UNIA) y del Master (TP) de Gestión de Contenidos Multimedia (UNIA).

**Guzmán Franco, María Dolores**

Profesora del Departamento de Educación de la Universidad de Huelva desde 1999, centrada en materias adscritas al área de Didáctica y Organización Escolar vinculadas a Tecnología Educativa en las titulaciones de Maestro, Psicopedagogía, Educación Social, Posgrados diversos y Doctorado. La integración de TIC en el contexto educativo, la formación del profesorado en espacios virtuales y los estudios en competencia mediática son las líneas temáticas sobre las que ha centrado su trayectoria investigadora. Forma parte del Grupo de Investigación @gora desde su creación y del Grupo Comunicar.

**Chaves Montero, Alfonso**

Graduado en Sociología y en Ciencias Políticas y de la Administración por la Universidad Pablo de Olavide (Sevilla). He realizado el Máster Interuniversitario en Comunicación y Educación Audiovisual por la Universidad Internacional de Andalucía/Universidad de Huelva. Actualmente compagino mis labores de investigador con las de doctorando. Finalmente mis líneas de investigación y mis publicaciones se centran en el estudio del uso de las redes sociales en aspectos como la Comunicación Política o en el ámbito educativo. Formo parte del Grupo de Investigación Filosofía Aplicada: Sujeto, Sufrimiento, Sociedad (HUM-018) desde su creación y del Grupo Comunicar.