



5° Jornadas Juveniles de Investigación Social 2026

Instituto Académico
Pedagógico de Ciencias
Sociales



Universidad
Nacional
Villa María

DIRECCIÓN GENERAL DE
EDUCACIÓN SECUNDARIA

MINISTERIO DE
EDUCACIÓN



Córdoba
GOBIERNO DE LA PROVINCIA

**Hacer
para
crecer**

Objetivos

- Generar espacios de articulación entre el Nivel Secundario y la UNVM, a partir del desarrollo de prácticas pedagógicas sostenidas.
- Propiciar el pensamiento crítico y el descubrimiento de vocaciones científicas en las disciplinas de Ciencias Sociales, Humanidades, Comunicación, Economía y Administración.
- Visibilizar y reconocer las prácticas de producción científica en Ciencias Sociales en el nivel secundario desde la relación con la Universidad y los centros de investigación.
- Promover prácticas de oralidad, lectura y escritura significativas, puestas en juego a la hora de investigar.

Destinatarios

Estudiantes, preferentemente de 5º año, y docentes de escuelas de nivel secundario, de la provincia de Córdoba (ciclo 2026); ubicados en las proximidades de las ciudades: Villa María, Córdoba y San Francisco.



Cronograma

Declaración virtual de las escuelas, a través de un formulario de Google (Inscripción).

Desde el viernes 08/05/26 al viernes 29/05/26, en el siguiente enlace:
<https://bit.ly/Inscripciones5JIS>



Jornadas Juveniles de Investigación Social

Inscripción escuelas: 5tas Jornadas Juveniles de Investigación Social 2026

Desde la organización de las Jornadas desarrolladas en la UNVM, les agradecemos su interés en participar representando a su escuela. Los datos que incluyan en este formulario serán necesarios para la identificación de las instituciones participantes.

Es suficiente con que un docente y/o directivo por escuela rellene el formulario, en el cual también podrán proveer datos de otros docentes que puedan participar en el proceso con estudiantes de 5to año.

Los correos electrónicos declarados serán a los cuales enviaremos todas las comunicaciones del evento.

Este formulario recoge automáticamente los correos de todos los encuestados. [Cambiar configuración](#)

1. Nombre completo de la escuela

Desplegable

Ejes Temáticos

Los trabajos presentados deberán inscribirse en alguno de los ejes temáticos propuestos.

1. Juventudes y Culturas Juveniles.
2. Género, diversidad y estereotipos.
3. Prácticas Artísticas.
4. Política, Economía y Trabajo.
5. Historia, Memoria y Derechos Humanos.
6. Ambiente y Desarrollo Sostenible.
7. Tecnologías y Sociedad.

8. Desafíos para la Educación.
9. Deporte, Salud y Calidad de Vida.
10. Discriminación y Violencias.
11. Comunicación, Medios y Redes Sociales.
12. Prácticas Comunitarias y Organizacionales.
13. Escenarios internacionales.

Envío de IDEA - PROYECTO: Enlace:

<https://www.aacademica.org/5tas.jornadas.juveniles.de.investigacion.social.2026/tabs/submissions>

Lunes 03/08/2026 al lunes 31/08/2026.

La presentación de la “idea– proyecto” se deberá estructurar sobre lo siguiente:

1. Título, (debe ser el mismo que se presentó con el resumen a menos que contara el mismo con observaciones de los lectores).
2. Interrogantes y objetivos. (máximo 300 palabras).
3. Breve fundamentación/antecedentes/importancia de realizar el estudio (máximo 600 palabras).
4. Principales conceptos del trabajo (máximo 500 palabras).
5. Propuesta de diseño metodológico (máximo 500 palabras).
6. Bibliografía y otras fuentes utilizadas (se sugiere formato APA)
7. Formato: Archivo de Word (adjuntar el archivo – sólo un (1) envío por cada grupo consignando correctamente los datos de cada uno de los autores)
8. Tamaño: A4
9. Tipo de letra (fuente): Calibri – Tamaño 12 – títulos y subtítulos en Negrita.
10. Interlineado: sencillo. **En el campo “Filiación” se coloca el nombre de la escuela o establecimiento educativo.*

IDEA – PROYECTO

Posible secuencia...

INFORMACIÓN / INVESTIGACIONES
/ARTÍCULOS / NOTAS / INFORMANTES
CLAVE...

FUNDAMENTACIÓN

BIBLIOGRAFIA
OTRAS FUENTES

IDEA/S

INDIVIDUALES - GRUPALES

ANTECEDENTES

¿VACANCIAS?

INTERROGANTES

OBJETIVOS

PILARES
CONCEPTUALES

SUPUESTOS...
¿HIPÓTESIS?

DISEÑO
METODOLÓGICO

1. Título: "Identidades en Red: Usos de TikTok y Producción Cultural en Jóvenes de Escuelas Secundarias de Córdoba (2024-2025)"

2. Interrogantes y Objetivos (Máx. 300 palabras)

Interrogantes de Investigación:

- ¿De qué manera las narrativas visuales en TikTok inciden en la construcción de identidades socio-culturales en jóvenes de 15 a 18 años?
- ¿Qué prácticas de consumo y creación de contenido digital articulan las nuevas sociabilidades juveniles en entornos urbanos?
- ¿Cómo significan los estudiantes de educación secundaria la cultura algorítmica en sus interacciones cotidianas dentro y fuera de la escuela?

Objetivo General:

Analizar las prácticas de producción cultural y consumo en la red social TikTok por parte de jóvenes estudiantes de escuelas secundarias públicas, identificando su influencia en la configuración de sociabilidades e identidades juveniles contemporáneas.

Objetivos Específicos:

- Indagar sobre las tipologías de contenido (memes, tendencias, microblogs) producidas y consumidas con mayor frecuencia por las juventudes locales.
- Describir las percepciones de las y los estudiantes sobre el algoritmo de TikTok y su impacto en el sentido de pertenencia comunitaria.
- Identificar continuidades y rupturas entre la sociabilidad presencial en el entorno escolar y la sociabilidad digital acelerada por las plataformas sociales.

3. Breve Fundamentación / Antecedentes / Importancia (Máx. 600 palabras)

La condición juvenil contemporánea se encuentra indefectiblemente atravesada por la mediatización digital. En los últimos años, el ecosistema de medios se ha reconfigurado drásticamente hacia plataformas de video corto donde las juventudes no son meras espectadoras, sino prosumidoras de sentidos e identidades.

Antecedentes locales e internacionales (como los estudios de Scolari sobre *transmedia literacy* y de Reguillo sobre tecnopolítica e identidades juveniles) demuestran que las plataformas digitales operan como espacios clave de socialización, construcción de agencia y negociación de identidades políticas, estéticas y emocionales. Sin embargo, persisten vacíos analíticos sobre cómo estas dinámicas impactan en la cotidianidad escolar post-pandemia en contextos locales específicos.

Realizar este estudio resulta prioritario por tres razones centrales. En primer lugar, permite superar miradas adultocéntricas o estigmatizantes que consideran la interacción en redes sociales como mero entretenimiento pasivo o "pérdida de tiempo", reconociendo a las juventudes como creadoras activas de cultura. En segundo lugar, aporta insumos empíricos a la comunidad educativa (docentes, directivos y orientadores) para tender puentes entre la cultura escolar tradicional y las nuevas alfabetizaciones transmedia. Finalmente, el proyecto ofrece un marco actualizado para comprender la subjetividad juvenil en una era signada por la economía de la atención y la personalización algorítmica.

4. Principales Conceptos del Trabajo (Máx. 500 palabras)

- **Juventudes y Culturas Juveniles:** Se concibe a la juventud no como una categoría puramente biológica u etaria, sino como una construcción socio-histórica heterogénea y dinámica (Margulis y Urresti). Las "culturas juveniles" refieren a las prácticas, significados, lenguajes y espacios simbólicos mediante los cuales los jóvenes expresan su experiencia colectiva y construyen estilos de vida propios.
- **Prosumidor Digital (Prosumer):** Concepto que fusiona la figura del productor y del consumidor (Jenkins). En el contexto de TikTok, implica la capacidad de los jóvenes de consumir relatos mientras simultáneamente remezclan, editan y crean sus propios artefactos culturales.
- **Cultura Algorítmica:** Conjunto de dinámicas socio-técnicas donde los algoritmos de recomendación moldean la visibilidad del contenido, condicionando los gustos, estéticas y modos de descubrir información de los usuarios (Gillespie).

5. Propuesta de Diseño Metodológico (Máx. 500 palabras)

Se propone un enfoque cualitativo de carácter exploratorio-descriptivo, apto para capturar los significados y sentidos atribuidos por los propios sujetos a sus prácticas digitales.

- **Universo y Muestra:** Estudiantes de 4°, 5° y 6° año de tres escuelas secundarias públicas. Se utilizará un muestreo no probabilístico por conveniencia, buscando representatividad de género y diversidad socioeconómica.
- **Técnicas de Recolección de Datos:**
 1. *Entrevistas semiestructuradas* a 20 estudiantes para indagar en sus trayectorias digitales y percepción del uso del tiempo en redes.
 2. *Grupos focales (3 en total)* utilizando metodologías reflexivas, como el análisis conjunto de "Trends" o videos guardados por los participantes.
 3. *Etnografía virtual ligera* mediante la observación de perfiles públicos de creación de contenido en TikTok generados dentro del marco del proyecto.

6. Bibliografía y Otras Fuentes Utilizadas (Formato APA)

Gillespie, T. (2018). *Custodians of the Internet: Platforms, content moderation, and the hidden decisions that shape social media*. Yale University Press.

Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós.

Margulis, M., & Urresti, M. (1996). La juventud es más que una palabra. En M. Margulis (Ed.), *La juventud es más que una palabra: Ensayos sobre cultura y juventud* (pp. 13-30). Editorial Biblos.

Reguillo, R. (2012). *Culturas juveniles: Formas políticas del desencanto*. Siglo XXI Editores.

Scolari, C. A. (Ed.). (2018). *Alfabetismo transmedia en la juventud: Estrategias de aprendizaje informal y competencias mediáticas en el siglo XXI*. Transmedia Literacy / Universitat Pompeu Fabra.

6.1. Fuentes Periodísticas y Recursos Virtuales (Formato APA)

BBC Mundo. (2022, 19 de septiembre). *Cómo TikTok se convirtió en el buscador preferido de la Generación Z (y qué riesgos conlleva)*. BBC News Mundo. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-62923187>

Clarín. (2023, 14 de mayo). *Pantallas y escuela: cómo usan las redes sociales los estudiantes secundarios y qué hacen los docentes en la aula*. Diario Clarín. <https://www.clarin.com/sociedad/>

UNICEF Argentina. (2022). *La libertad de ser y expresarse en entornos digitales: Encuesta a adolescentes sobre uso de redes sociales y salud mental en Argentina*. UNICEF. <https://www.unicef.org/argentina/informes/entornos-digitales-adolescentes>

La Voz del Interior. (2023, 22 de octubre). *Jóvenes y pantallas en Córdoba: hábitos de consumo de información y entretenimiento en el nivel secundario*. La Voz del Interior. <https://www.lavoz.com.ar/ciudadanos/>

UNESCO. (2023). *Global Education Monitoring Report 2023: Technology in education: A tool on whose terms?* UNESCO Publishing. <https://www.unesco.org/gem-report/en/technology-2023>

Educ.ar. (2021). *Cultura digital y juventudes: Orientaciones para el trabajo pedagógico con plataformas y redes sociales en la escuela secundaria*. Portal Educ.ar, Ministerio de Educación de la Nación. <https://www.educ.ar/recursos/>

TikTok. (2024). *TikTok (Versión 33.8.0 o superior) [Aplicación móvil]*. Google Play Store / App Store. ByteDance Ltd. <https://www.tiktok.com/>

Evaluación/devolución: Los mismos evaluadores leerán las ideas-proyecto y realizarán una devolución y/o aprobación, la cual llegará por correo electrónico a cada integrante.

Lunes 31/08/2026 al viernes 11/09/2026.

Envío de Póster Digital: Lunes 14/09/2026 al lunes 05/10/2026.

Se enviará un modelo de plantillas para cargar información acerca de:

- a) Título de la investigación.
- b) Nombre, apellido y DNI de los integrantes del equipo.
- c) Nombre del establecimiento educativo y ciudad.
- d) Resumen de la idea – proyecto.
- e) Datos significativos.
- f) Conclusiones.
- g) Imagen que represente la temática estudiada o la vivencia del equipo.
- h) Se subirá a través del formulario: <https://forms.gle/GSYjbkKVXmkGBKxD9> (para los pósters que se exhibirán en la jornada presencial), y el formulario: <https://forms.gle/ouZT9dy9Eg8gyjHF8> (para los que quedarán en la galería virtual).

Institución: (nombre de la escuela); Ciudad: (donde se encuentra la escuela)
Estudiantes: (nombre y apellido de cada autor)
Docente/s: (nombre y apellido)

TÍTULO: (Texto)

INTERROGANTES - OBJETIVOS:
(texto, máx. 50 palabras)

RESUMEN:
(texto, máx. 60 palabras)

(imagen: foto alusiva a la investigación o gráfico de datos)

RESULTADOS – HALLAZGOS – CONCLUSIONES:
(texto, máx. 80 palabras)



TÍTULO: "Identidades en Red: Usos de TikTok y Producción Cultural en Jóvenes de Escuelas Secundarias de Córdoba (2024-2025)"

Institución: (nombre de la escuela); Ciudad: (donde se encuentra la escuela)
Estudiantes: (nombre y apellido de cada autor)
Docente/s: (nombre y apellido)

INTERROGANTES - OBJETIVOS:

¿Cómo influye TikTok en la construcción de identidades y sociabilidades de jóvenes en escuelas secundarias de Córdoba?

Objetivo: Analizar las prácticas de consumo y creación de contenido digital en TikTok por estudiantes secundarios, identificando su impacto en sus relaciones interpersonales y en la producción cultural juvenil contemporánea.

RESUMEN:

Este trabajo explora cómo los estudiantes de escuelas secundarias de Córdoba utilizan TikTok para construir su identidad y sociabilidad. Mediante un enfoque cualitativo con entrevistas y grupos focales, la investigación analiza sus hábitos de consumo, la producción de contenidos digitales y la percepción del algoritmo, evidenciando el rol pedagógico y cultural de las redes en la juventud.



RESULTADOS – HALLAZGOS – CONCLUSIONES:

- 8 de cada 10 jóvenes no solo consumen videos, sino que producen o remezclan contenidos (memes, audio-trends) adaptando tendencias globales a códigos locales del aula y el barrio.
- TikTok no reemplaza la interacción presencial; la complementa. Las tendencias vistas en la red funcionan como los principales "temas de conversación" durante los recreos escolares.
- Los estudiantes reconocen la capacidad del algoritmo para Moldear sus gustos, sintiendo que la plataforma "los conoce", lo que genera tanto un fuerte sentido de pertenencia como sobreexposición.
- TikTok se consolida como un espacio central de socialización y autoexpresión juvenil que desafía la visión adultocéntrica sobre el uso "pasivo" de pantallas.
- Se evidencia la necesidad de incorporar la *alfabetización transmedia* en las escuelas secundarias, utilizando las prácticas digitales de los estudiantes como recurso didáctico en Ciencias Sociales.

Videos de consulta

(Grabadas - disponibles para consulta)

Idea Proyecto - Carla Avendaño

https://drive.google.com/file/d/19ee_jwYRITw7xlvk6ZGV4gCmwFsSXBCQ/view?usp=sharing

Juventudes y Culturas Juveniles - Daiana Monti

<https://drive.google.com/file/d/1JcXrc1HO0MGD-hGJzYkZxvOmxiWQDV-4/view?usp=sharing>

Juventud y Cultura Juvenil - Marilina González

<https://drive.google.com/file/d/1x4mdN7i5BZdre8UckCWoGwb4CKMoxD8L/view?usp=sharing>

Rendimiento educativo de alumnos del último año del secundario y uso de redes sociales - María Lorena Alonso

https://drive.google.com/file/d/1_0IC2jaEZXUn14dfPxYO8fWhXoLhcdcQ/view?usp=sharing

Mundo del trabajo | Escenario Nacional y Contexto Internacional. - Facundo Guelfi

<https://drive.google.com/file/d/1DtMq0tgltHbBFBJUy4yHKtxqrMkqn8cz/view?usp=sharing>

Mundo del trabajo | Desafíos para la educación - Agustina Manavella

<https://drive.google.com/file/d/1k6D-EWJWbYNLAjrU-QNYISyC66CtVoSG/view?usp=sharing>

Desafíos para la Educación - Lucila Remondetti

<https://drive.google.com/file/d/1EICMZphe4e3-WHIUyGFI1FIZKLk9AF4S/view?usp=sharing>



5° Jornadas Juveniles de Investigación Social 2026

Gracias.

Instituto Académico
Pedagógico de Ciencias
Sociales



**Universidad
Nacional
Villa María**

DIRECCIÓN GENERAL DE
EDUCACIÓN SECUNDARIA

MINISTERIO DE
EDUCACIÓN



Córdoba
GOBIERNO DE LA PROVINCIA

**Hacer
para
crecer**