

Protocolo Documento Opción de Grado – Realidad Problemática
Imaginarios sociales a partir de contenidos digitales en la adolescencia rural desde una
perspectiva de derechos

Diana Mercedes Martin Herrera

María José Reyes Martínez

Juan Manuel Martínez Ramírez

Universidad Santo Tomas

Decanatura de División de Universidad Abierta y a Distancia

Facultad de Educación

Maestría en Infancias - Opción de Grado II

Bogotá

Mayo - 2026

Protocolo Documento Opción de Grado – Realidad Problemática
Imaginarios sociales a partir de contenidos digitales en la adolescencia rural desde una
perspectiva de derechos

Diana Mercedes Martin Herrera

María José Reyes Martínez

Juan Manuel Martínez Ramírez

Johana Andrea Aguilar Agudelo – Dra.

Universidad Santo Tomas
Decanatura de División de Universidad Abierta y a Distancia
Facultad de Educación
Maestría en Infancias
Bogotá
Mayo - 2026

*Juan Manuel Martínez Ramírez, Estudiante de Maestría en Infancias, Colombia, Especialista en Resolución de Conflictos, https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0001965607,juan.ramirezmar@usantotomas.edu.co.

**María José Reyes Martínez, Estudiante de Maestría en Infancias, Colombia, Licenciada en Pedagogía Infantil, https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0001653537,mariajreyesm@usantotomas.edu.co.

*** Diana Mercedes Martin Herrera, Estudiante de Maestría en Infancias, Colombia, Licenciada en Pedagogía Infantil, [https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0002373218, dianamartin@usantotomas.edu.co](https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0002373218,dianamartin@usantotomas.edu.co).

Resumen

La presente investigación tiene como propósito analizar los imaginarios sociales que construyen los estudiantes de octavo grado de la Institución Educativa Técnica La Aurora a partir de su interacción con contenidos digitales, con el fin de fortalecer hábitos de uso crítico y responsable desde una perspectiva de derechos. En un contexto rural donde las infancias están cada vez más expuestas a entornos digitales desde edades tempranas, se hace necesario comprender cómo dichos contenidos inciden en la construcción de subjetividades y representaciones simbólicas a nivel social.

La metodología que se plantea está orientada hacia una investigación acción de tipo cualitativo, partiendo del reconocimiento de los contenidos digitales de mayor consumo de los estudiantes de octavo grado, los cuales serán categorizadas a fin de visibilizar las temáticas de mayor interés. Con base en esas temáticas se analizarán los imaginarios sociales de este grupo focal para posteriormente analizarlos desde la perspectiva de derechos de las niñas, niños y adolescentes y finalizar en la construcción de algunas recomendaciones orientadas a promover un uso más consciente, reflexivo y respetuoso de los contenidos digitales, la cual será entregada a la institución educativa para ser compartida y socializada con la comunidad educativa.

Summary

The objective of this study is to examine the social imaginaries constructed by eighth grade students at the La Aurora Technical Educational Institution through their engagement with digital content. The research seeks to promote the development of critical and responsible digital practices, framed within a rights-oriented perspective. In rural contexts, where children are increasingly exposed to digital environments from an early age, it is crucial to understand how these interactions shape subjectivities, social relationships, and symbolic representations.

Methodologically, the study adopts a qualitative approach. Data collection will focus on identifying the digital content most frequently consumed by adolescents, as reported in semi-structured interviews. This content will subsequently be categorized to determine the predominant themes of interest. Building upon these themes, the analysis will address the ways in

which social imaginaries are constructed and the extent to which they contribute to fostering children's rights and digital responsibility. The findings are expected to inform recommendations aimed at encouraging a more conscious, reflective, and respectful engagement with digital content, consistent with the principles of children's rights.

Palabras clave: *Imaginarios sociales, infancias, entornos digitales, adolescentes, ruralidad, derechos infantiles.*

Keywords: *Social imaginaries, childhoods, digital environments, adolescents, rurality, children's rights.*

Introducción

El contexto que enmarca la presente investigación tiene en cuenta que actualmente los entornos digitales moldean la forma en la que las infancias entienden y se relacionan con el mundo. La construcción de significados y el establecimiento de vínculos en las niñas, niños y adolescentes está mediado por las tecnologías de la comunicación y el internet. Tanto es así que los contenidos digitales que se ofrecen a las infancias tienen la posibilidad de construir imaginarios. Esos imaginarios pueden favorecer o desfavorecer una apropiación de sus derechos.

La problemática abordada se relaciona con la identificación de qué imaginarios se construyen por niñas y niños en la ruralidad colombiana y a partir de qué contenidos se construyen dichos imaginarios. Ello permite identificar hábitos de uso crítico y responsable de los entornos digitales. Precisamente, un periodo etario útil para identificar el fenómeno de construcción de imaginarios en las infancias es la adolescencia, pues allí niñas y niños experimentan procesos de búsqueda de independencia a través de espacios digitales.

De acuerdo con lo anterior, esta investigación pretende responder a la pregunta *¿Qué imaginarios sociales construyen los adolescentes rurales de octavo grado a partir de su interacción con los contenidos digitales, y cómo estos inciden en su subjetividad?*

La investigación aspira brindar a la discusión práctica y académica, una perspectiva localizada que aporte conclusiones generalizables para adolescentes, cuidadores, comunidad educativa y tomadores de decisiones en general. Por ello buscará analizar los imaginarios que construyen los estudiantes de octavo grado de la Institución Educativa Técnica La Aurora a partir de los contenidos digitales que consumen, con el fin de fortalecer hábitos de uso crítico y responsable desde una perspectiva de derechos.

Para dar cumplimiento al objetivo general, este proyecto se propone, en primer lugar, identificar los contenidos digitales de mayor interés para los estudiantes de octavo grado de la Institución Educativa Técnica La Aurora, así como sus formas de interacción con estos. En segundo lugar, analizar los imaginarios sociales que construyen los adolescentes a partir de su relación con dichos contenidos, desde una perspectiva de derechos de niñas, niños y adolescentes.

Finalmente, en tercer lugar, se busca proponer recomendaciones que favorezcan hábitos de uso crítico, reflexivo y responsable de los contenidos digitales en contextos rurales.

Preliminarmente, en términos metodológicos se prevé conocer los contenidos digitales de mayor relevancia para la construcción de imaginarios de los adolescentes que participarán en el proyecto por medio de entrevistas. Con posterioridad al análisis y categorización de los contenidos digitales más frecuentados, se buscará identificar los imaginarios contruidos que tienen mayor incidencia. Dichos imaginarios se clasificarán en su grado de aporte a una perspectiva de derechos. Por último, los resultados obtenidos se traducirán en recomendaciones respecto de los hábitos de consumo y uso responsable de los entornos digitales para toda la comunidad educativa.

De conformidad con lo dicho hasta este momento, la estructura del presente documento contendrá: la exposición del problema de investigación; los objetivos, general y específicos; y la justificación de esta investigación. Posteriormente, se presentará el marco de referencia. Dicho marco referencial contendrá un capítulo de antecedentes, que será acompañado por el marco teórico y finalmente por el marco legal o normativo. El documento cerrará con las referencias bibliográficas que soportan esta apuesta investigativa.

Capítulo 1 – Descripción General del Proyecto

1.1. Problema de Investigación

En el marco de la línea de investigación de Infancias y diversidad, este proyecto se centra en la realidad necesidad/problema, al analizar la interacción de las infancias con los entornos digitales para describir los imaginarios sociales construidos por los adolescentes a partir de los contenidos digitales de mayor consumo, con el propósito de fortalecer los hábitos de uso crítico y responsable de dichos contenidos desde la perspectiva de derechos de niños, niñas y adolescentes.

En la actualidad las infancias están siendo atravesadas por las tecnologías digitales que moldean la forma en la que se comunican y se relacionan con el mundo que los rodea. Así, la mayoría de sus interacciones sociales se dan a través de una pantalla y cada vez desde edades más tempranas. En palabras de Buckingham (2008) “pareciera que los niños hoy en día nacen con la habilidad para encender una pantalla”.

Esta realidad ha redefinido las formas de ser, estar y aprender en el mundo, pues más allá de estar conectados a una pantalla se está entretejiendo una nueva y compleja red de significados que transforma los vínculos afectivos, sociales y culturales. Bauman (2001) señala que vivimos en una modernidad líquida, donde los vínculos son más frágiles y cambiantes. En este sentido se puede decir que los avances tecnológicos no solo están ofreciendo una posibilidad de conexión, sino que además están afectando la manera en que los sujetos experimentan sus relaciones sociales y colectivas.

De acuerdo a lo anterior, nace el interés por investigar sobre los contenidos digitales de mayor consumo en los adolescentes de octavo grado de la Institución Educativa Técnica La Aurora, ubicada en el corregimiento la Aurora, perteneciente al municipio de Cunday, departamento del Tolima. Esta institución cuenta con el ciclo de enseñanza completo, desde el preescolar hasta la media técnica, y atiende una población total de 284 estudiantes, en su mayoría habitantes del corregimiento o de barrios aledaños a la institución, los cuales corresponden a los estratos socioeconómicos 1 y 2. Para este estudio la muestra seleccionada corresponde al grupo de octavo grado, conformado por 25 estudiantes entre los 13 y 15 años de edad.

A partir de esta problemática contextualizada se plantea la siguiente pregunta de investigación, la cual pretende ser respondida por medio de una ruta metodológica de investigación acción.

¿Qué imaginarios sociales construyen los adolescentes rurales de octavo grado a partir de su interacción con los contenidos digitales, y cómo estos inciden en su subjetividad?

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo General

Analizar los imaginarios que construyen los estudiantes de octavo grado de la Institución Educativa Técnica La Aurora a partir de los contenidos digitales que consumen, con el fin de fortalecer hábitos de uso crítico y responsable desde una perspectiva de derechos.

1.2.2. Objetivos Específicos

1. Identificar los contenidos digitales de mayor interés para los estudiantes de octavo grado de la Institución Educativa Técnica La Aurora, así como sus formas de interacción con estos.
2. Analizar los imaginarios sociales que construyen los adolescentes a partir de su relación con dichos contenidos, desde una perspectiva de derechos de niñas, niños y adolescentes.
3. Proponer recomendaciones que favorezcan hábitos de uso crítico, reflexivo y responsable de los contenidos digitales en contextos rurales.

1.3 Justificación

Los entornos digitales son uno de los escenarios más influyentes en la vida cotidiana de los adolescentes en la actualidad, es por ello que la presente investigación se propone analizar el consumo de contenidos digitales en estudiantes de octavo grado de la Institución Educativa Técnica La Aurora con el fin de comprender cómo estos influyen en la construcción de sus

imaginarios sociales y a partir de ello, generar recomendaciones para la comunidad educativa desde una perspectiva de derechos de niños, niñas y adolescentes.

Indagar sobre esta realidad resulta pertinente en la medida en que los contenidos digitales inciden directamente en la forma en la que los sujetos habitan el mundo social, transformando sus modos de interacción, comunicación y construcción simbólica. Tal como lo señala Meléndez Chávez, S. (2021) los contenidos digitales dirigidos a la infancia y a la adolescencia impactan sus estilos de vida y con ello sus interacciones sociales.

En este sentido, el proyecto aportará significativamente a la línea de investigación Infancias y diversidad de la maestría en Infancias de la Universidad Santo Tomás, al visibilizar, analizar y reflexionar sobre el consumo de contenidos digitales de los adolescentes en un contexto rural y sus implicaciones en la construcción de imaginarios sociales, permitiendo reconocer como los contenidos digitales, más allá de ser espacios de entretenimiento se están configurando como los modos en los que los adolescentes socializan y construyen sus subjetividades y vínculos con los otros. Tal como lo plantea Amador-Báquiro (2021), los contenidos digitales dirigidos a la infancia deben ser pensados desde una perspectiva intercultural promoviendo una mirada crítica y enriquecedora de la realidad social y cultural.

Esta orientación se articula con los resultados que se pretenden tener en esta investigación los cuales serán útiles para proponer a la comunidad educativa (en este y en otros contextos) hábitos de uso crítico, responsable y consciente de los contenidos digitales.

Capítulo 2 – Fundamentos de la investigación

2.1 Antecedentes

A fin de analizar el concepto de infancia digital en la actualidad, se aborda el antecedente “*Noción de infancia, a través de los discursos digitales de tres portales web*” investigación realizada por Camargo I., Enríquez J. y Olivella R. (2020) para obtener el título de Magister en Infancias y Cultura en la Universidad Distrital Francisco José De Caldas. Estudio que tiene como propósito “Analizar la constitución de infancia en los discursos expresados en tres páginas web de entidades públicas colombianas”. Desde un enfoque exploratorio y analizando tres plataformas digitales (Nidos, Maguaré, Distrinautas). Se desarrolla bajo la pregunta de investigación: ¿Cómo se constituye la infancia a través de los discursos que se generan desde tres portales web de instituciones públicas colombianas?

“Se logra entender, explorar y comprender cómo subyace un imaginario de infancia desde el discurso web, como práctica subjetiva generando nuevos elementos de conocimiento” Camargo I., Enríquez J. y Olivella R. (2020) Sus hallazgos reflejan que la noción de infancia es un fenómeno de constante evolución, que hoy en día inciden en él aspectos asociados al manejo de herramientas digitales.

Se concluye que las páginas, si bien están diseñadas para los niños, requieren del apoyo constante de un adulto, limitando el uso independiente de las herramientas. Citando las palabras de los autores “¡Hay un imaginario de adulto que supone saber cuál es el contenido correcto para la infancia en una página web!” Este estudio es relevante para el proyecto, teniendo en cuenta la pertinencia de espacios virtuales ideados para potenciar el desarrollo cognitivo de los niños y niñas. En otras palabras, hay contenido que no solo busca entretener, tiene el propósito de educar fomentando habilidades como: la apropiación de conocimientos, construcciones de narrativas y destrezas motoras.

En el marco del análisis sobre los imaginarios infantiles y su incidencia con las tecnologías, Velandia (2022) optando por su título de Magister en Infancias y Cultura en la Universidad Distrital Francisco José De Caldas, realizó un estudio titulado *“Imaginarios de cuerpo en la construcción de la dimensión sexual de niños y niñas de 7 y 8 años mediante el uso de las TIC”*. Con el objetivo general de interpretar las significaciones imaginarias de cuerpo que están construyendo niños y niñas de 7 y 8 años en su relación con las TICS. Se realizó mediante un estudio de caso cualitativo, contando con la participación de un grupo focal. Para el estudio se implementaron entrevistas estructuradas dirigidas a las familias y se basó en la observación.

Es importante resaltar el enfoque de esta investigación, en el cual en la interpretación y hallazgos parte de tres significaciones imaginarias: El cuerpo se ve a través de la pantalla, el cuerpo se siente a través de la pantalla y el cuerpo se proyecta a través de la pantalla. En donde manifiesta el imaginario del cuerpo y la incidencia de las redes sociales en especial al promover tendencias y la visualización en modelos promovidos digitalmente que impactan en aspectos comportamentales. En palabras de Velandia (2022) “Los hallazgos encontrados resaltan la importancia de seguir indagando desde diferentes perspectivas la influencia que las TIC y las redes sociales están teniendo en la infancia actual”.

Se concluye que el grupo focal presenta gran inclinación por el imaginario del cuerpo que se promueve digitalmente, aspirando a crecer para tener un cuerpo estilizado como el que comercializan los influencers que frecuentan, hace énfasis en la relación de la apariencia física con aspectos emocionales y llama a una reflexión social en donde se están dejando de lado valores esenciales. A su vez, menciona la resignificación del concepto de infancia, en donde en la actualidad el niño se convirtió en un consumidor al cuidado de dispositivos tecnológicos. Este antecedente es sumamente relevante para el proyecto, ya que desde una mirada crítica aporta a la incidencia del consumo digital con respecto a la configuración de imaginarios sociales de las infancias.

El trabajo de grado titulado *“Imaginarios sociales de publicidad televisiva en niños y niñas de 8 a 12 años en el sur de Bogotá”*, desarrollado por Diana Carolina Suárez Méndez y Silvia Milena Casanova Flores (2019) en la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, constituye un referente para la presente investigación, al centrarse en la construcción de

imaginarios sociales infantiles a partir del consumo mediático, específicamente en la publicidad televisiva. La investigación fue realizada en instituciones educativas públicas del sur de Bogotá y abordó una población entre 8 y 12 años.

El objetivo del estudio fue comprender cómo los niños y niñas resignifican los discursos mediáticos presentes en la publicidad, y cómo estos se convierten en referentes para la construcción de su mundo social, afectivo y simbólico. Las autoras partieron del supuesto de que los medios de comunicación, más allá de informar o entretener, actúan como dispositivos productores de sentido, configurando nociones sobre el cuerpo, el consumo, la familia y las relaciones sociales, tal y como lo mencionan las autoras “La publicidad no sólo persuade para consumir productos, sino que construye sentidos, refuerza estereotipos y moldea imaginarios sociales en la infancia, relacionados con el cuerpo, el éxito, el género y la familia” (Suárez y Casanova, 2019, p. 46).

La metodología empleada fue cualitativa, con un enfoque interpretativo y de alcance descriptivo. Se utilizaron técnicas como entrevistas semiestructuradas, talleres lúdico-creativos y análisis de contenido publicitario, permitiendo comprender los significados que los niños atribuían a las imágenes, discursos y valores transmitidos por los anuncios televisivos.

Entre los hallazgos más destacados, se identificó que los niños y niñas tienden a reproducir estereotipos de género y consumo promovidos en la publicidad, desarrollando aspiraciones relacionadas con el acceso a productos de marca, la estética corporal y la validación social. Estos resultados permiten afirmar que los medios audiovisuales actúan como mediadores culturales en la construcción de subjetividades infantiles, aspecto que resulta fundamental para el presente estudio, orientado a comprender los imaginarios sociales que se configuran en la infancia rural a partir del consumo de contenidos digitales, es por ello que este trabajo aporta herramientas metodológicas y conceptuales para explorar cómo los niños significan los contenidos que consumen y cómo estos impactan sus relaciones, valores y representaciones sociales.

El trabajo de grado titulado “*Estilos de vida y estereotipos de la publicidad infantil en Colombia*”, realizado por María Camila Quintero Figueroa y Alejandra Hinestroza Sierra (2015)

en la Universidad Pontificia Bolivariana, aborda la construcción de imaginarios sociales en la infancia a partir del análisis de la publicidad dirigida a niños y niñas en Colombia. Este estudio se enfoca en cómo los contenidos publicitarios configuran representaciones sobre estilos de vida, roles de género y comportamientos sociales que inciden en la percepción y formación de los menores.

El propósito central de la investigación fue establecer las relaciones entre los estilos de vida presentados en la publicidad infantil y los hábitos y comportamientos que estos generan en los niños, a partir del análisis de piezas publicitarias transmitidas en los canales nacionales RCN y Caracol, así como entrevistas realizadas con niños y niñas. Según las autoras, “la publicidad infantil contribuye a reproducir estereotipos de género y modelos de consumo que influyen en las aspiraciones y actitudes de los menores” (Quintero & Hinestroza, 2015, p. 67).

Metodológicamente, el estudio se desarrolló bajo un enfoque cualitativo donde se empleó el análisis de contenido para examinar los mensajes publicitarios en franjas horarias destinadas a la infancia y entrevistas semiestructuradas para indagar en las percepciones de los niños sobre dichos contenidos. Este diseño permitió comprender la manera en que los menores interpretan y resignifican los mensajes mediáticos en su contexto social.

Los resultados evidenciaron que la publicidad infantil en Colombia tiende a promover y consolidar estereotipos tradicionales vinculados con estilos de vida basados en el consumo de determinados productos. Esto reafirma que los medios audiovisuales actúan como agentes culturales que moldean las representaciones sociales y subjetivas de la infancia, en línea con las reflexiones que propone la presente investigación sobre los imaginarios sociales construidos desde los contenidos digitales.

El trabajo de grado de Maestría en educación de la UNAD, titulado “*Desarrollo de competencias digitales en estudiantes de secundaria: un enfoque integrado en la IE San Andrés Tello*”, realizado por Johnny Rodríguez Cuenca (2025). Tiene como propósito “Diseñar, aplicar y evaluar una intervención educativa que promueva el desarrollo de competencias digitales, incluyendo habilidades tecnológicas, de información, comunicación y resolución de problemas en entornos digitales”. Bajo una metodología cualitativa en la cual se implementaron encuestas,

entrevistas y análisis de desempeño a una muestra de 60 estudiantes entre los 12 y 15 años. Se desarrolló bajo la pregunta de investigación: ¿Cómo impacta la implementación de un enfoque educativo integrado, basado en metodologías activas y tecnologías emergentes, en el fortalecimiento de las competencias digitales de los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa San Andrés de Tello? Se destaca la pertinencia de la investigación al relacionarse con la población rural.

“Este estudio proporciona una base teórica y práctica para futuras investigaciones y aplicaciones en el ámbito educativo, subrayando la importancia de preparar a los estudiantes para los desafíos del siglo XXI mediante una educación digital” Rodríguez (2025) Este hallazgo apoya la investigación desde la importancia de preparar y por ende promover los hábitos de consumo digital de los adolescentes, es decir, es necesario abordar la educación mediática desde el conocimiento frente a su impacto en la construcción de imaginarios y subjetividades.

Se concluye que, bajo la implementación del Aula de Innovación Pedagógica (AIP) se evidenció un constante avance con respecto a habilidades tecnológicas, de información, comunicación y resolución de problemas en entornos digitales, a su vez manifiesta la brecha con respecto al acceso y uso de las tecnologías en zonas rurales y al analizar los resultados se evidenció su relación con habilidades sociales (motivación) y la importancia del vínculo entre familia y escuela al abordar el desarrollo de competencias digitales en estudiantes de secundaria.

Estos antecedentes son relevantes para la investigación actual porque, aunque su foco está en la publicidad televisiva, las páginas web, o las plataformas digitales, todas muestran la influencia determinante de la tecnología en los patrones de reproducción de estereotipos y construcción de imaginarios que median la construcción de subjetividades y moldean las formas en que los niños y adolescentes interpretan y habitan el mundo social, lo que resulta fundamental para la presente investigación pues orientan la necesidad de fortalecer y promover hábitos críticos, responsables y conscientes en el uso de estos medios desde una perspectiva de derechos.

2.2 Marco teórico - conceptual

2.2.1. Infancias en entornos digitales

Niñas, niños y adolescentes son usuarios cada vez más frecuentes de entornos digitales en el mundo y, particularmente, en Colombia. La manera en la que las infancias interactúan con dichos entornos y, a su vez, la influencia que estos ejercen sobre sus vidas atrae progresivamente una mayor atención por parte de investigadores especializados, cuidadores y gobiernos. Las discusiones relacionadas con la protección del niño y la niña ante los riesgos derivados de lo digital se encuentran a la orden del día. Asimismo, se discute la posibilidad de que los avances tecnológicos y comunicacionales sirvan como herramienta para potencializar sus capacidades y derechos.

Ante este contexto, y dada la necesidad de nombrar este fenómeno social no pareciera conveniente echar mano de conceptos como el de “nativo digital”. Aunque popularizado hace algunos años, el mencionado término enfrenta críticas como la que exponen McDonald-Brown et al. (2017) en su investigación sobre mediación parental respecto de riesgos en línea de preadolescentes neozelandeses. Dichos investigadores invitan a no generalizar las aptitudes de un grupo demográfico, como las infancias, ante entornos digitales sin tener en cuenta factores de acceso a tales entornos como el estatus socioeconómico, la raza y el género.

En tal sentido, además de los factores mencionados, resulta claro que las posibilidades de acceso al mundo digital varían entre contextos rurales o urbanos en países como Colombia. La posibilidad de contar con energía eléctrica constante, acceso a internet de banda ancha y a dispositivos tecnológicos para navegar en entornos digitales puede variar significativamente en dos puntos de un área geográficamente no muy extensa. Ello implica que el relacionamiento cotidiano de infancias rurales y urbanas con lo digital sea diverso e implique riesgos y potencialidades también diversas.

De igual manera sucede con el momento vital o periodo específico de la infancia. Preadolescentes y adolescentes desarrollan interacciones distintas con lo digital a las que sostienen niños y niñas de primera infancia. Al respecto, Hammond et al. (2022) adelantan una investigación sobre la resiliencia digital a partir de un marco socio ecológico de comprensión. Justifican la escogencia de preadolescentes como sujetos de la investigación explicando que ellos y ellas se encuentran en un proceso de búsqueda de una mayor independencia en sus diferentes contextos a través de experiencias digitales, respecto de niñas y niños de edades anteriores.

Por lo anterior, posiblemente el concepto más adecuado para nombrar cómo las infancias no son simplemente usuarias de lo digital, con habilidades innatas o generalizables, sino que más bien son sujetos cuya experiencia misma como niños, niñas y adolescentes está mediada por la interacción con entornos digitales de forma contextualizada sea el de “infancias digitales”, tal y como lo ha problematizado en algunos escritos Sonia Livingstone (2020). Para ser más precisos, y atendiendo a que las infancias digitales no podrían ser una categoría universalizable sino por el contrario una noción contextualizada, resulta provechoso hablar entonces de “*infancias en entornos digitales*”.

2.2.1.1. Las infancias rurales en entornos digitales en Colombia

Al estudiar las desigualdades estructurales que sufre el sistema educativo colombiano y que afectan a estudiantes de zonas rurales y periféricas, respecto de los ubicados en centros urbanos, Iregui-Parra et al. (2024), reveló como una de sus causas la brecha digital. El acceso al servicio de internet, dispositivos tecnológicos, infraestructura de telecomunicaciones y eléctrica se concentra en zonas urbanas y ello coloca en una situación de desventaja a las infancias rurales.

Según la información más reciente del DANE (2023), los indicadores de tenencia y uso de tecnologías de la información y las comunicaciones en hogares y por personas de 5 o más años de edad arrojan que mientras el 77,4% de los hogares en la cabecera de Bogotá tienen acceso a internet, ese porcentaje se reduce al 66,9% de los hogares en las cabeceras municipales del Tolima y al 52,7% en los centros poblados y la ruralidad dispersa del mismo departamento. Algo similar, pero más dramático, sucede cuando se habla de la tenencia de computadores de escritorio, portátiles y tabletas: cabecera de Bogotá (58.7%), cabeceras municipales del Tolima (35,3%) y centros poblados y ruralidad dispersa del Tolima (9.8%).

2.2.1.2. Pioneros digitales y sujetos con especial vulnerabilidad

Los niños son los usuarios más vulnerables del internet y a su vez sus pioneros (Harrison, 2021). Por lo tanto, enfrentan riesgos, pero también cuentan con posibilidades de participación y de expresión en línea que pueden potencializar sus oportunidades y capacidades. En ese contexto, constantemente se presenta una tensión entre la necesidad de que las infancias estén protegidas cuando navegan en entornos digitales y de que puedan ejercer sus derechos (a la intimidad, a la

libertad de expresión y en general a la participación) en condiciones similares a como los ejercen las personas adultas (Livingstone & Third, 2017).

2.2.1.3. Perspectiva de derechos de niñas, niños y adolescentes en entornos digitales

Livingstone ha dedicado una parte importante de sus esfuerzos académicos a resaltar los derechos de las infancias en los contextos de tecnologías digitales (Lievens et al., 2019). Su artículo más reciente (Livingstone et al., 2025), sobre los juegos en línea, busca analizar cómo el diseño de las experiencias digitales puede ser respetuoso con los derechos de las infancias incluyendo características de privacidad, contacto seguro, fácil integración y que permitan el juego intergeneracional con adaptaciones apropiadas por edad.

A partir de la Convención de los Derechos del Niño [y de la niña] de 1989 y de las observaciones generales del Comité de los Derechos del Niño, especialmente la Observación general núm. 25 (2021) relativa a los derechos de los niños en relación con el entorno digital, entre otros derechos de las infancias en los entornos digitales se destacan los de: no discriminación, interés superior del niño, respeto a las opiniones del niño, acceso a la información, libertad de expresión, libertad de pensamiento, conciencia y religión, a la privacidad, a la educación y a la cultura, el ocio y el juego.

En síntesis, las infancias rurales en Colombia se caracterizan por encontrarse en una situación de evidente desigualdad para acceder a entornos digitales respecto de las infancias que habitan zonas urbanas. Asimismo, cuentan con una especial vulnerabilidad como usuarios de la red, pero también tienen la posibilidad de potencializar sus capacidades y acceder a nuevas oportunidades si se promueve un aprovechamiento de los entornos digitales desde una perspectiva de derechos.

2.2.2. Imaginarios sociales

Los imaginarios sociales son entendidos como conjuntos de significaciones compartidas que permiten a una sociedad dar sentido a su existencia, Según Castoriadis citado por Baeza (2015), los imaginarios sociales son significados que instituyen la realidad social y no son derivados de una lógica racional preexistente, sino que emergen en el entramado de las

prácticas sociales y las instituciones, por lo anterior se pueden considerar de carácter dinámico, contingente y profundamente vinculados a las experiencias y relaciones humana.

Estas significaciones no son reflejos de una realidad objetiva, sino creaciones colectivas que configuran lo que una sociedad considera como real, legítimo y valioso; y se constituyen a través de un proceso histórico-social continuo, así pues, los imaginarios sociales se convierten en el fundamento para la construcción del sujeto en la comunidad, otorgando sentido a las prácticas y normas que rigen la vida social de los sujetos. Según Castoriadis (1997, citado por Baeza, 2015), la sociedad está organizada en dimensiones desde la idea de los imaginarios sociales, donde lo *instituido*, que hace referencia a las normas, valores y estructuras establecidas y lo *instituyente*, como la capacidad de crear nuevas significaciones a nivel social, este dinamismo muestra que los imaginarios sociales están siempre en constante evolución y son determinados por la vida en sociedad.

2.2.2.1. Subjetividad y psicogénesis en la construcción de los imaginarios sociales.

La adhesión de los individuos a los imaginarios sociales no ocurre de forma automática ni exclusivamente por imposición cultural externa, sino a través de complejos procesos internos que involucran la psicogénesis y la dimensión subjetiva del sujeto. En este sentido, los imaginarios sociales, aunque compartidos colectivamente, se encarnan en las subjetividades individuales mediante mecanismos simbólicos y afectivos que permiten su apropiación, reinterpretación y reproducción.

Castoriadis (1999, citado por Rosso 2018), sostiene que "la subjetividad adhiere a los imaginarios políticos y sociales a través de procesos psicogenéticos y sublimatorios que permiten al sujeto reasumir la realidad social" (p. 168), esta afirmación muestra que la constitución del sujeto se realiza en una relación directa con los sistemas de sentido socialmente instituidos, los cuales son apropiados e internalizados desde los procesos inconscientes, emocionales y simbólicos que configuran la identidad del sujeto y el vínculo con el mundo que lo rodea.

En este marco, la psicogénesis no solo alude al desarrollo individual desde una perspectiva psicológica, sino que se conecta con los modos en que el sujeto, desde la infancia,

incorpora las significaciones culturales, los valores, roles y narrativas ofrecidas por los imaginarios sociales. Esta dimensión es clave para el estudio de los niños y niñas en relación con los contenidos digitales, ya que su subjetividad en formación está en constante diálogo con los referentes simbólicos que emergen de esos entornos. Por tanto, considerar la psicogénesis en el análisis de los imaginarios sociales permite una comprensión más profunda del modo en que los sujetos infantiles no solo consumen significados, sino que los transforman, resisten o reconfiguran, desde sus propias vivencias, emociones y necesidades.

2.2.2.2. Imaginarios sociales y consumo digital

En la actualidad, los imaginarios sociales en torno al consumismo tecnológico han adquirido un papel central en la configuración de la subjetividad infantil, pues se constituyen como marcos simbólicos que orientan las prácticas, deseos y representaciones de los niños y las niñas en relación con las tecnologías y los contenidos digitales. Estos imaginarios no son estáticos; se construyen y transforman a través de las interacciones sociales, mediáticas y culturales, y están profundamente influenciados por las lógicas del mercado y las estructuras de poder contemporáneas. Silva Prada, Gutiérrez Ojeda y García Serrano (2022) analizan cómo las tecnologías digitales actúan como dispositivos de control cultural que configuran la subjetividad infantil en tanto que definen marcos normativos de comportamiento, percepción y deseo en los niños y niñas.

Es fundamental analizar cómo las tecnologías digitales no solo median el acceso a la información o al entretenimiento, sino que actúan como dispositivos culturales profundamente modeladores de la subjetividad infantil. Este enfoque trasciende la visión instrumental o neutral de la tecnología y permite entenderla como parte activa en los procesos de construcción simbólica en la infancia, en palabras de los autores, “los medios digitales configuran territorios simbólicos desde donde se modelan las prácticas infantiles, delimitando lo que se considera aceptable, popular o correcto” (Silva Prada et al., 2022, p. 78).

Asimismo, Loayza Javier (2022) señala que las tecnologías digitales generan nuevas formas de sensibilidad e interacción en los niños y jóvenes, promoviendo imaginarios virtuales que se integran a sus prácticas cotidianas, sosteniendo que estos imaginarios son fuertemente

influenciados por las industrias culturales que generan significaciones distorsionadas del éxito, la identidad, la felicidad y la realidad, desde esta perspectiva se puede argumentar que las nuevas tecnologías imponen una lógica de entretenimiento y consumo que moldea las experiencias infantiles y orienta sus deseos, aspiraciones y modos de subjetivación. Esta lógica, fuertemente mediada por algoritmos y tendencias globales, reduce la diversidad simbólica y tiende a homogeneizar los modelos de vida “deseables”, muchas veces sustentados en ideales inalcanzables o materialistas. Así, los imaginarios construidos a partir del consumo digital no solo influyen en cómo los niños se ven a sí mismos y a los demás, sino que también condicionan sus prácticas sociales, afectivas y educativas.

2.2.2.3. Sensibilidades e imaginarios virtuales

En el actual escenario de conectividad, los consumos tecnológicos en la infancia y juventud han adquirido un papel central en la configuración de las subjetividades, pues hoy las tecnologías digitales no solo median la comunicación y el entretenimiento, sino que también instituyen marcos simbólicos que influyen en cómo los niños y jóvenes se perciben a sí mismos y al mundo que los rodea. En este contexto, resulta fundamental analizar cómo dichos consumos dan lugar a la construcción de nuevos imaginarios sociales, entendidos como sistemas de significaciones colectivas que orientan las prácticas, deseos y emociones.

Loayza Javier (2022) explora cómo los consumos tecnológicos en la juventud generan nuevas sensibilidades e imaginarios virtuales que transforman no solo las prácticas comunicativas, sino también las formas en que los jóvenes experimentan y significan su existencia cotidiana. Desde una perspectiva latinoamericana crítica, el autor advierte que las tecnologías digitales no pueden ser entendidas únicamente como herramientas funcionales de interacción, sino como entornos simbólicos que reconfiguran profundamente la subjetividad. Estas tecnologías actúan como mediadoras del deseo, del afecto y del cuerpo, instaurando nuevas formas de corporeidad y emocionalidad que son aprendidas e internalizadas a través de la experiencia digital diaria.

Loayza Javier (2022) subraya que estas transformaciones se dan en un contexto de creciente hegemonía cultural mediada por plataformas globales como TikTok, Instagram o

YouTube, donde se imponen ciertos modos de "ser joven" y se refuerzan estereotipos vinculados al éxito, la belleza o la felicidad. En palabras del autor: “los dispositivos tecnológicos y sus entornos virtuales instauran nuevas formas de sensibilidad que reformulan las maneras de sentir, de estar en el mundo y de ser con otros” (p. 89). Así, el cuerpo joven ya no se configura exclusivamente desde la experiencia material o interpersonal directa, sino también desde su representación y exposición en las redes digitales, donde el "yo" se construye en función del reconocimiento virtual, los algoritmos de visibilidad y las lógicas de consumo simbólico.

Esta redefinición de la corporeidad y la emocionalidad tiene implicaciones significativas para la construcción de imaginarios sociales, ya que moldea las formas en que los sujetos comprenden sus relaciones, jerarquizan valores y proyectan sus aspiraciones. Los consumos tecnológicos, por tanto, no son neutros: están atravesados por intereses económicos, estéticos y culturales que operan como dispositivos normativos, influyendo en la manera en que los jóvenes construyen su identidad, entienden la realidad y se vinculan con los demás.

En síntesis los imaginarios sociales desde el consumo digital en los adolescentes constituyen una red simbólica que moldea la forma en la que los jóvenes se relacionan, viven y habitan el mundo social, estos imaginarios no sólo reproducen contenidos mediáticos, sino además generan significaciones colectivas que orientan sus prácticas cotidianas hacia una subjetividad que los convierte en actores activos que apropián, resignifican y constituyen referentes simbólicos en sus sociedades, así pues analizar los imaginarios sociales desde el consumo digital permite, por tanto, comprender cómo se construyen las subjetividades juveniles en el contexto contemporáneo y cuáles son los retos que esto plantea a la educación, la cultura y la formación crítica de los adolescentes.

2.2.3. Cultura mediática del consumo

La cultura mediática del consumo hace referencia al entramado social, simbólico y tecnológico en el cual interactúan los individuos, especialmente los adolescentes quienes se enfrentan a la construcción de sus imaginarios y subjetividades por medio de la pantalla.

Buckingham (2008) citado por Calvello (2024) “menciona que la niñez se encuentra atravesada y definida por los medios tecnológicos y por la enorme cantidad de productos que conforman la

cultura contemporánea de consumo”, es decir actualmente el consumo digital configura las formas de socializar y existir virtualmente, lo que nos habla de la pertinencia de la educación mediática.

Desde esta perspectiva Buckingham (2005) mencionado por Torres de Mello, V (2021), “cuando hablamos de alfabetización mediática el concepto no puede significar solamente un juego de herramientas cognitivas que capacita a las personas para comprender y utilizar los medios sino una forma de alfabetización crítica”, resaltando la necesidad de una educación en medios en la que su comprensión exija una mirada crítica e integradora capaz de identificar el impacto de la tecnología en la construcción de la realidad.

En este sentido, la cultura mediática del consumo se configura como un espacio interactivo en el cual los individuos no se limitan a ser solo receptores, son consumidores y en ocasiones productores de contenidos. Por tanto, se apoya el pensamiento de Buckingham (2019) citado por Mésquita, W. y Fernández, C. (2023). quien argumentó que ante estos entornos, es necesaria una posición “crítica, indagadora, curiosa”.

2.2.3.1. Consumo digital (Hábitos y prácticas digitales en niños, niñas y adolescentes)

A lo largo de la historia, el niño no fue considerado un agente activo dentro de la sociedad. Sin embargo, en la actualidad se le reconoce como un sujeto con participación relevante, que no se limita únicamente a ser receptor, sino que asume un rol de consumidor digital en potencia y factor clave para el desarrollo constante de la economía.

En este contexto, emergen dinámicas que configuran al menor como “nativo digital”, fenómeno que, como señala López (2023), "El menor, cada vez desde edades más tempranas, tiene acceso a más dispositivos tecnológicos". Esta pronta relación no representa una dificultad para el infante, pues se adapta con naturalidad. No obstante, cuanto más joven es, mayor es su nivel de exposición y, por ende, se convierte en un usuario activo de la tecnología con mayor rapidez.

Se evidencia cómo el entorno digital se ha integrado en la realidad cotidiana y cómo impacta de manera significativa en el desarrollo de los adolescentes, sin embargo, es fundamental reconocer que “Hablar de consumo infantil no sólo implica la compra de artículos, sino también el modo en que estos se utilizan, nos apropiamos de ellos y los adaptamos de manera individual y colectiva” Núñez, P., Ortega, F., Larrañaga, K. (2021) Se concluye que la tecnología hace parte de las dinámicas en la mayoría de los contextos en los cuales los niños, niñas y adolescentes se desenvuelven, promoviendo así de manera implícita el consumo constante de dispositivos y contenidos digitales.

2.2.3.2. Lógicas de producción y circulación de contenidos para la infancia

Desde la industria audiovisual, se han perfilado los intereses de los niños, niñas y adolescentes. Así se ve esta población como un cliente potencial que responde de manera oportuna a algoritmos o contenidos virales, que por lo general muestran lo que se vende y no lo que educa. Los medios han configurado su producción desde una fidelización con el fin de moldear los imaginarios para mantener un consumo constante. David Buckingham (2013) citado por Espinoza, M., Morales, M. y Jiménez, R. (2022), conceptualiza el consumo como un fenómeno cultural, ya que no se trata de satisfacer las necesidades físicas básicas, por el contrario, tiene mucho más que ver con símbolos y significados culturales.

Detrás de lo que esta población prefiere hay un mercado que se sostiene gracias a su consumo. Se genera un producto inicial del cual se desprende mercancía alusiva al mismo y por medio de la publicidad y alcance del producto base, se comercializan sus derivados. Es aquí donde los adolescentes juegan un papel esencial, ya que ejercen influencia en las compras hechas por sus padres, inclinándose por la mercancía relacionada con los programas o personajes que consumen.

“Se estima que muchos jóvenes ven 1260 anuncios al día solo en redes sociales.” UNICEF (2018), en síntesis, esto nos indica la exposición en la cual se ven inmersas las infancias con respecto al bombardeo digital, entendiendo que el marketing y la lógica de producción no se relaciona con un medio en específico, en televisión están los comerciales y en redes sociales o juegos en línea los anuncios.

2.2.3.3. Ecosistemas digitales y plataformas de contenido (Tipos de contenido más consumidos y su función simbólica)

Hablar de entorno digital se vincula a una revolución contemporánea, en la cual se han configurado las formas de relacionarse y existir en una comunidad digital. El ecosistema se conforma a partir del entorno y las interacciones entre seres vivos, por tanto, se puede entender que “La convergencia tecnológica mediática influye de manera directa en las prácticas sociales, económicas, culturales, comunicativas” Sánchez (2020) es decir, representa un cambio cultural, en el cual se han modificado las formas de existir y convivir.

“Hasta hace pocos años el ecosistema era físico y biológico, pero ha variado en la actualidad, los procesos de relación de los seres humanos han cambiado de lo físico a un ambiente híbrido, físico y virtual” Murillo (2022). Según esto se puede definir el ecosistema digital como el espacio interconectado de contenidos, plataformas y dispositivos, en el cual los usuarios, navegan y se relacionan virtualmente.

En estas plataformas se ha consolidado un mercado constante de aplicaciones, a nivel global existe alta demanda de apps audiovisuales, tales como: Youtube, Tik Tok, Instagram o de interacción, cómo: WhatsApp, Facebook, X, Telegram, entre otras. Según la CRC (2025) En Colombia “TikTok domina entre los más jóvenes, el 67% la prefieren, mientras que Facebook lidera entre los adolescentes con 30%”.

2.2.3.4. Mediaciones familiares y escolares (El rol del adulto acompañante en la era digital)

Los adolescentes pueden ser vulnerables frente a riesgos en su interacción en el campo digital, por esta razón deben conocer y participar como agentes críticos con respecto a las dinámicas y exposiciones que puedan enfrentar. Por tanto, la alfabetización digital debe ser promovida por parte de adultos conscientes, que comprendan que se requiere de hábitos y por esta razón se deben fomentar desde el entendimiento y no desde la prohibición. Según Chávez,

Torres, Cardenillas. (2021). “Los primeros modelos de mediación se establecen en el hogar, siendo estos patrones la base para el desarrollo de sus aprendizajes en la escuela”, se resalta la importancia de la familia como primer entorno de mediación, en el cual se establecen las normas, los diálogos y los acuerdos.

Foronda, A (2021) menciona a (Buckingham, 2008) quien concibe la “educación en medios” como necesidad de la ciudadanía y el alumnado para responder a sus necesidades comunicativas y también para afrontar la no neutralidad de los medios, que él considera tecnologías sociales y culturales y no meras herramientas. En otras palabras, es deber de la escuela, la comunidad y la familia formar de manera crítica y responsable alrededor del uso consciente de las tecnologías con el fin de aprovechar al máximo su potencial.

Se concluye que la cultura mediática del consumo se configura como un fenómeno en el cual aspectos como la participación familiar y social juegan un rol fundamental. Específicamente en la población trabajada impacta directamente en la construcción de imaginarios, asociados a su desempeño personal, social y emocional, es decir redefiniendo su subjetividad, en especial lo que significa ser adolescente rural en la época actual. El consumo digital no solo es una práctica recreativa, hoy en día es una forma de existir.

2.3. Marco legal y/o normativo

De conformidad con la propuesta investigativa planteada por nuestro grupo, vale la pena tener en consideración el siguiente marco normativo que soporta la idea de una perspectiva de derechos de niñas, niños y adolescentes en entornos digitales:

Tabla 1.

Disposiciones normativas que sustentan el enfoque de derechos de niños, niñas y adolescentes en entornos digitales

<i>Norma</i>	<i>Año</i>	<i>Principios Clave</i>	<i>Aplicación al estudio</i>
Constitución Política de Colombia (1991)	1991	Enuncia principios como el de la prevalencia de los derechos de las niñas y niños sobre los de los demás, el interés superior del niño y la niña, y la obligación multi actor de protección de la infancia.	Es la base sobre la que se soportan todos los derechos y garantías fundamentales de niñas, niños y adolescentes en Colombia. Su texto normativo comprende los tratados internacionales de derechos humanos sobre niñez bajo la figura del bloque de constitucionalidad.
Convención sobre los Derechos del Niño [y de la Niña] (1989)	1989	Establece principios convencionales fundamentales como el interés superior del niño, niña y adolescente, la prevalencia de sus derechos, su entendimiento como sujetos de derechos, su	Contiene las garantías fundamentales que protegen a niñas y niños entendidos como sujetos de derechos.

derecho a la participación y su
garantía de protección integral.

**Declaración
Universal de los
Derechos
Humanos (1948)**

1948 Establece principios como la vida
digna, la igualdad, la libertad, el
debido proceso para las personas y
la protección reforzada a las
infancias.

Proclamada por la Asamblea General de las Naciones Unidas
(ONU) el 10 de diciembre de 1948, contiene un catálogo de
derechos y garantías a las que se comprometen los Estados,
basadas en el solo hecho de ser persona humana y que incluyen a
niñas, niños y adolescentes.

**Declaración de los
Derechos del Niño
(1959)**

1959 Propone principios en torno a la
protección de la niñez, su
desarrollo, no discriminación y
libertades.

Establece un catálogo de derechos de los que gozan
específicamente quienes son niñas, niños y adolescentes.

**Código de la
Infancia y la
Adolescencia
(2006)**

2006 Desarrolla a nivel legal los
principios de protección integral de
la niñez y la adolescencia
contenidos en el artículo 44 de la
Constitución y en la Convención
de los Derechos del Niño [y de la
niña] de 1989.

Desarrolla a nivel legal las garantías constitucionales de niñas,
niños y adolescentes en Colombia con conceptos, reglas y
procedimientos que buscan garantizar su pleno y armonioso
desarrollo para que crezcan en contextos familiares y
comunitarios bajo ambientes de felicidad, amor y comprensión.

Ley 2489 “Por medio de la cual se establecen disposiciones para el desarrollo de entornos digitales sanos y seguros para los niños, niñas y adolescentes del país” (2025)

2025 Desarrolla principios como la protección integral de niñas, niños y adolescentes; el de la corresponsabilidad para la garantía de los derechos de niños, niñas y adolescentes; y propone los derechos de niños, niñas y adolescentes en entornos digitales.

Determina los derechos de niños, niñas y adolescentes en entornos digitales sanos y seguros como derechos humanos integrales, que incluyen lo dispuesto en la Observación General número 25 del Comité de los derechos del Niño. Determina que el Estado y otros actores deben garantizar el respeto y ejercicio efectivo de todos los derechos de niños, niñas y adolescentes en entornos digitales. Propone derechos como: la no discriminación para acceder al mundo digital; al desarrollo de la personalidad y la educación digital y en línea; y a la libre expresión de niños, niñas y adolescentes con el debido acompañamiento de padres y tutores para recibir y difundir informaciones e ideas por medio de entornos digitales seguros

**CRC/C/GC/25:
Observación
general núm. 25
relativa a los
derechos de los
niños en relación
con el entorno
digital (2021)**

2021 Busca dar directrices sobre el principio del entendimiento de niños y niñas como sujetos de derechos específicamente en entornos digitales.

Si bien solamente tiene el rango de soft law para Colombia, este pronunciamiento del Comité de los Derechos del Niño del 2 de marzo de 2021 *“explica la forma en que los Estados partes deben aplicar la Convención en relación con el entorno digital y ofrece orientación sobre las medidas legislativas, normativas y de otra índole pertinentes destinadas a garantizar el pleno cumplimiento de las obligaciones contraídas en virtud de la Convención y sus Protocolos Facultativos, habida cuenta de las oportunidades, los riesgos y los desafíos que plantean la promoción, el respeto, la protección y el ejercicio efectivo de todos los derechos de los niños en el entorno digital”* (Comité de los Derechos del Niño, 2021, artículo 7).

Capítulo 3 – Aspectos metodológicos de la investigación

3.1 Tipo de estudio

La presente es una investigación-acción (IA) que se desarrolla bajo un enfoque cualitativo. Pretende atender sistemáticamente un problema evidenciable por estudiantes y docentes (Mertler, 2024) con miras a la mejora de las realidades escolares y, en consecuencia, del desarrollo integral de las infancias. Así, busca comprender los imaginarios que los adolescentes rurales construyen en su interacción con contenidos digitales. Lo anterior con el fin de fortalecer hábitos de uso crítico y responsable desde una perspectiva de derechos.

Esta investigación tiene origen en el contexto educativo e involucra a los investigadores-docentes con el problema estudiado desde un interés particularmente cercano a sus roles. Por lo tanto, como sostiene Mertler (2024), se desarrolla bajo el paradigma de la investigación-acción. Paradigma, antaño caracterizado por Kemmis y McTaggart (1988) dados sus ciclos de observación, análisis y acción; y definido por Stenhouse (1987) como un proceso reflexivo que analiza la práctica del docente y el contexto estudiantil para la mejora de la educación.

El enfoque cualitativo de esta investigación-acción (IA) pretende apuntar a una visión lo más contextualizada y holística posible del problema estudiado bajo métodos de triangulación para la verificación de las observaciones realizadas (Mertler, 2024). La información narrativa recolectada se someterá a análisis lógico-inductivos (Mertler, 2024) para determinar, en primer lugar, imaginarios sociales que construyen los adolescentes a partir de su relación con entornos digitales y, en segundo lugar, para establecer su correspondencia a una perspectiva de derechos de niñas, niños y adolescentes.

3.2 Población

La población participante en esta investigación está conformada por miembros de la Institución Educativa Técnica La Aurora, ubicada en el corregimiento La Aurora, municipio de Cunday, en el departamento del Tolima. Este territorio se caracteriza por un contexto rural donde convergen dinámicas tradicionales de la vida campesina, agrícola y cafetera.

La población seleccionada incluye 7 docentes que dictan clase al grado octavo, entre ellos el director de grupo, y 25 estudiantes pertenecientes a este mismo curso. Los estudiantes, cuyas edades oscilan entre los 14 y 16 años, representan diversidad de género, están cursando la educación básica secundaria y se encuentran en una etapa clave del desarrollo adolescente, caracterizada por cambios cognitivos, emocionales y sociales que influyen directamente en su relación con los contenidos digitales.

Su contexto socioeconómico es predominantemente rural, con condiciones de acceso a dispositivos digitales y conectividad dependen tanto de los recursos familiares como de la infraestructura disponible en la institución y su comunidad.

El criterio de selección de la población estudiantil se fundamentó en la observación cotidiana realizada por los docentes, quienes identificaron en este curso prácticas frecuentes de uso de pantallas, consumo de contenidos digitales y participación activa en entornos virtuales. En cuanto a los docentes, su participación responde a su rol como informantes clave, dado su conocimiento del contexto escolar, sus dinámicas de aula y su observación directa de los comportamientos digitales de los adolescentes.

La contribución de los participantes será activa en todas las fases del proceso investigativo. Los estudiantes aportarán información relevante sobre sus prácticas, intereses, percepciones y experiencias frente al uso de contenidos digitales; mientras que los docentes complementarán este análisis desde una perspectiva pedagógica, proporcionando elementos que faciliten la interpretación contextual del fenómeno. La articulación de ambas voces permitirá obtener una comprensión más amplia y profunda de los imaginarios sociales que los adolescentes construyen a partir de su interacción con los contenidos digitales

3.3 Procedimientos

De acuerdo con Mertler (2024), la presente investigación-acción constará de las siguientes fases:



1. **Fase de planificación:** incluye la identificación del problema, la revisión preliminar de la literatura especializada al respecto y la formulación de la pregunta de investigación (Mertler, 2024). Ha incluido la conversación inicial con directivos de la Institución Educativa Técnica La Aurora para confirmar la pertinencia y utilidad del problema identificado o hacer los ajustes pertinentes.
2. **Fase de ejecución:** comprende la recopilación de información mediante las diferentes técnicas a emplear junto a los participantes (Mertler, 2024). Primero se espera determinar los contenidos y plataformas digitales más usadas, hábitos de consumo y dispositivos digitales empleados por los adolescentes. A partir de dichos hallazgos, se emplearán grupos focales para identificar preliminarmente, en un ejercicio dialógico con los estudiantes, los imaginarios sociales construidos en relación con el consumo de los contenidos digitales. Seguidamente, con el fin de recibir una retroalimentación sobre los resultados parcialmente obtenidos, se implementará una entrevista semiestructurada a docentes para confirmar los imaginarios sociales. La información recolectada se triangulará por matrices que permitan, con base en la apuesta teórica de Castoriadis (1997) citado por Baeza (2015), identificar imaginarios sociales que sean clasificables de conformidad con su grado de correspondencia o contradicción a los derechos de los niños, niñas y adolescentes, teniendo en cuenta la perspectiva desarrollada por Livingstone (2019) al respecto.
3. **Fase de desarrollo:** supone la elaboración de un plan de acción que, con base en las conclusiones obtenidas, apunte a transformar positivamente la problemática estudiada (Mertler, 2024). Se identificarán los hábitos de consumo digital que hacen que un imaginario social visibilizado contradiga o se corresponda con el enfoque de derechos, de manera que se puedan proponer recomendaciones sobre la materia.
4. **Fase de reflexión:** como etapa final permite reflexionar sobre el contexto y resultados de la investigación-acción (Mertler, 2024). En un grupo focal con estudiantes se expondrán las recomendaciones de hábitos de consumo digital crítico y responsable que han sido determinadas, acompañadas de preguntas guiadas para conocer su opinión al respecto.

3.4 Técnicas para la recolección de datos

La recolección de información en esta investigación se fundamenta en un enfoque interpretativo, que reconoce a los participantes como sujetos activos en la construcción de significados. En coherencia con este enfoque, se seleccionaron técnicas de carácter participativo y flexible, tal como lo plantea Mertler (2024), quien sostiene que en la investigación educativa resulta fundamental emplear métodos que permitan comprender las experiencias, percepciones y prácticas de los participantes desde su propia voz.

Con base en estos aportes, las técnicas seleccionadas responden directamente a las necesidades del estudio: por un lado, conocer las prácticas y preferencias digitales de los estudiantes y, por otro, explorar los sentidos que atribuyen a estas experiencias para comprender los imaginarios sociales que emergen de su relación con dichos contenidos. Finalmente, se busca propiciar espacios de reflexión colectiva que contribuyan a construir recomendaciones pertinentes y coherentes con su realidad educativa y rural.

1. Encuesta aplicada a estudiantes de octavo grado: La encuesta se empleará como técnica inicial para obtener una visión amplia sobre los contenidos digitales que los estudiantes utilizan con mayor frecuencia, así como las formas en que interactúan con ellos. De acuerdo con Mertler (2024), las encuestas permiten capturar tendencias generales con eficacia y sistematicidad, lo cual es imprescindible para contextualizar el fenómeno antes de avanzar hacia técnicas cualitativas más profundas.

Los formularios serán sistematizados mediante un proceso que clasifique plataformas, actividades y preferencias digitales mencionadas por los estudiantes. Los datos cuantitativos se analizarán con frecuencias y porcentajes, mientras que las preguntas abiertas se transcribirán y agruparán en categorías temáticas. Esta técnica aporta la base descriptiva necesaria para comprender el panorama digital de los estudiantes, información esencial para avanzar hacia el análisis de significados y representaciones.

2. Grupo focal con estudiantes de octavo grado: El grupo focal se utilizará para profundizar en las ideas, percepciones y narrativas que los estudiantes construyen alrededor de su relación con los contenidos digitales. Siguiendo a Mertler (2024), este tipo de técnica permite explorar creencias compartidas, discusiones espontáneas y sentidos colectivos, elementos indispensables cuando se estudian representaciones sociales o imaginarios.

Las intervenciones serán grabadas y digitalizadas para identificar categorías emergentes relacionadas con las formas en que los estudiantes interpretan, significan y reproducen elementos provenientes de los contenidos digitales. Esta técnica facilita comprender cómo los adolescentes configuran visiones del mundo, aspiraciones, identidades y relaciones sociales a partir de lo que consumen.

3. Entrevista semiestructurada a docentes: La entrevista semiestructurada permitirá incorporar la mirada pedagógica y experiencial de los docentes sobre las dinámicas digitales de los estudiantes y sobre los significados que estos construyen en su interacción con las pantallas. Mertler (2024) destaca que este tipo de técnica combina estructura y flexibilidad, lo que facilita profundizar en aspectos relevantes sin limitar la expresión del entrevistado. La información obtenida se digitalizará y analizará contrastando y complementando la visión de los estudiantes. Esta perspectiva resulta esencial para comprender cómo ciertos imaginarios sociales se manifiestan en la vida escolar, en los comportamientos observables y en las relaciones cotidianas dentro del aula.

En conjunto, estas técnicas permiten abordar el fenómeno desde múltiples ángulos: primero describiendo las prácticas digitales; luego analizando los significados que las sustentan; y finalmente construyendo, desde la participación misma de los estudiantes y docentes, recomendaciones contextualizadas que favorezcan el uso crítico y responsable de los contenidos digitales. Con ello, se garantiza un proceso metodológico coherente con el enfoque interpretativo y con la naturaleza participativa que propone Mertler (2024).

3.5 Técnicas para el análisis de datos

Bajo el enfoque de carácter cualitativo, se busca analizar los imaginarios sociales que construyen los adolescentes a partir de la interacción con los contenidos digitales, sus hábitos de consumo y cómo estos inciden en su subjetividad. Se concibe el análisis cualitativo como un proceso flexible que, en la presente investigación, permite interpretar los datos recolectados en entrevistas y grupos focales. Reconociendo que los resultados pueden ajustarse a lo largo del recorrido investigativo, en este sentido, como afirma Cházaro-Arellano 2024 “Los estudios cualitativos son emergentes, porque reciben los datos que se descubren en campo, bajo la conciencia de que estos hablan más de las realidades observadas”.

La técnica de análisis temático da la oportunidad de comprender las ideas centrales que se repiten y de explicar en profundidad el fenómeno estudiado. En un primer momento, se organiza la información obtenida para visibilizar patrones y tendencias: se identifican las similitudes y diferencias, y se clasifican las respuestas según su pertinencia y relevancia con respecto a los aspectos claves de la investigación. Luego se procede con la elaboración de proposiciones, proposiciones agrupadas y categorías emergentes que facilitará la interpretación sistemática de los datos.

Ahora bien, se construirán categorías emergentes relacionadas con imaginarios sociales a partir de experiencias reales, significados culturales, prácticas cotidianas y sentidos atribuidos al consumo digital. Ello en desarrollo del proceso inductivo de la investigación, coherente con el enfoque interpretativo y las voces de los participantes. Posteriormente, se enfrentarán las mencionadas categorías al marco jurídico y normativo de esta investigación para determinar los derechos involucrados y su nivel de satisfacción. Con base en ello se determinará si los mencionados imaginarios sociales corresponden a un enfoque de derechos.

La interpretación de los resultados provenientes del análisis temático permitirá generar reflexiones sobre el uso consciente de los contenidos digitales por los adolescentes. Los hallazgos no serán sólo descriptivos, ya que aportaran de manera significativa siendo insumo para futuras

investigaciones que aborden conceptos similares para promover alternativas que fortalezcan la construcción de ciudadanía digital de manera consciente con hábitos y prácticas que respondan de manera oportuna desde una perspectiva garante de derechos de los niños, niñas y adolescentes.

3.6 Consideraciones éticas y de integridad científica

Desde un enfoque ético y responsable, es fundamental reconocer que, tal como afirma Espinoza (2020) “Para el cumplimiento de los principios de la investigación cualitativa, se requiere por parte del investigador no sólo de conocimientos y competencias investigativas, además, son necesarios valores éticos, como, veracidad, honestidad intelectual, imparcialidad, responsabilidad y respeto a los derechos humanos, como la privacidad y al derecho ajeno”. En coherencia con lo anterior, esta sección enfatiza la relevancia de proteger la integridad de los participantes, considerando que la información recolectada en la Institución Educativa Técnica La Aurora podría revelar situaciones de presunta vulneración o riesgo de vulneración de derechos de niños, niñas y adolescentes. Por ello y siguiendo criterios de acción sin daño, se garantizará un manejo responsable de la información evitando cualquier afectación a las personas involucradas y asegurando la activación de las rutas de atención inmediata que sean correspondientes en articulación con las directivas escolares.

Para la recolección de la información, todo participante (estudiante, directivo o docente) conocerá previamente los objetivos y alcance del estudio, participará de manera voluntaria y así mismo su aprobación será por escrito mediante un consentimiento informado, en el cual se consignarán datos como su nombre, identificación y firma. Prevalecerá el principio de confidencialidad en donde se respetará la información personal de los participantes.

Con respecto a la transparencia científica, la presente investigación será de construcción original de los autores. Todas las referencias serán citadas según las normas APA, con la claridad de que cualquier copia textual sin cita se considera plagio y va en contra de la ética del trabajo académico. Finalmente se procurará que la subjetividad de los investigadores no influya en la interpretación de los datos, velando por un análisis riguroso y responsable.

Capítulo 4 – Análisis e interpretación de los resultados

Este capítulo presenta los hallazgos derivados de la presente investigación-acción (IA) bajo un enfoque cualitativo y contextualizado, donde la información narrativa se sometió a un análisis lógico-inductivo (Mertler, 2024). Ello permitió la identificación de categorías emergentes que sustentan la discusión. El análisis se estructura en tres momentos clave alineados con los objetivos específicos del estudio: primero, se exponen los contenidos digitales y formas de interacción predominantes, detectados mediante la encuesta diagnóstica. Segundo, a partir del grupo focal y las entrevistas a docentes, se interpretan las significaciones sociales construidas por los adolescentes bajo una perspectiva de derechos. Tercero, atendiendo lo analizado se generan recomendaciones que fomenten el uso crítico y responsable de los contenidos digitales en el contexto rural.

4.1. Hallazgos evidenciados a partir de la aplicación de la Encuesta a estudiantes sobre su interacción con los contenidos digitales de mayor interés

Con relación al primer objetivo específico planteado en esta investigación, se evidenció que la mayor parte de los estudiantes participantes accede a los contenidos digitales diariamente, desde su propio celular y a través de datos de telefonía móvil¹. Su ecosistema digital preferido es TikTok², donde mayoritariamente frecuentan vídeos cortos sobre variados temas de ocio y cultura³. Adicionalmente, destacan su predilección por dicha red social debido a las posibilidades

¹ Sin embargo, hay aspectos que condicionan el consumo de contenidos digitales en algunos casos. Vale la pena resaltar que: (i) el 57,1% de los estudiantes acceden desde su propio celular, mientras que el 38,1% lo hacen desde el teléfono celular de un familiar. Además, (ii) el 81% de los participantes acceden todos los días a la red, mientras que el 14,3% no lo hacen diariamente sino varias veces a la semana; (iii) aproximadamente la mayoría consumen contenidos digitales entre 1 y 2 horas diarias (52,4%), mientras que el 38,1% de los participantes indicaron que dedican a dicha actividad más de 4 horas; finalmente, el 61,9% de los estudiantes se conecta a internet a través de datos de telefonía móvil, mientras que el 38,1% lo hace desde el servicio de internet doméstico de sus hogares.

² Con una preferencia del 100%, seguido por Whatsapp (71,4%) e Instagram (33,3%). La elección de TikTok como entorno digital primario no es aleatoria. Responde a una arquitectura digital diseñada para la inmediatez. Desde la perspectiva de Castoriadis citado por Baeza (2015), TikTok actúa como una institución imaginaria que captura el deseo del adolescente rural, desplazando otros intereses hacia un consumo pasivo mediado por el algoritmo de recomendación.

³ Música (66.7%); moda, belleza o estilo (52.4%); y humor (38.1%).

de socialización con pares que les ofrece y por su identificación como espacio principalmente de diversión⁴. Ahora bien, también reconocen mayoritariamente que la interacción con los contenidos digitales ya descrita, por un lado, influye en sus gustos, intereses e ideas⁵, y por el otro, les expone a riesgos⁶.

Tabla 2.

Hallazgos evidenciados a partir de la encuesta aplicada

<i>Dimensión Analítica</i>	<i>Variables e Indicadores Empíricos</i>	<i>Hallazgos Clave</i>
Acceso y Conectividad	Frecuencia de uso, dispositivos y tipo de red.	Conexión diaria y permanente realizada de forma individual a través de teléfonos móviles propios mediante datos móviles.
Ecosistema Digital	Plataforma y formatos preferidos.	Elección unánime de TikTok como el entorno digital primario, con un consumo concentrado en formatos de videos cortos.
Intereses de Consumo	Temáticas y motivaciones.	Preferencia marcada por contenidos asociados al ocio, la cultura y el entretenimiento masivo.

⁴ A la pregunta sobre cómo interactúan con los contenidos digitales de TikTok, los estudiantes afirmaron: compartir con amigos (81%); seguir a creadores de contenido (61,9%); y participar en retos virales (47,6%). En cuanto a la pregunta sobre con quiénes comparten más frecuentemente contenidos en TikTok, los estudiantes contestaron: con amigos (57,1); con nadie (19%); y con la familia (14,3%). Respecto a la pregunta sobre qué buscan principalmente cuando consumen contenidos digitales en dicha red social, los participantes indicaron buscar: diversión (66,7%); aprender cosas nuevas (52,4%); y finalmente relajarse y desconectarse (52,4%).

⁵ El 90,5% de los estudiantes reconoce que el contenido digital consumido ha influido sus gustos, intereses, ideas o cotidianidad, mientras que el 9,5% indica lo contrario.

⁶ En cuanto a la pregunta de si han encontrado contenido incómodo o inapropiado, el 51,7% contestó afirmativamente, mientras que el 28,6% respondió de manera negativa y el 14,3% prefirió no responder. Del porcentaje de participantes que respondió positivamente la pregunta anterior, el 82,4% indicó que dicho contenido se relacionaba con sexo y el 15,4% con conflicto, guerras y muertes. Por último, el 33,3% de los estudiantes considera saber usar internet de manera completamente segura; el 33,3% considera a veces saberlo usar de manera segura; y el 23,8% indica no estar seguro.

Eje Relacional y
Percepción

Socialización y
autopercepción del
riesgo.

La plataforma es significada como un espacio primordial de diversión e interacción con pares; no obstante, los jóvenes reconocen que la red influye directamente en sus ideas y los expone a riesgos.

4.2. Hallazgos sobre los imaginarios sociales que construyen los estudiantes a partir de su interacción con contenidos digitales ya referenciados

4.2.1. Hallazgos evidenciados de la aplicación del grupo focal a estudiantes

Con base en lo anterior, y con el fin de desarrollar el segundo objetivo específico propuesto en la presente investigación, se implementaron un grupo focal y entrevistas semiestructuradas. El primer momento del grupo focal implementado exploró la relación cotidiana de los estudiantes con TikTok a partir de los interrogantes: ¿Qué tipos de contenidos suelen ver?, ¿En qué momentos del día acceden? y ¿Qué es lo que más les gusta de la aplicación? Los estudiantes manifestaron que sus búsquedas integran entretenimiento y aprendizaje técnico, convirtiendo la aplicación en un manual de consulta informal⁷. También se relacionan con el ocio, buscando “cosas de risa y humor” o “datos curiosos”. Respecto a la temporalidad, se identificó que la conexión ocurre mayoritariamente en ratos libres⁸. Además, destacaron la eficacia del algoritmo, valorando que “los videos son cortos y no aburren” y que “a uno le sale lo que le gusta, el algoritmo ya sabe qué mostrarme”. Estos testimonios revelan un imaginario de

utilidad inmediata donde se prioriza el beneficio personal y la gratificación instantánea.



NIT.: 860.012.357-6
Carrera 9 # 51 - 11
PBX.: +57 (601) 5878797

El segundo momento, profundizó en los significados y representaciones que los estudiantes construyen sobre la realidad, a partir de las preguntas: ¿Qué ideas transmiten sobre cómo deben ser los adolescentes?, ¿Qué mensajes se repiten sobre el éxito, la fama o la felicidad?

⁷ En sus propias palabras: “Yo veo videos de Free Fire... porque ahí enseñan configuraciones” o “Me gusta ver cosas de maquillaje, de cómo vestirse”.

⁸ Tal como se evidencia en sus narrativas: “en la tarde, cuando ya no tengo tareas”, “por la noche antes de acostarme” o “cuando estoy aburrido”, consolidando a la plataforma como el principal recurso contra el tedio.

y ¿Qué modelos de personas son admiradas? Los hallazgos revelan que el imaginario del éxito se ha desplazado de la formación académica hacia la monetización de la visibilidad. El éxito se instituye como la capacidad de *“hacer plata con videos de las cosas que les gusta”* y estar *“condenados al éxito”* mediante la fama digital. Se vincula la felicidad con la solvencia económica, sugiriendo que el valor del sujeto está mediado por la métrica algorítmica. Asimismo, emerge una normativa estética de género donde los hombres aspiran a ser *“mejores jugadores de fútbol”* y las mujeres a *“maquillarse para recibir likes”*. Paradójicamente, aunque TikTok dicta normas de etiqueta sobre *“cómo hablar con la familia”*, los estudiantes internalizan una imagen negativa de su propia generación, descubriéndose como *“groseros y altaneros”*, lo que evidencia una tensión entre la red como armadura de seguridad y como fuente de estigmatización juvenil.

El tercer momento se orientó hacia una visión crítica sobre la ética y el respeto de los contenidos digitales, indagando: ¿Sienten que los contenidos respetan a los niños y adolescentes? y ¿Han visto contenidos que generen presión o exclusión? Los estudiantes denunciaron una *“violencia espectacularizada”* y una falta de filtros, señalando que la plataforma expone *“vocabulario muy malo”* y situaciones donde *“golpean a niños para generar risa”*. Este imaginario vulnera el respeto en favor del espectáculo, consolidando una desconexión empática donde el sufrimiento ajeno —como las *“burlas de niños que no tienen qué comer”*— se convierte en capital social para ganar seguidores. De igual forma, se evidenció una hegemonía estética que invisibiliza a quienes no cumplen el estándar: *“siempre salen los mismos: los que son bonitos, blancos y tienen plata”*, relegando al olvido a los *“tímidos, penosos o callados”* o a quienes no poseen *“ropa de marca”*.

Finalmente, el cuarto momento se consolidó como un espacio de reflexión colectiva sobre el uso crítico y responsable. A través de preguntas sobre qué consejos darían a otros adolescentes, los hallazgos revelaron una preocupación latente por la seguridad. Los estudiantes reivindicaron la privacidad al recomendar que *“no hay que difamar a nadie”* y *“evitar compartir datos personales como ubicación o contraseñas”*. Al inicio de la jornada, surgió un mensaje de resistencia frente a la alienación digital, donde los jóvenes revalorizan las instituciones tradicionales como anclas de bienestar, afirmando que TikTok debe ser un *“pasatiempo, no una ambición”* y

recuperando la autoridad familiar mediante el consejo: “*escucha a los que ya pasaron por tu camino y cuéntale todo a tus papás*”.

En suma, el grupo focal trascendió la recolección de testimonios para convertirse en un espacio de develación de las significaciones imaginarias sociales que subyacen en los estudiantes en relación con el consumo de la plataforma TikTok. Este ejercicio permitió identificar una tensión dialéctica: mientras la aplicación opera como una institución que instituye deseos de éxito y estandarización estética, emerge en los jóvenes una capacidad de reflexión crítica que busca preservar su autonomía y seguridad.

Tabla 3.

Hallazgos evidenciados a partir de la aplicación del grupo focal a estudiantes

<i>Momento / Enfoque</i>	<i>Preguntas Orientadoras</i>	<i>Significados e Imaginarios Identificados</i>	<i>Interpretación Teórica (Castoriadis y autores)</i>
Momento 1: Relación Cotidiana	Contenidos preferidos, momentos de acceso y motivaciones de uso.	Imaginario de utilidad inmediata. TikTok funciona como un manual de consulta informal enfocado en la gratificación instantánea y valorado por la eficacia de su algoritmo.	Lo Instituido Algorítmico: Captura del deseo del adolescente a través de un consumo pasivo mediado por la inmediatez de la plataforma.
Momento 2: Construcción de Realidad	Modelos de éxito, representaciones de felicidad e identidad juvenil.	Imaginario del éxito financiero y estético (“ <i>ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL</i> ”). Institución de la visibilidad frente a la academia. Tensión identitaria: se perciben de forma peyorativa ("groseros").	Heteronomía Latente: La subjetividad y el valor del sujeto quedan por sujeta- dos a leyes externas: las métricas digitales (likes) y estereotipos de género.



Momento 3: Visión Crítica y Ética	Respeto a los derechos de la infancia y dinámicas de exclusión.	Imaginario de la violencia espectacularizada y la hegemonía estética. Desconexión empática donde el dolor ajeno se mercantiliza y se invisibiliza al no normativo.	Alienación del Imaginario: Pérdida de la alteridad en favor del espectáculo digital, legitimando desigualdades socioeconómicas y raciales.
Momento 4: Reflexión Colectiva	Consejos de seguridad, privacidad y uso responsable.	Mensaje de resistencia y autoprotección. Revalorización de la privacidad y rescate de las instituciones tradicionales (familia, escuela).	Emergencia de lo Instituyente: Potencia creadora de los adolescentes que busca recuperar su autonomía frente a la captura algorítmica.

4.2.2. Hallazgos evidenciados de la aplicación de la entrevista a docentes

Dando continuidad a la recolección de la información se aplicó una entrevista semiestructurada a docentes con el objetivo de analizar sus percepciones y prácticas pedagógicas frente al uso de contenidos digitales en el aula y su incidencia en los procesos de aprendizaje de los estudiantes. Así, frente a la pregunta⁹: ¿Qué imaginarios cree que los estudiantes construyen sobre sí mismos, su entorno y sus interacciones a partir de los contenidos digitales que consumen?, la proposición agrupada evidencia que, desde la perspectiva docente, los estudiantes sí configuran imaginarios influenciados por dichos contenidos. Estos se relacionan principalmente con la forma en que se proyectan en su entorno, destacándose la búsqueda de validación externa, la imitación de tendencias e influencers y la construcción de identidades mediadas por la apariencia y la popularidad. El docente manifiesta que ellos absorben mucho.

⁹ Para el presente análisis, se seleccionaron aquellas preguntas cuyas respuestas permitieron profundizar en los imaginarios sociales construidos por los estudiantes.

la información que encuentran en redes sociales, desde el tema de belleza, a comportamentales, en cuanto a su aspecto".

En este sentido, Gómez Algar (2024) señala que “las redes sociales funcionan despertando dos mecanismos sociales en los adolescentes: el reconocimiento, que cobra una relevancia significativa durante esta etapa, y la comparación”. Esto permite comprender cómo las redes inciden en la construcción de la autoestima y la identidad, reforzando la asociación entre reconocimiento social (views, likes, seguidores) y valor personal. En palabras del docente *“Desafortunadamente, estos contenidos sirven es para mostrar en ellos su ego, su vanidad, su belleza, pero no muestran su verdadera personalidad”*.

Bajo la lente de Castoriadis, esto revela una heteronomía latente: el adolescente no se define desde su propia autonomía, sino que su "ser" es dictado por la institución imaginaria de la plataforma, que impone estándares de belleza y comportamiento como verdades absolutas.

Por otra parte, los docentes enfatizan el uso constante de la plataforma TikTok, la cual es reconocida como un potente agente socializador, capaz de influir directamente en las percepciones, comportamientos y aspiraciones de los estudiantes, *“El tema de los TikTok. Ellos mantienen en cualquier espacio haciendo ese contenido, bailes...”*. Se relaciona con la pregunta: ¿Ha identificado cambios en el comportamiento, lenguaje, valores o formas de relacionarse de los estudiantes asociados al uso de contenidos digitales?, la proposición agrupada indica que los docentes coinciden en que las formas de socialización, expresión e incluso la seguridad personal se ven impactadas. Aunque reconocen algunos efectos positivos, predominan percepciones negativas como el aislamiento, la disminución de la interacción social y la imitación de tendencias digitales. *"Han reemplazado los juegos tradicionales como canicas, como yoyo, trompo, e incluso el microfútbol por estar en estos entornos digitales."*

Se puede decir entonces que los docentes identifican a TikTok como un potente agente de socialización que ha comenzado a desplazar instituciones tradicionales como la escuela y el juego, en términos de Castoriadis, la plataforma actúa como una institución imaginaria social que provee las normas, el lenguaje y los modelos de éxito.

En cuanto a los hábitos de uso de pantallas, la pregunta: ¿Qué características identifica en el aula en los estudiantes que tienen hábitos regulados de uso de pantallas desde el hogar, en comparación con aquellos que presentan un uso poco regulado, y cómo estas diferencias inciden en sus procesos de aprendizaje? permitió evidenciar diferencias significativas. Los docentes señalan que los estudiantes con hábitos regulados presentan mejores habilidades de socialización, comunicación y autorregulación. En contraste los docentes perciben comportamientos asociados a la dependencia emocional, manifestando que *"los que están con ese equipo, ellos sí de verdad que ya se les genera es como adicción"*. Quienes tienen un uso poco regulado pueden manifestar ansiedad, dificultad para esperar, distracción e incluso conductas como el uso oculto del celular en clase. Esto pone en evidencia la vulnerabilidad asociada a la falta de consumo crítico y responsable, especialmente en la selección de contenidos.

Asimismo, se resalta el papel de TikTok en la gestión emocional de los estudiantes, quienes recurren a esta plataforma en busca de consejos o apoyo. Sin embargo, también se asocia con efectos como ansiedad, irritabilidad y distracción. En concordancia, Gómez Algar (2024) advierte sobre “Una ansiedad asociada a la constante necesidad de estar conectado en línea para interactuar con tus iguales o entretenerte visualizando contenidos”. Esto se evidencia en afirmaciones como la siguiente: *“Tan pronto un profesor tiene algún cambio de clase, aquellos chicos que tienen mucho consumo sacan su celular o inclusive uno está explicando la clase y debajo del cuaderno tienen el celular”*.

Estos hallazgos conducen a reflexionar sobre el papel de las familias. Ante la pregunta: ¿Cómo percibe el acompañamiento familiar frente al uso de tecnologías?, los docentes coinciden en que este es limitado, especialmente en contextos rurales donde existe desconocimiento sobre los riesgos del entorno digital. En este sentido, se hace evidente la necesidad de procesos de formación para padres y acudientes. Como lo plantea Medina (2020), “Esta formación debe orientarse en función de que las perspectivas y percepciones en los jóvenes y niños (nativos digitales) es diferente a las de los más adultos (inmigrantes digitales) siendo los primeros más demandantes y consumidores de las tecnologías y sus aplicaciones digitales, mientras que los inmigrantes son menos propensos a dicha vinculación”. Tal como manifiesta el docente: *"Es población rural en donde no tienen mucha capacitación en eso de celulares y simplemente ellos*



UNIVERSIDAD
SANTO TOMÁS
—SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ—

no saben en qué es que se meten, en qué aplicaciones entran los estudiantes, qué uso le dan, que trasnochan hasta las 2 o 3 de la mañana jugando Free Fire".

Desde la perspectiva de Castoriadis, esta ausencia de mediación familiar efectiva sitúa al adolescente en un estado de vulnerabilidad frente a lo instituido por la plataforma. Al no existir un proceso de transmisión de sentido o crítica por parte de los adultos, el imaginario radical del joven queda capturado por las significaciones de la red. La familia, en este contexto rural, se enfrenta al desafío de no ser simplemente una espectadora de la alienación digital, sino de recuperar su función como espacio de socialización que permita al sujeto empezar a cuestionar

las leyes externas (heteronomía) que TikTok impone en su cotidianidad.



NIT.: 860.012.357-6

Carrera 9 # 51 - 11

PBX.: +57 (601) 5878797

Finalmente, TikTok es percibido como un espacio que no solo entretiene, sino que también enseña formas de hablar, relacionarse y comprender el mundo, llegando en algunos casos a desplazar el papel formativo de la escuela y la familia. En relación con la pregunta: ¿Qué recomendaciones haría para fortalecer hábitos de uso crítico y responsable?, frente a la cual los docentes destacan la necesidad de promover una educación digital desde una perspectiva de derechos. *"Los derechos digitales deben existir. Todo el mundo tiene derecho a informarse, a comunicarse, a estar en contacto con el mundo, pero esto también implica mucha responsabilidad"* Enfatizan la importancia de formar a los estudiantes en el ejercicio de sus derechos digitales, así como en el reconocimiento de sus deberes, fomentando un uso consciente, ético y responsable de los contenidos.

En conclusión, la entrevista se consolidó como un instrumento clave para comprender las percepciones docentes frente a la interacción digital de los estudiantes de octavo grado. Asimismo, permitió visibilizar las tensiones asociadas al uso no regulado de los contenidos digitales y la necesidad de fortalecer tanto el acompañamiento familiar como la formación docente en educación digital, en donde es esencial enfatizar en la corresponsabilidad y no en la prohibición.

Tabla 4.



NIT.: 860.012.357-6

Carrera 9 # 51 - 11

PBX.: +57 (601) 5878797



UNIVERSIDAD
SANTO TOMÁS
—SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ—

Hallazgos evidenciados a partir de la entrevista semiestructurada aplicada a docentes

<i>Núcleos Temáticos</i>	<i>Percepciones y Praxis del Profesorado</i>	<i>Tensiones Colectivas y Evidencias</i>	<i>Articulación Teórica Integrada</i>
1. Validación Externa e Identidad	Modificación de conductas, pautas estéticas y discursos guiados por tendencias o influencers de la red.	Los estudiantes muestran una alteración en su autopercepción basada en el "ego y la vanidad", buscando likes como medida de valor.	Gómez Algar (2024): Activación de mecanismos de reconocimiento y comparación digital que sustituyen la personalidad auténtica.
2. TikTok como Socializador Dominante	Desplazamiento de las formas tradicionales de convivencia escolar, juego físico y expresiones lingüísticas.	Abandono de juegos tradicionales (canicas, trompo, fútbol) por dinámicas de interacción virtual dentro y fuera del aula.	Institución Imaginaria Social: La plataforma asume el papel formativo normativo que correspondía históricamente a la escuela.
3. Hábitos de Pantalla y Emocionalidad	Diferencias conductuales marcadas entre estudiantes con hábitos regulados en el hogar frente a los no regulados.	El uso no regulado genera dependencia ("adicción"), ansiedad por desconexión, impulsividad y uso oculto del celular en horas de clase.	Gómez Algar (2024): Ansiedad asociada a la necesidad patológica de conectividad permanente para la interacción entre iguales.
4. Mediación Familiar y Ruralidad	Reconocimiento de un acompañamiento parental limitado y descontextualizado en el ámbito de la tecnología.	Brecha formativa donde los padres desconocen los riesgos técnicos y de contenido (como trasnochar jugando Free Fire).	Medina (2020) & Castoriadis: Desconexión entre inmigrantes y nativos digitales que profundiza la vulnerabilidad y la alienación del joven.

5. Recomendaciones Pedagógicas	Propuestas orientadas al fortalecimiento del criterio, la ética y la ciudadanía en entornos virtuales.	Defensa de una alfabetización mediática basada en derechos y deberes, priorizando la responsabilidad en lugar de la prohibición.	Proyecto de Autonomía: Propuesta educativa enfocada en que el estudiante deconstruya lo instituido y sea capaz de autorregularse.
--------------------------------------	--	--	---

4.3. Análisis e interpretación de los hallazgos: identificación de imaginarios sociales contruidos por los estudiantes

Para abordar este análisis, se retoma la concepción de Castoriadis, citado por Baeza (2015), quien define los imaginarios sociales como una red de significaciones que oscilan entre lo instituido y lo instituyente. En el contexto de esta investigación, lo instituido comprende los lenguajes, normas y lógicas algorítmicas de TikTok que los estudiantes reproducen. En contraposición, lo instituyente representa la potencia creadora mediante la cual los adolescentes producen nuevos sentidos sobre su identidad y socialización.

La realidad juvenil no se organiza solo por leyes formales, sino por lo que el autor denomina el magma de significaciones imaginarias: estructuras simbólicas que dictan al sujeto qué es valioso, real o deseable. Así, TikTok trasciende su función de repositorio digital para consolidarse como una institución imaginaria donde las lógicas de consumo coexisten con la capacidad de los estudiantes para configurar narrativas propias de su mundo social.

A continuación, se analizan las categorías emergentes de mayor impacto encontradas a partir de lo evidenciado en los instrumentos de investigación implementados:

4.3.1. Éxito, Dinero y Fama: "Ser Alguien" en la Economía de la Atención

La construcción de los imaginarios sociales sobre el éxito en los estudiantes de octavo grado revela un desplazamiento significativo: el tránsito del conocimiento y el pensamiento



crítico hacia el capital (el consumo y la exhibición de riqueza) como eje de la identidad¹⁰. En este imaginario, el éxito se desplaza de la autorrealización intelectual hacia la acumulación de capital estético y financiero¹¹. Los estudiantes han naturalizado la "significación central" del capitalismo moderno, donde la existencia sólo es válida si es productiva o exhibible. Esta percepción instituye lo que hoy se denomina "Profesionalización del Hobby", donde la escuela pierde su valor como agente de movilidad social frente al atractivo del emprendimiento digital rápido, el streaming o los torneos de videojuegos. Si el sujeto no genera métricas (likes) o no posee capacidad de exhibición estética, el imaginario colectivo lo etiqueta bajo la categoría de "fracaso" o inexistencia social.

A partir de la entrevista semiestructurada, los docentes coinciden con lo anterior al observar cómo las plataformas promueven la mentalidad de la “plata fácil”¹². Se evidencia que el énfasis de las aplicaciones recae en la monetización de interacciones sencillas, lo cual influye en que los estudiantes opten por el rol de influencer como proyecto de vida. Esta tendencia se refleja en una afirmación de una docente: *“Yo les pregunté qué querían ser cuando sean grandes y como tres chicas me contestaron que querían ser TikTokers.”*

Es así como la monetización aparece aquí como un hallazgo crítico. Los estudiantes manifiestan que la salud mental está supeditada al dinero: *“Si tienes plata, puedes estar tranquilo, viajar y no estresarte por nada”*. El imaginario instituido en TikTok ha convencido a los jóvenes de que la paz mental es un bien de mercado que solo se adquiere mediante la solvencia económica, despojando a la subjetividad de su autonomía emocional y condicionándola al éxito financiero. De este modo, la plataforma no actúa solo como un medio de entretenimiento, sino como una institución imaginaria que redefine el "ser" a través del "tener”.

¹⁰ En términos de Castoriadis, citado por Baeza (2015), este fenómeno se entiende como la consolidación de la "significación central" del capitalismo moderno, donde la racionalidad se reduce a una búsqueda infinita de dominio y expansión económica.

¹¹ Los hallazgos del grupo focal evidencian que, para los estudiantes, "ser exitoso" no es un proceso de autorrealización académica, sino una meta de visibilidad financiera inmediata sintetizada en la tríada de *"plata, lujos y fama"*.

¹² Al respecto, Buckingham (2020) sostiene que “The algorithmic logic of social media dictates that this is not primarily about creative self-expression, but about consumption, and about the buying and selling of data: every ‘like’ is an economic transaction.”

En relación a los hábitos de consumo, los docentes manifiestan que los estudiantes demuestran una fuerte preferencia hacia los contenidos breves y llamativos, orientados a la gratificación instantánea en donde se prioriza lo viral frente a lo educativo. Básicamente los estudiantes consumen lo que el “Para ti” les ofrece, incidiendo de manera significativa en sus preferencias, deseos y aspiraciones. A partir de lo anterior, Buckingham (2020) habla de la importancia de la educación mediática crítica¹³ y expone la necesidad de inculcar en los estudiantes la capacidad de consumir de manera inteligente y de discernir entre los efectos del consumo, sin importar el lugar en el que lo haga o que sea con la supervisión de un adulto.

4.3.2. Cuerpo y Belleza: El "Cuerpo-Vitrina" y la Biopolítica del Like



ACREDITACIÓN
INSTITUCIONAL
MULTICAMPUS
Resolución 014525 del 28 de julio de 2022



NIT.: 860.012.357-6

Carrera 9 # 51 - 11
PBX.: +57 (601) 5878797

Este tipo de categorización sistémica, como se mencionó en el apartado anterior, si el éxito es visibilidad, el cuerpo es la mercancía para lograrla. Se instituye lo que denominamos el "Cuerpo-Vitrina", una significación donde la corporalidad solo tiene valor en tanto sea aprobada por la alteridad digital. Los estudiantes reconocen una hegemonía estética y racial dictada por TikTok. En el grupo focal mencionan: *"Siempre se muestran personas bonitas, famosas, influencer"* y *"Si tienen muchos likes son famosos"*. Esto revela una conciencia de la exclusión sistémica; el adolescente sabe que su cuerpo real está en "falta" frente al cuerpo imaginado por la plataforma, el cuerpo deja de ser una dimensión biológica para convertirse en un objeto visual cuya validez depende de la aprobación externa.

En este sentido también se configuran las relaciones de género para las mujeres, surge la "Estética como Armadura", donde el maquillaje y la moda no son sólo expresión, sino un mecanismo de defensa: *"A veces me arreglo solo para la foto, para sentir que encajo"*. En los hombres, el imaginario se desplaza hacia el desempeño físico y la "humildad" deportiva, pero siempre bajo la mirada del otro. Castoriadis explicaría esto como la creación de una alteridad desvalorizada: quien no cumple el estándar es invisibilizado o burlado.

¹³ Al respecto Buckingham (2020) afirma: “When I’m talking about media education, I am talking about teaching students to be critical of media – not only the media they encounter in school, but mainly the media they use outside school”.

Es así como los estudiantes construyen un imaginario social que instituye normas sobre el cuerpo, los roles de género y la belleza, desde lo que consumen en TikTok. Se revela una conciencia crítica pero subordinada: los estudiantes reconocen que el algoritmo premia lo "blanco y bonito", estableciendo una métrica de validación donde la conformidad con estándares de belleza eurocéntricos es el requisito indispensable para la importancia social. En este sentido, el cuerpo deja de ser una dimensión biológica para convertirse en una mercancía visual cuya validez depende de su capacidad de ser consumida y aprobada por la alteridad digital.

4.3.3. Emociones y Salud Mental: El Imperativo de la Felicidad Funcional



NIT.: 860.012.357-6

Carrera 9 # 51 - 11
Bogotá, D.C. 11005878797

El impacto de las categorías anteriores sucumbe en la configuración de un ecosistema emocional restrictivo. Esta categoría analiza la configuración de un ecosistema emocional digital que impone el "Imperativo de la Felicidad", una estructura que censura la complejidad de la experiencia humana en favor de una máscara de bienestar constante. Desde la perspectiva de Castoriadis, citado por Baeza (2015), este fenómeno representa una "clausura del sentido", donde la institución imaginaria delimita qué emociones son legítimas y cuáles deben ser invisibilizadas para mantener la coherencia del sistema.

TikTok es percibido como un "Coach Motivacional", pero uno que ofrece soluciones efímeras¹⁴. Un estudiante señala: *"Cuando estoy triste veo videos de motivación"*. Esto es lo que Castoriadis denomina "clausura del sentido": la plataforma limita el lenguaje emocional a lo positivo, invalidando el duelo o la tristeza. Aquí opera lo que denominamos la "Condena al Éxito Emocional". El imaginario instituido dicta que para "pertenecer" se debe proyectar plenitud,

¹⁴ Los datos recolectados revelan que los estudiantes perciben la plataforma como un "Coach Motivacional", buscando en ella el soporte emocional que la institución familiar o escolar parece no proveer. Sin embargo, esta búsqueda está mediada por una positividad tóxica. Un estudiante señala en el grupo focal: *"A veces uno se siente mal y entra a TikTok para despejarse, pero sale peor, uno se siente estancado"*.

desplazando los sentires reales hacia la marginalidad. La salud mental, en este magma de significaciones, deja de ser un proceso de equilibrio interno para convertirse en una "felicidad funcional": el estudiante siente la presión de estar "bien" para poder seguir produciendo contenido o interactuando, pues la tristeza no genera métricas de validación.

Esto genera una dependencia emocional de la plataforma, donde el algoritmo actúa como un regulador del ánimo que, paradójicamente, profundiza el vacío existencial, esta máscara de bienestar constante fragmenta la subjetividad, pues el estudiante deja de habitar su realidad emocional para habitar la expectativa de la plataforma. Busca en ella el soporte emocional y los consejos que la institución familiar o escolar no parecen proveer.

Los docentes coinciden en el impacto que tiene Tik Tok en relación a los comportamientos de los estudiantes, en algunos es evidente el mayor desarrollo de habilidades como seguridad y espontaneidad, en otros se acentúa la introversión. Al respecto un docente afirma: *"Sí, es una cosa que observamos a diario cómo el contenido digital está incidiendo en el comportamiento de los muchachos y no es de una forma positiva."* Esto incide de manera directa en su desarrollo emocional, en donde se tiene en cuenta aspectos como la dependencia y ansiedad digital, Buckingham (2020) respalda esta observación al señalar que el capitalismo de plataformas fomenta una cultura de comparación constante y búsqueda de validación algorítmica, lo que puede derivar en conductas asociadas al narcisismo, la adicción y síntomas depresivos cuando no se alcanzan los estándares de visibilidad digital.

4.3.4. Violencia y Exclusión Digital: La Alteridad Violenta

En la anterior categoría se evidenciaba una ruptura del sujeto con su propio mundo interno desde su emocionalidad, aquí se muestra una ruptura del sujeto con el mundo social (el otro), consolidando un imaginario de aislamiento. Al analizar las configuraciones interpersonales, se encuentra que "el otro" es integrado a una dinámica social de tipo calificativa o de validación. Según Castoriadis, toda institución requiere la creación de significaciones sobre la alteridad; en este sentido, TikTok se convierte en un espacio donde el "otro" no es un sujeto, sino un objeto de validación.

Los hallazgos muestran que la violencia en la plataforma está profundamente normalizada y vinculada a la "Validación por Desprecio". Los estudiantes manifiestan que la agresión digital es una forma de reafirmar el estatus propio. En el grupo focal se menciona: *"Es que en los comentarios la gente no tiene filtro. Si alguien sube algo que no gusta, le dan con todo"*. Este testimonio revela cómo el imaginario instituido legitima la violencia como un "juego" o una broma, despojando al acto de su carga ética. La alteridad se construye desde la desvalorización: si el otro no cumple con los estándares de éxito o belleza analizados previamente, se convierte en blanco legítimo de exclusión.

Además, aparece la figura del "Espectador Cómplice", donde no participar en la burla puede significar la exclusión propia. Castoriadis explicaría esto como una forma de mantener la cohesión de la norma instituida a través del miedo a la invisibilidad. TikTok, por tanto, impone una biopolítica del reconocimiento donde la violencia digital actúa como la frontera que separa a los "exitosos" de los "excluidos", reforzando una cultura de la cancelación que los estudiantes han interiorizado como una regla natural de convivencia social.

Por su parte los docentes afirman que los estudiantes se encuentran expuestos a diferentes riesgos derivados de los dispositivos, al respecto manifiestan que: *"Hemos evidenciado el ciberbullying, hemos evidenciado el acceso a pornografía y de pronto el comportamiento agresivo entre ellos"*. Estas observaciones subrayan la urgencia de fomentar una conciencia digital, ya que, según los docentes, los estudiantes tienen una comprensión superficial del impacto de sus publicaciones o del manejo de sus datos personales. Siendo así, Tik Tok funciona como "una moneda de dos caras", si bien es una plataforma que contribuye a desarrollar gran potencial creativo de los estudiantes, también actúa como un espacio de vulnerabilidad que los expone directamente a retos peligrosos y acoso. Por tanto, resulta esencial promover una ética de red en la cual los estudiantes adquieran la capacidad de identificar las conductas inapropiadas y comprender que estas no forman "parte del juego", sino que tienen consecuencias reales en su integridad.

4.3.5. TikTok como Institución Imaginaria Dominante: El Desplazamiento de la Escuela y la Familia

Esta categoría final analiza el rol histórico de la escuela como institución encargada de transmitir las significaciones sociales legítimas. Desde la perspectiva de Castoriadis (2015), las instituciones educativas deben proveer los marcos de sentido que integran al sujeto en la sociedad; sin embargo, los datos recolectados por los estudiantes revelan una profunda "Crisis de la Educación Formal" pues han comenzado a significar el espacio escolar no como un lugar de formación integral, sino como un escenario "inútil" frente a la inmediatez y eficacia técnica de la red.

En este magma de significaciones, emerge la "Tiktokización del Aprendizaje" (Micro-e-learning). Este fenómeno representa una fractura en lo imaginario instituido de la educación: el saber pedagógico estructurado, reflexivo y de largo aliento está siendo desplazado por la fragmentación de contenidos en videos de 60 segundos. Para los estudiantes, la legitimidad del conocimiento ya no reside en la autoridad del docente ni en el currículo, sino en la capacidad del contenido para ser consumido de forma rápida y práctica¹⁵. No solo se cuestiona la didáctica, sino que se evidencia un desplazamiento en la fuente de autoridad: la plataforma digital ofrece una "utilidad" que la escuela, en su rigor académico, parece haber perdido a ojos del adolescente. El

docente es percibido bajo una alteridad desfasada: un sujeto que habla un lenguaje que no conecta con el flujo informativo al que el estudiante está inmerso.



NIT.: 860.012.357-6
Carrera 9 # 51 - 11
PBX.: +57 (601) 5878797

En términos de Castoriadis, lo que ocurre es una clausura de sentido sobre el valor de la educación formal. Si la escuela no logra proponer significaciones constituyentes que compitan con la gratificación inmediata del algoritmo, queda reducida a un espacio de custodia física, mientras que el verdadero aprendizaje —entendido por los estudiantes como la adquisición de herramientas para la vida digital y económica— ocurre fuera de sus muros.

En relación a la mediación parental, este se concibe como un reto pedagógico adicional para la institución. Los docentes sugieren que el aparente desinterés por parte de los padres de familia, en la mayoría de las veces, no es negligencia, sino una respuesta frente al desconocimiento, *"Es población rural en donde no tienen mucha capacitación en eso de*

¹⁵ Los hallazgos del grupo focal son reveladores ante esta tensión: *"En el colegio nos enseñan cosas que no vamos a usar ...", "a veces no le entiendo al profe y busco en TikTok y entiendo mejor"*.

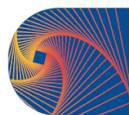
celulares y simplemente ellos no saben en qué es que se meten, en qué aplicaciones entran los estudiantes, qué uso le dan, que trasnochan hasta las 2 o 3 de la mañana". Esta brecha digital sitúa a los cuidadores en una posición clave, evidenciando la necesidad de fortalecer su formación en competencias digitales de tal forma que puedan comprender los riesgos a los que se enfrentan los niños y niñas en el consumo de contenidos digitales y de manera preventiva, puedan establecer hábitos de consumo crítico y responsable desde casa, sin recurrir exclusivamente a la prohibición o el bloqueo parental.

En este sentido, la mediación parental no puede limitarse al control del uso tecnológico, sino requiere una alfabetización mediática crítica, que en palabras de Livingstone (2004) citado por Valdivia. A, Pinto D. & Herrera M. (2018) "La alfabetización mediática es parte de un paquete de medidas para iluminar 'desde arriba' la regulación de los medios, devolviendo la responsabilidad por el uso mediático desde el Estado a los individuos". Desde esta perspectiva, la formación de las familias no solo se configura como un complemento, sino que funciona como un eje fundamental para el acompañamiento consciente de las prácticas digitales.

Finalmente, la autonomía que la educación busca fomentar se ve comprometida. Mientras la escuela intenta formar ciudadanos críticos, el imaginario de TikTok forma consumidores de información, donde la profundidad del pensamiento es sustituida por la eficiencia del "tip" o el tutorial. Así, la escuela ya no solo compite contra la distracción, sino contra una institución imaginaria digital que ha redefinido qué es el aprendizaje y para qué sirve.

4.4. Discusión: correspondencia de los imaginarios sociales identificados con el enfoque de derechos

Se estudiarán los imaginarios sociales identificados para establecer su correspondencia con una perspectiva de derechos de niñas, niños y adolescentes en entornos digitales (Lievens et al., 2019). Primero, se reconocerán los derechos de niños, niñas y adolescentes involucrados en cada una de las cinco categorías emergentes enunciadas. Segundo, se analizará si las categorías o imaginarios satisfacen o vulneran esos derechos. Tercero, a partir del grado de satisfacción o vulnerabilidad de los derechos se determinará el nivel de correspondencia de los imaginarios sociales con el enfoque de derechos. Así, a mayor satisfacción de los derechos involucrados en



USANTOTOMAS.EDU.CO

universidad santotomas.com

ACREDITACIÓN
INSTITUCIONAL
MULTICAMPUS
RECONOCIMIENTO DE CALIDAD
RECONOCIMIENTO 016335 del 28 de junio de 2022

icontec
SCABET

icontec
OE-200233

IQNET

TEL: +57 (601) 5878797

Carrera 9 # 51 - 11

PBX.: +57 (601) 5878797

cada imaginario social, mayor nivel de correspondencia con el enfoque de derechos y viceversa. Finalmente, con base en lo anterior, se construirán algunas propuestas de recomendaciones que favorezcan hábitos de uso crítico, reflexivo y responsable de los contenidos digitales en contextos rurales. Ello, tal y como plantea el tercer objetivo específico de este proyecto.

En primer lugar, enfrentando los cinco imaginarios sociales propuestos y el marco de protección de derechos de niños, niñas y adolescentes en el que se basa esta investigación¹⁶, se pueden extraer los siguientes derechos involucrados por cada imaginario social:

Tabla 5.

Derechos involucrados en cada imaginario social identificado

<i>Imaginarios sociales contruidos por los estudiantes a partir de su interacción con contenidos digitales</i>	<i>Derechos de los niños, niñas y adolescentes involucrados en cada imaginario social.</i>
Imaginario 1. Éxito, Dinero y Fama: "Ser Alguien" en la Economía de la Atención.	Derechos relacionados al libre desarrollo de la personalidad y del proyecto de vida.
Imaginario 2. Cuerpo y Belleza: El "Cuerpo-Vitrina" y la Biopolítica del Like.	Derechos relacionados al libre y seguro desarrollo de la identidad sexual y de
Imaginario 3. Emociones y Salud Mental: El Imperativo de la Felicidad Funcional.	Derechos relacionados con la garantía de la salud mental.



NIT.: 860.012.357-6

Carrera 9 # 51 - 11

PBX.: +57 (601) 5878797

¹⁶ A nivel nacional e internacional se ha establecido un catálogo de derechos de los que son beneficiarias las personas menores de 18 años. Dichos derechos han evolucionado para adaptarse a los entornos digitales. Así, esta dimensión del análisis se fundamenta en varios instrumentos normativos de obligatorio cumplimiento como la Convención Internacional de los Derechos del Niño de 1989, la Constitución Política de 1991, el Código de Infancia y Adolescencia del año 2006 o la Ley 2489 de 2025 “por medio de la cual se establecen disposiciones para el desarrollo de entornos digitales sanos y seguros para los niños, niñas y adolescentes del país”. También se apoya en reflexiones académicas, sobre todo por Sonia Livingstone, y pronunciamientos internacionales que complementan la interpretación de los derechos en los entornos digitales —como la Observación general núm. 25 (2021) relativa a los derechos de los niños en relación con el entorno digital dada por el Comité de los Derechos del Niño—.

Imaginario 4. Violencia y Exclusión Digital: La Alteridad Violenta.	Derechos asociados a gozar de entornos digitales libres de discriminación, violencias y explotación.
Imaginario 5. TikTok como Institución Imaginaria Dominante: El Desplazamiento de la Escuela y la Familia.	Derechos relacionados con el acceso a la información, a la educación y a la cultura.

Nota. Esta tabla relaciona varios derechos o grupos de derechos reconocidos en el marco normativo colombiano.

En segundo lugar, a partir de la información recaudada, es posible observar que los imaginarios sociales detallados condicionan de manera adversa la satisfacción de los derechos involucrados. Así:

- Respecto del primer imaginario, resulta razonable pensar que el derecho al libre desarrollo de la personalidad se puede ver afectado si la interacción de los estudiantes con TikTok implica su condicionamiento del proyecto de vida a determinada escala de valores¹⁷. Especialmente si esos valores contrarían aquellos entendidos como esenciales socialmente¹⁸. Por supuesto, no se podría calificar como violatorio de derechos la promoción de expectativas de vida adulta relacionadas con desarrollar roles asociados al mundo digital. Sin embargo, sí podría serlo que se promueva en los estudiantes la idea de que la valía social del ser humano depende de su aprobación mediática en entornos digitales y no del concepto de dignidad humana¹⁹.
- En cuanto al segundo imaginario, conviene resaltar que el Comité de los Derechos del Niño en su Observación No. 25 (2021) advierte que los Estados deben proteger a niños,

¹⁷ Al respecto, la Observación general núm. 25 del Comité de los Derechos del Niño (2021) destaca que los Estados deben garantizar que sistemas automatizados y de filtrado de información no sean usados para afectar o influenciar el comportamiento o emociones de los niños para limitar sus oportunidades o su desarrollo. Tampoco se puede

¹⁸ Por ejemplo, el Preámbulo de la Constitución Política (1991), señala valores como: la vida, la convivencia, el trabajo, la justicia, la igualdad, el conocimiento, la libertad y la paz.

¹⁹ Precisamente el derecho al libre desarrollo de la personalidad identificado en el artículo 16 de la Constitución Política (1991) está íntimamente correlacionado con el concepto de dignidad humana, el cual a su vez se entiende como base de todos los derechos fundamentales de la persona.

niñas y adolescentes respecto de su exposición en el entorno digital de información que promueva “estereotipos de género, la discriminación, el racismo, la violencia, la pornografía y la explotación, así como relatos falsos, información errónea y desinformación”²⁰. Claramente, una imposición de, por un lado, estándares de belleza asociados a la discriminación de ciertas características físicas, y por el otro, de roles asociados al género, puede desembocar en distorsiones o afectaciones al desarrollo de la identidad sexual y de género del adolescente²¹ y hasta en escenarios de discriminación por motivos étnicos y de género.

- c. En lo tocante con el tercer imaginario social, la mencionada Observación No. 25 del Comité de los Derechos del Niño (2021) determina que, los Estados deben asegurar que niños, niñas y adolescentes cuenten con acceso seguro y confidencial a servicios de salud mental prestados por profesionales capacitados y supervisados. Este imaginario, en parte consecuencia de los dos anteriores, pone de presente la normalización, no solo, de la escasa o nula prestación estatal de servicios de salud mental en territorios rurales, sino también, la falta de concientización a los estudiantes del componente de autocuidado o salud preventiva relacionada con el desarrollo de hábitos saludables en el manejo de la tecnología²².
- d. Respecto del cuarto imaginario social, se debe destacar que la reciente Ley 2489 (2025) busca que los niños, niñas y adolescentes puedan interactuar en entornos digitales libres

²⁰ El artículo 4 de la Ley 2489 (2025) en su numeral 6, ordena al Estado colombiano intervenir mediante políticas vinculantes a la sociedad, familia, Estado y empresas que implementen medidas “*dirigidas a, proteger a los niños, niñas y adolescentes de información nociva a que los incite a cometer delitos a atentar contra su integridad física, material pornográfico o que fomente la violencia o el terrorismo, la discriminación, las imágenes sexualizadas, la publicidad e información que pueda inducirlos o puedan tener el efecto de poner en riesgo su salud física, mental o su bienestar psicosocial*”.

²¹ La Observación general núm. 25 del Comité de los Derechos del Niño (2021) recomienda: “*impartir formación y asesoramiento sobre la utilización adecuada de los dispositivos digitales a los padres, cuidadores, educadores y otros agentes pertinentes, teniendo en cuenta las investigaciones sobre los efectos de las tecnologías digitales en el desarrollo del niño, especialmente durante los tramos críticos de crecimiento neurológico en la primera infancia y en la adolescencia*”.

²² Una de las funciones del Comité Nacional de Tecnología, Niñez y Adolescencia creado por la Ley 2489 (2025), y conformado entre otros por el el Ministerio de Salud y Protección Social y el Colegio Colombiano de Psicólogos-COLPSIC, es (i) promover el desarrollo de políticas sobre el impacto de la tecnología en los adolescentes en el país desde el componente de salud; y (ii) desarrollar lineamientos para la promoción de hábitos saludables en el manejo de tecnología, que atiendan a las necesidades de cuidadores, padres de familia e instituciones académicas.

de contenido inapropiado, explotación, abusos sexuales, ciberacoso, engaño o cualquier otra forma de violencia o riesgo en línea. Ahora bien, la promoción de una visión que objetiviza a los otros en planos de validación que ignoran al estándar de respeto de la dignidad humana y que facilitan escenarios como el del ciberacoso, por ejemplo con comentarios descalificantes en masa, atenta contra el conjunto de derechos que el Comité de los Derechos del Niño denomina en su Observación No. 25 (2021) como vida, supervivencia y desarrollo²³.

- e. Finalmente, en cuanto al quinto imaginario social, la Observación No. 25 (2021) del Comité de los Derechos del Niño ha destacado el importante rol que pueden tener los entornos digitales para que se garantice el derecho a la educación. A diferencia de lo descrito por el imaginario social en estudio, la intención de dicha observación no es que las tecnologías de la información compitan, y mucho menos, sustituyan el rol de la escuela. Por el contrario, su valor reside en complementar y maximizar el rol adelantado por los docentes, reforzando su interacción con los estudiantes²⁴. Por otro lado, la Observación No. 25 (2021) del Comité de los Derechos del Niño afirma que el uso de dispositivos digitales no debe sustituir las interacciones *adolescente - padre/cuidador*. Más bien, se debe involucrar a los padres y cuidadores en la relación establecida²⁵ entre los estudiantes y TikTok mediante la adecuada capacitación.

De conformidad con lo expuesto, en tercer lugar, se puede afirmar que los imaginarios sociales contruidos no se corresponden con un enfoque de derechos digitales de niños, niñas y adolescentes. La correspondencia con el enfoque de derechos resulta más baja, entre mayor sea la

²³ Al respecto, la Observación general núm. 25 del Comité de los Derechos del Niño (2021) establece: “*Los Estados partes deben adoptar todas las medidas apropiadas para proteger a los niños frente a todo lo que constituya una amenaza para su derecho a la vida, la supervivencia y el desarrollo. Los riesgos relacionados con los contenidos, los contactos, las conductas y los contratos en ese ámbito abarcan, entre otras cosas, los contenidos violentos y sexuales, la ciberagresión y el acoso, los juegos de azar, la explotación y el maltrato, incluidos la explotación y los abusos sexuales, y la promoción del suicidio o de actividades que pongan en peligro la vida, o la incitación a estos, por parte, entre otros, de delincuentes o grupos armados identificados como terroristas o extremistas violentos*”.

²⁴ La Observación general núm. 25 del Comité de los Derechos del Niño (2021) comenta al respecto: “*El entorno digital puede permitir y mejorar en gran medida el acceso de los niños a una educación inclusiva de gran calidad, con recursos fiables para el aprendizaje formal, no formal, informal, entre iguales y autodirigido. La utilización de las tecnologías digitales también puede reforzar la interacción entre el maestro y el alumno y entre los alumnos*”.

²⁵ El artículo 8 de la Ley 2489 (2025) establece las responsabilidades de padres, familia y cuidadores en la promoción de entornos digitales sanos y seguros.

limitación causada por los imaginarios descritos a la efectiva satisfacción de derechos como los relacionados al libre desarrollo de la personalidad, tanto en materia del proyecto de vida, como de la identidad sexual y de género; la salud mental; la igualdad y no discriminación; la protección integral frente a las violencias; y la educación y acceso a la información de calidad.

Tabla 6.

Correspondencia de los imaginarios sociales identificados con el enfoque de derechos de niños, niñas y adolescentes

<i>Imaginarios sociales identificados</i>	<i>Derechos involucrados</i>	<i>Nivel de limitación causada a los derechos involucrados</i>	<i>Correspondencia con un Enfoque de Derechos</i>
Imaginario 1. Éxito, Dinero y Fama: "Ser Alguien" en la Economía de la Atención.	Derechos relacionados al libre desarrollo de la personalidad y del proyecto de vida.	Alto	Bajo
Imaginario 2. Cuerpo y Belleza: El "Cuerpo-Vitrina" y la Biopolítica del Like.	Derechos relacionados al libre y seguro desarrollo de la identidad sexual y de género.	Alto	Bajo
Imaginario 3. Emociones y Salud Mental: El Imperativo de la Felicidad Funcional.	Derechos relacionados con la garantía de la salud mental.	Alto	Bajo
Imaginario 4. Violencia y Exclusión Digital: La Alteridad Violenta.	Derechos asociados a gozar de entornos digitales libres de discriminación, violencias y explotación.	Alto	Bajo
Imaginario 5. TikTok como Institución Imaginaria Dominante: El Desplazamiento de la Escuela y la Familia.	Derechos relacionados con el acceso a la información, a la educación y a la cultura.	Medio	Medio

Nota. Esta tabla relaciona el nivel de correspondencia de cada imaginario social identificado con el enfoque de derechos (ej. Bajo), a partir del nivel de limitación a la satisfacción de los derechos involucrados (ej. Alto) por cada categoría.

4.5. Formulación de propuestas para favorecer la implementación de hábitos de uso crítico y reflexivo de los contenidos digitales

Respondiendo al tercer objetivo, resulta indispensable proponer recomendaciones que atiendan lo evidenciado y favorezcan la implementación de hábitos de uso crítico, reflexivo y responsable de los contenidos digitales en contextos rurales, que redunden en el bienestar de los estudiantes:

- a. *Relacionadas con la alfabetización digital de los estudiantes:* en lugar de prohibir el acceso a la red o dispositivos digitales a los estudiantes, se estima más provechoso brindar información clara sobre los riesgos y las oportunidades que ofrecen los entornos digitales. Ello pasa por: (i) explicar los derechos que gozan niños, niñas y adolescentes en entornos digitales; (ii) reconocer las capacidades con las que ya cuentan los estudiantes para aprender y socializar de manera segura en dichos espacios; (iii) aclarar y generar confianza sobre las rutas existentes para advertir la ocurrencia de riesgos; (iv) generar conciencia crítica ante contenidos de desinformación, abuso de datos personales y privacidad en redes; (v) capacitar sobre salud sexual y reproductiva.

- b. *Relacionadas con la articulación interinstitucional y el fortalecimiento de capacidades institucionales:* no se puede trasladar toda la responsabilidad estatal de atención, cuidado



NIT.: 860.012.357-6

Cámara 97 81 - 11

PBX.: +57 (601) 5878797

y protección de los derechos digitales de los estudiantes a los docentes y directivos de la Institución Educativa. Por ello, se recomienda: (i) solicitar a los Ministerios de Educación

y Tecnologías de la Información que remitan los lineamientos para que se incorporen en el curriculum “*estrategias para que los niños, niñas y adolescentes desarrollen competencias tecnológicas y competencias ciudadanas y socioemocionales hacia una ciudadanía digital, que les permita a la vez garantizar su privacidad en línea, desarrollar hábitos saludables en el manejo de la tecnología, identificar y prevenir riesgos en los entornos digitales, acordes al curso de vida, el nivel educativo, el contexto, entre otros*” (Ley 2489 de 2025); (ii) promocionar espacios participativos donde los estudiantes propongan diagnósticos de necesidades y buenas prácticas en relación con la interacción en entornos digitales, que posteriormente puedan ser remitidas a las autoridades locales, departamentales y nacionales según su competencia; (iii) establecer contacto con el

Comité Nacional de Tecnología, Niñez y Adolescencia con el fin de solicitar:
lineamientos para el desarrollo de hábitos saludables y seguros en el manejo de tecnologías de la información, capacitación sobre derechos digitales, soporte para la promoción en prevención de la salud mental de adolescentes usuarios de entornos digitales, mecanismos de articulación para la prevención e investigación de delitos cometidos con niños, niñas y adolescentes a través de entornos digitales; (iv) solicitar acceso al repositorio del Ministerio de Educación sobre buenas prácticas para el aprendizaje y enseñanza en el uso seguro de tecnología, prevención de riesgos y desarrollo de hábitos saludables en línea para los menores de edad; y (v) solicitar al Ministerio de Educación que implemente los programas de formación para padres y educadores sobre el uso de las tecnologías previstas en el Sistema Integral de Monitoreo y Evaluación para la Protección de Niños, Niñas y Adolescentes en Entornos Digitales.

- c. *Relacionadas con el rol corresponsable de padres y cuidadores:* la sociedad, las empresas privadas, las organizaciones sin ánimo de lucro, el Estado y sobre todo las familias son corresponsables de la garantía de los derechos digitales de niños, niñas y adolescentes. En consecuencia, se requiere: (i) promover talleres de capacitación con padres y cuidadores “sobre los riesgos y beneficios del uso de las tecnologías digitales y cómo pueden apoyar y acompañar a sus hijos en un uso seguro y responsable de las mismas” (Ley 2489 de 2025); (ii) generar espacios de fomento de acuerdos familiares sobre hábitos de consumo digital y escucha activa de las necesidades y opiniones de los estudiantes; (iii) maximizar el provecho de las tecnologías de información para impulsar la comunicación y trabajo articulado *docente-padre/cuidador*.

Tabla 7.

Recomendaciones formuladas a la Institución Educativa con el fin de favorecer la implementación de hábitos de uso crítico y reflexivo de los contenidos digitales por parte de los estudiantes de octavo grado

<i>Recomendación formulada a la Institución Educativa</i>	<i>Sustento teórico-normativo</i>
---	-----------------------------------

Relacionadas con la alfabetización digital de los estudiantes

Explicar los derechos que gozan niños, niñas y adolescentes en entornos digitales.

Livingstone, et al. (2017).
Observación No. 25 (2021) del
Comité de los Derechos del Niño.
Especialmente párrs. 32, 33 y 123.
Ley 2489 (2025). Art. 4 y 7.

Reconocer las capacidades con las que ya cuentan los estudiantes para aprender y socializar de manera segura en dichos espacios.

Harrison et al. (2021).
Observación No. 25 (2021) del
Comité de los Derechos del Niño.
Especialmente párrs. 19-21.
Ley 2489 (2025). Art. 2.

Aclarar y generar confianza sobre las rutas existentes para advertir la ocurrencia de riesgos.

McDonald-Brown, et al. (2017).
McDonald-Brown, et al. (2017).
Observación No. 25 (2021) del
Comité de los Derechos del Niño.
Especialmente párrs. 43-49 y 80-83.

Generar conciencia crítica ante contenidos de desinformación, abuso de datos personales y privacidad en redes.

McDonald-Brown, et al. (2017).

Capacitar sobre salud sexual y reproductiva

Harrison et al. (2021).
Observación No. 25 (2021) del
Comité de los Derechos del Niño.
Especialmente párrs. 93-98 y 112-116.

Relacionadas con la articulación interinstitucional y el fortalecimiento de capacidades institucionales

Solicitar a los Ministerios de Educación y Tecnología que remitan los lineamientos para que se incorporen en el curriculum

Ley 2489 (2025). Carrera 97
Observación No. 25 (2021) del
Comité de los Derechos del Niño.
Especialmente párrs. 67-78.

“estrategias para que los niños, niñas y adolescentes desarrollen competencias tecnológicas y competencias ciudadanas y socioemocionales hacia una ciudadanía digital, que les permita a la vez garantizar su privacidad en línea, desarrollar hábitos saludables en el manejo de la tecnología, identificar y prevenir riesgos en los entornos digitales, acordes al curso de vida, el nivel educativo, el contexto, entre otros”.

Promocionar espacios participativos donde los estudiantes propongan diagnósticos de necesidades y buenas prácticas en relación con la interacción en entornos digitales, que posteriormente puedan ser remitidas a las autoridades locales, departamentales y nacionales según su competencia.

Observación No. 25 (2021) del
Comité de los Derechos del Niño.
Especialmente párrs. 16-18.



USANTOTOMAS.EDU.CO

USANTOTOMAS

ACREDITACIÓN
INSTITUCIONAL
DE ALTA CALIDAD POR 8 AÑOS
Resolución 04523 del 28 de junio de 2022

ISO 9001
ISO 21001

ISO 21001

ISO 21001

ISO 21001

ISO 21001

ISO 21001

ISO 21001

ISO 21001



UNIVERSIDAD
SANTOTOMÁS
—SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ—

Establecer contacto con el Comité Nacional de Tecnología, Niñez y Adolescencia con el fin de solicitar: lineamientos para el desarrollo de hábitos saludables y seguros en el manejo de tecnologías de la información, capacitación sobre derechos digitales, soporte para la promoción en prevención de la salud mental de adolescentes usuarios de entornos digitales, mecanismos de articulación para la prevención e investigación de delitos cometidos con niños, niñas y adolescentes a través de entornos digitales

Solicitar acceso al repositorio del Ministerio de Educación sobre buenas prácticas para el aprendizaje y enseñanza en el uso seguro de tecnología, prevención de riesgos y desarrollo de hábitos saludables en línea para los menores de edad.

Solicitar al Ministerio de Educación que implemente los programas de formación para padres y educadores sobre el uso de las tecnologías previstas en el Sistema Integral de Monitoreo y Evaluación para la Protección de Niños, Niñas y Adolescentes en Entornos Digitales.

Ley 2489 (2025). Art. 7. num. 2.
Observación No. 25 (2021) del
Comité de los Derechos del Niño.
Especialmente párrs. 93-97.

Ley 2489 (2025). Art. 12.
Observación No. 25 (2021) del
Comité de los Derechos del Niño.
Especialmente párrs. 123.

Ley 2489 (2025). Art. 13.



Relacionadas con la alfabetización digital de los estudiantes

USANTOTOMAS.EDU.CO

Promover talleres de capacitación con padres y cuidadores sobre los
riesgos y beneficios del uso de las tecnologías digitales y cómo pueden

apoyar y acompañar a sus hijos en un uso seguro y responsable de las
mismas”.

Generar espacios de fomento de acuerdos familiares sobre hábitos de
consumo digital y escucha activa de las necesidades y opiniones de los
estudiantes.

Maximizar el provecho de las tecnologías de información para impulsar la
comunicación y trabajo articulado docente-padre/cuidador.



NIT.: 860.012.357-6

Livingston et al. (2017) # 51 - 11

McDonald-Brown, PAX al 57(2007) 5878797

Ley 2489 (2025). Art. 7. pár. 2.

McDonald-Brown, et al. (2017)
Observación No. 25 (2021) del
Comité de los Derechos del Niño.
Especialmente párrs. 13 y 16-18.

Ley 2489 (2025). Art. 1 y 8.

4.6. Síntesis de Limitaciones e Innovación del estudio en contexto

En cuanto a las limitaciones de la presente investigación, resulta relevante advertir que no es necesariamente posible extrapolar los resultados actualmente evidenciados a otros contextos socio-culturales en los que adolescentes también habitan entornos digitales. Ello es apenas lógico,

pues, las condiciones sociales, económicas, culturales del territorio; así como factores de accesibilidad a la red o disposición de dispositivos tecnológicos para la navegación en entornos digitales, delimitan los hallazgos obtenidos y en consecuencia la subsiguiente discusión y formulación de recomendaciones.

También, se debe aclarar que el trabajo realizado priorizó su análisis en los contenidos digitales de mayor consumo por los participantes, en consecuencia, centró sus reflexiones en TikTok como uno de los múltiples ecosistemas digitales que frecuentan los adolescentes. Por otra parte, dado su alcance metodológico, este proyecto limitó la recolección de la información, base de los hallazgos evidenciados, a la interacción con estudiantes y docentes. Así, no se implementaron instrumentos de recolección de datos con padres de familia o cuidadores, directivos, autoridades estatales y representantes de las compañías tecnológicas.

Finalmente, esta investigación resulta inédita en el campo de la construcción de las subjetividades de las infancias rurales en Colombia que habitan entornos digitales. Permite problematizar la relación entre la maximización de derechos digitales de los adolescentes y la

necesidad de su protección ante los riesgos presentes en la red. Adicionalmente, plantea interesantes elementos de análisis para la adopción de medidas educativas y comunitarias concretas que, atendiendo al contexto particular, redunden en el beneficio de los estudiantes y la propia institución educativa que facilitó las condiciones para desarrollar el presente proyecto.

4.7. Implicaciones, sugerencias y/o recomendaciones

Teniendo en consideración las limitaciones puestas de presente respecto de esta investigación, podría resultar provechoso que para próximos estudios sobre la materia se profundicen las percepciones de actores como padres de familia o cuidadores, directivos, autoridades estatales y representantes de las compañías tecnológicas sobre el tema, y se complementen con el trabajo de campo realizado al interior del aula. Lo anterior, resulta particularmente necesario si se considera que todos los agentes mencionados cuentan con deberes de protección integral de las infancias en los entornos digitales de manera corresponsable.



NIT.: 860.012.357-6

Teléfono: +57 (601) 5878797

PBX.: +57 (601) 5878797

También podría ser de utilidad que se tomara como muestra una población más amplia y diversa con el fin de presentar resultados más universalizables. Así, por ejemplo, se podrían brindar elementos que resulten útiles para tomadores de decisiones que formulan políticas públicas a nivel departamental o nacional respecto de la garantía de entornos digitales seguros para niños, niñas y adolescentes.

Capítulo 5 – Conclusiones

Entre los hallazgos más relevantes de la investigación se determinó que TikTok es la plataforma preferida para los participantes dada su oferta de interactividad social y de vídeos cortos sobre variados temas de ocio y cultura. Igualmente, se observó que los estudiantes reconocen que dichos contenidos digitales —en su mayoría consumidos diariamente—influyen en gustos, intereses e ideas, por un lado, y , por el otro, les exponen a riesgos.

También se identificaron cinco imaginarios sociales construidos por los estudiantes a partir de su interacción con los mencionados contenidos: (i) *Éxito, Dinero y Fama: "Ser Alguien" en la Economía de la Atención*; (ii) *Cuerpo y Belleza: El "Cuerpo-Vitrina" y la Biopolítica del Like*; (iii) *Emociones y Salud Mental: El Imperativo de la Felicidad Funcional*; (iv) *Violencia y*

Exclusión Digital: La Alteridad Violenta; (v) *TikTok como Institución Imaginaria Dominante*. El Desplazamiento de la Escuela y la Familia como uno de los imaginarios sociales expuestos.

confrontó con uno o varios derechos de niños, niñas y adolescentes. Así, se determinó que limitan la satisfacción de dichos derechos y por tanto no se corresponden con una visión desde la perspectiva de derechos.

Con base en dicho análisis, se propusieron recomendaciones para que la Institución Educativa Técnica La Aurora pueda incentivar la generación de hábitos en los estudiantes que le permitan gozar de manera crítica y segura de entornos digitales. Tales propuestas se plantearon a partir del contexto específico y buscan sacar el mayor provecho posible de las capacidades reales y potenciales que resultan de la articulación de las familias, la comunidad educativa y el Estado en su conjunto en pos de la garantía de los derechos de niños, niñas y adolescentes. Adicionalmente, no tienen un enfoque prohibitivo sino más bien uno que parte de la generación

de capacidades de autorreflexión de los adolescentes, entendiendo que los entornos digitales no solo implican riesgos, sino que también brindan oportunidades para su desarrollo integral.

Anexos

Anexos

Referencias

Amador-Baquiro, J. D. (2021). Contenidos digitales dirigidos a la infancia: Una revisión desde la educación intercultural. *Revista de Comunicación y Lenguaje*, (49), 89–104.

<https://www.redalyc.org/journal/1942/194267200006/html/>

Almazán Gómez, A. (2020). La ontología del mundo socio-histórico de Cornelius Castoriadis. El problema de la sede de las significaciones imaginarias sociales. *Las Torres de Lucca. International Journal of Political Philosophy*, 9(16), 203–229.

<https://revistas.ucm.es/index.php/LTDL/article/view/75182>

Bauman, Z. (2000). *Modernidad líquida*. Fondo de Cultura Económica.

Buckingham, D. (2008). *Educación en medios. Alfabetización, aprendizaje y cultura contemporánea*. Editorial Gedisa.



NIT.: 860.012.357-6

Carrera 9 # 51 - 11

PBX.: +57 (601) 5878797

Buckingham, D. (2020) Epilogue: Rethinking digital literacy: Media education in the age of digital capitalism. *Digital Education Review*. N. 37.

https://www.researchgate.net/publication/342754033_Epilogue_Rethinking_digital_literacy_Media_education_in_the_age_of_digital_capitalism

Braun, V., & Clarke, V. (2021). To saturate or not to saturate? Questioning data saturation as a useful concept for thematic analysis and sample-size rationales. *Qualitative Research in Sport, Exercise and Health*, 13(2), 201–216.

<https://doi.org/10.1080/2159676X.2019.1704846>

Calvello, M. N. (2024) Consumo cultural a través de pantallas en niñas y niños de 5 años.

Prácticas, gustos y representaciones [Tesis para obtener el título de la Maestría en Información y comunicación] Universidad de la república de Uruguay.

<https://hdl.handle.net/20.500.12008/49728>

Camargo Rodríguez, I., Enríquez Riveros, J., Olivella Ríos, R. (2020) Noción de infancia, a través de los discursos digitales de tres portales web. [Trabajo de grado, Universidad Distrital Francisco José de Caldas] Repositorio Institucional Universidad Distrital.

<https://repository.udistrital.edu.co/server/api/core/bitstreams/7fe51e0a-411a-4924-b88d-7442e8832a9e/content>

Chávez, H., Torres, T., Cardenillas, V. (2021). La mediación en el acompañamiento de estudiantes y padres de familia en un contexto digital. Revista Innova Educación. Vol. 3 Núm. 2 págs. 335-348. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.02.003.es>

Cházaro-Arellano, Eva (2024). Análisis de datos en las investigaciones cualitativas: El reto frente al investigador. Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, 9(17), 168-171.

<https://doi.org/10.35381/r.k.v8i17.3163>

Espinoza, E. (2020). La investigación cualitativa, una herramienta ética en el ámbito pedagógico.

USANTOTOMAS.EDU.CO
Conrado, 16(75), 103-110. <http://scielo.colombia>

<http://scielo.colombia/doi/10.35381/r.k.v8i17.3163>



NIT.: 860.012.357-6

Car: 8199051 - 11

PBX.: +57 (601) 5878797

Espinoza, M., Morales, M. y Jiménez, R. (2022) El comportamiento del consumidor a través del marketing digital [Seminario de graduación para optar al título de Licenciado en Mercadotecnia] UNAM - Managua.

https://repositorio.unan.edu.ni/id/eprint/19402/1/19402.pdf?utm_source

Foronda, A (2021) Competencias Mediáticas E Informacionales, Valores Y Actitudes Machistas En Alumnado Universitario Ecuatoriano: Exploración E Intervención [PROGRAMA DE DOCTORADO:PSICODIDÁCTICA: PSICOLOGÍA DE LA EDUCACIÓN Y DIDÁCTICAS ESPECÍFICAS] Universidad Del País Vasco.



https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/52160/TESIS_FORONDA_ROJO_AINIZE.pdf?sequence=1&utm_source

Gómez Algar, C. (2024) El impacto de las redes sociales en la salud mental de los preadolescentes y adolescentes [Trabajo de grado, Psicología]. Universitat Abat Oliba CEU.

<https://recercat.cat/handle/2072/488506#page=1>

Hammond, S.P., Polizzi, G. & Bartholomew, K. Using a socio-ecological framework to understand how 8–12-year-olds build and show digital resilience: A multi-perspective and multimethod qualitative study. *Educ Inf Technol* 28, 3681–3709 (2023).

<https://doi.org/10.1007/s10639-022-11240-z>

Harrison, T., Polizzi, G. (In)civility and adolescents' moral decision making online: drawing on moral theory to advance digital citizenship education. *Educ Inf Technol* 27, 3277–3297 (2022). <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10710-0>

Iregui-Parra, P. M., Yepes García, A. D., Bautista Ramírez, L. E., Hoyos Daza, D. S., & Molano-Pinán, S. Y. (2024). Retos del sistema educativo rural colom-biano: caso Mochuelo Bajo (sur de Bogotá). *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Ju-ventud*, 22(3), 1-22. <https://doi.org/10.11600/rlcsnj.22.3.6143>



Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *Cómo planificar la investigación-acción*. Laertes.

12.357-6

1 - 11
8797

Lievens E, Livingstone S, McLaughlin S, et al. (2019) Children's rights and digital technologies. In: Kilkelly U and Liefwaard T (eds) *International Human Rights of Children*. Singapore: Springer, pp. 487–513.

Livingstone, S., & Third, A. (2017). Children and young people's rights in the digital age: An emerging agenda. *New Media & Society*, 19(5), 657-670.

<https://doi.org/10.1177/1461444816686318> (Original work published 2017).

Livingstone, S., Ólafsson, K., & Pothong, K. (2023). Digital play on children's terms: A child rights approach to designing digital experiences. *New Media & Society*, 27(3), 1465-1485. <https://doi.org/10.1177/14614448231196579> (Original work published 2025).

Loayza Javier, J. (2022). Los consumos tecnológicos y los imaginarios virtuales: nuevas sensibilidades juveniles. *Desidades: Revista sobre Infancia y Juventud*, 21, 37–47. <https://revistas.ufri.br/index.php/desidades/article/view/55115>

López, D. (2023). Menores creadores de contenidos y publicidad. Aproximación a los derechos y obligaciones para entender y conocer las normas que protegen a los niños frente a la publicidad. *Doxa Comunicación. Revista Interdisciplinar De Estudios De Comunicación Y Ciencias Sociales*, 36, 434-436. <https://revistascientificas.uspceu.com/doxacomunicacion/article/view/1755>

McDonald-Brown, C., Laxman, K., & Hope, J. (2017). Sources of support and mediation online for 9–12-year-old children. *E-Learning and Digital Media*, 14(1-2), 52-71. <https://doi.org/10.1177/2042753017692430> (Original work published 2017).

Medina, L. (2022) Entornos digitales. Descripción de hábitos y tendencias de uso de las herramientas tecnológicas. *Revista Investigium IRE Ciencias Sociales Y Humanas*, 13(2), 124-137. <https://doi.org/10.15658/INVESTIGIUMIRE.221302.09>

Meléndez Chávez, S. (2021). *Contenidos digitales y su influencia en el estilo de vida de niños y niñas: un problema social*. *Revista Inclusiones*, 8(esp.), 110–121. Recuperado de



NIT.: 860.012.357-6
Carrera 9 # 51 - 11
PBX.: +57 (601) 5878797

Mertler, C. (2024). *Disseminating Your Action Research. A Practical Guide to Sharing the Results of Practitioner Research*. Routledge.

Mésquita, W. y Fernández, C. (2023). Retos actuales de la alfabetización mediática y tendencias para la formulación de propuestas pedagógicas. Una revisión bibliográfica. *Academia y Virtualidad*, 16(1), 51-69. <https://doi.org/10.18359/ravi.5748>

Murillo, R. (2022). Ecosistema digital, el rol del docente en la actualidad. Revista Académica Divulgativa Arjé. Vol. 5, N. 1. <https://doi.org/10.5281/zenodo.695039029>

Núñez, P., Ortega, F., Larrañaga, K. (2021) Hábitos de uso y consumo de pantallas inteligentes entre niños/as de 7 a 9 años en España. Mediterránea de Comunicación. 12(1), 191 - 204. <https://www.doi.org/10.14198/MEDCOM000009>

Posso, R. J. (2023). Diseño metodológico de sistematización de preguntas abiertas: un esfuerzo para mejorar la investigación cualitativa. MENTOR Revista de Investigación Educativa y Deportiva, Ecuador, Vol. 2 (6), 919-925 <https://revistamentor.ec/index.php/mentor/article/view/6780/5494>

Quintero Figueroa, M. C., & Hinestroza Sierra, A. (2015) *Estilos de vida y estereotipos de la publicidad infantil en Colombia* [Trabajo de grado, Universidad Pontificia Bolivariana]. Repositorio Institucional Universidad Pontificia Bolivariana. <https://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/2027>

Rodríguez Cuenca, J. (2025) Desarrollo de competencias digitales en estudiantes de secundaria: un enfoque integrado en la IE San Andrés Tello.[Tesis para obtener el título de la Maestría en Educación] Repositorio Institucional UNAD. https://repository.unad.edu.co/jspui/bitstream/10596/73091/1/DesarrollodeCompetenciasDigitales_2025.pdf

Rosso, G. (2018). *Hacia una indagación de la vertiente subjetiva de los imaginarios sociales*. USANTOTOMAS.EDU.CO. <https://doi.org/10.35305/tyd.v0i36.419>

Sánchez Sánchez S. (2020). Transmedia para la divulgación de la ciencia en los entornos digitales. Estudio de caso: Ciencia UNAM. [Tesis] Universidad Nacional Autónoma de México. <https://ru.dgb.unam.mx/bitstream/20.500.14330/TES01000802471/3/0802471.pdf>



UNIVERSIDAD
SANTO TOMÁS
—SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ—

Silva Prada, J. F., Gutiérrez Ojeda, S. R., & García Serrano, A. C. (2022). *Infancias y tecnologías digitales: configuraciones de la subjetividad en la era del control cultural*. Revista Colombiana de Educación, (83), 70–91. <https://doi.org/10.17227/rce.num83-14141>

Stenhouse, L. (1987). *La investigación como base de la enseñanza*. Morata.

Stoilova, M., Livingstone, S., & Mascheroni, G. (2020). *Digital childhood? Global perspectives on children and mobile technologies*. En R. Ling et al. (Eds.), *The Oxford handbook of mobile communication and society* (ed. en línea). Oxford University Press.
<https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780190864385.013.9>.

Torres de Mello, V (2021). *Alfabetización Mediática E Informacional Una Campaña De Vacunación Contra La Desinformación: Desafíos Y Propuestas*. [Trabajo Fin De Máster En Periodismo Y Comunicación] Universitat Oberta de Catalunya.
<https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/133608/9/viviantorresTFM0721presentaci%C3%B3n.pdf>

Suárez Méndez, D. C., & Casanova Flores, S. M. (2019) *Imaginarios sociales de publicidad televisiva en niños y niñas de 8 a 12 años en el sur de Bogotá* [Trabajo de grado, Universidad Distrital Francisco José de Caldas]. Repositorio Institucional Universidad Distrital.
<https://repository.udistrital.edu.co/handle/11349/17378>

Valdivia, A, Pinto D. & Herrera M. (2018) Alfabetización mediática y aprendizaje. Aporte conceptual en el campo de la comunicación-educación. Revista Electrónica Educare, vol. 22, núm. 2, pp. 125-140, 2018. DOI: <https://doi.org/10.15359/rce.22-2.8>



NIT.: 860.012.357-6

Carrera 9 # 51 - 11

PBX.: +57 (601) 5878797

Velandia Guevara, I. (2022) *Imaginarios de cuerpo en la construcción de la dimensión sexual de niños y niñas de 7 y 8 años mediante el uso de las TIC*. [Trabajo de grado, Universidad Distrital Francisco José de Caldas] Repositorio Institucional Universidad Distrital.
<https://repository.udistrital.edu.co/server/api/core/bitstreams/ccbd24c5-0fc7-4f5f-89c9-98670d110593/content>

Vives, T., & Hamui, L. (2021). La codificación y categorización en la teoría fundamentada, un método para el análisis de los datos cualitativos. *Investigación En Educación Médica*, 10(40), 97-104. <https://doi.org/10.22201/fm.20075057e.2021.40.21367>

Informes y notas de sitios web institucionales

Comisión de regulación de comunicaciones (CRC). (2025). La CRC lanza informe sobre el consumo audiovisual de la infancia en Colombia.
<https://www.crcom.gov.co/es/noticias/comunicado-prensa/crc-lanza-informe-sobre-consumo-audiovisual-infancia-en-colombia>

Departamento Administrativo Nacional de Estadística-DANE (2024). Boletín Técnico. Indicadores básicos de tenencia y uso de Tecnologías de la información y las Comunicaciones – TIC en hogares y personas de 5 y más años de edad Departamental 2023. <https://www.dane.gov.co/files/operaciones/TICH/bol-TICH-2023.pdf>

UNICEF. (2018). Children and digital marketing.
<https://www.unicef.org/childrightsandbusiness/workstreams/responsible-technology/digital-marketing>

Normas



NIT.: 860.012.357-6

Carrera 9 # 51 - 11
Bogotá (Colombia)

Código de la Infancia y la Adolescencia. Ley 1097 de 2006. 8 de noviembre de 2006 (Colombia)

Comité de los Derechos del Niño. Observación general núm. 25 (2021) relativa a los derechos de los niños en relación con el entorno digital. 2 de marzo de 2021.

Constitución Política de Colombia [Const]. 7 de julio de 1991 (Colombia).

Convención sobre los Derechos del Niño (y de la Niña). 20 de noviembre de 1989.

Declaración de los Derechos del Niño. 20 de noviembre de 1959.

Declaración Universal de los Derechos Humanos. 10 de diciembre de 1948.

Ley 2489 de 2025. “Por medio de la cual se establecen disposiciones para el desarrollo de entornos digitales sanos y seguros para los niños, niñas y adolescentes del país”. 17 de julio de 2025.

Ley 2328 de 2023. “Por medio de la cual se establece la política de Estado para el Desarrollo integral en la infancia y adolescencia. Todos por la infancia y la adolescencia”. 21 de septiembre de 2023.