

Acercamiento a la ontología del reel desde los estudios de juventud: apuntes para comprender el sujeto escolar contemporáneo

JUAN SEBASTIÁN CORREA DELGADO¹

JOHN JAIRO JAIMES MONTES²

Artículo enviado: 30 de marzo de 2026 - Artículo aceptado: 5 de junio de 2026

Correa Delgado J.S.; Jaimes Montes J.J. Acercamiento a la ontología del reel desde los estudios de juventud: apuntes para comprender el sujeto escolar contemporáneo. *Escribanía*, V24i1 <https://doi.org/10.30554/escribania.v24i1.5646>

No tomé fotos en ningún sitio. Los paisajes quedaron impresos en mis retinas. La cámara no puede registrar los sonidos, los olores y texturas, pero estos se grabaron con todos sus pormenores en mis oídos, nariz, cara y manos
– Clase de griego, (Hang Kang, 2024)

“Ya no puedo pensar lo que quiero pensar. Las imágenes en movimiento han ocupado el lugar de mis pensamientos”
Georges Duhamel (citado en Benjamín, 2016, p.45)

Resumen

El presente artículo hace un acercamiento a la relación entre el *reel*, y el sujeto juvenil contemporáneo desde los estudios de la juventud, con el fin de reflexionar sobre los retos del educador contemporáneo en el aula de clase. En primera instancia, se aborda el concepto de la condición juvenil de Rossana Reguillo (2010), y la reproducción sociocultural de Margaret Mead (2019); ubi-

1 Trabajador social y filósofo, Universidad Industrial de Santander (UIS). Especialista en modelos de intervención en Trabajo Social con Jóvenes, Universidad Nacional Autónoma de México. Estudiante de maestría en Historia UIS. Investigador Junior Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación de Colombia, miembro del Grupo de Investigación en Población, Ambiente y Desarrollo (GPAD-UIS).

Correo electrónico: sebaskorra5@hotmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5780-3205>

CVLAC: https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0001516005

2 Comunicador social, Universidad Autónoma de Bucaramanga (UNAB); Mg. em Ciência Política, Universidade Federal do Paraná (UFPR). Profesor del programa de Comunicación Social y coordinador académico de la Especialización en Comunicación Digital y Medios Interactivos de la UNAB. Grupo de investigación de Transdisciplinariedad, Cultura y Política (TCP-UNAB).

Correo electrónico: jjaimes561@unab.edu.co. ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-1369-921X>

APOLO UNAB: <https://apolo.unab.edu.co/es/persons/john-jairo-jaimes-montes/>

cando la metáfora del videoclip y realizando un desplazamiento hacia el *reel* como un elemento de la generación contemporánea. En la segunda parte, se aborda la pregunta; ¿qué es un *reel*?, describiendo cinco de sus características principales desde una perspectiva relacional. A su vez, se presentan algunos apuntes para comprender el sujeto escolar contemporáneo, con los retos y tensiones que enfrenta el educador en una escuela con presencia del *smartphone* y el *reel* desde la educación popular de Paulo Freire (2008). Se plantea el reto de construir un pensamiento crítico sobre el abordaje tecnológico contemporáneo.

Palabras clave: condición juvenil; reel; educación popular; aula de clase; Smartphone.

An approach to the ontology of the reel from youth studies: notes for understanding the contemporary school subject

This article explores the relationship between the reel and contemporary youth from the perspective of youth studies, aiming to reflect on the challenges facing contemporary educators in the classroom. First, it addresses Rossana Reguillo's (2010) concept of youthfulness and Margaret Mead's (2019) theory of sociocultural reproduction, situating the music video metaphor and shifting its focus to the reel as a defining element of the contemporary generation. The second part explores the question, "What is a reel?", describing five of its main characteristics from a relational perspective. Finally, it presents insights for understanding contemporary students, considering the challenges and tensions educators face in schools where smartphones and reels are prevalent, drawing on Paulo Freire's (2008) popular education approach. The article poses the challenge of developing critical thinking about contemporary technological approaches.

Keys Word: Youthful Condition, Reel, Popular Education, Classroom, Smartphone.

Introducción redes sociales y mundo contemporáneo

El mundo vive cambios acelerados en la ciencia, el lenguaje, la comunicación, la innovación, la tecnología, el conocimiento, entre otros; por cuenta de la denominada Cuarta Revolución Industrial (Mejía, 2020), donde la percepción del tiempo-espacio se ha desplazado y acelerado debido a la virtualización de la vida social. Así, se vive la transición de una sociedad de masas, en la que la comunicación fluye de uno a muchos, a una sociedad de las redes, en la que las vías de comunicación se dan de muchos a muchos³ (McLaren & Jandric, 2021). En esta última, las redes sociales se han convertido en fuente de información, control y captación de atención de los seres humanos en el mundo actual.

Acorde a lo anterior, el uso del celular, específicamente del *smartphone*, se posiciona como una práctica habitual que evidencia una “tecnologización y digitalización de la vida cotidiana, así como el auge de psico sintomatologías que apuntan hacia un capitalismo más invasivo y depredador que deshumaniza y virtualiza todo reduciéndolo a simples datos informáticos.” (Romero, 2023, p. 83). Internet crece exponencialmente por cuenta de la tecnoaceleración, que afecta todas las esferas de la vida. Así, el surgimiento de redes sociales como *Myspace*, *Facebook* y *Twitter*, entre 2007 y 2009, cambió la forma de concebir el espacio público, la interacción y la comunicación (Reguillo, 2023). Un ejemplo es que al terminar de leer una oración (como ésta), se habrán publicado más de “219.000 nuevas publicaciones en *Facebook*, 22.800 nuevos tuits, descargado 7.000 aplicaciones, y se habrán vendido artículos en *Amazon* por valor de unos 9.000 dólares” (WebFX, 2025).

La radio, la televisión y el computador se han visto desplazados por las pantallas portátiles en el consumo de material audiovisual. Navarro-Güere (2023) afirma que desde 2019 las personas ven más videos en sus móviles que en televisores y computadoras. Lo anterior se vio intensificado por la pandemia del covid-19, en la que millones de personas en el mundo se vieron obligados a vivir encerrados como medida de prevención. El tacto afectado por el distanciamiento; el olfato, por el tapabocas; el gusto, por una enfermedad que afectó las papilas gustativas; exacerbaron el sentido de la vista, que se llenó de imágenes que se convirtieron en una nueva puerta al mundo. La visión, el oído y un epidérmico *touch* se convirtieron en los elementos de interacción sociodigital.

3 Mientras en el siglo XX e inicios del XXI el medio de comunicación predilecto era la televisión con programaciones definidas, pocos canales con grandes audiencias, hoy en día en el marco de las redes sociales, la televisión se ha desplazado como centro y proliferan distintos dispositivos, medios y canales, un ejemplo de ello son el número de plataformas de *Streaming* que han surgido en los últimos 6 años.

El uso masivo del *smartphone* y el computador ha llevado a dejar de concebirse solamente como herramientas, a convertirse en espacios virtuales (Alegría-Morán, 2025), en los cuales se construyen prácticas, identidades, subjetividades y comunidades⁴. Lo virtual se convierte en un espacio público/privado donde el ser humano se expresa frente al mundo. Así existe una concepción ontológica en la que “las ciudadanía digitales son nuevas formas de existencia que no pueden ser simplemente pensadas como una ampliación de las prácticas clásicas, sino son una verdadera transformación en lo que significa participar, manifestarse y construir la esfera pública” (Acevedo-Merlano, et al, 2014, p.5). En las redes sociales se expresan dinámicas contradictorias y opuestas; tanto movimientos sociales antisistema, como colectivos de teorías de conspiración que tienden a la radicalización, en la que la indignación se posiciona como protagonista de la discusión pública (Peirano, 2019). La publicación constante en redes sociales ha generado una afectación del sujeto en cuanto al tiempo y espacio, que deviene en la aceleración de la experiencia en la que todo y nada es novedad debido al afán de presente, y en un ser humano que convive con *atención fragmentada* por cuenta del bombardeo constante de datos e imágenes (Pachón, 2024).

Lo anterior, se ha intensificado con la popularización del *smartphone* y su uso masivo, ya que se ha convertido en la aguja hipodérmica que suministra dopamina digital las 24 horas del día y 7 días de la semana (Lembke, 2021). Entre las aplicaciones de entretenimiento más usadas en 2026 se encuentran: *Facebook*, *WhatsApp*, *Instagram*, *YouTube* y *Tik Tok* (Statista, 2026). Diversos estudios realizados a jóvenes han demostrado que la red social china *Tik Tok* es adictiva en comparación con otras redes sociales, afectando la concentración, los hábitos diarios y promoviendo una experiencia de usuario personalizada a través del algoritmo basado en sus intereses y deseos (Qin, et al, 2022; Trejos-Gil, et al, 2024; Haidt, 2024; Rozati, 2025). Para efecto de esta reflexión se entenderá por jóvenes aquellos nacidos a finales del siglo XX y durante el siglo XXI, entendiendo la generación *Centennials* o Z (1997-2010) y la Alfa (2010-2014).

Referentes teóricos y conceptuales: estudios sobre la juventud

El estudio de un sector de la población juvenil pasa por una discusión teórica acorde al enfoque biológico, social, cultural, político. Sin embargo, según Morch (1996), la juventud es una categoría surgida en el marco del capitalismo industrial para referirse al momento de educación y entrenamiento del sujeto con el objetivo del ingreso al sistema económico formal. Por ello, lejos de esencialismos que la definen

4 Existe un debate sobre la posibilidad de comunidades virtuales.

como una categoría ligada solamente a la edad y la biología, resulta clave pensar la juventud fuera de sí misma, ya que, “el secreto de la juventud se encuentra fuera de ella, es decir, en los cambios de la sociedad y sus relaciones sociales específicas” (Morch, 1996, p.80). La categoría juventud pasa a ser sociohistórica, en la cual cada sociedad, dependiendo de los fenómenos sociales, la define según su lugar en la estructura (Gilis, 2018).

En los estudios contemporáneos se destaca el concepto condición juvenil de Rossana Reguillo (2000) quien reconoce que la juventud como sujeto de derechos, es resultado del contexto de posguerra que ubica al sujeto juvenil como un actor clave en el consumo (Reguillo, 2000). La condición juvenil, permite pensar al sujeto multidimensionalmente teniendo en cuenta lo que dicen sobre éste y su agencia. Al respecto Reguillo (2010):

(...) que defino aquí como conjunto multidimensional de formas particulares, diferenciadas y culturalmente “acordadas” que otorgan, definen, marcan, establecen límites y parámetros a la experiencia subjetiva y social de las/los jóvenes. La condición se refiere a posiciones, categorías, clases, situaciones, prácticas, autorizaciones, prescripciones y proscripciones que se asumen como “naturales” al orden vigente y tienden a naturalizarse como “propias” o inherentes a esta franja etaria. Entonces, la condición juvenil alude a los mecanismos tanto estructurales como (especialmente) culturales que enmarcan los procesos de inserción de sujetos concretos, considerados jóvenes, en una dinámica sociocultural histórica y geopolíticamente configurada. (p. 401)

Las y los jóvenes no se reducen a la categoría esencialista de la edad y su noción de “etapa transitoria”, sino a su acción y rol dentro de una sociedad específica. Sin embargo, en este marco la juventud, desde la década de los 90 del siglo pasado, y por cuenta del capitalismo en su fase neoliberal, se ve envuelta en una realidad en la que predomina la inestabilidad laboral, los malos salarios, la sobreexplotación laboral, que determina su forma de concebir y actuar en el mundo. Los jóvenes se convierten en el sector poblacional predilecto para el capital transnacional neoliberal y flexibilizado, donde son concebidos como fuerza de trabajo barata y sobreexplotada, y como consumidores de productos, bienes y servicios de la industria, develados críticamente por la biopolítica del cuerpo-mercancía (Pico & Vanegas, 2015). Esa condición de precarización laboral lleva al sujeto juvenil a debatirse entre el ser o no ser según sus circunstancias socioeconómicas (Pérez, 2008).

Los cambios acelerados en la cultura contemporánea deben entenderse como un proceso sociohistórico, en el que los jóvenes juegan un rol fundamental. Al respecto, la

antropóloga Margaret Mead, citada por Reguillo (2000), sostiene que la reproducción sociocultural se da de tres maneras:

- a) La posfigurativa, que en términos simples es aquella en la que los niños aprenden de sus mayores. El presente y el futuro están anclados en el pasado. Son propiamente las culturas de la tradición;
- b) La configurativa, es aquella en la que tanto niños como adultos aprenden de sus pares. El futuro está anclado en el presente. Son propiamente las culturas de la modernidad avanzada;
- c) La prefigurativa es aquella cultura en la que los adultos aprenden de los niños; para Mead, se trata de un momento histórico sin precedentes “n el que los jóvenes adquieren y asumen una nueva autoridad mediante su captación prefigurativa del futuro aún desconocido (1970;35)” (Reguillo 2000, p.63)

La cultura prefigurativa se consolida en un mundo tomado por las nuevas tecnologías de información y comunicación, el internet, el *smartphone*, la inteligencia artificial, la bioética, el espacio sociodigital, entre otros cambios. Cada vez es más común el ejercicio de instrucción de niños y jóvenes que enseñan a padres y abuelos el uso de la nueva tecnología en el proceso de alfabetización digital y, principalmente, de redes sociales. En un mundo acelerado, la niñez y la juventud parecen estar mejor preparados para los cambios⁵. Es así, como afirma Mead (2019): “Yo defino este nuevo estilo como prefigurativo, porque en esta nueva cultura será el hijo, y no el padre ni los abuelos, quien representará el porvenir.” (p.151). Así, resulta fundamental comprender los nuevos lenguajes, códigos, interacciones, formas de ver y sentir el mundo de los jóvenes para entender su realidad.

No se trata de desconocer los conocimientos y saberes de los ancestros, sino de que sus nociones sobre lo que fue su niñez y juventud han cambiado abruptamente. El joven de hoy no vive la misma realidad que su padre vivió, ni mucho menos su abuelo, por ello no se trata de copiar literalmente el pasado. Así afirma Mead (2019):

Debemos crear nuevos modelos para que los adultos puedan enseñar a sus hijos, no lo que deben aprender sino cómo deben hacerlo, y no con qué deben comprometerse, sino cuál es el valor del compromiso. Las culturas postfigurativas, que ponían énfasis en los adultos- aquéllos

5 Es importante resaltar el debate que existe con la categoría adultocentrismo, que ubica al adulto como interlocutor válido y niega la agencia del niño o joven. Sin embargo, no se trata de desconocer el apoyo intergeneracional en la crianza y caer en un juvencentrismo. Es dar cuenta, que en términos de habitar el mundo sociodigital en el caso de las redes sociales, las nuevas generaciones tienen más habilidades para ello.

que más habían aprendido y más provecho podían sacar de sus conocimientos- constituían sistemas esencialmente cerrados que copiaban sin cesar el pasado. Ahora debemos encaminarnos hacia la creación de sistemas abiertos que apunten al futuro, y por consiguiente a los niños, cuyas aptitudes menos conocemos y cuyas opciones deben quedar en suspenso. (p. 157-158).

Según Mead (2019), se debe trascender a modelos de acompañamiento y educación flexibles que pongan atención en la realidad del presente y se adapten a los nuevos retos que construye la cultura contemporánea; pues el aprendizaje pasa por un ejercicio colectivo e intergeneracional en el que todos interpretan el pasado y el presente, de cara a los retos del futuro. Las culturas juveniles viven una aceleración de la percepción de tiempo y espacio; mientras que sus ancestros debían esperar la información por radio, prensa o televisión, según la distancia territorial al centro, hoy en día los datos circulan de manera inmediata. Al respecto, Reguillo (2000) sostiene que las culturas juveniles viven un *metabolismo acelerado*, en las que un elemento como el videoclip irrumpe en la forma de percibir el mundo. Al respecto Reséndiz, como se cita en Reguillo (2000):

Su especificidad expresiva radica en la ruptura espacio-temporal de los elementos audiovisuales. Para este autor, el encadenamiento visual de los enunciados del videoclip “no puede leerse desde el espacio cognitivo del discurso de la modernidad”. Son otros los mapas que se requieren para codificar y decodificar el sentido y las formas de esta narrativa, que no sólo se sobrevive a sí misma, cosa que se preguntaba Reséndiz en 1991, sino que parece afianzarse, más allá de su especificidad como “género” o “formato”, como “estilo expresivo. (p.67).

La proliferación del videoclip mediante pautas publicitarias, videos musicales y canales de YouTube, ha llevado a los jóvenes a experimentar otras formas de ver, leer e interpretar el mundo. Por ello, el videoclip se posicionó “como condensador de múltiples discursos propios de la sociedad industrial avanzada: el cine, la publicidad, la imagen digitalizada, la coreografía, la música, el decorado.” (Reguillo, 2000, p.67). La forma de vivir la ciudad cambia, ya que la televisión y el computador en casa transforman la experiencia de encuentro que generaba el cine en la comunidad, ahora se trata de “una experiencia doméstica y domesticada: es <<desde la casa>> que la gente ejerce ahora cotidianamente su conexión con la ciudad” (Martín-Barbero, 2017, p. 138).

Acorde a lo anterior, y parafraseando a Martín-Barbero, (2017) se crea una nueva forma de relacionarse, del encuentro a cara a cara a conexiones, flujos y redes; la

transición se expresa del pueblo que se tomaba la plaza pública, al público que asistía al cine, a las audiencias que sintonizan su televisión en casa (Martín-Barbero, 2017), y a los usuarios que se conectan desde el celular en diferentes rincones de su casa de manera simultánea o lugar, consumiendo videos cortos de diferentes temáticas.

Pocas veces se repite la imagen de la familia reunida frente al televisor, ahora cada uno tiene su espacio o habitación consumiendo el video corto viral. Así, en la actual sociedad hiperconectada, en la que proliferan los *smartphones* como dispositivo central de comunicación, conectividad y trabajo, no es el videoclip el material audiovisual que ocupa el lugar central, es otro más específico y concreto, el cual se conoce como *reel*⁶. Así como Rossana Reguillo (2000) y Reséndiz (2000) hablan de la metáfora del videoclip, ¿podemos utilizar la metáfora de un desplazamiento del videoclip al *reel*? ¿Cuál es su relación con el proceso educativo contemporáneo? ¿Qué es concretamente un *reel*? Las anteriores preguntas serán abordadas en los siguientes apartados.

Discusión: ontología del reel, ¿qué es un reel?

En buses, salones, reuniones, salas de espera, parques, restaurantes y hasta en baños públicos, se escucha a una persona reproduciendo videos cortos y frenéticos a alto volumen en su *smartphone*, en lo que se conoce hoy en día como el *reel*, sin embargo, para hablar de *reels* es necesario recurrir a un breve recorrido histórico sobre las redes sociales.

La primera en introducir las fue *Snapchat* en 2014, seguida de *Instagram* y *TikTok* en 2016, *Facebook* y *WhatsApp* (llamados estados en estas plataformas) en 2017, *Weibo* en 2018 y X (anteriormente *Twitter*) con sus *Fleets* en 2020, aunque este último se discontinuó un año después. (Muñoz, 2024, p.138)

La red social que basa su contenido en el *reel* es *TikTok*, una plataforma china creada por el grupo económico *ByteDance* en el año 2017 (Martínez, 2021); sin embargo, su consolidación en América Latina y el mundo se dio hacia el año 2020 en el marco de la pandemia del covid-19, en la que diferentes actores posicionaron *TikTok* como una herramienta comunicativa orientada a grupos jóvenes debido a sus formatos dinámicos y lenguajes más flexibles (Morejón-Llamas, et al 2024).

TikTok ha alcanzado a jóvenes y adolescentes entre los 10 y 29 años, en más de 150 países y 75 idiomas, creando una red constante de videos cortos (Torres-Toukoumidis, et al, 2021). En el año 2023, *TikTok* contaba con 1900 millones de usuarios en todo el mundo (UNESCO, 2024). Su consolidación se debe a su rapidez, música, divertimento,

6 ¿Puede considerarse el reel un tipo de videoclip o una nueva forma audiovisual?

modernidad y vanguardia, creatividad, emoción, aprendizaje y adicción (Martínez, 2021). En este último punto, ¿cuál es el éxito de la plataforma y por qué se convirtió en una de las más usadas en el mundo captando la atención de millones de usuarios? Según Cervi *et al* (como se cita en Ariza, March & Torres, 2022):

La clave está en el perfeccionamiento del uso de la inteligencia artificial (AI por sus siglas en inglés) para filtrar de forma rápida y eficiente las preferencias de los usuarios, configurando una sección específica denominada “Para vos” donde se muestra a cada internauta los contenidos que surgen de sus interacciones con la plataforma y otros materiales destacados en la *comunidad tiktok* (p. 30).

A diferencia de otras plataformas el algoritmo logra detectar más rápidamente las preferencias del usuario a través de “me gusta”, comentarios y demás interacciones (Rozati, 2025). En la comunidad de *TikTok*, el sujeto que se destaca es el/la *tiktok* o *influencer*, persona que se dedica a la creación de contenidos según los intereses de sus seguidores.

El uso de *TikTok* se ha popularizado debido a la circulación de la información y divulgación de contenidos en diversos campos. Uno de ellos es el campo de la medicina, salud y bienestar, con canales de dedicación exclusiva creados por usuarios conocidos por el mote de “*medininfluencers*” (Santamaría, Alcalde, & Bannister, 2024), además contenidos sobre la salud pública en China en el marco del covid-19 (Wei Zhang et al, 2021). Igualmente, existen cuentas de contenido religioso, orientados a la “ciber evangelización” (De Santiago, 2024); también el *reel* como un medio de divulgación del derecho en Colombia (Guerrero, 2022) y la difusión del papel de los deportistas olímpicos españoles en las competencias (Arias, et al, 2023), entre muchos otros contenidos⁷.

Sin embargo, ¿qué es un *reel*?, ¿cuál es su diferencia con los demás materiales audiovisuales?, ¿dónde se encuentra? El primer elemento clave es su *duración*. Mientras un videoclip se rige por los minutos, el parámetro del *reel* son los segundos, su duración puede ser entre 15 a 90 segundos, dependiendo de la red social.

Una segunda característica es el formato, que pasa de un encuadre horizontal, propio de la televisión y el cine, a uno vertical, generando cambios desde una perspectiva estética y narrativa enfocada en la pretensión de contar historias (*storytelling*) (Muñoz, 2024). Lo que Navarro-Güere (2024) comprende como “síndrome de la pantalla vertical”, que se enfoca en un aprovechamiento del espacio superior e inferior

⁷ Los contenidos son diversos y abordan todas las áreas de la dimensión humana. Acá solo se citan algunos.

del celular (Muñoz, 2024). Por lo que puede pensarse que parte de su popularidad se debe al *smartphone*, los cuales “están diseñados ergonómicamente para un agarre cómodo. Las interacciones previas a los teléfonos inteligentes demostraron que estaban diseñados para manejarse con una mano en posición vertical” (Sudarmanto, 2023, p. 60). La mano y específicamente los dedos pulgar e índice, en la tecnología táctil, cumplen la función que tiene el *mouse* en el computador y su experiencia de navegación, o el control en el *zapping* de la televisión.

Un tercer elemento es su navegabilidad, que comprende dos elementos: el algoritmo y el *scroll*. En primera instancia el algoritmo, como cita Milán en (Torres-Toukoumidis, *et al*, 2021) “es un conjunto de normas de programación automatizadas por las plataformas para remitir el contenido deseado según el comportamiento del usuario” (p. 8). Desde esta lógica el usuario vive una experiencia personalizada en la que constantemente interactúa con el conocimiento que quiere ver, creando una “burbuja” de contenidos. En plataformas como *TikTok*, el algoritmo tiene en cuenta intereses, usuarios a los que siguen, interacciones, subtítulos, sonidos y *hashtags*, idioma, país, burbuja de filtro (Martínez, 2021), entre otros.

Por su parte, el *scroll*, es el desplazamiento de la pantalla táctil hacia arriba y hacia abajo, permite al usuario estar conectado y tener la sensación de consultar la última novedad, al mostrar el último, video, noticia o acontecimiento, ya que “el *scroll* infinito fomenta un mayor consumo automático y zombi de contenidos. Cuando se le pide a la gente que identifique en qué plataformas pasan más tiempo del que quieren, las <<ganadoras>> son las redes sociales con dichas funciones”. (Haidt, 2024, p. 272). Una vez el usuario logra el “enganche”, su atención queda presa y su interacción se convierte en la de un jugador de tragamonedas, pero esta vez con el *scroll* infinito de posibilidad que aparecen en su pantalla, ya que lo que busca es crear una rutina inconsciente (Pierano, 2019).

Un cuarto elemento es el audio, además del sonido ambiente que tiene el *reel*, este puede ser editado con la canción que el usuario decida, dándole otra perspectiva a la pieza audiovisual. La apreciación musical cambia en el *reel*, ya que pasan de canciones completas con su videoclip, a acompañar el fondo de una historia o experiencia que guarda o no relación con la letra de la canción, pasando de una letra completa a fragmentos particulares de la música. En algunos casos el audio e imagen puede ser acelerado para intentar comprimir mayor información en menos tiempo.

Un quinto elemento, es la posibilidad de pensar su materialidad, ya que este se aloja, funciona y opera desde un tiempo y espacio concreto en una red de relaciones

sociales. Es así, como el *reel* se aloja principalmente en un celular, un dispositivo que originalmente se pensó para la comunicación entre personas, pero que hoy cumple varias funcionalidades, desplazando diferentes oficios y dispositivos. El *smartphone* es hoy una máquina que cumple diversas funcionalidades; está compuesto por elementos materiales y elementos que lo hacen funcionar.

En ese sentido, mientras material audiovisual se aloja en un televisor, VHS, CD, DVD, el *reel* se reproduce en un dispositivo como, por ejemplo, un Smartphone, el cual está compuesto por litio en su batería, plástico en sus contornos, vidrio en su pantalla; cobre, cromo, oro, aluminio, platino en su interior, entre otros, con un costo de materiales de 2 euros y una mano de obra de 5 euros, en la cual, la empresa se queda con gran parte del excedente (Sala, citado en Mejía, 2020). Es así, como los materiales que componen un *smartphone* pueden dar cuenta de las relaciones geopolíticas y globales en cuanto a la economía extractivista en países en vías de desarrollo y dinámicas de dependencia del capitalismo contemporáneo, a veces el fetichismo de la mercancía del dispositivo olvida las relaciones sociales que lo hacen posible.

Por ejemplo, un *reel* circula y se aloja en la red social China TikTok, en la que sus usuarios pasan un promedio de 45,5 minutos diarios. Así, entre las redes sociales, esta ocupa el segundo lugar en emisiones por minuto de uso, produciendo 2.921 gramos de CO2 (The Guardian, 2024). Las leyes que operan sobre la micro eléctrica, informática, el internet, la nube y la inteligencia artificial, claramente desterritorializada y ligada a su interacción constante con los usuarios, en la que el recuerdo o el olvido pueden ocurrir en segundos por cuenta de la viralidad. Es así, como las humanidades digitales críticas pueden aportar a develar las estructuras, historizar lo virtual y computacional, reflexionar sobre las potencialidades alienantes de la inteligencia artificial e incluir un enfoque sociotécnico que conlleve a la construcción de herramientas al servicio del ser humano y el bien común (Berry, 2023).

Acorde a lo anterior, un *reel* puede definirse como un video corto en formato digital, que puede alojarse en una red social como *Whatsapp*, *Instagram* y *TikTok*, siendo este último el más importante y popular. Sus navegabilidades dependen del movimiento arriba-abajo o derecha-izquierda según la red social impulsado por el *scroll* que permite un sin número de posibilidades de imágenes sobre el tema de interés según el entrenamiento del algoritmo. Respecto a su materialidad, se produce en un *smartphone* y reposa en una red social como *TikTok* que consume energía según el número de reproducciones.

Impactos del reel en la condición social juvenil

La red social TikTok se ha consolidado como un espacio digital juvenil debido a su flexibilidad, espectacularización del contenido (Morejón-Llamas, et al, 2024) y la brevedad de sus videos e interactividad (Torres-Toukoumidis, et al, 2021). Así como en la segunda parte del siglo XX los programas de televisión e información fueron la vanguardia, y a finales del mismo e inicio del XXI, el videoclip posicionó los videos musicales, actualmente el *reel* acelera la comunicación y el tiempo en una experiencia cada vez más instantánea.

El frenesí de la novedad genera culturas juveniles aceleradas que consumen imágenes a gran escala, de diferentes lugares, culturas e identidades del mundo. Es común ver la popularización de la cultura asiática en América Latina a través del anime y los doramas. En este marco, las imágenes y los videos se convierten en la fuente principal de información y consumo, desplazando al texto, generando formas distintas de leer el mundo, así, “El texto es un sistema fundamentalmente lineal, secuencial, en el que cada elemento sigue al anterior, por el contrario, la gráfica, la imagen, el esquema, son en esencia superficies.” (Colciencias, 2012). Actualmente se plantea la necesidad de estudiar y abordar el pensamiento visual debido a la proliferación de imágenes (Martín-Barbero, 2017). Rossana Reguillo (2000) desde la condición social juvenil adopta la metáfora del videoclip, para entender la aceleración metabólica que experimentan las generaciones contemporáneas, los cambios culturales se apresuran según la última tendencia, moda, *hashtag*, *reel*, etiqueta, así:

Los jóvenes piensan en videoclip (el mundo como una sucesión de imágenes, no necesariamente armónicas y coherentes), es una forma de aludir a los modos condensados de representación y acción de las culturas juveniles, que con nuevos lenguajes o, mejor, nuevas síntesis, parecen señalar a través de sus prácticas y expresiones cotidianas que han rebasado los modelos post y configurativos. (Reguillo, 2000, p.67-68)

Por otra parte, el uso inadecuado ha devenido en nomofobia (adicción al móvil) (Nadador-Moncayo & Sánchez- Suricalday, 2025) y tecnoadicción (Melo-Solarte, et al, 2025). Al respecto, el psicólogo social norteamericano, John Haidt (2024) en su libro *Generación Ansiosa* plantea la tesis, de que el *smartphone* guarda relación con la crisis de salud mental que experimentan los jóvenes actualmente, debido a la privación de experiencias de corpóreas como el juego y la socialización. Para Haidt (2024) esta realidad comenzó en el año 2010, con el lanzamiento del primer *iPhone* en Estados Unidos. Su causa remite a la sobreprotección en el espacio físico de los niños, niñas y jóvenes que les impide experimentar dinámicas de juego claves para su desarrollo,

por otro lado, la sobreexposición al escenario virtual, donde corren diversos peligros. Entre las 4 afectaciones principales se encuentran: la privación social, la adicción, la falta de sueño y la fragmentación de la atención (Haidt, 2024).

Los microcontenidos que presenta el *reel*, el *scroll* infinito y su algoritmo, generan un impacto en la atención, debido a que fácilmente se saltan de contenidos diversos en tan solo segundos afectando la memoria y la atención por cuenta de los estímulos constantes. Algunos *reels* carecen de la estructura básica narrativa de inicio, nudo y desenlace, cambiando la forma de percibir las historias, al respecto Villar (2023) menciona:

Unas manos que abren regalos, unas bolas de colores moviéndose por la pantalla, unos niños abriendo cajas de juguetes... dos horas de videos de *TikTok* que no dejan el menor poso en el supuesto receptor. La interacción es similar a la de la rata de Skinner, un juicio rápido, *like*, *hate*, y un salto automático al siguiente estímulo, al siguiente video. (p.78)

La automatización a solo el movimiento de un dedo e hiperestimulación visual y sensorial, dan en un elemento clave para captar la atención del usuario. Ya no es necesario ir a la biblioteca, buscar el libro, leer su portada, buscar la información precisa para acceder a la información, ahora solo basta con escribir la palabra clave sobre el tema de interés y siempre habrá un *TikTok* que lo supla. Por ello, es necesario una lectura crítica del contenido, ya que una parte importante podría ser engañosa (Villar, 2023). Sin embargo, el centro de esta reflexión es el joven-estudiante, que se encuentra en un aula de clase o en un proceso de educación, que permita concebir la escuela como un territorio de vida juvenil y se construyen significados en contexto situados (Mata, 2021). Así, muchas veces se entra en el binarismo estudiante o joven, en este caso de abordará joven-estudiante, entendiendo que:

Estar en la escuela, y ser estudiante, no sólo es la asistencia a un espacio físico, sino también las formas como estos jóvenes recuperan su condición juvenil y hacen frente a su definición social con base en la especificidad de su bachillerato, su plantel y de todos aquellos contextos y condiciones que den sentido a sus acciones y pensamientos. (Mata, 2021, p. 46)

Lejos de universalismos que comprendan lo juvenil, es necesario concebirla como una categoría cultural, sociocultural; relacional e histórica-social, que obedece a las condiciones particulares de cada contexto o comunidad educativa. Esta problematización se plantea con el objetivo de acercarse a los retos a los que se enfrenta el educador contemporáneo en el aula de clases, por cuenta de los cambios que ha generado

la Cuarta Revolución Industrial, el *smartphone* en el aula, la IA y específicamente, el *reel*. Las siguientes son reflexiones que buscan abrir el debate a nuevas líneas sobre la problemática que la realidad social y educativa está viviendo de manera cada vez más intensa.

Apuntes para el sujeto-juvenil escolar contemporáneo: el *reel* y el aula de clase

Un video que se reproduce a alto volumen y la persona intenta controlar su *smartphone* desesperadamente, es una imagen que se presenta en un aula de clases o en una “entretenida” reunión en sala de profesores; el *reel* se ha apropiado de los instantes de distracción, descanso y pausas activas; sin embargo, en jóvenes y adolescentes la dinámica impacta más ya que del total de usuarios en 2023 a nivel mundial “Más de uno de cada tres de sus usuarios tiene entre 18 y 24 años, entre los que son en mayor número niñas” (UNESCO, 2024, p.37). Una red social que cuenta con gran popularidad en la población joven, y que pueden poner en riesgo la salud mental, así en Estados Unidos, Según la Unesco (2024):

El algoritmo de *TikTok* se dirige a los adolescentes con contenido sobre imagen corporal y salud mental cada 39 segundos, y con contenido relacionado con trastornos alimentarios cada 8 minutos. En Estados Unidos muchas universidades han prohibido explícitamente *TikTok* en sus campus. (p.3)

Lo anterior evidencia cómo las dinámicas de las redes sociales afectan de manera diferenciada a hombres y mujeres, por ejemplo, en las jóvenes el algoritmo afecta la imagen que tienen sobre sí mismas y sus expectativas. La falta de control sobre los contenidos que consumen, especialmente adolescentes, está creando consecuencias en su salud física y mental. Al respecto señala Haidt (2024):

¿Qué ocurrió, entonces cuándo la mayoría de chicas de un instituto tenía cuenta en *Instagram* y *Snapchat* y empezaron a publicar *reels* de su vida, y a usar filtros y aplicaciones de edición para mejorar su belleza virtual y su marca online? (...) se disparó una alarma de ansiedad en la cabeza de las chicas, más o menos al mismo tiempo. (p. 186).

La exposición prolongada de adolescentes y jóvenes puede ser perjudicial en su proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que promueven la distracción académica (Dontre, citado en UNESCO, 2023), el desarrollo de su vida cotidiana (Villar, 2023) y la demencia digital que afecta el funcionamiento cognitivo (Spitzer, citado en Villar,

2023). Sin embargo, existen trabajos que resaltan el uso de redes sociales como un instrumento para el aprendizaje entre pares (García & Uribe, 2025), las ventajas del uso de *TikTok* para la labor docente divulgativa (Dunia, 2020) y la flexibilidad que brinda el vídeo vertical (Sudarmanto, 2023).

La realidad es que el *smartphone* se encuentra presente en las aulas de clase y, con el consumo constante de *reels* y aplicaciones, afectan de manera directa o indirecta la dinámica escolar. El docente ha dejado de ser el centro de atención del estudiante, por ello, vale la pena preguntarse: ¿qué hacer?, ¿cómo abordar esta dinámica que está cambiando la forma de ver, pensar, sentir y relacionarnos con el mundo? Según Walter Benjamin (2016), el cambio del teatro al cine como material audiovisual condujo a que “día a día se vuelve más imperiosa la necesidad de apropiarse de los objetos en la máxima cercanía, a través de la imagen, o más bien a través de su reflejo, la reproducción” (Benjamin, 2016, p.14). Así, surge un *nuevo sensorium* en el que la tecnología cambia la forma de relacionarnos con el tiempo y el espacio (Benjamin, citado en Martín-Barbero, 2017), una nueva forma de percepción sensorial.

Para abordar dichos interrogantes, resulta clave recurrir a la pedagogía crítica de Paulo Freire (2008) quien concibe que el ser humano es un ser genocultural:

No somos sólo *naturaleza* ni tampoco somos sólo cultura, educación, cognoscitividad. Por eso crecer, entre nosotros, es una experiencia atravesada por la biología, por la psicología, por la cultura, por la historia, por la educación, por la política, por la ética, por la estética. (p.150).

Acorde con lo anterior, al ser humano lo condiciona su contexto, pero no lo determina absolutamente. Así que dar cuenta de la consciencia de ese condicionamiento permite superar las herencias culturales y plantear otras formas de habitar en el mundo, pues el ser humano está programado para aprender (Freire, 2008). Por ello, el reto al que se afronta la comunidad educativa debe ser abordado de manera integral, para dar cuenta de la complejidad que constituye el ser humano y plantear alternativas críticas que permitan abordar las problemáticas que se presentan en el aula. A continuación, se plantearán algunas nociones sobre las oportunidades y tensiones que aboca la escuela del siglo XXI con estudiantes que se relacionan con el *smartphone* y han hecho del *reel* su cotidianidad.

Primero, el lenguaje y los cambios culturales se aceleran. El docente se enfrenta muchas veces a un sujeto que desconoce, que, dependiendo de su dinámica social y cultural, no logra entender su lenguaje. En este sentido, es clave la escucha en perspectiva pos figurativa (futuro) que permita dar cuenta de los cambios del presente

de cara al futuro para conocer la perspectiva del sujeto y su mundo. Reconocer que en este sentido el maestro(a) aprende repensando el mundo con el estudiante. Al respecto, afirma Freire (2008):

Las educadoras precisan saber lo que sucede en el mundo de los niños con los que trabajan, el universo de sus sueños, el lenguaje con que se defienden, con maña, de la agresividad de su mundo. Lo que saben y cómo lo saben fuera de la escuela. (p.120).

Imaginar un lenguaje significa imaginar una forma de vida (Wittgenstein,1998) por ello conocer sus intereses permite generar una acción educativa situada, se convierte en un reto fundamental, ya que la aceleración del tiempo y espacio por cuenta de la virtualización conlleva a un lenguaje que muta constantemente. Es fundamental que el docente parta de la humildad de que “nadie lo sabe todo, nadie lo ignora todo. Todo sabemos algo, todos ignoramos algo” (Freire, 2008, p.75) estableciendo las condiciones de posibilidad para gestar un diálogo de saberes con sus estudiantes.

En segundo lugar, una lectura crítica de la imagen. Los docentes de las diferentes áreas dentro de las competencias de pensamiento crítico pueden incluir la lectura intertextual: videos, *reels* e imágenes, con el fin de dar cuenta de la perspectiva, enfoque, encuadre y mensaje que transmite el autor. Reconocer que la imagen no es la realidad en sí, sino una construcción social del sujeto que la proyecta y comparte, con el fin evitar idealizaciones y falsas nociones sobre lo real, que afecta al sujeto escolar, abordando categorías de lo no-idéntico (Romero, 2023). Un ejemplo de ello es el reconocimiento y deconstrucción de la publicidad del mundo del modelaje, con el fin de develar los filtros utilizados, realizando una ruptura con los estereotipos de género (Unesco, 2024). El *reel* puede ser tomado como un dispositivo de tránsito didáctico hacia una lectura de texto sobre el tema y llevar a cabo ejercicios hipertextuales (Martín-Barbero, 2017). Así, se busca un ejercicio el abordaje crítico de la imagen crítica, pensamiento, deliberación, lectura y escritura reflexiva permitan una nueva lectura del mundo, promoviendo la pausa y la contemplación de la realidad.

Tercero, una educación centrada en habilidades y capacidades, no solo en competencias. Es fundamental situar la acción educativa en el contexto que se desarrolla, este concepto, desde la educación popular consiste en:

Dar cuenta de la manera como nos hacemos humanos y de cómo la historia de la especie me coloca frente a un acumulado que dé forma en su constitución y también explique y esté a la base de las desigualdades. (Mejía, 2023, p.16).

Por ello, no solo se trata de recibir conocimiento de manera pasiva, sino de desarrollar habilidades y capacidades que respondan a las dinámicas en las que se inserta la acción educativa, y así plantear la pregunta: ¿por qué y para qué de lo que aprendo-enseño? Igualmente reconocer la fuerza de las habilidades blandas como “razonamiento, creatividad, experimentación, crítica, desaprendizaje, relacionalidad, trabajo colaborativo, y muchas otras” (Mejía, 2020, p. 46).

Cuarto, la articulación familia, escuela, gobierno y comunidad educativa, en los casos de ciberacoso escolar (MinEducación, 2013) y problemáticas del mal uso de redes sociales. La sociedad se ha preocupado por ofrecer espacios físicos seguros, sin embargo, la esfera digital se ha descuidado y urge construir espacios y hábitos saludables para las y los jóvenes escolarizados. Según sea el contexto, hacer seguimiento y realizar apertura de rutas de atención para abordar la situación en cuestión, además de orientar de forma educativa y con políticas públicas bien diseñadas, como clave para garantizar “un entorno digital seguro y saludable para el desarrollo de la juventud.” (Aucapiña & Campodónico, 2024, p. 84), pues a pesar de que las disputas se den en el espacio virtual, estas terminan teniendo sus consecuencias en la realidad corpórea material (Villar, 2023). Así, el llamado es a pensar acciones colectivas desde los diferentes actores que componen el tejido socio-escolar (Ornelas & Tello, 2016). En el caso colombiano, se destaca el rol que ocupan los comités escolares de convivencia en la prevención de violencias en las Instituciones educativas de básica y media⁸.

Por último, promover el juego, las actividades de grupo e integración entre pares con normas y reglas democráticas. No hay que olvidarnos que hacemos parte de una comunidad y allí jugamos un rol fundamental. Al respecto, sostiene Haidt (2024): “Cuando se juntan la familia y los amigos, deben comer juntos, y ésta es una de las costumbres humanas más extendidas: las personas que comparten el pan tienen un vínculo.” (p.243). Promover los “compartir” en las aulas de clase fortalece la dinámica de grupo y permite dar cuenta de la identidad colectiva. Hace sentir al ser humano que es parte de algo y que tiene una red de apoyo y acompañamiento.

Conclusiones

La discusión sobre el tema ha girado en torno a la pregunta: ¿debe prohibirse el uso de celulares en las aulas de clase? En ese marco existen las posturas prohibicionistas, como las de los gobierno de Brasil (Vilela, 2025) y Estados Unidos (Haidt, 2024), y en colegios privados en Colombia (UNCOLI, 2025), entre otros; la postura regulatoria, en

8 Ver guía 49 del Ministerio de educación e Colombia, “Guías pedagógicas para la convivencia escolar Ley 1620 de 2013 - Decreto 1965 de 2013”.

<https://contenidos.mineducacion.gov.co/ntg/men/pdf/Guia%20No.%2049.pdf>

la que cada profesor acuerda sus reglas en clase y en la que la intervención del Estado reconoce las responsabilidades de las redes sociales en la promoción de contenidos como los retos virales en adolescentes⁹, como es el caso de Venezuela (Deutsche Welle, 2024). Finalmente, existe la postura integradora en la que el *smartphone* y el *reel* se convierten en un dispositivo pedagógico.

Sin embargo, es una realidad que el *smartphone* hace parte de la cotidianidad del estudiante, por ello es importante abordarlo críticamente desde la escuela. Así como se ha insistido en la lectura crítica de textos, el estudiante debe aprender a leer críticamente la imagen y el *reel*. Existe un alto riesgo de que las noticias falsas aumenten y circulen masivamente. La consolidación de la IA generativa, lo que antes hacían los trabajadores vivos de la industria del entretenimiento, ahora los hacen las máquinas complejizando más el problema sobre lo real y lo falso y la importancia de consumir contenidos hechos por seres humanos.

En cuanto al abordaje de las problemáticas de salud mental, el reconocimiento del lenguaje, prácticas y mundo del estudiante, permitirá realizar dinámicas de prevención en el escenario escolar. El abordaje debe ser integral desde los diferentes actores que componen la comunidad educativa. No se trata de poner culpas en un sujeto individual, sino de leer la problemática como una situación colectiva que la escuela y el Estado pueden abordar. Es fundamental recordar, como afirma Freire (2006) en *La pedagogía del oprimido*, que las soluciones no vendrán desde los mismos que generan las lógicas de subordinación, sino desde los grupos sociales que cuestionan la realidad.

Por ello, es fundamental la construcción de una teoría crítica en torno al capitalismo contemporáneo, en la que las humanidades digitales críticas (Berry, 2023) develen las estructuras sociales y económica, la educación popular latinoamericana (Freire, 2008; Mejía, 2020) construya una educación alternativa, que responda a la necesidades, expectativas y formas de vida de los estudiantes actuales.

9 El tribunal Supremo de Justicia venezolano impuso la multa de 10 millones de dólares a TikTok por falta de regulación en los retos virales, debido a que generaron la muerte de tres adolescentes y la intoxicación de 200 en escuelas del país. La multa tiene como fin la creación de una oficina de atención a las víctimas.

Referencias bibliográficas

- Acevedo, A., Chamorro, A. & Quintero, M. (2021, julio 9). Ciudadanías movedizas: ciberpolítica y los dilemas de Twitter como esfera pública/privada. *Recerca. Revista de Pensament i Anàlisi*, 26(2), 1-23.
<https://doi.org/10.6035/recerca.5511>
- Alegria-Morán, J. (2025, diciembre 18). Juventudes y redes sociales: una apropiación espacial del mundo virtual. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 23(1), 1-22.
<https://doi.org/10.11600/rlcsnj.23.1.6872>
- Arias, S., Zamora, F. J. & Sanahuja, G. (2023, abril 15). Deporte y TikTok: tipología de contenidos de los deportistas españoles en los Juegos Olímpicos de Tokio 2020. *Ámbitos. Revista Internacional de Comunicación*, (60), 33-51.
<https://doi.org/10.12795/Ambitos.2023.i60.02>
- Aucapiña, E. & Campodónico, N. M. (2024, julio). Revisión sistemática sobre la influencia de las redes sociales en la autoestima de los adolescentes. *Revista de Psicología UNEMI*, 8(15), 73-87.
<https://doi.org/10.29076/issn.2602-8379vol8iss15.2024pp73-87p>
- Benjamin, W. (2016). *La obra de arte en la era de su reproducción técnica*. El Cuenco de Plata.
- Berry, D. (2023). *Critical Digital Humanities*. En J. Sullivan (Ed.), *Bloomsbury DH Handbook* (pp. 125-131). Bloomsbury Academic.
- Cervi, L., Tejedor, S. & Marín, C. (2021, noviembre 21). TikTok and the new language of political communication: the case of Podemos. *Cultura, Lenguaje y Representación*, 26. <https://doi.org/10.6035/clr.5817>
- Colciencias. (2012). *Las búsquedas de lo virtual en el Programa Ondas. Lineamientos de virtualización de la investigación como estrategia pedagógica*. Edeco Ltda.
- De Santiago, M. (2024). *Estrategia de comunicación digital para la evangelización de jóvenes en organizaciones religiosas. Caso de estudio: comunidad quédate con nosotros [Tesis de maestría, Universidad Autónoma de Querétaro]*. <https://ri-ng.uaq.mx/handle/123456789/11122>
- Deutsche Welle. (2024, diciembre 30). *Venezuela impone multa de USD 10 millones a TikTok*. <https://www.dw.com/es/venezuela-multa-con-usd-10-millones-a-tiktok-por-negligencia-ante-retos-viales/a-71187998>
- Freire, P. (2006). *Pedagogía del oprimido* (2.ª ed.). Siglo XXI Editores.
- Freire, P. (2008). *Cartas a quien pretende enseñar*. Siglo XXI.
- García, S. & Uribe, A. (2025, febrero 12). *Redes sociodigitales en educación para las tutorías entre pares*. *European Public & Social Innovation Review*, 10, 1-19. <https://doi.org/10.31637/epsir-2025-1463>
- Gillis, J. (2018). *Juventud e historia, tradición y cambio en las relaciones de edad en Europa*. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Guerrero, R. V. (2022, diciembre). *El derecho a conocer los derechos, al derecho y al revés: evaluación de un reel de videos jurídicos desde un enfoque crítico y mediante la técnica grupo focal*. *Revista IUSTA*, (56), 83-112.
<https://doi.org/10.15332/25005286.7760>
- Haidt, J. (2024). *La generación ansiosa. Por qué las redes sociales están causando una epidemia de enfermedades mentales entre nuestros jóvenes*. Ediciones Deusto.
- Lembke, A. (2021). *Generación Dopamina. Cómo encontrar el equilibrio en la era del goce desenfrenado*. Traducción: Marisa Tonezzer. Ediciones Urano Colombia.
- Martín-Barbero, J. (2017). *Jóvenes entre el palimpsesto y el hipertexto*. Ned Ediciones.
- Martínez, F. (2021). *El libro del TikTok: la guía imprescindible para emprendedores, profesionales y empresas* (2.ª ed.). Ediciones Anaya Multimedia.

- Mata, L. A. (2021). (Des)encuentros entre jóvenes y escuela. Los jóvenes estudiantes de bachillerato de la UNAM. Universidad Nacional Autónoma de México.
- McLaren, P. & Jandrić, P. (2021). Reinención de la pedagogía crítica en tiempos de redes sociales y escenarios digitales. Ediciones Desde Abajo.
- Mead, M. (2019). Cultura y compromiso. Estudios sobre la ruptura generacional. Editorial Gedisa.
- Mejía, M. (2020). Educación(es), escuela(s), pedagogía(s) en la cuarta revolución industrial desde Nuestra América. Desde Abajo.
- Mejía, M. (2023). Cambio de época y su impacto en la educación. *Praxis & Saber*, 14(38), e16659.
<https://doi.org/10.19053/22160159.v14.n38.2023.16659>
- Melo-Solarte, D. S., Narváez-Solarte, W. & Grisales-Giraldo, J. (2025, diciembre 20). Paradoja de inclusión digital: uso del celular y tecnoddependencia en estudiantes universitarios. Estudio de caso. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 23(1), 1-21. <https://doi.org/10.11600/rllcsnj.23.1.6645>
- Ministerio de Educación de Colombia. (s.f.). Guía pedagógica 49. Guías pedagógicas para la convivencia escolar. Ley 1620 de 2013 - Decreto 1965 de 2013.
<https://contenidos.mineducacion.gov.co/ntg/men/pdf/Guia%20No.%2049.pdf>
- Morch, S. (1996). Sobre el desarrollo y los problemas de la juventud. El surgimiento de la juventud como concepción histórica. *Jóvenes. Revista de Estudios sobre Juventud*, 1(1), 78-106.
- Morejón-Llamas, N., Ramos-Ruiz, Á. & Cristófol, F. J. (2024). Comunicación institucional y política en TikTok: revisión sistemática de la producción científica en Web of Science y Scopus. *Communication & Society*, 37(2), 159-177.
<https://doi.org/10.15581/003.37.2.159-177>
- Muñoz, H. P. (2024). Vertical science: New narratives in video and social media. *Metode Science Studies Journal*, 14, 137-143. <https://doi.org/10.7203/metode.14.26566>
- Nadador-Moncayo, L. & Sánchez-Suricalday, A. (2025, diciembre 6). Riesgos asociados al uso de las tecnologías en adolescentes: una revisión sistemática. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 23(1), 1-19. <https://doi.org/10.11600/rllcsnj.23.1.6692>
- Navarro-Güere, H. (2023, enero 1). Vertical video. A review of the literature on communication. *Revista Mediterránea de Comunicación / Mediterranean Journal of Communication*, 14(1), 69-80.
<https://doi.org/10.14198/MEDCOM.23028>
- Navarro-Güere, H. (2024, junio 9). El vídeo de formato vertical en dispositivos móviles. Estudio de caso en TikTok, Instagram Reels y YouTube Shorts. *Revista de Comunicación*, 23(1), 377-394.
<https://doi.org/10.26441/RC23.1-2024-3316>
- Ornelas, A. & Tello, N. E. (2016). Reconstrucción del tejido social en el ámbito escolar: una propuesta desde trabajo social. *Búsqueda*, 3(17), 154-167. <https://doi.org/10.21892/01239813.285>
- Pachón, D. (2024). La vida, la vejez y la muerte. Editorial Desde Abajo.
- Peirano, M. (2019). El enemigo conoce el sistema. Manipulación de ideas, personas e influencias después de la economía de la atención. *Debate*.
- Pérez, J. A. (2008). Entre la certidumbre y el riesgo: ser y no ser, esa es la cuestión... juvenil. En R. Bendit, M. Hahn & A. Miranda (Comps.), *Los jóvenes y el futuro* (pp. 175-192). Prometeo Libros.
- Pico, M. & Vanegas, J. (2014, diciembre). Condición juvenil contemporánea: reflexiones frente a las realidades del actual contexto sociohistórico y laboral. *Polis (Santiago)*, 13(39), 393-415.
<https://dx.doi.org/10.4067/S0718-65682014000300018>
- Qin, Y., Omar, B. & Musetti, A. (2022, septiembre 5). The addiction behavior of short-form video app TikTok: The information quality and system quality perspective. *Frontiers in Psychology*, 13, 231-243.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.932805>

- Reguillo, R. (2000). Emergencia de culturas juveniles. Estrategias del desencanto. Grupo Editorial Norma.
- Reguillo, R. (2010). La condición juvenil en el México contemporáneo. Biografías, incertidumbres y lugares. En R. Reguillo (Coord.), *Los jóvenes en México* (pp. 395-429). FCE-CONACULTA.
- Reguillo, R. (2023). Ensayos sobre el abismo: políticas de la mirada, violencia, tecnopolítica. *Encartes*, 6(11), 5-37. <https://doi.org/10.29340/en.v6n11.317>
- Romero, L. M. (2023). Selfies y reels. Imágenes sobre la virtualidad de nuestro tiempo. *Diferencia(s). Revista de Teoría Social Contemporánea*, 16, 79-96. <https://revista.diferencias.com.ar/index.php/diferencias/article/view/315/219>
- Rozati, F. (2025, abril 9). Analyzing the effects of TikTok on the attention span of evolving high school students. *Intersect: The Stanford Journal of Science, Technology, and Society*, 18(2). <https://ojs.stanford.edu/ojs/index.php/intersect/article/view/3463>
- Santamaría, A., Alcalde, E. & Bannister, P. (2024, mayo 6). Estrategias metacomunicativas y de multimodalidad en inglés y en español de los medinfluencers en Instagram. *Vivat Academia*, (157), 1-25. <https://doi.org/10.15178/va.2024.157.e1520>
- Statista. (2025). Most popular social networks worldwide as of October 2025, by number of monthly active users. <https://www.statista.com/statistics/272014/global-social-networks-ranked-by-number-of-users/>
- Sudarmanto, J. A. (2023, abril 30). The evolution of vertical video: TikTok and the 21st century children's interactive learning trend. *Education and Human Development Journal*, 8(1), 59-70. <https://doi.org/10.33086/ehdj.v8i1.3576>
- The Guardian. (2024, diciembre 12). TikTok's annual carbon footprint is likely bigger than Greece's, study finds. <https://www.theguardian.com/technology/2024/dec/12/tiktok-carbon-footprint>
- Torres-Toukoumidis, Á., De-Santis, A. & Vintimilla-León, D. (Eds.). (2021). *TikTok: más allá de la hipermedialidad*. Editorial Abya-Yala. <https://doi.org/10.7476/9789978106815>
- Trejos-Gil, C., Tordecilla-Pájaro, C. & Mena, D. (2024). Adicción a la red social TikTok en jóvenes universitarios colombianos. *Revista de Comunicación y Salud*, 14, 1-18. <https://doi.org/10.35669/rcys.2024.14.e339>
- UNCOLI. (2025, octubre 16). Comunicado: Resultados iniciales sobre el uso de dispositivos móviles en un grupo de colegios de Bogotá. <https://uncoli.edu.co/comunicado-resultados-iniciales-sobre-el-uso-de-dispositivos-moviles-en-un-grupo-de-colegios-de-bogota/>
- UNESCO. (2023). *Tecnología en la educación: ¿Una herramienta en los términos de quién?* UNESCO.
- UNESCO. (2024). *Informe de seguimiento de la educación en el mundo 2024, informe sobre género: la tecnología en los términos de ellas*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000391983>
- Vilela, P. (2025, enero 14). Brasil restringe uso del móvil en las escuelas públicas y privadas. Agencia Brasil. <https://agenciabrasil.ebc.com.br/es/educacao/noticia/2025-01/brasil-restringe-uso-del-movil-en-las-escuelas-publicas-y-privadas>
- Villar, F. (2023). *Como las pantallas devoran nuestros hijos*. Herder.
- WebFX. (2025). *The internet in real time. Web usage stats per second*. <https://www.webfx.com/internet-real-time/#>
- Wittgenstein, L. (1988). *Investigaciones filosóficas* (A. García Suárez & U. Moulines, Trads.). Editorial Crítica.
- Zhang, W., Mei, J., Song, W., Evans, R. & Xiang, Y. (2021, diciembre 9). Why do citizens engage with the TikTok accounts of public hospitals in China? *SAGE Open*, 11(4). <https://doi.org/10.1177/21582440211063058>

