



# “Apropiaciones tecnológicas. Primer encuentro de Investigadores en Juventud y Cultura Digital”

**6 y 7 de junio**  
**Modalidad en línea**

Más información

<https://seminariojuventud.sdi.unam.mx>

[seminvjuv@gmail.com](mailto:seminvjuv@gmail.com)

Facebook: Seminario de Investigación en Juventud

Twitter: @sij\_unam



**SDI** SECRETARÍA DE  
DESARROLLO  
INSTITUCIONAL

**sij**  
SEMINARIO DE  
INVESTIGACIÓN  
EN JUVENTUD

**15**  
AÑOS



SECRETARÍA DE  
DESARROLLO  
INSTITUCIONAL



**Universidad Nacional Autónoma de México  
Secretaría de Desarrollo Institucional  
Semnario de Investigación en Juventud**

**Grupo de Investigación en Juventud y Cultura Digital**

**CONVOCAN**

**Apropiaciones digitales  
Primer Encuentro de Investigadores en Juventud y  
Cultura Digital**

**6 y 7 de junio  
Modalidad en línea**

Desde su creación el Seminario de Investigación en Juventud (SIJ) ha tenido como uno de sus propósitos impulsar el campo de estudios sobre las juventudes en México. Con este fin, en el año 2013 se dio inició con la integración de un Padrón Nacional de Jóvenes Investigadores interesados en las temáticas juveniles, con el objetivo de conformar un espacio académico de reflexión e intercambio de ideas para generar nuevos aportes y elementos para la discusión, el enriquecimiento de los análisis y fortalecer la toma de decisiones en el ámbito de lo juvenil. Como consecuencia de esta iniciativa en agosto de 2013 se llevó a cabo el 1er. Encuentro Nacional de Jóvenes que Investigan Jóvenes.

Posteriormente en 2017 se conformaron los primeros cuatro Grupos de investigación del SIJ los cuales abordan temáticas diversas que van desde temas clásicos en los estudios juveniles como los flujos migratorios, las transiciones educativo-laborales hasta temáticas emergentes como las relaciones existentes entre jóvenes y cultura digital.

Una de las metas que establece la investigación social que aquí nos convoca es el abordaje de la forma caleidoscópica en que las juventudes pueden ser experimentadas. En los últimos años, estas interacciones y significaciones han sido y seguirán siendo resignificadas, atravesadas y modificadas por, para y a través de las tecnologías digitales. Esto anterior da como resultado la posibilidad de hablar sobre Cultura(s) Digital(es) y Juventud(es) en distintos enfoques de investigación social que abordan el problema de la juventud. Este espacio se puede entender como un cúmulo de cambios en las maneras de experimentar, vivir, sentir y pensar la vida cotidiana de los jóvenes que se ha vuelto un objeto de interés para nuevas generaciones de personas investigadoras que tratan de comprender los distintos procesos que están relacionados con este fenómeno.

Considerando lo anterior el Grupo de Investigación en Juventud y Cultura Digital (GI JyCD) del SIJ UNAM convoca a personas investigadoras, estudiantes de grado y posgrado a participar en el Primer Encuentro de Estudios de Juventud y Cultura Digital.

### **Objetivos:**

- Establecer un espacio de intercambio de experiencias y debate que sirva para enriquecer, profundizar y complejizar de forma simultánea las relaciones existentes entre juventud y cultura digital.
- Fortalecer el campo de estudios de lo juvenil, al impulsar un encuentro académico intergeneracional entre especialistas, y jóvenes investigadores interesados en las temáticas juveniles y de la cultura digital.
- Impulsar la presencia y participación de jóvenes investigadores en los espacios académicos involucrados en el campo de los estudios sobre juventud en el país.
- Crear red con investigadores cuyas temáticas giren alrededor de las juventudes y su encuentro con la cultura digital.
- Identificar temas en común, consolidados y emergentes que ayuden a generar posibles publicaciones temáticas, así como por regiones.
- Diálogo con metodologías y teorías emergentes que permitan pensar y reflexionar sobre los dos ejes principales: juventud y cultura digital.

## Ejes del encuentro:

- **Ocio, recreación y tiempo libre**

*Responsable: Ana Valeria Rodríguez*  
*Universidad Autónoma de Baja California*  
*anardgz.ps@gmail.com*



Se recibirán propuestas teórico-metodológicas de investigaciones terminadas o en curso donde se presente, reflexione o critique sobre las diversas formas de apropiación que las personas jóvenes tienen en relación con el ocio, la recreación y el tiempo libre a través de los espacios sociodigitales.

- **Afectividad, género, sexualidad y cuerpo**

*Responsable: Irene Calderón Mazzotti*  
*Universidad de Sevilla*  
*[irecalmaz@alum.us.es](mailto:irecalmaz@alum.us.es) / [irenemazzotti6@gmail.com](mailto:irenemazzotti6@gmail.com)*

Este eje busca visibilizar y dar espacio a aquellas investigaciones terminadas, en curso o por hacerse, que evidencien y/o propongan marcos teóricos y metodológicos innovadores para comprender las diversas interacciones que resultan entre las juventudes y las tecnologías sociodigitales con una o varias de las temáticas que engloba este eje: afectividades, género, sexualidad y/o cuerpo.

- **Trabajo y estrategias de empleabilidad juvenil**

*Responsable: José Cerón*  
*Universidad Autónoma Metropolitana A*  
*chja@azc.uam.mx*

En esta mesa exploraremos el proceso de laboralización que se da a partir del uso y apropiación de las herramientas provistas por las plataformas sociodigitales. Se indaga sobre tres ámbitos de este fenómeno: (a) trabajos "clásicos" que echan mano de la tecnología para reestructurarse y no desaparecer; (b) actividades no pensadas en un principio como una ocupación, pero que el proceso de atención y aprovechamiento de la tecnología lo configuró como un trabajo; y, por último, (c) el uso y apropiación de plataformas sociodigitales para la defensa del trabajo. También se considerarán propuestas no previstas por los puntos anteriores.

- **Procesos educativos y tecnologías digitales**

*Responsables: Alma Galindo y Jorge Meneses  
Universidad de Colima / Universidad del Mar  
alma.celia@gmail.com / jorgemenecs@hotmail.com*

Ante la transición digital acelerada por la pandemia, la educación escolar está presentando nuevos retos. Uno de ellos es ubicar las formas en que las comunidades escolares están incorporando la apropiación de artefactos y plataformas como herramientas-entornos digitales que sirvan como puentes para generar otras formas de construcción de saberes, pero sin descartar las formas-prácticas “acostumbradas”. Otro reto amalgamado con el anterior, es ubicar los cambios y las permanencias en las relaciones sociales escolares para conocer cómo las prácticas novedosas pueden visibilizar situaciones colaborativas pero también tensiones. Se invita a contribuir con trabajos que muestren una parte del mosaico escolar en su relación con los mundos digitales contemporáneos.

- **Comunidades, cultura, identidad**

*Responsable: Christian Fernández  
Universidad Autónoma de Baja California  
christian@uabc.edu.mx*

Propuestas y abordajes teóricos y/o metodológicos que discutan y reflexionen sobre la pluralidad de pertenencias sociales, la conformación y reconfiguración de comunidades a partir del uso y apropiación de tecnologías digitales.



- **Metodologías de investigación para los entorno onlife**

*Responsables: Irene Calderón Mazzotti, Erick Cruz Mendoza y Jorge Meneses  
Universidad de Sevilla, Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales,  
Universidad del Mar  
irecalmaz@alum.us.es / cm.erick18@gmail.com / jorgemenecs@hotmail.com*

En el siglo XXI los métodos en la investigación están atravesando por nuevos retos ante realidades ubicuas. Por ello los métodos, híbridos, incrustados y experimentales nos permiten transitar en procesos de conocimiento donde se privilegie el trabajo colaborativo, la flexibilidad interpretativa y la creación de procesos de investigación en donde se imbriquen anteriores y nuevas formas- enfoques de construir conocimiento. Invitamos a presentar propuestas que inviten a la construcción de puentes teórico-metodológicos a través de herramientas y enfoques en permanente diálogo con las realidades sociodigitales y los sujetos del siglo XXI.

- **Tecnopolítica y participación**

*Responsable: Enrique Pérez  
Seminario de Investigación en Juventud UNAM  
eperez1107@gmail.com*

La tecnopolítica se refiere a la reflexión acerca de cómo la tecnología y las herramientas digitales transforman los procesos políticos y sociales, así como la forma en que las personas participan y toman decisiones en la sociedad. Esta se enfoca en cómo las nuevas formas de comunicación, organización y participación en línea están cambiando la forma en que se ejerce el poder, se toman decisiones y se realizan cambios en las estructuras políticas y sociales así como de cuestiones como la privacidad, la ciberseguridad, la gobernanza de Internet y la ética en el uso de la tecnología.



## Modalidades de participación:

- **Ponencias**

Se recibirán trabajos individuales o colectivos de hasta tres personas, el resumen del trabajo deberá contener: título, autores, eje en el que se inserta, correo electrónico de quien participa, institución de adscripción (si la hubiera) y 5 palabras claves. Se pide un resumen de máximo 1000 palabras (aproximadamente 3-4 cuartillas) que contenga: objetivo y pregunta de investigación, teoría y metodología, además de resultados y/o conclusiones.

- **Exposición de materiales audiovisuales**

Entre los materiales audiovisuales puede ser fotografía, audio o vídeo que dé cuenta de la relación entre los jóvenes y la cultura digital. En el caso de fotografías se solicita una serie de entre 5 y 6 imágenes con un texto de una

cuartilla en donde se indique el nombre de la colección, la técnica y los datos del autor(es/as).

Para los formatos en vídeo y audio se recibirán propuestas de hasta 3 minutos de duración en formatos mp4/mpge para vídeo y mp3/flac/wav.

Tanto las imágenes, audios y vídeos se compartirán con los participantes al encuentro y con el público en general en una plataforma diseñada para tal fin. 1

- **Póster digital**

El póster podrá contener imágenes y gráficos, siempre que todo el contenido se mantenga dentro del espacio designado a tal efecto, sin solapar imágenes institucionales o de diseño. El archivo en el cual se envíe debe ser en formato pdf

---

1 Para la exposición de los recursos audiovisuales se requiere el llenado de permiso de exhibición proporcionado por el SIJ UNAM.

## Requisitos para participar en el encuentro

- Poseer o estar realizando estudios de Licenciatura o Posgrado
- Estar desarrollando investigación que tenga la condición juvenil y sus relaciones con la cultura digital como tema central.
- Los interesados en participar deberán enviar un resumen de una cuartilla de su ponencia a más tardar el 30 de abril.
- El resumen debe de contener los siguientes datos: Nombre, correo, electrónico, lugar de residencia, adscripción, institucional (si la hubiera)
- El tema de la investigación debe inscribirse en cualquiera de las líneas de discusión señaladas.
- Todas las modalidades de participación se enviarán al correo de los responsables de los ejes para su evaluación con copia al correo [seminvjuv@gmail.com](mailto:seminvjuv@gmail.com)

## Fechas importantes:

- Cierre de convocatoria: 30 de abril
- Comunicación de aceptaciones: 5 de mayo
- Publicación del programa: 19 de mayo
- Envío de ponencias completas: 2 de junio
- Encuentro: 6 y 7 de junio

## Más información

<https://seminariojuventud.sdi.unam.mx>

[seminvjuv@gmail.com](mailto:seminvjuv@gmail.com)

Facebook: Seminario de Investigación en Juventud

Twitter: @sij\_unam



SECRETARÍA DE  
DESARROLLO  
INSTITUCIONAL

