

AURELIO VÁZQUEZ RAMOS Y ÓSCAR FERNANDO LÓPEZ MERAZ
COORDINADORES

VIOLENCIA EN LA RED

Prólogo de María Teresa Prieto Quezada

LAMBDA EDITORIAL
COMITÉ ACADÉMICO NACIONAL

Mauricio Beuchot
Universidad Nacional Autónoma de México

Cintia C. Robles Luján
Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla

Eduardo González Di Pierro
Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo

Jacob Buganza
Universidad Veracruzana

Ángel Xolocotzi Yáñez
Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

COMITÉ ACADÉMICO INTERNACIONAL
Miguel García-Baró
Real Academia de Ciencias Morales y Políticas, España

Alejandro G. Vigo
Universidad de Los Andes, Chile

Urbano Ferrer
Universidad de Murcia, España

Walter Redmond
Universidad de Austin, EE.UU.

Mariano Crespo
Universidad de Navarra, España

Inés Riego de Moine
Universidad Católica de Córdoba, Argentina

Juan Manuel Burgos
Universidad Villanueva, España

José Lasaga
Universidad Nacional de Educación a Distancia, España
Stefano Santasilia
Università Pegaso, Italia

VIOLENCIA EN LA RED

AURELIO VÁZQUEZ RAMOS
ÓSCAR FERNANDO LÓPEZ MERAZ
COORDINADORES



GOBIERNO DEL ESTADO DE
VERACRUZ
2024 - 2030

SEV
SECRETARÍA
DE EDUCACIÓN
DE VERACRUZ

COVEICYDET
CONSEJO VERACRUZANO DE INVESTIGACIÓN
CIENTÍFICA Y DESARROLLO TECNOLÓGICO



**POR AMOR A
VERACRUZ**

LAMBA
EDITORIAL

Primera edición 2025

Aurelio Vázquez Ramos y Óscar Fernando López Meraz,
Violencia en la red, México: LAMBDA, 2025, 190 pp.

ISBN: 978-607-8986-59-0

© LAMBDA Editorial

© Los autores

LAMBDA Editorial
Av. Pirineos 250, int. 102
Santa Cruz Atoyac
Alcaldía Benito Juárez
03310 Ciudad de México
Tel. 5636453422
contacto@lambdaeditorial.com
www.lambdaeditorial.com

Esta publicación fue financiada con recursos del Programa Apoyos Complementarios para el fortalecimiento de actividades científicas 2025-Primer periodo, del Consejo Veracruzano de Investigación Científica y Desarrollo Tecnológico (COVEICYDET).

La presente obra en su conjunto fue dictaminada por pares académicos bajo el método de doble ciego.

Todos los derechos reservados. Se prohíbe la reproducción total o parcial de esta obra, sea cual fuere el medio, sin la anuencia por escrito del titular de los derechos.

Hecho e impreso en México – *Printed and made in Mexico*

CONTENIDO

PRÓLOGO	7
<i>Ma. Teresa Prieto Quezada</i>	
INTRODUCCIÓN	11
<i>Aracely Forero R.</i>	
PRESENTACIÓN	15
<i>Óscar Fernando López Meraz</i>	
<i>Aurelio Vázquez Ramos</i>	
CAPÍTULO I.	
VIOLENCIA EN LA RED: UN BREVE MARCO LEGAL Y	
CONCEPTUAL	21
<i>Óscar Fernando López Meraz</i>	
<i>Aurelio Vázquez Ramos</i>	
CAPÍTULO II.	
VIOLENCIA MISÓGINA EN FACEBOOK: LA EXALTACIÓN	
DE DISCURSOS DE ODIO ANTE EL 8M	43
<i>Rosalía Carrillo Meráz</i>	
<i>Zabdi Méndez Rodríguez</i>	
CAPÍTULO III.	
DIBUJANDO LA VIOLENCIA DIGITAL. UNA REALIDAD	
QUE AFECTA A TODOS	65
<i>Jeysira Jaqueline Dorantes Carrión</i>	

CAPÍTULO IV.	
REVISIÓN SISTEMATIZADA SOBRE LOS MICROMACHISMOS Y VIOLENCIA EN LAS REDES SOCIALES	107
<i>Patricia del Carmen Aguirre Gamboa</i>	
<i>Javier Casco López</i>	
CAPÍTULO V.	
PALABRAS TÓXICAS: VIOLENCIA VERBAL EN EL CONTEXTO DIGITAL	125
<i>Clara Sarai Gutiérrez Gálvez</i>	
<i>Alberto Ramírez Martinell</i>	
<i>Arturo Corona Ferreira</i>	
CAPÍTULO VI.	
CYBERBULLYING EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS. DIAGNÓSTICO DE PERPETUACIÓN Y VICTIMIZACIÓN ...	155
<i>Gustavo Antonio Huerta Patraca</i>	
<i>Francisca Mercedes Solís Peralta</i>	
REFLEXIONES FINALES	179
<i>Óscar Fernando López Meraz</i>	
<i>Aurelio Vázquez Ramos</i>	
SOBRE LOS AUTORES	181

CAPÍTULO V

PALABRAS TÓXICAS: VIOLENCIA VERBAL EN EL CONTEXTO DIGITAL

CLARA SARAÍ GUTIÉRREZ GÁLVEZ
ALBERTO RAMÍREZ MARTINELL
ARTURO CORONA FERREIRA

RESUMEN:

Este capítulo presentamos el análisis de un corpus de un poco más de 4600 palabras y expresiones propias de la cultura digital juvenil en México, recopiladas entre 2023 y 2025 a partir de una encuesta aplicada a cerca de 11700 cuidadores escolares o parentales de niñas, niños y adolescentes (NNA). El objetivo de la intervención fue identificar los términos con potencial carga violenta que los cuidadores de NNA reconocen y comparten. La metodología incluyó la limpieza, normalización, conteo de frecuencias, clasificación gramatical, análisis semántico y agrupación del corpus por familias conceptuales mediante un flujo de trabajo asistido por un Modelo Grande de Lenguaje en su versión de pago (ChatGPT Plus).

Se identificaron seis categorías de lenguaje con carga que consideramos violenta, a saber: drogas y alcohol, sexualidad y erotismo digital, prácticas violentas, insultos y burlas, humor y sarcasmo, y apodos. Los resultados sugieren que el uso de neologismos, anglicismos y deformaciones ortográficas si bien reflejan la creatividad lingüística de NNA, también normali-

zan insultos, burlas y microagresiones. El estudio apunta hacia el reconocimiento de estas palabras tóxicas para su identificación, regulación y si es necesario la extinción de la definición de estrategias educativas que promuevan una comprensión crítica del lenguaje digital, para la construcción de una ciudadanía digital de NNA y sus cuidadores, así como la prevención de violencia verbal en entornos escolares.

PALABRAS CLAVE:

Cultura digital juvenil, violencia verbal, neologismos digitales, ciudadanía digital, lingüística computacional.

INTRODUCCIÓN

La digitalización de entornos sociales, ociosos, educativos y laborales ha abierto la oportunidad de transformaciones lingüísticas que ensanchan los procesos de comunicación cotidianos. Este tipo de interacción ha ido en ascenso en los últimos años, debido a la popularización de servicios sociales accesibles mediante dispositivos digitales, principalmente del teléfono inteligente o *smartphone*. En la computadora, sea de escritorio o *laptop*, la comunicación e interacción en medios digitales —como mensajeros instantáneos, redes sociales, servidores de medios o inclusive en espacios de videojuegos— cuando se da de manera textual, por la disposición del teclado, los mensajes suelen ser más amplios, mejor limpios y eficientes.

Cuando se trata de comunicación informal, los mensajes suelen incorporar formas variadas y juguetonas que resultan en adiciones al lenguaje cotidiano de los usuarios de sistemas digitales. En dispositivos digitales portátiles las faltas de ortografía, la tergiversación de ideas, el cambio de una grafía por

otra o el empleo de códigos contraculturales se llega a hacer común y recurrente en las interacciones juveniles. En equipos de cómputo con teclados con configuraciones QWERTY en español para el caso de México, la comunicación escrita, de manera intencional, conserva el intercambio de grafías o la escritura incorrecta –voluntaria o involuntariamente– de neologismo o anglicismos.

La palabra escrita se presenta en redes sociales, en servidores de video –de formato corto o largo–; de transmisión sincrónica o asincrónica; en sitios de comercio electrónico, plataformas educativas o fuentes de noticias. En las secciones de comentarios de estos sitios, se suscitan diversas interacciones, siendo, en ocasiones, más interesantes que el mismo recurso publicado. Incluso cuando el video sincrónico, asincrónico, de formato corto o largo; las notas de voz, los podcasts, las llamadas telefónicas, las videollamadas o las videoconferencias de escritorio sean formas comunes y a veces más llamativas de comunicación, la palabra escrita sigue siendo un vehículo de comunicación, socorrido, frecuente y de gran impacto. No obstante, estas prácticas de comunicación escrita también pueden tener connotaciones violentas que deriven en tonos tóxicos, burlas, críticas, acoso o ciberbullying.

En el ciberespacio, se introducen frases o palabras nuevas o se les dan nuevos usos a las palabras existentes. Se resignifican para nombrar objetos, personas, prácticas o hasta nombrar nuevas realidades. Las palabras que refieren a nuevas acciones, ideas u objetos se les conoce como *neologismos digitales* tales como *stalkear*, *googlear*, *promptear*, *scrollar*, aunque también pueden encontrarse *anglicismos*, cuando las palabras no son nuevas, pero provienen del inglés como *link*, *like*, *streaming* o *post*.

En otros espacios ya hemos estudiado el procesamiento de texto (Ramírez Martinell, 2018; Corona, A., Benítez, L. y Ra-

mírez A, 2024) y sus cambios a partir de la evolución de la cultura digital (Ramírez Martinell, 2025) o inclusive la forma en que los estudiantes han hibridado la toma de notas durante clases ricas en tecnología (Ramírez Martinell y Gutiérrez Gálvez, 2022).

El texto, la palabra, la comunicación escrita refleja parte importante de la cultura digital de las personas (Ramírez Martinell, 2023a; 2023b). El usuario de sistemas digitales propios de la web social deja de ser un consumidor de contenido para asumirse como un constructor de la red, que comparte contenido, lo crea y transforma cuando se trata de una persona activa o que solamente se manifiesta al comentar, compartir, o marcar socialmente el contenido de la red.

Es dentro de espacios como las redes sociales donde el lenguaje digital se vuelve colaborativo y sobre todo evolutivo, pues a la par que una publicación, meme, hilo o comentario emerge de algún lugar del mundo las comunidades en línea incuban términos que nacen, se propagan, transforman o desaparecen y que son impulsados gracias a la creatividad de los usuarios.

Estos nuevos términos suelen ser adoptados con mayor naturalidad y rapidez por niñas, niños y adolescentes (NNA) población en Internet que ha crecido a la par de la digitalización mundial. Quienes a través de los espacios digitales han encontrado un lugar en el cual desenvolverse, divertirse, socializar, construir su identidad, pero sobre todo ser constructores de nuevas realidades sociales haciéndose escuchar en una arena mundial (Gutiérrez, 2024). Donde las posibilidades de participación son infinitas sin necesidad de migrar hacia otra ubicación geográfica. Envían fotografías, publican contenido de acuerdo con sus intereses, juegan videojuegos en línea, opinan e inician conversaciones internacionales a partir de temas que en décadas pasadas en el espacio real, habrían sido exclusivos de adultos o incluso de una reducida población.

Los NNA actuales, han convivido en ecosistemas o entornos digitales desde su nacimiento (Prensky, 2001). Se encuentran inmersos en espacios en los que se crean y circulan nuevos términos que delinean una cultura digital juvenil. Su comprensión del entorno les permite estar al día y participar en las conversaciones globales e inclusive en la creación de nuevas formas de hablar.

Es importante mencionar que la adopción de los nuevos términos no es exclusiva de NNA. Esto se extiende a sus cuidadores y a otros adultos que también participan en la red, en algunos casos con más lentitud, selectividad e incluso resistencia. Esta observación es importante, puesto que replantea el papel de jóvenes y menores como referentes en consumir, viralizar y hasta para acuñar nuevas palabras que terminan por abonar a la expansión del lenguaje en el contexto digital.

EL LENGUAJE COMO ELEMENTO DE LA CULTURA DIGITAL

Es a partir de la adopción de palabras o términos que los usuarios representan con qué comunidades del Internet se identifican; expresando así edades, aspiraciones, clases sociales, identidades de género, gustos, hobbies, intereses y posicionamientos ideológicos. Partiendo desde esta visión, es importante destacar que en el ciberespacio también se reproducen discursos que perpetúan problemáticas violentas como lo son posturas tóxicas, sexistas, racistas y clasistas, por mencionar algunas, pero también abre la puerta para la creación de contra-narrativas, que tengan como objetivo cuestionar las desigualdades del sistema.

Para los usuarios, pareciera que el incluir en su vocabulario frases o palabras que nacen en los entornos digitales les otorga un reconocimiento entre sus pares, como una forma de anun-

ciar que se encuentran dentro de la discusión, que son parte de algo más grande.

Para los más jóvenes, los entornos digitales representan uno de sus espacios favoritos para la recreación, socialización y el ocio (INEGI, 2024) y para insertarse en la dinámica, les es necesario adoptar los términos con los que socializan sus comunidades de interés.

Sin embargo, aunque su creación y adopción inicial se llevan a cabo entre espacios virtuales de opinión pública, su uso no está limitado al ciberespacio. Estas palabras se mudan al contexto físico y pasan de ser usadas en foros de convivencia como lo son las redes sociales, a espacios como parques, plazas, hogares y sobre todo, en el aula.

En el entorno educativo, uno de los principales espacios que permiten la construcción identitaria de NNA, no es infrecuente escuchar expresiones propias del entorno digital. Los estudiantes al socializar con compañeros se comunican usando neologismos y anglicismos prestados del ciberespacio. Estas palabras no siempre son comprendidas por los cuidadores parentales o escolares de los NNA, pues sus usos varían según el contexto y en ocasiones no hay referentes culturales para su comprensión.

LA VIOLENCIA DE LENGUAJE EN EL CONTEXTO DIGITAL

Dentro de la diversidad de espacios para que los usuarios de Internet se expresen, destacan los comentarios y publicaciones escritas en donde, sin pudor, ni recato, y en ocasiones de forma anónima se manifiesta la empatía o descrédito del contenido consumido. Los comentarios tóxicos y violentos son frecuentes y van acompañados de códigos contraculturales y elementos contextuales que a veces necesitan ser descifrados para su comprensión. Estas interacciones pueden ser confun-

didadas como “expresiones juveniles”, minimizando incluso el impacto negativo que puedan llegar a tener en el destinatario.

El análisis del lenguaje nos permite identificar las cargas negativas que se esconden en las palabras que pudieran ser consideradas como “inofensivas” o “comunes”, pero que los usuarios que conocen los espacios virtuales –y físicos– las entienden como formas de violencia verbal.

En el presente capítulo compartimos un análisis de orientación contextual y cultural sobre palabras propias de la cultura digital juvenil que consideramos violentas. Este análisis consideró tanto la función gramatical como el sentido semántico de las expresiones, permitiendo agruparlas en familias conceptuales vinculadas a fenómenos como la violencia, el humor, la estética, la cultura digital y los entornos sociales virtuales.

METODOLOGÍA

Para explorar este lenguaje contracultural escrito en medios digitales por niñas, niños y adolescentes (NNA) les pedimos a este grupo de edad y a sus cuidadores que nos compartieran tres palabras utilizadas en el ciberespacio. Para hacerlo se aplicó un formulario en línea para cuidadores de NNA en el que solicitamos que le dieran respuesta, de forma voluntaria, a una serie de preguntas sobre la cultura digital de los chicos y su grado de comprensión por parte de sus cuidadores.

En otros espacios ya hemos presentado hallazgos sobre los datos de esta encuesta (Gutiérrez, Ramírez Martinell & Casillas Alvarado, 2023; Gutiérrez, 2024; Ramírez Martinell y Gutiérrez Gálvez, 2024), donde hemos dicho que la comprensión que los cuidadores tienen sobre la cultura digital de NNA varía. Observamos que son los docentes varones de nivel educativo inicial, con edades entre 18 y 29 años, los que tienden a demostrar mayor conocimiento sobre las prácticas educati-

vas digitales de NNA. También sabemos que los cuidadores parentales presentan menor conocimiento respecto a riesgos digitales nombrados mediante anglicismos, como phishing o grooming.

En este capítulo presentamos el análisis de las respuestas de 11,707 personas que contestaron la encuesta ubicada en un curso abierto masivo y en línea o MOOC por sus siglas en inglés (Massive Online Open Course) que diseñamos para docentes de educación básica. El levantamiento de datos se hizo entre el 1 de marzo de 2023 y el 28 de febrero de 2025. Los cursos abiertos masivos y en línea en los que colocamos la encuesta son accesibles en la plataforma México X y reciben participantes principalmente con perfil docente.

De la base de datos, 9108 personas dijeron tener a un NNA a su cargo y 2076 dijeron ser estudiantes de 19 años o menos. Para construir el corpus de palabras propias de la cultura digital de NNA incluimos en el cuestionario dos preguntas abiertas, a saber:

- PAL1. ¿Entiende las palabras y términos nuevos que usa la niña, niño o adolescente a su cargo?
- PAL2. Mencione tres palabras o frases, separadas por comas, que utilicen NNA.

Se obtuvieron 21,346 respuestas que después de ser revisadas se redujeron a 5363 palabras. Para trabajar con este corpus de palabras y expresiones enunciadas por los informantes a lo largo de dos años se procedió a la construcción de un glosario temático consolidado por familias semánticas mediante el uso de ChatGPT Plus con el modelo 4o. Las tareas realizadas con el Modelo Grande de Lenguaje o LLM por sus siglas en inglés (Large Language Model) son seis y se describen a continuación:

1. **Consolidación de la base de datos.** Las 20 mil palabras y frases –incluidas las de los tipos considerados como brain rot o shitposting– se encontraban en una sola columna de la hoja de cálculo, generada automáticamente por el formulario del cuestionario de Google. Las celdas incluían tres palabras –o frases– idealmente separadas por comas. Para poder analizarlas de manera independiente, se procedió a su separación para poder ubicar una sola palabra por celda. Después de esto, se eliminaron los espacios en blanco y se ubicaron las tres listas en una sola columna. La columna A, ahora con más de 20 mil renglones, se ordenó alfabéticamente y se identificó el grupo de respuestas en las que los informantes pusieron “No sé”, “No”, “No aplica”, o dejaron vacío. Esos registros se borraron de manera manual directamente en la hoja de cálculo. El resultado de esta limpieza dio 5363 registros.
2. **Normalización de datos.** La base resultante se guardó en formato CSV y se subió al Modelo 4o de la versión Plus de ChatGPT para normalizar las palabras. Para eso se le pidió al LLM que realizara una separación de palabras si es que éstas no son parte de una frase. Esto se hizo para continuar con la limpieza de las celdas y separar las propuestas de los informantes que no pusieron comas para separar sus aportaciones. Después se le pidió que convirtiera todos los caracteres a minúsculas. Finalmente, se le indicó al LLM que agrupara las variantes ortográficas evidentes mediante reglas de coincidencia difusa –o *fuzzy matching*– sean de tipo visual o fonética. Por ejemplo “aesthetic”, “aestehtics”, “asthetics” o “asterics” para considerarlas solamente como “aesthetic”. De este proceso se redujo la base a 4694 palabras o frases únicas. La consigna

o prompt que se usó en el LLM para realizar estas tres tareas es el siguiente:

Prompt para el paso 2: *Esta es una lista de palabras y frases juveniles en formato CSV. Separa las palabras si es que éstas están pegadas y no forman una frase coherente. Convierte todo a minúsculas. Elimina caracteres especiales innecesarios, pero conserva hashtags y emoticones. Agrupa variantes ortográficas similares usando coincidencia fonética o visual. Ejemplo: “aestethic”, “aestehtics”, “asthetics” como “aesthetic”.*

3. **Conteo de frecuencias.** Con una primera agrupación de variantes ortográficas, se le pidió al ChatGPT que contara la frecuencia de aparición de cada una de las variantes de las palabras, para conocer las palabras más comunes del corpus. El prompt que se utilizó fue el siguiente:

Prompt para el paso 3: *Considerando la lista de palabras normalizadas, cuenta cuántas veces aparece cada palabra o frase. Genera una tabla de dos columnas: palabra normalizada y su frecuencia, guárdala para un uso posterior.*

4. **Información generada sobre las palabras.** Se le pidió al ChatGPT que identificara las palabras según su función gramatical (sustantivo, verbo, adjetivo, frase u otro, dependiendo de la estructura); que propusiera una definición tentativa a partir de glosarios juveniles y contextuales de cada palabra; y que las identificara por su tono de uso (sea neutro, negativo, tóxico, violento o grosero, cómico o irónico, aspiracional o estético, referencial o fandom, técnico o digital, y afectivo o social) según el contenido y contexto de cada expresión. El prompt que se utilizó para esta tarea es el siguiente:

Prompt para el paso 4: *A cada palabra de la tabla agrégle: una aproximación a su definición (inspirada en el habla juvenil o digital); su función gramatical (sustantivo, frase, adjetivo, verbo, etc.); un tono de uso que puede ser: “neutro”, “negativo”, “violento”, “grosero”, “cómico o irónico”, “aspiracional o estético”, “referencial o fandom”, “técnico o digital”, o “afectivo o social”.*

5. **Agrupación por familias semánticas.** A cada término o frase se le asignó una etiqueta que correspondía a una familia conceptual según su sentido semántico. Las familias semánticas que se usaron fueron: apps y plataformas; emociones y expresiones; insultos y burlas; estética e imagen; drogas y alcohol; humor y sarcasmo; violencia; juegos y fandom; cultura digital y sin categoría clara. El prompt para esto es el que a continuación se enuncia.

Prompt para el paso 5. *Clasifica cada palabra o frase en una de estas familias semánticas según su significado o uso cultural: apps y plataformas, emociones y expresiones, insultos y burlas, estética e imagen, drogas y alcohol, humor y sarcasmo, violencia, juegos y fandom, cultura digital, sin categoría clara.*

6. **Construcción de la tabla.** Para continuar con el uso de la hoja de cálculo se construyó una tabla con cinco columnas, a saber: 1) palabra normalizada, 2) frecuencia, 3) variantes del texto, 4) aproximación a la definición, 5) tipo gramatical, 6) tono de uso, 7) familia. Un ejemplo de la tabla construida por ChatGPT se muestra a continuación.

Tabla 1.

Información de términos identificados

Palabra normalizada	Frecue ncia	Variantes del texto	Tipo gra-matical	Tono	Familia
alv	7	alv, alv.	sustantivo	grosero	emo-ciones y expresio-nes
niño rata	5	niño rata, niño rata, niños rata, niño rata	frase	grosero	insultos y burlas
hueva	1	hueva	sustantivo	grosero	insultos y burlas
tóxico	1	la tóxica, el tóxico	adjetivo	grosero	insultos y burlas
bombastic side eye	1	bombastic	frase	violento	violencia

Nota. Tabla elaborada a partir de la información proporcionada por el Modelo Grande de Lenguaje: ChatGPT.

***Prompt para el paso 6.** Ayúdame a construir una tabla con las siguientes columnas para cada palabra: 1) Palabra normalizada, 2) Frecuencia, 3) Variantes encontradas, 4) Definición tentativa, 5) Tipo gramatical, 6) Tono de uso, 7) Familia semántica.*

Es importante reportar que el tratamiento que hizo ChatGPT del corpus tuvo algunas fallas, especialmente en la tarea de lematización. Aunque hizo las agrupaciones de palabras y se redujo el corpus de 21,346 entradas, a 5363 y finalmente a 4694 palabras, esta acción no fue comprensiva y la base podría reducirse un poco más. Otro problema fue que no separó todas las respuestas de una celda, porque, aunque se le pidió al informante que las separara por comas, algunos prefirieron usar guiones y no se logró la división por celdas para esos casos.

RESULTADOS

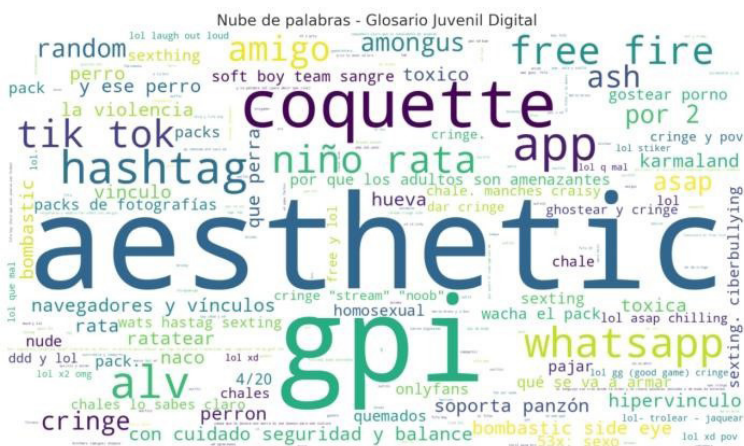
La aportación de la comunicación textual asincrónica en los comentarios de servicios de contenidos sociales como Facebook, Instagram, YouTube y, principalmente, TikTok; o en las interacciones cotidianas en plataformas de comunicación de orden más sincrónica como los mensajeros instantáneos como WhatsApp, Facebook Messenger o Telegram, son vastas y enriquecen el lenguaje en formas distintas. Las adiciones o modificaciones al lenguaje desde el espacio digital, atienden sentidos como el de los neologismos, el manejo de acrónimos, frases simpáticas, simplonas, que hacen referencia a voces de influencia, servicios de tecnología digital, marcas o a la fugaz viralización de un comentario, un meme, publicaciones de tipo brain rot o shitposting.

Este ensanchamiento del lenguaje y sus usos no es necesariamente negativo para el idioma como los puristas del lenguaje lo podrían concebir. En su lugar, esto representa un espacio contracultural para la comunicación según el interlocutor.

En esta intervención encontramos cerca de 4,700 palabras únicas —con escritura diversa que incluye la falta de ortografía por desconocimiento o por el uso del error intencional que pudiera expresar tonos e intenciones adicionales al significado

de la palabra misma. Escribir *ofni* para aludir a *outfit* es una prueba de ello, en la que el uso juguetón de un préstamo del inglés y su modificación para su uso regular en español da cuenta de eso. En la siguiente nube de palabras se muestran las palabras más frecuentes del corpus tanto con sentidos positivos como de tintes violentos. Ver Figura 1.

Figura 1. Palabras más frecuentes del corpus.



Nota. Elaboración propia.

Las palabras más comunes del corpus, observables en la figura por el tamaño de su inclusión, se presentan a continuación con un acercamiento a su uso desde el uso juvenil y digital, sin buscar definirlas.

- **Aesthetic.** También usada como *esteril*, es una palabra que se utiliza para indicar que algo, usualmente ropa se

ve bien, estética y de buen gusto. En el entorno digital se usa para valorar vestimenta, una habitación, foto e incluso personalidades o actitud.

- **Ankara Messi.** Es una frase que viene de las narraciones de los partidos de fútbol. Proviene de los dichos de los locutores de televisión cuando un jugador distinguido como el argentino Messi “encara” al portero para buscar marcar un gol. Esta frase se usa para narrar una acción considerada como épica o un logro extraordinario de manera humorística.
- **Coquette.** Palabra que alude a un estilo o estética “dulce” o femenina, elegante y coqueta. Relacionada a la mezcla de una estética femenina entre el pasado y lo actual con tonos rosados y pastel.
- **Free fire.** Nombre de un videojuego en línea con temática de batalla que se posiciona como uno de los más jugados entre NNA. Representa un entorno digital para la socialización.
- **GPI (Gracias por Invitar).** Siglas usadas de manera irónica cuando alguien se manifiesta ante un plan recreativo o un evento al cual no ha sido invitado.
- **LOL.** Acrónimo de *Laughing Out Loud* (reírse a carcajadas) a pesar de ser un término en inglés, ha sido adoptado para referirse a una risa escrita. Su uso puede ser usado como la expresión de una reacción humorística, pero también en tono irónico y en algunos casos es usado como término de evasión de una conversación. LOL es un acrónimo utilizado desde los inicios de Internet y ha seguido siendo utilizado con frecuencia hasta la fecha.

- **Ofni.** Proviene de la palabra Outfit del inglés que refiere a la ropa que se lleva puesta. Su uso, como ofni, se usa en tono irónico. Me gusta tu ofni, que buen ofni, o nice outfit.
- **Persona random.** Palabra usada para referirse a alguien que no es importante nombrar. Un señor random me saludó, sería equivalente a un desconocido, o alguien que no conozco me saludó.
- **Por 2 (X2).** Expresión utilizada para manifestar coincidencia con una opinión o situación. Es equivalente a decir yo también.
- **XD.** Emotición que se usa para indicar risa. Representa una cara cerrando los ojos y sonriendo. Su uso ha disminuido a partir de los emojis, sin embargo, se sigue empleando.

PALABRAS TÓXICAS

La palabra es un constructo cultural. No es necesariamente tóxica. La violencia está en su intención de uso y contexto. Si bien la construcción de frases como soporta panzón o la calificación de sustantivos como niño rata tienen una carga violenta en potencia, es finalmente el contexto —o la percepción del interlocutor— lo que determina si la comunicación es violenta o no.

En español el uso de palabras altisonantes en contextos de fraternidad y camaradería puede tener el significado opuesto. En lo digital, esto puede suceder de igual manera. Decirle wey a un amigo o gordo a la pareja podría tener una inesperada carga de afecto; mientras que, en un contexto sarcástico, decirle amigo, paps, papu, papi, mi rey o mi ciela al interlocutor esto podría referir a lo contrario. En el contexto de la cultura

rata, random, cringe, bombastic side eye, funar, friki, simp, buchón, soporta panzón, entre otros.

No obstante, algo que caracteriza a las interacciones en línea es su ambigüedad y complejidad. Pues si bien estas expresiones pueden tener un trasfondo violento, su uso irónico en algunos contextos, como lo son entre grupos de amigos o grupos con códigos compartidos, pueden cambiar su tono disminuyendo su percepción violenta al ser usados como juegos verbales. Empero, en esta ambigüedad, pueden resultar confusos los límites de la violencia y la broma.

Tabla 2. *Palabras con carga violenta por categoría*

Categoría (número de palabras)	Palabras con carga violenta
Drogas y alcohol (3)	4/20, mota, azulitos
Sexualidad y erotismo digital (18)	¿Y ese perro?, Bellaka / Bellakeo / Bellaco / Bellaqueo, Chacal, Crush, Cum, El delicioso, el mete-saca, Fuckboy / Fuck Girl, Ghostear porno, Hacer el sin respeto, Love bombing, Nepe, Nopor, Nudes, Packs de fotografías, Quemados, Wacha el pack, Team sangre.
Prácticas violentas (13)	Bombastic / Bombastic side eye, Bully / Bullying / Bulear, Cacas, Dejar en visto, Doxear, Funar, Ghostear, Hackear, HDP / HDSPM / HDTPM, Karmaland, Noob, Soft boy, Cocazo.
Insultos y burlas (9)	Bufeado / Bufear, Doxeadado, Funado, La queso / Y la queso, Naco, Nerfeado / Nerfear, Niño rata, Soporta panzón, Apoco sí mi warzone.

Humor y sarcasmo (16)	Chilling / de Chill, Craisy, Cringe / Dar cringe / Me da cringe. / Qué cringe, DDD, Ghostear, Lo sabes, claro, LOL, LOL GG, Noob, NTC / WTF, Factos, Random, Stream, Traka, Wai / Wob / QPD, XD.
Apodos (15)	Bellaco / Bellaka, Bichota, Boomer, Buchón, Chavorrucu, Friki, Nerd, Gym rat, iPad Kid, NPC, Manco, Otaku, Paps, Papu, Simp.

Nota: Elaboración propia a partir del corpus.

Su carga violenta no debe ser subestimada, pues a pesar de su normalización entre los más jóvenes representan un medio para la reproducción de estigmas sociales, estructuras jerárquicas, burlonas, poder, exclusión social, acoso y hostigamiento.

El aumento de un uso normalizado de los tonos violentos, no sólo en espacios digitales sino también en los espacios físicos, refleja un fenómeno relacionado con una deficiente formación en crítica sobre las implicaciones de la violencia verbal en los entornos digitales que, estaría estrechamente relacionada con la construcción del ciudadano digital contemporáneo.

CATEGORÍAS LINGÜÍSTICAS

Del corpus de palabras tóxicas, se pudieron identificar seis grupos relativos a la violencia general o discursos sin límite; insultos y burlas, apodos, humor y sarcasmo, sexo y uso de drogas y alcohol. En la tabla 2 se muestran las palabras o frases por categoría.

Para contextualizar al lector con las palabras identificadas en el corpus, se propone a continuación un acercamiento a su

significado desde el uso juvenil y digital, sin buscar definirla. Vale destacar que para los casos en los que no tuvimos conocimiento del sentido de la palabra o la frase, hicimos búsquedas en redes sociales y consultamos al ChatGPT. Las palabras se presentan por categoría:

Drogas y alcohol

- **4/20:** Código que hace referencia al consumo de marihuana.
- **Cocazo:** Golpe fuerte de cocaína; también puede usarse en broma para referirse a una acción loca o impulsiva.
- **Mota:** Término coloquial para referirse a la marihuana.
- Sexualidad y erotismo digital
- **¿Y ese perro? / ya viste ese perro:** Frase para insinuar que una persona, usualmente mujer, es de nalgas protuberantes.
- **53x:** Forma alfanumérica y críptica para referir al “sexo”. Se usa para evitar bloqueos de administradores en foros o redes sociales.
- **Bellaka / Bellakeo / Bellaco / Bellaqueo:** Palabras utilizadas en canciones de reguetón para referirse a actitudes provocadoras.
- **Chacal:** Apodo con connotación sexual y clasista para hombres.
- **Crush:** Persona que te gusta.
- **Cum:** Palabra en inglés que alude a la eyaculación.

- **El delicioso:** Eufemismo para referirse al acto sexual.
- **El mete-saca:** Forma humorística de hablar sobre tener sexo.
- **Fuckboy:** Persona con la que se puede tener sexo. También se usa Fuckgirl **Ghostear porno / gostear porno:** Ver contenido pornográfico sin dejar rastros; también puede referirse a compartirlo discretamente.
- **Hacer el sin respeto:** Forma humorística de hablar sobre tener sexo.
- **Love bombing:** Estrategia emocional que consiste en dar muestras excesivas de amor para manipular o controlar.
- **Nepe:** Palabra clave para referir al pene.
- **Nopor:** Palabra clave para referir al porno. Porno también se puede escribir como p0rn, para evitar bloqueos de los administradores de redes sociales o foros.
- **Nudes:** Fotografías íntimas, generalmente compartidas de forma privada.
- **Packs de fotografías:** Imágenes íntimas de contenido erótico compartidas digitalmente, con o sin consentimiento.
- **Quemados:** Personas exhibidas públicamente, muchas veces por compartir o filtrar contenido íntimo en redes sociales. Hay páginas, grupos o cuentas llamadas quemados en las que se publican fotos de la comunidad
- **Team sangre:** Expresión utilizada para hacer alusión a los hombres cuyo miembro aumenta de tamaño durante la erección.

- **Wacha el pack:** Frase para invitar a mirar fotos íntimas, normalmente tomadas y distribuidas sin consentimiento.

Acciones violentas

- **Bombastic/Bombastic side eye:** Expresión exagerada para mostrar juicio o desaprobación; puede tener un tono burlón o pasivo-agresivo.
- **Bully/Bullying/Bulear:** Acoso verbal, físico o digital, frecuente en contextos escolares y redes sociales.
- **Cacas:** Insulto infantilizado, usado para denigrar a alguien.
- **Con cuidado seguridad y balance:** Frase sarcástica usada antes de provocar o iniciar un conflicto.
- **Dejar en visto:** Ignorar un mensaje a propósito, puede interpretarse como desprecio o microagresión digital. Viene del uso de mensajeros instantáneos que marcan con una palomita que el receptor del mensaje ya lo vio, pero no contestó.
- **Doxear:** Buscar y hasta publicar datos personales de alguien sin su consentimiento. Puede venir de encontrar sus documentos o docs.
- **Funar:** Cancelar o exponer públicamente a alguien; puede ser agresivo, humillante o incluso violento. Viene de usos cotidianos de la palabra en Chile.
- **Ghostear:** Cortar la comunicación con una persona de forma abrupta e intencionada. Esto puede generar incertidumbre y daño emocional. Viene de Ghost, una presencia fantasmal con la que no se puede interactuar.

- **Hackear:** Acceder sin permiso a cuentas o sistemas. También se usa para intervenir, usualmente tecnología.
- **HDP/HDSPM/HDTPM:** Abreviaciones ofensivas de insultos fuertes como “hijo de puta”, con variantes locales.
- **Karmaland:** Nombre de una serie de Minecraft, pero también usado para hablar de traición, venganza o conflicto dentro del juego.
- **Noob:** Usado de forma despectiva para llamar inexperto o torpe a otro jugador.
- **Soft boy:** Aunque suena inofensivo, en ciertos contextos puede implicar manipulación emocional o pasivo-agresividad.

Insultos y burlas

- **Bufearo/Bufear:** Burlarse exageradamente de alguien, como en un roast, brain rot, shitposting o meme.
- **Doxear:** Persona expuesta públicamente con sus datos privados; suele tener intención agresiva. Viene de Doxear.
- **Funado:** Alguien que ha sido públicamente cancelado o expuesto.
- **La queso / Y la queso:** Frase sarcástica para burlarse o cortar una conversación.
- **Naco:** Término clasista usado para burlarse de alguien considerado de mal gusto.

- **Nerfeado/Nerfear:** En videojuegos, cuando algo (personaje, habilidad) ha sido debilitado; también usado para burlarse de alguien que “ya no rinde”.
- **Niño rata:** Jugador joven que se comporta de forma inmadura o molesta durante una sesión de juegos. Su uso cotidiano excede los videojuegos.
- **Soporta, panzón:** Frase burlona para desacreditar a alguien mientras se le pide que “aguante”.
- Humor y sarcasmo
- **Chilling/de Chill:** Estar relajado; usado en tono humorístico.
- **Craisy:** Deformación de *crazy*; se usa en tono sarcástico.
- **Cringe/Dar cringe/Me da cringe/Qué cringe:** Sentir pena ajena; burlarse de algo considerado vergonzoso.
- **DDD:** Repetición absurda de una letra como recurso cómico.
- **Ghostear:** Ignorar o desaparecer de una relación o conversación; puede ser usado de forma humorística.
- **Lo sabes, claro:** Frase sarcástica para confirmar algo obvio o ridículo.
- **LOL:** “Laughing out loud”, usado para reírse o reaccionar en tono casual.
- **LOL GG:** Risa seguida de “buen juego”; tono relajado, irónico o burlón.

- **Noob:** Novato; puede ser insulto o burla amistosa.
- **NTC/WTF:** “No te creas” y “What the fuck”; se usan en bromas, sarcasmo o sorpresa.
- **Factos:** Palabra lúdica para decir “factos” como afirmación humorística o reconociendo algo como verdad contundente. Creada a partir de la deformación de *facts*.
- **Random:** Algo inesperado o fuera de lugar; puede usarse de forma cómica.
- **Stream:** Ver o transmitir contenido en vivo; puede ser parte del humor cotidiano digital.
- **Traka:** Onomatopeya o palabra absurda, usada en bromas internas.
- **Wai/Wob/QPD:** Expresiones abreviadas o deformadas para comunicar tono irónico o humorístico.
- **XD:** Emoticono clásico para representar risa o burla.

Apodos con tono grosero

- **Bellaco/Bellaka:** Apodo con carga sexual o provocadora.
- **Bichota:** Persona (usualmente mujer) empoderada o dominante; puede tener tono burlón.
- **Boomer:** Persona mayor que “no entiende” la cultura joven; puede ser insulto generacional.
- **Buchón:** Persona (usualmente hombre) con estética ostentosa, asociada a narcocultura o lujo exagerado; muchas veces usado con burla o crítica.

- **Chavorrucu:** Adulto que intenta comportarse o vestirse como alguien mucho más joven; se usa en tono humorístico o peyorativo.
- **Friki/Nerd:** Personas apasionadas por temas como cómics, ciencia ficción o tecnología; pueden usarse como apodos cariñosos o insultos, según el tono.
- **Gym rat:** Persona obsesionada con ir al gimnasio; usado entre jóvenes para describir a quienes giran su vida en torno al ejercicio físico.
- **iPad Kid.** Niño usualmente pequeño que pasa mucho tiempo usando una tablet. El término suele tener un tono crítico o humorístico, y se asocia con sobreexposición a pantallas y aislamiento digital.
- **NPC.** Viene de los personajes de videojuegos que no se utilizan (Non Playable Character) y se refiere a alguien que no es importante en el grupo.
- **Manco:** En videojuegos, se le dice así al jugador que tiene poco nivel o comete muchos errores; insulto común en el ámbito gamer.
- **Otaku:** Persona aficionada al anime y la cultura japonesa; puede ser usado como autodefinición o en tono burlón.
- **Paps:** Apócope de “papá”; se usa de forma burlesca o para hablarle a alguien con familiaridad exagerada.
- **Papu:** Apodo lúdico y cómico, popularizado en redes como YouTube y foros; mezcla de cariño y burla.
- **Simp:** Persona, usualmente hombre, que muestra atención o devoción exagerada hacia alguien que no le corres-

ponde; usado para ridiculizar a quienes “idealizan” románticamente a otros.

DISCUSIÓN: LA VIOLENCIA DE LAS PALABRAS

El corpus de palabras juveniles del contexto digital no es, ni busca ser comprensivo. Es una muestra de lo que, en su mayoría, adultos han escuchado decir a los NNA a su cargo. Los sentidos de uso podrían estar equivocados o mal interpretados pues son las percepciones que tienen los cuidadores sobre el lenguaje que han escuchado en los jóvenes o en las personas que en el ciberespacio se expresan como jóvenes. No obstante, este análisis demuestra la presencia del tono tóxico o violento en las conversaciones que se dan en espacios de comentarios, en redes sociales, en mensajeros instantáneos u otros lugares de interacción textual en Internet.

Es un botón de muestra de la expansión del lenguaje y de la importancia de llevar este ensanchamiento de la lengua al terreno de la violencia, de la burla, de la ironía y del insulto. Pero, sobre todo, de la relevancia en la formación de una comprensión crítica del lenguaje digital como instrumento en los procesos de la construcción de la identidad, la socialización, los conflictos, en los significados otorgados a las expresiones y sobre todo en la importancia de la promoción de una ciudadanía digital contemporánea que sume a los procesos de digitalización digital, nuevas formas de aprendizaje en su actuar en el ciberespacio.

Comprender cómo se expresan las nuevas generaciones, permite diseñar objetivamente estrategias educativas preventivas de la violencia digital y escolar. Pues de poco sirve escucharlas y replicarlas sin conocer su uso o significado; del mismo modo prohibir su uso, pues resulta ineficaz y da pie a brechas generacionales en el diálogo y el establecimiento del

vínculo. El reto se encuentra en comprender su significado, origen y sus usos contextuales para favorecer la reflexión sobre sus posibles efectos y alcances entre NNA.

Por otro lado, el uso de ChatGPT para el procesamiento de palabras representó un avance en los flujos de trabajo anteriormente utilizados por el grupo de investigación para la revisión de corpus de palabras. En un primer momento se utilizó la versión gratuita del ChatGPT, pero los resultados no fueron los esperados. Tuvo problemas al procesar los archivos de la hoja de cálculo y por la extensión de los listados no fue posible escribir las palabras en el espacio para el prompt. De manera tal, que fue necesario pagar la licencia de uso de la versión Plus.

Con esta versión de ChatGPT, el procesamiento de archivos fue más asequible. Para conservar el control de las manipulaciones de los datos, fue necesario diseñar el flujo de trabajo para 1) consolidar la base de datos; 2) normalizar los datos; 3) contar las frecuencias de palabras; 4) generar información para cada palabra; 5) agrupar las palabras por familias semánticas para un mejor análisis y finalmente para 6) la construcción de la tabla.

Durante el proceso encontramos algunas omisiones y alucinaciones propias de los LLM que tuvimos que controlar, sea desechando o repitiendo la acción para lograr los resultados que esperábamos. Uno de los problemas más recurrentes en el proceso fue la identificación de variantes ortográficas evidentes para un ser humano por coincidencia visual o fonética. Tal es el caso de WhatsApp y sus diferentes formas de aludir al término. El LLM no pudo agrupar versiones como *WA*, *waza*, *wahpsap*, *wasap*, *wassap* u otras. Tampoco logró identificar las coincidencias difusas de errores ortotipográficos en palabras como *Facebook* con *facbook* y otras variantes; y las relacionadas con *You Tube*, *yutu*, *yutubi* y *You tube*.

Aun con los problemas del LLM y sus limitaciones para procesar el corpus, su uso permitió que procesáramos el listado de palabras de manera eficiente, pronta y con un nivel de profundidad que no nos dio, en análisis anteriores a éste, la hoja de cálculo o el software de análisis cualitativo convencional. Esta experiencia permite nuevas posibilidades metodológicas para el trabajo a partir de grandes volúmenes de datos.

REFERENCIAS

- Cassany, D. (2006). *Tras las líneas. Sobre la escritura contemporánea*. Anagrama.
- Corona, A., Benítez, L. y Ramírez A. (2024). Evaluación de producciones literarias escolares a través del conteo de palabras únicas y densidad léxica digital. *Revista Iberoamericana de Educación*, 94(1), 101-111. <https://doi.org/10.35362/rie9416091>
- Gutiérrez Gálvez, C. S. (2024). *Cultura digital de niñas, niños y adolescentes: Percepciones de sus cuidadores educativos*. [Tesis inédita de licenciatura]. Facultad de Pedagogía. Sistema de Enseñanza Abierta. Universidad Veracruzana.
- Gutiérrez Gálvez, C. S., Ramírez Martinell, A., & Casillas Alvarado, M. A. (2023). *Prácticas y percepciones de los cuidadores de NNA sobre ciudadanía digital*. Memorias del XVII Congreso Nacional de Investigación Educativa. Villa Hermosa, Tabasco. México
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía. (2024). *Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) 2023*. <https://www.inegi.org.mx/programas/endutih/2023>
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5).

- Ramírez Martinell, A. (2018). Análisis y tratamiento informático de texto. En N.D Hernández, D. Cassany y R. López (coords.). *Háblame de TIC Vol. 5: Prácticas de lectura y escritura en la era digital*. Brujas-Social TIC, 101-139.
- Ramírez Martinell, A., y Gutiérrez Gálvez, C. S. (2022). Hibridación del cuaderno: ensayo sobre las nuevas formas de tomar notas en contextos ricos en tecnología digital. *Revista Desafíos Educativos (REDECI)*, 6(11).
- Ramírez Martinell, A. (2023a). *Cultura digital en el Marco Curricular Común de la Educación Media Superior*. Colección de Apuntes Académicos del Colegio de Bachilleres del Estado de Veracruz. COBAEV, Xalapa. México
- Ramírez Martinell, A. (2023b). La Nueva Cultura Digital: Visión Del Marco Curricular Común de la Educación Media Superior. *Revista Electrónica Desafíos Educativos (REDECI)*, 7(13), 21-32.
- Ramírez Martinell, A. (2025). Transculturación digital del texto: de la redacción humana a la automatización. En J.R. González Martínez y A. Ramírez Martinell. (Coords.) (2025). *Transculturación digital en la educación superior*. Editorial Brujas, Argentina, 37- 56.
- Ramírez Martinell, A. y Gutiérrez Gálvez, C. S. (2024). Docentes como formadores de ciudadanía digital de niñas, niños y adolescentes. *Saber En La Complejidad. Revista De Educación y Cultura*, 1(4), 20-41.

SOBRE LOS AUTORES

ALBERTO RAMÍREZ MARTINELL/albramirez@uv.mx

Doctor en Investigación Educativa por la Universidad de Lancaster, Inglaterra; maestro en ciencias de la Computación y Medios de Comunicación por la Universidad de Ciencias Aplicadas, Furtwangen, Alemania. Ingeniero en Computación por la UNAM y Licenciado en Humanidades por la Universidad del Claustro de Sor Juana.

Los temas de investigación que cultiva oscilan principalmente en tres áreas: tecnología educativa; saberes digitales; y cultura digital. Es Investigador de tiempo completo en el Centro de Investigación e Innovación en Educación Superior de la Universidad Veracruzana. Nivel II en el Sistema Nacional de Investigadoras e Investigadores. Coordinador del Doctorado en Innovación en Educación Superior; Coordinador de los cursos abiertos masivos y en línea del CIIES en la Dirección General de Aprende de la Secretaría de Educación Pública. En el COMIE ha sido miembro del comité directivo en dos periodos (2022-2023 y 2024-2025); coordinador del área temática de TIC en Educación (2019-2022), Coordinador General de los Estados de Conocimiento del COMIE del periodo 2012-2021, y Vicepresidente del Consejo en el 2025. Su página institucional es www.uv.mx/personal/albramirez

ARTURO CORONA FERREIRA/arturo.corona@ujat.mx

Es profesor investigador de tiempo completo en la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco desde 2002. Cuenta con el

reconocimiento de Candidato del Sistema Nacional de Investigadores del Gobierno de México. Actualmente ha renovado con SNII nivel 1, lo que reconoce sus más de 30 años de experiencia en tecnología educativa. De igual manera es uno de los 6 investigadores que representan a Tabasco dentro del Consejo Mexicano de Investigación Educativa.

Lidereó el desarrollo de dos exitosos programas de posgrado en Tecnologías de la Información, ambos reconocidos por el CONAHCYT de México desde su creación. Así como proyectos de investigación y desarrollo tecnológico.

Ha dirigido con éxito proyectos de investigación aplicada, financiados por el CONAHCYT y uno más por la ONU. Sus áreas de especialización son la gestión de TICs, Tecnología Educativa e Innovación. Ha impartido numerosas conferencias y asesorado con resultados sobresalientes más de 50 tesis de investigación aplicada en estas áreas. Es creador de los servicios digitales de Radio y TV en su actual alma mater, la UJAT.

Obtuvo una Especialidad en Ciencia de Datos y una Maestría en Administración de Sistemas de Información en el Tec de Monterrey. Es Doctor en Educación por la Universidad Virtual de Michoacán. En la Universidad Virtual del Estado de Michoacán obtuvo el grado de Doctor en Educación con Tecnologías para el Aprendizaje.

Trabajó como jefe de operaciones en un selecto grupo de innovación del Tec de Monterrey Campus Monterrey, donde fue jefe de operaciones del Sistema de Educación Interactivo por Satélite del Sistema Tec de Monterrey, hoy conocido como Tec Virtual. Sus principales aportes permitieron el desarrollo de recursos de avatares educativos y servicios de streaming que impulsaron la plataforma del Tec Virtual.

AURELIO VÁZQUEZ RAMOS/auvazquez@uv.mx

Licenciado en Pedagogía por la Universidad Veracruzana (Generación 1983-1987). Maestro en Administración Educativa por la Universidad Veracruzana. Doctor en Educación. Profesor con Perfil Deseable PRODEP. Miembro del Sistema Nacional de Investigadoras e Investigadores SNII: Académico de Tiempo Completo titular “C” adscrito a la Facultad de Pedagogía de la Universidad Veracruzana. Integrante del Cuerpo Académico: Educación y Equidad con clave UV-CA 513. Director de la Facultad de Pedagogía-Veracruz UV de noviembre 2004 a noviembre 2013. Docente colaborador en programas de posgrado relacionados con la Educación en Universidades Públicas y Privadas. Miembro del Consejo Mexicano de Investigación Educativa (COMIE). Evaluador del Comité de Programas de Pedagogía y Educación (CEPPE). Dictaminador de diversos artículos de revistas educativas y sociales. Publicaciones de diversos artículos y capítulos de libro, autor del libro: *Humanismo Mexicano y Constructivismo Sociocultural* editado por el Colegio de Bachilleres del Estado de Veracruz (COBAEV) y coordinador de los libros colectivos: *La violencia en las Instituciones de Educación Superior* y *La violencia de género en las Instituciones de Educación Superior de México*. Sus líneas de investigación son: violencia de género en Instituciones de Educación Superior y Humanismo en Educación. <http://orcid.org/0000-0002-5669-4852>

CLARA SARAÍ GUTIÉRREZ GÁLVEZ | CLARIZGALB@GMAIL.COM

Licenciada en Pedagogía y maestrante en Investigación Educativa por la Universidad Veracruzana. Sus áreas de interés son la cultura y la ciudadanía digital, con un enfoque en la relación

entre Niñas, Niños y Adolescentes, jóvenes, tecnologías y educación.

ORCID: 0000-0002-6251-1645

FRANCISCA MERCEDES SOLÍS PERALTA/ fr.solis@uv.mx

Doctora y Maestra en Educación, así como Licenciada en Pedagogía por la Universidad Veracruzana. Cuenta con certificación en el diseño de cursos de formación en línea y amplia experiencia docente en los niveles de licenciatura, maestría y doctorado, en instituciones públicas y privadas. Actualmente es profesora de tiempo completo en la Facultad de Pedagogía, región Veracruz de la Universidad Veracruzana, donde coordina los departamentos de Vinculación y Seguimiento de Egresados. Es integrante del Cuerpo Académico UV-CA 513 “Educación y Equidad”, cuenta con Perfil Deseable PRODEP y es Candidata al Sistema Nacional de Investigadoras e Investigadores (SNII). Forma parte del núcleo académico de los posgrados en Ciencias para el Aprendizaje, Mediación Lectora y Gestión del Aprendizaje. Es miembro de la Red Internacional de Investigación “Educación, Cultura, Sociedad y Tecnología. Una mirada inclusiva” (REDUCAT), y del Registro de Pares para la Evaluación Diagnóstica y Formativa (REPEV) del Sistema de Evaluación y Acreditación de la Educación Superior (SEAES). Ha publicado diversos artículos y capítulos de libros en el campo educativo. Sus líneas de investigación son: Innovación educativa y derechos humanos aplicados a la educación.

ESTUDIOS PARA LA PAZ

La violencia en la red representa un reto enorme para nuestras sociedades por diferentes motivos. Uno de ellos es la existencia, cuando se da, de una línea muy delgada entre lo público y lo privado. Esa frontera borrosa da pie, desde el uso de una libertad de expresión compleja y no siempre bien justificada, a violentar a personas que difieren de posiciones ideológicas y políticas, principalmente, o a ejercer y reproducir dominio sobre integrantes de sectores históricamente marginados. Otro factor relevante es la naturalización de la violencia que proviene de un proceso dirigido a deshumanizar a las personas. Ser y estar conscientes de vivir en un mundo violento no es suficiente para erradicar sus diferentes tipos y manifestaciones. Resulta urgente y necesario que más sectores de la sociedad coincidan en rechazar todo tipo de violencia, incluidos los comportamientos de connotación íntima que desde hace poco han sido tipificados como delitos. Este libro pretende sumar en esa dirección.



GOBIERNO DEL ESTADO DE
VERACRUZ
2024 - 2030

SEV
SECRETARÍA
DE EDUCACIÓN
DE VERACRUZ

COVEICYDET
CONSEJO VERACRUZANO DE INVESTIGACIÓN
CIENTÍFICA Y DESARROLLO TECNOLÓGICO



**POR AMOR A
VERACRUZ**