

enunciación

Publicación preprint

Este artículo fue aprobado para publicación en el Vol. 31 N.º1 de 2026 de la revista *Enunciación*, revista editada por la Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Para su publicación, fueron tenidos en cuenta los conceptos de los pares evaluadores y los cambios realizados por los autores, para cumplir con la calidad académica establecida en nuestras pautas. Por lo tanto, se publica la versión preliminar del artículo para su consulta y citación. Esta versión puede consultarse, descargarse y citarse según se indica a continuación, pero debe recordarse que el documento final (PDF, HTML y XML) puede ser diferente.

Como citar: Ramírez, A., Ortiz, V., y Ruiz, K. (2026). Manifestaciones lingüísticas del ciberespacio. Una propuesta de categorización desde el bachillerato. *Enunciación*, 31(1), e24226.
<https://doi.org/10.14483/22486798.24226>

In prepress

The following article was approved for publication in Vol. 31 N.º1 (2026) in *Enunciación*, a journal published by Universidad Distrital Francisco José de Caldas. For its publication, it was subjected to an academic peer-review process and the authors incorporated their suggestions to comply with the academic quality established in our guidelines. Therefore, the preliminary version of the article is published for consultation and provisional citation. This version can be consulted, downloaded, and quoted as indicated below, but please consider that the final document (PDF, HTML, and XML) might be different.

Artículo de investigación. Lenguaje, comunicación, cultura digital

Manifestaciones lingüísticas del ciberespacio. Una propuesta de categorización desde el bachillerato

Linguistic Manifestations of Cyberspace: A Categorization Proposal from the High School Level

Manifestações linguísticas do ciberespaço: uma proposta de categorização a partir do ensino médio

Alberto Ramírez Martinell,¹ Verónica Ortiz Méndez², y Kazuo Ruiz Olivares³

Highlights

- Las expresiones juveniles dan cuenta de la dirección evolutiva de la cultura digital.
- La cultura digital se expresa en las manifestaciones lingüísticas que son parte de su identidad.
- En la categoría de lenguaje técnico destacan palabras como hashtag, meme, selfie, Google o Word.
- En la categoría de comunicación interpersonal encontramos palabras como shipear, cringe o crush.

¹ Doctor en Investigación Educativa, Universidad Veracruzana. Correo electrónico: albramirez@uv.mx ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2370-4994>

² Doctora en Ciencias Sociales, Universidad Veracruzana. Correo electrónico: veortiz@uv.mx. ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-1090-8402>

³ Estudiante de Licenciatura de la Facultad de Pedagogía, Universidad Veracruzana. Correo electrónico: kazruiz@uv.mx ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-9273-8816>

Cómo citar: Ramírez, A., Ortiz, V., y Ruiz, K. (2026). Manifestaciones lingüísticas del ciberespacio. Una propuesta de categorización desde el bachillerato. *Enunciación*, 31(1), e24226. <https://doi.org/10.14483/22486798.24226>

Fecha de postulación: 15 de octubre de 2025; fecha de aceptación: 10 de abril de 2026

- La categoría transculturación digital de la comunicación tiene expresiones como literal, XD o X2.

Resumen

En 2023, se puso en operación el marco curricular común de la educación media superior en México, en el cual, entre otras modificaciones, se llevó la asignatura de *Cultura digital* a la parte fundamental del currículum. Este cambio curricular resignifica lo digital, no solo al colocarlo al nivel de las asignaturas centrales del bachillerato, sino por la transformación de la asignatura, cuyo enfoque está más ligado a lo social y humano que a lo informático. Esto denota una nueva forma de apropiarse de lo digital en el bachillerato. La cultura digital de los jóvenes trasciende el *software* de oficina y se expresa en las formas de vestir, de ser, de ver el mundo y de expresarse. Las manifestaciones lingüísticas propias de la cultura digital de los jóvenes dan cuenta de la evolución de la noción misma, que ha pasado de una visión técnica y operativa a una más interpersonal y social. Para explorar las manifestaciones lingüísticas en el bachillerato, se les pidió a 135 estudiantes de cinco bachilleratos de financiamiento público, ubicados en la capital del estado de Veracruz, México, y en sus alrededores, que compartieran, mediante una encuesta, palabras o frases juveniles provenientes del ciberespacio. El análisis del corpus de palabras se realizó a partir de la propuesta de tres categorías (comunicación técnica, comunicación interpersonal y transculturación digital), siguiendo un desarrollo evolutivo, que dan cuenta del cambio de la informática hacia la cultura digital.

Palabras clave: Educación media superior; Educación sobre medios de comunicación; Estudiante; Cultura digital; Cibernética

Abstract

In 2023, the Common Curricular Framework for Upper Secondary Education in Mexico was implemented. Among several changes, the subject of Digital Culture was incorporated into the core curriculum. This curricular reform redefines the role of the digital, not only by placing it alongside the central subjects of upper secondary education, but also by

transforming the focus of the Digital Culture course, shifting it from a primarily technical and computing-oriented perspective toward a more social and human-centered approach. This shift reflects a new way of understanding and appropriating the digital within upper secondary education. Young people's digital culture extends beyond the use of office software and is expressed through ways of dressing, being, perceiving the world, and communicating. Linguistic expressions associated with youth digital culture reveal the evolution of the concept itself, which has moved from a technical and operational perspective toward a more interpersonal and social one. To explore these linguistic manifestations in upper secondary education, 135 students from five publicly funded high schools located in and around the city of Xalapa, in the state of Veracruz, Mexico, were asked through a survey to share words or phrases used by young people that originate from cyberspace. The analysis of the resulting corpus of words was conducted using three proposed categories (Technical Communication, Interpersonal Communication, and Digital Transculturation) that follows an evolutionary development that account for the shift from computing to digital culture.

Keywords: Preparatory School; Media education; Students; Digital culture; Cybernetics

Resumo

Em 2023, entrou em vigor o Marco Curricular Comum da Educação Média Superior no México, no qual, entre outras modificações, a disciplina de Cultura Digital foi incorporada à parte fundamental do currículo. Essa mudança curricular ressignifica o digital não apenas por colocá-lo no mesmo nível das disciplinas centrais do ensino médio, mas também pela transformação da disciplina Cultura Digital, cujo enfoque se vincula mais ao social e ao humano do que ao informático. Isso evidencia uma nova forma de apropriação do digital no ensino médio. A cultura digital dos jovens transcende o uso de softwares de escritório e se expressa nas formas de vestir, de ser, de perceber o mundo e de se expressar. As manifestações linguísticas próprias da cultura digital juvenil revelam a evolução da própria noção de cultura digital, que passou de uma perspectiva técnica e operacional para uma mais interpessoal e social. Para explorar essas manifestações linguísticas no ensino médio, foi solicitado a 135 estudantes de cinco escolas de ensino médio de financiamento público, localizadas na capital do estado de Veracruz, México, e em seus arredores, que

compartilhassem, por meio de um questionário, palavras ou expressões juvenis provenientes do ciberespaço. A análise do corpus de palavras foi realizada a partir da proposta de três categorias (comunicação técnica, comunicação interpessoal e transculturação digital), seguindo um desenvolvimento evolutivo, que evidencia a mudança da informática para a cultura digital.

Palavras-chave: Ensino médio, Digitalização, Educação sobre os meios de comunicação. Estudante, Cultura digital, Cibernética

Introducción

La Nueva Escuela Mexicana (NEM), el modelo educativo actual en México, busca atender a la población estudiantil de 0 a 23 años de edad. Tiene una base filosófica y humanista que ubica a las y los estudiantes en el centro del proceso educativo (SEP, 2019). Para el bachillerato, nivel educativo que atiende típicamente a las y los estudiantes de entre los 15 y 18 años, la NEM recurre a un instrumento de política llamado el *Marco Curricular Común de la Educación Media Superior* (MCCEMS), con versiones del 2022 y del 2025. El MCCEMS está integrado por un currículum fundamental y uno ampliado que “regula, orienta y norma la impartición de la EMS” (SEP, 2025a, p. 10). En el currículum fundamental se ubica la cultura digital junto a las asignaturas de *Lengua y comunicación*, *Pensamiento matemático* y *Conciencia histórica*. Este cambio evidencia la importancia de la formación digital de las y los estudiantes de este nivel educativo. En este contexto, se entiende la *cultura digital* como un recurso sociocognitivo que busca trascender la enseñanza de la informática y en su lugar cultiva una postura crítica y reflexiva en torno al manejo de las tecnologías digitales (SEP, 2025b).

Esta postura de cambio curricular emerge de la idea de que los y las estudiantes de bachillerato que viven en un contexto globalizado y globalizante desarrollan una identidad escolar que fluye entre los ámbitos presencial y digital, entre lo formal y lo informal, entre

lo local y lo global, entre lo generacional y lo intergeneracional. Lo anterior debe operar también en el contexto educativo.

Esta transición de la asignatura de *Informática* a *Cultura digital* en bachillerato también responde a una evolución del objeto de estudio de lo informático, que en un principio estaba estrechamente relacionado con la enseñanza de la computación y la programación y con el uso de programas de productividad. En el bachillerato actual, esta asignatura atiende temas de pensamiento algorítmico, ciudadanía digital, literacidad, innovación y creatividad (Ramírez, 2023).

El lenguaje de las y los estudiantes de bachillerato se ve influenciado por insumos provenientes de lo digital en aspectos técnicos y en forma de modas y tendencias culturales de otras partes del mundo. Esto ha generado el surgimiento de nuevas formas de comunicación, interacción y expresión oral y escrita (Yasaca *et al.*, 2025). No obstante, los lenguajes vernáculo y académico se usan de manera indistinta incluso en las aulas de bachillerato: “en una plataforma educativa las y los estudiantes deben moderar su lenguaje, evitar el uso de pegatinas o stickers, memes, GIF, escritura en mayúsculas—pues se interpreta que quien escribe sólo en mayúsculas está gritando” (Ramírez, 2023, p. 57). En su lugar, se recurre a un lenguaje más escolar y formal.

Hablar de educación y comunicación como elementos aislados es propio de pedagogías tradicionalistas como la ya conocida *educación bancaria*, donde el docente se encarga de depositar el conocimiento y a los estudiantes, por su parte, se les otorga un papel pasivo, solo capaz de recibir (Freire, 1970). En su lugar, se ha planteado tratar la comunicación dentro del aula como una interacción bidireccional entre agentes. Aquí, ninguno tiene o ejerce poder sobre el otro, sino que ambos intercambian sentidos y significados con constancia. No obstante, existen barreras que pueden emerger en este constante tránsito de información, como la del léxico y el uso de vocabulario desconocido (Espinoza *et al.*, 2025).

Las prácticas comunicativas escolares interpersonales u ociosas—dentro o fuera del espacio digital—dotan al lenguaje de los jóvenes de bachillerato de tecnicismos, neologismos, extranjerismos y acrónimos propios de las redes sociodigitales, el ciberespacio y las transformaciones tecnológicas (Yasaca *et al.*, 2025). Estas prácticas evidencian la evolución de la cultura digital desde una esfera eminentemente operativa y de vocabulario técnico, producto de la popularización de las computadoras personales y transitando hacia un campo con sentido más social y cotidiano, en cuyo centro están las relaciones sociales.

Lo cibernético, lo informático, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y la cultura digital han ido cambiando a medida que su uso ha dejado de ser técnico, escolar o de oficina para volverse más social y personal (Castells, 2009). Si bien hay un avance técnico sin precedentes, que nos lleva a hablar en el contexto digital de programación de computadoras, aplicaciones móviles, plataformas virtuales, el Internet de las Cosas, ciencia y encriptamiento de datos e inteligencia artificial generativa, la penetración de la cultura digital en los contextos menos tecnológicos, más sociales y cotidianos devela una nueva forma de integrar las manifestaciones lingüísticas que provienen del entorno digital.

En el ciberespacio, los jóvenes bachilleres hacen tarea, investigan, buscan información, socializan, se divierten, se entretienen y se relacionan sentimentalmente (Cassany, 2012). Allí, los jóvenes se apropian de la cultura de otros lugares, de otros contextos y de otras comunidades. A través de servicios digitales y comunidades en línea, los jóvenes bachilleres ven series y películas españolas, escuchan música de Corea, juegan videojuegos de Japón y ven cine estadounidense. El carácter globalizante del Internet permite a las y los estudiantes acceder a temas mundiales del deporte, la política y el entretenimiento, así como a comunidades con altos grados de especificidad, voces de influencia y formas de hablar, de ser y de ver el mundo (Castells, 2009).

En este sentido, conviene reconocer que las formas de hablar del ciberespacio no solo vienen exclusivamente de una esfera técnica, sino que también tienen propósitos personales y de interacción y se dan en un ámbito que se encuentra todavía en construcción, en cambio, en

transición. Así, consideramos que la identidad de las y los estudiantes se desarrolla, también, desde el ámbito digital, donde emergen manifestaciones lingüísticas que constituyen una representación de la cultura digital de los jóvenes estudiantes.

En la actualidad, la comunicación entre estudiantes y docentes se está dando de manera ineficaz, al menos en el orden de lo cotidiano. El cambio en el sentido de algunas palabras y formas de hablar, como decir *ghostear*, *goat*, *cringe* o *random*, podría representar barreras para la comunicación en el aula (Espinoza *et al.*, 2025).

Algunas investigaciones que demuestran lo anterior son la de Llano (2024), donde se identifica la influencia de las redes sociales en el lenguaje oral de jóvenes de la ‘generación Z’, con palabras de moda que incluyen neologismos y anglicismos; la de Salamanca y Salamanca (2025), que resalta el ciberlenguaje como aquel que parte de una interacción digital para producir modos lingüísticos propios de la cultura digital, encontrándose con expresiones como *funar*, NTP o YOLO; la de Castillo y Angulo (2024), quienes mencionan un nuevo tipo de jerga proveniente de redes sociales como Facebook, Instagram, WhatsApp, Twitter (X) y Reddit que amplían el vocabulario de los jóvenes; y la de Fernández y Belda (2025), que incluso catalogan ciertos patrones lingüísticos como errores, *e.g.*, las abreviaturas, la omisión de tildes, el uso de emoticonos y *stickers*, los anglicismos y la fragmentación de oraciones, aspectos que las redes sociales han impulsado.

El objetivo de este artículo es explorar una propuesta de categorización de las manifestaciones lingüísticas de los jóvenes de bachillerato que emergen del contexto digital, a fin de observar cómo el lenguaje, que es parte de la identidad juvenil, se relaciona con una cultura digital que ha evolucionado de una mirada técnica hacia una forma de uso más humana y social. Analizar las manifestaciones lingüísticas de los jóvenes y categorizarlas según su función comunicativa permitirá observar la dirección evolutiva de la cultura digital mencionada.

Marco conceptual

Consideremos la noción de cultura digital como “el conjunto de costumbres, comportamientos, creencias, valores y posturas que derivan de la relación que tenemos con las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC)” (Ramírez, 2023, p. 10). Por ello, es preciso analizar las manifestaciones lingüísticas en el ciberespacio para caracterizarlas como rasgo de identidad digital, ya que estas palabras y frases (neologismos, acrónimos y tecnicismos) se han generado a partir de la interacción y las relaciones que los estudiantes establecen en el ciberespacio.

El lenguaje, como facultad humana para la comunicación y construcción de la identidad, es una herramienta social que dota a las y los estudiantes de bachillerato de posibilidades para desarrollarse socialmente. Para pensar este proceso, conviene entender que la identidad, según Berger y Luckman, es un “elemento clave de la realidad subjetiva, que se halla en una relación dialéctica con la sociedad, formada por procesos sociales” (2012, p. 214), procesos que también ocurren en el ciberespacio actualmente. La identidad tiene una función de identificación. Gracias a ella, las personas se adhieren y desarrollan sentido pertenencia a un grupo con el que comparten intereses temáticos o rasgos. No obstante, al estar en constante construcción a partir de la realidad social, adquieren una condición provisional y de fragilidad (Bauman, 2005), que da paso a la emergencia de manifestaciones identitarias individuales, precisas y delimitadas a ciertos espacios e intereses, incluso en el marco de lo cotidiano (Berger y Luckman, 2012). Si bien las manifestaciones lingüísticas apropiadas en el ciberespacio las dotan de un sentido de pertenencia a una generación y les permiten comunicarse socialmente, en el contexto escolar, las expresiones derivadas no suelen ser reconocidas como parte de la identidad en el ámbito escolar.

Así las cosas, consideramos que las manifestaciones lingüísticas mencionadas, especialmente las que provienen del ciberespacio, son una expresión de la identidad que las y los estudiantes de bachillerato construyen y comparten a partir de su condición como integrantes de una comunidad estudiantil que comparte rasgos etarios, geográficos y de intereses según su etapa de vida, pero que, sobre todo, interpretan desde su realidad a la luz del contexto social globalizado, digitalizado y virtualizado que se vive como parte de la cultura digital. Estas

manifestaciones lingüísticas podrían considerarse como una forma de transmutación de las formas en que históricamente nos hemos apropiado de lo digital, *i.e.*, una transculturación digital (González, 2025), que ahora también se utilizan para relacionarse en la escuela.

Lo digital ha transformado el mundo, incluso en lo relativo a las formas de nombrarlo y mencionarlo. Estos cambios o adiciones al lenguaje desde lo digital impactaron inicialmente en la esfera de la comunicación técnica. En los 80, cuando la computadora se masificó y se empezó a usar como herramienta de áreas diferentes a las de carácter técnico (Casillas y Ramírez, 2015), el lenguaje se modificó con la adición de tecnicismos, anglicismos y acrónimos (Crystal, 2001). En las escuelas se empezaron a usar palabras con funciones comunicativas relativas a lo técnico u operativo, como *hardware*, *software* o paquetería, y a objetos digitales, pero también para nombrar los nuevos objetos que se integraban a la vida cotidiana de las personas como *mouse*, CPU, escáner o *world wide web* (Crystal, 2001).

Con el paso del tiempo el impacto de lo digital en el terreno de la comunicación dejó de ser exclusivo del lenguaje técnico y avanzó a un terreno más personal (Castells, 2009). En el primer lustro de los 2000, YouTube fue un detonante para el desarrollo de una cultura digital más humana, más social, más cotidiana. A través de videos, los usuarios podían conocer elementos culturales de otras partes del mundo. Voces de influencia de países lejanos empezaron a resonar a la distancia. Palabras, modas, formas de vestir que sin lo digital serían inaccesibles se volvieron cotidianas. En esta esfera de comunicación, las palabras se alejan de lo técnico y se usan con sentidos más cercanos, más personales, más sociables. En esta categoría, se pueden identificar funciones comunicativas para describir actitudes, aspiraciones, imágenes personales, roles sociales, estados de ánimo y formas de referirse a los amigos. Palabras como *bro*, *funar* o *fockin vibra*, que provienen del contexto televisivo, comenzaron a circular y a volverse comunes en la jerga juvenil de las y los estudiantes de bachillerato, dado su uso coloquial en Internet.

Una tercera esfera comunicativa del impacto de lo digital en las formas de hablar de las y los estudiantes de bachillerato es una que se encuentra en transición y constante cambio. En esta

categoría de la transculturación digital del lenguaje se encuentran palabras con hasta cinco sentidos de uso, tal vez para economizar el lenguaje, como es el caso de las interjecciones y préstamos del área de las matemáticas, o para resignificar palabras con sentido ideofonemático (Cassany, 2012). En esta área se pueden encontrar términos que responden a una moda o a usos jocosos. Estas palabras, más allá de ser parte de una cultura digital, conforman la cultura juvenil de las personas que interactúan en el contexto digital o con personas que están enteradas de las modas y tendencias del ciberespacio.

Con estas tres esferas del impacto de lo digital en las formas de comunicación de los jóvenes bachilleres, y desde una mirada docente y adultocéntrica innegable, se proponen tres categorías para analizar un corpus de lenguaje provisto por un centenar de estudiantes.

Las categorías de análisis propuestas en este artículo siguen una visión de desarrollo tecnológico del campo de la cultura digital que evidencia una evolución histórica relacionada con el tránsito del uso técnico de las computadoras, su influencia en el lenguaje, producto de la apropiación tecnológica del terreno personal, y su curso hacia un campo cambiante y en transición en el que se resignifican las palabras, se hacen préstamos de otros campos y se globalizan los usos.

Metodología

Este artículo se desprende de la investigación titulada *Cultura digital en el aula de bachillerato: exploración de sus manifestaciones*, diseñada siguiendo un método cuantitativo que recurre a técnicas como la encuesta y la visita a las aulas de diferentes bachilleratos para explorar la implementación curricular de la NEM en la EMS, así como el papel que juega la cultura digital en el contexto educativo. Analizar las manifestaciones lingüísticas de los jóvenes de bachillerato y categorizarlas según su función comunicativa nos permitió observar el arraigo de la cultura digital en la cultura escolar.

Las escuelas de bachillerato en las que se realizó la intervención se ubican a no más de una hora del centro de la ciudad de Xalapa, capital del Estado de Veracruz, México. Esto permite a las y los estudiantes que puedan y quieran hacerlo desplazarse a la ciudad capital de manera accesible y aprovechar la oferta cultural y la infraestructura urbana y comercial de la capital.

Todos los planteles visitados son de financiamiento público y tienen modalidades y horarios diversos. Los de horario matutino y vespertino son bachilleratos de modalidad escolarizada con asistencia obligatoria todos los días de la semana, y los de modalidad sabatina o dominical solamente tienen clase un día a la semana. A los siete planteles asisten estudiantes, en su mayoría, de edad típica para el bachillerato—entre 15 y 18 años. Al momento de la intervención, todos cursaban el segundo de seis semestres del bachillerato. En todos los planteles había una representación balanceada de estudiantes de sexo masculino y femenino, pero no fue objeto de esta investigación hacer comparaciones de género. En la Tabla 1 se mencionan los planteles, el municipio en que están ubicados y las encuestas que contestaron los estudiantes—en todos los casos, la participación fue superior al 80 % del número de alumnos por salón.

Tabla 1

Planteles de la EMS considerados en la intervención

| Municipio | Plantel | Modalidad | Encuestas por grupo |
|------------------|------------------|------------------|----------------------------|
| Coatepec | UPAV C | Sabatino | 15 |
| Jilotepec | TEBAEV | Matutino | 22 |
| Naolinco | CECYTEV 4 | Matutino | 25 |
| Tlalnelhuayocan | UPAV T | Dominical | 6 |
| Xalapa (capital) | Artículo Tercero | Vespertino | 32 |
| Xalapa (capital) | CONALEP 162 | Vespertino | 20 |
| Xico | UPAV X | Sabatino | 15 |
| Total | | | 135 |

Nota: Las siglas de los planteles son las siguientes: UPAV, Universidad Popular Autónoma de Veracruz; TEBAEV, Telebachillerato del Estado de Veracruz; CECYTEV, Colegio de Estudios Científicos y Tecnológicos del Estado de Veracruz; CONALEP, Colegio Nacional de Educación Profesional Técnica.

El trabajo de campo consistió en dos visitas a las aulas de siete bachilleratos entre el 8 de febrero y el 20 de mayo de 2025. En todos los casos se observó la clase de *Cultura digital*, impartida en segundo semestre de bachillerato. Además de las observaciones y de una entrevista al docente, que no se reportan en este artículo, se aplicó una encuesta compuesta por 18 ítems repartidos en dos dimensiones, una sobre la experiencia escolar (diez ítems) (Dubet y Martuccelli, 1998) y otra sobre la cultura digital de los estudiantes del nivel medio superior (ocho ítems). Las encuestas fueron contestadas de forma anónima y opcional, con el consentimiento informado de los estudiantes, los docentes del grupo y las autoridades del plantel. Se recopilaron las respuestas de 135 estudiantes.

Para construir el corpus de palabras de la cultura digital de los jóvenes bachilleres, se analizó el ítem 18 de la encuesta, *i.e.*, “escribe entre tres y cinco palabras que consideres propias de la cultura digital de los jóvenes. Si puedes, de forma opcional propón una breve propuesta de definición”. Las respuestas sirvieron para formar un corpus de 293 manifestaciones lingüísticas. Para su análisis, se agruparon en las categorías aquí propuestas. Fueron diez las expresiones que se identificaron como propias de la comunicación técnica, además de 185 frases o palabras de uso interpersonal y 64 palabras en transición. Cuatro registros se dejaron en blanco, y 30 expresiones ingresadas por las y los estudiantes fueron consideradas como improcedentes, pues los alumnos escribieron ‘no sé’, ‘se me olvidó’, ‘te fallé’, ‘chido’, ‘neta’, ‘wey’, ‘raro’, ‘ya estuvo’ o ‘envidia’.

En la categoría de lenguaje técnico, ubicamos ocho palabras distintas o únicas que se refieren a objetos digitales como Google, Word, *hashtags*, *memes* o *selfies*. Dos de estas palabras tuvieron una frecuencia de dos menciones. En la categoría de comunicación interpersonal identificamos 50 manifestaciones lingüísticas únicas que aluden a actitudes, estados de

ánimo, aspiraciones y cuestiones de aspecto personal, roles sociales y formas de nombrar a otras personas. Palabras como *shipear*, *cringe* o *crush* fueron mencionadas diez o más veces por los informantes. Finalmente, en la categoría de transculturación digital de la comunicación se consideraron 22 palabras, entre interjecciones, escritura ideofonemática (Cassany, 2012), préstamos de otros idiomas y palabras resignificadas o que economizan el lenguaje. GPI, por ejemplo, tuvo 11 menciones, IDK seis y DM, OK y Q cuatro cada una. A partir de estas manifestaciones lingüísticas que surgen en el ciberespacio y que las y los estudiantes utilizan como parte de su contexto juvenil, se explica que el lenguaje es un elemento de la cultura digital que contribuye a la construcción de las identidades juveniles que coexisten de manera cotidiana en espacios escolares con pares y docentes.

Resultados y análisis

Para realizar los conteos de los datos obtenidos para esta pregunta, se utilizó Microsoft Excel. Por su parte, a fin de presentar los resultados, se empleó el recurso web NubeDePalabras.es. El análisis de las palabras y frases breves del corpus inició con las tres categorías propuestas en este artículo y sus funciones comunicativas (Tabla 2).

Tabla 2

Categorización de las funciones comunicativas del corpus

| Categoría de análisis | Función comunicativa |
|---|---|
| Comunicación técnica (ocho palabras únicas) | Con fines operativos y técnicos Objeto digital Otras |
| Comunicación interpersonal (50 palabras únicas) | Actitud Estado de ánimo Aspiración e imagen Rol social y personal Para nombrar a los amigos |

| | |
|---|--|
| Transculturación digital de la comunicación (22 palabras únicas) | Economización del lenguaje Resignificación de la palabra Préstamo matemático Interjección Ideofonemática |
| Otras (cuatro palabras) Palabras sin clasificar (30 palabras) | |

En los siguientes apartados se presenta el análisis por palabras de cada categoría y función comunicativa. Se inicia con la más cercana a los orígenes de la cultura digital, cuando imperaba un enfoque técnico. Se sigue con la categoría interpersonal que da cuenta de la relación más social y humana que se da en el Internet, y finalmente se cierra el análisis con las palabras categorizadas como en transición o en cambio (transculturación digital de la comunicación).

Comunicación técnica

En esta categoría, las palabras se agrupan según dos funciones comunicativas: una con sentido operativo (seis palabras) y otra que refiere a objetos digitales (dos palabras, cada una cuenta con dos menciones). En la categoría se contabilizaron diez menciones en total, que equivalen al 3.4 % de las 293 palabras que conforman el corpus total de la investigación. En la Tabla 3 se muestra la distribución de palabras de la categoría comunicación técnica según su función comunicativa, y posteriormente se presenta una selección de palabras con una propuesta de descripción.

Tabla 3

Distribución de palabras de la categoría comunicación técnica

| Función comunicativa | Palabras únicas | % | Menciones | % |
|-----------------------------|----------------------------|----------|------------------|----------|
|-----------------------------|----------------------------|----------|------------------|----------|

| | | | | |
|---------------------|---|------|----|------|
| Operativo o técnico | 6 | 7.06 | 6 | 2.05 |
| Objeto digital | 2 | 2.35 | 4 | 1.37 |
| Total | 8 | 9.41 | 10 | 3.41 |

1. **Meme.** Objeto digital. Dos menciones. Se refiere a una imagen acompañada de un texto en el que usualmente se hace burla de algo o alguien.
2. **Selfie.** Objeto digital. Una mención. La *selfie* es una fotografía que se toma uno mismo. Deriva del inglés *self*.
3. **Google.** Lenguaje técnico. Una mención. Google es un servicio de Internet. Su principal producto es *Google Search*, uno de los motores de búsqueda más utilizados en el mundo.
4. **Hashtag.** Lenguaje técnico. Una mención. Un *hashtag* es un marcador social que se utiliza para rastrear palabras o frases. Es precedido por el símbolo de numeral (#).
5. **IG.** Lenguaje técnico. Una mención. IG es la abreviatura de Instagram, una de las redes sociodigitales más utilizadas—junto con TikTok—por los jóvenes bachilleres.
- 6.

Las palabras de esta categoría son parecidas a las que acompañaron a la cultura digital, incipiente e inicial de los 80 y 90, cuando la computadora irrumpió en la sociedad, impactando a su vez en las formas de hablar de los usuarios de sistemas computacionales. Las manifestaciones lingüísticas de la época se relacionaban en gran medida con el lenguaje informático. Palabras y acrónimos como *arroba*, *diskette*, *hardware*, *http*, *hoja de cálculo*, *impresora*, *Internet*, *monitor*, *mouse*, *ofimática*, *procesador de palabras*, *software*, *teclado*, *unidad central de proceso*, *USB* o *VGA* se incorporaron a la comunicación cotidiana en escuelas, oficinas y otros espacios en los que las computadoras fungían como herramientas de estudio y trabajo.

Además de las palabras operativas o técnicas, en esta categoría también se identificaron dos palabras relacionadas con objetos digitales en un sentido nominal (o de uso sustantivo) para referirse a ‘algo’ que se genera o circula en el ciberespacio, en redes sociales o mensajeros

instantáneos. Las dos palabras de esta función comunicativa son *meme* y *selfie*. En la Figura 1 se muestra una nube con las palabras de la categoría de comunicación técnica.

Figura 1

Palabras de la categoría de comunicación técnica



Comunicación interpersonal

En esta categoría se agrupan palabras con cinco funciones comunicativas. Es la más densa de todas, con 185 menciones, o 63 % del corpus (Tabla 4). Esto sugiere que las palabras de la comunicación interpersonal tienen un sentido de uso más común para los estudiantes de bachillerato, pues las usan para describir actitudes, aspiraciones, roles sociales y estados de ánimo, e incluyen formas de referirse a sus amigos. Los profesores tienen mayor afinidad con palabras de la categoría técnica, lo que en cierto modo dificulta la comunicación en el aula.

Tabla 4

Distribución de palabras de la categoría de comunicación interpersonal

| Función comunicativa | Palabras únicas | % | Menciones | % |
|-----------------------------|------------------------|----------|------------------|----------|
| Actitud | 15 | 17.65 | 52 | 17.75 |
| Aspiración e imagen | 12 | 14.12 | 42 | 14.33 |
| Rol social y personal | 10 | 11.76 | 39 | 13.31 |
| Estado de ánimo | 7 | 8.24 | 34 | 11.60 |
| Referencia a amigos | 6 | 7.06 | 18 | 6.14 |
| | 50 | 58.82 | 185 | 63.14 |

A continuación, se presenta un listado de cinco palabras de esta categoría, junto con una propuesta de definición.

1. **Shippear.** Aspiración e imagen. 15 menciones. *Shippear, shipear* o *chipear* es un verbo que se refiere al deseo de emparejar a dos personas porque se considera que hacen bonita pareja.
2. **Cringe.** Estado de ánimo. Diez menciones. Este término es una voz inglesa que al español se traduce como ‘encogerse’, pero se refiere a una sensación de vergüenza o asco.
3. **Crush.** Rol social y personal. Diez menciones. Este es un sustantivo que se usa para etiquetar a las personas como un ‘amor platónico’.
4. **Stalkear.** Actitud. Ocho menciones. Se usa como un verbo que describe la acción de ‘acosar’ o de vigilar el perfil en redes sociales de alguien.
5. **Fomo.** Estado de ánimo. Siete menciones. Proviene del inglés *fear of missing out*, que traducido al español es “miedo a perderse algo”.

Cuatro palabras adicionales de esta categoría llaman la atención al romper con la tendencia del idioma inglés y representar una forma de visibilizar el Sur Global. Estas tienen sus orígenes en videos de *influencers*, videos cortos o incluso series españolas, lo que evidencia

que en esta categoría las palabras se alejan de lo técnico y responden al carácter globalizante del Internet. Lo anterior da cuenta de la cercanía con otras culturas gracias a la globalización, pero también deja ver que el lenguaje es una manera en que los países latinoamericanos se hacen presentes en el ciberespacio.

Las cuatro palabras que aludimos son *fachero* (aspiración e imagen, tres menciones), usada como sustantivo para referirse a una persona atractiva o con buen estilo, cuyo origen se remonta a países como Argentina, Bolivia y Uruguay; *pai* (para nombrar a los amigos, tres menciones), empleada como un sustantivo para referirse a amigos, cuyo origen puede ser Puerto Rico, donde significa ‘papá’; *la fockin vibra* (para nombrar a los amigos, tres menciones), que, aunque hace uso de una palabra en inglés, suele ser utilizada en series españolas para indicar que una persona es destacada; y el acrónimo *GOAT* (aspiración e imagen con cuatro menciones), que quiere decir ‘*the greatest of all times*’ (el mejor de todos los tiempos). En el contexto juvenil no se trata como tal; se traduce como ‘la cabra’ (Figura 2).

Figura 2

Palabras de la categoría de comunicación interpersonal



Transculturación digital de la comunicación

En la categoría de transculturación digital de la comunicación se ubicaron las palabras que están en tránsito, que están cambiando o transformándose, ya sea porque se presentan de forma economizada o resignificadas, como interjecciones o préstamos, o en expresiones ideofonemáticas. Esta categoría tiene 64 menciones que equivalen al 21.84 % del corpus. En la Tabla 5 se muestra su distribución. Posteriormente, se incluye una selección de palabras representativas de la categoría, con una definición recuperada de las respuestas de las y los estudiantes.

Tabla 5

Distribución de palabras de la categoría de transculturación digital de la comunicación

| Función comunicativa | Palabras | | Menciones | |
|-------------------------------|----------|-------|-----------|-------|
| | únicas | % | | % |
| Economización del lenguaje | 12 | 14.12 | 43 | 14.68 |
| Interjección | 3 | 3.53 | 8 | 2.73 |
| Resignificación de la palabra | 3 | 3.53 | 6 | 2.05 |
| Préstamo matemático | 2 | 2.35 | 4 | 1.37 |
| Ideofonemática | 2 | 2.35 | 3 | 1.02 |
| | 22 | 25.88 | 64 | 21.84 |

1. **IDK.** Economización del lenguaje. Seis menciones. Este acrónimo se emplea para simplificar la frase en inglés *I don't know*, que se traduce al español como ‘no sé’.
2. **DM.** Economización del lenguaje. Cuatro menciones. Se emplea para simplificar la frase en inglés *direct message*, que se traduce al español como ‘mensaje directo’.
3. **El delicioso.** Resignificación de la palabra. Tres menciones. Entre los jóvenes, se usa como sustantivo que funge como sinónimo de ‘sexo’.

4. **X2**. Préstamo matemático. Dos menciones. Se lee ‘por dos’ y quiere decir ‘yo también’.
5. **Quedé trinomio cuadrado perfecto**. Préstamo matemático. Dos menciones. Es una expresión que indica que la persona quedó perpleja.

Al economizar el lenguaje, la escritura y la lectura no siempre se mantienen iguales. WTF se lee como *what the fuck*, al igual que NTP (no te preocupes), pero LOL (*laughing out loud*) se lee ‘lol’. La pronunciación de GPI (gracias por invitar) se hace en español, pero también se escucha una mezcla del inglés con el español: GP se puede decir en inglés como /dʒi pi/, y la i se lee en español. IDK se lee en español, pero DM puede leerse tanto en tanto español como en inglés, lo mismo que POV (*point of view*). Por su parte, OK siempre se lee en inglés. Pronunciar en inglés da estatus, aunque el acrónimo provenga del español, como es el caso de GPI. La pronunciación y el uso de ciertas palabras les sirve a las y los estudiantes para destacar, para mantenerse a la moda, para verse bien.

En el corpus se encontraron cuatro palabras resignificadas en distintos niveles. *Lit*, *i.e.*, literal, que en realidad sería el adverbio *literalmente*. El cambio en esta palabra también podría cumplir con la función de economizar el lenguaje. La palabra *literal* suele reemplazar a la *literalmente*.

Finalmente, está la escritura ideofonemática, que en este grupo de informantes se expresó con XD (dos menciones). Esta combinación de dos letras representa una cara con los ojos cerrados y apretados y una gran sonrisa. Se puede ver al girar la cabeza 90° con sentido levógiro. La Figura 3 presenta la categoría en mención.

Figura 3

Palabras de la categoría de transculturación digital de la comunicación



Conclusiones

En cuanto a la valoración de las categorías de análisis, propuestas en este artículo para ordenar un corpus de palabras recogido en siete bachilleratos mexicanos de la zona limítrofe de Xalapa, la capital de Veracruz, concluimos que la estructura de corte histórico fue útil, pues evidencia el sentido actual de la cultura digital de las y los jóvenes estudiantes, sus orígenes técnicos y su transculturación hacia un lenguaje más contracultural. Por el lado técnico de la cultura digital, se observa que este tipo de palabras se mantienen presentes en las manifestaciones lingüísticas de los jóvenes bachilleres, si bien de forma moderada, pues solamente un 9.41 % del corpus se sigue refiriendo a objetos digitales como la *selfie* o el meme, y a nociones operativas o técnicas del campo informático y computacional en relación con *software* y aplicaciones de uso frecuente en el bachillerato, como Google, Word o Instagram. Esto evidencia que la cultura digital actual es menos técnica y operativa que la que se definió en las décadas de los 80 y 90.

La segunda categoría de análisis incluye las que se han arraigado en las formas de ser actuales, que ya son comunes y aceptadas no solo por jóvenes, sino también por usuarios de redes sociales en general. Estas frases y palabras son las que se usan para indicar actitudes y

estados de ánimo, como *cringe* o FOMO; aspiraciones, como *shipear*; roles sociales, como GOAT; y formas de nombrar a los amigos, como *bro*.

El tercer grupo, *i.e.*, las palabras en tránsito o en proceso de construcción y aceptación más amplia, incluye formas para economizar el lenguaje mediante acrónimos, siglas, reducciones de palabras o escritura ideofonemática, como es el caso de *literal*, en lugar de *literalmente*; POV para decir ‘punto de vista’, X2 para decir ‘también’; y XD para incluir una risa en mensajes de texto. También hay palabras que se están resignificando entre los jóvenes, como *delicioso*, *detonar* o *six-seven*. Este grupo de palabras, propias de la transculturación digital, ocupó una cuarta parte del corpus, lo que podría explicarse a partir del uso intenso de redes sociales y otros servicios digitales por parte de los jóvenes, donde voces de influencia de diferentes geografías se presentan ante sus audiencias con mensajes que penetran, tanto en forma como en fondo, la cultura digital de manera diferenciada y sesgada en términos de género, clase y origen social.

En relación con el análisis de las manifestaciones lingüísticas de las y los estudiantes de bachillerato, advertimos que el ciberespacio ha logrado que el inglés se presente como un lenguaje cercano a la juventud; si bien es cierto que se han desdibujado las fronteras lingüísticas de lo digital y físico, de lo informático, mediático y comunicativo. En el aula, ahora emergen fronteras comunicativas entre docentes y estudiantes, particularmente relacionadas con las brechas generacionales.

A la luz de los resultados, se hace evidente que el inglés es el lenguaje hegemónico, en parte respondiendo a las tendencias de producción y consumo de contenido, pero también a las interacciones entre las personas y el *software* que surgen en el ciberespacio. En el contexto social globalizado en el que las y los estudiantes construyen su identidad, el inglés se ha convertido en un lenguaje próximo que, además de dotarlos de cierto capital lingüístico por su cotidiano, se va asumiendo como parte de la identidad y de la cultura digital. En este sentido, cabe reflexionar sobre la identidad global de los jóvenes frente a los recursos

educativos y el contenido que la escuela puede brindar, en contraste con la información que los jóvenes consumen y crean en el ciberespacio.

La investigación de Llano (2024), con estudiantes de primer semestre de una carrera de la Universidad Mayor de San Simón de la ciudad de Cochabamba, Bolivia, presenta algunas similitudes con la presente investigación. Pese que la muestra fue distinta tanto en rango de edad como en nivel educativo, e incluso con miles de kilómetros de diferencia, algunas manifestaciones fueron similares, como *shippear*, *stalkear*, *delicioso*, *outfit*, *selfie*, *aesthetic*, *streaming* y *hate*, por mencionar algunas.

Como trabajos futuros, queda recuperar los análisis de las palabras que usan los jóvenes bachilleres en el espacio digital con propósitos violentos (Gutiérrez *et al.*, 2025) o de producciones literarias (Corona *et al.*, 2024), que ya hemos analizado en otros espacios para probar si la categorización empleada con el corpus funciona y diferencia las palabras en torno al sentido comunicativo y evolutivo de la cultura digital, esperando que sean las categorías interpersonales y de transculturación digital las que agrupen el mayor número de palabras, dejando no en el pasado, pero sí en un menor número, a las que tienen un sentido principalmente técnico u operativo.

De igual forma, valdría la pena realizar una exploración más profunda de los sentidos de comunicación que los estudiantes otorgan a estas manifestaciones lingüísticas en el contexto escolar. Su empleo para la comunicación con docentes y autoridades, así como para la interacción con sus pares, el establecimiento de relaciones afectivas, el posicionamiento ante ciertas temáticas sociales, el uso de plataformas educativas y el consumo del contenido propio de las clases, podrá servir de evidencia para esbozar la identidad juvenil y la cultura digital de los jóvenes de bachillerato.

Como medio de comunicación, interacción y transculturación digital, el lenguaje consolida, expande y transforma la cultura digital de los estudiantes de bachillerato, trascendiendo las reglas gramaticales, ortográficas y de pronunciación, así como los sentidos semánticos y

léxicos de las palabras y frases que circulan por Internet y se usan tanto dentro como fuera del entorno digital. Las formas de comunicación en las aulas de bachillerato deberían buscar flexibilizarse y adaptarse según el interlocutor, además de romper estereotipos de formalidad e incorporar nuevos significados que la comunidad estudiantil dota de sentido por modas y resignificaciones locales que el ciberespacio ha convertido en globales.

Declaratoria de uso de IAGen

Finalmente, sobre el empleo de inteligencia artificial generativa en la elaboración de este artículo, declaramos haber usado ChatGPT (versión 5 Pro) para la traducción al inglés y al portugués del resumen. No usamos herramientas basadas en modelos de lenguaje de gran tamaño (LLMs) para procesar datos ni escribir o corregir el texto.

Reconocimientos

Esta investigación es parte del proyecto *Cultura digital en el aula de bachillerato: exploración de sus manifestaciones*, consignada en el Sistema de Registro y Evaluación de la Investigación de la Dirección General de Investigaciones de la Universidad Veracruzana con el número de proyecto 394392025128.

Referencias

Bauman, Z. (2005). *Identidad*. Editorial Losada.

Berger, P. y Luckmann, T. (2012). *La construcción social de la realidad*. Amorrortu.

Casillas, M. A., & Ramírez, A. (2015). *Génesis de las TIC en la Universidad Veracruzana: Ensayo de periodización*. Editorial Tintable.

Cassany, D. (2012). *En línea: Leer y escribir en la red*. Editorial Anagrama.

Castells, M. (2009). *Comunicación y poder*. Alianza Editorial.

Castillo, E. A., & Angulo, M. (2024). Efectos comunicativos del ciberlenguaje en estudiantes de la licenciatura en idiomas. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(1), 3943-3961. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i6.15135

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>

Crystal, D. (2001). *Language and the Internet*. Cambridge University Press.

Dubet, F., y Martuccelli, D. (1998). *En la escuela: sociología de la experiencia escolar*. Losada. <https://www.uv.mx/mie/files/2012/10/en-la-escuela.pdf>

Espinoza, A., Barrios, P., Brito, A., Galdames, V., Leal, F., Maldonado, A., & Torres, J. (2025). Barreras léxicas entre docentes milenial y estudiantes alfa en segundo ciclo básico de escuelas particulares subvencionadas de la comuna de Curicó. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 24(55), 85-102. <https://dx.doi.org/10.21703/rexe.v24i55.3028>

Ferrández, T., & Belda, M. (2025). La influencia del lenguaje virtual en la ortografía y la redacción de textos en adolescentes. *Revista Docentes 2.0*, 14(2), 73-81. <https://doi.org/10.37843/rted.v18i1.523>

Freire, P. (2005). *La pedagogía del oprimido* (2a ed.). Siglo Veintiuno Editores.

González, J. R. (2025). La cultura digital docente como proceso de transición permanente en la educación superior. En J. J. Gutiérrez, A. León, A. López & P. Román (Eds.), *Competencias digitales en educación: innovación y retos en la era digital* (pp. 329-351). Dykinson. <https://doi.org/10.14679/4022>

Gutiérrez, C. S., Ramírez, A., y Corona, A. (2025). Palabras tóxicas: violencia verbal en el contexto digital. En Ó. F. López & A. Vázquez (Coords.), *Violenci@ en la Red* (pp. 75–91). Lambda.

Llano, M. A. (2024). Neologismos y anglicismos usados por la generación Z en la interacción cotidiana por la influencia de las redes sociales. *Revista Kipus Científicus*, 2(2). 11-25 <https://revistas.umss.edu.bo/index.php/kipus-cientificas/article/view/1097>

Nevárez, L., González, J., y Rizzo, E. (2025). Impacto en el ámbito profesional y estrategias didácticas para el desarrollo de habilidades lingüísticas en el nivel superior: mejora de las competencias comunicativas. *Reincisol*, 4(7), 1431-1456. [https://doi.org/10.59282/reincisol.V4\(7\)1431-1456](https://doi.org/10.59282/reincisol.V4(7)1431-1456)

Ramírez, A. (2023). *Cultura Digital en el Marco Curricular Común de la Educación Media Superior*. COBAEV.

Salamanca, S., & Salamanca, L. (2025). Las redes sociales y la influencia del ciberlenguaje en el contexto educativo. *Revista dialéctica*, 3(25), 747-764.

<https://doi.org/10.56219/dialctica.v2i25.3994>

Secretaría de Educación Pública (SEP) (2019). *La Nueva Escuela Mexicana: principios y orientaciones pedagógicas*. SEP.

<https://dfa.edomex.gob.mx/sites/dfa.edomex.gob.mx/files/files/NEM%20principios%20y%20orientacio%C3%ADn%20pedago%C3%ADgica.pdf>

Secretaría de Educación Pública (SEP) (2022). *Rediseño del Marco Curricular Común de la Educación Media Superior 2019–2022*. Dirección Académica del CETI.

<https://direccionacademica.ceti.mx/docs/Publicaciones/MCC/Redise%C3%B1o%20del%20MCCEMS.pdf>

Secretaría de Educación Pública (SEP) (2025a). *Modelo Educativo 2025: Marco Curricular Común de la Educación Media Superior (MCCEMS)*. SEP.

https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/1023480/2025_1_BN_MODELO_EDUCATIVO_2025_MCCMS.pdf

Secretaría de Educación Pública (SEP) (2025b). *Cultura Digital: Marco Curricular Común de la Educación Media Superior, Modelo Educativo 2025* (1a ed.). SEP.

https://dgb.sep.gob.mx/storage/recursos/2025/09/Funa9XEQmp-MCC_CULTURA-DIGITAL.pdf

Yasaca, N. E., Alcívar, G. E., Pérez, J.A., Malavé, L. A., y Almeida, M. F. (2025). El Impacto de las Redes Sociales en la Evolución del Lenguaje. *Ciencia y Reflexión. Revista Científica y Multidisciplinaria*, 4(3), 31-46. <https://doi.org/10.70747/cr.v4i3.396>