

**Percepciones sobre la violencia digital en los estudiantes de educación media de la
Institución Educativa José María Cabal del municipio de Buenaventura (Valle del
Cauca).**

Lilia Yoana Cuero Castro

Fredy Leonardo Reyes Albarracín, PhD.

Programa de comunicación

Maestría en comunicación, culturas digitales y visualización de datos

Facultad de Comunicación

División de ciencias de la comunicación y la creación

Universidad Santo Tomás

Bogotá D.C., 2026

Tabla de contenido

1. Resumen de la propuesta.....	5
2. Abstract	5
3. Palabras clave.....	7
4. Problema de investigación	7
4.1 Descripción del problema	7
4.2 Delimitación del problema:.....	11
5. Pregunta de investigación.....	12
6. Estado de arte	12
6.1 Referentes internacionales audiovisuales	12
6.2 Referentes latinoamericanos	12
6.3 Referentes nacionales audiovisuales.....	13
6.4 Buenaventura contexto local.....	14
7. Justificación.....	14
8. Objetivo.....	16
8.1 General.....	16
8.2 Objetivos específicos	16
9. Marco teórico, conceptual y referencia	16
9.1 Cultura digital y juventudes	17
9.2 Violencia digital y ciberacoso.....	18
9.3 Percepción de la violencia digital en adolescentes	19
9.4 Consecuencias emocionales y sociales	20
9.5 Marco conceptual	20
9.5.1 Violencia digital.....	21
9.5.2 Ciberacoso o cyberbullying	21
9.5.3 Percepción de la violencia digital	22
9.5.4 Adolescentes y experiencias digitales.....	22
9.5.5 Factores relacionados con la percepción de la violencia digital	23

9.6 Marco Normativo	24
9.6.1 Ley 1620 de 2013.....	24
9.6.2 Decreto 1965 de 2013	25
9.3.6 Ley 2489 de 2025.....	25
9.6.4 Relación del marco normativo con la investigación	26
10. Diseño metodológico.....	26
10.1 Población y muestra.....	27
10.2 Técnicas e instrumentos.....	27
10.3 Análisis de la información	27
10.4 Consideraciones éticas	28
10.5 Componente de creación.....	28
11. Resultados	29
11.1 Resultados cuantitativos.....	29
11.1.1 Características de los participantes	29
11.1.2 Análisis Confiabilidad del instrumento	33
11.1.2 Dimensión 1. Reconocimiento de conductas frente a la violencia digital.	34
11.1.3. Dimensión 2. Gravedad percibida de la violencia digital.	36
11.1.4 Dimensión 3. Normalización de la violencia digital.....	37
11.1.5 Dimensión 4. Conocimiento sobre rutas de atención y actuación frente a la violencia	39
11.1.6 Dimensión 6. Prevención y apoyo institucional de la violencia digital.	43
11.2 Resultados cualitativos.....	45
11.2.1 Comprensión de la violencia digital	45
11.2.2 Manifestaciones y experiencias de violencia digital.....	46
11.2.4 Reconocimiento de las situaciones de violencia digital.....	48
11.2.5 Normalización de la violencia digital: “broma” y “recocha”	50
11.2.6 Afrontamiento y búsqueda de apoyo	51
11.2.7 Propuestas de prevención.....	52
12. Hallazgos	54
13. Conclusiones	58
14. Referencias.....	61
15. Anexos 15.1 Anexo A. Instrumento de encuesta	63

15.2 Anexo B. Guía de preguntas para el grupo focal.....	64
15.3 Anexo C. Documental El ciberbullying y la convivencia digital en la Institución Educativa José María Cabal	65
El ciberbullying y la convivencia digital en la Institución Educativa José María Cabal ...	65

1. Resumen de la propuesta

Esta investigación analiza las percepciones sobre la violencia digital entre los estudiantes de educación media de la Institución Educativa José María Cabal, ubicada en el Distrito Especial de Buenaventura, Valle del Cauca. El estudio surge del interés por comprender cómo los jóvenes reconocen, interpretan y viven diferentes situaciones de violencia en los entornos digitales, especialmente aquellas relacionadas con los insultos, las burlas, la difusión de contenidos sin consentimiento y otras formas de agresión que pueden afectar la convivencia escolar.

En el componente cuantitativo participaron 198 estudiantes de los grados décimo y undécimo, quienes respondieron un cuestionario de 24 ítems con escala de Likert. El instrumento obtuvo un Alfa de Cronbach de 0,854, lo que evidencia una adecuada consistencia interna, para el componente cualitativo se realizaron dos grupos focales con la participación de 14 estudiantes, Sus aportes permitieron profundizar en las experiencias y en las formas en que los jóvenes comprenden e interpretan la violencia digital.

Esta manera de interpretar algunas situaciones puede hacer que ciertas conductas no sean reconocidas fácilmente como formas de violencia. sin embargo, los grupos focales también evidenciaron una situación que resulta especialmente relevante: algunas agresiones pueden ser interpretadas como “broma” o “recocha”, dependiendo de la relación entre los compañeros, el contexto y la intención que se atribuya a la situación. Esta percepción puede dificultar el reconocimiento de determinadas conductas como formas de violencia.

Los resultados permitieron reconocer la importancia de fortalecer la educación para la convivencia digital, la sensibilización frente a las consecuencias de las agresiones en línea y el acompañamiento de las familias y de la institución educativa, como componente de creación, la investigación dio lugar al documental El ciberbullying y la convivencia digital en la Institución Educativa José María Cabal, La pieza audiovisual recoge y visibiliza las voces de estudiantes, docentes, directivos de la institución, padres de familia y un integrante del comité

de ciberacoso de Buenaventura, quienes aportan diferentes perspectivas sobre el ciberbullying y la convivencia en los entornos digitales.

2. Abstract

This research analyzes perceptions of digital violence among upper secondary school students at José María Cabal Educational Institution, located in the Special District of Buenaventura, Valle del Cauca. The study emerged from an interest in understanding how young people recognize, interpret, and experience different situations of violence in digital environments, particularly those involving insults, teasing, the dissemination of content without consent, and other forms of aggression that may affect school coexistence.

The quantitative component involved 198 students from tenth and eleventh grades, who completed a 24-item questionnaire using a Likert scale. The reliability of the instrument yielded a Cronbach's alpha of 0.854, indicating adequate internal consistency. For the qualitative component, two focus groups were conducted with 14 students. Their contributions provided deeper insight into the experiences, meanings, and ways in which young people interpret digital violence.

The results show that students recognize different behaviors as forms of digital violence and are aware of their possible emotional and social consequences. However, the focus groups also revealed a particularly relevant issue: some aggressive behaviors may be interpreted as a "joke" or as playful teasing, depending on the relationship between classmates, the context, and the intention attributed to the situation. This perception may make it difficult to recognize certain behaviors as forms of violence.

Based on these findings, the study highlights the importance of strengthening digital citizenship education, raising awareness of the consequences of online aggression, and promoting support from families and the educational institution. As a creative component, the research resulted in the documentary *Cyberbullying and Digital Coexistence at José María Cabal Educational Institution*, an audiovisual piece that brings together and highlights the voices of students, teachers, school administrators, parents, and a member of the

Cyberbullying Committee in Buenaventura in relation to the phenomenon of cyberbullying and forms of coexistence in digital environments.

3. Palabras clave

Cultura digital, violencia digital, ciberbullying, educación, juventud, convivencia.

4. Problema de investigación

4.1 Descripción del problema

El uso cotidiano de las tecnologías y las redes sociales ha transformado la manera en que las personas se relacionan y se comunican. Estos espacios también han dado lugar a nuevas formas de agresión que pueden afectar la vida personal, social y escolar de quienes las experimentan. La violencia digital puede presentarse mediante insultos, burlas, exclusión, suplantación de identidad, difusión de fotografías o información sin consentimiento, amenazas y otras conductas realizadas a través de redes sociales, servicios de mensajería, videojuegos en línea y otras plataformas digitales (Henry & Powell, 2018; Citron, 2014; Jane, 2017), a nivel mundial uno de cada diez niños ha sido víctima de ciberacoso, con efectos negativos sobre su salud mental y desempeño escolar.

Según ONU Mujeres (2022), una de cada tres mujeres ha vivido alguna forma de violencia digital, esto demuestra que la agresión simplemente no se da en espacios físico, sino que también ocurre en los entornos virtuales. De igual manera, UNESCO (2021) informo que el 73% de las mujeres periodistas ha sido agredida digitalmente, lo que indica que la violencia digital tiene un fuerte componente de género.

En el caso de niños, niñas y adolescentes, UNICEF (2022) señala que uno de cada cinco jóvenes entre 12 y 17 años ha sido víctima de ciberacoso. Esto no solo afecta su bienestar emocional, sino que también su desempeño escolar y su confianza para participar en espacios digitales seguros. Para Hinduja y Patchin (2015), el ciberacoso es una forma de violencia que antes se veía en las aulas de clases, ahora se trasladó al internet generando dolor, exclusión y humillación pública.

La investigadora Sonia Livingstone (2017) señala que las niñas, niños y adolescentes enfrentan cada vez nuevos riesgos en los ecosistemas digitales; cada vez más expuestos a contenidos dañinos como pérdida de privacidad y situaciones de intimidación digital. Por eso, insiste en que las escuelas, las familias y los gobiernos deben de unirse y trabajar juntos para Aunar fuerzas de fortalecimiento en la educación digital y el uso responsable de las tecnologías.

Otras autoras, como Banet-Weiser (2018) y Jane (2017), explican que estas violencias digitales también están estrechamente ligadas al odio, el machismo y las desigualdades que ya existen en nuestra sociedad. Aunque Las redes sociales ofertan oportunidades para expresarse y conectar con otras personas, también se han convertido en espacios donde se normalizan las agresiones y se repiten viejas formas de discriminación.

Manuel Castells (2009) describe esta transformación como parte de una sociedad en red, donde la comunicación se propaga a gran velocidad y las relaciones de poder se transforman, poniendo en evidencias conflictos internos que antes quedaban ocultos. La violencia digital deja de ser un acontecimiento aislado para volverse en una experiencia que se sumerge en la cotidianidad educativa y nos invita a repensar como educamos y como cuidamos a la comunidad estudiantil.

María Antonia Fueyo (2011) indica que los estudiantes no son solo nativos digitales. Aunque han crecido entre pantallas, redes sociales y dispositivo, eso no quiere decir que comprende en totalidad como es el funcionamiento ni los riesgos que implican. Muchas veces, terminan siendo cautivos de las mismas plataformas digitales que usan para aprender, socializar o entretenerse. Esta contradicción de tener habilidad en manejo de tecnología, pero sin un pensamiento crítico pone en evidencia por que tantas escuelas se sienten desbordadas al intentar acompañar y proteger a sus estudiantes frente a las violencias que también habitan los entornos digitales.

Carles Feixa (2014, 2023) muestra que las y los jóvenes construyen su identidad y sentido de pertenencia en las redes sociales, espacios donde pueden expresarse y ser vistos, pero también donde quedan expuesto. En América Latina, estas experiencias se viven con mayor complejidad por las desigualdades sociales, la brecha digital y la falta de una formación crítica

frente a los medios. Maritza Urteaga (2018) amplía esta mirada al mostrar que muchos jóvenes, especialmente quienes viven en zonas rurales o cargan con estigmas sociales, enfrentan vulnerabilidades que también se trasladan al mundo digital, reproduciendo formas de exclusión y de violencia.

Los datos regionales de América latina confirman la dimensión del problema: las tasas de cibervictimización en estudiantes oscilan entre 3,5 % y 17,5 %, y las de ciberagresores entre 2,5 % y 58 %. En Chile, 11,4 % de adolescentes se declaran víctimas y 12,5 % agresores; en Colombia, 10,7 % víctimas y 2,5 % agresores; y en México, el 20,9 % de los usuarios de Internet reporta haber sufrido ciberacoso (INEGI, 2023).

Asimismo, Hablar de violencia digital en las escuelas colombianas es hablar de un país que aún está aprendiendo a convivir con la tecnología. Las aulas, que alguna vez fueron espacios cerrados y tangibles, hoy se extienden hasta las pantallas de los teléfonos y los computadores. Allí, entre mensajes, fotos y publicaciones, también se tejen historias de dolor, de burla y de silencio. El Ministerio de Educación (2025) ha registrado más de 11.000 casos de acoso y ciberacoso escolar en los últimos años; cifras que no solo revelan un problema, sino la urgencia de repensar cómo estamos educando para habitar el mundo digital.

Esteban Morales (2023) cuenta que, aunque se ha investigado sobre la violencia en redes, aún falta comprender las raíces más hondas del problema: esas que tienen que ver con la desigualdad, la cultura y las formas de relacionarnos. Corro Borrero y López Rodríguez (2021) hablan del ciberacoso como una violencia integral, que no solo daña con palabras o imágenes, sino que afecta la autoestima, la convivencia y el sentido de comunidad.

Desde su trabajo con adolescentes, Palacio Chavarriaga y su equipo (2020) muestran que muchos jóvenes no reconocen cuándo están siendo violentados o cuándo ellos mismos violentan.

Todas estas investigaciones apuntan a una misma realidad: Colombia está enfrentando un tipo de violencia que no se ve a simple vista, pero que deja marcas profundas en quienes la viven. Falta teoría, falta escucha y falta una escuela que enseñe no solo a conectarse, sino a cuidarse.

En medio de las cifras y los informes, este problema también tiene rostros, nombres y silencios que esperan ser comprendidos.

No obstante, en el Valle del Cauca, el ciberbullying se ha convertido en una de las expresiones más visibles de la violencia escolar contemporánea. Las redes sociales, los grupos de mensajería y las plataformas digitales han ampliado los espacios donde se reproducen prácticas de burla, exclusión y hostigamiento entre estudiantes. Lo que antes ocurría dentro de las aulas hoy trasciende los muros escolares y se instala en los teléfonos y pantallas, afectando la convivencia y el bienestar emocional de niñas, niños, adolescentes y jóvenes.

De acuerdo con la Secretaría de Educación del Valle del Cauca (2024), los comités de convivencia escolar del departamento han reportado un aumento sostenido de los casos de acoso digital, especialmente en municipios como Buenaventura, Cali, Palmira y Buga, donde la conectividad es mayor y el acceso a redes sociales comienza desde edades tempranas. Estos reportes muestran que las agresiones digitales incluyen difusión de imágenes sin consentimiento, insultos en línea, exclusión en grupos de chat y amenazas por redes sociales.

Sumado a lo anterior, en Buenaventura, la violencia que afecta a la comunidad, hoy también se extiende al mundo digital. Las plataformas, los grupos de WhatsApp y las redes sociales como Facebook, Instagram y TikTok se han convertido en espacios donde estudiantes pueden sufrir acoso, exclusión o amenazas que van más allá del entorno escolar tradicional.

En septiembre de 2024, la Secretaría de Etnoeducación del Distrito se fundó el Comité de Ciberbullying, una iniciativa destinada a prevenir y atender casos de acoso repetitivo en internet entre estudiantes, lo que pone en evidencia la preocupación por este tipo de violencia en el ámbito local (Alcaldía de Buenaventura, 2024).

A su vez, la Procuraduría General de la Nación (2023) alertó que 12 de cada 16 instituciones educativas del distrito se han visto permeadas por diferentes formas de violencia escolar, incluyendo el uso de armas, el consumo de drogas y los enfrentamientos entre grupos de jóvenes afuera de las instituciones educativas. Estos datos reflejan un entorno educativo en tensión, donde las violencias tradicionales comienzan a mezclarse y propagarse en la virtualidad.

La situación se agrava por otros factores estructurales del territorio. En la vereda La Gloria, por ejemplo, se reportó que aproximadamente el 20 % de los estudiantes abandonaron las aulas debido a amenazas de reclutamiento forzado, lo que demuestra cómo el miedo y la inseguridad impactan directamente el derecho a la educación (Noticias RCN, 2024).

Aunque aún no existen cifras oficiales sobre la prevalencia del ciberacoso o la violencia digital específicamente en Buenaventura, la evidencia disponible sugiere un panorama de alta vulnerabilidad: un ecosistema escolar donde la violencia cotidiana, la desigualdad social y las dinámicas del conflicto armado se entrelazan con nuevas formas de agresión mediadas por la tecnología. En este contexto local, la violencia digital no puede verse como un fenómeno aislado, forma parte de un sistema de exclusión social, silencio y desprotección que atraviesa la vida de niños, niñas y adolescentes.

4.2 Delimitación del problema:

La investigación se delimita al contexto educativo de la Institución Educativa José María Cabal, ubicada en el Distrito Especial de Buenaventura, Valle del Cauca. El estudio se desarrolló durante el año lectivo 2026 y estuvo dirigido a estudiantes de educación media, específicamente de los grados décimo y undécimo.

La investigación se centró en conocer las percepciones de los estudiantes frente a la violencia digital, teniendo en cuenta la manera en que reconocen sus manifestaciones, interpretan sus posibles consecuencias y responden ante este tipo de situaciones en los entornos digitales.

En este marco, el estudio no busca establecer la prevalencia de la violencia digital en toda la población estudiantil de Buenaventura, sino comprender cómo este fenómeno es percibido por los estudiantes de la institución seleccionada, a partir de la información obtenida mediante el cuestionario y los grupos focales.

La investigación se desarrolló durante el año lectivo 2026 y tuvo como escenario la Institución Educativa José María Cabal, ubicada en el Distrito Especial de Buenaventura, Valle del Cauca.

5. Pregunta de investigación

¿Cuáles son las percepciones sobre la violencia digital entre los estudiantes de la Institución Educativa José María Cabal durante el año lectivo 2026, en el Distrito Especial de Buenaventura, Valle del Cauca (Colombia)?

6. Estado de arte

6.1 Referentes internacionales audiovisuales

Diferentes producciones audiovisuales han abordado las problemáticas relacionadas con el ciberbullying a nivel internacional, la violencia digital y las consecuencias emocionales en jóvenes y adolescentes en los entornos educativos. Uno de los referentes más importantes es el documental *Dark Cloud: The High Cost of Cyberbullying*, el cual expone cómo el acoso digital puede afectar la salud mental, la autoestima y la vida cotidiana de las víctimas hasta incluso llegar a provocar el suicidio. A través de testimonios, entrevistas, recursos audiovisuales y archivos audiovisuales el documental construye una narrativa emocional y reflexiva sobre las consecuencias de la violencia.

Otro referente internacional es *Audrie & Daisy*, documental que aborda experiencias de dos jóvenes víctimas de violencia digital y el impacto emocional y psicológico que generan las ataques en redes sociales. La producción utiliza testimonios íntimos y un ambiente emocional que en vuelve al espectador generando una cercanía íntima al mismo tiempo sensibiliza sobre las consecuencias del ciberbullying en la vida de los adolescentes.

Estas producciones aportan al proyecto audiovisual un arco narrativo al mismo tiempo relacionado con la construcción emocional de los testimonios, y como es la percepción del impacto psicológico del ciberbullying en los entornos escolares.

6.2 Referentes latinoamericanos

En el contexto latinoamericano, el documental *Sicariato Digital* reflexiona sobre las diferentes formas de violencia que se desarrollan en entornos digitales y redes sociales. Aunque aborda

principalmente problemáticas de violencia mediática y agresión en plataformas digitales, se considera un referente importante para comprender cómo internet se ha convertido en un nuevo escenario de conflicto y exposición pública.

A nivel narrativo, este tipo de producciones integran testimonios, análisis sociales y recursos visuales relacionados con plataformas digitales, permitiendo construir un producto audiovisual contemporáneo sobre las dinámicas de violencia en internet.

Este antecedente aporta al proyecto una mirada regional sobre el uso de las redes sociales y sus efectos en las relaciones humanas y sociales.

6.3 Referentes nacionales audiovisuales

En Colombia, aunque no existen muchas producciones documentales centradas exclusivamente en el ciberbullying escolar, sí se han desarrollado contenidos audiovisuales, campañas y especiales educativos relacionados con convivencia digital, riesgos en internet y violencia en redes sociales.

Entre los principales referentes se encuentra la estrategia:

En TIC Confío

desarrollada por el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones de Colombia, la cual promueve el uso seguro y responsable de internet en niños, adolescentes y jóvenes. Esta iniciativa ha producido contenidos audiovisuales, charlas, campañas digitales y piezas educativas enfocadas en problemáticas como:

- ciberacoso
- sexting
- grooming
- convivencia digital

Asimismo, contenidos emitidos por **RTVC Sistema de Medios Públicos y Señal Colombia** han abordado temas relacionados con ciudadanía digital, convivencia escolar y riesgos en

redes sociales desde formatos periodísticos y educativos. Estas producciones utilizan entrevistas, testimonios y recursos visuales digitales para sensibilizar sobre el impacto de la violencia en internet en jóvenes y contextos educativos.

Como referentes audiovisuales, estos contenidos aportan al presente documental elementos narrativos relacionados con la construcción testimonial, el uso de recursos visuales asociados a las redes sociales y el abordaje pedagógico de la convivencia digital en Colombia.

6.4 Buenaventura contexto local

En el contexto de Buenaventura, no se identifican antecedentes audiovisuales centrados específicamente en el fenómeno del ciberbullying y la convivencia digital en instituciones educativas. Esta ausencia de producciones audiovisuales evidencia la necesidad de generar narrativas locales que permitan visibilizar cómo las dinámicas digitales están impactando las relaciones escolares y juveniles en el territorio.

Por esta razón, el presente documental llamado Ciberbullying y la convivencia digital en Buenaventura busca aportar una mirada contextualizada desde Buenaventura, integrando testimonios, experiencias estudiantiles y voces institucionales con el fin de reflexionar sobre la convivencia escolar en la era digital en Buenaventura.

7. Justificación

Actualmente la forma de relacionarse los adolescentes y jóvenes es a través de los entornos digitales, allí también se presenta violencia digital. Las redes sociales, las aplicaciones de mensajería y otras plataformas digitales hacen parte de su vida cotidiana y, al mismo tiempo que facilitan la comunicación, también pueden convertirse en espacios donde se presentan burlas, insultos, difusión de contenidos sin consentimiento, exclusión y otras formas de agresión.

En el contexto escolar, comprender cómo los estudiantes perciben estas situaciones resulta importante porque no todas las conductas son interpretadas de la misma manera. Una agresión puede ser reconocida como tal por quien la recibe, mientras que para otras personas puede

presentarse como una broma, un juego o una forma de recocha. Esta diferencia en la manera de interpretar las situaciones puede dificultar su reconocimiento y contribuir a que algunas conductas sean minimizadas.

Por esta razón, esta investigación se realizó con estudiantes de los grados décimo y undécimo de la Institución Educativa José María Cabal, en Buenaventura, con el propósito de analizar sus percepciones sobre la violencia digital durante el año lectivo 2026. El estudio permitió acercarse a la problemática desde la perspectiva de los propios estudiantes, reconociendo tanto las tendencias generales encontradas en la encuesta como las experiencias, opiniones y significados expresados durante los grupos focales.

En cuanto a su aplicación, los resultados permiten identificar aspectos que pueden ser considerados en futuras acciones de prevención y formación dentro de la comunidad educativa. Los estudiantes consideran que es importante contar con personas de confianza a quienes acudir y propusieron acciones como charlas, campañas de sensibilización, reglas claras y mayor acompañamiento familiar e institucional. Estos resultados hacen visible la necesidad de continuar fortaleciendo espacios de diálogo y educación para una convivencia digital más consciente.

La investigación también tiene un aporte metodológico, ya que la combinación de los componentes cuantitativo y cualitativo permitió observar el fenómeno desde dos perspectivas complementarias. La encuesta aplicada a 198 estudiantes permitió identificar tendencias generales en sus percepciones, mientras que los dos grupos focales, con 14 estudiantes participantes, permitieron profundizar en situaciones concretas, emociones, formas de interpretación y experiencias relacionadas con la violencia digital.

Finalmente, el componente de creación aporta una dimensión audiovisual al proceso investigativo. La pieza audiovisual busca convertir parte de los resultados y de las voces de los estudiantes en una narrativa que permita visibilizar la problemática desde el contexto escolar de Buenaventura. De esta manera, la investigación no se limita a describir las percepciones encontradas, sino que busca generar un recurso que pueda contribuir a la reflexión sobre las formas de relacionarse en los entornos digitales.

8. Objetivo

8.1 General

Analizar las percepciones sobre la violencia digital entre los estudiantes de la Institución Educativa José María Cabal durante el año lectivo 2026, en el Distrito Especial de Buenaventura, Valle del Cauca (Colombia).

8.2 Objetivos específicos

- Cuantificar las percepciones sobre la violencia digital ente los estudiantes de la institución Educativa José María Cabal durante el año lectivo 2026, en el Distrito Especial de Buenaventura, Valle del Cauca (Colombia).
- Comprender las percepciones sobre la violencia digital ente los estudiantes de la institución Educativa José María Cabal durante el año lectivo 2026, en el Distrito Especial de Buenaventura, Valle del Cauca (Colombia).
- Crear una pieza audiovisual que visibilice las percepciones de los estudiantes sobre las violencias digitales en la Institución Educativa José María Cabal, mostrando cómo este fenómeno se manifiesta y afecta la convivencia escolar.

9. Marco teórico, conceptual y referencia

Comprender la violencia digital entre adolescentes requiere mirar más allá de las acciones que ocurren en una pantalla. Las redes sociales y las plataformas digitales hacen parte de las formas cotidianas de comunicación y relación entre los jóvenes, por lo que las experiencias que ocurren en estos espacios también pueden influir en la manera en que construyen sus relaciones, interpretan determinadas situaciones y responden frente a ellas.

En esta investigación, el concepto de percepción ocupa un lugar central, ya que el interés no se limita a identificar qué conductas pueden considerarse violencia digital, sino a comprender cómo los propios estudiantes las reconocen, las interpretan y les atribuyen significado. La percepción puede entenderse como un proceso mediante el cual las personas organizan e

interpretan la información que reciben de su entorno y construyen una comprensión de aquello que experimentan. Vargas (2014), retomando a Allport et al. (1974), plantea la percepción como un proceso cognitivo relacionado con la manera en que las personas interpretan la realidad.

Esta perspectiva resulta especialmente pertinente cuando se estudian las relaciones entre adolescentes en los entornos digitales. Una misma situación puede ser interpretada de diferentes maneras dependiendo del contexto, de la relación entre quienes participan y de la intención que se atribuya a la acción. En el caso de la violencia digital, por ejemplo, una publicación, un comentario o una imagen pueden ser considerados por algunos como una broma, mientras que para quien los recibe pueden representar una experiencia de humillación, exclusión o agresión.

Por ello, analizar las percepciones de los estudiantes permite acercarse al fenómeno desde su propia experiencia y no únicamente desde definiciones externas. Esta mirada resulta fundamental para comprender por qué algunas conductas son reconocidas como violentas, mientras que otras pueden llegar a normalizarse dentro de las dinámicas de interacción entre compañeros.

9.1 Cultura digital y juventudes

La cultura digital ha transformado las formas en que las personas se comunican, producen contenidos y establecen relaciones sociales. Para Castells (2009), las tecnologías de la información y las redes han dado lugar a nuevas formas de interacción y organización social. Desde esta perspectiva, internet no puede entenderse únicamente como una herramienta tecnológica, sino como un espacio en el que también se desarrollan relaciones, prácticas y experiencias cotidianas.

Esta transformación tiene especial importancia en las experiencias juveniles. Feixa (2014) plantea que las culturas juveniles se construyen a partir de las prácticas, lenguajes y formas de relación que los jóvenes desarrollan en sus contextos. Actualmente, una parte importante de

esas experiencias ocurre en espacios digitales, donde los adolescentes conversan, comparten fotografías y videos, expresan opiniones y construyen vínculos con otras personas.

En este escenario, las redes sociales pueden funcionar como espacios de encuentro, expresión y participación, pero también pueden convertirse en escenarios donde aparecen conflictos y diferentes formas de violencia. Lo digital, por tanto, no está separado de la vida cotidiana de los estudiantes. Lo que ocurre en las redes puede relacionarse con las relaciones que mantienen en la escuela, con sus amistades y con la manera en que construyen su identidad frente a los demás.

9.2 Violencia digital y ciberacoso

La violencia digital comprende diferentes comportamientos realizados mediante tecnologías y plataformas digitales que pueden causar daño, intimidar, humillar, excluir o afectar a otra persona. Zhu et al. (2021) señalan que puede manifestarse de diversas maneras, entre ellas las amenazas, el acoso constante, las humillaciones públicas y la difusión de imágenes personales sin consentimiento.

Una de las expresiones más estudiadas en el campo educativo de este fenómeno es el ciberacoso o cyberbullying. Hinduja y Patchin (2015) lo relacionan con las agresiones entre pares que se producen mediante tecnologías digitales y que pueden extender situaciones de intimidación más allá del espacio escolar presencial. De esta manera, una situación de agresión no necesariamente termina cuando el estudiante sale del aula, pues puede continuar a través de redes sociales, grupos de mensajería u otras plataformas de video juego.

Nixon (2014) señala que el ciberacoso puede tener consecuencias importantes para el bienestar de los adolescentes, particularmente cuando las experiencias de agresión se mantienen en el tiempo. El miedo, la tristeza, la vergüenza y el aislamiento aparecen entre las respuestas que pueden acompañar este tipo de situaciones.

Sin embargo, para esta investigación no resulta suficiente identificar las diferentes formas de violencia digital. También es necesario comprender cómo los estudiantes reconocen esas conductas y qué significado les atribuyen.

9.3 Percepción de la violencia digital en adolescentes

La percepción de la violencia digital hace referencia a la manera en que los adolescentes identifican, interpretan y valoran determinadas conductas que ocurren en los espacios digitales. Bitto Urbanova et al. (2023) señalan que estas percepciones influyen en la forma en que los jóvenes determinan si una acción constituye una forma de violencia, qué tan grave consideran la situación y si creen necesario intervenir o denunciarla.

Esta perspectiva permite comprender que el reconocimiento de la violencia digital no depende únicamente de conocer una definición. También intervienen las experiencias personales, las relaciones entre compañeros y las normas que se construyen dentro de los grupos. En consecuencia, una conducta puede ser considerada ofensiva por un estudiante y, al mismo tiempo, ser entendida como una broma por otros.

En esta misma línea, Prensky (2010) plantea la importancia de considerar las particularidades de las experiencias de los llamados “nativos digitales”. Más allá de la discusión sobre este concepto, resulta pertinente reconocer que los adolescentes han incorporado las tecnologías digitales a diferentes aspectos de su vida cotidiana y desarrollan formas propias de relacionarse con estos espacios.

Por esta razón, comprender sus percepciones implica escuchar cómo ellos mismos explican lo que ocurre en las redes, qué situaciones consideran problemáticas y cuáles tienden a minimizar. También permite identificar los factores que pueden influir en sus respuestas frente a una situación de violencia digital.

Entre estos factores pueden considerarse aspectos individuales, como la alfabetización digital y la empatía; aspectos contextuales, relacionados con el ambiente escolar y las normas del

grupo; y aspectos estructurales, vinculados con las características y dinámicas de las propias plataformas digitales.

Desde esta perspectiva, estudiar las percepciones de los estudiantes permite reconocer no solo aquello que identifican como violencia, sino también aquello que pueden llegar a tolerar, normalizar o considerar parte de las relaciones entre compañeros.

9.4 Consecuencias emocionales y sociales

La violencia digital puede trascender el momento específico en que ocurre una publicación, comentario o interacción. Las investigaciones revisadas en este estudio relacionan estas experiencias con posibles afectaciones emocionales y sociales en adolescentes.

Zhu et al. (2021) y Seraj (2024) señalan que la exposición a interacciones hostiles en espacios digitales puede relacionarse con manifestaciones como ansiedad, depresión y retraimiento social. Nixon (2014), por su parte, destaca el impacto que el ciberacoso puede tener sobre el bienestar psicológico de los adolescentes.

Estas consecuencias también pueden relacionarse con la autoestima, la confianza para participar en espacios digitales y las relaciones con otras personas. Por esta razón, la violencia digital no debe analizarse únicamente desde el comportamiento de quien agrede, sino también desde la experiencia de quien recibe la agresión y desde las respuestas que genera en quienes observan estas situaciones.

En el contexto escolar, esta dimensión resulta particularmente importante porque una experiencia ocurrida en internet puede repercutir en la convivencia presencial. El estudiante puede encontrarse con las mismas personas tanto en las redes sociales como en el aula, lo que dificulta separar completamente la experiencia digital de la vida escolar.

9.5 Marco conceptual

Esta investigación parte de comprender que las percepciones que tienen los adolescentes sobre la violencia digital se construyen a partir de sus experiencias y de la manera en que se

relacionan con otras personas en los espacios digitales. Por esta razón, no basta con definir qué es la violencia digital; también es necesario considerar cómo los estudiantes identifican determinadas situaciones, qué significado les atribuyen y cuándo consideran que una conducta deja de ser una broma para convertirse en una forma de agresión.

9.5.1 Violencia digital

La violencia digital, también denominada violencia en línea, comprende diferentes acciones que se realizan mediante tecnologías y plataformas digitales y que pueden afectar a otra persona. Estas acciones pueden presentarse a través de redes sociales como WhatsApp, Instagram, Facebook o TikTok, mediante comentarios, memes, fotografías, videos, publicaciones u otros contenidos.

En algunos casos, estos contenidos pueden parecer inofensivos para quienes los comparten, pero pueden reproducir situaciones de burla, exclusión, humillación o exposición de otra persona. Por ello, para comprender la violencia digital es necesario tener en cuenta no solamente la acción realizada, sino también el contexto en el que ocurre y la manera en que es recibida por quien se ve afectado.

Zhu et al. (2021) señalan que la violencia digital puede manifestarse de diferentes formas, entre ellas las amenazas, el acoso constante, las humillaciones públicas y la difusión de imágenes personales sin consentimiento. Estas manifestaciones muestran que la violencia en los entornos digitales puede adoptar formas diversas y no siempre resulta evidente para quienes observan la situación desde fuera.

9.5.2 Ciberacoso o cyberbullying

Dentro de las diferentes expresiones de violencia digital se encuentra el **ciberacoso o cyberbullying**, relacionado con las agresiones que se producen entre pares mediante el uso de tecnologías digitales. Hinduja y Patchin (2015) explican que este tipo de violencia puede extender las situaciones de intimidación más allá del espacio escolar presencial, ya que las

agresiones pueden continuar mediante redes sociales, aplicaciones de mensajería y otras plataformas.

9.5.3 Percepción de la violencia digital

La percepción constituye uno de los conceptos centrales de esta investigación, porque permite comprender cómo los adolescentes interpretan las situaciones que encuentran en los espacios digitales. No se trata únicamente de saber si conocen el concepto de violencia digital, sino de identificar qué comportamientos consideran violentos, cuáles consideran graves y frente a cuáles creen que es necesario actuar.

Bitto Urbanova et al. (2023) plantean que las percepciones de los adolescentes frente a la violencia digital están relacionadas con los significados y juicios que construyen sobre determinados comportamientos en línea. Estas percepciones pueden influir en la manera en que valoran una situación y en su disposición para intervenir o denunciarla.

Esta perspectiva resulta especialmente importante en el contexto escolar, donde algunas conductas pueden interpretarse de diferentes maneras. Una burla, un comentario, una fotografía o un video compartido en redes sociales pueden ser considerados por algunos estudiantes como una broma, mientras que para otra persona pueden representar una experiencia de humillación o agresión. Por ello, comprender la percepción de los estudiantes permite acercarse al fenómeno desde sus propias experiencias y formas de interpretar lo que ocurre en los entornos digitales.

9.5.4 Adolescentes y experiencias digitales

Los adolescentes desarrollan buena parte de sus relaciones y formas de comunicación en espacios mediados por tecnologías digitales. Prensky (2010) utiliza el concepto de nativos digitales para referirse a quienes han crecido en contacto permanente con estas tecnologías y han desarrollado formas particulares de relacionarse con ellas.

Más allá de esta denominación, para esta investigación resulta relevante reconocer que los estudiantes participantes tienen experiencias cotidianas con redes sociales y dispositivos

digitales. En estos espacios construyen relaciones, comparten contenidos, expresan opiniones y también enfrentan situaciones que pueden generar conflictos o formas de agresión.

Por esta razón, sus percepciones sobre el riesgo, el daño, la responsabilidad y la convivencia digital deben comprenderse desde sus propias experiencias y desde el contexto en el que interactúan.

9.5.5 Factores relacionados con la percepción de la violencia digital

La manera en que los adolescentes comprenden la violencia digital puede estar relacionada con diferentes factores que interactúan entre sí.

Factores individuales. Incluyen aspectos como la alfabetización digital y la empatía, entendida como la capacidad de reconocer y considerar lo que otra persona puede estar sintiendo frente a una determinada situación. Estos elementos pueden influir en la manera en que un estudiante identifica una conducta como agresiva y valora sus posibles consecuencias.

Factores contextuales. Se relacionan con el ambiente escolar y con las normas que se construyen dentro de los grupos de amigos y compañeros. Las formas de interacción propias de cada grupo pueden influir en aquello que se considera aceptable, gracioso o inadecuado.

Factores estructurales. Están relacionados con las características y dinámicas propias de las plataformas digitales. La posibilidad de compartir contenidos rápidamente, llegar a muchas personas o mantener determinadas interacciones en el tiempo puede modificar la manera en que se experimentan las situaciones de violencia.

Desde esta perspectiva, las percepciones de los adolescentes no se construyen de manera aislada. Se encuentran relacionadas con sus experiencias personales, las relaciones que establecen con sus compañeros y las características de los espacios digitales en los que participan. Comprender esta relación permite analizar por qué algunas conductas son rechazadas como violentas, mientras que otras pueden ser toleradas o interpretadas como parte de la interacción cotidiana.

En el contexto de esta investigación, esta mirada resulta especialmente pertinente porque los resultados de los grupos focales mostraron precisamente una diferencia entre reconocer la violencia digital como concepto y reconocerla en situaciones concretas.

9.6 Marco Normativo

En Colombia existen diferentes disposiciones orientadas a proteger a los niños, niñas y adolescentes frente a situaciones que pueden afectar su integridad y convivencia, tanto en los espacios educativos como en los entornos digitales. Para esta investigación, el marco normativo permite ubicar la violencia digital dentro de las responsabilidades que tienen las instituciones educativas, las familias y el Estado frente a la prevención, atención y protección de los estudiantes.

9.6.1 Ley 1620 de 2013

La **Ley 1620 de 2013** constituye uno de los principales referentes normativos para abordar la convivencia escolar en Colombia. Esta ley creó el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y estableció mecanismos orientados a la promoción de la convivencia, la formación para el ejercicio de los derechos humanos y la prevención y mitigación de la violencia escolar.

La norma también reconoce el ciberacoso o ciberbullying como una forma de agresión que puede producirse mediante el uso de tecnologías de la información y las comunicaciones. En este sentido, la ley resulta directamente relacionada con esta investigación, debido a que permite comprender la violencia digital como una situación que puede afectar las relaciones entre estudiantes y, por tanto, la convivencia escolar.

Asimismo, la Ley 1620 establece responsabilidades para las instituciones educativas, los docentes, las familias, el rector, personero estudiantil, el docente orientador, un coordinador, el presidente del consejo de padres, el presidente del consejo de estudiantes y un docente que lidere procesos de convivencia, en materia de prevención, atención y seguimiento de situaciones que afectan la convivencia. Esto permite entender que el abordaje de la violencia

digital no corresponde únicamente al estudiante que enfrenta la situación, sino que requiere la participación y corresponsabilidad de diferentes actores.

9.6.2 Decreto 1965 de 2013

El Decreto 1965 de 2013 reglamentó la Ley 1620 de 2013 y desarrolló aspectos relacionados con el funcionamiento del Sistema Nacional de Convivencia Escolar y con los mecanismos para la prevención, atención y seguimiento de las situaciones que afectan la convivencia escolar.

Su importancia para esta investigación radica en que establece orientaciones para que las instituciones educativas puedan actuar frente a diferentes situaciones de violencia y activar las rutas correspondientes cuando sea necesario. En el caso de la violencia digital, estas disposiciones permiten relacionar las situaciones que ocurren mediante redes sociales y otras tecnologías con las responsabilidades que existen dentro del ámbito escolar.

9.3.6 Ley 2489 de 2025

La Ley 2489 de 2025, “por medio de la cual se establecen disposiciones para el desarrollo de entornos digitales sanos y seguros para los niños, niñas y adolescentes del país”, constituye un referente más reciente para comprender la protección de los menores de edad en los espacios digitales.

Esta norma plantea la necesidad de promover entornos digitales seguros y saludables y reconoce la importancia de prevenir situaciones como la violencia y el ciberacoso. También establece responsabilidades relacionadas con la educación, la sensibilización y el acompañamiento frente al uso de las tecnologías digitales.

En el ámbito educativo, la ley plantea la incorporación de estrategias orientadas al desarrollo de competencias tecnológicas, ciudadanas y socioemocionales, así como a la identificación y prevención de riesgos digitales. También destaca la responsabilidad compartida entre las instituciones educativas, las familias y la comunidad.

9.6.4 Relación del marco normativo con la investigación

Las normas revisadas permiten comprender que la prevención de la violencia digital requiere una actuación articulada entre estudiantes, familias e instituciones educativas. La Ley 1620 de 2013, el Decreto 1965 de 2013 y la Ley 2489 de 2025 ofrecen un marco para abordar estas situaciones desde la prevención, la protección, la educación y el acompañamiento.

En relación con los resultados de esta investigación, este marco normativo cobra especial relevancia porque los estudiantes señalaron la necesidad de fortalecer las acciones de sensibilización, orientación y prevención frente a las situaciones de violencia que pueden presentarse en los entornos digitales.

10. Diseño metodológico

Para responder a la pregunta de investigación y alcanzar los objetivos planteados, el estudio se desarrolló desde un enfoque mixto, que permitió integrar información cuantitativa y cualitativa sobre las percepciones de los estudiantes frente a la violencia digital. El componente cuantitativo permitió identificar tendencias generales en las respuestas de los participantes, mientras que el componente cualitativo permitió profundizar en sus experiencias, opiniones y formas de interpretar este tipo de situaciones.

La investigación tuvo un nivel descriptivo, debido a que estuvo orientada a caracterizar las percepciones de los estudiantes frente a la violencia digital sin buscar establecer relaciones causales. Asimismo, se trabajó con un diseño no experimental y de corte transversal, ya que no se manipularon las variables de estudio y la información se recopiló durante el año lectivo 2026.

10.1 Población y muestra

La población estuvo conformada por estudiantes de educación media de la Institución Educativa José María Cabal, ubicada en el Distrito Especial de Buenaventura, Valle del Cauca.

Para el componente cuantitativo participaron **198 estudiantes de los grados décimo y undécimo**, quienes respondieron el cuestionario diseñado para conocer sus percepciones sobre la violencia digital.

En el componente cualitativo participaron **14 estudiantes**, distribuidos en dos grupos focales, uno con estudiantes de grado décimo y otro con estudiantes de grado undécimo. La selección para este componente se realizó por conveniencia, teniendo en cuenta la disponibilidad y participación de los estudiantes.

10.2 Técnicas e instrumentos

Para el componente cuantitativo se empleó la **encuesta**, mediante un cuestionario estructurado compuesto por 24 ítems con escala de Likert. El instrumento permitió recoger información relacionada con el reconocimiento de conductas de violencia digital, la gravedad percibida, su normalización, las consecuencias emocionales, la frecuencia y las acciones de prevención y apoyo institucional.

Para el componente cualitativo se utilizó la técnica de **grupo focal**, apoyada en una guía de preguntas orientadoras. Los grupos focales permitieron conocer con mayor profundidad las experiencias, opiniones y formas en que los estudiantes comprenden las situaciones de violencia digital en sus entornos cotidianos.

Esta combinación de técnicas permitió complementar la información obtenida mediante la encuesta con las voces de los estudiantes participantes en los grupos focales.

10.3 Análisis de la información

La información cuantitativa obtenida mediante el cuestionario fue organizada y analizada utilizando IBM SPSS Statistics. Se emplearon estadísticas descriptivas, principalmente la media y la desviación estándar, con el propósito de identificar la tendencia de las respuestas y el nivel de variabilidad entre los participantes.

Para evaluar la consistencia interna del cuestionario se calculó el Alfa de Cronbach, cuyo resultado fue de 0,854, valor que indica una buena consistencia interna del instrumento.

En el componente cualitativo, la información obtenida en los dos grupos focales fue revisada y organizada mediante un análisis temático, a partir del cual se identificaron categorías relacionadas con la comprensión de la violencia digital, sus manifestaciones, el reconocimiento de las situaciones, las consecuencias emocionales, la normalización de las agresiones, las formas de afrontamiento y búsqueda de apoyo y las propuestas de prevención.

10.4 Consideraciones éticas

El desarrollo de la investigación tuvo en cuenta los aspectos éticos relacionados con la participación de estudiantes. Para ello, se contempló el **consentimiento informado** y la protección de la información proporcionada por los participantes.

La información obtenida fue utilizada exclusivamente con fines académicos y de investigación, procurando proteger la identidad de los estudiantes y mantener la confidencialidad de sus experiencias y opiniones.

10.5 Componente de creación

Como parte del tercer objetivo específico, se desarrolló una pieza audiovisual sobre el ciberbullying y su relación con la convivencia escolar en la Institución Educativa José María Cabal. La realización de este producto permitió llevar los resultados de la investigación a un formato más cercano, en el que se pueden escuchar las voces y perspectivas de estudiantes, docentes, la psicorientadora, directivos de la institución y padres de familia.

El documental recoge diferentes miradas sobre las situaciones de ciberbullying, la forma en que son percibidas dentro de la comunidad educativa y las posibles repercusiones que pueden tener en las relaciones entre los estudiantes. De esta manera, el componente de creación no solo complementa los resultados obtenidos, sino que también busca generar un espacio de reflexión sobre la convivencia y el uso responsable de los entornos digitales en el colegio.

11. Resultados

11.1 Resultados cuantitativos

11.1.1 Características de los participantes

El componente cuantitativo contó con la participación de 198 estudiantes de los grados décimo y undécimo de la Institución Educativa José María Cabal. Para describir las características de los participantes se tuvieron en cuenta las variables de edad, sexo y grado escolar.

Edad

Los estudiantes que participaron en las encuestas tenían un rango de edad entre los 14 y 21 años. La mayor participación correspondió a estudiantes de 17 años, con 75 participantes (37,9 %), seguida de los estudiantes de 16 años, con 50 participantes (25,3 %).

Los estudiantes de 15 y 18 años tuvieron la misma frecuencia, con 30 participantes (15,2 %) en cada grupo.

En menor porcentaje participaron estudiantes de 19 años, con 7 participantes (3,5 %); de 14 años, con 5 participantes (2,5 %); y de 21 años, con 1 participante (0,5 %).

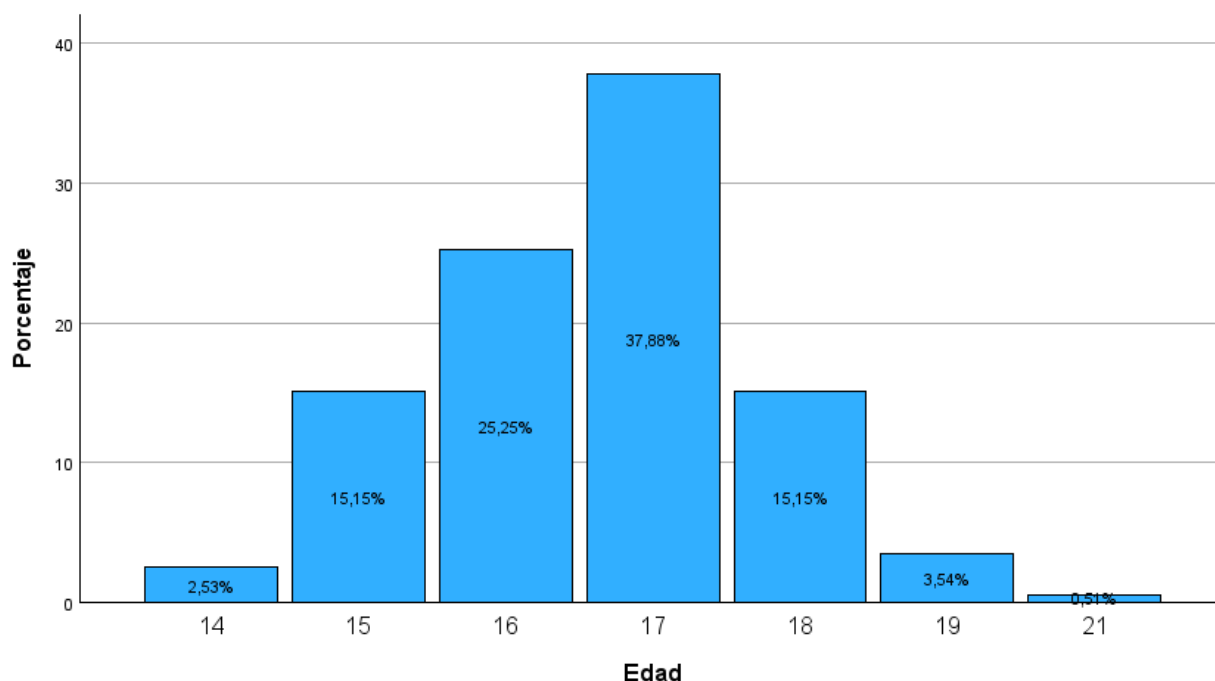
Tabla 1. Distribución de los participantes según la edad.

Edad	frecuencia	Porcentaje (%)
14	5	2,5
15	30	15,2
16	50	25,3
17	75	37,9

18	30	15,2
19	7	3,5
21	1	,5
Total	198	100,0

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos obtenidos mediante la encuesta (2026).

Figura 1. Distribución porcentual de los participantes según la edad



Fuente: Elaboración propia a partir de los datos obtenidos mediante la encuesta (2026).

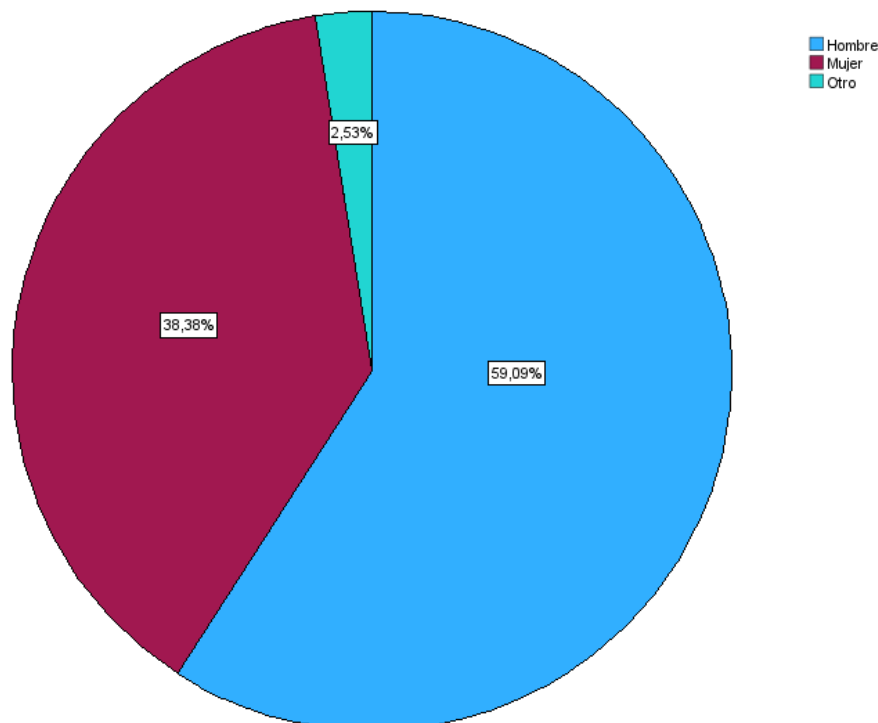
Se observó que la mayor participación fue de estudiantes entre 16 y 18 años, con una participación especialmente alta de estudiantes de 17 años. Existe una coherencia con el grupo de estudiantes de educación media que hizo parte del estudio de investigación.

Tabla 2. Distribución de los participantes según el sexo

Sexo	Frecuencia	Porcentaje (%)
Mujer	76	38,4
Hombre	117	59,1
Otro	5	2,5
Total	198	100

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos obtenidos mediante la encuesta (2026).

Figura 2. Distribución porcentual de los participantes según el sexo



Fuente: Elaboración propia a partir de los datos obtenidos mediante la encuesta (2026).

En relación con el sexo, la muestra estuvo conformada por estudiantes de ambos sexos, donde predominó el sexo masculino con el (59,1%), seguido del femenino (38,4 %). Y finalmente un 2,5% de los participantes manifestó identificarse con otra identidad de género.

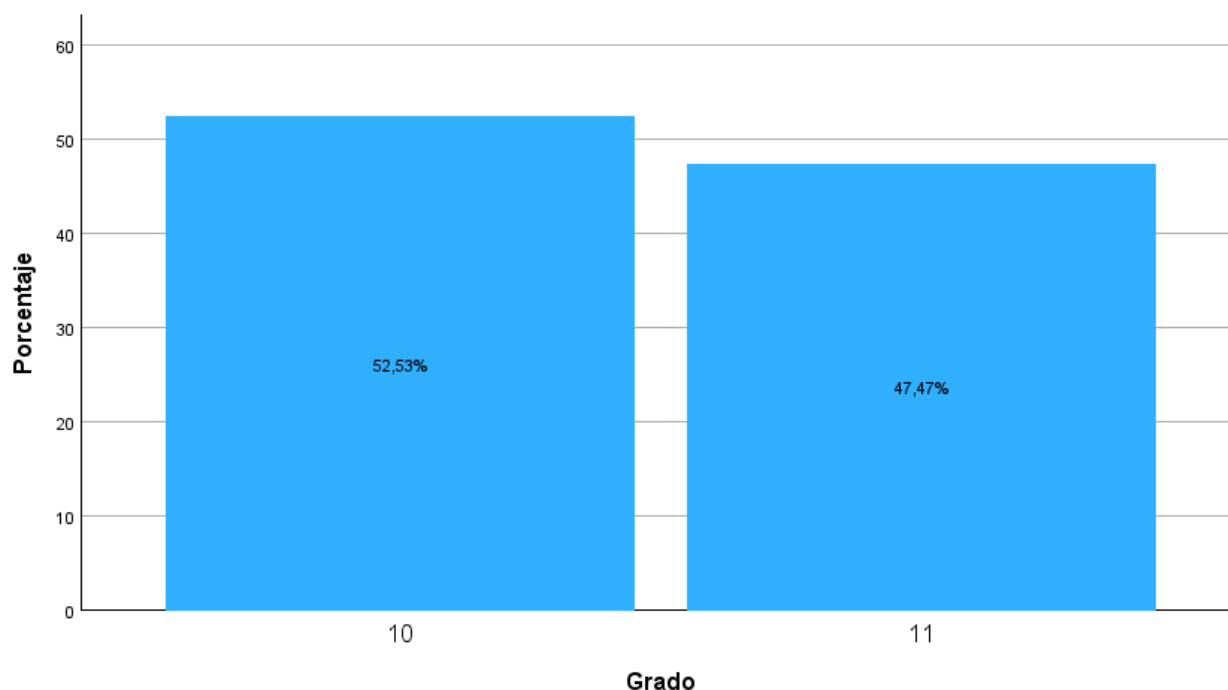
Tabla 3. Distribución de los participantes según el grado

Grado	Frecuencia	Porcentaje (%)
10	104	52,5

11	94	47,5
Total	198	100,0

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos obtenidos mediante la encuesta (2026).

Figura 3. Distribución porcentual de los participantes según el grado escolar



Fuente: Elaboración propia a partir de los datos obtenidos mediante la encuesta (2026).

Con relación al grado escolar, la muestra estuvo integra por estudiantes de los grados decimo y undécimo de las 2 jornadas escolares mañana y tarde, la cual se garantizó la representación de la población de educación media seleccionada para el estudio.

11.1.2 Análisis Confiabilidad del instrumento

Antes de analizar los resultados obtenidos mediante el cuestionario, se evaluó la confiabilidad del instrumento para establecer qué tan consistente era la escala utilizada. Para ello, se calculó el coeficiente **Alfa de Cronbach** mediante el software **IBM SPSS Statistics**.

El cuestionario estuvo conformado por **24 ítems** y fue aplicado a **198 estudiantes** de educación media de la Institución Educativa José María Cabal. El análisis de confiabilidad produjo un valor de $\alpha = 0,854$, lo que indica una **muy buena consistencia interna** del instrumento.

Este resultado permite considerar que los ítems que conforman el cuestionario presentan un nivel adecuado de coherencia entre sí para abordar las percepciones de los estudiantes sobre la violencia digital. Es decir, las preguntas utilizadas mantienen una relación suficiente para analizar el fenómeno estudiado a partir de las respuestas obtenidas.

Tabla 4. Confiabilidad del instrumento

Estadístico	Valor
Alfa de Cronbach	0,854
Número de ítems	24
Número de participantes	198

Fuente: Elaboración propia a partir de los resultados obtenidos en IBM SPSS Statistics.

11.1.2 Dimensión 1. Reconocimiento de conductas frente a la violencia digital.

Tabla 5. Descriptivo de la Dimensión 1. Reconocimiento de conductas de violencia digital

Item	Enunciado	Desv. Estándar	Media
P1	Publicar fotos o videos de una persona sin su permiso es una forma de violencia digital.	1,276	3,89

P2	Crear perfiles falsos para burlarse de alguien es una forma de agresión digital.	1,108	4,17
P3	Compartir rumores sobre una persona mediante redes sociales constituye violencia digital.	1,005	4,27
P4	Insultar a alguien por redes sociales constituye violencia digital.	1,184	4,01

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos obtenidos mediante la encuesta (2026).

Análisis de la Dimensión 1. Reconocimiento de conductas frente a la violencia digital.

La primera dimensión tuvo como propósito identificar el nivel de reconocimiento de los estudiantes frente a diferentes conductas asociadas con la violencia digital. Los resultados evidencian una tendencia favorable hacia el reconocimiento de estas prácticas como formas de violencia en los entornos digitales, dado que las medias obtenidas en los cuatro ítems se ubicaron entre 3,89 y 4,27.

El valor más alto correspondió al ítem P3, relacionado con compartir rumores sobre una persona mediante redes sociales ($M = 4,27$; $DE = 1,005$). Le siguió el ítem P2, referido a la creación de perfiles falsos para burlarse de alguien ($M = 4,17$; $DE = 1,108$). Por su parte, el

ítem P4, relacionado con los insultos a través de redes sociales, obtuvo una media de 4,01 (DE = 1,184).

Finalmente, el ítem P1, relacionado con publicar fotografías o videos de una persona sin su permiso, presentó la media más baja de la dimensión (M = 3,89; DE = 1,276). No obstante, este resultado se mantiene dentro de una tendencia favorable al reconocimiento de dicha conducta como una forma de violencia digital.

En general, los resultados indican que los estudiantes identifican diferentes prácticas de agresión en los entornos digitales, especialmente aquellas relacionadas con la difusión de rumores, la creación de perfiles falsos y los insultos mediante redes sociales.

11.1.3. Dimensión 2. Gravedad percibida de la violencia digital.

Tabla 6. Estadísticos descriptivos de la Dimensión 2. Gravedad percibida de la violencia digital.

Item	Enunciado	Desv. Estándar	Media
P5	La violencia digital puede afectar gravemente la autoestima de una persona.	1,110	4,19
P6	El ciberacoso puede tener consecuencias psicológicas importantes.	,977	4,20
P7	Las agresiones en redes sociales no causan daño real.	1,267	2,42
P8	El ciberbullying puede afectar el	1,030	4,03

	rendimiento académico de los estudiantes.		
--	---	--	--

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos obtenidos mediante la encuesta (2026).

Análisis de la Dimensión 2. Gravedad percibida de la violencia digital

La segunda dimensión tuvo como propósito identificar cómo los estudiantes perciben la gravedad y las posibles consecuencias asociadas a la violencia digital. Los resultados muestran una percepción elevada sobre los efectos que este tipo de violencia puede generar en diferentes ámbitos de la vida de las personas.

El ítem P6, relacionado con las consecuencias psicológicas del ciberacoso, obtuvo la media más alta de la dimensión ($M = 4,20$; $DE = 0,977$). De manera similar, los estudiantes manifestaron un alto nivel de acuerdo con que la violencia digital puede afectar gravemente la autoestima (P5: $M = 4,19$; $DE = 1,110$) y que el ciberbullying puede afectar el rendimiento académico (P8: $M = 4,03$; $DE = 1,030$).

Por otra parte, el ítem P7, formulado de manera negativa —“Las agresiones en redes sociales no causan daño real”—, obtuvo una media de 2,42 ($DE = 1,267$). Este resultado refleja una tendencia hacia el desacuerdo con dicha afirmación, lo que resulta consistente con las respuestas obtenidas en los demás ítems y permite interpretar que los estudiantes reconocen que las agresiones digitales pueden producir consecuencias reales.

En conjunto, los resultados evidencian que los estudiantes perciben la violencia digital como una problemática que puede afectar la autoestima, el bienestar psicológico y el rendimiento académico, y no únicamente como situaciones que ocurren en el entorno virtual sin consecuencias para la vida cotidiana.

11.1.4 Dimensión 3. Normalización de la violencia digital

Tabla 7. Estadísticos descriptivos de la Dimensión 3. Normalización de la violencia digital

Item	Enunciado	Desv. Estándar	Media
P9	Es normal que haya ofensas entre compañeros en redes sociales.	1,221	2,59
P10	Muchas agresiones en internet deben tomarse como bromas.	1,150	2,24
P11	La violencia digital es parte inevitable del uso de redes sociales.	1,256	2,97
P12	Los jóvenes suelen minimizar las consecuencias del ciberbullying.	1,162	3,33

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos obtenidos mediante la encuesta (2026).

Análisis de la Dimensión 3. Normalización de la violencia digital

La tercera dimensión tuvo como propósito identificar el nivel de aceptación de creencias asociadas con la normalización de la violencia digital entre los estudiantes. Los resultados muestran, en términos generales, una tendencia hacia el desacuerdo con las afirmaciones que presentan estas conductas como normales, inevitables o justificables dentro de las interacciones digitales.

El ítem P10, relacionado con considerar las agresiones en internet como bromas, obtuvo la media más baja de la dimensión ($M = 2,24$; $DE = 1,150$), lo que evidencia una tendencia hacia el desacuerdo con esta afirmación. De manera similar, el ítem P9, referido a considerar normales las ofensas entre compañeros en redes sociales, presentó una media de 2,59 ($DE = 1,221$).

En el ítem P11, relacionado con considerar la violencia digital como una consecuencia inevitable del uso de las redes sociales, se obtuvo una media de 2,97 ($DE = 1,256$), resultado que se mantiene cercano al punto medio de la escala y evidencia una percepción menos definida frente a esta afirmación.

Por su parte, el ítem P12 presentó la media más alta de la dimensión ($M = 3,33$; $DE = 1,162$). Este resultado muestra una mayor tendencia hacia el acuerdo con la afirmación de que los jóvenes suelen minimizar las consecuencias del ciberbullying, en comparación con los demás ítems de la dimensión.

En términos generales, los resultados muestran que los estudiantes no tienden a considerar la violencia digital como una conducta normal o inevitable. Sin embargo, la respuesta obtenida en P12 evidencia una percepción más dividida respecto a la tendencia de los jóvenes a minimizar las consecuencias del ciberbullying.

11.1.5 Dimensión 4. Conocimiento sobre rutas de atención y actuación frente a la violencia

Tabla 8. Dimensión 4. Conocimiento sobre rutas de atención y actuación frente a la violencia digital

Item	Enunciado	Desv. Estándar	Media
P13	Sé cómo denunciar casos de violencia digital en las	1,075	4,08

	plataformas digitales.		
P14	Conozco instituciones o entidades a las que puedo acudir si soy víctima de violencia digital.	1,019	3,96
P15	Sé qué hacer si alguien publica contenido ofensivo sobre mí en internet.	1,010	3,89
P16	Considero importante denunciar los casos de violencia digital cuando ocurren.	1,135	3,98

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos obtenidos mediante la encuesta (2026).

Análisis Dimensión 4. Impacto emocional percibido de la violencia digital.

La cuarta dimensión tuvo como propósito identificar las percepciones de los estudiantes sobre las consecuencias emocionales asociadas a la violencia digital. Los resultados muestran una tendencia favorable hacia el reconocimiento de diferentes afectaciones emocionales y sociales, dado que las medias de los cuatro ítems se ubicaron entre 3,89 y 4,08.

El ítem P13, relacionado con la posibilidad de que una persona que experimenta violencia digital pueda sentirse triste o ansiosa, presentó la media más alta de la dimensión ($M = 4,08$; $DE = 1,075$). Este resultado evidencia un alto nivel de acuerdo por parte de los estudiantes frente a la relación entre las experiencias de violencia digital y la presencia de emociones negativas.

Por su parte, el ítem P14, relacionado con el miedo a participar en redes sociales, obtuvo una media de 3,96 ($DE = 1,019$). El ítem P16, referido a la afectación de la confianza en uno mismo, registró una media de 3,98 ($DE = 1,135$). Estos resultados muestran que los participantes también reconocen posibles efectos de la violencia digital sobre la participación en los entornos digitales y la percepción que las personas tienen de sí mismas.

Finalmente, el ítem P15, relacionado con el sentimiento de soledad de las víctimas, presentó la media más baja de la dimensión ($M = 3,89$; $DE = 1,010$). Aunque constituye el valor menor entre los cuatro ítems, mantiene una tendencia favorable hacia el reconocimiento de esta consecuencia.

En conclusion, los resultados muestran que los estudiantes reconocen que la violencia digital puede generar consecuencias que trascienden el espacio virtual, particularmente en el bienestar emocional, la confianza en sí mismos, la participación en redes sociales y las relaciones sociales de quienes la experimentan.

11.1.6 Dimensión 5. Frecuencia percibida de la violencia digital

Tabla 9. Estadísticos descriptivos de la Dimensión 5. Frecuencia percibida de la violencia digital.

Ítem	Enunciado	Desv. estándar	Media
P17	En mi institución educativa ocurren casos de violencia	1,155	3,29

	digital con frecuencia.		
P18	He observado situaciones de agresión entre compañeros en redes sociales.	1,177	3,35
P19	La violencia digital es un problema común entre los jóvenes.	1,096	3,77

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos obtenidos mediante la encuesta (2026).

Análisis Dimensión 5. Frecuencia percibida de la violencia digital

La quinta dimensión tuvo como propósito identificar la percepción de los estudiantes sobre la frecuencia con la que se presentan situaciones de violencia digital en su entorno escolar y social. Los resultados muestran diferencias entre la percepción de ocurrencia de estos hechos dentro de la institución educativa y la percepción de la violencia digital como una problemática común entre los jóvenes.

El ítem P19, relacionado con la afirmación de que la violencia digital es un problema común entre los jóvenes, obtuvo la media más alta de la dimensión ($M = 3,77$; $DE = 1,096$). Este resultado evidencia una percepción favorable hacia la consideración de la violencia digital como una problemática presente entre la población juvenil.

Por su parte, el ítem P18, referido a la observación de situaciones de agresión entre compañeros en redes sociales, obtuvo una media de 3,35 ($DE = 1,177$). Este resultado indica una percepción moderada sobre la observación directa de este tipo de situaciones por parte de los estudiantes.

Finalmente, el ítem P17, relacionado con la ocurrencia frecuente de casos de violencia digital dentro de la institución educativa, presentó una media de 3,29 (DE = 1,155), siendo el valor más bajo de la dimensión. Este resultado refleja una percepción moderada respecto a la frecuencia con que estos casos ocurren específicamente dentro de la institución.

En geenal, los resultados muestran que los estudiantes perciben la violencia digital como una problemática relativamente común entre los jóvenes, aunque la percepción sobre su ocurrencia frecuente dentro de la institución educativa y sobre la observación de agresiones entre compañeros presenta valores más moderados.

11.1.6 Dimensión 6. Prevención y apoyo institucional de la violencia digital.

Tabla 10. Estadísticos descriptivos de la Dimensión 6. Prevención y apoyo institucional de la violencia digital.

Ítem	Enunciado	Desv. estándar	Media
P20	Sé a quién acudir en mi institución educativa si soy víctima de violencia digital.	1,276	3,69
P21	Los docentes orientan adecuadamente sobre el uso responsable de las redes sociales.	1,126	3,59
P22	Mi institución educativa realiza acciones para	1,141	3,42

	prevenir el ciberbullying.		
P23	Los estudiantes deberían recibir más formación sobre convivencia digital.	1,141	4,08
P24	La familia debe participar activamente en la prevención del ciberbullying.	1,083	4,10

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos obtenidos mediante la encuesta (2026).

La sexta dimensión tuvo como propósito identificar las percepciones de los estudiantes frente a las acciones de prevención, orientación y apoyo relacionadas con la violencia digital dentro de la comunidad educativa. Los resultados muestran una valoración favorable de la necesidad de fortalecer la formación y la participación de diferentes actores en la prevención de estas situaciones.

El ítem P24, relacionado con la participación activa de las familias en la prevención del ciberbullying, obtuvo la media más alta de la dimensión ($M = 4,10$; $DE = 1,083$). De manera similar, el ítem P23, referido a la necesidad de que los estudiantes reciban mayor formación sobre convivencia digital, presentó una media de 4,08 ($DE = 1,141$). Estos resultados muestran un alto nivel de acuerdo con la importancia de fortalecer tanto la participación familiar como la formación de los estudiantes.

En relación con las rutas de apoyo, el ítem P20 obtuvo una media de 3,69 ($DE = 1,276$). Este resultado indica una tendencia favorable respecto al conocimiento de a quién acudir dentro de la institución en caso de experimentar una situación de violencia digital.

Por su parte, el ítem P21, relacionado con la orientación de los docentes sobre el uso responsable de las redes sociales, presentó una media de 3,59 (DE = 1,126). El ítem P22, referido a las acciones realizadas por la institución para prevenir el cyberbullying, obtuvo una media de 3,42 (DE = 1,141), siendo este el valor más bajo de la dimensión.

En conjunto, los resultados muestran que los estudiantes valoran especialmente la formación en convivencia digital y la participación de las familias, mientras que las percepciones sobre las acciones institucionales de prevención y la orientación docente presentan valores relativamente menores dentro de la dimensión.

11.2 Resultados cualitativos

Con el propósito de comprender las percepciones de los estudiantes sobre la violencia digital, se realizaron dos grupos focales con estudiantes de los grados décimo y undécimo de la Institución Educativa José María Cabal, ubicada en el Distrito Especial de Buenaventura, Valle del Cauca. Participaron en total 14 estudiantes. La información obtenida fue analizada mediante un proceso de análisis, permitió identificar patrones, similitudes y diferencias en las intervenciones de los participantes en relación con la comprensión de la violencia digital, sus manifestaciones, el reconocimiento de estas situaciones, las consecuencias emocionales, la normalización de determinadas conductas, las formas de afrontamiento y las estrategias de prevención.

El análisis de los grupos focales permitió profundizar en los resultados obtenidos mediante la encuesta, al incorporar las experiencias, percepciones y significados que los estudiantes atribuyen a la violencia digital en los entornos virtuales. Los resultados se presentan a continuación organizados en categorías, acompañadas de fragmentos representativos de los discursos de los participantes.

11.2.1 Comprensión de la violencia digital

Los participantes de los grupos focales reconocieron la violencia digital como una forma de agresión que se desarrolla mediante dispositivos tecnológicos, redes sociales y otras

plataformas digitales. En sus discursos, la violencia fue relacionada principalmente con acciones dirigidas a afectar emocional o psicológicamente a otra persona.

Un estudiante de grado décimo expresó:

“Es un método en que personas buscan ofender a otras de manera virtual.”

(Grupo focal, grado décimo).

De manera similar, un participante de grado undécimo manifestó:

“O sea, es una agresión no física, sino mentalmente.”

(Grupo focal, grado undécimo).

Los discursos permiten identificar que los estudiantes diferencian la violencia digital de las formas de agresión física y la relacionan con afectaciones de carácter psicológico, emocional y social. Asimismo, los participantes demostraron reconocer que estas agresiones pueden producirse mediante diferentes plataformas y formas de interacción digital.

Esta percepción es consistente con los resultados cuantitativos de la dimensión de reconocimiento, en la cual los estudiantes presentaron una tendencia favorable a identificar diferentes conductas como manifestaciones de violencia digital.

11.2.2 Manifestaciones y experiencias de violencia digital

En los grupos focales, los estudiantes identificaron diferentes situaciones que pueden constituir violencia digital. Entre ellas mencionaron los insultos, los comentarios ofensivos, las burlas, la difusión de fotografías o videos sin consentimiento, la publicación de contenido para ridiculizar a una persona y la utilización de dicho contenido como material de burla.

Un estudiante de grado undécimo señaló:

“Pues videos donde una persona la están agrediendo y todo el mundo se ría y busca repetir el mismo video.”

(Grupo focal, grado undécimo).

Otro participante agregó:

“Una situación entre que un compañero grabe a alguien sin su consentimiento y lo suba a la red y lo vuelva un meme.”

(Grupo focal, grado undécimo).

En el grupo de grado décimo también se identificaron situaciones relacionadas con la publicación y difusión de contenido que ridiculiza o critica a una persona:

“Cuando, por ejemplo, suben un video de una persona y la están como tipo denigrando o criticando.”

(Grupo focal, grado décimo).

Estos discursos muestran que los estudiantes reconocen que la violencia digital no se limita a los mensajes directos, sino que también puede presentarse mediante la publicación, reproducción y difusión de contenidos que afectan la imagen de una persona. Esta percepción coincide con los resultados cuantitativos, en los cuales se observó un nivel favorable de reconocimiento de conductas como publicar fotografías o videos sin permiso, crear perfiles falsos y compartir rumores mediante redes sociales.

11.2.3 Experiencias personales

Además de identificar situaciones generales, algunos participantes compartieron experiencias personales o situaciones observadas en su entorno. Uno de los testimonios más representativos corresponde a un estudiante de grado undécimo que relató la publicación y posterior difusión de una fotografía tomada sin su autorización:

“Me vieron hablando con un gay, pero todo era recocha, lo tomaron a serio, me tomaron una foto y la subieron sin mi permiso y ahí la gente empezó a compartirla y pues... afectó mi imagen.”

(Grupo focal, grado undécimo).

El testimonio evidencia cómo una situación inicialmente interpretada como “recocha” puede adquirir otras dimensiones cuando una fotografía es publicada y compartida sin autorización. La experiencia relatada muestra que la difusión del contenido tuvo una repercusión sobre la imagen que el estudiante tenía frente a otras personas.

También se registraron testimonios relacionados con videos publicados sin autorización y con la circulación de videos íntimos de compañeros, situaciones que los participantes asociaron con burlas y afectaciones emocionales.

11.2.4 Reconocimiento de las situaciones de violencia digital

Aunque los estudiantes demostraron capacidad para identificar diferentes manifestaciones de violencia digital, sus respuestas muestran que **el reconocimiento no siempre ocurre de la misma manera en todas las situaciones.**

En el grupo de grado décimo, un participante explicó:

“Yo digo que depende, porque si no es una persona recochera pues de pronto piensan que es recochando, jodiendo y no se da cuenta que es una agresión.”

(Grupo focal, grado décimo).

En grado undécimo también se expresó una percepción similar:

“Depende de la situación, porque ahora todos los jóvenes toman toda recocha, le hacen bully a cualquier persona, solo para reírse.”

(Grupo focal, grado undécimo).

Los testimonios muestran que los estudiantes reconocen la influencia del contexto, la relación entre las personas y la manera en que se interpreta la interacción. En particular, la utilización de expresiones como “recocha”, “broma” o “juego” puede dificultar que determinadas conductas sean identificadas inmediatamente como agresiones.

Por tanto, los resultados cualitativos permiten observar una diferencia relevante: los estudiantes pueden reconocer conceptualmente la violencia digital, pero su identificación en situaciones concretas puede depender de la intención atribuida, el contexto y la relación entre quienes participan.

11.2.4 Consecuencias emocionales

Los participantes asociaron la violencia digital con diferentes respuestas y consecuencias emocionales. Entre las expresiones mencionadas aparecen tristeza, ansiedad, rabia, frustración, angustia, miedo, cambios emocionales y disminución de la confianza o autoestima.

Un estudiante de grado décimo describió la reacción de quienes enfrentan estas situaciones:

“Se sienten mal, se aburren y se ponen tristes.”

(Grupo focal, grado décimo).

En el grupo de grado undécimo, un participante expresó:

“Frustración, rabia, inestabilidad emocional y cambios emocionales muy drásticos.”

(Grupo focal, grado undécimo).

Otro participante mencionó:

“Ansiedad, tristeza, furia...”

(Grupo focal, grado undécimo).

Los testimonios permiten identificar que los estudiantes perciben la violencia digital como una experiencia que puede trascender el espacio virtual y afectar el bienestar emocional de quienes la viven; en sus discursos aparecen sentimientos relacionados con tristeza, miedo, ansiedad, rabia y frustración, así como referencias a la disminución de la seguridad o confianza personal.

Estos resultados complementan los hallazgos cuantitativos de la dimensión de impacto emocional, en la cual los estudiantes mostraron una percepción favorable sobre las

consecuencias de la violencia digital en la confianza personal, el aislamiento y la participación en redes sociales.

11.2.5 Normalización de la violencia digital: “broma” y “recocha”

Uno de los aspectos más relevantes identificados en los grupos focales fue la presencia de discursos relacionados con la normalización de determinadas agresiones digitales. Los estudiantes señalaron que algunas conductas son interpretadas como bromas, especialmente cuando ocurren entre personas que tienen una relación de confianza.

Un participante de grado décimo expresó:

“Sí, o sea, en algunos casos la gente pues como recocha de eso pues piensa que están jugando o algo así, pero pues se equivocan.”

(Grupo focal, grado décimo).

En grado undécimo, otro estudiante manifestó:

“Algunas personas lo toman de recocha que yo creo que hasta la misma persona que está siendo violentada por ese medio lo toma de recocha algunas veces.”

(Grupo focal, grado undécimo).

Los participantes también relacionaron la minimización de estas situaciones con la falta de empatía y con el hecho de que quien observa la agresión no es directamente la persona afectada. Un estudiante afirmó:

“Porque ellos no son los afectados y... no tienen empatía hacia las otras personas.”

(Grupo focal, grado undécimo).

Asimismo, en el grupo de décimo se mencionó que algunas personas justifican sus comportamientos señalando que se trata de una broma o que simplemente están jugando.

Estos resultados evidencian una tensión entre el reconocimiento de la violencia digital como problemática y su interpretación en situaciones cotidianas. Aunque los estudiantes identifican

el daño que pueden generar determinadas conductas, también reconocen que algunas agresiones pueden ser minimizadas o justificadas como “recocha” o “broma”.

Este hallazgo complementa los resultados cuantitativos de la dimensión de normalización, en la cual se observó una tendencia general al desacuerdo con la normalización de las agresiones digitales, aunque con mayor diversidad de respuestas frente a la minimización de sus consecuencias.

11.2.6 Afrontamiento y búsqueda de apoyo

Los discursos de los estudiantes muestran diferentes formas de reaccionar frente a situaciones de violencia digital. Algunos participantes señalaron que las personas afectadas pueden guardar silencio, aislarse o evitar comunicar lo ocurrido debido al miedo, la vergüenza o la percepción de que no recibirán apoyo.

En el grupo de grado décimo se expresó:

“Hay unas que se las dan de fuertes, otros que se sienten como tan oprimidos que por el miedo de la vaina no dicen nada.”

(Grupo focal, grado décimo).

En grado undécimo, un participante señaló:

“A veces suele aislarse por vergüenza o miedo a seguir siendo juzgado.”

(Grupo focal, grado undécimo).

Sin embargo, también se identificó la disposición de algunos estudiantes a recurrir a personas de confianza. Entre las figuras mencionadas aparecen amigos, padres, docentes y otras autoridades de la institución.

Un participante manifestó:

“Yo solo le diría a mi mamá y a mi papá que eso es lo único que realmente me defiende.”

(Grupo focal, grado undécimo).

Otro estudiante explicó:

“Yo principalmente a una persona que yo tenga confianza y que yo vea que es seria con esos temas y que no lo tome de recocha o no le dé igual.”

(Grupo focal, grado undécimo).

Los testimonios evidencian que la confianza constituye un elemento importante para decidir si se comunica una situación de violencia digital. Al mismo tiempo, el temor a ser juzgado o a que la situación sea minimizada puede favorecer el silencio o el aislamiento.

11.2.7 Propuestas de prevención

Finalmente, los estudiantes plantearon diferentes acciones para prevenir y atender la violencia digital dentro de la comunidad educativa. Entre sus propuestas aparecen las charlas, la sensibilización, la definición de reglas claras, la intervención institucional y el acompañamiento de las familias.

Un estudiante de grado décimo propuso:

“Hacer charlas, hablar a la gente de que eso está mal.”

(Grupo focal, grado décimo).

En el grupo de grado undécimo, los participantes plantearon la necesidad de establecer reglas claras y generar mayor conciencia sobre las consecuencias de las acciones realizadas en redes sociales:

“El más probable sería monitorear las reglas claras para que los estudiantes sean conscientes de que todo esto tiene una consecuencia.”

(Grupo focal, grado undécimo).

También se identificó la importancia que los estudiantes atribuyen a las personas adultas y a las redes de apoyo, en sus respuestas aparecen los padres, docentes, coordinadores y otras figuras institucionales como posibles referentes para solicitar ayuda.

En conclusión, las propuestas de los participantes se orientan hacia la sensibilización, la educación sobre el uso responsable de los entornos digitales, el establecimiento de normas claras y el fortalecimiento del acompañamiento familiar e institucional. Estas percepciones guardan relación con los resultados cuantitativos de la dimensión de prevención y apoyo, en la cual se observó una valoración favorable de las acciones preventivas y del acompañamiento de la comunidad educativa.

Resultado cualitativo

A partir de lo anterior se puede analizar que los grupos focales, permitió identificar que los estudiantes reconocen la violencia digital como una forma de agresión que puede presentarse mediante insultos, burlas, comentarios ofensivos y difusión de contenidos sin consentimiento. Asimismo, reconocen posibles repercusiones emocionales como tristeza, ansiedad, miedo, rabia y frustración. No obstante, los discursos evidencian que determinadas conductas pueden ser interpretadas como “broma” o “recocha”, especialmente cuando se producen entre compañeros y existe una relación de confianza, lo que puede dificultar su reconocimiento como una forma de violencia. Frente a estas situaciones, los estudiantes identifican tanto respuestas de silencio y aislamiento como la búsqueda de apoyo en personas de confianza, particularmente familiares y miembros de la comunidad educativa. Finalmente, sus propuestas de prevención se orientan hacia la sensibilización, la educación digital, las reglas claras y el fortalecimiento del acompañamiento familiar e institucional.

12. Hallazgos

Los hallazgos de esta investigación se construyeron a partir de la integración de la información obtenida mediante el cuestionario aplicado a 198 estudiantes y los dos grupos focales en los que participaron 14 estudiantes de los grados décimo y undécimo de la Institución Educativa José María Cabal. Esta integración permitió identificar tendencias generales en las percepciones de los estudiantes y, al mismo tiempo, profundizar en las experiencias y situaciones concretas que dieron sentido a esas respuestas.

A partir del análisis conjunto de la información, se identificaron los siguientes hallazgos:

Hallazgo 1. Los estudiantes reconocen la violencia digital como una forma de violencia que afecta la integridad de las personas.

Los resultados muestran que los estudiantes participantes reconocen diferentes conductas como formas de violencia digital. Entre ellas se encuentran la difusión de fotografías o videos sin autorización, la creación de perfiles falsos, la divulgación de rumores, los insultos y las burlas mediante redes sociales.

Esta percepción se refleja en los resultados cuantitativos, donde los cuatro ítems relacionados con el reconocimiento de estas conductas obtuvieron medias superiores a 3,8. El valor más alto correspondió a compartir rumores mediante redes sociales ($M = 4,27$; $DE = 1,005$), seguido de la creación de perfiles falsos ($M = 4,17$; $DE = 1,108$) y los insultos mediante redes sociales ($M = 4,01$; $DE = 1,184$).

Los grupos focales permitieron complementar estos resultados. Los estudiantes describieron la violencia digital como una forma de agresión que puede ocurrir mediante teléfonos, redes sociales y otras plataformas, y mencionaron situaciones como insultos, burlas, comentarios ofensivos y difusión de contenidos sin consentimiento.

En conjunto, estos resultados permiten señalar que existe un reconocimiento general de la violencia digital y de varias de sus principales manifestaciones entre los estudiantes participantes.

Hallazgo 2. Los estudiantes reconocen que la violencia digital puede generar consecuencias emocionales y sociales

Otro hallazgo importante es que los estudiantes no perciben la violencia digital como una situación que permanece únicamente en el espacio virtual. Tanto la encuesta como los grupos focales muestran que reconocen posibles efectos sobre el bienestar emocional y las relaciones sociales de quienes viven estas experiencias.

En el componente cuantitativo, los ítems relacionados con la autoestima y las consecuencias psicológicas obtuvieron medias de 4,19 y 4,20, respectivamente, mientras que el relacionado con el rendimiento académico alcanzó una media de 4,03. Asimismo, el ítem que planteaba que las agresiones en redes sociales “no causan daño real” obtuvo una media de 2,42, lo que muestra una tendencia hacia el desacuerdo con esta afirmación.

Los estudiantes que participaron en los grupos focales mencionaron sentimientos como tristeza, ansiedad, miedo, rabia y frustración. También hablaron de situaciones de aislamiento y de afectaciones en la confianza personal.

Por tanto, el hallazgo muestra que los participantes relacionan la violencia digital con consecuencias que pueden trascender la interacción en línea y afectar la manera en que una persona se siente y se relaciona con los demás.

Hallazgo 3. Existe una tensión entre el reconocimiento de la violencia digital y su normalización como “broma” o “recocha”

Este fue uno de los hallazgos más relevantes de la investigación.

Aunque los resultados cuantitativos muestran una tendencia general al desacuerdo con la normalización de las agresiones digitales, los grupos focales permitieron identificar una situación más compleja. Algunas conductas pueden ser interpretadas como una “broma”, un “juego” o una “recocha”, especialmente cuando ocurren entre compañeros que tienen una relación de confianza.

Los estudiantes también relacionaron esta minimización con la falta de empatía y con el hecho de que quienes observan la situación no son directamente afectados. Esta diferencia entre lo que los estudiantes reconocen de manera general y lo que ocurre en situaciones concretas permite identificar una tensión importante: saber qué es la violencia digital no significa necesariamente reconocer todas las agresiones cuando ocurren en la vida cotidiana.

Este hallazgo resulta especialmente significativo porque muestra que la percepción de la violencia digital está influida por el contexto, la relación entre las personas y la interpretación que se hace de la situación.

Hallazgo 4. Las víctimas pueden guardar silencio o tener dificultades para buscar apoyo

Los grupos focales permitieron identificar diferentes formas de afrontar una situación de violencia digital. Algunos estudiantes señalaron que una persona afectada puede guardar silencio, aislarse o evitar contar lo sucedido debido al miedo, la vergüenza o el temor a continuar siendo juzgada.

Al mismo tiempo, los participantes reconocieron diferentes redes de apoyo a las que podrían acudir, entre ellas los padres, los amigos, los docentes y otras personas de confianza dentro de la institución educativa.

Este resultado permite comprender que reconocer una situación de violencia no significa necesariamente comunicarla o buscar ayuda. La confianza en las personas del entorno y la percepción de contar con apoyo pueden influir en la decisión de hablar sobre lo ocurrido.

Hallazgo 5. Los estudiantes consideran que la prevención requiere acciones educativas y el compromiso de la comunidad

Los resultados muestran una valoración favorable de las acciones relacionadas con la prevención, la educación digital y el acompañamiento. En particular, los estudiantes otorgaron puntuaciones altas a los aspectos relacionados con la educación para la convivencia digital y la participación de las familias.

Esta percepción coincide con lo expresado en los grupos focales, donde los participantes propusieron realizar charlas y campañas de sensibilización, establecer reglas claras, fortalecer la orientación y promover una mayor participación de las familias.

Más que ubicar la responsabilidad únicamente en los estudiantes, los participantes reconocieron que la prevención requiere la participación de **la institución educativa, las familias y otros integrantes de la comunidad educativa.**

Hallazgo 6. La integración de los resultados cuantitativos y cualitativos permitió comprender diferentes dimensiones de la violencia digital

El uso del enfoque mixto permitió obtener una mirada más amplia sobre las percepciones de los estudiantes. La encuesta permitió identificar tendencias generales en las respuestas de los 198 participantes, mientras que los grupos focales ayudaron a comprender con mayor profundidad las experiencias, interpretaciones y situaciones concretas relacionadas con la violencia digital.

Esta integración fue especialmente importante para comprender la diferencia entre reconocer la violencia digital en términos generales y reconocerla cuando aparece dentro de una situación cotidiana entre compañeros. Los datos cuantitativos mostraron una percepción favorable frente al reconocimiento de las conductas y sus consecuencias, mientras que las voces de los estudiantes permitieron identificar matices relacionados con la broma, la recocha, el silencio y la búsqueda de apoyo.

En este sentido, la combinación de ambos componentes permitió comprender el fenómeno desde diferentes perspectivas y construir una interpretación más cercana al contexto de los estudiantes de la Institución Educativa José María Cabal.

13. Conclusiones

La investigación permitió analizar las percepciones sobre la violencia digital entre los estudiantes de los grados décimo y undécimo de la Institución Educativa José María Cabal durante el año lectivo 2026. A partir de la integración de los resultados cuantitativos y cualitativos, fue posible comprender no solo qué conductas reconocen los estudiantes como formas de violencia digital, sino también cómo interpretan estas situaciones, qué consecuencias identifican y qué respuestas consideran posibles frente a ellas.

En relación con el primer objetivo específico, orientado a cuantificar las percepciones sobre la violencia digital, los resultados obtenidos mediante el cuestionario aplicado a 198 estudiantes muestran una tendencia favorable hacia el reconocimiento de diferentes manifestaciones de este fenómeno. Los participantes identificaron como formas de violencia digital acciones como compartir rumores, crear perfiles falsos para burlarse de alguien, realizar insultos mediante redes sociales y publicar fotografías o videos sin autorización. De igual manera, reconocieron posibles consecuencias emocionales y sociales asociadas con estas situaciones. El instrumento utilizado presentó un Alfa de Cronbach de 0,854, lo que permitió contar con una medida de adecuada consistencia interna para el análisis descriptivo realizado.

Respecto al segundo objetivo específico, dirigido a comprender las percepciones de los estudiantes, los grupos focales permitieron profundizar en aspectos que no podían observarse únicamente a través de los datos numéricos. Los estudiantes describieron la violencia digital como una forma de agresión que puede presentarse mediante teléfonos, redes sociales y otras plataformas digitales. También identificaron sentimientos como tristeza, ansiedad, miedo, rabia y frustración ante este tipo de situaciones, así como posibles respuestas relacionadas con el aislamiento o la búsqueda de apoyo.

Uno de los aspectos más significativos encontrados fue la diferencia entre reconocer conceptualmente la violencia digital y reconocerla cuando ocurre en situaciones concretas.

La investigación también permitió identificar que buscar ayuda no siempre resulta sencillo para quienes enfrentan una situación de violencia digital. Los participantes señalaron que

algunas personas pueden guardar silencio, aislarse o evitar contar lo ocurrido por vergüenza, miedo o temor a ser juzgadas nuevamente. Al mismo tiempo, reconocieron la importancia de contar con personas de confianza, como familiares, amigos, docentes y otros integrantes de la institución educativa, que puedan brindar orientación y acompañamiento.

En relación con el tercer objetivo específico, orientado a crear una pieza audiovisual que visibilizara las percepciones de los estudiantes sobre las violencias digitales y su relación con la convivencia escolar, se desarrolló el documental El ciberbullying y la convivencia digital en la Institución Educativa José María Cabal.

La construcción del documental tomó como punto de partida los resultados obtenidos durante la investigación y las voces de los estudiantes participantes. De esta manera, el producto audiovisual no se plantea únicamente como un recurso para comunicar los resultados, sino como una forma de visibilizar las experiencias, percepciones y reflexiones de los estudiantes frente al ciberbullying y las dinámicas de convivencia en los entornos digitales.

El documental permite trasladar los principales hallazgos de la investigación a un lenguaje audiovisual, mostrando situaciones relacionadas con el reconocimiento de las agresiones digitales, las consecuencias emocionales y la importancia de contar con redes de apoyo y acciones de prevención dentro de la comunidad educativa.

Así, el componente de creación se articula con los resultados de la investigación y aporta una herramienta de reflexión y sensibilización sobre el ciberbullying y la convivencia digital en la Institución Educativa José María Cabal.

De manera general, los resultados muestran que los estudiantes participantes sí cuentan con elementos para reconocer la violencia digital y sus posibles consecuencias, pero también evidencian que existen situaciones cotidianas en las que los límites entre la broma, la interacción entre compañeros y la agresión pueden volverse difíciles de identificar. Este aspecto constituye uno de los principales aportes de la investigación, porque permite comprender la problemática desde las propias voces de los estudiantes y no solamente desde una definición conceptual del fenómeno.

Finalmente, la integración de los componentes cuantitativo y cualitativo permitió obtener una comprensión más amplia de las percepciones estudiadas. Mientras la encuesta permitió identificar tendencias generales entre los 198 participantes, los grupos focales permitieron profundizar en los significados, experiencias y matices presentes en sus respuestas. De esta manera, la investigación aporta una aproximación situada a la violencia digital en el contexto de la Institución Educativa José María Cabal y ofrece elementos que pueden ser considerados en futuras acciones de prevención, formación y fortalecimiento de la convivencia digital dentro de la comunidad educativa, en ese sentido es importante fortalecer una cultura escolar basada en el respeto, la conciencia y el uso responsable de los entornos digitales, como una forma de prevenir y enfrentar situaciones de violencia digital.

14. Referencias

- Alcaldía de Buenaventura. (2024). *Informe del Comité de Ciberbullying: Prevención y atención de casos de acoso digital entre estudiantes*.
- Bandura, A. (2016). *Moral disengagement: How people do harm and live with themselves*. Worth Publishers.
- Banet-Weiser, S. (2018). *Empowered: Popular feminism and popular misogyny*. Duke University Press. <https://doi.org/10.1215/9781478002772>
- Castells, M. (2009). *Comunicación y poder*. Alianza Editorial.
- Citron, D. K. (2014). *Hate crimes in cyberspace*. Harvard University Press.
- Congreso de Colombia. (2013, 15 de marzo). *Ley 1620 de 2013: Por la cual se crea el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar*.
- Congreso de Colombia. (2025, 17 de julio). *Ley 2489 de 2025: Por medio de la cual se establecen disposiciones para el desarrollo de entornos digitales sanos y seguros para los niños, niñas y adolescentes del país*.
- Corro Borrero, J. A., & López Rodríguez, E. D. (2021). Ciberacoso como expresión de violencia integral. *Multiverso Journal*, 1(1), 17–29. <https://doi.org/10.46502/issn.2792-3681/2021.1.2>
- Feixa, C. (2014). *De jóvenes, bandas y tribus*. Ariel.
- Field, A. (2018). *Discovering statistics using IBM SPSS statistics* (5th ed.). SAGE Publications.
- Fueyo, M. A. (2011). Comunicación y educación en los nuevos entornos: ¿Nativos o cautivos digitales? *Ábaco*, 2(68–69), 22–28.
- Henry, N., & Powell, A. (2018). Technology-facilitated sexual violence: A literature review of empirical research. *Trauma, Violence, & Abuse*, 19(2), 195–208. <https://doi.org/10.1177/1524838016650189>
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2015). *Bullying beyond the schoolyard: Preventing and responding to cyberbullying* (2nd ed.). Corwin.
- Jane, E. A. (2017). *Misogyny online: A short (and brutish) history*. SAGE Publications.

Kerlinger, F. N., & Lee, H. B. (2002). *Investigación del comportamiento: Métodos de investigación en ciencias sociales* (4.^a ed.). McGraw-Hill.

Livingstone, S. (2017). *Children's digital experiences across countries: Risks, opportunities, and policy implications*. UNICEF Office of Research.

Ministerio de Educación Nacional. (2013, 11 de septiembre). *Decreto 1965 de 2013: Por el cual se reglamenta la Ley 1620 de 2013*.

Ministerio de Educación Nacional. (2025). *Informe nacional sobre violencia escolar y ciberacoso*.

Nixon, C. L. (2014). Current perspectives: The impact of cyberbullying on adolescent health. *Adolescent Health, Medicine and Therapeutics*, 5, 143–158.
<https://doi.org/10.2147/AHMT.S36456>

Noticias RCN. (2024, 12 de agosto). *Estudiantes de la vereda La Gloria abandonan aulas por amenazas de reclutamiento*.

Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de muestreo sobre una población a estudio. *International Journal of Morphology*, 35(1), 227–232. <https://doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>

Palacio Chavarriaga, C., Rodríguez Marín, L. J., Rodríguez Cuesta, Y. I., & Giraldo Villa, J. M. (2020). Imaginarios de jóvenes entre 13 y 18 años acerca del ciberacoso y la empatía: Un estudio de caso. *Infancias Imágenes*, 19(1), 21–32. <https://doi.org/10.14483/16579089.13425>

Prensky, M. (2010). *Teaching digital natives: Partnering for real learning*. Corwin.

Procuraduría General de la Nación. (2023). *Informe sobre violencia escolar en Colombia*.

Suler, J. (2004). The online disinhibition effect. *CyberPsychology & Behavior*, 7(3), 321–326.
<https://doi.org/10.1089/1094931041291295>

UNICEF. (2022). *Ciberacoso y adolescentes: Situación en América Latina*. Oficina Regional de UNICEF.

Urteaga, M. (2018). *Vulnerabilidades juveniles en entornos digitales en América Latina*. *Revista Latinoamericana de Educación y Tecnología*, 14(2), 77–95.

Vargas Melgarejo, L. M. (1994). Sobre el concepto de percepción. *Alteridades*, 4(8), 47–53.
<https://alteridades.izt.uam.mx/index.php/Alte/article/view/588>

15. Anexos

15.1 Anexo A. Instrumento de encuesta

Encuesta: Percepciones sobre las violencias digitales		
Datos generales:		
Edad: _____		
Sexo: ☐ Mujer ☐ Hombre ☐ Otro		
Grado: _____		
Instrucciones:		
Marque con una X la opción que mejor represente su opinión.		
Escala de respuesta:		
1 = Totalmente en desacuerdo		
2 = En desacuerdo		
3 = Ni de acuerdo ni en desacuerdo		
4 = De acuerdo		
5 = Totalmente de acuerdo		
Ítem	Afirmación	1 2 3 4 5
1	Publicar fotos o videos de una persona sin su permiso es una forma de violencia digital.	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
2	Insultar a alguien por redes sociales constituye violencia digital.	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
3	Crear perfiles falsos para burlarse de alguien es una forma de agresión digital.	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
4	Compartir rumores sobre una persona en internet puede causar daño.	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Ítem	Afirmación	1 2 3 4 5
5	La violencia digital puede afectar gravemente la autoestima de una persona.	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
6	El ciberacoso puede tener consecuencias psicológicas importantes.	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
7	Las agresiones en redes sociales no causan daño real. (ítem invertido)	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
8	El cyberbullying puede afectar el rendimiento académico de los estudiantes.	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Afirmación	1 2 3 4 5	
9	Es normal que haya celos entre compañeros en redes sociales.	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
10	Muchas agresiones en internet deben tomarse como bromas.	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
11	La violencia digital es parte inevitable del uso de redes sociales.	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Ítem	Afirmación	1 2 3 4 5
12	Muchos estudiantes no consideran grave insultar o burlarse de alguien por redes sociales.	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Ítem	Afirmación	1 2 3 4 5
13	Una persona que sufre violencia digital puede sentirse triste o asustada.	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
14	La violencia digital puede generar miedo a participar en redes sociales.	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
15	Las víctimas de violencia digital suelen sentirse solas.	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
16	El cyberbullying puede afectar la confianza en uno mismo.	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Afirmación	1 2 3 4 5	
17	En mi institución educativa ocurren casos de violencia digital con frecuencia.	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
18	He observado situaciones de agresión entre compañeros en redes sociales.	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
19	La violencia digital es un problema común entre los jóvenes.	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Ítem	Afirmación	1 2 3 4 5
20	¿Se a quién acudir en mi institución educativa si soy víctima de violencia digital?	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
21	Los docentes orientan adecuadamente sobre el uso responsable de las redes sociales.	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
22	Mi institución educativa realiza acciones para prevenir el cyberbullying.	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
23	Los estudiantes deberían recibir más formación sobre convivencia digital.	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
24	La familia debe participar activamente en la prevención del cyberbullying.	☐ ☐ ☐ ☐ ☐
¡Muchas gracias!		

15.2 Anexo B. Guía de preguntas para el grupo focal

Entrevistas

Guía de Entrevista Semiestructurada

Tema: Percepciones y experiencias sobre violencia digital

Bloque 1: Percepción y comprensión

1. ¿Qué entiendes por violencia digital?
2. ¿Qué tipos de situaciones en internet o redes sociales consideras que pueden ser violencia?
3. ¿Crees que los jóvenes reconocen fácilmente cuándo están frente a una situación de violencia digital? ¿Por qué?

Bloque 2: Experiencias

4. "¿Has presenciado o vivido alguna situación de violencia digital?" (Si desea responder)
5. ¿Cómo reaccionan normalmente los estudiantes cuando ocurre una situación así?
6. ¿Qué emociones crees que puede generar la violencia digital en quien la sufre?

Bloque 3: Normalización y resignificación

7. ¿Crees que algunas agresiones en redes sociales se toman como bromas?
8. ¿Por qué piensas que algunas personas minimizan este tipo de situaciones?
9. ¿Cómo crees que los jóvenes justifican o explican este tipo de comportamientos?

Bloque 4: Afrontamiento y soluciones

10. ¿Qué hacen los estudiantes cuando enfrentan violencia digital?
11. ¿A quién acudirían en caso de sentirse afectados?
12. ¿Qué crees que debería hacerse en la institución para prevenir la violencia digital?

15.3 Anexo C. Documental El ciberbullying y la convivencia digital en la Institución Educativa José María Cabal

El ciberbullying y la convivencia digital en la Institución Educativa José María Cabal

Tipo de producto: Documental audiovisual

Duración: 15 minutos

Formato: Video digital

Lugar de realización: Institución Educativa José María Cabal, Buenaventura, Valle del Cauca

Año: 2026

Link: <https://youtu.be/UxEfpXWZW0Q>