

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

POSGRADO



**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN ENSEÑANZA DE LA
LENGUA Y LITERATURA**

Tema: “Uso de los neologismos digitales en la comunicación cotidiana de los
estudiantes de 6to año de Educación Básica”

Trabajo de titulación previo a la obtención del Título
de Magíster en Educación, con mención en
la Enseñanza de la Lengua y Literatura.

Autor: Lcdo. Kevin David Quillupangui Rosero

Tutor: Mgtr. Elking Raymond Araujo Bilmonte

Tulcán, 2025

CERTIFICADO DEL TUTOR

Certifico que el maestrante Quillupangui Rosero Kevin David con el número de cédula 040170185-9 ha elaborado el trabajo de titulación: “Uso de los neologismos digitales en la comunicación cotidiana de los estudiantes de 6to año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional 'Sagrado Corazón de Jesús' de la ciudad de Tulcán, Carchi-Ecuador”.

Este trabajo se sujeta a las normas y metodología dispuestas en el Reglamento de la Unidad de Titulación de Postgrado con RESOLUCIÓN N° 150-CSUP- 2020, por lo tanto, autorizo su presentación para la sustentación respectiva



Mgtr. Araujo Bilmonte Elking Raymond

TUTOR

Tulcán, mayo de 2025

AUTORÍA DE TRABAJO

El presente trabajo de titulación constituye un requisito previo para la obtención del título de Magíster en Educación con mención en Lengua y Literatura.

Yo, Quillupangui Rosero Kevin David con cédula de identidad número 040170185-9 declaro: que la investigación es absolutamente original, auténtica, personal, los resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.



Firmado electrónicamente por:
KEVIN DAVID
QUILLUPANGUI ROSERO
Validar únicamente con FirmaEC

f.....

Quillupangui Rosero Kevin David

AUTOR

Tulcán, mayo de 2025

ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Quillupangui Rosero Kevin David declaro ser autor/a de los criterios emitidos en el trabajo de titulación: “Uso de los neologismos digitales en la comunicación cotidiana de los estudiantes de 6to año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional 'Sagrado Corazón de Jesús' de la ciudad de Tulcán, Carchi-Ecuador” y eximo expresamente a la Universidad Politécnica Estatal del Carchi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.



f.....

Quillupangui Rosero Kevin David

AUTOR

Tulcán, mayo de 2025

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por otorgarme en don de la vida, a mi esposa e hija que saben lo mucho que me he esforzado cada día por conseguir el objetivo de graduarme, a mis padres quienes estuvieron apoyándome para realizar este sueño hermoso, observándome mientras crecía como persona y como profesional, a mis hermanos por ser la compañía emocional para mantenerme constante durante toda esta etapa estudiantil, a todos los docentes que fueron cultivando mi formación profesional durante el transcurso de la carrera, a mis compañeros que se convirtieron en mi segunda familia y en parte de este sueño, gracias a todas las personas que creen en mí y no me dejaron decaer.

DEDICATORIA

El presente trabajo se lo dedico primeramente a mi esposa e hija, por ser el motor que impulsa mi vida cada día. Su amor y apoyo incondicional han sido fundamentales en cada paso que he dado, ya que nunca me dejaron caer ni rendirme, incluso en los momentos más difíciles. Su sonrisa y su fe en mí son la fuerza que me anima a seguir adelante y a esforzarme por ser una mejor persona.

Luego, se lo dedico especialmente a mis padres, quienes han sido mis guías y ejemplos a seguir. Su amor incondicional se ha reflejado en los valores de principios, lucha y perseverancia que me han inculcado desde pequeño. Gracias a ellos, he aprendido la importancia de ser una persona más humana y servicial en la sociedad, siempre dispuesto a ayudar a quienes lo necesitan y a contribuir positivamente en mi entorno.

A mis hermanos, les agradezco por ser la motivación diaria de esfuerzo y coraje que me impulsa a seguir adelante. Ellos son un recordatorio constante de que el trabajo en equipo y el apoyo familiar son esenciales para enfrentar las dificultades de la vida. Juntos hemos compartido risas, lágrimas y un sinnúmero de experiencias que han fortalecido nuestros lazos. Y a mi familia, por ser la compañía inquebrantable en los momentos buenos y malos. Son ellos quienes me brindan consuelo y aliento cuando más lo necesito, y quienes me recuerdan constantemente que “nunca estarás solo, continúa”.

De igual manera, esta investigación se la dedico a todas las personas amantes de la Lengua y Literatura, quienes comparten la pasión por explorar e innovar cada día sobre esta asignatura tan importante en la vida de los estudiantes. Espero que este trabajo inspire futuras líneas de investigación y fomente un amor aún mayor por el conocimiento literario.

ÍNDICE

RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
PROBLEMA	12
1.1. Planteamiento del problema	12
1.2. Preguntas de investigación	14
1.3. Objetivos de investigación	15
1.3.1. <i>Objetivo General</i>	15
1.3.2. <i>Objetivos Específicos</i>	15
1.4. Justificación	15
CAPÍTULO II	17
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	17
2.1. Antecedentes de la investigación	17
2.2. Marco teórico	19
2.2.1 <i>Neologismos</i>	19
2.2.2 <i>Léxico y Semántica</i>	21
2.2.3 <i>Lingüística y Sociolingüística</i>	24
2.2.4 <i>Lengua Digital, Coloquial y Estándar</i>	26
2.2.5 <i>Extranjerismos y Cultura Digital</i>	28
2.2.6 <i>Estrategias de Comunicación</i>	30
2.2.7 <i>Lexicografía</i>	32
METODOLOGÍA	34
3.1. Descripción del área de estudio/Grupo de estudio	34
3.2. Enfoque y tipo de investigación	34
3.2.1 <i>Enfoque</i>	34
3.2.2 <i>Tipo de investigación</i>	35

3.3. Definición y operacionalización de variables	35
3.3.1 Definición de variables	35
3.3.2 Operacionalización de variables	36
<i>Tabla 1: Operacionalización de variables</i>	37
<i>Operacionalización de variables</i>	37
3.4. Procedimientos	38
3.4.1 Población y muestra	38
3.4.2 Técnicas e instrumentos de investigación	38
3.5. Consideraciones bioéticas	39
CAPÍTULO IV	40
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	40
4.1. Resultados	41
4.2. Análisis general de resultados	53
4.3 Discusión	58
CAPÍTULO V	60
PROPUESTA	60
5.1. Glosario	62
CONCLUSIONES	79
RECOMENDACIONES	80
REFERENCIAS	81
ANEXOS	86
ANEXO A: Validación de instrumento de investigación	86
ANEXO B: Ficha de Observación	91
ANEXO C: Validez del instrumento de investigación	92
ANEXO D: Ficha de observación: conversaciones	94
ANEXO E: Respaldo de validación del instrumento de investigación	108
ANEXO F: Certificación de resumen a abstract	116

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Operacionalización de variables	37
Tabla 2: Conversación 1-Estudiante A y B	41
Tabla 3: Conversación 2-Estudiante C y D.....	42
Tabla 4: Conversación 3-Estudiante E y F.....	43
Tabla 5: Conversación 4-Estudiante G y H.....	45
Tabla 6: Conversación 5-Estudiante I y J.....	46
Tabla 7: Conversación 6-Estudiante A y B.	47
Tabla 8: Conversación 7-Estudiante C y D.....	48
Tabla 9: Conversación 8-Estudiante E y F.....	50
Tabla 10: Conversación 9-Estudiante G y Familiar H.....	51
Tabla 11: Conversación 10-Estudiante I y J.	52
Tabla 12: Listado de neologismos encontrados en la investigación de campo.	53
Tabla 13: Neologismos digitales por tipo de adaptación.	55
Tabla 14: Resultado general.	57
Tabla 15: Categorización de las palabras por la pertinencia del uso.....	61
Tabla 16: Glosario	62

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Neologismos digitales más utilizados.....	56
--	----

RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo proponer un catálogo digital con términos y significados de los neologismos digitales empleados por los estudiantes de 6to año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “Sagrado Corazón de Jesús” de la ciudad de Tulcán, Carchi-Ecuador. Con un enfoque mixto a partir de una investigación exploratoria y descriptiva. Las variables objeto de estudio fueron neologismos digitales y las interacciones verbales. Se analizaron conversaciones entre estudiantes de 10 a 12 años, donde se identificó más de 51 neologismos digitales, clasificados como crudos y adaptaciones, sin presencia de calcos. Los neologismos más frecuentes incluyen *what* 3.26%, *reels* 2.87%, *topes* 2.24%, *xmirando* 2.23%, *spoilear* 1.86%, *lagueado* 1.73% y *cell* 1.5%, con un uso del 6.79% en una conversación, evidenciando la integración de la cultura digital en la comunicación cotidiana, lo que sugiere una internalización de estos términos en su repertorio lingüístico. A partir de los resultados, se desarrolló un catálogo digital que compila los neologismos digitales más utilizados por los estudiantes, junto con sus significados y contextos de uso. Este recurso es una guía para docentes y estudiantes que va a facilitar la comprensión y el uso adecuado de estos términos. La creación de este catálogo es imperante en el contexto glolocal para fomentar una comunicación lingüística efectiva en un mundo cada vez más digitalizado.

Palabras clave: alfabetización digital, catálogo digital, comunicación, Educación Básica, neologismos digitales.

ABSTRACT

The present study aimed to propose a digital catalog of terms and meanings for digital neologisms used by 6th-year elementary school students at the "Sagrado Corazón de Jesús" Fiscomisional Educational Unit in Tulcán, Carchi, Ecuador. The study used a mixed approach based on exploratory, and descriptive research. The study variables were digital neologisms and verbal interactions. Conversations among students aged 10 to 12 were analyzed, where more than 51 digital neologisms were identified, classified as raw and adaptations, with no calques. The most frequent neologisms include "what" (3.26%), "reels" (2.87%), "topes" (2.24%), "xmirando" (2.23%), "spoilear" (1.86%), "lagueado" (1.73%), and "cell" (1.5%). These neologisms were used in 6.79% of conversations, demonstrating the integration of digital culture into everyday communication and suggesting an internalization of these terms into their linguistic repertoire. Based on the results, a digital catalog was developed that compiles the digital neologisms most frequently used by students, along with their meanings and contexts of use. This resource serves as a guide for teachers and students to facilitate the understanding and proper use of these terms. The creation of this catalog is imperative in the glocal context to foster effective linguistic communication in an increasingly digitalized world.

Keywords: digital neologisms, communication, basic education, digital catalog, digital literacy.

CAPÍTULO I

PROBLEMA

El presente trabajo de investigación buscó identificar la variedad lingüística propia de una comunidad, específicamente en la comunicación oral de los estudiantes de educación básica, los cuales están inmersos en un idioma digital propio del uso de las tecnologías e influencia de lenguas extranjeras que se han relacionado con la primera lengua de los niños. El estudio de los neologismos digitales tomó auge a partir de finales del siglo XX e inicios del siglo XXI, siendo un campo de investigación moderno que está en constante cambio y adaptación dentro la lengua y literatura.

1.1. Planteamiento del problema

La lengua y comunicación es una de las facultades más esenciales y distintivas del ser humano, ya que posibilita la interacción y el intercambio de ideas entre individuos a través de un sistema estructurado de sonidos articulados. Según González (2019), en su estudio “Trastornos de la lengua y la comunicación”, esta capacidad se organiza en tres dimensiones fundamentales. En primer lugar, la forma, que abarca aspectos como la fonología y la sintaxis, determinando la estructura y organización del habla. En segundo lugar, el contenido está vinculado con el desarrollo del vocabulario, la construcción del significado en las frases y la coherencia del discurso. Finalmente, las funciones comunicativas, que incluyen la competencia conversacional, la capacidad de ajustar la lengua a diferentes contextos y el empleo de recursos no verbales para complementar la comunicación.

La lengua y la comunicación han experimentado cambios significativos en la era digital. La aparición de neologismos digitales, como selfie, hashtag o meme, ha cambiado la forma en que nos expresamos. Además, la comunicación en línea ha llevado a la creación de nuevas formas de escribir y comunicarse, como el uso de emojis, hashtags y lenguaje informal. La tecnología ha permitido que la comunicación sea más rápida y alcance a más personas, lo que ha cambiado la forma en que nos relacionamos con los demás. También ha dado más importancia a la imagen y el video, lo que ha cambiado la forma en que nos expresamos y nos comunicamos.

En este sentido, el contexto actual de constante evolución tecnológica ha propiciado la aparición de nuevos términos, conocidos como neologismos digitales. Estas expresiones surgen como resultado de la adaptación de la lengua a las plataformas tecnológicas y a las nuevas formas de comunicación digital, tales como las redes sociales,

la mensajería instantánea, los chats en línea, los videos y los videojuegos. Su impacto en la comunicación es innegable, ya que no solo enriquecen el idioma, sino que también generan dificultades de comprensión para aquellas personas que no están familiarizadas con estos entornos digitales en la misma medida que los estudiantes.

Aunado a esto, el avance tecnológico ha acelerado la integración de estos neologismos en la vida cotidiana, especialmente entre las generaciones más pequeñas, quienes los emplean con naturalidad en sus interacciones diarias. No obstante, aunque estos términos contribuyen a la transformación de la lengua, también pueden generar barreras comunicativas para quienes no interactúan con estas plataformas con la misma frecuencia. Este fenómeno evidencia la necesidad de reflexionar sobre el impacto de la lengua digital en la comunicación efectiva, especialmente en la comunicación académica y en la interacción diaria de los estudiantes. La investigación buscará analizar cómo estos nuevos usos lingüísticos influyen en la comprensión, expresión y relaciones sociales dentro del entorno educativo.

Por otro lado, el uso excesivo de neologismos digitales puede comprometer la formalidad en contextos académicos y profesionales, afectando la claridad y credibilidad del discurso en estos espacios. Además, debido a la rapidez con la que estos términos emergen y desaparecen, muchos de ellos se vuelven obsoletos en un corto período de tiempo, lo que puede derivar en confusiones y malentendidos entre aquellos que no siguen de cerca las tendencias lingüísticas digitales. Así, se hace imprescindible un análisis más profundo sobre cómo este fenómeno influye en la evolución de la lengua y en su correcta aplicación en distintos ámbitos.

Dentro del campo de la neología, las redes sociales han adquirido un papel clave como espacios donde se documenta la evolución de la lengua y la incorporación de nuevos términos. Sin embargo, el uso indiscriminado o inexacto de estos vocablos en dichas plataformas dificulta su estudio dentro de un marco lingüístico estructurado. Si bien la recopilación de datos en redes sociales proporciona información valiosa sobre la introducción de nuevos términos en el español (Capilla, 2023). Sigue siendo necesario profundizar en la influencia de los neologismos digitales en los procesos comunicativos de los estudiantes.

Asimismo, la inmediatez de la comunicación, tanto en interacciones presenciales como a través de la mensajería instantánea, ha llevado a los hablantes a acortar palabras comunes, creando abreviaturas que combinan letras, números y signos de puntuación. Este fenómeno, conocido como truncamiento o acortamiento léxico, es definido por

Aguilar (2020) como la reducción de una unidad léxica sin alterar su significado ni su categoría gramatical. En muchos casos, estas formas abreviadas se integran en registros informales y adquieren connotaciones específicas dentro de determinados contextos culturales. Debido a su estrecha relación con los neologismos digitales, su impacto será analizado en los resultados de esta investigación.

Por consiguiente, el presente estudio busca abordar el fenómeno de los neologismos digitales en la comunicación cotidiana de los estudiantes de sexto año de Educación Básica, explorando no solo su uso y funciones, sino también sus implicaciones en la formalidad y claridad del idioma en entornos académicos y sociales. A través de este análisis, se pretende aportar una visión más amplia sobre la manera en que la lengua digital influye en los procesos de aprendizaje y en la interacción lingüística dentro y fuera del ámbito escolar, otorgando bases significativas para el desarrollo de una propuesta: un catálogo digital que contenga los neologismos digitales, su significado, contexto y ejemplos.

En base a lo expuesto, la pregunta que guiará esta investigación es la siguiente: ¿Se pueden identificar los neologismos digitales más utilizados por los estudiantes de sexto año de Educación Básica en su comunicación cotidiana y, a partir de ello, definirlos para agruparlos en un catálogo digital como herramienta de aprendizaje?

1.2. Preguntas de investigación

- ¿Cuáles son los neologismos digitales más frecuentes que emplean los estudiantes de 6to año de Educación Básica en su comunicación cotidiana y cómo pueden clasificarse?
- ¿Con qué frecuencia y en qué contextos los estudiantes utilizan los neologismos digitales en sus interacciones verbales y escritas, y cómo influyen en la comunicación efectiva?
- ¿Cómo se pueden definir los neologismos digitales en función de su significado, uso y función dentro de la comunicación infantil en entornos digitales?
- ¿Qué criterios se utilizarán para seleccionar y organizar los neologismos digitales en el catálogo, asegurando que sea un recurso práctico y accesible para docentes y estudiantes?

1.3. Objetivos de investigación

1.3.1. Objetivo General

Proponer un catálogo digital con términos y significados de los neologismos digitales empleados por los estudiantes de 6to año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “Sagrado Corazón de Jesús” de la ciudad de Tulcán, Carchi-Ecuador.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Identificar y clasificar los neologismos digitales más prevalentes que utilizan los estudiantes de 6to año de Educación Básica en su comunicación cotidiana.
- Analizar la frecuencia de uso y el contexto en el que los estudiantes emplean los neologismos digitales en sus interacciones verbales y escritas, comprendiendo su impacto en la comunicación efectiva.
- Definir los neologismos digitales en términos de su significado, uso y función dentro de la comunicación, y establecer cómo se relacionan con la evolución de la lengua en el entorno digital de los niños.
- Elaborar un catálogo digital que compile los neologismos digitales identificados, incluyendo sus significados y ejemplos de uso, como recurso didáctico útil para docentes y estudiantes.

1.4. Justificación

Los neologismos digitales se reconocen generalmente como palabras que surgen a partir de la evolución y adaptación de la lengua a las nuevas tecnologías y formas de comunicación en el entorno digital. Estos neologismos son especialmente identificados cuando los utilizan los niños al interactuar con plataformas tecnológicas como redes sociales, videojuegos, videos, navegadores, chats en línea, entre otros.

El presente estudio busca identificar los neologismos digitales empleados por los estudiantes de 6to año de Educación Básica y analizar su frecuencia de uso en la comunicación cotidiana. Esto permitirá no solo comprender qué términos utilizan con mayor recurrencia, sino también determinar su impacto en la interacción verbal y escrita dentro del ámbito escolar. Con base en esta información, se desarrollará un catálogo digital que recopile los términos más relevantes, sus significados y ejemplos de uso, proporcionando una herramienta de referencia para estudiantes, docentes y padres de familia.

Se considera importante la presente investigación porque contribuye al estudio de la lengua en contextos educativos actuales, permitiendo identificar cómo las nuevas generaciones integran términos digitales en su comunicación diaria. Al proporcionar datos concretos sobre la frecuencia y el significado de estos términos, se fortalece el campo de la lingüística aplicada a la educación, ofreciendo insumos para futuras estrategias pedagógicas que fomenten una adecuada comprensión y uso de la lengua en distintos contextos.

Los principales beneficiarios serán los estudiantes de educación básica que se relacionan en un entorno digital, docentes de las unidades educativas que laboran en este nivel de educación para que comprendan de mejor manera las ideas y el tipo de comunicación propuesto por los estudiantes, padres de familia que acompañan en el aprendizaje de sus hijos en todos los aspectos de la educación básica que se adquiere en los establecimientos educativos.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Al realizar la respectiva exploración bibliográfica sobre el tema propuesto en el presente trabajo de investigación, se ha encontrado algunos documentos científicos que apoyarán al desarrollo de los antecedentes de la investigación, marco teórico y el marco legal, que serán relevantes para alcanzar los objetivos propuestos.

2.1. Antecedentes de la investigación

Capilla (2023) en su estudio “Las redes sociales como herramienta para la investigación de neologismos”, señala que la estandarización de Internet y la llegada de nuevas tecnologías que facilitan la interacción entre los usuarios, surgieron las redes sociales, herramientas de difusión que representan una revolución en el ámbito de la comunicación, así como en el ámbito social y digital.

Esta investigación presenta dos objetivos, el primero se refiere la utilidad de las redes sociales como herramientas para la investigación lingüística y el siguiente objetivo muestra la acción de determinar si constituyen las redes sociales un corpus lingüístico o si se consideran meras fuentes de acceso a la información.

Dentro de la metodología aplicada, se expone el criterio de selección de los neologismos más representativos para la investigación, se procedió a reconocer las unidades a base de una grabación de las conversaciones verbales de diferentes personas teniendo en cuenta relevante información: categoría, fecha, tipo de formación, red social, definición, contexto y los datos recogidos en el CORPES XXI, la tipología de Cabré y en Twitter; obteniendo como resultado principal las ventajas y los inconvenientes de la incorporación de redes sociales como herramienta de estudio para la investigación lingüística (Capilla, 2023).

La investigación muestra que plataformas como Facebook, Twitter o Instagram proporcionan información valiosa sobre el uso de la lengua en redes sociales, un contexto más informal y coloquial, cercano a la comunicación conversacional. Su importancia es tal que en muchas investigaciones se han utilizado las redes sociales como un corpus de estudio en sí mismo, del cual se pueden extraer datos relevantes para un análisis posterior (Capilla, 2023).

El siguiente documento es un artículo científico en el que se desarrolla el tema: “Traducción de neologismos en los medios digitales: ¿préstamo, calco o adaptación?”, en

el desarrollo de su contenido se menciona que las influencias principales para la creación o adaptación de los neologismos son el uso de las tecnologías y los extranjerismos.

Aunque no solo la tecnología promueve la creación de neologismos, considerando que la mayor parte de los neologismos en español provienen de otros sistemas lingüísticos importados desde países como Estados Unidos cuando hablamos de esta, desde Francia si hablamos del espectáculo o desde Japón si hablamos de artes marciales (Gutiérrez, 2023).

El objetivo principal manifiesta reflexionar sobre los factores que repercuten en el uso de las técnicas más utilizadas por los traductores para poder llevar el mensaje a la cultura meta. En la metodología se aborda algunos planteamientos acerca de la utilidad de los neologismos y su traducción y se analizaron neologismos en el idioma inglés más representativos a los medios digitales. Luego de realizar la investigación se determinó como resultado principal que generalmente la mayor parte de las veces los traductores acuden a usar préstamos de las versiones en inglés debido a que los términos no son tan precisos o no comprenden una realidad netamente presente en la lengua española (Gutiérrez, 2023).

A partir del presente artículo científico se puede identificar que las tecnologías facilitan la difusión y adopción de neologismos a través de las redes sociales y la comunicación digital, lo cual es un proceso favorable para la comunicación digital, pero a la comunicación cotidiana afecta negativamente porque puede causar mal entendimiento o falta de comprensión de un tema al emisor. Por su parte los extranjerismos pueden influir en la adaptación de neologismos al introducir nuevas palabras y expresiones de otros idiomas en el vocabulario (Gutiérrez, 2023).

Se muestra a continuación un documento científico en la cual se desarrolla el tema: “El surgimiento de neologismos por influencia de las redes sociales y su afectación en la cultura de niños bogotanos”, en el apartado de las conclusiones de su investigación se determina que las redes sociales son el canal a través del cual se difunde el uso de anglicismos y otras palabras derivadas de ellas. Por lo tanto, se pudo observar la influencia de los niños, en este caso originarios de la ciudad de Bogotá con edades entre 14 y 28 años, en este fenómeno (Camacho et al., 2022).

Esta investigación surge a partir de dar a conocer la metodología y resultados obtenidos con la investigación. Dentro del marco teórico se abordaron conceptos como Redes sociales, Neologismos, Sociolingüística y Globalización que son importantes para comprender la relación que hay entre conceptos y trazar el camino de la investigación.

Por consiguiente, en el proceso metodológico se realizó una investigación de tipo descriptiva y cualitativa, en donde se recogió información por medio de encuestas a una muestra de niños de 14 a 28 años. Obteniendo como resultado que la lengua cambia debido a procesos que son generados por la globalización, en donde las redes sociales y los niños influyen drásticamente (Camacho et al., 2022).

Esto surge debido a que los estudiantes de 6to año de educación básica pasan una cantidad significativa de tiempo en el entorno proporcionado por las redes sociales, lo que lleva al uso constante de neologismos que comienzan a integrar en su interacción cotidiana. Es crucial comprender el diálogo entre el emisor y el receptor para lograr una comunicación efectiva y racional, lo cual requiere conocer la forma en que las personas se expresan entre ambas partes (Camacho et al., 2022).

2.2. Marco teórico

En un entorno caracterizado por la presencia constante de las tecnologías de la información y la comunicación, resulta fundamental comprender cómo los neologismos digitales, producto de la era digital, influyen en los patrones comunicativos de los estudiantes. Para ello, se abordarán teorías lingüísticas actuales que posibiliten analizar cómo estos neologismos son adoptados y afectan la comunicación cotidiana de los niños.

2.2.1 Neologismos

Definición de neologismos

El término "neologismo" ha sido ampliamente analizado en el ámbito lingüístico durante siglos, ya que evidencia la transformación del idioma y su ajuste a modificaciones socioculturales. La Real Academia Española (RAE) lo incluyó en su diccionario en 1943, garantizando su legitimidad en la comunidad académica. Sin embargo, su significado ha evolucionado con el tiempo. Segovia (1859), en su artículo "Neologismo y arcaísmo" del Boletín de la RAE, lo describía como "toda voz bárbara que, por su estructura, repugna la índole de nuestra lengua y debe omitirse inexorablemente" (p. 1). Aunque esta definición resulta arcaica, ejemplifica la resistencia al cambio lingüístico en épocas pasadas.

Los neologismos digitales surgen rápidamente debido a la evolución tecnológica y los nuevos modos de comunicación en línea, vinculándose estrechamente con términos relacionados con internet, redes sociales y dispositivos electrónicos, y se difunden velozmente gracias a la naturaleza instantánea de las plataformas digitales. En contraste, los neologismos tradicionales emergen más lentamente como resultado de cambios

culturales, sociales o científicos, abarcando ámbitos como la política, la ciencia o la vida cotidiana, y suelen consolidarse en el idioma mediante un proceso más pausado. Además, mientras los neologismos digitales tienden a ser efímeros y cambian conforme avanzan las tecnologías, los tradicionales suelen perdurar más tiempo en el vocabulario común.

Actualmente, diversos estudios han refinado el concepto. Para Debois (1998), un neologismo es "toda palabra de creación reciente o recientemente tomada de otra lengua" o "toda acepción nueva de una palabra ya existente" (p. 3). Sin embargo, no hay consenso absoluto sobre su definición, lo que refleja la naturaleza dinámica de la lengua. Así que, los neologismos deben ser comprendidos más allá de su mera definición, considerando los criterios que determinan su incorporación efectiva al habla cotidiana y académica.

Tipos de neologismos

Los neologismos pueden clasificarse en diferentes categorías según su origen y adaptación. Entre ellos, destacan los neologismos crudos, que se introducen en un idioma sin modificaciones (por ejemplo, *software* o *email*); las adaptaciones, que ajustan la fonética y morfología a la lengua receptora (como *fútbol*, derivado del inglés *football*); y los calcos, que traducen literalmente expresiones extranjeras (como *rascacielos*, proveniente del inglés *skyscraper*). Ejemplos como selfie (foto que uno se toma a sí mismo), tuitear (publicar en Twitter) y hashtag (etiqueta para agrupar temas en redes) muestran cómo el lenguaje se adapta a nuevas realidades digitales: selfie, proveniente del inglés, representa una forma moderna de autoexpresión visual; tuitear, verbo derivado de Twitter, describe la acción de compartir mensajes breves en tiempo real, clave para la comunicación social y cultural; y el hashtag, con el símbolo #, organiza contenido digital por temas, facilitando búsquedas y promoviendo campañas o fenómenos virales. Estos términos ilustran claramente cómo el lenguaje evoluciona junto con la tecnología y las nuevas formas de comunicación.

Estos tipos de neologismos no solo ilustran la manera en que el idioma evoluciona, sino también cómo los hablantes los adoptan en su día a día. En el caso de los estudiantes de sexto año de educación básica, quienes están en una etapa crucial de desarrollo lingüístico y social, la exposición a estos términos contribuye a su capacidad de expresión y comprensión del mundo que les rodea (García, 2021).

Origen y evolución de los neologismos

Los neologismos nacen como respuesta a cambios sociales, culturales y tecnológicos. A medida que emergen nuevas realidades, también surgen palabras que las

describen. Mendieta (2015) señala que "los neologismos son creaciones lingüísticas inevitables en todos los idiomas; reflejan la evolución de la sociedad y una nueva forma de comprender el mundo" (p. 7). En otras palabras, la lengua se adapta constantemente a las necesidades comunicativas contemporáneas.

Por ejemplo, en el ámbito tecnológico, palabras como *tuitear* o *selfi* han surgido como consecuencia de la digitalización de la comunicación. En el contexto educativo, los estudiantes no solo adoptan estos términos, sino que también los transforman mediante abreviaciones o modificaciones que responden a su entorno digital y social (Fernández y Pérez, 2020).

Funciones y significado de los neologismos en la lengua cotidiana

Hoy, el aprendizaje de la lengua no solo se centra en la gramática y la ortografía, sino también en el desarrollo de la competencia comunicativa. En este sentido, la tecnología juega un papel crucial, pues plataformas como redes sociales, foros y aplicaciones de mensajería han transformado la forma en que los estudiantes interactúan con la lengua. Según Martínez y Rodríguez (2022), "la incorporación de neologismos digitales en la comunicación juvenil evidencia un fenómeno de adaptación lingüística que debe analizarse en el contexto educativo" (p. 4).

Para los estudiantes de sexto año, que se encuentran en una etapa de transición hacia la adolescencia, el uso de neologismos no solo enriquece su vocabulario, sino que también facilita su integración en un entorno social en constante cambio. Además, les permite expresar sus experiencias y emociones de manera más precisa. En este sentido, la comprensión del fenómeno neológico resulta esencial dentro del proceso educativo, ya que no solo refleja la evolución de la lengua, sino que también incide en la manera en que los estudiantes construyen su identidad comunicativa.

2.2.2 Léxico y Semántica

Definición de léxico

El vocabulario digital está en continua transformación, mostrando cómo la tecnología evoluciona rápidamente y afecta nuestra vida diaria. Términos que antes eran exclusivos del mundo tecnológico, como *selfie*, *streaming* o *cloud computing*, se han incorporado al lenguaje habitual, especialmente entre los estudiantes, quienes crecen inmersos en estas innovaciones. Con la aparición constante de nuevos dispositivos y plataformas, surgen también nuevos términos que enriquecen el idioma y facilitan la comunicación sobre experiencias digitales. Este proceso refleja no solo avances

tecnológicos, sino también cambios en las relaciones sociales y culturales, donde el lenguaje se adapta para representar nuevas y dinámicas realidades. La adopción de estos vocablos en el habla cotidiana evidencia que el lenguaje es un ente vivo que se nutre de las tendencias y necesidades actuales de la sociedad.

El léxico constituye un elemento fundamental en la comunicación humana, ya que permite la expresión precisa de pensamientos, emociones y necesidades. Desde una perspectiva lingüística, se define como el conjunto de palabras y expresiones que forman parte de una lengua en un momento determinado. De acuerdo con Bosque y Demonte (2017), el léxico no es estático, sino que evoluciona constantemente en respuesta a los cambios culturales, tecnológicos y sociales. En este sentido, el dominio del léxico resulta esencial para una comunicación efectiva, ya que no solo facilita la expresión oral y escrita, sino que también influye en la comprensión lectora y el desarrollo del pensamiento crítico.

Desde el punto de vista educativo, el aprendizaje del léxico tiene un papel central en la adquisición de la lengua. En las primeras etapas de la educación básica, los niños construyen su repertorio lingüístico mediante la interacción con su entorno, lo que facilita la ampliación de su vocabulario y mejora su capacidad para comprender y producir textos. Por lo tanto, es fundamental que los procesos educativos incluyan estrategias que favorezcan la adquisición y el uso adecuado del léxico en distintos contextos comunicativos.

Tipos de léxico (léxico común, léxico especializado)

El léxico puede clasificarse en diversas categorías en función de su uso y grado de especialización. En primer lugar, el léxico común se refiere al conjunto de palabras utilizadas en la vida cotidiana y comprendidas por la mayoría de los hablantes de una lengua. Según Martín (2019), este tipo de léxico es adquirido de manera natural a través de la socialización y la experiencia diaria, lo que lo convierte en un elemento fundamental para la comunicación efectiva en contextos informales y formales.

Por otro lado, el léxico especializado abarca los términos y expresiones específicos de un ámbito del conocimiento, como la medicina, la tecnología o el derecho. Este tipo de vocabulario requiere un aprendizaje más estructurado, ya que su comprensión y uso están vinculados a la formación académica o profesional. De acuerdo con Cabré (2021), la incorporación del léxico especializado en la enseñanza permite a los estudiantes desarrollar competencias en el área del conocimiento correspondiente y mejorar su capacidad para interpretar textos académicos y científicos.

Relación entre léxico y semántica

El léxico y la semántica están estrechamente vinculados, ya que el significado de las palabras depende de su uso en distintos contextos lingüísticos. La semántica es la rama de la lingüística que estudia el significado de las palabras y las relaciones entre ellas (Lyons, 2020). En este sentido, el significado de un término no solo está determinado por su definición en un diccionario, sino también por los contextos en los que se emplea y las asociaciones que establece con otras palabras.

El vínculo entre léxico y semántica resulta particularmente relevante en la adquisición de la lengua, ya que permite a los hablantes interpretar y producir mensajes de manera adecuada. En el caso de los estudiantes de educación básica, la enseñanza de la semántica contribuye a mejorar su comprensión lectora y su capacidad para expresar ideas de manera clara y coherente. Además, el análisis semántico de las palabras facilita la identificación de sinonimias, antonimias y polisemias, lo que enriquece el uso de la lengua y evita ambigüedades en la comunicación.

Los neologismos digitales transforman las relaciones semánticas del lenguaje cotidiano, especialmente en redes sociales y plataformas digitales. Al crear nuevos términos o cambiar el significado de otros, amplían cómo se entienden y asocian los conceptos, facilitando una comunicación más rápida y precisa. Su uso frecuente hace que se integren al vocabulario común, generando un lenguaje más flexible y adaptado a las nuevas realidades tecnológicas y culturales, aunque también puede causar ambigüedades fuera del contexto digital. En conjunto, estos neologismos enriquecen y modifican la forma en que nos comunicamos día a día.

Análisis semántico de los neologismos

El estudio de los neologismos desde una perspectiva semántica permite comprender cómo las nuevas palabras adquieren significado y se integran en el sistema lingüístico de una comunidad. Según López (2018), los neologismos pueden surgir por diversas razones, como la necesidad de nombrar conceptos novedosos, la influencia de otras lenguas o la evolución de los medios de comunicación. En este proceso, la semántica desempeña un papel clave, ya que determina el significado que estas palabras adquieren y las relaciones que establecen con otras unidades léxicas.

En el contexto de los estudiantes de sexto año de educación básica, los neologismos digitales constituyen una parte significativa de su repertorio lingüístico. Estas palabras, originadas en redes sociales, videojuegos y otras plataformas tecnológicas, influyen en la manera en que los niños se comunican y construyen

significados. Sin embargo, el uso excesivo de estos términos puede generar dificultades en la comprensión de textos académicos y en la expresión escrita formal. Por esta razón, es fundamental que los docentes promuevan el análisis crítico de los neologismos, fomentando su uso adecuado según el contexto y fortaleciendo la competencia lingüística de los estudiantes.

La interacción entre léxico y semántica es crucial para el desarrollo de las habilidades comunicativas en la educación básica. La comprensión del significado de las palabras y su uso adecuado en distintos contextos favorece el aprendizaje de la lengua y potencia la capacidad expresiva de los estudiantes. Asimismo, el estudio de los neologismos desde una perspectiva semántica permite analizar el desarrollo de la lengua y su impacto en la comunicación contemporánea.

2.2.3. Lingüística y Sociolingüística

Definición de lingüística

La lingüística es la ciencia que estudia el lenguaje humano desde una perspectiva estructural, funcional y evolutiva. De acuerdo con Chiluisa et al. (2017), esta disciplina analiza los diferentes componentes de la lengua, como la fonología, la morfología, la sintaxis, la semántica y la pragmática, con el fin de comprender su organización y desarrollo. Asimismo, la lingüística se interesa por la relación entre la lengua y la cognición, así como por su papel en la comunicación y en la construcción de significado.

Desde un enfoque educativo, el estudio de la lingüística permite mejorar el aprendizaje de la lengua y su enseñanza en distintos niveles académicos. Los conocimientos lingüísticos facilitan el análisis y comprensión de los textos, favoreciendo el desarrollo de habilidades comunicativas en los estudiantes.

Tipos de lingüística (lingüística sincrónica, lingüística diacrónica)

La lingüística se divide en varias ramas, siendo la sincrónica y la diacrónica dos de sus principales enfoques:

Lingüística sincrónica: estudia la lengua en un momento específico, sin considerar su evolución histórica. Se enfoca en la estructura gramatical y en el uso actual de la lengua. Chiluisa et al. (2017) describen como el análisis del estado de una lengua en un tiempo determinado, lo que permite comprender sus reglas y funcionamiento en la comunicación cotidiana.

Lingüística diacrónica: examina la evolución de la lengua a lo largo del tiempo, identificando cambios fonéticos, léxicos y gramaticales que han ocurrido en distintas

etapas de la historia. Según Chiluisa et al. (2017) este enfoque es fundamental para entender cómo las lenguas se transforman debido a factores sociales, culturales y tecnológicos.

Ambos enfoques son complementarios y permiten un análisis integral de la lengua, combinando el estudio de su estructura actual con la comprensión de sus cambios históricos.

Relación entre lingüística y sociolingüística

La sociolingüística es una rama de la lingüística que analiza la influencia de factores sociales en el uso y variación de la lengua. Según Labov (1972), la lengua no es un fenómeno aislado, sino que está determinado por el contexto social, la identidad cultural, la edad, el género y el nivel educativo de los hablantes. En este sentido, la sociolingüística estudia cómo las diferencias sociales impactan en la forma en que se emplea la lengua en distintos entornos.

En el ámbito educativo, comprender la relación entre lingüística y sociolingüística es clave para diseñar estrategias pedagógicas que respondan a la diversidad lingüística de los estudiantes. Esto permite promover una enseñanza inclusiva, respetuosa de las variedades dialectales y de los registros lingüísticos utilizados en distintos contextos.

Análisis sociolingüístico de los neologismos

Los neologismos reflejan cambios lingüísticos que responden a innovaciones tecnológicas, sociales y culturales. Desde una perspectiva sociolingüística, su incorporación en el habla cotidiana evidencia la manera en que la lengua evoluciona según las necesidades de comunicación de una comunidad. Chiluisa et al. (2017) señalan que la adopción de nuevos términos está influenciada por variables como la edad, la profesión y el acceso a medios digitales.

En la educación básica, los neologismos digitales representan un desafío y una oportunidad en la enseñanza de la lengua. Si bien su uso puede enriquecer el vocabulario de los estudiantes, también puede generar dificultades en la comprensión de textos académicos y en la producción escrita formal. Por ello, es fundamental que los docentes fomenten el análisis crítico de los neologismos, enseñando su significado y uso adecuado en distintos registros lingüísticos.

El estudio de la lingüística y la sociolingüística permite comprender la lengua desde una perspectiva estructural y social. Analizar la evolución de la lengua y sus

variaciones facilita el desarrollo de competencias comunicativas en los estudiantes, promoviendo el uso adecuado de la lengua en diferentes contextos.

2.2.4. Lengua Digital, Coloquial y Estándar

Definición de la lengua digital

El uso de la lengua digital surge con el desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación, adaptándose a los entornos virtuales para facilitar la interacción entre los usuarios. Según Vico (2017), este tipo de lengua no solo incluye la comunicación escrita en línea, sino también elementos audiovisuales, sonoros, interactivos y de programación, que permiten una comunicación más dinámica y efectiva.

Los neologismos digitales, junto con elementos visuales como emojis y memes, transforman el lenguaje cotidiano en redes sociales y plataformas digitales. Estos recursos amplían cómo se entienden y expresan conceptos, especialmente entre estudiantes, haciendo la comunicación más rápida y flexible. Aunque enriquecen el lenguaje, también pueden generar confusiones fuera del contexto digital. En conjunto, estos neologismos y elementos visuales enriquecen y modifican la manera en que nos comunicamos diariamente.

En el ámbito educativo, la lengua digital favorece el aprendizaje al permitir nuevas formas de enseñanza, mejorando la comprensión y el acceso a la información. Su incorporación en la educación responde a las necesidades de la era digital, facilitando la adquisición de competencias tecnológicas en los estudiantes.

Tipos de lengua digital

La lengua digital se clasifica en diferentes tipos según su uso y entorno:

Lengua online: se desarrolla en plataformas digitales y redes sociales, caracterizado por la inmediatez y el uso de abreviaciones, emoticonos y nuevos códigos lingüísticos. Es una lengua en constante evolución, influenciado por tendencias tecnológicas y culturales (Baeza et al., 2014).

Lengua offline: se emplea en dispositivos electrónicos sin conexión a internet, como software de edición, videojuegos y aplicaciones de escritorio. Aunque no depende de la red, mantiene características de la lengua digital.

Lengua de programación: es un sistema estructurado de códigos utilizados para desarrollar software y aplicaciones. No se rige por las reglas de la lengua natural, sino por lógicas matemáticas y sintaxis específicas (Chiluisa et al., 2017).

Lengua coloquial: características y uso

La lengua coloquial es el más utilizado en la comunicación oral cotidiana, caracterizándose por su espontaneidad, flexibilidad y cercanía entre los interlocutores. Es común en contextos informales como conversaciones entre amigos o familiares, y puede incluir expresiones idiomáticas, modismos y un uso relajado de la gramaticalidad (Baeza et al., 2014).

En la literatura y el arte, la lengua coloquial es un recurso estilístico para representar la diversidad social y cultural. Su estudio en la educación ayuda a comprender mejor las variaciones lingüísticas y la riqueza del idioma.

Lengua estándar: características y función en la comunicación

La lengua estándar es el modelo normativo utilizado en contextos formales como la educación, la administración pública y los medios de comunicación. Su función es garantizar la claridad y la comprensión en la comunicación escrita y oral. Según Baeza et al. (2014), es la variedad del idioma aceptada por la comunidad lingüística para evitar ambigüedades y facilitar la cohesión social.

Este tipo de interacción se caracteriza por su gramaticalidad, su adherencia a normas ortográficas y su estructura formal, lo que lo hace imprescindible en documentos académicos, jurídicos y técnicos.

Relación entre lengua digital, coloquial y estándar

Estos tres tipos de lengua interactúan de diversas maneras en la comunicación moderna. La lengua digital incorpora elementos de la lengua coloquial en redes sociales y plataformas de mensajería, mientras que, en contextos académicos y laborales, se procura mantener el uso de una comunicación estándar. La influencia de la lengua digital ha generado nuevos desafíos en la educación, donde los estudiantes deben aprender a diferenciar y emplear cada tipo de lengua según el contexto comunicativo (López, 2018).

Análisis del lengua digital y coloquial en la comunicación de los niños

El uso de la comunicación digital y coloquial por parte de los niños ha transformado la comunicación en distintos ámbitos. López (2018) señala que las generaciones más jóvenes tienden a fusionar ambos registros en su interacción diaria, lo que ha dado lugar a una evolución lingüística caracterizada por la economía de la lengua, la creatividad lexicológica y el uso de elementos multimodales.

Si bien este fenómeno refleja la adaptabilidad de la lengua, también plantea retos en la escritura académica y profesional. La educación lingüística debe enfocarse en

equilibrar el dominio de la comunicación digital y coloquial con la importancia de la interacción estándar para la expresión formal y estructurada.

2.2.5. Extranjerismos y Cultura Digital

Definición de extranjerismos

Los extranjerismos son palabras o expresiones que provienen de un idioma extranjero y que son incorporadas al vocabulario de otro idioma, en este caso, el español. Según López (2018) estos términos surgen principalmente a raíz del contacto cultural y lingüístico con otras lenguas, como el árabe, las lenguas indígenas o el inglés. Este fenómeno de incorporación lingüística no es nuevo; a lo largo de la historia, diversos factores, como las invasiones, el comercio y la globalización, han favorecido el surgimiento de estos términos. En la actualidad, la presencia de extranjerismos en el español está marcada, en gran medida, por la influencia del inglés, especialmente en áreas como la tecnología, los negocios y el entretenimiento (Bauzá, 2018). Así, la globalización no solo ha permitido el intercambio de ideas, sino también el flujo de términos que enriquecen el idioma. Sin embargo, la Real Academia Española (RAE) subraya la necesidad de adaptar estos términos al sistema lingüístico local, para que se ajusten a las normas gramaticales del idioma receptor y no alteren su coherencia.

Tipos de extranjerismos (préstamos, calcos)

En términos lingüísticos, los extranjerismos se pueden clasificar en dos grandes grupos: los préstamos y los calcos. Los préstamos son palabras que se incorporan directamente de otro idioma sin modificar su forma original. En español, un claro ejemplo de préstamo es el término internet, que proviene del inglés y se mantiene en su misma forma fonética y ortográfica, lo que refleja la inmediatez con la que la tecnología se ha globalizado (Torras, 2017). En este sentido, los préstamos permiten una rápida adaptación de conceptos que surgen en contextos globalizados, como el digital.

Por otro lado, los calcos son términos que implican una adaptación más profunda, ya que no solo se toma la palabra extranjera, sino que se traduce su concepto. Un ejemplo claro de calco en español es rascacielos, que proviene del inglés skyscraper. Esta adaptación mantiene la esencia del término, pero lo ajusta al sistema lingüístico del idioma receptor (Llorente, 2015). Los calcos muestran cómo el idioma receptor puede ofrecer una interpretación local de conceptos globalizados, lo que facilita su comprensión sin perder su significado original. Ambos tipos de extranjerismos, tanto los préstamos

como los calcos, son fundamentales para entender cómo las lenguas evolucionan a medida que se relacionan con otras culturas, especialmente en la era de la globalización.

Relación entre extranjerismos y cultura digital

La cultura digital ha jugado un papel crucial en la proliferación de extranjerismos, especialmente aquellos provenientes del inglés. Vivimos en una era hiperconectada, donde las nuevas tecnologías y la globalización facilitan el intercambio constante de información, lo que propicia la adopción de términos extranjeros en el discurso cotidiano (López, 2018). Esta influencia es particularmente notable en áreas como la informática, el marketing digital y las redes sociales, donde palabras como *hashtag*, *streaming* o *app* son comúnmente utilizadas sin que se traduzcan o adapten al idioma receptor. La rapidez con la que se generan innovaciones tecnológicas ha llevado a la integración de estos términos en el vocabulario diario, haciendo que el inglés, en muchos casos, se convierta en la lengua franca de la tecnología.

Este fenómeno refleja cómo la cultura digital no solo impulsa la expansión de términos tecnológicos, sino también influye en la forma en que nos comunicamos. Como señala Riverón (2016), los usuarios, especialmente los niños, adoptan rápidamente estos términos para mantenerse conectados con las tendencias globales. En este contexto, la incorporación de extranjerismos no es solo un fenómeno lingüístico, sino también un acto cultural que denota el dominio de potencias tecnológicas, como Estados Unidos, que han consolidado el inglés como el idioma predominante en la red.

Análisis de la cultura digital y su influencia en la comunicación

La cultura digital, caracterizada por la inmediatez y el intercambio rápido de información, ha transformado profundamente las formas tradicionales de interacción. Las redes sociales y las plataformas digitales han modificado las relaciones sociales y culturales, favoreciendo la creación de una sociedad red, tal como lo afirma Castells (2011). Este tipo de sociedad está basada en la conectividad global, en la que las plataformas digitales se convierten en los canales principales de comunicación.

Este cambio en la forma de comunicarnos también ha impactado en la lengua. La adopción de extranjerismos y abreviaciones, en su mayoría provenientes del inglés, se ha convertido en una característica definitoria de la comunicación digital. Palabras como *selfie*, *postear* o *like* son ejemplos claros de cómo la lengua se adapta a las nuevas formas de interacción en línea. Además, la rapidez de la comunicación digital ha dado lugar a

una forma de hablar más concisa y directa, donde la efectividad de la respuesta se valora por encima de la corrección gramatical (López, 2018).

No obstante, el uso excesivo de extranjerismos puede generar barreras de comprensión, especialmente entre generaciones o en contextos en los que no todos los usuarios estén familiarizados con la jerga digital. Bauzá (2018), es fundamental encontrar un equilibrio entre la integración de nuevos términos y el respeto por la lengua original, para evitar que el idioma pierda su identidad. En este sentido, los docentes y educadores tienen la responsabilidad de reflexionar sobre la adopción de estos términos, enseñando tanto su significado como su contexto cultural y lingüístico (Folqués, 2019). La cultura digital, al igual que los extranjerismos, está en constante evolución, lo que implica un reto continuo en el aprendizaje y enseñanza del idioma.

2.2.6. Estrategias de Comunicación

Definición de estrategias de comunicación

Las estrategias de comunicación son las diferentes maneras que usamos para hablar y entendernos con otras personas. Esto incluye tanto las palabras que usamos como otros medios, como gestos o señales. Cuando alguien tiene algo importante que decir, debe pensar cómo decirlo para que la otra persona lo entienda correctamente. Por ejemplo, si se está explicando algo en clase, se debe usar una comunicación clara y también, si es necesario, hacer gestos para ayudar a que el compañero entienda mejor lo que se está diciendo.

Las estrategias de comunicación son como las herramientas que usamos para comunicarnos con los demás, ya sea usando palabras, gestos o incluso con la ayuda de la tecnología, como mensajes en un celular. Cuando sabemos cómo y cuándo usar cada estrategia, podemos tener una conversación más fácil y efectiva (Ríos et al., 2020). Junto con estrategias de comunicación como el uso de memes, GIFs y emojis, transforman el lenguaje cotidiano en redes sociales y plataformas digitales. Estos recursos son fundamentales en el contexto actual, especialmente entre estudiantes, ya que amplían y enriquecen la forma de expresar y entender conceptos, haciendo la comunicación más rápida, visual y flexible. Aunque aportan dinamismo al lenguaje, también pueden generar confusiones fuera del entorno digital. En conjunto, estas prácticas modifican profundamente cómo nos comunicamos hoy.

Tipos de estrategias de comunicación

Existen dos tipos principales de estrategias de comunicación: las verbales y las no verbales.

Estrategias verbales: Son las que usamos cuando hablamos o escribimos. Por ejemplo, cuando se dice algo en voz alta o se escribe un mensaje, usa una lengua verbal. Dentro de esto, se puede elegir palabras, usar un tono de voz adecuado y expresar nuestras ideas de manera clara.

Estrategias no verbales: Son todas las formas de comunicación que no requieren palabras, como los gestos, las expresiones faciales o la lengua corporal. Cuando sonrío o hace un gesto con la mano, está usando una estrategia no verbal. Estas estrategias también son muy importantes porque pueden ayudar a que el mensaje sea más claro, como cuando un maestro sonrío mientras te explica algo para que te sientas cómodo (Ríos et al., 2020).

Relación entre estrategias de comunicación y comunicación efectiva

La comunicación efectiva significa que el mensaje que estamos transmitiendo es entendido por la otra persona tal como lo queríamos. Para lograrlo, es importante usar las estrategias adecuadas. Por ejemplo, si le estás explicando algo a un compañero de clase, es importante que uses palabras que él entienda y también gestos para hacerlo más claro.

En la escuela, por ejemplo, cuando un maestro te explica algo, él o ella probablemente usen diferentes estrategias de comunicación: palabras claras, ejemplos visuales y hasta movimientos de las manos para ayudarte a entender mejor el tema. De esta manera, todos podemos aprender más fácil y rápido (Ríos et al., 2020).

Análisis de las estrategias de comunicación en la comunicación de los niños

Actualmente, muchos niños usan las redes sociales, como Facebook, Instagram o WhatsApp, para comunicarse. Estos son medios de comunicación digitales, donde a veces no solo usamos palabras, sino también imágenes, emojis o videos. Cuando usamos estas herramientas, desarrollamos nuevas estrategias de comunicación. Por ejemplo, si en lugar de escribir un mensaje largo, solo pones un emoji para expresar tu emoción, eso es una estrategia no verbal digital.

Es importante saber cuándo usar estas estrategias y cuándo es mejor usar la lengua tradicional. Si estás en clase o escribiendo un informe, es mejor usar palabras claras y evitar los emojis, ya que eso puede hacer que el mensaje sea más confuso para los demás. Sin embargo, en las redes sociales, los emojis y los mensajes cortos son más comunes y pueden ser una forma divertida de comunicarse (Sanchis, 2012).

Las redes sociales, aunque tienen muchas ventajas, también pueden ser peligrosas si no se usan correctamente. A veces, las personas comparten cosas que no son verdad o que pueden herir a otros. Por eso, debemos ser muy cuidadosos con lo que publicamos o decimos en estas plataformas.

Según Sanchis (2012), aunque las redes sociales pueden ser divertidas y una forma de comunicarnos, en muchas ocasiones no encontramos información útil para aprender. En vez de eso, muchas veces se pasa tiempo en juegos o conversaciones informales, lo que hace que los niños utilicen palabras o frases que no son apropiadas para el aula o en otros contextos serios. Por eso, es importante usar las redes sociales de forma responsable, buscando siempre un balance entre el entretenimiento y el aprendizaje.

2.2.7. Lexicografía

Definición de lexicografía

La lexicografía es el estudio de las palabras, sus significados, su uso y las conexiones que mantienen entre ellas dentro de un idioma específico. Esta disciplina tiene como objetivo desarrollar y actualizar diccionarios, que son herramientas esenciales para el aprendizaje y la correcta utilización del idioma. Según Vargas (2019), el término lexicografía proviene del griego y significa escribir sobre el léxico. Esta disciplina no solo permite la recopilación de términos, sino también la comprensión de su significado dentro de un contexto lingüístico y cultural determinado. Además, la lexicografía tiene una importante función cultural y académica, ya que garantiza la transmisión y preservación del conocimiento lingüístico de una generación a otra (Nomdedeu y Tarp, 2024).

Tipos de lexicografía (lexicografía sincrónica, lexicografía diacrónica)

Existen dos enfoques fundamentales dentro de la lexicografía: la lexicografía sincrónica y la lexicografía diacrónica. La lexicografía sincrónica se centra en describir el léxico de un idioma en un momento particular, sin tener en cuenta su evolución histórica. Este enfoque busca representar cómo se usan las palabras en la lengua en un tiempo específico (Vargas, 2019). Por otro lado, la lexicografía diacrónica estudia la evolución de las palabras a lo largo del tiempo, observando cómo cambian sus significados, formas y usos desde un punto de vista histórico. Según Ríos et al. (2020), este enfoque es clave para entender la transformación del idioma a lo largo de los siglos y las influencias culturales que determinan esos cambios. Ambos enfoques, aunque distintos, son complementarios y permiten una comprensión más profunda de la lengua en su contexto temporal y cultural.

Relación entre lexicografía y comunicación

La lexicografía está estrechamente relacionada con la comunicación, ya que proporciona las herramientas necesarias para comprender y utilizar la lengua de manera efectiva. De acuerdo con Pérez y García (2021), los diccionarios y otras obras lexicográficas son esenciales en el proceso comunicativo, pues permiten acceder a definiciones precisas de las palabras, ayudando a evitar malentendidos y promoviendo una comunicación clara y eficiente. Esta relación se profundiza en la medida en que los diccionarios no solo definen términos, sino que también muestran cómo se deben utilizar las palabras en diferentes contextos. En este sentido, la lexicografía juega un papel crucial en la educación lingüística, ya que facilita la adquisición de vocabulario y mejora la capacidad de los hablantes para comunicarse en diferentes situaciones, ya sea en el ámbito académico, profesional o social (Vargas, 2019).

Análisis de la lexicografía y su influencia en la comunicación

La lexicografía tiene una profunda influencia en la manera en que las personas se comunican, ya que está a la base de la comprensión y uso adecuado de las palabras en la lengua. Según De la Hoz et al. (2019), los diccionarios no solo reflejan la comunicación utilizada en un tiempo y espacio específicos, sino que también pueden influir en la evolución de los significados de las palabras y en la creación de nuevos términos. En la actualidad, con el auge de las tecnologías de la información, la lexicografía también se enfrenta a nuevos desafíos, como la incorporación de palabras provenientes del mundo digital y de las redes sociales (Sanchis, 2012). Estos avances han permitido que la lengua se adapte rápidamente a las nuevas formas de comunicación, asegurando que los diccionarios sigan siendo recursos útiles y actualizados.

El impacto de la lexicografía en la comunicación es particularmente notable en el contexto educativo. A medida que los estudiantes aprenden nuevos términos y su significado, adquieren una herramienta poderosa para mejorar su expresión oral y escrita, lo que a su vez mejora su capacidad para interactuar en diferentes entornos. Como mencionan Ríos et al. (2020), el acceso a diccionarios y recursos lexicográficos bien elaborados permite a los estudiantes desarrollar un mayor dominio del idioma, favoreciendo una comunicación más precisa y efectiva.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Descripción del área de estudio/Grupo de estudio

El área de estudio en una investigación se refiere al ámbito específico o al tema de interés que se analiza en el marco de una investigación científica, abarcando áreas como ciencias sociales, ciencias naturales, tecnología y salud. La selección precisa del área de enfoque es fundamental para lograr un desarrollo coherente y efectivo de la investigación. Por otro lado, el grupo de estudio en una investigación hace referencia al conjunto de individuos, objetos o entidades que son objeto de observación o experimentación dentro del marco de un estudio científico. La elección y definición de este grupo son fundamentales para el desarrollo y la validez de la investigación (Baena, 2017).

La actual investigación tiene como finalidad enfocarse en el área de la educación, en relación con la asignatura de la Lengua y Literatura. Específicamente el estudio partirá a base de un grupo de estudiantes de 6to año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “Sagrado Corazón de Jesús” Tulcán, Carchi-Ecuador.

3.2. Enfoque y tipo de investigación

3.2.1 Enfoque

Como expresa Acosta (2023) “los enfoques de investigación son un conjunto de planteamientos, sistematizados y controlados, que se encargan de orientar la resolución de un problema” (p. 1). El enfoque cualitativo se enfoca en comprender fenómenos sociales o humanos desde una perspectiva subjetiva, empleando técnicas como entrevistas, observaciones participantes o análisis de contenido, su objetivo principal no es generalizar resultados, sino obtener información detallada y enriquecedora; en cuanto al enfoque cuantitativo se fundamenta en la recolección y análisis de datos numéricos, utilizando métodos estadísticos y matemáticos para medir variables, establecer relaciones causales y generalizar los resultados a una población más extensa con la ayuda de encuestas, experimentos controlados y cuestionarios estructurados para llevar a cabo sus investigaciones (Sánchez, 2019).

El siguiente estudio se compone a partir de una investigación básica, con un enfoque mixto tanto cualitativo como cuantitativo; en el área de la lengua y literatura se ha decidido explorar en el campo de la lexicografía la cual se enfoca en el estudio de las

palabras o nuevos términos, guarda relación con el tema propuesto, el uso de los neologismos digitales.

A través de este enfoque mixto se pretende recopilar información y datos científicos, luego ser leídos y analizados para interpretar los resultados obtenidos. Centrándose en los aspectos culturales e ideológicos, pensamientos, forma de ser o actuar de los estudiantes, su comunicación, que apoya el desarrollo de los objetivos propuestos.

3.2.2 Tipo de investigación

Se emplearon dos tipos de investigación: exploratoria y descriptiva. Investigación exploratoria puesto que los neologismos digitales es un campo que no está claramente determinado, se realizó este tipo de investigación exploratoria para comprenderlo e interpretarlo de mejor manera, pero sin obtener resultados concluyentes o que definan la investigación. Como señala Ramos (2020) “en este tipo de investigaciones se puede utilizar tanto el método cualitativo, como cuantitativo. En el alcance exploratorio, la investigación es aplicada en fenómenos que no se han investigado previamente y se tiene el interés de examinar sus características” (p. 2).

Investigación descriptiva debido a que se orienta a proporcionar una descripción en base a los neologismos digitales en la comunicación cotidiana de los estudiantes de educación básica. Obtener un análisis más profundo de los neologismos digitales, aportando nuevos puntos de vista al estudiar el objeto de investigación. En esta etapa de la investigación, se han identificado las particularidades del fenómeno y el objetivo es demostrar su existencia dentro de un grupo humano específico. En el proceso cuantitativo se emplean análisis de datos de tendencia central y dispersión. En este punto es factible, aunque no obligatorio, plantear una hipótesis que busque describir las características del fenómeno bajo estudio (Ramos, 2020).

3.3. Definición y operacionalización de variables

3.3.1 Definición de variables

Las variables en un estudio de investigación son todos los elementos que se miden, la información que se recopila o los datos que se obtienen con el fin de responder a las preguntas de investigación, las cuales se detallan en los objetivos. La selección de estas variables es fundamental en los protocolos de investigación (Villasís et al., 2016).

Neologismos digitales: hace referencia a las formas de lengua oral y escrita que utilizan los niños y estudiantes al explorar el área de la tecnología, especialmente al interactuar en plataformas digitales como las redes sociales, los mensajes de texto, los

chats en línea, videos, videojuegos, entre otros, que afectan directamente el entendimiento de la comunicación oral y escrita entre compañeros de aula, maestros y alumnos, padres de familia con los estudiantes o la comunicación entre los estudiantes y sus amigos de las plataformas digitales.

Comunicación cotidiana de los estudiantes: en el nivel de 6to año de educación básica, los estudiantes son más propensos a interactuar en las plataformas digitales gracias a algunos factores, ya sea, comunicarse con otras personas, realizar tareas o consultas, observar videos, jugar en línea, observar personas influyentes de la tecnología a través de videos en internet, entre otros. Debido a esto, al momento de comunicarse con otras personas la lengua adquirida en las plataformas digitales estará presente directamente en la comunicación cotidiana de los estudiantes.

3.3.2 Operacionalización de variables

En las variables mencionadas anteriormente se procedió a investigar algunos indicadores como: usos de las plataformas digitales en la educación, neologismos, redes sociales, comunicación oral y escrita, sociolingüística, lingüística, que aportan gran conocimiento a las variables propuestas. Cabe mencionar que de cada variable se va a recabar más información conforme se desarrolle el tema propuesto.

Tabla 1*Operacionalización de variables*

Variable	Definición	Dimensiones	Indicadores	Técnica	Instrumento	Fuente
VD: Neologismos digitales.	Hace referencia al lenguaje oral y escrito que utilizan los estudiantes al explorar el área de la tecnología, específicamente al utilizar las plataformas digitales.	Influencia en el lenguaje cotidiano.	Lenguaje oral y escrito utilizado. Uso en conversaciones cotidianas.	Observación a los estudiantes de 6to año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “Sagrado Corazón de Jesús” de la ciudad de Tulcán, Carchi-Ecuador.	No estructurada: Diario de campo. Teléfono celular.	Primaria
		Frecuencia de uso en plataformas digitales.	Porcentaje de estudiantes que tienen acceso regular a plataformas tecnológicas. Nivel de experiencia previa en tecnología.			
VI: Comunicación cotidiana de los estudiantes.	Los estudiantes son más propensos a interactuar en las plataformas digitales al realizar sus actividades escolares o sociales.	Formas de comunicación.	Frecuencia de interacción verbal. Claridad y coherencia en la comunicación verbal.	Observación a los estudiantes de 6to año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “Sagrado Corazón de Jesús” de la ciudad de Tulcán, Carchi-Ecuador.	No estructurada: Diario de campo. Teléfono celular.	Primaria
		Contexto y contenido lingüístico.	Comunicación en entorno educativo. Dominio del vocabulario propio.			
		Uso de tecnología y medios de comunicación.	Interacción en plataformas tecnológicas. Adaptación a la tecnología y los medios de comunicación.			

3.4. Procedimientos

3.4.1 Población y muestra

La población en una investigación es el conjunto total de elementos o individuos con una característica específica sobre los que se busca obtener conclusiones. La muestra, por otro lado, es un grupo representativo de la población seleccionado para participar en el estudio, reflejando fielmente sus características y diversidad, permitiendo generalizar los resultados a la población en su totalidad (Arias et al, 2016).

La información sobre la población y la muestra se centra en los estudiantes de 6to año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “Sagrado Corazón de Jesús” en Tulcán, Carchi, Ecuador, con un tamaño total de 20 alumnos, esta muestra fue aleatoria tomando un porcentaje de todos los alumnos.

3.4.2 Técnicas e instrumentos de investigación

Observación. - La observación no estructurada se llevó a cabo en el establecimiento educativo anteriormente mencionado. Este método se caracteriza por su flexibilidad, ya que no se parte de una lista predefinida de comportamientos o categorías a observar, sino que se permite que emerjan libremente los aspectos relevantes del fenómeno estudiado. Para organizar y dar seguimiento a los datos observados, además de la ficha de observación principal, se emplearon notas de campo. Estas notas de campo fueron cruciales para anotar detalles más finos, impresiones inmediatas, anécdotas significativas o cualquier aspecto que, por su naturaleza efímera o contextual, no pudiera ser plenamente capturado en la ficha. Se observó de manera directa la conversación de 20 niños entre 10 a 13 años de edad. Este proceso permitió apreciar de manera directa la manera de expresarse en diferentes escenarios y con diferentes interlocutores. Posteriormente, se transcribió y se determinó el porcentaje de neologismos digitales utilizados en cada una de las conversaciones.

Exposición virtual. - Se realizó una exposición de forma virtual, para avalar el tema propuesto, el instrumento de investigación y la aceptación del perfil de investigación, se dio a conocer a los expertos en la materia de Lengua y Literatura, los objetivos, pregunta de investigación, variables, problemática, justificación, antecedentes, marco teórico, y metodología aplicada.

3.5. Consideraciones bioéticas

Siguiendo los principios bioéticos, se tomó en cuenta la compasión y el discernimiento en cada circunstancia de la investigación, asegurando la integridad, empatía y prudencia en todas las fases del estudio. De igual manera en todas las fases de investigación la confidencialidad y privacidad de datos estarán presentes desde la socialización de resultados hasta el proyecto final que se investiga en beneficio de los estudiantes de educación básica y los docentes involucrados en el área de la Lengua y literatura.

CAPÍTULO IV

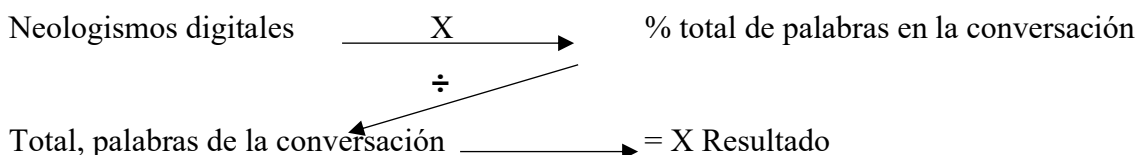
RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En este apartado, se exponen los hallazgos derivados del estudio sobre el “Uso de los neologismos digitales en la comunicación cotidiana de los estudiantes de 6to año de Educación Básica” esta investigación se desarrolló en la Unidad Educativa Fiscomisional 'Sagrado Corazón de Jesús' de la ciudad de Tulcán, Carchi-Ecuador.

Estos resultados se basan en la observación directa y el análisis de las interacciones verbales de un grupo representativo de estudiantes con la ayuda de una ficha de observación y utilizando la técnica de observación no estructurada se propuso identificar las tendencias, patrones y aspectos relevantes en el empleo de neologismos digitales, cuyas fichas investigadas se encuentran expuestas en el apartado de los anexos.

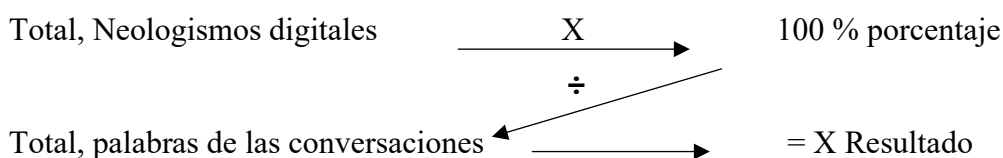
Asimismo, se llevó a cabo un análisis del porcentaje de neologismos presentes en las conversaciones transcritas con la ayuda de la regla de tres matemática, en donde, se tomó en cuenta los siguientes datos: el total de palabras utilizadas en la conversación, por consiguiente, el número de neologismos digitales identificados y por último el cien por ciento que representa el total de palabras en la conversación. Obteniendo así el porcentaje individual de cada neologismo identificado, los cuales, luego se sumaron para obtener un porcentaje total establecido en la conversación. Este proceso matemático que se aplicó en cada ficha de observación se representa de la siguiente manera:

Conversación 1: Estudiante A Y B



Total= Sumatoria de todos los resultados individuales de los neologismos digitales identificados por cada ficha de observación.

Estos hallazgos se exponen en el análisis de cada ficha de observación que conjuntamente se analizaron para así obtener el análisis general de los resultados, este resultado general se obtuvo a través de la suma del total de neologismos digitales empleados en las conversaciones (10 fichas de observación) multiplicado por el 100 % que luego se divide al total de la suma de palabras en las conversaciones (10 fichas de observación) este procedimiento se muestra a continuación:



Este proceso ofreció una visión completa y detallada del impacto y la importancia de los neologismos digitales en la comunicación cotidiana de los estudiantes de educación básica, brindando así una valiosa contribución al entendimiento de este fenómeno en el entorno educativo actual.

Con base en los resultados obtenidos de la investigación se procedió a la elaboración de la propuesta establecida en los objetivos de este trabajo, que consiste en diseñar un catálogo digital que contenga los neologismos digitales y sus significados correspondientes a la realidad de la lengua digital utilizado en las interacciones verbales de los estudiantes de 6to año de educación básica.

4.1. Resultados

A continuación, se presenta el análisis de los resultados a base de cuadros estadísticos de cada una de las diez conversaciones grabadas de los estudiantes de educación básica, cuyas fichas de observación se encuentran en el apartado de anexos (anexo 10.4) de la presente investigación:

Tabla 2

Conversación 1-Estudiente A y B

Total, palabras en conversación: 162				
Neologismos digitales identificados	Cantidad	Porcentaje	Observaciones	
Tiks Toks	2	1,23		
Reels	1	0,62		
YouTube	2	1,23		
Viral	2	1,23		
What	1	0,62		
Spoilear	1	0,62		
Whatsapaso	1	0,62		
Topes	1	0,62		
Total % neologismos digitales: 6,79				

Fuente: Propia del autor

La conversación presenta un uso extensivo de neologismos digitales 6,79 % y términos propios de la era digital. Se pueden identificar términos como *tik Toks* y *reels* que comprenden a videos cortos en referencia a las plataformas de redes sociales TikTok e Instagram, respectivamente. Además, se hace mención a *spoilear* que corresponde a una palabra que tiene como significado avisar a otra persona sobre un suceso que él no ha mirado sobre videos, juegos o películas.

El intercambio de información se da a través de la plataforma WhatsApp, referida como *What* por los estudiantes en esta conversación y la acción de enviar mensajes al mencionar la palabra Whatsapaso, donde se comparten tareas y se acuerda enviar el material por ese medio. También se menciona la visualización de un video viral en YouTube, haciendo alusión a la popularidad del contenido en línea y otro término como *topes* cuya utilización en este contexto es para referirse a la acción de despedirse.

En resumen, la conversación refleja un uso natural y fluido de neologismos digitales y términos asociados a la cultura digital actual que los estudiantes han escuchado o puesto en práctica en las redes sociales, mostrando cómo estos se han impregnado en la comunicación cotidiana y las interacciones entre los estudiantes.

Tabla 3

Conversación 2-Estudiante C y D

Total, palabras en conversación: 124				
Neologismos identificados	digitales	Cantidad	Porcentaje	Observaciones
Exmirando		2	1,61	
Viralizan		1	0,81	
YouTu		1	0,81	
Trend		1	0,81	
Trends		1	0,81	
Chulos		1	0,81	
Outfits		1	0,81	
Manco		1	0,81	
Topes		1	0,81	
Total % neologismos digitales: 8,06				

Fuente: Propia del autor

En la conversación se menciona el término *exmirando* cuya utilización hace mención a la acción de utilizar la plataforma de X, otra palabra es trend que es una acción que realizan los Tiktokers al subir videos a la red social de Tik tok. Son ejemplos de cómo las plataformas digitales o videojuegos virales han impactado el desarrollo de la tecnología y la expansión de las redes sociales.

Estas plataformas han surgido en un entorno donde la competencia y la innovación han sido fomentadas por personas que utilizan este medio como los influencer, gamers o creadores de contenido.

Por otro lado, el intercambio de opiniones de cada persona transmite la libertad de elegir qué tipo de contenido consumir y en qué plataformas hacerlo, se ponen en práctica diferentes estrategias de comunicación que se han desarrollado en base de la lengua digital. Además, existen términos como chulos que hace mención a un objeto o acción muy simpática, atractiva, linda o muy estética también los outfits o ropa que utiliza físicamente una persona o digitalmente un personaje de video juego y de igual forma se da apertura a que se mencione el término manco cuyo término ha sido utilizado para referirse a un individuo que no es hábil para jugar los videojuegos.

Tabla 4

Conversación 3-Estudiante E y F

Total, palabras en conversación: 98				
Neologismos identificados	digitales	Cantidad	Porcentaje	Observaciones
Reel		1	0,62	
YouTube		1	0,62	
Viral		1	0,62	
Exmirando		1	0,62	
Emotiza		1	0,62	
POV		1	0,62	
What		1	0,62	
Insta		1	0,62	
Stalkeo		1	0,62	
Total % neologismos digitales: 5,56				

Fuente: Propia del autor

Se observa el uso de términos y expresiones relacionados con el consumo y la promoción de contenido en redes sociales. Se menciona el lanzamiento de un reel por parte de la artista Nicky Nicole para promocionar su nueva canción en la plataforma de Instagram o Insta que es una palabra acortada en la comunicación verbal de los estudiantes y como resultado de la reacción de su fanática envía a su reel se realiza una emotiza que es un término que se utiliza para enviar emoticones o likes seguidamente.

El término POV es un acrónimo que se traduce como *Punto de Vista* en español, y en otros contextos puede interpretarse como "como cuando". Se utiliza frecuentemente en redes sociales para compartir una perspectiva personal sobre un tema o situación. En una conversación, sirve para validar que la canción tiene una conexión emocional o refleja una experiencia compartida con la persona.

También se menciona otro neologismo digital como el término stalkeo que es una palabra que se deriva de *stalk* que en inglés significa seguir o investigar a una persona en sus redes sociales, en la conversación se utiliza para indicar que una persona revisa el perfil social o las publicaciones de otra.

Este análisis refleja la importancia del formato de video corto en plataformas como Instagram, la conversación muestra el uso cotidiano de redes sociales para consumir y compartir contenido multimedia, de igual manera la interacción a través de likes, emojis y la difusión del material promocional mediante las historias en diversas plataformas.

Tabla 5*Conversación 4-Estudiante G y H*

Total, palabras en conversación: 99				
Neologismos identificados	digitales	Cantidad	Porcentaje	Observaciones
fri		1	1,01	
Id		1	1,01	
What		1	1,01	
Reels		1	1,01	
Shorts		1	1,01	
Chulos		1	1,01	
Virales		1	1,01	
Noob		2	2,02	
Manco		2	2,02	
Trolean		1	1,01	
Lagueado		1	1,01	
Total % neologismos digitales: 10,10				

Fuente: Propia del autor

La conversación muestra el uso de diversos neologismos y términos propios de la lengua actual, especialmente relacionados con el ámbito de los videojuegos y las redes sociales. En la conversación, el término *fri* se refiere a un diminutivo de la palabra Free Fire que es un videojuego en tendencia, este término puede utilizarse para describir una partida amistosa o casual. Por otro lado, *Id* hace referencia al *identificador*, un código o número que determinar a un jugador en una plataforma de juego. Además, también en la conversación se identifica la palabra *shorts* la cual se emplea al referirse a videos cortos en la plataforma de YouTube siendo semejante al término *reel* en la plataforma de Instagram.

Por otro lado, el término *noob* el cual es una manera coloquial de referirse a un jugador inexperto o novato insinuando que no tiene habilidades avanzadas en el juego. Otro neologismo digital encontrado es *trolean* que se puede mencionar como el acto de hacer bromas o molestar a alguien de forma ligera en línea, y por último, se analiza el

término *lagueado* lo que implica que está enfrentando demoras o fallos técnicos mientras juega la partida amistosa.

La conversación refleja el uso de neologismos y términos específicos del ámbito de los videojuegos y las redes sociales y muestra cómo la lengua evoluciona para adaptarse a los nuevos contextos y tecnología. Las abreviaturas juegan un rol significativo en los neologismos digitales al simplificar la comunicación veloz y efectiva en contextos digitales, como mensajes de texto, redes sociales y aplicaciones de mensajería. Estas abreviaturas frecuentemente aparecen como una manera de ahorrar espacio, tiempo y esfuerzo al escribir, especialmente en dispositivos con teclados pequeños o cuando se busca expresarse de manera concisa.

Tabla 6

Conversación 5-Estudiante I y J

Total, palabras en conversación: 103				
Neologismos	digitales	Cantidad	Porcentaje	Observaciones
identificados				
Pro		1	0,62	
Chido		2	1,23	
Reels		1	0,62	
bugs		1	0,62	
Shorts		1	0,62	
update		1	0,62	
power-up		2	1,23	
boost		1	0,62	
Total % neologismos digitales: 6,17				

Fuente: Propia del autor

En esta conversación, se pueden identificar términos y expresiones relacionados con el ámbito de los videojuegos y la tecnología actual. Algunos de estos términos incluyen *descargar el nuevo juego, jugabilidad, tutoriales, reels, bugs, update, power-up* y *boost*. El uso de palabras como *juego, tutoriales, reels* (posiblemente referido a videos cortos en una plataforma específica) y *update* refleja la influencia de la tecnología y los videojuegos en el vocabulario actual.

El término *power-up* se utiliza para referirse a elementos que mejoran las habilidades o características del personaje en un juego, mientras que *boost* parece referirse a mejoras similares para obtener una mejor jugabilidad en las partidas de videojuegos.

En la conversación, se mencionan también varios términos clave relacionados con el juego. *Pro* se refiere a un jugador que tiene mucha experiencia jugando a los videojuegos lo cual le ha proporcionado una jugabilidad más avanzada con referencia a los demás jugadores. El término *chido* se utiliza para describir lo divertido que es jugar para una persona o también se lo puede utilizar al ver la belleza o utilidad de un objeto.

Por otra parte, se habla de *bugs*, que son errores en el software de un celular, tablet o computadora que pueden afectar la experiencia del usuario al realizar una actividad en estos dispositivos. Finalmente, la palabra *update* que se refiere a una actualización que corrige fallos y mejora el juego. La conversación refleja una interacción amigable entre dos jugadores que comparten sus impresiones y experiencias sobre el nuevo juego. Estos términos tienen una influencia significativa en la conversación cotidiana de estudiantes de sexto año, especialmente aquellos interesados en los videojuegos y la tecnología.

Tabla 7

Conversación 6-Estudiante A y B.

Total, palabras en conversación: 158				
Neologismos identificados	digitales	Cantidad	Porcentaje	Observaciones
Lagueados		1	0,63	
Trend		1	0,63	
Data		1	0,63	
Inter		1	0,63	
Chance		1	0,63	
Facto		1	0,63	
Estrimiando		1	0,63	
Total % neologismos digitales: 4,43				

Fuente: Propia del autor

En esta conversación, se evidencia el uso de expresiones y términos relacionados con los videojuegos y la construcción de mundos virtuales. Por ejemplo, se mencionan

términos como *inter* el cual es una abreviatura de internet que se emplea para la facilidad al comunicarse verbalmente entre estudiantes. Se encuentra también conceptos como *racha*, que se refiere a una serie de victorias consecutivas en los juegos, y *estrimiendo*, que indica un alto nivel de atracción hacia los juegos debido a observar a jugadores online que brindan consejos sobre el juego o simplemente mirar como juegan.

En la presente conversación, el término *data* se refiere a la información o datos del juego, como estadísticas y detalles relevantes que pueden ayudar a una persona a comprender de mejor manera un juego o llevar a cabo una acción dentro de las plataformas digitales. Por otro lado, *chance* se utiliza para referirse a una oportunidad o permiso que solicita un individuo a otro reflejando así la informalidad del diálogo entre alumnos. Y también se encuentra el término *facto* en este contexto parece ser una forma coloquial de referirse a un hecho o una realidad observada o identificada por una persona ya que se menciona que el juego es el más descargado en los últimos años como un hecho para respaldar una recomendación dando así apertura a una evidencia de su tendencia.

La lengua en los videojuegos es importante en la formación de neologismos digitales porque refleja la influencia cultural y lingüística de los juegos en la era digital y los términos adquiridos cuando se escucha a jugadores profesionales que se encuentran en el internet para enriquecer y diversificar la lengua utilizada en entornos digitales.

Tabla 8

Conversación 7-Estudiante C y D

Total, palabras en conversación: 136				
Neologismos identificados	digitales	Cantidad	Porcentaje	Observaciones
Full		1	0,62	
Hack		1	0,62	
Inter		1	0,62	
Spoilear		1	0,62	
Cell		1	0,62	
Emotizas		1	0,62	
Postea		1	0,62	
Total % neologismos digitales: 4,32				

Fuente: Propia del autor

En este diálogo, se emplean términos y expresiones relacionados con la tecnología y el aprendizaje en línea. Por ejemplo, se hace referencia a la realización de clases a través de Zoom, lo que indica la adaptación al uso de plataformas de videoconferencia para la educación.

Estos términos son relevantes porque reflejan cómo el entorno educativo y laboral ha evolucionado hacia lo digital, con la adaptación de la comunicación y las actividades diarias a las herramientas y plataformas en línea. De esta manera, los neologismos digitales posibilitan la expresión de conceptos específicos relacionados con el ámbito digital, lo que a su vez facilita la comprensión y la comunicación efectiva en entornos virtuales.

Se encuentran términos relevantes como: *full* que es empleado al intensificar la cantidad de tareas asignadas por la profesora y se ha adaptado del inglés, puede decirse que es semejante al decir mucho o bastante. Por otro lado, *hack* hace referencia a un posible ataque a una cuenta en entornos digitales, por métodos no apropiados o legales, es un concepto popular en el ámbito digital que implica manipulación no autorizada. El uso de *cell* se refiere coloquialmente al teléfono celular, indicando que las situaciones mencionadas ocurrieron a través de este dispositivo.

Finalmente, los verbos *postea* y *posteando*, derivados del inglés *post*, se utilizan para describir el acto de publicar dudas en redes sociales o plataformas digitales o simplemente compartir una duda, descubrimiento o inquietud. Además, se menciona la necesidad de aprender a utilizar una nueva aplicación para entregar tareas, lo que refleja la incorporación de herramientas tecnológicas en el proceso educativo.

Tabla 9*Conversación 8-Estudiante E y F*

Total, palabras en conversación: 123				
Neologismos identificados	digitales	Cantidad	Porcentaje	Observaciones
What		2	1,63	
Gif		1	0,81	
Cell		1	0,81	
Stalkear		1	0,81	
Buggeo		1	0,81	
Topes		1	0,81	
Total % neologismos digitales: 5,69				

Fuente: Propia del autor

En esta conversación, se evidencia el uso de términos y expresiones propias de la lengua informal y el uso de aplicaciones de mensajería instantánea. Se hace referencia al envío de deberes a través de la plataforma de mensajería WhatsApp, así como al intercambio de stickers y gifs para comunicarse de manera más visual y entretenida.

Además, se menciona la posibilidad de compartir enlaces para descargar stickers, lo que refleja el uso de recursos digitales para enriquecer la comunicación. También se menciona el almacenamiento en la nube y a la resolución de problemas técnicos, como el *buggeo* de la computadora, un término que describe errores en software, y se usa para referirse a lidiar con estos fallos en el uso de aplicaciones.

El término *Gif* se refiere a un formato de imagen digital que permite crear animaciones cortas, muy populares en redes sociales y mensajería para expresar emociones de manera visual, su origen es el inglés Graphics Interchange Format o en español Formato de intercambio de gráficos. Ambos términos ilustran la evolución de la lengua junto con la tecnología, facilitando la comunicación sobre experiencias digitales comunes.

Tabla 10*Conversación 9-Estudiante G y Familiar H*

Total, palabras en conversación: 144

Neologismos identificados	digitales	Cantidad	Porcentaje	Observaciones
Celu		1	0,69	
cell		1	0,69	
Inter		1	0,69	
Wif		1	0,69	

Total % neologismos digitales: 2,78

Fuente: Propia del autor

La conversación refleja el uso de modismos y expresiones propias de ciertas regiones o contextos culturales, lo que enriquece la lengua con variedad y matices en este caso una conversación entre miembros de una familia, la conversación muestra el uso de neologismos con distintas abreviaturas de expresiones en otro idioma como el inglés.

Estas palabras y expresiones son parte del dinamismo del idioma y su adaptación a las necesidades comunicativas de las personas en la actualidad. Se puede observar la presencia de neologismos digitales en la forma de préstamos lingüísticos del inglés, como *celu* y *cell* para referirse al teléfono celular, en la conversación proporcionada.

Estos términos son adaptaciones fonéticas o abreviaturas comúnmente utilizadas en contextos informales para referirse al dispositivo móvil. Es relevante señalar que el uso de neologismos digitales puede variar dependiendo del contexto cultural y lingüístico, siendo más notable en conversaciones informales o entornos donde el uso de la tecnología es prominente.

Tabla 11*Conversación 10-Estudiante I y J.*

Total, palabras en conversación: 104				
Neologismos identificados	digitales	Cantidad	Porcentaje	Observaciones
Info		1	0,62	
Spoilear		1	0,62	
Trendy		1	0,62	
Downloadear		1	0,62	
Influencer		1	0,62	
Oki		1	0,62	
Total % neologismos digitales: 3,70				

Fuente: Propia del autor

En la presente conversación se destaca el uso de herramientas digitales para el intercambio de contenido educativo y creativo. Los estudiantes hacen referencia al contenido almacenado en Google Drive para una tarea de ciencias, lo que refleja la utilización de plataformas en la nube para compartir algunos recursos académicos.

También, se menciona la presencia de un video tutorial que resulta útil y bien explicado, así como la recomendación de un artículo de moda para decorar cuadernos, el cual es descargable y contiene gráficas y emojis. Además, se hace referencia a la de una influencer de TikTok en la popularización de este artículo.

En la conversación se pueden observar varios neologismos digitales que evidencian el desarrollo de la lengua en la comunicación actual como *Info* la cual es una abreviatura de información, simplifica la comunicación haciéndola más ágil y directo, siendo común en chats y redes sociales utilizados por los estudiantes. *Trendy* se refiere a un anglicismo que señala algo de moda que conecta a los niños con las tendencias de la cultura digital.

Por su parte, *downloadear*, derivado del inglés download, se manifiesta cómo las personas han adaptado términos tecnológicos al español cotidiano como *descargar*. El término *influencer* describe a quienes influyen en decisiones de compra, estilo de vida, gustos, etc. a través de plataformas digitales, destacando la relevancia del marketing digital en la vida diaria, y finalmente *oki* que probablemente sea una variación informal

de *ok* que se expresa cuando existe un acuerdo, reflejando el tono amistoso y relajado típico entre amigos en entornos digitales. El análisis de la presente conversación muestra cómo estos neologismos permiten una comunicación más eficiente y contemporánea entre los niños, reflejando su entorno digital y social.

4.2. Análisis general de resultados

Tabla 12

Listado de neologismos encontrados en la investigación de campo.

Lista de neologismos encontrados		
Tiks Toks	Fri	Estrimiando
Reels	Id	Data
YouTube	Short	Cell
Viral	Noob	Gif
What	Trolean	Buggeo
Spoilear	Lagueado	Info
Whatsapaso	Pro	Trendy
Topes	Chido	Downloadear
Exmirando	Bugs	Influencer
Emotiza	Update	Oki
POV	Power-up	
Stalkeo	Boost	
Trend	Full	
Trends	Hack	
Chulos	Inter	
Outfits	Chance	
Manco	Facto	

Fuente: Investigación de campo

La finalidad del trabajo de campo fue: determinar el porcentaje de neologismos digitales que se usan en la comunicación cotidiana de los estudiantes de 6to año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional 'Sagrado Corazón de Jesús' de la ciudad de Tulcán, Carchi-Ecuador. Una vez completado el proceso de recopilación y clasificación por adaptación de los neologismos digitales utilizados, así como el cálculo del porcentaje, se presenta los hallazgos de manera clara y concisa.

Se grabó diez conversaciones a los alumnos con una edad promedio de 10 a 12 años con una duración de 60 segundos (1 minuto), el dispositivo tecnológico utilizado fue un teléfono celular, empleando una aplicación de grabación de audio y sonido. En las conversaciones grabadas existen más de cincuenta y una palabras contemporáneas debido al uso de redes sociales, que se usan con frecuencia en la lengua informal de los estudiantes que al mismo tiempo son utilizados en el ámbito educativo como social. Se analizó cualitativamente y cuantitativamente sobre el impacto de estos neologismos en la comunicación cotidiana, destacando posibles cambios en la comunicación y la forma en que se expresan los estudiantes.

Para complementar la investigación proyectada se ha clasificado los neologismos digitales por su adaptación tanto en: crudos, adaptaciones y calcos. Las palabras crudas son una innovación léxica que introduce nuevas ideas y conceptos en el idioma, especialmente en tecnología.

Por otra parte, las adaptaciones son parte de la integración cultural que permiten que los términos extranjeros se incorporen al idioma de manera que sean comprensibles para los hablantes nativos, y finalmente los calcos que son palabras que pueden ayudar a entender conceptos complejos al descomponer sus significados en términos que son familiares para los hablantes del idioma, que en esta investigación no se presentan ya que son poco comunes.

Tabla 13*Neologismos digitales por tipo de adaptación.***Neologismos digitales por tipo de adaptación**

Se presenta a continuación la distribución de los neologismos digitales según su tipo de adaptación, dentro del entrono digital utilizado por los estudiantes de educación básica en su comunicación verbal.

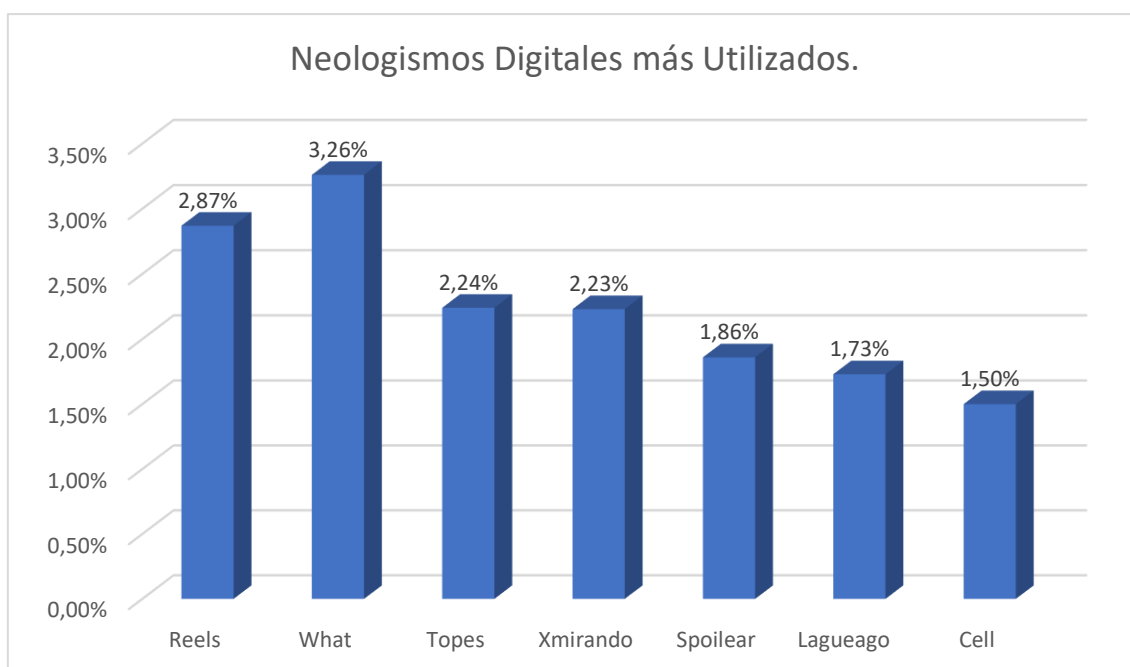
Los crudos	Adaptaciones	Los calcos
Boost	Celu (de Cell)	
Buggeo	Chido (de genial)	
Bugs	Chulo (de bonito)	
Cell	Downloadear (de Download)	
Chance	Emotiza (de Emote)	
Data	Estrimiando (de Streaming)	
Gif	Facto (de datos informativos)	
Hack	Fri (de videojuego-Free Fire)	
Id	Full (de bastante)	
Influencer	Noob (de nuevo)	
Insta	Oki (de ok)	
Inter	Outfits (de moda)	
POV	Postea (de Post)	
Power-up	Posteando (de Posting)	
Pro	Stalkear (de Stalk)	
Reels	Stalkeo (de Stalking)	
Shorts	Tiks Toks (de TikToks)	
Trend	Topes (de saludo o despedida)	
	Trendy (de tendencia)	
	Trolean (de Troll)	
	Viral (de mirar)	
	Viralizan (de Viralizar)	
	What (de WhatsApp)	
	Whatsapaso (de WhatsApp)	

Fuente: Propia del autor

Por consiguiente, al examinar las distintas conversaciones se logra identificar que los neologismos digitales más utilizados son: *what* con 3,26%, *reels* con un 2,87%, *topes* con un 2,24%, *xmirando* con 2,23%, *spoilear* con un 1,86%, *lagueado* con un 1,73% y *cell* con un 1,5%. Se puede apreciar el uso de neologismos como una forma normal y natural entre los emisores, la cultura digital actual cada vez se impregna a la cotidianidad.

Figura 1

Neologismos digitales más utilizados.



Fuente: Propia del autor

En cuanto al resultado general, se procedió a revisar conjuntamente las diez fichas de observación en donde se obtuvo el porcentaje de neologismos digitales utilizados por los estudiantes de 6to año de educación básica en sus interacciones verbales y escritas como se muestra en la siguiente figura:

Tabla 14*Resultado general.*

Conversaciones	Total, palabras	Total, neologismos digitales
1	162	11
2	124	10
3	144	4
4	99	13
5	103	10
6	158	7
7	136	7
8	123	7
9	98	9
10	104	6
Totales	1251	84
Porcentaje de neologismos digitales: 6,71 %		

Fuente: Propia del autor

Los datos recolectados en esta investigación de campo servirán como herramienta principal para desarrollar la propuesta que consiste en elaborar un catálogo que contenga términos y significados de los neologismos digitales más utilizados de los estudiantes en su comunicación cotidiana y establecer datos relevantes para fomentar la discusión y verificar el cumplimiento de los objetivos propuestos.

4.3 Discusión

El estudio realizado en la Unidad Educativa Fiscomisional 'Sagrado Corazón de Jesús' en Tulcán, Carchi-Ecuador, sobre el uso de neologismos digitales en los estudiantes de 6to año de Educación Básica, ha puesto de manifiesto cómo los estudiantes integran términos digitales en su comunicación cotidiana, reflejando no solo su adaptación a las nuevas tecnologías, sino también su evolución en la forma de interactuar y expresar ideas. Este fenómeno de adaptación lingüística se puede entender a través de los aportes de Gutiérrez (2023), quienes sostienen que la lengua evoluciona como respuesta a las innovaciones tecnológicas y culturales. Los resultados obtenidos en este estudio corroboran esta afirmación, destacando que los estudiantes adoptan y adaptan una amplia gama de neologismos digitales en sus interacciones diarias, lo cual es consistente con la literatura que subraya cómo las plataformas digitales impactan la lengua de los jóvenes (Camacho et al., 2022).

Uno de los objetivos específicos del estudio fue analizar la frecuencia y el contexto en el que se utilizan los neologismos digitales. Los resultados obtenidos en la observación de las conversaciones (ver tabla 2) muestran que un 6,72% de las palabras utilizadas en las conversaciones corresponden a neologismos digitales y en el análisis general de los resultados se identifica términos recurrentes como *what* (3,26%), *reels* (2,84%) y *topes* (2,24%) (ver figura 1) destacándose en el vocabulario diario de los estudiantes. Este hallazgo refleja no solo la influencia de las plataformas digitales, sino también la interiorización de estos términos en el repertorio lingüístico de los estudiantes. La adopción de estos neologismos, como se observa, no es un fenómeno aislado, sino una respuesta natural a las nuevas formas de comunicación, lo cual coincide con lo planteado por Labov (1972), quien sostiene que la lengua se adapta a los contextos sociales en los que se utiliza.

Además de la frecuencia, otro de los objetivos fue identificar y clasificar los neologismos digitales más prevalentes que utilizan los estudiantes de 6to año de Educación Básica en su comunicación cotidiana, ya que, aunque su uso es natural y fluido en contextos informales, la presencia de estos términos puede plantear desafíos en situaciones académicas. En estos entornos, donde la claridad y la formalidad de la comunicación son esenciales, los neologismos digitales, como 'cell' o 'spoilear', pueden generar barreras de comprensión al no ajustarse a un uso estándar de la lengua. Esto coincide con lo planteado por Aguilar (2020), quien discute el fenómeno de la truncación

léxica, en el cual los estudiantes tienden a abreviar o simplificar palabras en su comunicación habitual, afectando así la claridad del mensaje en contextos más formales.

El estudio también destacó la necesidad de crear un recurso didáctico que compile los neologismos digitales identificados. Este catálogo no solo servirá como herramienta de referencia para los docentes, sino que también contribuirá a mejorar la comprensión y uso adecuado de estos términos en diversos contextos. Según los datos obtenidos (ver Figura 12), los estudiantes emplean tanto términos crudos como adaptados y, en menor medida, calcos, lo que sugiere una integración cultural de estos términos digitales. La clasificación de los neologismos en crudos y adaptaciones refuerza la idea de que los estudiantes no solo adoptan palabras extranjeras, sino que las modifican para hacerlas más comprensibles y adaptadas a su entorno (Mendieta, 2015).

De la misma manera hay que destacar que los resultados obtenidos señalan que el uso excesivo de estos términos en situaciones académicas podría restar formalidad al discurso. A pesar de que los neologismos enriquecen el vocabulario y permiten a los estudiantes comunicarse de manera más fluida en entornos informales, es esencial que los docentes encuentren un equilibrio al integrar estos términos en el aula. Este fenómeno se puede abordar desde una perspectiva sociolingüística, considerando que la lengua en el aula debe equilibrar la formalidad con las nuevas formas de expresión propias de la cultura digital de los estudiantes.

Por otra parte, la propuesta de integrar un catálogo de neologismos digitales en el currículo escolar tiene el potencial de mejorar la competencia comunicativa de los estudiantes, no solo en su capacidad para utilizar estos términos en el entorno digital, sino también para adaptarlos a contextos más formales. Este enfoque no solo permitirá que los estudiantes comprendan y utilicen de manera adecuada los neologismos, sino que también fortalecerá su capacidad para comunicarse de manera efectiva en diversos ámbitos.

A partir de lo anteriormente expuesto, se observa la necesidad de adaptar la educación a las nuevas realidades lingüísticas de los estudiantes, considerando el impacto de las plataformas digitales en su forma de comunicarse. Los neologismos digitales son una parte integral del vocabulario cotidiano de los estudiantes de 6to año de Educación Básica y deben ser abordados de manera estructurada en el currículo escolar. La creación de un catálogo de términos y su inclusión en el ámbito educativo ayudará a los estudiantes a comprender mejor su entorno comunicativo, mientras que los docentes podrán utilizar estos recursos para fomentar un aprendizaje más contextualizado y relevante para las realidades actuales de los estudiantes.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

La siguiente iniciativa fue desarrollada y planificada para proponer un catálogo digital que contenga términos y significados de los neologismos digitales empleados por los estudiantes de 6to año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “Sagrado Corazón de Jesús” de la ciudad de Tulcán, Carchi-Ecuador. Los estudiantes, quienes están rodeados de una comunicación digital derivada del uso de tecnologías y la influencia de idiomas extranjeros, han integrado estos aspectos en su lenguaje diario. El análisis y estudio de los neologismos digitales ha crecido considerablemente desde finales del siglo XX y comienzos del siglo XXI, consolidándose como un área de investigación contemporánea en constante evolución dentro del ámbito de la lengua y la literatura. Este estudio aporta un valor añadido al construir un catálogo digital detallado que no solo documenta estos términos emergentes, sino que también facilita su comprensión y análisis en contextos comunicativos reales, complementando así las investigaciones previas al ofrecer una herramienta práctica para el seguimiento y la actualización continua del lenguaje digital.

A partir del estudio realizado en el presente trabajo de investigación, se elaboró a elaborar una propuesta que consiste en un catálogo digital diseñado para compilar términos y significados de los neologismos digitales utilizados por los estudiantes. Para la creación de este catálogo, se tomaron en cuenta diversos elementos esenciales, tales como una portada, una introducción, objetivos definidos, indicaciones, un glosario exhaustivo y una conclusión que resume los hallazgos. Este trabajo digital fue desarrollado utilizando la plataforma Canva, seleccionada por su facilidad de uso y accesibilidad, lo que permitió crear una presentación visualmente atractiva y amigable para los usuarios, facilitando además la edición y distribución eficiente del contenido. Además, Canva es una herramienta ampliamente utilizada por los docentes del programa de maestría en el que participé, quienes la emplean para potenciar el aprendizaje gracias a sus múltiples aplicaciones y su fácil comprensión, lo que contribuyó significativamente al desarrollo de este proyecto.

La implementación de una lista de palabras técnicas en el currículo de la educación básica puede ser un desafío, especialmente considerando el impacto que puede tener en la forma en que los estudiantes se expresan y escriben. Algunas de las palabras que se podrían considerar para su inclusión son: Boost, Buggeo, Cell, Data, Downloadear,

Emojis, Hashtag, Hack, Influencer, Info, Inter, Postea, Reel, Shorts y Update. Sin embargo, es fundamental evaluar cuidadosamente su pertinencia y relevancia para la educación básica y la comunicación formal. Por ejemplo, conceptos como la viralidad y la influencia en redes sociales pueden ser relevantes para la comprensión de la comunicación en línea y la sociedad digital. La inclusión de estas palabras debe ser cuidadosa y considerar su impacto potencial en la forma en que los estudiantes se expresan y escriben. Es importante tener en cuenta que la inclusión de estas palabras en el currículo debe ser cuidadosa y considerar el impacto que pueden tener en la forma en que los estudiantes se expresan y escriben.

Considerando el contexto de la educación básica y la redacción de trabajos estudiantiles de 6to año, te sugiero clasificar las palabras en tres categorías:

Tabla 15

Categorización de las palabras por la pertinencia del uso.

Categoría 1	Categoría 2	Categoría 3
Palabras que no deben estar integradas en el currículo.	Palabras que pueden estar integradas en el currículo con cierta cautela.	Palabras que pueden ser ignoradas o no son relevantes.
Palabras que son demasiado informales o vulgares: Chido, Chulo, Manco, Noob, etc. Palabras que se refieren a acciones o conceptos que no son relevantes para la educación básica: Stalkear, Stalkeo, Spoilear, etc.	Palabras que se refieren a conceptos tecnológicos o digitales: Boost, Buggeo, Cell, Data, Downloadear, Hack, Influencer, Info, Inter, Postea, Reel, Shorts, Update, Viral, etc. Palabras que pueden ser útiles para la comunicación en línea pero que requieren una explicación y contextualización adecuada: Emojis (por ejemplo), Hashtag, GIF, etc.	Palabras que no tienen relevancia para la educación básica o la comunicación formal: Tiks Toks (parece ser un error de ortografía), Whatsapaso (parece ser un error de ortografía), Xmirando (no parece ser una palabra real), etc.

Fuente: Propia del autor

5.1. Glosario

Tabla 16

Glosario

Nro	Palabra	Significado	Contexto	Ejemplo
1	Boost	Denota el acto de aumentar o mejorar algo, especialmente en contextos como marketing y tecnología. Connota energía e impulso, sugiriendo un aumento en el rendimiento o la eficacia. Su campo semántico incluye términos como <i>aumento</i> y <i>mejora</i> . La etimología proviene del inglés antiguo <i>būst</i> , que significa elevar. Se utiliza comúnmente en situaciones donde se busca mejorar resultados.	Al referirse a la descarga de videojuegos, es un potenciador temporal que mejora las habilidades, velocidad o poder de un personaje en el juego, ayudando al jugador a progresar más rápido y superar desafíos de forma más efectiva por un tiempo limitado.	Los jugadores profesionales utilizan personajes con habilidades y los boost que utilizan hacen que tengan más posibilidades de ganar.
2	Buggeo	Se refiere a un error o fallo en un sistema informático, evocando frustración entre programadores y técnicos. Connota problemas técnicos que pueden afectar el funcionamiento de software o hardware. Su campo semántico incluye palabras como <i>error</i> y <i>falla</i> . Proviene del término inglés <i>bug</i> , que significa error, y se ha adaptado al uso informal en el ámbito de la programación.	En el contexto de los videojuegos podría estar siendo utilizada de manera informal o coloquial para referirse a la acción de encontrar, reportar o incluso provocar bugs en un videojuego.	El nuevo juego tiene un buggeo que hace que los personajes se queden atrapados en la pared.
3	Bugs	El plural, <i>bugs</i> puede referirse tanto a errores informáticos como a insectos, generando preocupación en el contexto tecnológico y curiosidad o molestia en el ámbito natural. Connota problemas o inquietudes relacionadas con fallos tecnológicos o plagas. Su campo semántico incluye términos como <i>errores</i> y <i>insectos</i> . Proviene del término inglés <i>bug</i> , utilizado comúnmente tanto en biología como en tecnología.	Se refiere a errores o fallos en el proceso de descarga que pueden impedir que el juego se descargue correctamente en el dispositivo del usuario. Pueden manifestarse como error durante el proceso de descargas.	Encontré varios bugs en la aplicación que necesitan ser corregidos antes del lanzamiento.

Nro	Palabra	Significado	Contexto	Ejemplo
4	Cell	En el contexto tecnológico, <i>cell</i> denota una unidad de comunicación dentro de una red celular, que permite la transmisión de datos y voz a través de dispositivos móviles. Connota conectividad, movilidad y la infraestructura que permite la comunicación inalámbrica. Su campo semántico incluye términos como <i>torre de telefonía</i> , <i>red</i> y <i>transmisión</i> . La etimología proviene del latín <i>cella</i> , que significa pequeña habitación, y se ha adaptado en tecnología para describir las áreas de cobertura que las torres celulares proporcionan. Se utiliza comúnmente en conversaciones sobre redes móviles y tecnología de telecomunicaciones.	Es una abreviatura informal y coloquial de la palabra 'celular' que se emplea en mensajes de texto, redes sociales o conversaciones informales para hacer referencia al dispositivo de comunicación móvil.	No puedo hablar ahora porque estoy en una reunión, pero te devuelvo la llamada en cuanto tenga un momento libre con mi cell.
5	Celu	Es una abreviatura coloquial de <i>celular</i> , refiriéndose a un teléfono móvil y evocando informalidad y cercanía, especialmente entre jóvenes. Connota un sentido de modernidad y conectividad instantánea. Su campo semántico incluye términos como <i>móvil</i> y teléfono. Este término deriva de <i>celular</i> en español y es comúnmente usado en conversaciones informales sobre tecnología.	Se refiere a la persona que está usando su celular para llamar, enviar mensajes, usar aplicaciones, navegar en internet u otras actividades relacionadas con su teléfono móvil.	Olvidé mi celu en casa y no pude comunicarme con nadie durante el día.
6	Chance	En el contexto informal, <i>chance</i> denota una oportunidad o posibilidad de que algo suceda. Connota un sentido de suerte o azar, sugiriendo que se puede aprovechar una situación favorable. Su campo semántico incluye términos como <i>oportunidad</i> y <i>probabilidad</i> . La etimología proviene del inglés antiguo <i>chance</i> , que significa azar o suerte. Se utiliza comúnmente en conversaciones sobre decisiones y oportunidades en la vida.	Se considera como la acción de pedir un tiempo determinado para acabar de realizar una acción en la que la persona está ocupada, antes de seguir con otra actividad.	Siempre hay una chance de que algo inesperado ocurra, así que es mejor estar preparado.

Nro	Palabra	Significado	Contexto	Ejemplo
7	Chido	Es un término coloquial en México que denota algo que es genial, excelente o de buena calidad. Connota diversión y aprecio, siendo usado frecuentemente entre jóvenes para expresar aprobación. Su campo semántico incluye palabras como <i>genial</i> y <i>increíble</i> . La etimología es incierta, pero se ha popularizado en la cultura juvenil mexicana y se utiliza en conversaciones informales.	Es una palabra informal y amigable que se emplea para expresar entusiasmo o agrado hacia algo.	El concierto de anoche estuvo chido, la banda tocó todas mis canciones favoritas.
8	Chulo	En el ámbito coloquial, <i>chulo</i> puede denotar algo atractivo o bonito, especialmente en el contexto del diseño o la estética. Connota aprecio por lo visual y lo bien hecho. Su campo semántico incluye términos como <i>hermoso</i> y <i>bonito</i> . La etimología proviene del español, donde originalmente tenía un significado más amplio relacionado con la belleza y el atractivo.	Hace referencia a una apreciación positiva de la estética o la apariencia de ese objeto, persona o situación.	Ese traje formal es muy chulo, te queda perfecto y resalta tu estilo.
9	Data	En el contexto tecnológico, <i>data</i> denota información o datos que pueden ser procesados y analizados por computadoras. Connota precisión y valor informático, siendo fundamental en la toma de decisiones basada en análisis. Su campo semántico incluye términos como <i>información</i> y <i>conocimiento</i> . La etimología proviene del latín <i>datum</i> , que significa lo dado.	Se utiliza para hacer referencia a la información personal que es recopilada por las plataformas digitales como nombre, edad, ubicación, intereses, historial de búsquedas, interacciones en línea, entre otros.	Necesito recopilar más data para el informe que estoy preparando sobre el mercado.
10	Downloadear	Es un anglicismo que denota el acto de descargar archivos o datos desde internet a un dispositivo local. Connota accesibilidad a información digital y contenido multimedia. Su campo semántico incluye términos como <i>descargar</i> y <i>transferir</i> . La etimología proviene del inglés <i>download</i> , que significa descargar, y ha sido adoptada en la interacción cotidiana entre usuarios de tecnología para referirse a esta acción.	Es un término coloquial que se utiliza para referirse a la acción de descargar archivos, programas o contenido digital desde internet a tu dispositivo, como una computadora, teléfono o Tablet.	Voy a downloadear la nueva aplicación para organizar mis tareas diarias.

Nro	Palabra	Significado	Contexto	Ejemplo
11	Emotiza	Denota el acto de transmitir emociones o sentimientos a través de un mensaje, imagen o video. Connota la idea de conectar emocionalmente con el receptor, buscando una respuesta afectiva. Su campo semántico incluye términos como <i>expresar</i> y <i>sensibilizar</i> . La etimología proviene del verbo <i>emotizar</i> , que se relaciona con la emoción, y se utiliza comúnmente en contextos de comunicación digital y redes sociales.	Es un término que se popularizó en el juego móvil Free Fire el cual se utiliza al realizar emoticones reiteradas veces para expresar una idea o estado de ánimo.	Luego de que miré su video le hice una emotiza de sonrisas y corazones, el influencer y muchos espectadores reaccionaron bien.
12	Estrimiando	Es una adaptación coloquial del término <i>streaming</i> , que denota el acto de transmitir contenido multimedia (como videos o música) en tiempo real a través de internet. Connota accesibilidad y disfrute inmediato de contenido digital. Su campo semántico incluye términos como <i>transmitir</i> y <i>reproducir</i> . La etimología proviene del inglés <i>streaming</i> , que significa transmitir en tiempo real, y se ha popularizado en el uso cotidiano entre usuarios de plataformas digitales.	Es una forma muy popular de entretenimiento donde la persona puede observar a sus jugadores favoritos en acción o aprender nuevas estrategias en las plataformas de juegos online.	Estuve estrimiando mi serie favorita todo el fin de semana, no podía dejar de ver un capítulo tras otro.
13	Facto	En un contexto informal, <i>facto</i> puede referirse a un hecho o dato concreto. Denota la veracidad o certeza de una afirmación. Connota claridad y objetividad en la información presentada. Su campo semántico incluye términos como <i>hecho</i> y <i>realidad</i> . La etimología proviene del latín <i>factum</i> , que significa hecho, y se utiliza comúnmente en discusiones sobre evidencias o afirmaciones.	Es una palabra que afirma un hecho verdadero expresado por una persona a otra, puede ser una noticia, estadísticas o realidades sobre un dato específico.	Ese es un facto interesante sobre la historia que no conocía sobre los deportistas ecuatorianos.
14	Fri	Abreviatura coloquial para referirse a <i>Free Fire</i> , un popular juego de batalla real. Se utiliza para describir a los jugadores que participan activamente en el juego.	Es un término utilizado por la mayoría de jugadores de Free Fire al mencionar que van a jugar este juego móvil.	Este fin de semana, voy a jugar fri con mis amigos y tratar de conseguir el nuevo skin que lanzaron.

Nro	Palabra	Significado	Contexto	Ejemplo
15	Full	En el contexto tecnológico, <i>full</i> denota que algo está completo o lleno, especialmente en referencia a almacenamiento o capacidades. Connota saturación o plenitud. Su campo semántico incluye términos como <i>completo</i> y <i>máximo</i> . La etimología proviene del inglés <i>full</i> , que significa lleno, y se usa frecuentemente en ámbitos relacionados con tecnología y recursos.	En diferentes contextos puede tener distintos significados, como por ejemplo "lleno de gente", "lleno de emociones", "completo en contenido", entre otros.	El restaurante estaba full anoche, tuvimos que esperar una hora para conseguir mesa.
16	Gif	Es un formato de imagen digital que permite la creación de animaciones cortas y en bucle. Denota creatividad y expresión visual en el ámbito digital. Connota diversión y comunicación rápida a través de imágenes animadas. Su campo semántico incluye términos como <i>animación</i> y <i>imagen</i> . La etimología proviene de las siglas de <i>Graphics Interchange Format</i> , y se utiliza comúnmente en redes sociales y aplicaciones de mensajería para expresar emociones o situaciones de manera divertida.	Son muy populares en redes sociales y mensajes de texto para expresar emociones, reacciones o situaciones de forma divertida.	Le envié un gif divertido a mi amigo para hacerle reír durante el chat.
17	Hack	Denota el acto de manipular o alterar un sistema o software, a menudo con el objetivo de encontrar vulnerabilidades o mejorar su funcionalidad. Connota ingenio y habilidad técnica, aunque también puede tener una connotación negativa si se refiere a actividades ilegales. Su campo semántico incluye términos como <i>piratería</i> y <i>programación</i> . La etimología proviene del inglés <i>hack</i> , que originalmente significaba cortar, y ha evolucionado en el contexto tecnológico.	Puede referirse a acciones ilegales o no éticas para obtener acceso no autorizado a sistemas informáticos o en el contexto de los videojuegos utilizar trucos para ganar con facilidad.	Descubrí un hack para mejorar mi puntería en el juego, pero no estoy seguro si es seguro usarlo.

Nro	Palabra	Significado	Contexto	Ejemplo
18	Id	Es una abreviatura comúnmente utilizada para referirse a <i>identificación</i> . Denota la necesidad de verificar la identidad de una persona o entidad en diversos contextos, como seguridad o acceso a servicios. Connota autenticidad y reconocimiento. Su campo semántico incluye términos como <i>identidad</i> y <i>verificación</i> . La etimología proviene del término inglés <i>identification</i> , y se utiliza frecuentemente en el ámbito digital y administrativo.	Es un identificador único que se utiliza para identificar de manera única a un usuario, dispositivo o elemento específico dentro de los videojuegos.	Para que puedas unirte a mi partida en Free Fire, mándame tu Id de jugador para poder invitarte.
19	Influencer	Es una persona que utiliza plataformas digitales para influir en las opiniones, comportamientos o decisiones de su audiencia. Denota poder social y conexión con seguidores, connotando impacto en marketing y tendencias culturales. Su campo semántico incluye términos como <i>influencia</i> y <i>promotor</i> . La etimología proviene del inglés <i>influence</i> , que significa influencia, y se ha popularizado en el marketing digital y las redes sociales.	El influencer suele tener una gran cantidad de seguidores y se les considera expertos en un tema específico o tienen un carisma que atrae a su audiencia.	Ella se ha convertido en una famosa influencer, compartiendo su estilo de vida y moda en las redes sociales.
20	Info	Es una abreviatura coloquial para referirse a <i>información</i> . Denota datos o conocimientos sobre un tema específico, siendo fundamental en contextos comunicativos y educativos. Connota accesibilidad y rapidez en la transmisión de datos. Su campo semántico incluye términos como <i>datos</i> y <i>conocimiento</i> . La etimología proviene del término inglés <i>information</i> , adoptada en el uso cotidiano para facilitar la comunicación.	Se utiliza comúnmente en mensajes de texto, correos electrónicos o conversaciones informales para referirse a datos, detalles o noticias sobre un tema específico.	Puedes encontrar toda la info sobre el evento en su página web oficial.

Nro	Palabra	Significado	Contexto	Ejemplo
21	Insta	Es una abreviatura coloquial que se refiere a <i>Instagram</i> , una popular plataforma de redes sociales centrada en compartir fotos y videos. Denota un espacio de interacción visual y comunicación instantánea. Connota creatividad, estilo de vida y conexión social. Su campo semántico incluye términos como <i>red social</i> y <i>fotografía</i> . La etimología proviene del nombre completo <i>Instagram</i> , que combina <i>instant</i> (instantáneo) y <i>telegram</i> (telegrama), y se ha vuelto parte del vocabulario diario, especialmente entre los jóvenes.	Muchas personas se refieren a Instagram como <i>Insta</i> de forma abreviada y coloquial en conversaciones informales.	
22	Inter	Es una abreviatura que puede referirse a <i>internet</i> o a <i>interacción</i> , dependiendo del contexto. Denota conexión y comunicación global, así como la capacidad de interactuar en línea. Connota accesibilidad y comunidad digital. Su campo semántico incluye términos como <i>red</i> y <i>comunicación</i> . La etimología proviene del prefijo latino <i>inter</i> , que significa entre, y se utiliza frecuentemente en conversaciones sobre tecnología y redes sociales.	Esta abreviatura se emplea en conversaciones informales o mensajes de texto para hacer referencia a utilizar internet.	Durante la partida, la calidad del inter era excelente, lo que me permitió jugar sin interrupciones. La conexión estable me ayudó a coordinarme mejor con mi equipo sin problemas.
23	Lagueado	Es un término coloquial que se utiliza para describir una conexión lenta o interrumpida, especialmente en el contexto de juegos en línea o transmisión de video. Denota frustración debido a la falta de fluidez en la experiencia digital. Connota problemas técnicos y desventajas en la interacción. Su campo semántico incluye términos como <i>retraso</i> y <i>conexión</i> . La etimología proviene del verbo <i>lag</i> , que significa retrasarse, adoptado en la interacción cotidiana entre gamers y usuarios de internet.	Se refiere a la situación en la que el juego experimenta retrasos o <i>lag</i> , lo que provoca una respuesta lenta a las acciones del jugador.	Estaba jugando una partida intensa, pero mi conexión estaba lagueada y no podía moverme bien

Nro	Palabra	Significado	Contexto	Ejemplo
24	Manco	Se refiere a alguien que tiene poca habilidad o destreza en un área específica, especialmente en videojuegos o deportes. Denota una falta de experiencia o competencia. Connota humor y camaradería entre amigos. Su campo semántico incluye términos como <i>torpe</i> e <i>inexperto</i> . La etimología proviene del español antiguo, donde se refería a alguien con una extremidad amputada, pero ha evolucionado para usarse en un sentido más coloquial.	En el ámbito de los videojuegos se utiliza de forma coloquial para referirse a una persona que tiene poca habilidad o destreza al jugar un determinado juego.	Cuando empecé a jugar, era un manco total. No lograba dar ni un solo tiro, pero con práctica mejoré y ahora puedo competir con los demás.
25	Noob	Es un término coloquial derivado de <i>newbie</i> , que se refiere a una persona nueva o inexperta en un campo particular, especialmente en videojuegos o tecnología. Denota falta de conocimiento o habilidades básicas. Connota simpatía, pero también puede implicar burla si se usa despectivamente. Su campo semántico incluye términos como <i>novato</i> y <i>principiante</i> . La etimología proviene del inglés informal y se ha popularizado ampliamente en comunidades gamer.	Se utiliza de forma despectiva para señalar a alguien que comete errores básicos o muestra falta de habilidad durante el juego.	Al principio, me consideraban un noob porque no sabía las mecánicas del juego, pero poco a poco fui aprendiendo.
26	Oki	Es una forma coloquial y abreviada de decir <i>ok</i> u <i>okay</i> . Denota aceptación o acuerdo de manera informal. Connota un tono relajado y amigable en la comunicación. Su campo semántico incluye términos como <i>sí</i> y <i>de acuerdo</i> . La etimología proviene del inglés <i>okay</i> , que se ha adaptado en el uso cotidiano en varios idiomas, incluido el español.	Se utiliza comúnmente en mensajes de texto, chats o conversaciones informales para indicar asentimiento, acuerdo o conformidad con algo.	Después de que mi amigo me explicó cómo jugar, le dije: 'Oki, ahora entiendo mejor cómo funcionan las cosas.'

Nro	Palabra	Significado	Contexto	Ejemplo
27	Outfits	Se refiere a conjuntos de ropa que se utilizan para crear un look específico. Denota estilo personal y creatividad en la moda. Connota expresión individual y tendencias de vestimenta. Su campo semántico incluye términos como <i>atuendo</i> y <i>ropa</i> . La etimología proviene del inglés, donde <i>outfit</i> se refiere a un conjunto de ropa o equipo, y ha sido adoptada por los aficionados a la moda y el estilo.	Se utiliza para describir la combinación de prendas que conforman un atuendo completo y que reflejan el estilo personal de alguien.	En el juego, personalizar los outfits de mi personaje es una de mis partes favoritas.
28	Postea	Es el verbo en español derivado del inglés <i>post</i> , que significa publicar contenido en redes sociales o plataformas digitales. Denota la acción de compartir información, fotos o videos con una audiencia. Connota interacción social y comunicación digital. Su campo semántico incluye términos como <i>publicar</i> y <i>compartir</i> . La etimología proviene del uso del término <i>post</i> en el contexto de las redes sociales, adaptado al español.	Al postear una persona está compartiendo algo con su audiencia en línea.	Después de cada torneo, el equipo postea sus resultados y fotos emocionantes en su cuenta oficial para mantener a los fans actualizados.
29	Posteando	Es la forma gerundio del verbo <i>postear</i> , indicando que alguien está en el proceso de publicar contenido en redes sociales o plataformas digitales. Denota actividad continua de interacción social. Connota dinamismo y participación activa en el entorno digital. Su campo semántico incluye términos como <i>publicando</i> y <i>compartiendo</i> . La etimología es similar a la de <i>postea</i> , derivada del inglés <i>post</i> .	Es cuando una persona está compartiendo información, imágenes, videos u otros tipos de contenido de forma activa y frecuente en internet.	Estaba posteando en vivo durante el evento y los seguidores podían comentar y hacer preguntas en tiempo real, lo que hizo la experiencia más interactiva.

Nro	Palabra	Significado	Contexto	Ejemplo
30	POV	Es un acrónimo que significa <i>Point of View</i> , o <i>punto de vista</i> en español. Denota una perspectiva particular desde la cual se presenta una historia o experiencia, comúnmente utilizada en videos, películas y redes sociales para dar contexto a una situación. Connota subjetividad y conexión emocional con el espectador. Su campo semántico incluye términos como <i>perspectiva</i> y <i>visión</i> . La etimología proviene del inglés, donde se ha popularizado especialmente en plataformas como TikTok e Instagram.	Se usa para mostrar contenido desde la perspectiva de otra persona, creando la sensación de que el espectador está experimentando la situación directamente.	En la película, el POV del protagonista nos permite entender mejor sus emociones y decisiones a lo largo de la historia.
31	Power-up	Se refiere a un objeto o habilidad en videojuegos que otorga al jugador ventajas temporales, como aumentar la salud, mejorar habilidades o proporcionar armamento adicional. Denota un impulso o mejora en el rendimiento del personaje o jugador. Connota diversión y estrategia dentro del juego. Su campo semántico incluye términos como <i>mejora</i> y <i>potenciador</i> . La etimología proviene del inglés, donde se ha popularizado en el ámbito de los videojuegos.	Es una habilidad que mejora a un personaje dentro de los videojuegos otorgándole poderes y mejoras.	Cuando escuché esa canción motivadora, sentí un power-up de energía que me impulsó a terminar mi proyecto.
32	Pro	Es una abreviatura de <i>profesional</i> . Denota a alguien que tiene un alto nivel de habilidad o experiencia en un área específica, como deportes, videojuegos o cualquier otra disciplina. Connota respeto y admiración por la destreza del individuo. Su campo semántico incluye términos como <i>experto</i> y <i>maestro</i> . La etimología proviene del inglés, donde <i>pro</i> se usa comúnmente para referirse a profesionales en diferentes campos.	Son jugadores que suelen destacarse por su destreza, conocimiento avanzado del videojuego que les permiten competir a un nivel muy alto contra otros jugadores.	Los jugadores pro suelen tener estrategias avanzadas y habilidades que los diferencian del resto, lo que les permite ganar competiciones importantes.

Nro	Palabra	Significado	Contexto	Ejemplo
33	Reel	En el contexto de redes sociales, especialmente en plataformas como Instagram y TikTok, <i>reel</i> se refiere a un formato de video corto y dinámico que permite a los usuarios crear contenido atractivo y entretenido. Denota creatividad y expresión personal en un formato visual. Connota interacción social y viralidad. La etimología proviene del término inglés <i>reel</i> , que significa carrete, haciendo alusión a la idea de enrollar o capturar momentos breves.	Es una publicación de video corto que se comparte en plataformas como Instagram o Facebook.	El reel de su último viaje es impresionante; capturó momentos increíbles que realmente transmiten la esencia del lugar.
34	Shorts	Se refiere a videos cortos, similar a los <i>reels</i> , pero específicamente asociados con YouTube Shorts. Denota un formato de contenido breve diseñado para ser consumido rápidamente por los espectadores. Connota accesibilidad y entretenimiento rápido. Su campo semántico incluye términos como <i>videos breves</i> y <i>contenido instantáneo</i> . La etimología proviene del inglés, donde <i>shorts</i> hace referencia a la duración corta de los videos.	Estos videos están diseñados para ser rápidos de consumir y suelen presentar contenido creativo, entretenido o informativo de una manera concisa.	Subí unos shorts a YouTube donde comparto consejos rápidos de fotografía; son perfectos para quienes quieren aprender algo nuevo en poco tiempo.
35	Spoilear	Es un término coloquial que se utiliza para referirse al acto de revelar información crucial sobre la trama de una película, serie o libro antes de que alguien lo haya visto o leído, arruinando así la sorpresa o el suspense. Denota una falta de consideración hacia la experiencia del otro. Connota advertencia y cuidado al compartir información sobre historias narrativas. Su campo semántico incluye términos como <i>revelar</i> y <i>desvelar</i> . La etimología proviene del inglés <i>spoil</i> , que significa arruinar o estropear.	Es revelar detalles importantes o sorpresivos de una experiencia personal o de una historia de un libro o película.	No te voy a spoilear la trama del libro; ya que estas en la mitad y no quiero arruinarte la sorpresa del final.

Nro	Palabra	Significado	Contexto	Ejemplo
36	Stalkear	Es un verbo que proviene del inglés <i>to stalk</i> , que significa seguir a alguien en redes sociales o en línea, a menudo de manera obsesiva o incesante. Denota una acción de vigilancia o seguimiento, generalmente sin el conocimiento de la otra persona. Connota curiosidad y, en algunos casos, invasión de la privacidad. Su campo semántico incluye términos como <i>espíar</i> y <i>seguir</i> . La etimología se relaciona con el uso del término en el contexto digital.	Es observar de manera curiosa pero inofensiva las redes sociales o la actividad en línea de alguien.	A veces, me pongo a stalkear las redes sociales de mis amigos para ver qué han estado haciendo últimamente.
37	Stalkeo	Es un sustantivo que se deriva del verbo <i>stalkear</i> . Se refiere al acto de stalkear a alguien o al estado de estar involucrado en esa actividad. Denota una práctica común en redes sociales donde las personas siguen y observan el contenido de otros usuarios. Connota un comportamiento que puede ser tanto entretenido como problemático. Su campo semántico incluye términos como <i>seguimiento</i> y <i>vigilancia</i> .	Es la acción de revisar las redes sociales de otra persona sin su permiso.	El stalkeo se ha vuelto común entre los jóvenes; todos quieren saber más sobre la vida de sus ídolos.
38	Tiks Toks	Es una forma coloquial de referirse a TikToks, que son videos cortos creados y compartidos en la plataforma TikTok. Denota contenido creativo y dinámico que suele ser viral y entretenido. Connota diversión y expresión personal a través de medios visuales. Su campo semántico incluye términos como <i>videos breves</i> y <i>contenido viral</i> . La etimología proviene del nombre de la propia plataforma, TikTok.	TikTok es una popular plataforma de redes sociales donde los usuarios pueden crear, compartir y descubrir videos cortos y entretenidos.	Me encanta ver tiks toks divertidos en mi tiempo libre; hay tantos creadores talentosos que hacen cosas increíbles.

Nro	Palabra	Significado	Contexto	Ejemplo
39	Topes	Puede referirse a las expresiones finales que usamos al concluir una conversación o encuentro, como <i>chao</i> o <i>hasta luego</i> . Denota el acto de marcar el final de una interacción, estableciendo un límite claro entre el momento presente y el futuro encuentro. Connota un cierre amistoso y la expectativa de volver a verse. Su campo semántico incluye términos como <i>despedida</i> y <i>fin</i> . La etimología se relaciona con la idea de alcanzar un cierre o conclusión en una comunicación.	En el contexto social juvenil, se refiere a un gesto de despedida en el que dos personas chocan los puños.	Ya no teníamos pendientes con mi amigo así que le dije topes y me fui a mi casa
40	Trend	Es un término que proviene del inglés y se refiere a una tendencia o moda popular en un determinado momento, especialmente en redes sociales, moda, música o tecnología. Denota cambios en comportamientos o preferencias colectivas. Connota novedad y adaptación cultural. Su campo semántico incluye términos como <i>tendencia</i> y <i>moda</i> . La etimología proviene del uso del término en inglés, donde se relaciona con el movimiento hacia una dirección particular.	Un <i>trend</i> en redes sociales y cultura digital es un tema, hashtag, baile, desafío u otro contenido que se vuelve viral y es ampliamente compartido y comentado en línea.	En las redes sociales, la trend de hacer recetas rápidas y fáciles se ha vuelto muy popular; todos quieren compartir sus platos en videos cortos.
41	Trendy	Es un adjetivo que se refiere a algo que está de moda o es popular en un momento determinado, denotando modernidad y atractivo. Se utiliza para describir productos, estilos o comportamientos que están en sintonía con las tendencias actuales, y su campo semántico incluye términos como <i>de moda</i> y <i>actual</i> . Proviene del inglés <i>trend</i> , que significa tendencia.	Se refiere a aquellas tendencias o estilos que son seguidos por muchas personas en un determinado periodo de tiempo.	Ella siempre está al tanto de lo trendy en el mundo de la moda y nunca duda en experimentar con nuevos looks.

Nro	Palabra	Significado	Contexto	Ejemplo
42	Trolean	Es un verbo que proviene del inglés <i>to troll</i> y se refiere a molestar, provocar o jugar una broma a alguien, especialmente en línea. Denota un comportamiento intencionalmente provocador que busca generar reacciones emocionales en otros. Su campo semántico incluye términos como <i>provocar</i> y <i>bromear</i> .	Es un término que se utiliza en internet para describir el acto de provocar o molestar a otras personas de forma intencionada y a menudo humorística.	Mis amigos siempre trolean mis elecciones de películas, pero al final, todos terminan disfrutando la película que elegí.
43	Update	Este término es un sustantivo y verbo que se refiere a la acción de actualizar o proporcionar nueva información sobre algo. Denota progreso y adaptación a nuevas circunstancias, ya sea en tecnología o en la comunicación. Su campo semántico incluye términos como <i>actualización</i> y <i>novedad</i> , y proviene del inglés <i>update</i> , donde <i>up</i> significa hacia arriba y <i>date</i> se refiere a la fecha.	En el contexto social juvenil generalmente se está haciendo referencia a compartir novedades, noticias o actualizaciones sobre la vida personal de cada uno.	Recibí un update sobre el proyecto en el trabajo; parece que todo va según lo planeado y estamos avanzando bien.
44	Viral	Es un adjetivo utilizado para describir contenido que se propaga rápidamente entre usuarios, especialmente en internet y redes sociales. Denota éxito y resonancia cultural, ya que el contenido viral suele captar la atención masiva. Su campo semántico incluye términos como <i>popular</i> y <i>difundido</i> , y está relacionado con el término <i>virus</i> .	Es un contenido, video, una imagen, un meme o una noticia, que captura la atención del público y se comparte ampliamente en poco tiempo en redes sociales.	El video de ese gato haciendo trucos se volvió viral en cuestión de horas, y todos lo compartían.
45	Viralizan	Este verbo está relacionado con <i>viral</i> y significa hacer que algo se vuelva viral o popular rápidamente entre las personas. Denota la acción de compartir contenido de tal manera que se expanda rápidamente a través de redes sociales u otros medios digitales. Su campo semántico incluye términos como <i>difundir</i> y <i>compartir</i> , enfatizando la difusión masiva en el entorno digital.	Se hace referencia a que un contenido, noticia, imagen o video está siendo compartido y difundido rápidamente en las redes sociales u otros medios en línea.	Las noticias sobre el evento rápidamente viralizan en las redes, alcanzando a miles de personas en poco tiempo.

Nro	Palabra	Significado	Contexto	Ejemplo
46	What	Se utiliza frecuentemente en conversaciones para preguntar sobre la naturaleza o el contenido de un mensaje, una situación o un evento. ¿Por ejemplo, se puede usar en frases como <i>What's up</i> (¿Qué pasa?) para iniciar una conversación o indagar sobre cómo está alguien. Su uso refleja la interacción social y la comunicación instantánea que caracteriza a la plataforma, donde los usuarios buscan información y conexión de manera rápida y directa.	En el contexto de una conversación este término es utilizado para solicitar una información, mensaje o comunicación por la plataforma de WhatsApp.	Siempre uso el What para comunicarme con mis amigos, es mucho más rápido que enviar correos electrónicos.
47	Whatsapaso	Es un término coloquial que combina <i>WhatsApp</i> con <i>paso</i> , utilizado en algunos contextos hispanohablantes para referirse a una situación o conversación que ocurre a través de la aplicación de mensajería WhatsApp. Denota un intercambio de mensajes o información relevante en esta plataforma, y su campo semántico incluye expresiones relacionadas con la comunicación digital y el uso de redes sociales.	Es un término utilizado cuando una persona solicita a otra que le envíe un mensaje a través de la plataforma de WhatsApp.	El grupo de amigos decidió hacer un whatsapaso para organizar la cena del fin de semana.
48	Wif	Este término parece ser una variante o error tipográfico de <i>Wi-Fi</i> , que se refiere a la tecnología de red inalámbrica que permite la conexión a internet sin cables. Denota la capacidad de dispositivos como smartphones y computadoras para conectarse a redes locales inalámbricas, y su campo semántico incluye términos como <i>inalámbrico</i> y <i>conexión</i> .	Wif es una palabra acortada de Wifi la cual es una abreviatura de <i>Wireless Fidelity</i> o fidelidad inalámbrica en español.	Ella siempre dice que su mayor motivación para salir es encontrar un buen café con wif gratis.

Nro	Palabra	Significado	Contexto	Ejemplo
49	Xmirando	Este término es una combinación creativa posiblemente derivada del verbo <i>mirar</i> , aunque no es una palabra estándar en español. Podría interpretarse como <i>mirando</i> en un contexto informal o moderno, y denota la acción de observar algo, especialmente en plataformas digitales o redes sociales. Su campo semántico incluye términos relacionados como <i>observar</i> y <i>ver</i> . Está relacionado con la acción de ver o revisar la plataforma X.	Es un término utilizado para mencionar la acción de revisar o interactuar en la red social X.	Pasé la tarde xmirando noticias en la plataforma de X, ya sabes para estar informado.
50	YouTu	Este término parece ser una abreviatura o juego de palabras relacionado con <i>YouTube</i> , la popular plataforma donde los usuarios pueden ver, subir y compartir videos. Denota el acceso a una amplia variedad de contenido audiovisual, desde tutoriales hasta entretenimiento, y su campo semántico incluye expresiones relacionadas con el video y el contenido digital.	Se utiliza para mencionar que se está mirando videos en la plataforma de YouTube.	En YouTu, hay muchos tutoriales útiles sobre cualquier tema; siempre encuentro algo interesante para aprender.

Fuente: Propia del autor

El glosario de neologismos digitales se compone de diferentes partes. Índice, esta sección actúa como un mapa del glosario, permitiendo a los usuarios localizar rápidamente términos específicos. La numeración ayuda a organizar las entradas de manera sistemática, mientras que la ubicación indica en qué parte del documento se puede encontrar cada término.

En cuanto a cada término se presentan de manera clara y concisa. En la parte superior, encontramos el significado, que explica de forma directa lo que el término representa. Esto es crucial, ya que muchos neologismos pueden tener significados variados o evolucionar con el tiempo. En la parte inferior, se ofrece un contexto que ilustra cómo se utiliza el término en situaciones reales o en la comunicación digital. Este contexto puede incluir ejemplos prácticos, frases o incluso referencias a tendencias actuales en las redes sociales o en plataformas tecnológicas.

En resumen, un glosario de neologismos digitales no solo es una lista de palabras nuevas, sino una guía que ayuda a navegar por la lengua en constante evolución del mundo digital, proporcionando claridad y comprensión en la comunicación actual que las plataformas digitales proporcionan. Este apartado sobre el catálogo digital se encuentra disponible en el siguiente enlace digital: <https://n9.cl/54v17>

CONCLUSIONES

En esta investigación se identificaron y clasificaron los neologismos digitales más comunes en la comunicación diaria de estudiantes de 6to año de Educación Básica, mediante el análisis de sus interacciones verbales en su contexto cultural y social, recopilando términos que reflejan la influencia del entorno digital. Los neologismos más utilizados incluyen *what* (3,26%), *reels* (2,87%), *topes* (2,24%), *xmirando* (2,23%), *spoilear* (1,86%), *lagueado* (1,73%) y *cell* (1,5%). Estos resultados resaltan la importancia de estos términos en la comunicación juvenil y sugieren la necesidad de integrarlos en la educación para mejorar la comprensión del idioma actual.

El análisis de la frecuencia y el contexto de los neologismos digitales entre los estudiantes mostró tanto oportunidades como desafíos en la comunicación juvenil actual. Su uso refleja una adaptación creativa del lenguaje que mejora la expresión y conexión entre pares, aumentando la eficacia comunicativa. Sin embargo, el uso excesivo o incorrecto de estos términos puede causar malentendidos y debilitar las normas lingüísticas tradicionales, afectando la claridad en la comunicación. Por ello, integrar estos neologismos en la educación es fundamental para fomentar la alfabetización digital y lingüística en los estudiantes.

Los neologismos digitales son términos nuevos o adaptados que surgieron en el contexto de la comunicación digital, facilitando interacciones rápidas y efectivas entre los niños. Su significado y uso varían, pero generalmente ayudan a crear identidad grupal y a expresar ideas complejas de manera concisa. Con el avance de la tecnología, estos términos han enriquecido el vocabulario infantil y reflejan la evolución del lenguaje frente a un entorno digital cambiante. Así, no solo actúan como herramientas comunicativas, sino que también evidencian un fenómeno lingüístico que muestra la adaptación cultural y social de las nuevas generaciones.

Se creó un catálogo digital que reúne los neologismos digitales identificados, incluyendo sus significados y ejemplos de uso, convirtiéndose en un recurso didáctico esencial para docentes y estudiantes. Este catálogo abarca los neologismos más relevantes entre los alumnos de educación básica y sirve como herramienta de aprendizaje para futuras investigaciones. Facilita una comprensión clara del significado y uso adecuado de estos términos en el contexto educativo, contribuyendo así a la formación integral de los estudiantes en un entorno cada vez más digitalizado.

RECOMENDACIONES

Desarrollar programas educativos que integren los neologismos digitales en el currículo escolar es fundamental, ya que no solo ayudarán a mejorar la comprensión del lenguaje contemporáneo entre los estudiantes, sino que también fomentará una comunicación más efectiva en un mundo digitalizado. La inclusión de talleres o actividades interactivas que aborden el uso de neologismos podría ser una estrategia eficaz para preparar a los estudiantes ante un entorno comunicativo en constante evolución.

Es crucial explorar otras líneas y campos que permitan profundizar en el estudio de los neologismos digitales y su impacto en la comunicación de los niños. Asimismo, es recomendable realizar estudios comparativos entre diferentes niveles educativos, como la educación secundaria y media superior, para evaluar cómo varía el uso y la comprensión de estos términos a medida que los estudiantes avanzan en su formación académica.

Incorporar la enseñanza de habilidades digitales y de comunicación sobre neologismos digitales en las clases permitirá a los docentes guiar a los estudiantes hacia una comprensión más profunda y contextualizada de su uso. Igualmente, se sugiere fomentar un espacio de diálogo donde los estudiantes puedan practicar estas habilidades en situaciones reales, lo que les ayudará a comunicarse de manera efectiva, evitar malentendidos y adaptarse mejor a un entorno digital en continuo cambio.

Diseñar un glosario colaborativo en el entorno educativo permitirá que los estudiantes compartan y discutan neologismos digitales, promoviendo así un aprendizaje activo e interactivo. Este glosario puede integrarse en las actividades diarias del aula y organizar sesiones regulares para presentar y debatir sobre los términos recopilados, fomentando el análisis crítico del lenguaje en evolución. Esto enriquecerá la comprensión del lenguaje contemporáneo y proporcionará herramientas para navegar en un mundo digital complejo.

Es fundamental que los docentes se involucren en la exploración de tendencias en línea y establezcan un marco de investigación continua sobre comunicación digital. Se sugiere crear espacios de colaboración para compartir recursos y experiencias, organizar talleres sobre nuevas plataformas y analizar su impacto en el aprendizaje. Además, la integración de herramientas de análisis de datos les permitirá evaluar cómo los neologismos digitales influyen en la interacción y el aprendizaje de los estudiantes, enriqueciendo su práctica pedagógica y promoviendo una comprensión más holística del entorno digital.

REFERENCIAS

- Aguilar, M. (2020). *La configuración formal de las palabras idiomáticas originadas por acortamiento en locuciones en español: los casos de amén, estampía, mor yton*. ISSN: 2386-9658.
file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-LaConfiguracionFormalDeLasPalabrasIdiomaticasOrigi-8220073.pdf
- Arias, J., Villasís, M. y Miranda, M. (2016). *El protocolo de investigación III: la población de estudio*. Revista Alergia México ISSN: 0002-5151
<https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>
- Baena, G. (2017). *Metodología de la Investigación*. Grupo Editorial Patria.
http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/metodologia%20de%20la%20investigacion.pdf
- Baeza, C., Salas, A., Galicia, M. y Contreras, P. (2014). *Niveles de lenguaje*. Universidad Autónoma de Nuevo León. México.
<https://www.uanl.mx/utilerias/chip/descarga/niveles-de-lenguaje.pdf>
- Blanco, M. (2022). *La enseñanza de la lengua nacional en los colegios secundarios argentinos (1863-1898)*. Revista argentina de historiografía lingüística, XIV, 1, 73-254, 2022. Argentina.
file:///C:/Users/DPM/Downloads/Dialnet-LaEnsenanzaDeLaLenguaNacionalEnLosColegiosSecundar-8853988.pdf
- Bosque, I., y Demonte, V. (2017). *Gramática descriptiva de la lengua española*. España.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=10959>
- Cabré, M. T. (2021). *Terminología: Teoría, métodos y aplicaciones*. Ariel. España
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=27132>
- Camacho, D., Contreras, P., Leguizamón, K. y Ospina, N. (2022). *El surgimiento de*

neologismos por influencia de las redes sociales y su afectación en la cultura de niños bogotanos. Universidad EAN. Colombia.

<https://repository.universidadean.edu.co/bitstream/handle/10882/11741/ContrerasPaula2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Capilla, M. (2023). *Las redes sociales como herramienta para la investigación de neologismos*. Universidad Autónoma de Madrid. España.

File:///C:/Users/Usuario/Downloads/2444-2015-0009-0001-0033-0053.pdf

Castells, M. (2011). *La era de la información: economía, sociedad y cultura*. Fondo de Cultura Económica. Segunda edición. Alianza Editorial, S. A., Madrid, 1997. España.

https://amsafe.org.ar/wp-content/uploads/Castells-LA_SOCIEDAD_RED.pdf

Chiluisa, M., Castro, S., Chavez, V., y Salguero, N. (2017). *La lingüística aplicada a la enseñanza de la lengua*. Universidad de la Rioja, España.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6132036>

De la Hoz, E., Martínez, O., Combita, H. y Hernández, H. (2019). *Las Tecnologías de la Información y la Comunicación y su Influencia en la Transformación de la Educación Superior en Colombia para Impulso de la Economía Global*. Colombia.

https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07642019000100255&script=sci_arttext&lng=pt

Delgado, A., García, D., González, E. y Swiggers, G. (2020). *Estrategias y actividades para aprendizaje del léxico en dos manuales escolares de educación primaria*.

Revista Horizontes. ISSN: 2616 -7964. Universidad del Zulia. Universidad Católica Cecilio Acosta. Venezuela.

<https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/88/235>

Donoso, G. (2013). *Los neologismos y su influencia en la Comunicación entre docentes y estudiantes de noveno año de educación básica de la unidad educativa “Rodríguez Albornoz” del cantón Ambato*. Ecuador.

<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/6199/1/FCHE-EBP-1142.pdf>

Giménez, D. (2019). *Adaptación y uso de los extranjerismos en la 23.ª edición del Diccionario de la lengua española*. España

<https://sci-hub.se/downloads/2019-10-27/f5/10.5209@CLAC.63284.pdf>

González, J. y García, J. (2019). *Trastornos del lenguaje y la comunicación*. En: AEPap (ed.). Congreso de Actualización Pediatría 2019. Madrid: Lúa Ediciones 3.0; 2019. p. 569-577.

https://www.aepap.org/sites/default/files/pags._569-577_trastornos_del_lenguaje_y_la_comunicacion.pdf

Gutiérrez, C. y Rojas, P. (2023). *Traducción de neologismos en los medios digitales: ¿Préstamo, calco o adaptación?* Revista Iberoamericana de Producción Académica y Gestión Educativa. ISSN: 2007-8412. México.

<https://www.pag.org.mx/index.php/PAG/article/view/910/1376>

Hockett, C. F. (1958). *A Course in Modern Linguistics*. Macmillan. Cornell University. Estados Unidos.

<https://ia601404.us.archive.org/24/items/in.ernet.dli.2015.135713/2015.135713.A-Course-In-Modern-Linguistics.pdf>

Labov, W. (1972). *Sociolinguistic Patterns*. University of Pennsylvania Press.

<https://es.scribd.com/document/478431014/Labov-William-Sociolinguistic-Patterns>

Lirian, C y Neus, R. (2015). *El préstamo en el léxico de la informática e Internet en el ámbito hispánico*. Revista Virtual Universidad Católica del Norte. Colombia.

<http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/704/1231>

Lyons, J. (2020). *Semantics*. Cambridge University Press. University of Cambridge. Inglaterra.

<https://doi.org/10.1017/CBO9780511620614>

- Niño, M., Zavala, V. y De los Heros, S. (2020). *La sociolingüística crítica: nombrando y situando el campo de estudio*.
file:///C:/Users/DPM/Downloads/Sociolingu_i_stica_cri_tica_INTRO_2020.pdf
- Nomdedeu, A. y Tarp, S. (2024). *Introducción a la lexicografía en español: funciones y aplicaciones*. Taylor y Francis Group.
https://api.pageplace.de/preview/DT0400.9781003845485_A47565743/preview-9781003845485_A47565743.pdf
- Ramos, C. (2020). *LOS ALCANCES DE UNA INVESTIGACIÓN*. CienciAmérica. ISSN 1390-9592 ISSN-L 1390-681X.
[file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-LosAlcancesDeUnaInvestigacion-7746475%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-LosAlcancesDeUnaInvestigacion-7746475%20(1).pdf)
- Ríos, E., Páez, H. y Barbos, J. (2020). *Estrategias de comunicación diseño, ejecución y seguimiento*. REDIPE Red Iberoamericana de Pedagogía Capítulo Estados Unidos.
<https://redipe.org/wp-content/uploads/2020/10/Libro-estrategias-de-comunicacion.pdf>
- Rodríguez, G. (2016). *La cultura digital en la sociedad moderna*. Universidad de la Rioja. España.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7242782>
- Sánchez, F. (2019). *Fundamentos Epistémicos de la Investigación Cualitativa y Cuantitativa: Consensos y Disensos*. Departamento de Psicología de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Andina del Cusco, Cusco – Perú.
<http://www.scielo.org.pe/pdf/ridu/v13n1/a08v13n1.pdf>
- Sanchis, S. (2012). *La comunicación y las redes sociales*. Revista de investigación. Editada por Área de Innovación y Desarrollo, S.L.
<https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/01/comunicacion-y-redes-sociales.pdf>

Saras, E. (2023). *Técnicas e instrumentos de investigación en la actividad investigativa*.
Revista Educación Vol. 21.
[file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-
TecnicasEInstrumentosDeInvestigacionEnLaActividadI-9141207.pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-TecnicasEInstrumentosDeInvestigacionEnLaActividadI-9141207.pdf)

Saussure, F. de (1916). *Cours de linguistique générale*. Payot. Ferdinand de Saussure
Cours de linguistique générale.
[https://monoskop.org/images/f/fl/Saussure_Ferdinand_de_Cours_de_linguistique
e_generale_Edition_critique_1997.pdf](https://monoskop.org/images/f/fl/Saussure_Ferdinand_de_Cours_de_linguistique_e_generale_Edition_critique_1997.pdf)

Silvas, G. y Alonso, J. (2023). *Vocabulario adicional para estudiantes avanzados de español como segunda lengua: Neologismos en tiempos de COVID-19*.
<https://investigacion.uninorte.edu.py/wp-content/uploads/HUM-2023-01.pdf>

Torres, S. (2006). *Literatura e identidad cultural*. SciELO Preprints. Chile.
https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0017132006000100010yscript=sci_arttext

Vico, E. (2016). *El lenguaje digital, una gramática generativa*. CIC. Cuadernos de
Información y Comunicación, vol. 22, 2017, pp. 79-94 Universidad Complutense
de Madrid. Madrid. España.
<https://www.redalyc.org/pdf/935/93552794008.pdf>

Villasís, M. y Miranda, M. (2016). *El protocolo de investigación IV: las variables de estudio*. Revista Alergia México ISSN: 0002-5151. México.
<https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755025003.pdf>

ANEXOS

ANEXO A: Validación de instrumento de investigación.

POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN LENGUA Y LITERATURA

Tulcán, 21 de mayo de 2024

PhD. Elking Raymond Araujo Bilmonte

DOCENTE DE LA UPEC

Presente. –

Yo, Kevin David Quillupangui Rosero, con C.I. N°.040170185-9, estudiante del programa de maestría en Educación mención Lengua y Literatura primera cohorte de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, me dirijo a usted, deseándole éxitos en tan distinguidas funciones que desempeña en beneficio de la educación.

El motivo del presente es para solicitarle muy comedidamente, su colaboración dada su experiencia en el área temática para la revisión, evaluación y validación del presente instrumento que será aplicado en la realización del trabajo de investigación titulado: "Uso de los neologismos digitales en la comunicación cotidiana de los estudiantes de 6to año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional 'Sagrado Corazón de Jesús' de la ciudad de Tulcán, Carchi-Ecuador". El cual será presentado como trabajo de titulación previo a obtener el Título de Magister en Educación Tecnología e Innovación.

Formulación del problema

Los neologismos digitales son practicados por los estudiantes en su comunicación cotidiana, lo cual al momento de expresarse oralmente

puede dificultar el entendimiento a las personas que no utilizan a la par las plataformas tecnológicas. Por otra parte, el uso excesivo de neologismos digitales puede ocasionar una falta de formalidad en contextos académicos o profesionales. Además, los estudiantes son propensos a acortar las palabras más usadas o repetitivas, convirtiéndolas en abreviaturas, conformadas por letras, números o signos de puntuación o a su vez usar las tendencias tecnológicas del momento como son los emojis y stickers.

Objetivos de la investigación

Objetivo General

Determinar el porcentaje de neologismos digitales que se usan en la comunicación cotidiana de los estudiantes de 6to año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional 'Sagrado Corazón de Jesús' de la ciudad de Tulcán, Carchi-Ecuador.

Objetivos Específicos

- Identificar el porcentaje de neologismos digitales que los estudiantes de educación básica manejan con más frecuencia en su lenguaje oral y escrito.
- Elaborar un catálogo que contenga términos y significados de los neologismos digitales empleados por los estudiantes.

AUTOR: Lcdo. Kevin David Quillupangui Rosero.

TUTOR: PhD. Elking Raymond Araujo Bilmonte.

Variable	Definición	Dimensiones	Indicadores	Técnica	Instrumento	Fuente
VD: Neologismos digitales.	Hace referencia al lenguaje oral y escrito que utilizan los estudiantes al explorar el área de la tecnología, específicamente al utilizar las plataformas digitales.	Influencia en el lenguaje cotidiano.	Lenguaje oral y escrito utilizado. Uso en conversaciones cotidianas.	Observación a los estudiantes de 6to año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional "Sagrado Corazón de Jesús" de la ciudad de Tulcán, Carchi-Ecuador.	No estructurada: Diario de campo. Teléfono celular.	Primaria
		Frecuencia de uso en plataformas digitales.	Porcentaje de estudiantes que tienen acceso regular a plataformas tecnológicas. Nivel de experiencia previa en tecnología.			
		Aceptación por parte de los usuarios.	Uso en interacciones en línea.			
			Seguimiento de tendencias.			
VI: Comunicación cotidiana de los estudiantes.	Los estudiantes son más propensos a interactuar en las plataformas digitales al realizar sus	Formas de comunicación.	Frecuencia de interacción verbal. Claridad y coherencia en la comunicación verbal.	Observación a los estudiantes de 6to año de Educación Básica de la Unidad Educativa	No estructurada: Diario de campo. Teléfono celular.	Primaria

	actividades escolares o sociales.	Contexto y contenido lingüístico.	Comunicación en entorno educativo.	Fiscomisional "Sagrado Corazón de Jesús" de la ciudad de Tulcán, Carchi-Ecuador.		
			Dominio del vocabulario propio.			
		Uso de tecnología y medios de comunicación.	Interacción en plataformas tecnológicas			
			Adaptación a la tecnología y los medios de comunicación.			

Instrumento: Observación

El presente instrumento de investigación está enfocado en el área de la educación, se basa en la grabación directa de veinte conversaciones verbales con duración de un minuto cada una en aspectos educativos y sociales de los estudiantes de 6to año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional "Sagrado Corazón de Jesús" de la ciudad de Tulcán, Carchi-Ecuador.

El grupo de estudio comprende a niños que oscilan entre las edades de 9 a 13 años; este proceso permitirá apreciar de manera directa la manera de expresarse de los niños en diferentes escenarios y con diferentes interlocutores. Posteriormente, se transcribirá y se determinará mediante una regla de tres simple el porcentaje de neologismos digitales utilizados en cada una de las conversaciones para obtener un cálculo general.

ANEXO B: Ficha de Observación

FICHA DE OBSERVACIÓN			
OBJETIVO. - La presente herramienta de investigación ha sido elaborada por un maestrante de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, con la finalidad de recabar información sobre: “Uso de los neologismos digitales en la comunicación cotidiana de los estudiantes de 6to año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional 'Sagrado Corazón de Jesús' de la ciudad de Tulcán, Carchi-Ecuador”. La indagación obtenida será de uso exclusivamente académico, puesto que servirá para el desarrollo del Informe Final de Investigación, previo a la obtención del título de Magister en Educación mención en Lengua y Literatura. Agradezco su colaboración.			
FICHA N°			
ESTUDIANTE	A y B		
FECHA			
DURACIÓN			
TEMA			
TRASCRIPTIÓN DE CONVERSACIÓN	NEOLOGISMOS DIGITALES IDENTIFICADOS	PORCENTAJE	OBSERVACIONES

ANEXO C: Validez del instrumento de investigación

VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

Estimado profesional, usted ha sido elegido a participar en el proceso de evaluación del instrumento de investigación.

Agradecemos de antemano sus aportes que permitirán validar el instrumento y obtener información válida, criterio requerido para la investigación. A continuación, le presentamos una lista de cotejo, sírvase analizar y cotejar el instrumento de investigación cuyo objetivo es **“Uso de los neologismos digitales en la comunicación cotidiana de los estudiantes de 6to año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional 'Sagrado Corazón de Jesús' de la ciudad de Tulcán, Carchi-Ecuador”**, le solicitamos con base en su criterio y experiencia profesional, validar el presente instrumento para su aplicación.

Para cada criterio se debe considerar la siguiente escala

1 Nada aceptable	2 Poco aceptable	3 Regular	4 aceptable	5 muy aceptable
------------------	------------------	-----------	-------------	-----------------

CRITERIO DE VALIDEZ	PUNTUACIÓN					ARGUMENTO	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
	1	2	3	4	5		
Validez de contenido							
Validez de criterio metodológico							
Validez de intención y							

objetividad de medición y/o observación								
La observación no estructurada responde a los objetivos de investigación								
Total, parcial								
TOTAL	/20 puntos							

Puntuación

De 4 a 11: No Válida Reformular	
De 12 a 14: No Válida Modificar	
De 15 a 17: Válida mejorar	
De 18 a 20: Válida Aplicar	

Nombres y apellidos	
Grado Académico	
Fecha	

.....

Nombres y Apellidos

CC:

Nota: La validez deberá realizarse por cada del instrumento de investigación.

ANEXO D: Ficha de observación: conversaciones

Conversación 1: Estudiante A y B

FICHA DE OBSERVACIÓN	
OBJETIVO. - La presente herramienta de investigación ha sido elaborada por un maestrante de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, con la finalidad de recabar información sobre: “Uso de los neologismos digitales en la comunicación cotidiana de los estudiantes de 6to año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional 'Sagrado Corazón de Jesús' de la ciudad de Tulcán, Carchi-Ecuador”. La indagación obtenida será de uso exclusivamente académico, puesto que servirá para el desarrollo del Informe Final de Investigación, previo a la obtención del título de Magister en Educación mención en Lengua y Literatura. Agradezco su colaboración.	
FICHA N°	1
ESTUDIANTE	A y B
LUGAR	Unidad Educativa Fiscomisional "Sagrado Corazón de Jesús"
DURACIÓN	5 min.
TEMA	Consulta de tareas
TRASCRIPTIÓN DE CONVERSACIÓN	
<p>A: ¿Qué más?, ¿nos enviaron tarea el día de ayer?</p> <p>No fui porque estuve enfermo, pasé todo el día viendo tiks toks y reels, en YouTube tocó.</p> <p>B: te perdiste del fut en el recreo, los del a nos ganaron.</p> <p>A: parecen esos malos que aparecen en el tiks toks, se hizo viral ese de Messi que les gana a todos.</p> <p>No, no me acuerdo, pero ya te paso por el What para que veas lo que nos mandaron hacer.</p> <p>A: Viste ese video viral del Peso Pluma.</p> <p>B: No men, yo dele hacer tareas, no me prestaron el celular.</p> <p>A: está lleno de likes y comentarios ese vídeo.</p> <p>B: ¿que en YouTube?</p> <p>A: sí.</p> <p>B: ya lo voy a ver, no me vas a spoilear.</p> <p>A: ya sabe.</p> <p>B: ya te pasé por Whatsapaso los deberes.</p> <p>A: Chuta si ha estado bastante, ya nada.</p>	

¿Que toca hacer en PC?			
B: si toca subir al drive con el correo y le envías también el URL.			
A: Ya listo ya lo subo por ahí.			
B: ya pilas.			
A: Topes.			
Total, palabras en conversación: 162			
NEOLOGISMOS DIGITALES IDENTIFICADOS	CANTIDAD	PORCENTAJE	OBSERVACIONES
Tiks Toks	2	1,23	
Reels	1	0,62	
YouTube	2	1,23	
Viral	2	1,23	
What	1	0,62	
Spoilear	1	0,62	
Whatsapaso	1	0,62	
Topes	1	0,62	
Total % neologismos digitales: 6,79			

Conversación 2: Estudiante C y D

FICHA DE OBSERVACIÓN	
<p>OBJETIVO. - La presente herramienta de investigación ha sido elaborada por un maestrante de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, con la finalidad de recabar información sobre: “Uso de los neologismos digitales en la comunicación cotidiana de los estudiantes de 6to año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional 'Sagrado Corazón de Jesús' de la ciudad de Tulcán, Carchi-Ecuador”. La indagación obtenida será de uso exclusivamente académico, puesto que servirá para el desarrollo del Informe Final de Investigación, previo a la obtención del título de Magister en Educación mención en Lengua y Literatura. Agradezco su colaboración.</p>	
FICHA N°	2
ESTUDIANTE	C y D
LUGAR	Unidad Educativa Fiscomisional "Sagrado Corazón de Jesús"

DURACIÓN	5 min.		
TEMA	Redes Sociales		
TRASCRIPTIÓN DE CONVERSACIÓN			
<p>C: Mira mi muro en X.</p> <p>D: ¿Cuál x?</p> <p>C: ¿Te acuerdas de Twitter?</p> <p>D: Ahí.</p> <p>C: Ahora Twitter se llama x pues.</p> <p>D: jaja bueno.</p> <p>C: claro no se me quede, estaba equis mirando.</p> <p>D: xmirando jajaaja, se llamaba Twitter hace días pues.</p> <p>C: Eso sí, pero sabes que ahi se viralizan y se pone en trend artos trends, Hay unos de unos animes bien chulos.</p> <p>D: No me gusta mucho, es más ni lo he utilizado, prefiero ver tik toks de outfits y peinados.</p> <p>C: Pero ¿no sabes ver animes?</p> <p>D: Si, pero en tik tok o en YouTube.</p> <p>C: Ah, ya ya. Ahí está de ver uno para ver quien acaba más rápido de verlo.</p> <p>D: Si, pero después, porque voy a jugar un rato.</p> <p>C: ¿Qué vas a jugar?</p> <p>D: Free Fire.</p> <p>C: Listo, listo manco.</p> <p>D: Topes.</p>			
Total, palabras en conversación: 124			
NEOLOGISMOS DIGITALES IDENTIFICADOS	CANTIDAD	PORCENTAJE	OBSERVACIONES
Exmirando	2	1,61	
Viralizan	1	0,81	
YouTube	1	0,81	
Trend	1	0,81	
Trends	1	0,81	
Chulos	1	0,81	

Outfits	1	0,81	
Manco	1	0,81	
Topes	1	0,81	
Total % neologismos digitales: 8,06			

Conversación 3: Estudiante E y F

FICHA DE OBSERVACIÓN	
<p>OBJETIVO. - La presente herramienta de investigación ha sido elaborada por un maestrante de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, con la finalidad de recabar información sobre: “Uso de los neologismos digitales en la comunicación cotidiana de los estudiantes de 6to año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional 'Sagrado Corazón de Jesús' de la ciudad de Tulcán, Carchi-Ecuador”. La indagación obtenida será de uso exclusivamente académico, puesto que servirá para el desarrollo del Informe Final de Investigación, previo a la obtención del título de Magister en Educación mención en Lengua y Literatura. Agradezco su colaboración.</p>	
FICHA N°	3
ESTUDIANTE	E Y F
LUGAR	Unidad Educativa Fiscomisional "Sagrado Corazón de Jesús"
DURACIÓN	5 min.
TEMA	Canción de You Tube
TRASCRIPTIÓN DE CONVERSACIÓN	
<p>G: Ayer mire que Nicky Nicole subió un reel para promocionar su tema nuevo, ya está en Youtu.</p> <p>H: Si, ya ha de estar publicado y eso se vuelve viral, de ahí lo postea en x.</p> <p>G: ¿Vamos a verlo?</p> <p>B: Si ya está viralizado, muchos lo están xmirando.</p> <p>H: Tiene muchos likes.</p> <p>G: Hay mucha emotiza en los comentarios.</p> <p>H: Le damos like.</p> <p>G: Si.</p> <p>H: POV: Te gusta la canción verdad.</p> <p>G: Si, obvio.</p>	

H: Lo voy a descargar para publicarlo como historia en mi what y en la historia de face.
 G: Yo en insta y el tik tok ya.
 H: Si, ya te stalkeo para ver si has publicado.

Total, palabras en conversación: 98

NEOLOGISMOS DIGITALES IDENTIFICADOS	CANTIDAD	PORCENTAJE	OBSERVACIONES
Reel	1	0,62	
YouTube	1	0,62	
Viral	1	0,62	
Xmirando	1	0,62	
Emotiza	1	0,62	
POV	1	0,62	
What	1	0,62	
Insta	1	0,62	
Stalkeo	1	0,62	
Total % neologismos digitales: 5,56			

Conversación 4: Estudiante G y H

FICHA DE OBSERVACIÓN	
OBJETIVO. - La presente herramienta de investigación ha sido elaborada por un maestrante de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, con la finalidad de recabar información sobre: “Uso de los neologismos digitales en la comunicación cotidiana de los estudiantes de 6to año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional 'Sagrado Corazón de Jesús' de la ciudad de Tulcán, Carchi-Ecuador”. La indagación obtenida será de uso exclusivamente académico, puesto que servirá para el desarrollo del Informe Final de Investigación, previo a la obtención del título de Magister en Educación mención en Lengua y Literatura. Agradezco su colaboración.	
FICHA N°	4
ESTUDIANTE	G y H
LUGAR	Unidad Educativa Fiscomisional "Sagrado Corazón de Jesús"

DURACIÓN	5 min.		
TEMA	Video juegos		
TRASCRIPTIÓN DE CONVERSACIÓN			
<p>G: Que más</p> <p>H. Cuente</p> <p>G: Ponte un 1vs 1 para un fri.</p> <p>H: Mejor invitemos amigos para una partida de escuadras.</p> <p>G: ¿creas la sala?</p> <p>H: Envía el Id.</p> <p>G: Ya te envié al What.</p> <p>H: Ya mejoré mirando los reels o shorts de Donato, esos están chulos.</p> <p>G: No son tan virales como Mr. Stiven.</p> <p>H: A ese noob, es manco.</p> <p>G: Dale, dale, vamos a jugar pon play.</p> <p>H: Si te gano me sigues en mi tik tok.</p> <p>G: Te trolean si suben videos.</p> <p>H: Nada que ver, es solo un rato.</p> <p>G: Ya entonces, no me aguantas noob, dale manco.</p> <p>H: Espera, mi cell esta lagueado.</p> <p>G: Ya te espero. Apura, apura.</p>			
Total, palabras en conversación: 99			
NEOLOGISMOS DIGITALES IDENTIFICADOS	CANTIDAD	PORCENTAJE	OBSERVACIONES
fri	1	1,01	
Id	1	1,01	
What	1	1,01	
Reels	1	1,01	
Shorts	1	1,01	
Chulos	1	1,01	
Virales	1	1,01	
Noob	2	2,02	
Manco	2	2,02	

Trolean	1	1,01	
Lagueado	1	1,01	
Total % neologismos digitales: 10,10			

Conversación 5: Estudiante I y J

FICHA DE OBSERVACIÓN	
<p>OBJETIVO. - La presente herramienta de investigación ha sido elaborada por un maestrante de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, con la finalidad de recabar información sobre: “Uso de los neologismos digitales en la comunicación cotidiana de los estudiantes de 6to año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional 'Sagrado Corazón de Jesús' de la ciudad de Tulcán, Carchi-Ecuador”. La indagación obtenida será de uso exclusivamente académico, puesto que servirá para el desarrollo del Informe Final de Investigación, previo a la obtención del título de Magister en Educación mención en Lengua y Literatura. Agradezco su colaboración.</p>	
FICHA N°	5
ESTUDIANTE	I y J
LUGAR	Unidad Educativa Fiscomisional "Sagrado Corazón de Jesús"
DURACIÓN	5 min.
TEMA	Descarga de videojuegos
TRASCRIPTIÓN DE CONVERSACIÓN	
<p>I: Que más, ¿ya descargaste el nuevo juego? ¿Pro no?</p> <p>J: ¡Sí! Lo descargué ayer y es súper divertido. Esta chido jugarlo.</p> <p>I: ¿Qué te parece la jugabilidad? ¿Es fácil de entender?</p> <p>J: Sí, la jugabilidad está bien. Al principio fue un poco confuso, pero después de ver algunos tutoriales y reels lo entendí mejor.</p> <p>I: ¿Hay bugs?</p> <p>J; No, por ahora todo bien, tiene un nuevo update que arregló algunos errores.</p> <p>I: Chido, aunque los power-up están feos.</p> <p>Pero los boost instalas para mejorar tu personaje.</p> <p>J: Sí, tengo algunos power-ups que me han ayudado a avanzar en el juego más rápido.</p>	

I: Voy a descargarlo para jugar juntos.			
J: De one.			
Total, palabras en conversación: 103			
NEOLOGISMOS DIGITALES IDENTIFICADOS	CANTIDAD	PORCENTAJE	OBSERVACIONES
Pro	1	0,62	
Chido	2	1,23	
Reels	1	0,62	
bugs	1	0,62	
Shorts	1	0,62	
update	1	0,62	
power-up	2	1,23	
boost	1	0,62	
Total % neologismos digitales: 6,17			

Conversación 6: Estudiante A y B.

FICHA DE OBSERVACIÓN	
OBJETIVO. - La presente herramienta de investigación ha sido elaborada por un maestrante de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, con la finalidad de recabar información sobre: “Uso de los neologismos digitales en la comunicación cotidiana de los estudiantes de 6to año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional 'Sagrado Corazón de Jesús' de la ciudad de Tulcán, Carchi-Ecuador”. La indagación obtenida será de uso exclusivamente académico, puesto que servirá para el desarrollo del Informe Final de Investigación, previo a la obtención del título de Magister en Educación mención en Lengua y Literatura. Agradezco su colaboración.	
FICHA N°	6
ESTUDIANTE	A y B
LUGAR	Unidad Educativa Fiscomisional "Sagrado Corazón de Jesús"
DURACIÓN	5 min.
TEMA	Descripción de videojuegos

TRASCIPCIÓN DE CONVERSACIÓN

A: Que más Mate
 B: Que fue.
 A: Te quería contar que no he perdido la racha que tengo de los juegos en la compu.
 Son bien pro, nos tienen bien enganchados con mi hermano.
 B: Pero de que se trata. Vienen lagueados esos juegos.
 A: Sí, pero este está bueno.
 Es de armar mundos y casas para tus jugadores.
 B: No le veo tanta emoción a eso, pero cada quien.
 A: Es divertido deberías de ver cómo todo está conectado para hacer el mejor mundo.
 B: No me interesa la verdad, se escucha aburrido, Pero es una idea mía no lo tomes a mal.
 A: Eres muy complicado.
 B: Mejor prueba el Conter ya te paso.
 A: Y donde está la data.
 B: Está en inter, los personajes son los mejores y el Lluay paso el nivel más difícil, es el juego más descargado en los últimos años ahí te tiro ese facto. Dame chance.
 A: A ya has estado estrimiando, bueno, aunque no se oye tan bueno.
 B: Ya vemos.

Total, palabras en conversación: 158

NEOLOGISMOS DIGITALES IDENTIFICADOS	CANTIDAD	PORCENTAJE	OBSERVACIONES
Lagueados	1	0,63	
Trend	1	0,63	
Data	1	0,63	
Inter	1	0,63	
Chance	1	0,63	
Facto	1	0,63	
Estrimiando	1	0,63	
Total % neologismos digitales: 4,43			

Conversación 7: Estudiante C y D

FICHA DE OBSERVACIÓN	
OBJETIVO. - La presente herramienta de investigación ha sido elaborada por un maestrante de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, con la finalidad de recabar información sobre: “Uso de los neologismos digitales en la comunicación cotidiana de los estudiantes de 6to año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional 'Sagrado Corazón de Jesús' de la ciudad de Tulcán, Carchi-Ecuador”. La indagación obtenida será de uso exclusivamente académico, puesto que servirá para el desarrollo del Informe Final de Investigación, previo a la obtención del título de Magister en Educación mención en Lengua y Literatura. Agradezco su colaboración.	
FICHA N°	7
ESTUDIANTE	C y D
LUGAR	Unidad Educativa Fiscomisional "Sagrado Corazón de Jesús"
DURACIÓN	5 min.
TEMA	Clases en Zoom
TRASCRIPTIÓN DE CONVERSACIÓN	
<p>C: ¡Hola! ¿Cómo estuvo el zoom de hoy?, ¿feo las clases así no?</p> <p>D: No, estuvo bien, pero la profe mando full tareas. Tengo que aprender a usar una nueva app para entregar las tareas que envió.</p> <p>C: ¡Sí, es complicado al principio! A mí me costó entender cómo funcionaba. A veces siento que me van a tirar un hack a la cuenta, cuando se entra al inter.</p> <p>D: Sí, y es fácil spoilear las respuestas si no tienes cuidado.</p> <p>C: De ley. Y si no entiendes algo, es difícil pedir ayuda. Aunque a veces las emotizas y stickers son buenazos ajajaja, me pasó solo en el cell.</p> <p>D: Se postea nomas nuestras dudas para ver quién nos puede ayudar dice, ojalá manden video y ya.</p> <p>C: el profe a de calificar.</p> <p>D: o en la reunión de zoom.</p> <p>C: claro ahí ha de ver las respuestas y ya.</p>	
Total, palabras en conversación: 136	

NEOLOGISMOS DIGITALES IDENTIFICADOS	CANTIDAD	PORCENTAJE	OBSERVACIONES
Full	1	0,62	
Hack	1	0,62	
Inter	1	0,62	
Spoilear	1	0,62	
cell	1	0,62	
Emotizas	1	0,62	
Postea	1	0,62	
Total % neologismos digitales: 4,32			

Conversación 8: Estudiante E y F

FICHA DE OBSERVACIÓN	
<p>OBJETIVO. - La presente herramienta de investigación ha sido elaborada por un maestrante de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, con la finalidad de recabar información sobre: “Uso de los neologismos digitales en la comunicación cotidiana de los estudiantes de 6to año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional 'Sagrado Corazón de Jesús' de la ciudad de Tulcán, Carchi-Ecuador”. La indagación obtenida será de uso exclusivamente académico, puesto que servirá para el desarrollo del Informe Final de Investigación, previo a la obtención del título de Magister en Educación mención en Lengua y Literatura. Agradezco su colaboración.</p>	
FICHA N°	8
ESTUDIANTE	E y F
LUGAR	Unidad Educativa Fiscomisional "Sagrado Corazón de Jesús"
DURACIÓN	5 min.
TEMA	Consulta de tareas y emojis.
TRASCRIPTIÓN DE CONVERSACIÓN	

E: Ayer la profe nos envió un deber al chat de what, ¿lo miraste.?.

F: Si ahí le mandaban stickers al grupo.

E: Yo le envié un gif, de confusión porque no entendí el deber.

F: Pasarasme más stickers no tengo.

E: Ahí te paso un link cuando llegue a la casa, pero.

F: ¿Que se descargan de ahí?

E: Si se descargan y se guardan en el cell.

F: Pasa mejor el nombre de la app.

E: No tengo solo el link, o entra a mi perfil.

F: ya te voy a stalkear, pero no me olvido.

La dirección la guarde en la nube. Mejor te conectas al zoom y te indico.

E: Es que se buggeo mi compu ya nada.

F: A bueno entonces te paso por what el link nomás.

E: ya, topes.

Total, palabras en conversación: 123

NEOLOGISMOS DIGITALES IDENTIFICADOS	CANTIDAD	PORCENTAJE	OBSERVACIONES
What	2	1,63	
Gif	1	0,81	
Cell	1	0,81	
Stalkear	1	0,81	
Buggeo	1	0,81	
Topes	1	0,81	
Total % neologismos digitales: 5,69			

Conversación 9: Estudiante G y Familiar H

FICHA DE OBSERVACIÓN	
OBJETIVO. - La presente herramienta de investigación ha sido elaborada por un maestrante de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, con la finalidad de recabar información sobre: “Uso de los neologismos digitales en la comunicación cotidiana de los estudiantes de 6to año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional 'Sagrado Corazón de Jesús' de la ciudad de Tulcán, Carchi-Ecuador”. La indagación obtenida será de uso exclusivamente académico, puesto que servirá para el desarrollo del Informe Final de Investigación, previo a la obtención del título de Magister en Educación mención en Lengua y Literatura. Agradezco su colaboración.	
FICHA N°	9
ESTUDIANTE	G
FAMILIAR	H
LUGAR	Unidad Educativa Fiscomisional "Sagrado Corazón de Jesús"
DURACIÓN	5 min.
TEMA	Charla de mamá e hijo.
TRASCRIPTIÓN DE CONVERSACIÓN	
<p>G: La bendición mamita.</p> <p>H: Dios te bendiga hijito, ¿qué tal te fue hoy?</p> <p>G: Maso menos no más.</p> <p>H: Y ¿qué te paso?</p> <p>¿O por qué esa cara larga?</p> <p>G: Nada mamita, se pusieron a jugar mis compañeros al fútbol, pero no me juntaron muy bien, eso me puso triste todo el día. Pero no importa.</p> <p>H: Hijito no tienes que esperar nada de nadie, ves que la gente es mala y no le gusta ayudar. Mejor deme viendo el celu y pásamelo. Porque tengo que hacer una transferencia para pagar de los manteles que me compré para la cocina.</p> <p>G: Si ya voy primero voy a dejar los zapatos para que se laven y ya voy a ver su cell mamita.</p> <p>H: Vaya rápido necesito hacer breve la transferencia que le digo.</p> <p>G: ya le traigo, pero necesita conectarse.</p>	

H: si ya me conecto al inter.			
G: a si cierto, al wif primero.			
Total, palabras en conversación: 144			
NEOLOGISMOS DIGITALES IDENTIFICADOS	CANTIDAD	PORCENTAJE	OBSERVACIONES
celu	1	0,69	
cell	1	0,69	
Inter	1	0,69	
Wif	1	0,69	
Total % neologismos digitales: 2,78			

Conversación 10: Estudiante I y J.

FICHA DE OBSERVACIÓN	
<p>OBJETIVO. - La presente herramienta de investigación ha sido elaborada por un maestrante de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, con la finalidad de recabar información sobre: “Uso de los neologismos digitales en la comunicación cotidiana de los estudiantes de 6to año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional 'Sagrado Corazón de Jesús' de la ciudad de Tulcán, Carchi-Ecuador”. La indagación obtenida será de uso exclusivamente académico, puesto que servirá para el desarrollo del Informe Final de Investigación, previo a la obtención del título de Magister en Educación mención en Lengua y Literatura. Agradezco su colaboración.</p>	
FICHA N°	10
ESTUDIANTE	A y B
LUGAR	Unidad Educativa Fiscomisional "Sagrado Corazón de Jesús"
DURACIÓN	5 min.
TEMA	Consulta de tareas
TRASCRIPTIÓN DE CONVERSACIÓN	

I: Sarita ¿Ya revisaste el contenido del drive para la tarea de ciencias?			
J: Sí, pero hay un montón de info útil ahí.			
I: ¿Han puesto un video no?			
J: ¡Sí! Está full bueno el video del tutorial. pero no te voy a spoilear para que veas todo jejeje			
I: Explica todo bien.			
J: ¡A! encontré un artículo súper trendy para decorar los cuadernos.			
¿Quieres ver?			
I: Sí, porfis, yo también quiero decorar mis cuadernos.			
¿No viene con gráficas y emojis y eso?			
J: Si, pero tienes que downloadear, para ver todas las opciones.			
Está de moda, lo puso de moda una influencer de tik tok.			
I: Oki, ya voy a ver entonces.			
Total, palabras en conversación: 104			
NEOLOGISMOS DIGITALES IDENTIFICADOS	CANTIDAD	PORCENTAJE	OBSERVACIONES
Info	1	0,62	
Spoilear	1	0,62	
Trendy	1	0,62	
Downloadear	1	0,62	
Influencer	1	0,62	
Oki	1	0,62	
Total % neologismos digitales: 3,70			

ANEXO E: Respaldo de validación del instrumento de investigación

VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

Estimado profesional, usted ha sido elegido a participar en el proceso de evaluación del instrumento de investigación.

Agradecemos de antemano sus aportes que permitirán validar el instrumento y obtener información válida, criterio requerido para la investigación. A continuación, le presentamos una lista de cotejo, sírvase

analizar y cotejar el instrumento de investigación cuyo objetivo es **“Uso de los neologismos digitales en la comunicación cotidiana de los estudiantes de 6to año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional 'Sagrado Corazón de Jesús' de la ciudad de Tulcán, Carchi-Ecuador”**, le solicitamos con base en su criterio y experiencia profesional, validar el presente instrumento para su aplicación.

Para cada criterio se debe considerar la siguiente escala

1 Nada aceptable	2 Poco aceptable	3 Regular	4 Aceptable	5 Muy aceptable
------------------	------------------	-----------	-------------	-----------------

CRITERIO DE VALIDEZ	PUNTUACIÓN					ARGUMENTO	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
	1	2	3	4	5		
Validez de contenido					x		Ninguna
Validez de criterio metodológico					x		Ninguna
Validez de intención y objetividad de medición y/o observación					x		Ninguna
La observación no estructurada responde a los objetivos de				x			Ajustar más la ficha de observación a los objetivos

VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

Estimado profesional, usted ha sido elegido a participar en el proceso de evaluación del instrumento de investigación.

Agradecemos de antemano sus aportes que permitirán validar el instrumento y obtener información válida, criterio requerido para la investigación. A continuación, le presentamos una lista de cotejo, sírvase analizar y cotejar el instrumento de investigación cuyo objetivo es **“Uso de los neologismos digitales en la comunicación cotidiana de los estudiantes de 6to año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional 'Sagrado Corazón de Jesús' de la ciudad de Tulcán, Carchi-Ecuador”**, le solicitamos con base en su criterio y experiencia profesional, validar el presente instrumento para su aplicación.

Para cada criterio se debe considerar la siguiente escala

1 Nada aceptable	2 Poco aceptable	3 Regular	4 Aceptable	5 Muy aceptable
------------------	------------------	-----------	-------------	-----------------

CRITERIO DE VALIDEZ	PUNTUACIÓN					ARGUMENTO	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
	1	2	3	4	5		
Validez de contenido					x		
Validez de criterio metodológico					x		
Validez de					x		

intención y objetividad de medición y/o observación							
La observación no estructurada responde a los objetivos de investigación					x		
Total parcial					20		
TOTAL	20/20 puntos						

Puntuación

De 4 a 11: No Válida Reformular	
De 12 a 14: No Válida Modificar	
De 15 a 17: Válida mejorar	
De 18 a 20: Válida Aplicar	x

Nombres y apellidos	Omar Gabriel Muñoz Cadena
Grado Académico	Magister en Educación Básica.
Fecha	08 de junio de 2024

MSc. Omar Gabriel Muñoz Cadena

CC: 1712049632

VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

Estimado profesional, usted ha sido elegido a participar en el proceso de evaluación del instrumento de investigación.

Agradecemos de antemano sus aportes que permitirán validar el instrumento y obtener información válida, criterio requerido para la investigación. A continuación, le presentamos una lista de cotejo, sírvase analizar y cotejar el instrumento de investigación cuyo objetivo es **“Uso de los neologismos digitales en la comunicación cotidiana de los estudiantes de 6to año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional 'Sagrado Corazón de Jesús' de la ciudad de Tulcán, Carchi-Ecuador”**, le solicitamos con base en su criterio y experiencia profesional, validar el presente instrumento para su aplicación.

Para cada criterio se debe considerar la siguiente escala

1 Nada aceptable	2 Poco aceptable	3 Regular	4 Aceptable	5 Muy aceptable
------------------	------------------	-----------	-------------	-----------------

CRITERIO DE VALIDEZ	PUNTUACIÓN					ARGUMENTO	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
	1	2	3	4	5		
Validez de contenido					x		Se podría agregar un espacio para señalar el tema que, se deduce, fue tratado en la conversación. Puede servir para analizar en qué

							ámbitos temáticos es más o menos frecuente el uso de neologismos.
Validez de criterio metodológico					x		
Validez de intención y objetividad de medición y/o observación					x		
La observación no estructurada responde a los objetivos de investigación					x		
Total parcial					20		
TOTAL	20/20 puntos						

Puntuación

De 4 a 11: No Válida Reformular	
De 12 a 14: No Válida Modificar	
De 15 a 17: Válida mejorar	
De 18 a 20: Válida Aplicar	x

Nombres y apellidos	Diana Caridad Ruiz Onofre
---------------------	---------------------------

Grado Académico	Máster en Didáctica de la Lengua y Literatura en Educación Secundaria y Bachillerato
Fecha	05 de junio de 2024



MSc. Diana Caridad Ruíz Onofre

CC: 0401929732

ANEXO F: Certificación de resumen a abstract

Tulcán, 2 de octubre de 2025

AVAL DE TRADUCCIÓN

Yo, **Iván Mateo Mina Vásquez**, con cédula de ciudadanía **0401733G85**, docente del idioma inglés como lengua extranjera, con número de registro **1031-2024-2G67588** en la Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación, declaro que después de revisar y hacer observaciones a la traducción del “Abstract” del trabajo: “Uso de los neologismos digitales en la comunicación cotidiana de los estudiantes de 6to año de Educación Básica”, mismo que pertenece a **Kevin David Quillupangui Rosero**, con cédula **0401701859**.

Se expide este certificado validando el “Abstract” del trabajo mencionado para los fines que los interesados estimen conveniente.



Firmado electrónicamente por:
**IVAN MATEO MINA
VASQUEZ**
Validar únicamente con FirmaEC

Lic. Iván Mateo Mina Vásquez

Contacto: 0963262467