

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE SINALOA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**DOCTORADO EN EDUCACIÓN**



RELACIONES DE LA EXPOSICIÓN A LA VIOLENCIA EN LA COMUNIDAD CON LA  
PERPETRACIÓN EN CIBERACOSO Y LA CIUDADANÍA DIGITAL: EL ROL MEDIADOR  
DE LA SENSIBILIDAD A LA JUSTICIA, LA TRÍADA OSCURA Y LA TRÍADA DE LA  
LUZ

**TESIS**

QUE PARA OBTENER EL GRADO DE

DOCTOR EN EDUCACIÓN

**PRESENTA:**

GERARDO ANTONIO RODRÍGUEZ AVENDAÑO

**DIRECTOR**

DR. FRANCISCO JOSÉ ÁLVAREZ MONTERO

Culiacán, Sinaloa a abril de 2026



**Universidad Autónoma de Sinaloa**

**Dirección General de Bibliotecas**

**Repositorio Institucional Buelna**

**Restricciones de uso**



Todo el material contenido en la presente tesis está protegido por la Ley Federal de Derechos de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

Queda prohibido la reproducción parcial o total de esta tesis. El uso de imágenes, tablas, gráficas, texto y demás material que sea objeto de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente correctamente mencionando al o los autores del presente estudio empírico. Cualquier uso distinto, como el lucro, reproducción, edición o modificación sin autorización expresa de quienes gozan de la propiedad intelectual, será perseguido y sancionado por el Instituto Nacional de Derechos de Autor.

Esta obra está bajo una Licencia [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS



Dirección General de Bibliotecas  
Ciudad Universitaria  
Av. de las Américas y Blvd.  
Universitarios  
C.P. 80010 Culiacán Sin. Méx.  
Tel (667) 713 78 32 y  
(667) 712 50 57  
dgbuas@uas.edu.mx

Amamos la belleza con mesura y rendimos culto al saber, pero sin caer en la debilidad. Hacemos uso de nuestra riqueza más como medio de acción que como motivo de jactancia, y no es ningún baldón para nadie aceptar su pobreza, pues lo realmente vergonzoso es no tratar de salir de ella en la medida de lo posible.

Pericles (495-429 a.C.)

### **Agradecimientos**

Nada en la vida es casual. Sé que aquel ambiente en el que crecí y la idea de que el análisis de la problemática de la violencia puede ayudar a que en algún momento menos niños crezcan como yo, me da la certeza que hay una razón trascendental para terminar siendo investigador de estos temas.

A mi amigo Francisco Javier Lemus Huizar que siempre me ha escuchado y acompañado en mis proyectos.

A Rafael Loyola Díaz, quién sembró la semilla del amor por la investigación. Descanse en paz. Aún en la muerte me hizo retomar fuerzas para comenzar el doctorado.

A Francisco José Álvarez Montero, por confiar en mí en momentos complicados al inicio de mi doctorado. Gracias por su guía y confianza.

A Ángel Valdés Cuervo por devolverme el amor por el conocimiento, el aprendizaje y el reconocimiento de que podía convertirme en investigador.

A Olivia Izaguirre Fierro. Que aún en su jubilación sigue dándome palabras de aliento y consejo.

A mi madre, quién también ha sido mi amiga. Gracias por acompañarme en mis momentos inciertos y de ansiedad.

A Lilia, Samantha y Jesús. Lo mejor que pude encontrar en el doctorado. Gracias por tan bonitos momentos.

A mis seguidores de redes sociales que me apoyaron emocional y económicamente para iniciar la postulación a este doctorado.

A la Universidad Autónoma de Sinaloa por permitirme cursar mis estudios de posgrado desde el 2015.

Al Instituto Tecnológico de Sonora por recibirme con los brazos abiertos y proporcionarme sus instalaciones para mi desarrollo en mis dos estancias de investigación.

A la Secretaría de Ciencias, Humanidades, Tecnología e Innovación por su apoyo económico para realizar este doctorado.

### **Resumen**

El objetivo de este trabajo fue analizar las relaciones entre la exposición a la violencia en la comunidad, el ciberacoso y la ciudadanía digital en adolescentes de Culiacán, México. Se consideraron variables mediadoras como la sensibilidad a la justicia, la tríada oscura y la tríada de la luz. El diseño fue cuantitativo transversal de alcance relacional-explicativo con una muestra no probabilística de 510 estudiantes de secundaria y preparatoria ( $M$  edad = 15.59 años,  $DE$  = 1.70). Se aplicaron escalas para medir dichos constructos y se evaluaron sus propiedades psicométricas. Los resultados aportaron evidencias de validez y fiabilidad satisfactorias de los que los instrumentos. En el primer modelo se encontró una relación directa y positiva entre la exposición a la violencia en la comunidad y el ciberacoso. Asimismo, la sensibilidad a la justicia y la tríada de la luz se asociaron negativamente con el ciberacoso, lo que apoya la hipótesis de su papel protector. No obstante, no se observaron efectos de mediación significativos en esta relación. En el segundo modelo, contrariamente a lo hipotetizado, la exposición a la violencia en la comunidad se relacionó positivamente con la ciudadanía digital. La sensibilidad a la justicia mostró una asociación positiva y significativa con la ciudadanía digital, mientras que la tríada oscura no presentó relación significativa. Tampoco se encontró evidencia de mediación en este segundo modelo.

**Palabras clave:** *exposición a la violencia en la comunidad, perpetración de ciberacoso, ciudadanía digital, sensibilidad a la justicia, tríada oscura y tríada de la luz.*

### **Abstract**

The goal of this study was to analyze the relationships between community violence exposure, cyberbullying perpetration, and digital citizenship among adolescents in Culiacán, México. Cognitive-moral mediating variables such as justice sensitivity, the Dark Triad, and the Light Triad were considered. A cross-sectional quantitative design with a relational-explanatory scope was employed, using a non-probabilistic sample of 510 secondary and high school students ( $M$  age = 15.59;  $SD$  = 1.70). Scales measuring these constructs were administered and their psychometric properties were assessed. Results indicated that the instruments showed evidence of validity and reliability. In the Model 1 direct and positive relationship was found between community violence exposure and cyberbullying perpetration. Likewise, justice sensitivity and the Light Triad were negatively associated with cyberbullying perpetration, which supports the hypothesis of their protective role. However, no significant mediation effects were observed in this relationship. In Model 2, contrary to what was hypothesized, community violence exposure was positively related to digital citizenship. Justice sensitivity showed a positive and significant association with digital citizenship, whereas the Dark Triad was not significantly related. No evidence of mediation was found in this second model either.

**Keywords:** *community violence exposure, cyberbullying perpetration, digital citizenship, justice sensitivity, Dark Triad, Light Triad*

## TABLA DE CONTENIDO

Introducción .....	14
CAPÍTULO 1. Propuesta teórica y problemática .....	16
1.1. Conductas antisociales .....	16
1.2. Ciberacoso.....	17
1.3. Conductas Prosociales .....	19
1.4. Ciudadanía digital .....	20
1.5. La arquitectura de la mente: Procesos, metacognición y el modelo tripartito .....	22
1.6. La Teoría de los dos procesos: Mente antigua, mente nueva y tipos de procesamiento....	23
1.7. Intuiciones metacognitivas y el rol de la sensación de certeza (Feeling of Rightness) .....	28
1.8. El Modelo tripartito de la mente de Stanovich .....	30
1.9. La teoría de los dos procesos morales de Greene como aplicación del marco general .....	35
1.10. Factores que estimulan o inhiben las conductas antisociales: Mindware, entornos y disposiciones .....	39
1.10.1. Estimuladores cristalizados de las conductas antisociales.....	41
1.10.2. Inhibidores cristalizados de las conductas antisociales .....	44
1.10.3. Organización conceptual de estimuladores e inhibidores de conductas antisociales	47
1.11. Modelo conceptual integrador: De la violencia comunitaria a la conducta digital.....	48
1.12. Planteamiento del problema.....	51
1.13. Justificación .....	55
1.14. Objetivos .....	57
1.14.1. Objetivos Generales .....	57
1.14.2. Objetivos Específicos .....	59
1.15. Hipótesis .....	60
CAPÍTULO 2. Metodología .....	62
2.1. Tipo de Estudio .....	62
2.2. Participantes .....	62
2.3. Instrumentos.....	62
2.3.1. Exposición a la violencia en la comunidad.....	62

2.3.2. Sensibilidad a la Justicia .....	63
2.3.3. Tríada Oscura.....	63
2.3.4. Tríada de Luz .....	63
2.3.5. Perpetración de Ciberacoso.....	64
2.3.6. Ciudadanía Digital .....	64
2.4. Procedimiento de aplicación .....	64
2.5. Análisis Estadístico.....	65
2.5.1. Tratamiento de datos y análisis preliminares.....	65
2.5.2. Análisis de las propiedades psicométricas de los instrumentos.....	65
2.5.3. Análisis de correlaciones y modelos de mediación .....	66
CAPÍTULO 3. Resultados .....	67
3.1 Modelo 1 .....	67
3.1.1 Propiedades psicométricas .....	67
3.1.2 Análisis de descriptivos y correlacionales de las variables .....	81
3.1.3 Análisis de mediación entre exposición a la violencia en la comunidad, sensibilidad a la justicia, tríada de la luz y ciberacoso .....	82
3.2 Modelo 2 .....	84
3.2.1 Propiedades Psicométricas.....	84
3.2.2 Análisis de descriptivos y correlacionales de variables.....	98
3.2.3 Análisis de mediación de las variables exposición a la violencia en la comunidad, sensibilidad a la justicia, tríada oscura y ciudadanía digital .....	100
CAPÍTULO 4. Discusión.....	101
4.1. Propiedades psicométricas de los instrumentos.....	101
4.2. Modelo 1: Exposición a la violencia en la comunidad, sensibilidad a la justicia, tríada de la luz y ciberacoso.....	102
4.2.1. Relación directa: Exposición a la violencia en la comunidad y perpetración de ciberacoso (H1a).....	102
4.2.2. Relación Directa: Sensibilidad a la justicia y perpetración de ciberacoso (H1b).....	103
4.2.3. Relación directa: Tríada de la luz y perpetración de ciberacoso (H1c) .....	104
4.2.4. Relación indirecta: Efecto mediador de la sensibilidad a la justicia (H1d) .....	104
4.2.5. Relación indirecta: Efecto mediador de la tríada de la luz (H1e).....	105
4.3. Modelo 2: Exposición a la violencia en la comunidad, sensibilidad a la justicia, tríada oscura y ciudadanía digital.....	105
4.3.1. Relación directa: Exposición a la violencia en la comunidad y ciudadanía digital (H2a) .....	105
4.3.2. Relación Directa: Sensibilidad a la justicia y ciudadanía digital (H2b) .....	106
4.3.3. Relación directa: Tríada oscura y ciudadanía digital (H2c).....	106
4.3.4. Relación Indirecta: Efecto mediador de la sensibilidad a la justicia (H2d).....	107
4.3.5. Relación indirecta: Efecto mediador de la tríada oscura (H2e) .....	107
4.4. Implicaciones Teóricas .....	108

4.5. Implicaciones prácticas .....	111
4.6. Limitaciones del estudio .....	112
4.7. Futuras Líneas de investigación.....	113
CAPÍTULO 5. Conclusiones .....	114
Anexos .....	149
Anexo 1. Tabla de especificaciones.....	149
Anexo 2. Instrumento.....	155

## LISTA DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> Características esenciales de la mente antigua y la mente nueva .....	24
<b>Tabla 2</b> Características no esenciales de los procesos Tipo 1 y Tipo 2 .....	26
<b>Tabla 3</b> La cámara réflex y la mente con dos procesos según Greene.....	35
<b>Tabla 4</b> Estimuladores e Inhibidores de las Conductas Antisociales según el Modelo Tripartito .....	47
<b>Tabla 5</b> Análisis descriptivos de los ítems de la escala para medir Exposición a la Violencia en la Comunidad.....	67
<b>Tabla 6</b> Pesos factoriales del modelo de tres factores de primer orden para medir Exposición a la Violencia en la Comunidad .....	69
<b>Tabla 7</b> Varianza media extractada y Razón Monorrasgo-Heterorrasgo de los factores de la escala para medir Exposición a la Violencia en la Comunidad .....	70
<b>Tabla 8</b> Fiabilidad de la escala para medir Exposición a la Violencia en la Comunidad	71
<b>Tabla 9</b> Análisis descriptivos de los ítems de la escala para medir Sensibilidad a la Justicia.....	71
<b>Tabla 10</b> Pesos factoriales del modelo de dos factores de primer orden para medir Sensibilidad a la Justicia .....	73
<b>Tabla 11</b> Varianza media extractada y Razón Monorrasgo-Heterorrasgo del factor de la escala para medir Sensibilidad a la justicia.....	73
<b>Tabla 12</b> Fiabilidad de la escala para medir Sensibilidad a la justicia.....	74
<b>Tabla 13</b> Análisis descriptivos de los ítems de la escala para medir Tríada de la luz .....	74
<b>Tabla 14</b> Pesos factoriales del modelo de tres factores de primer orden para medir Tríada de la Luz.....	75

<b>Tabla 15</b> Varianza media extractada y la de la Razón Monorasgo-Heterorasgo (HTMT) de Ciudadanía Digital .....	76
<b>Tabla 16</b> Fiabilidad Escala Ciudadanía digital .....	77
<b>Tabla 17</b> Análisis descriptivos de los ítems de la escala para medir Perpetración de Ciberacoso.....	77
<b>Tabla 18</b> Pesos factoriales del modelo de un factor de primer orden para medir Perpetración a Ciberacoso.....	80
<b>Tabla 19</b> Fiabilidad de la escala para medir Perpetración de Ciberacoso.....	80
<b>Tabla 20</b> Medias, desviaciones estándar y correlaciones de las variables del Modelo 1.	81
<b>Tabla 21</b> Análisis descriptivos de los ítems de la escala para medir Exposición a la Violencia en la Comunidad.....	84
<b>Tabla 22</b> Pesos factoriales del modelo de tres factores de primer orden para medir Exposición a la Violencia en la Comunidad.....	86
<b>Tabla 23</b> Varianza Media Extractada y de la Razón Monorasgo-Heterorasgo de Exposición a la Violencia en la Comunidad .....	87
<b>Tabla 24</b> Fiabilidad de la escala para medir Exposición a la Violencia en la Comunidad .....	88
<b>Tabla 25</b> Análisis descriptivos de los ítems de la escala para medir Sensibilidad a la Justicia.....	88
<b>Tabla 26</b> Pesos factoriales del modelo de dos factores de primer orden para medir Sensibilidad a la Justicia .....	90
<b>Tabla 27</b> Varianza media extractada y Razón Monorasgo-Heterorasgo del factor de la escala para medir Sensibilidad a la Justicia .....	90

<b>Tabla 28</b> Fiabilidad de la escala para medir Sensibilidad a la Justicia .....	91
<b>Tabla 29</b> Análisis descriptivos de los ítems de la escala para medir Tríada Oscura.....	91
<b>Tabla 30</b> Pesos factoriales del modelo de tres factores de primer orden para medir Tríada Oscura .....	92
<b>Tabla 31</b> Varianza media extractada y Razón Monorasgo-Heterorasgo de los tres factores de la escala para medir Tríada Oscura .....	93
<b>Tabla 32</b> Fiabilidad de la escala para medir Tríada Oscura.....	94
<b>Tabla 33</b> Análisis descriptivos de los ítems de la escala para medir Ciudadanía Digital	94
<b>Tabla 34</b> Pesos factoriales del modelo de tres factores de primer orden para medir Ciudadanía Digital .....	96
<b>Tabla 35</b> Varianza media extractada y Razón Monorasgo-Heterorasgo del factor de la escala para medir Ciudadanía Digital .....	98
<b>Tabla 36</b> Fiabilidad de la escala para medir Ciudadanía Digital .....	98
<b>Tabla 37</b> Medias, desviaciones estándar y correlaciones de las variables del Modelo 2.	99

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> Esquema conceptual del desacoplamiento cognitivo o pensamiento hipotético	25
<b>Figura 2</b> Modelos en paralelo y en serie de la Teoría de los Dos Procesos.....	27
<b>Figura 3</b> Modelo metacognitivo de razonamiento de Thompson .....	29
<b>Figura 4</b> Las disposiciones de pensamiento como mediadores del FOR y la habilidad cognitiva.....	30
<b>Figura 5</b> La Mente Autónoma y sus componentes. ....	31
<b>Figura 6</b> Modelo Tripartito de la Mente de Stanovich.....	33
<b>Figura 7</b> Modelo conceptual integrador de los procesos cognitivo-morales que subyacen a la conducta digital en adolescentes expuestos a violencia comunitaria.....	49
<b>Figura 8</b> Modelo de relaciones entre variables Exposición a la Violencia en la Comunidad, Sensibilidad a la Justicia, Tríada de la Luz con Perpetración de Ciberacoso .....	57
<b>Figura 9</b> Modelo de relaciones entre variables Exposición a la Violencia en la Comunidad, Sensibilidad a la Justicia, Tríada Oscura con Ciudadanía digital .....	58
<b>Figura 10</b> Resultado del modelo de mediación entre Exposición a la Violencia la Comunidad, Sensibilidad a la Justicia, Tríada de la Luz y Perpetración de Ciberacoso .....	82
<b>Figura 11</b> Análisis de mediación de Modelo 2 .....	100

## Introducción

En los últimos años el uso de las tecnologías digitales ha crecido exponencialmente gracias a la masificación de los teléfonos inteligentes y la expansión del acceso a Internet (Asih & Lutfiyah, 2023; Fassi et al., 2025). Estudios realizados en América Latina y el Caribe reportan que el 80% de la población utilizaba Internet para finales del 2023 (Comisión Económica para América Latina y el Caribe [CEPAL], 2024). En México en el 2023 el 81.2% de la población de 6 años o más utilizaba el Internet, este porcentaje ascendía a cerca del 92.4% en las edades entre 12 y 17 años (Instituto Nacional de Estadística y Geografía [INEGI], 2024).

El uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) generan nuevas posibilidades a los adolescentes para comunicarse, socializarse y aprender (Ribble, 2015). Sin embargo, también favorecen situaciones de riesgo como el sexting, la pornografía, el contacto con drogas, el grooming, el ciberacoso, la exposición a contenido inapropiado y la desinformación (Council of Europe, 2022; OEA/CIM/MESECVI y ONU Mujeres, 2022; Wang et al., 2025). Diferentes estudios a nivel mundial reconocen el aumento de esta problemática en los últimos años a nivel mundial (Chun et al., 2020; Craig et al., 2020; Estévez et al., 2019; Jimenez-Arriga et al., 2023).

En México se reporta que al menos 18.4 millones de personas de 12 años o más han sufrido alguna situación de ciberacoso (INEGI, 2024). Esta situación genera interés por investigar la problemática del ciberacoso en México (De Gante et al., 2020; Martínez et al., 2022; Luna et al., 2020; Torres-Acuña et al., 2019; Valdés-Cuervo et al., 2021).

El presente documento comprende cinco secciones. En la primera, se presenta el concepto de ciberacoso y se analiza sus consecuencias. Además, se aborda el concepto de ciudadanía digital y su importancia para prevenir situaciones de riesgo en línea. Posteriormente,

se desarrolla la teoría de los dos procesos para abordar variables que pueden servir como estimuladores e inhibidores de conductas antisociales como la exposición a la violencia, la sensibilidad a la justicia, la tríada oscura y la tríada de la luz. Posteriormente, se ilustra la situación de violencia y vulnerabilidad existente en México y Sinaloa en particular. En un segundo apartado se presenta la metodología desarrollada para conseguir los objetivos establecidos. En un tercer punto, se presentan los resultados de investigación; propiedades psicométricas de las escalas y resultados de los modelos de mediación. En un cuarto apartado se discuten los resultados de investigación de acuerdo con los objetivos de este estudio, así como las implicaciones teóricas y prácticas y las limitaciones del estudio. En un quinto y último apartado se presentan las conclusiones de este trabajo.

## **CAPÍTULO 1. Propuesta teórica y problemática**

### **1.1. Conductas antisociales**

Las conductas antisociales son comportamientos en contra de las normas y los valores sociales establecidos, los cuales al ser disruptivos pueden causar daño a la sociedad en general (Basto-Pereira & Farrington, 2022; Campos et al., 2021). Estos comportamientos pueden incluir actos como vandalismo, robo, agresión o acoso físico o virtual (Farrington et al., 2013; Morizot & Kazemian, 2015). Las conductas antisociales se agrupan en cuatro dimensiones: comportamiento imprudente (uso de sustancias, comportamiento sexual riesgoso, juegos de azar, etc.), conflicto con la autoridad (en casa, en escuela), delincuencia encubierta (robo, fraude) y delincuencia manifiesta (violencia, vandalismo) (Morizot & Kazemian, 2015). La covariación entre estas cuatro dimensiones puede ser explicada mediante un fenómeno denominado desviación general o síndrome antisocial (Le Blanc, 2009; Morizot & Kazemian, 2015).

Este tipo de conductas puede tener consecuencias negativas para la salud mental y física del agredido, tales como la pérdida de propiedad, lesiones físicas, daño psicológico y disminución de la calidad de vida (Campos et al., 2021; Dear et al., 2019). La conducta antisocial trae consecuencias negativas en los perpetradores, tales como bajo rendimiento académico, abandono escolar y problemas de adaptación social que persisten hasta la adultez y se manifiestan en las dificultades de mantener un trabajo, abuso de sustancias y problemas con la ley (Morizot & Kazemian, 2015). Además, este tipo de conductas tiene un impacto económico negativo para la sociedad, puesto que aumentan los costos de la justicia penal y la disminución de la productividad laboral (Morizot & Kazemian, 2015).

Entre los factores de riesgo que se relacionan con la presencia de conductas antisociales se encuentran los de tipo biológicos: la genética, el temperamento y el funcionamiento cerebral;

los sociales: pobreza, falta de oportunidades y exposición a la violencia; los psicológicos: baja autoestima, impulsividad y falta de empatía; los familiares: falta de afecto, disciplina inconsistente y exposición a la violencia doméstica y abuso; los escolares: bajo rendimiento académico, falta de compromiso escolar y acoso escolar (Dear et al., 2019; Farrington et al., 2013; Morizot & Kazemian, 2015).

El vecindario tiene relación con el desarrollo de las conductas antisociales (Elliott et al., 2015; Farrington et al., 2013; Leventhal & Brooks-Gunn, 2000). Según Elliott et al. (2015), factores como la exposición a la violencia y la falta de oportunidades se relacionan con el desarrollo de estos comportamientos. En tal sentido, el entendimiento de los procesos a través de los cuales los vecindarios influyen en el desarrollo de los comportamientos en los adolescentes puede tener una gran importancia en la prevención e intervención del comportamiento delictivo y criminal (Elliott et al., 2015). Lavorgna y Powell (2023) comentan sobre la importancia de comprender los diferentes tipos de conductas antisociales en línea, tales como el ciberacoso.

## **1.2. Ciberacoso**

En este contexto, el ciberacoso puede comprenderse como una manifestación específica de la conducta antisocial digital. Este concepto hace referencia a un conjunto de comportamientos realizados a través de medios tecnológicos que trasgreden normas sociales y derechos de otras personas, con la intención de causar daño, incomodidad o vulnerar su bienestar (Hinduja & Patchin, 2015; Kowalski et al., 2014).

El ciberacoso es una problemática frecuente entre adolescentes y jóvenes que utilizan el Internet (Buelga et al., 2020; Chakraborty et al., 2021; Valdés-Cuervo et al., 2024). Este tipo de conducta se realiza a través de las redes sociales, los mensajes de texto y los correos electrónicos (Geoffroy et al., 2022). El ciberacoso se define como un comportamiento intencional, agresivo,

injustificado y repetitivo en el que una persona o grupo agrede de forma intencional a una o varias personas utilizando dispositivos electrónicos (Buelga et al., 2020; Chun et al., 2020; Hong et al., 2025; Lee et al., 2015; Ortega-Ruiz et al., 2016).

El acoso tradicional y el ciberacoso tienen en común la intencionalidad, la reiteración y el desequilibrio de poder (Gradinger et al., 2010). Entre las particularidades que distinguen al ciberacoso del acoso tradicional, se señala la posibilidad de mantener el anonimato del agresor, de involucrar a un mayor número de espectadores y de presentarse en cualquier momento del día (Law et al., 2012; Lee et al., 2015; Ortega-Ruiz et al., 2016; Sourander et al., 2010). El ciberacoso es un fenómeno complejo que involucra diferentes actores: acosador, víctima y espectadores (González-Calatayud & Prendes-Espinosa, 2021; Yazıcı-Kabadayı et al., 2025).

Los perpetradores son, por lo regular, individuos que tienen una posición de poder sobre otros, demuestran poca empatía por los demás, y agreden, por medio de textos o imágenes en un entorno virtual, a una o más personas (Jankowiak et al., 2024; Yazıcı-Kabadayı et al., 2025). Las víctimas regularmente son individuos que experimentan agresiones, hostilidades o conductas dañinas mediante el uso de dispositivos electrónicos (Doğan et al., 2025; González-Calatayud & Prendes-Espinosa, 2021; Lozano-Blasco et al., 2023; Choi et al., 2019). En lo que respecta al espectador, se trata de individuos que observan situaciones de acoso en contextos digitales (Nazarov & Averbukh, 2023; Rudnicki et al., 2023). Los espectadores pueden actuar como defensores, reforzadores o espectadores externos (Sarmiento et al., 2019; Schultze-Krumbholz et al., 2018).

La evidencia indica que el ciberacoso tiene graves consecuencias para los diferentes actores involucrados. En el plano emocional, se han documentado problemas de salud mental como depresión, ansiedad, alteración de sueño, aislamiento social, autolesiones y, en su matiz

más severo, pensamientos suicidas (Buelga et al., 2020; Sourander et al., 2010; von Humboldt et al., 2025). En el ámbito escolar, el ciberacoso se ha asociado con un bajo rendimiento académico, la desmotivación y dificultades de adaptación en el contexto educativo (Buelga et al., 2020; Marciano et al., 2020; Moral-García et al., 2022). Finalmente, a nivel social, la exposición a la violencia en contextos digitales puede favorecer la normalización de conductas antisociales, el deterioro de relaciones interpersonales sanas y la disminución de conductas prosociales (Buelga et al., 2020; D'Errico & Paciello, 2018; Marciano et al., 2020; So et al., 2021). Dada la complejidad de este fenómeno, el presente estudio aborda tanto las conductas antisociales en línea (ciberacoso) como las prosociales, estas últimas a través del concepto de ciudadanía digital, mediante dos modelos de análisis diferenciados.

### **1.3. Conductas Prosociales**

La conducta prosocial involucra comportamientos intencionales que benefician a otra persona o a la sociedad, incluyendo la ayuda, la empatía, la preocupación, la disposición de asumir costos personales y la capacidad de reconocer las necesidades de los demás (Dovidio et al., 2005; Graziano & Schroeder, 2015; Eisenberg, 2015; Schroeder & Graziano, 2015; Turiel, 2015; Wong et al., 2021).

Este tipo de conductas tiene consecuencias positivas tanto para el individuo como para la sociedad en general (Turiel, 2015). Se reporta que las personas que realizan y reciben conductas prosociales tienen mayor satisfacción con la vida, mejor salud mental, mayor cohesión social y mayor resiliencia al estrés (Eisenberg, 2015).

Existe una clara necesidad de investigar más a fondo las conductas prosociales en línea (Lysenstøen et al., 2021). Un concepto que ha ganado fuerza en los últimos años es la ciudadanía digital (Council of Europe, 2022; Valdés-Cuervo et al., 2024). Este concepto engloba diferentes

comportamientos prosociales en línea, tales como la ética digital (Hammett & Staeheli, 2011), las conductas cívicas en línea (Jones & Mitchell, 2016) y el respeto a la diversidad (Kim & Han, 2020).

#### **1.4. Ciudadanía digital**

La ciudadanía digital implica el seguimiento de un conjunto de normas apropiadas y responsables en el mundo digital (Ribble, 2015). Los ciudadanos digitales competentes deben ser capaces de utilizar la tecnología de manera efectiva y de relacionarse en línea de manera segura, ética y con respeto a los derechos humanos y las diferencias interculturales (Council of Europe, 2022; Kim & Choi, 2021).

La ciudadanía digital en la sociedad se relaciona con el desarrollo de una ciudadanía cívica y política (Choi, 2016). Los jóvenes deben tener la capacidad de reflexionar y actuar de manera activa y crítica en las redes sociales y los contextos digitales (Harrison & Polizzi, 2021). Ribble (2015) comenta que existen nueve dimensiones de la ciudadanía digital: acceso digital, comercio digital, comunicación digital, alfabetización digital, etiqueta digital, ley digital, ética y responsabilidades digitales, salud digital y seguridad digital.

En la conceptualización de la ciudadanía digital hay dimensiones ligadas con la conducta personal en línea (ej., alfabetización digital, seguridad y comercio digitales) y otras que se relacionan con la conducta hacia los otros (ej., ética digital, responsabilidad digital y aceptación de la diversidad en ambientes en línea). En este sentido, diversos autores sugieren que las conductas éticas, el compromiso cívico y la aceptación de la diversidad son dimensiones de la ciudadanía digital esenciales para comprender la conducta en línea de los adolescentes hacia los otros (Hammett & Staeheli, 2011; Jones & Mitchell, 2016; Kim & Han, 2020).

La ética digital involucra conductas que implican el reconocimiento y el respeto por la expresión y la integridad de las personas en línea (Hammett & Staeheli, 2011; Jones & Mitchell, 2016). Esta visión recalca la importancia de reconocer al otro usuario digital como ser humano con emociones y pensamientos únicos. Por su parte, las conductas cívicas en línea se manifiestan en acciones dirigidas a mejorar el bienestar de otros individuos de la comunidad o la sociedad en su conjunto (Jones & Mitchell, 2016). Finalmente, la aceptación de la diversidad se relaciona con la aceptación de los adolescentes de personas con diferencias culturales, orientación sexual, nivel socioeconómico, entre otras (Kim & Han, 2020). Implica el reconocimiento de la existencia de otras formas de vida distintas a las que el usuario está acostumbrado a percibir.

La promoción de la ciudadanía digital puede ayudar a los jóvenes a comportarse de forma respetuosa, ser solidarios y menos propensos a acosar (Jones & Mitchell, 2016), lo que la convierte en fundamental para la prevención del ciberacoso (Pongutá & Pérez-Cárdenas, 2023). Enseñar a los niños a navegar de forma segura en línea es fundamental para su bienestar y el de los demás alrededor (Council of Europe, 2022).

Al mismo tiempo, se ha documentado que percibir o experimentar situaciones de injusticia activa procesos morales que conllevan a comportamientos como la solidaridad, la ayuda y el altruismo (Straub & Bondü, 2023; Wolf et al., 2024; Zhu & Liu, 2024). Sin embargo, aún no se analiza cómo los procesos morales-psicológicos, como la sensibilidad a la justicia, pueden operar con conductas prosociales, como la ciudadanía digital, en un contexto de exposición a la violencia.

Para abordar esta cuestión, es necesario comprender los mecanismos cognitivos que subyacen a la toma de decisiones en entornos virtuales. El marco de la Teoría de los Dos Procesos y el Modelo Tripartito de la mente ofrecen una arquitectura explicativa que permite

analizar cómo los individuos procesan información social y moral en contextos de ambigüedad y riesgo, como los que caracterizan la interacción digital.

### **1.5. La arquitectura de la mente: Procesos, metacognición y el modelo tripartito**

La comprensión de las conductas humanas, tanto prosociales como antisociales, requiere un análisis de los mecanismos cognitivos que subyacen a la toma de decisiones. Diversas teorías han abordado este fenómeno desde el aprendizaje social, la personalidad o la elección racional (Basto-Pereira & Farrington, 2022; Meulenbeek et al., 2026). Sin embargo, el presente estudio adopta como marco de referencia la Teoría de los Dos Procesos en su formulación contemporánea, integrando las perspectivas de Evans (2019), Stanovich (2018) y Thompson (2013). Este enfoque postula que la cognición humana opera mediante dos tipos de procesamiento, cuyas dinámicas de interacción explican tanto la eficiencia adaptativa como las irracionalidades sistemáticas en el juicio y la conducta, incluyendo fenómenos como el ciberacoso y la ciudadanía digital. La relevancia de este marco radica en su capacidad para dar cuenta de cómo los individuos procesan información social y moral en entornos virtuales, donde las señales contextuales suelen ser ambiguas y las consecuencias de las acciones no son inmediatamente evidentes.

En este marco, las conductas prosociales pueden concebirse como expresiones conductuales de una racionalidad epistémica orientada a la justicia y la imparcialidad —esto es, de procesos reflexivos y disposiciones dirigidas a la verdad, la equidad y la consideración de los demás— mientras que las conductas antisociales, como el ciberacoso, constituyen expresiones de irracionalidad epistémica en el sentido de que ignoran, distorsionan o desatienden información relevante sobre el daño a otros, caracterizadas por procesamiento automático no intervenido, mindware contaminado y sesgos egocéntricos. El mindware contaminado se refiere al conjunto

de creencias, reglas o estrategias cognitivas adquiridas que, lejos de favorecer el razonamiento normativamente adecuado, introducen errores sistemáticos en el juicio, promoviendo interpretaciones sesgadas, heurísticas inapropiadas o justificaciones distorsionadas de la conducta (Stanovich, 2011).

En tal sentido, hay que precisar que esta asociación no implica que toda conducta antisocial sea irracional en términos instrumentales; un perpetrador puede actuar estratégicamente (Tipo 2) para maximizar su beneficio, pero ello no constituye racionalidad epistémica porque desatiende o suprime información moralmente relevante. Tales consideraciones se explicarán en el siguiente capítulo. Desarrollándose en detalle los fundamentos de esta arquitectura, comenzando por la distinción central entre los dos tipos de procesamiento cognitivo.

### **1.6. La Teoría de los dos procesos: Mente antigua, mente nueva y tipos de procesamiento**

De acuerdo con Evans (2011, 2017), aunque los seres humanos poseen un único cerebro, en su interior coexisten dos sistemas mentales que representan formas distintas de aprendizaje y memoria, integradas de manera cohesiva. Uno de estos sistemas, denominado mente antigua (old mind), se asemeja a los procesos cognitivos presentes en animales superiores no humanos, permitiendo la adquisición de asociaciones y procedimientos para enfrentar situaciones habituales mediante conocimiento implícito y emociones básicas. El otro, la mente nueva (new mind), ha evolucionado de manera más pronunciada en los humanos y utiliza sistemas de conocimiento explícitos, como la memoria episódica y semántica, junto con la memoria de trabajo, facilitando la resolución de problemas novedosos y demandantes a través de un esfuerzo atencional controlado (Evans, 2011, 2017). La Tabla 1 resume las características esenciales de ambas mentes.

**Tabla 1***Características esenciales de la mente antigua y la mente nueva*

Mente antigua	Mente nueva
Evolucionó muy atrás en el tiempo	Evolucionó recientemente
Cognición similar a otros vertebrados superiores	Exclusivamente humana
Utiliza conocimiento implícito	Utiliza conocimiento explícito
Emociones básicas (p. ej., miedo)	Emociones complejas (p. ej., amor platónico)

*Nota.* Elaboración propia basada en Evans (2011, 2017)

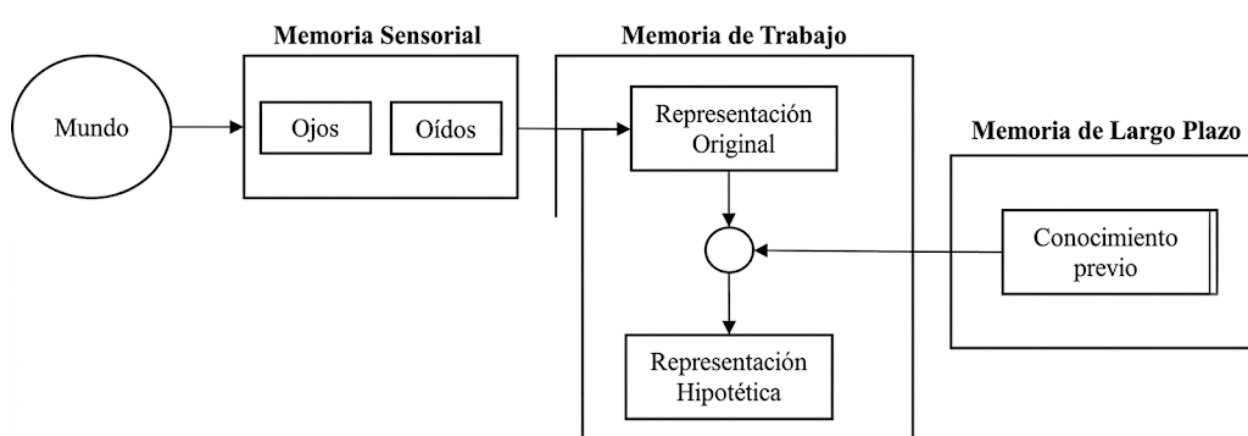
En términos funcionales, es posible distinguir dos formas de procesamiento derivadas de estas mentes (Evans & Stanovich, 2013a). El procesamiento de Tipo 1 (intuitivo) se caracteriza por ser autónomo, de ejecución obligatoria ante estímulos desencadenantes sin requerir recursos de memoria de trabajo ni atención controlada. Opera de manera asociativa e incluye una diversidad de mecanismos: procesos de regulación emocional, módulos de procesamiento innatos, condicionamiento implícito inconsciente, así como asociaciones experienciales adquiridas hasta alcanzar un grado de automaticidad, como la resolución de operaciones aritméticas simples o la formación de estereotipos (Thompson, 2013). Este tipo de procesamiento permite respuestas rápidas en situaciones cotidianas, pero puede conducir a errores sistemáticos cuando se aplica a contextos novedosos que requieren un análisis más cuidadoso.

Por su parte, el procesamiento de Tipo 2 (reflexivo) demanda un uso intensivo de la memoria de trabajo, es lento, secuencial y requiere un alto costo computacional. Su función más distintiva es el desacoplamiento cognitivo o pensamiento hipotético: la capacidad de crear copias

de las representaciones del mundo real y simulado, dentro de la memoria de trabajo, escenarios imaginarios para evaluar consecuencias futuras o causas pasadas (Evans, 2020; Evans & Stanovich, 2013a). Este mecanismo resulta esencial para la deliberación moral y la toma de decisiones en situaciones complejas, como aquellas que implican dilemas éticos en entornos digitales. Investigaciones recientes han profundizado en cómo este desacoplamiento opera en contextos de razonamiento moral y social (Bago & De Neys, 2019; Amit et al., 2014).

### Figura 1

*Esquema conceptual del desacoplamiento cognitivo o pensamiento hipotético*



*Nota.* Adaptado de Mayer (2024).

Es importante señalar dos interpretaciones erróneas que deben evitarse (Evans, 2014, 2019). Primero, no debe asumirse que los procesos Tipo 1 son exclusivos de la mente antigua y los Tipo 2 de la mente nueva, ya que una proporción significativa del procesamiento en la mente nueva también corresponde a procesos de Tipo 1 (por ejemplo, la recuperación preatenta de información desde la memoria a largo plazo). Segundo, estos procesos no deben equipararse con estilos cognitivos disposicionales, pues no dependen de factores como la personalidad o la educación, sino que se originan en una arquitectura cognitiva universal (Sweller, 2022). La Tabla 2 presenta algunas propiedades no esenciales que caracterizan a ambos tipos de procesamiento.

**Tabla 2***Características no esenciales de los procesos Tipo 1 y Tipo 2*

Procesos Tipo 1	Procesos Tipo 2
Rápidos	Lentos
Gran capacidad	Capacidad limitada
Ejecución en paralelo	Ejecución secuencial o serial
Inconscientes	Conscientes
Automáticos	Controlados
Asociativos	Basados en reglas
Independientes de la habilidad cognitiva	Correlacionados con la habilidad cognitiva

*Nota.* Adaptada de Stanovich y Toplak (2012)

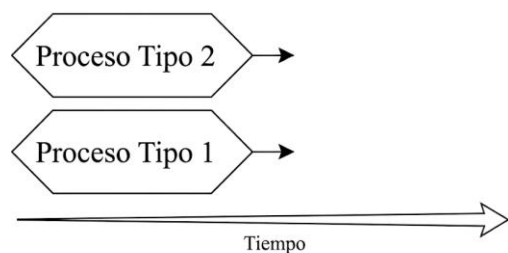
La interacción entre ambos tipos de procesamiento ha sido abordada desde dos perspectivas teóricas: el modelo Paralelo-Competitivo (PC) y el modelo Intervencionista por Defecto (ID) (De Neys, 2017; Evans, 2017). En el modelo PC, ambos tipos de procesamiento se activan simultáneamente y compiten por el control del comportamiento. Sin embargo, la diferencia en velocidad de procesamiento plantea dificultades teóricas para este modelo, pues implicaría que el sistema más rápido (Tipo 1) debe inhibirse hasta que el más lento (Tipo 2) esté disponible para evaluar su salida, lo cual resulta ineficiente desde una perspectiva funcional. Por esta razón, el modelo Intervencionista por Defecto (ID) ha sido adoptado como la formulación dominante en el campo del razonamiento y la toma de decisiones (De Neys, 2017; Evans, 2017). En este modelo, los procesos Tipo 1 generan respuestas rápidas e intuitivas de manera

predeterminada. Solo bajo ciertas condiciones —especialmente en contextos complejos que demandan análisis detallados— puede activarse un procesamiento reflexivo mediante el sistema Tipo 2, que interviene para corregir, validar o inhibir la respuesta inicial producida por el Tipo 1. La literatura reciente sobre cognición moral ha utilizado este marco para explicar cómo las personas navegan entre intuiciones automáticas y deliberaciones controladas (Bago & De Neys, 2019; Luft, 2020). En tal sentido, las conductas prosociales y antisociales como el ciberacoso y la ciudadanía digital podrían tener una explicación desde la teoría de los dos procesos en saber si se realizan de manera intuitiva o incluyen procesos más reflexivos donde intervengan otras variables cognitivas y morales (ver Figura 2).

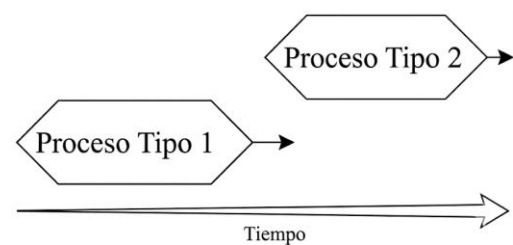
## Figura 2

*Modelos en paralelo y en serie de la Teoría de los Dos Procesos.*

*Modelo PC*



*Modelo ID*



*Nota.* Adaptado de De Neys (2017).

Ahora bien, ¿qué mecanismo regula la transición entre ambos tipos de procesamiento? La respuesta se encuentra en las experiencias metacognitivas que acompañan a las respuestas intuitivas, particularmente en la *Sensación de Certeza*, cuyo papel se examina a continuación.

### **1.7. Intuiciones metacognitivas y el rol de la sensación de certeza (Feeling of Rightness)**

La fluidez con la que emerge una respuesta intuitiva (Tipo 1) genera una experiencia metacognitiva denominada Sensación de Certeza (Feeling of Rightness, FOR; Thompson, 2013). Esta experiencia subjetiva actúa como una señal reguladora: un FOR elevado indica alta corrección aparente y reduce la probabilidad de activar el procesamiento reflexivo (Tipo 2), mientras que un FOR bajo aumenta la disposición a reconsiderar la respuesta (Ackerman & Thompson, 2017; Evans, 2019). En este proceso, la memoria de trabajo opera como el espacio donde las respuestas intuitivas son "publicadas" junto con su FOR asociado, y donde el sistema reflexivo puede acceder a ellas para justificarlas o transformarlas (Evans, 2019).

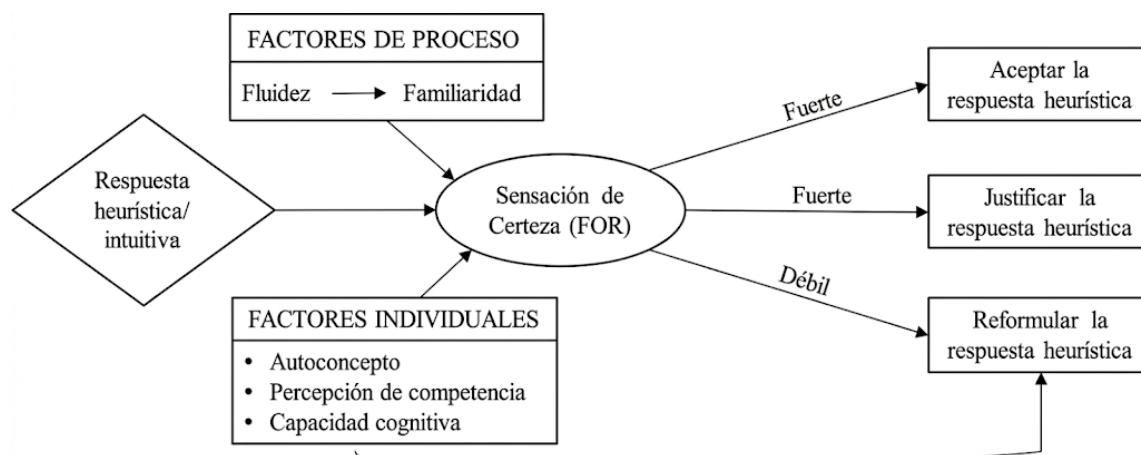
La investigación ha identificado patrones sistemáticos en esta dinámica: a mayor rapidez en la generación de la respuesta inicial, mayor FOR; una FOR débil incrementa el tiempo de reconsideración y la probabilidad de modificar la respuesta (Evans, 2017). El FOR pertenece a la familia de las experiencias metacognitivas (Efklides & Schwartz, 2024), caracterizadas por un componente afectivo (positivo/negativo) y un contenido cognitivo reducido. Funcionalmente, se distingue de otras experiencias como la Sensación de Familiaridad (Feeling of Familiarity, FOF), que indica correspondencia entre un elemento recuperado y la meta de búsqueda (Ackerman & Thompson, 2017).

Tanto el FOR como la FOF son experiencias basadas en la recuperación (Thompson et al., 2011): las respuestas intuitivas se recuperan desde la memoria a largo plazo acompañadas de una sensación de fluidez, que actúa como heurística atributiva. Diversos factores individuales

modulan la intensidad del FOR, especialmente la autoeficacia y la percepción de competencia cognitiva (Cusimano, 2024; Zeidner & Stoeger, 2019). Las personas con alta autoeficacia tienden a confiar más en sus intuiciones, lo que puede ser adaptativo en dominios de experticia, pero contraproducente cuando operan fuera de ellos. En cualquier caso, a mayor FOR, menor probabilidad de activación del Tipo 2: la FOR funciona como un umbral metacognitivo que inhibe el razonamiento reflexivo, explicando por qué incluso individuos con alta capacidad cognitiva pueden sostener creencias infundadas cuando su confianza intuitiva es elevada.

### Figura 3

#### Modelo metacognitivo de razonamiento de Thompson



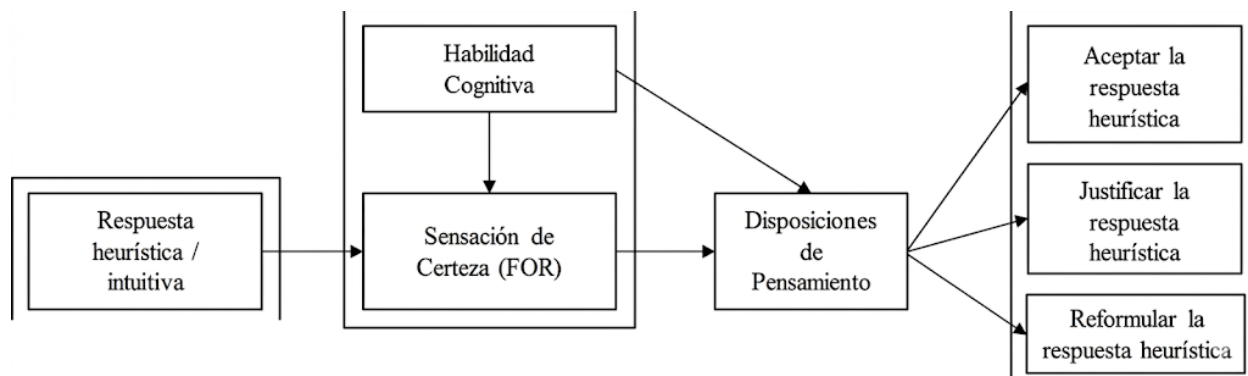
Nota. Adaptado de Thompson (2009).

Un aspecto crucial es que el FOR no implica acceso directo al contenido de la memoria, sino una recuperación experiencial (Thompson, 2013). Por ello, puede estar dissociado de la precisión objetiva: es posible experimentar un FOR alto ante recuerdos inexactos o incluso falsos (Riesthuis et al., 2021; Witmer, 2024). Una respuesta fluida y fácilmente accesible puede generar una ilusión de familiaridad o un nivel de confianza desproporcionado, especialmente cuando la fluidez no está calibrada (Thompson & Morsanyi, 2012). Este mecanismo explica la persistencia de numerosos sesgos cognitivos: la señal de certeza comunica al razonador que no es necesario

buscar alternativas, reduciendo la probabilidad de activar un procesamiento analítico que podría corregir la respuesta inicial (Cusimano, 2024). La efectividad de esta señal depende, además, de las disposiciones de pensamiento del individuo, como la tendencia a la reflexión o la apertura a la duda (Ackerman & Thompson, 2017).

#### Figura 4

*Las disposiciones de pensamiento como mediadores del FOR y la habilidad cognitiva*



### 1.8. El Modelo tripartito de la mente de Stanovich

La sección anterior podría inducir a una interpretación errónea: que los procesos Tipo 1 y las intuiciones llevan inevitablemente a respuestas incorrectas, mientras que los procesos Tipo 2 generan por defecto respuestas correctas. Sin embargo, investigaciones recientes muestran que el procesamiento Tipo 1 —y las intuiciones— influyen mucho más en el razonamiento cotidiano de lo asumido y suelen ser altamente eficaces (Evans, 2019). De hecho, las respuestas rápidas e intuitivas pueden sustentar juicios expertos y una resolución de problemas efectiva, especialmente cuando se apoyan en asociaciones y experiencias previas relevantes (Evans, 2017).

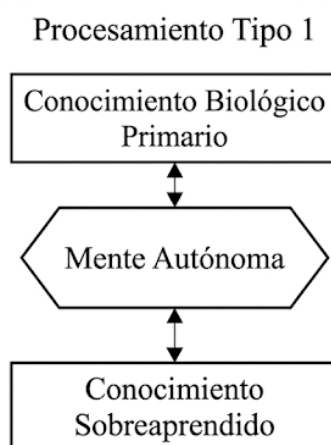
Para que las intuiciones o los productos del Tipo 1 generen resultados normativamente sólidos deben cumplirse al menos dos condiciones. Primero, el individuo debe haber internalizado conocimiento analítico de alto nivel mediante práctica deliberada y

sobreaprendizaje, incluyendo la automatización de reglas normativas, señales de validez epistémica y esquemas de razonamiento abstracto (Stanovich et al., 2016). Segundo, el procesamiento heurístico debe operar en un entorno benigno, con señales diagnósticas claras y fiables que el Tipo 1 pueda explotar eficazmente. En un entorno hostil, en cambio, el individuo enfrenta situaciones novedosas sin señales útiles o con señales engañosas (Evans, 2017; Stanovich et al., 2016). El mundo contemporáneo, con espacios virtuales y dilemas morales inéditos, constituye un entorno cognitivamente hostil donde confiar solo en la intuición puede ser costoso. En el ciberespacio, la falta de retroalimentación inmediata y el anonimato distorsionan las señales sociales y favorecen respuestas impulsivas que no se emitirían cara a cara.

Este conocimiento experto automatizado, junto con el conocimiento biológico primario, constituye el primer componente del Modelo Tripartito de la Mente: la Mente Autónoma (Stanovich, 2011, 2018). Este sistema almacena procedimientos que se ejecutan rápida y eficientemente, sin grandes demandas de memoria de trabajo, e incluye aprendizajes evolutivamente significativos y habilidades adquiridas por práctica extensiva.

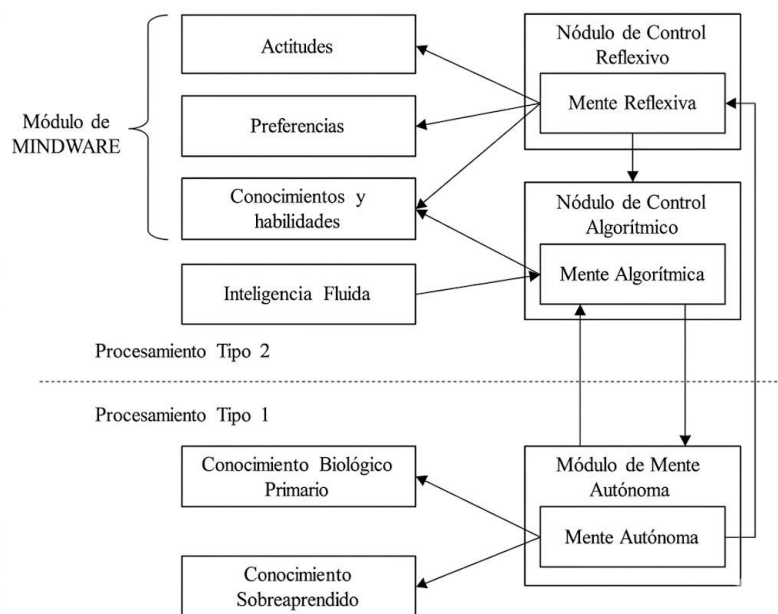
### Figura 5

*La Mente Autónoma y sus componentes.*



En este marco, la intervención del Tipo 2 sobre una respuesta intuitiva implica la cooperación de dos componentes jerárquicamente integrados: la mente algorítmica y la mente reflexiva. Ambos comparten propiedades —como el procesamiento en serie y la capacidad limitada—, pero difieren en función. La mente algorítmica representa la habilidad cognitiva y se corresponde con la inteligencia fluida (Gf) y la inteligencia cristalizada (Gc), evaluadas mediante pruebas de rendimiento óptimo (Burgoyne et al., 2022). Su operación central es el desacoplamiento cognitivo o razonamiento hipotético. La mente reflexiva, nivel superior de la jerarquía, encarna la disposición a utilizar esa habilidad y aborda cuestiones de racionalidad epistémica: priorización de objetivos, evaluación de creencias y selección de acciones según las metas del sistema cognitivo (Stanovich, 2018).

La mente reflexiva accede al conocimiento cristalizado (Gc) e integra dos elementos: preferencias deliberadas, formadas mediante procesos reflexivos, y actitudes cognitivas, es decir, creencias y disposiciones hacia la adquisición y revisión del conocimiento (Mayer, 2019; Stanovich et al., 2011). Entre estas disposiciones se encuentran la necesidad de cognición (Gärtner et al., 2021), la apertura mental y la humildad intelectual. Estas determinan si, ante una situación compleja, el individuo realizará un análisis profundo o aceptará la primera respuesta disponible. A diferencia de la capacidad cognitiva —medida con tareas de rendimiento óptimo—, las disposiciones reflexivas se evalúan mediante pruebas de rendimiento típico, que capturan valores, metas epistémicas y estilos de pensamiento cotidianos (Stanovich et al., 2016). En este sentido, variables como la sensibilidad a la justicia, así como los rasgos de la tríada oscura y tríada de la luz, pueden comprenderse como disposiciones sociocognitivas que influyen en la activación o inhibición del procesamiento reflexivo.

**Figura 6***Modelo Tripartito de la Mente de Stanovich*

*Nota.* Adaptado de Stanovich et al. (2021).

Delineados los tres niveles, deben considerarse las tensiones derivadas de su interacción. El Modelo Tripartito reconoce posibles conflictos entre niveles. La mente autónoma puede generar una respuesta automatizada que choque con disposiciones de la mente reflexiva, como cuando un estereotipo implícito contradice valores explícitos de igualdad. Resolverlo exige que la mente reflexiva reclute a la mente algorítmica para inhibir la respuesta automática y generar una alternativa coherente. No obstante, si las disposiciones reflexivas son débiles o los recursos atencionales escasos, puede prevalecer la respuesta automática pese a contradecir valores explícitos. Este conflicto es clave para comprender conductas antisociales en individuos que, aunque sostienen normas prosociales, actúan de forma impulsiva o sesgada en entornos digitales.

En esta arquitectura, la función central de la mente reflexiva es reclutar a la mente algorítmica para evaluar y, si es necesario, sustituir la respuesta de la Mente Autónoma (Evans &

Stanovich, 2013a; Stanovich, 2018). Sin embargo, los humanos tienden a comportarse como avaros cognitivos (cognitive misers), inclinándose por mecanismos de bajo costo computacional propios del Tipo 1. Aunque el Tipo 2 posee mayor poder computacional, su activación es lenta, consume memoria de trabajo e interfiere con otras actividades mentales, generando sensaciones aversivas que se tienden a evitar (Burgoyne et al., 2022; Stanovich, 2018).

El Modelo Tripartito predice tres patrones ante tareas de razonamiento (Evans, 2019; Stanovich et al., 2021). El primero es la aceptación directa de la respuesta intuitiva, por intensidad de la FOR, falta de capacidad o ausencia de señales que exijan desacoplamiento. El segundo implica un Tipo 2 superficial o cognición asociativa en serie, orientado a justificar la respuesta intuitiva; es clave para fenómenos como el sesgo de confirmación o la polarización en línea. El tercero supone una simulación cognitiva completa, dirigida a explorar rigurosamente múltiples alternativas antes de emitir un juicio.

Aun así, el modelo reconoce que el Tipo 2 no garantiza aciertos: puede reemplazar una respuesta correcta por una incorrecta cuando se basa en premisas defectuosas o conocimientos inapropiados. Por tanto, su mera activación no equivale a racionalidad epistémica. Esta requiere intervención reflexiva basada en mindware de calidad —conocimientos precisos y estrategias validadas— y guiada por disposiciones como la apertura mental y la humildad intelectual. Cuando el Tipo 2 opera con mindware contaminado o disposiciones dogmáticas, puede producir errores tan graves como los del Tipo 1. En el Modelo Tripartito, la racionalidad epistémica emerge de la conjunción entre la activación de la Mente Reflexiva, la calidad del mindware almacenado en la Mente Autónoma y las disposiciones reflexivas. Ningún componente por sí solo es suficiente. Esta triple condición se analizará en la Sección 7, donde se examinarán los

factores que contribuyen al mindware de calidad (inhibidores cristalizados) y a las disposiciones reflexivas (inhibidores fluidos), así como su papel en la promoción de conductas prosociales como la ciudadanía digital

### 1.9. La teoría de los dos procesos morales de Greene como aplicación del marco general

Una vez establecida la arquitectura general de la cognición, es posible analizar su aplicación en dominios específicos como el juicio moral. Joshua Greene (2014) propuso una influyente teoría de los dos procesos morales que puede entenderse como un caso particular del modelo de Evans y Stanovich. Para explicar su teoría, Greene realiza una analogía donde compara la mente con una cámara réflex que puede intercambiar entre el modo automático y manual (ver Tabla 3).

**Tabla 3**

*La cámara réflex y la mente con dos procesos según Greene*

Modo automático de la cámara	Modo automático de la mente moral	Modo manual de la cámara	Modo manual de la mente moral
Tiene características predeterminadas por la marca	Tiene características predeterminadas de	Tú puedes poner tus propios ajustes	Podemos ajustar/reflexionar nuestras decisiones morales
Es de acción rápida	Es de reacción rápida basada en emociones	Es de acción más lenta porque debes calibrar la cámara	Tardamos más tiempo en llegar a una decisión
Son eficientes, pero no flexibles a situaciones de luz y ambiente complejas	Son eficientes, pero en situaciones morales complejas no funcionan	En situaciones con poca luz y un ambiente complejo sí funcionan	En situaciones morales más complejas tiene un mejor resultado

*Nota.* Elaboración propia basada en Greene (2014).

En esta teoría, los juicios morales de carácter deontológico (por ejemplo, "matar a una persona está mal, independientemente de las consecuencias") son el producto de un procesamiento de Tipo 1, rápido y emocional, asociado a respuestas automáticas ante estímulos con carga afectiva. En cambio, los juicios consecuencialistas o utilitarios (por ejemplo, "sacrificar a una persona para salvar a muchas") requieren un procesamiento de Tipo 2 más lento y deliberativo, que implica un desacoplamiento cognitivo para sopesar las consecuencias futuras y simular escenarios alternativos (Greene, 2014; Greene & Young, 2020). En este sentido, el "modo manual" de Greene se corresponde con la intervención de la Mente Reflexiva y Algorítmica de Stanovich para resolver un dilema en un entorno moralmente hostil o novedoso. La conexión entre ambos marcos es evidente: ambos postulan que las respuestas automáticas son útiles en contextos familiares, pero que los entornos novedosos requieren un procesamiento controlado.

Investigaciones posteriores han refinado y defendido esta posición. Conway et al. (2018), utilizando una técnica de disociación de procesos, demostraron que los juicios utilitarios en dilemas sacrificiales sí reflejan una preocupación genuina por el bien común, contrariamente a críticas que sugerían que podrían asociarse con rasgos antisociales. Este hallazgo es particularmente relevante para el estudio de las conductas antisociales, pues permite distinguir entre un utilitarismo genuino (prosocial) y la mera ausencia de aversión emocional al daño, esta última potencialmente vinculada a perfiles como la tríada oscura.

Más allá de los dilemas sacrificiales, Greene ha expandido su marco teórico hacia problemas del mundo real. Su investigación sobre el razonamiento bajo el "velo de la ignorancia" (inspirado en Rawls) demuestra que esta estrategia cognitiva promueve decisiones imparciales y cooperativas, mitigando sesgos egoístas en contextos de asignación de recursos y

justicia social (Greene et al., 2022; Huang et al., 2021). Esta línea de trabajo sugiere que ciertos tipos de razonamiento deliberativo (Tipo 2) pueden funcionar como inhibidores cognitivos de conductas antisociales, al fomentar la toma de perspectiva y la consideración imparcial de los demás.

La teoría de Greene, aunque potente para explicar la dirección de los juicios morales (deontológicos vs. utilitarios), no especifica el mecanismo por el cual el sistema cognitivo 'decide' si mantener la respuesta intuitiva o activar la deliberación. En este punto, el concepto de *Feeling of Rightness* (FOR; Thompson, 2013) —desarrollado en la sección anterior— resulta complementario. Como se expuso, el FOR es la experiencia metacognitiva que acompaña a las respuestas de Tipo 1, informando al individuo sobre su corrección subjetiva; un FOR elevado inhibe la activación del procesamiento Tipo 2, mientras que un FOR bajo aumenta la probabilidad de reconsideración (Ackerman & Thompson, 2017; Thompson & Morsanyi, 2012).

Integrando ambos marcos, puede sostenerse que los juicios deontológicos (asociados por Greene al Tipo 1) son resistentes al cambio precisamente porque generan un FOR alto, mientras que los juicios utilitarios (Tipo 2) emergen cuando el FOR es lo suficientemente bajo como para permitir la deliberación, o cuando disposiciones reflexivas —como la necesidad de cognición o la humildad intelectual— contrarrestan la señal de confianza intuitiva (Cusimano, 2024). Esta integración permite entender por qué ciertas disposiciones morales —como la sensibilidad a la justicia o los rasgos de la Tríada de la Luz y de la Tríada oscura que se abordan enseguida— pueden operar de manera automática (con un FOR alto) o, por el contrario, requerir activación reflexiva, dependiendo del contexto y del mindware disponible. En definitiva, la arquitectura metacognitiva representada por el FOR actúa como una señal heurística que modula la

probabilidad de que, en cada situación, la intuición moral se traduzca directamente en conducta o dé paso a un análisis más reflexivo.

Aunque la teoría de Greene ofrece un marco potente para comprender los juicios morales, su homologación con el Modelo Tripartito de Stanovich requiere matices. Mientras Greene asocia deontología con Tipo 1 y consecuencialismo con Tipo 2, Stanovich advierte que el procesamiento Tipo 2 puede operar con *mindware* contaminado, produciendo juicios reflexivos, pero normativamente incorrectos (Stanovich, 2018). En el dominio de la ciudadanía digital, esto implica que una conducta prosocial no es simplemente el resultado de inhibir respuestas automáticas, sino que exige *mindware* de calidad (normas internalizadas de justicia) y disposiciones reflexivas (apertura mental). La integración de ambos marcos permite entender la prosocialidad digital como un fenómeno que requiere la triple condición, no solo la mera activación del sistema reflexivo.

A pesar de su influencia y potencia heurística, la teoría de Greene presenta limitaciones derivadas de su adhesión al modelo dual clásico (Sistema 1/Sistema 2) en su versión más temprana. Investigaciones posteriores en el estudio de la cognición humana (Evans & Stanovich, 2013a; Stanovich, 2018) han señalado que esta distinción binaria, si bien útil como primera aproximación, resulta insuficiente para capturar la complejidad de la arquitectura cognitiva que subyace a los juicios y decisiones morales.

En primer lugar, el procesamiento automático (Tipo 1) no es un bloque homogéneo: incluye tanto emociones básicas como conocimiento experto internalizado (*mindware* cristalizado), que puede ser prosocial (sensibilidad a la justicia, Tríada de la Luz) o antisocial (Tríada Oscura, normas internalizadas de violencia). En segundo lugar, el procesamiento reflexivo (Tipo 2) tampoco es unitario: la teoría tripartita de Stanovich distingue entre la *Mente*

*Algorítmica* (capacidad de desacoplamiento cognitivo, inteligencia fluida) y la *Mente Reflexiva* (disposiciones, metas epistémicas), mostrando que una persona puede tener alta capacidad cognitiva, pero, debido a disposiciones dogmáticas o baja necesidad de cognición, y utilizarla para racionalizar prejuicios en lugar de para alcanzar juicios imparciales.

Además, el modelo de Greene no especifica los mecanismos metacognitivos que regulan la transición entre ambos tipos de procesamiento. El concepto de *Feeling of Rightness* (FOR; Thompson, 2013) —integrado en el presente marco— permite explicar por qué en unas ocasiones se mantiene la respuesta intuitiva y en otras se activa la deliberación, así como el papel de la confianza subjetiva en la persistencia de sesgos morales. Por todo ello, el presente estudio no se limita a aplicar el modelo de Greene, sino que lo integra y amplía mediante la adopción del Modelo Tripartito de Stanovich y la teoría metacognitiva de Thompson, ofreciendo una explicación más matizada de cómo operan los factores disposicionales y de mindware en la conducta moral en entornos digitales.

Sobre esta base, es posible identificar factores disposicionales específicos —almacenados en la Mente Autónoma como mindware— que operan como estimuladores o inhibidores cristalizados de las conductas en línea. En las siguientes secciones se describen los cuatro constructos centrales de este estudio, organizados según su función en la arquitectura tripartita.

### **1.10. Factores que estimulan o inhiben las conductas antisociales: Mindware, entornos y disposiciones**

A partir de los marcos teóricos expuestos —la Teoría de los Dos Procesos, el modelo metacognitivo de Thompson y el Modelo Tripartito de Stanovich— es posible analizar los factores que incrementan o reducen la probabilidad de conductas antisociales como el ciberacoso. Estos factores pueden organizarse jerárquicamente según el Modelo Tripartito y

según operen como estimuladores (favorecen la irracionalidad o la conducta antisocial) o como inhibidores (promueven la racionalidad epistémica y la prosocialidad).

En el nivel superior se sitúa la Mente Autónoma, caracterizada por un procesamiento avaro (*miserly processing*), es decir, la tendencia a emplear estrategias cognitivas de bajo costo. Esta disposición, de base evolutiva, constituye un estimulador biológico que puede interferir con objetivos epistémicos complejos cuando se aplica en entornos hostiles (Geary, 2022; Stanovich, 2018).

Sin embargo, incluso cuando se activa el procesamiento reflexivo —superando la cognición asociativa en serie— el razonador puede alcanzar conclusiones no normativas debido a limitaciones en el *mindware*. Stanovich (2011, 2018) distingue dos problemas. En primer lugar, las lagunas de *mindware* (*mindware gaps*), referidas a la ausencia o insuficiencia de componentes de la inteligencia cristalizada (*Gc*) necesarios para resolver una tarea. Sin una adecuada comprensión de probabilidad y estadística, por ejemplo, una persona puede sostener creencias infundadas o incurrir en falacias como la del jugador. En el ciberacoso, una laguna puede manifestarse como desconocimiento de sus consecuencias legales o psicológicas. En segundo lugar, el *mindware* contaminado (*contaminated mindware*) incluye conocimientos inexactos, creencias erróneas y actitudes epistémicamente injustificadas que sesgan o inhiben la Mente Reflexiva, independientemente de la inteligencia general (Rizeq et al., 2021; Stanovich et al., 2016). Este tipo de *mindware* resulta clave para explicar la persistencia de prejuicios o ideologías que justifican la agresión.

### ***1.10.1. Estimuladores cristalizados de las conductas antisociales***

1.10.1.1. **Exposición a la violencia en la comunidad.** La exposición a la violencia en la comunidad se refiere a la experiencia de presenciar, sufrir directamente o tener conocimiento de actos violentos en el entorno cercano, como agresiones, robos, amenazas o delitos con armas (Ceballo et al., 2021; Galán et al., 2022; Pedras et al., 2021). La investigación distingue generalmente entre la violencia que ocurre en el hogar, la escuela y la comunidad, siendo esta última el foco del presente estudio (Flannery et al., 2007; Margolin et al., 2010). Numerosas investigaciones han documentado los efectos de la exposición a la violencia comunitaria en jóvenes (Alers-Rojas et al., 2020; Ceballo et al., 2021; Davis et al., 2020; Foell et al., 2021; Galán Jiménez et al., 2022; Lambert et al., 2021; Nebbitt et al., 2021; Pedras et al., 2021).

Los problemas asociados con esta exposición se dividen en dos grandes categorías. Por un lado, los problemas internalizantes incluyen depresión, ansiedad, estrés postraumático y otros trastornos emocionales (Avanci et al., 2021; Borg et al., 2021; Foell et al., 2021; Fosse et al., 2021; Kelly et al., 2012; Yi et al., 2012). Por otro lado, los problemas externalizantes abarcan comportamientos agresivos, acoso escolar, ciberacoso y, en su manifestación más severa, conductas delictivas (Davis et al., 2020; Esposito et al., 2022; Gaias et al., 2022). Estos efectos negativos tienden a persistir en la etapa adulta, afectando la adaptación social y laboral (Pedras et al., 2021). En particular, la exposición a la violencia en la comunidad se ha asociado con procesos de desensibilización, normalización de la agresión y mayor probabilidad de involucrarse en conductas de acoso (Chaidez et al., 2024).

Estudios específicos han encontrado que los adolescentes que perciben altos niveles de violencia en su escuela o comunidad tienen más probabilidades de ser tanto acosadores como víctimas de acoso (Machado et al., 2022; Lee et al., 2022). Además, se ha observado que a

medida que aumenta el número de eventos violentos presenciados o experimentados, también lo hace la probabilidad de perpetrar conductas de acoso (Bordin, 2022; Davis et al., 2020; Dragone et al., 2020).

En lo que respecta al ámbito digital, diversos estudios vinculan la exposición a la violencia con el ciberacoso (Chen et al., 2023; González et al., 2019; Jeries-Loulou & Houry-Kassabri, 2024; Vieira et al., 2020; Yuliati et al., 2019). Vieira et al. (2020) encontraron una asociación positiva entre la victimización por ciberacoso y la exposición a la violencia comunitaria. Chen et al. (2023) reportaron que la exposición a la violencia doméstica ya sea presenciada o experimentada directamente, influye en la adopción de comportamientos de ciberacoso en estudiantes de secundaria. En México, González et al. (2019) identificaron una relación significativa entre la exposición a la violencia comunitaria, el ciberacoso y la sintomatología de estrés postraumático en estudiantes universitarios. Revisiones sistemáticas recientes confirman que la exposición a la violencia opera como un predictor relevante de conductas antisociales en línea (Li et al., 2022; Marciano et al., 2020; Lozano-Blasco et al., 2023).

Desde el Modelo Tripartito, la exposición crónica a la violencia en la comunidad puede conceptualizarse como un estimulador cristalizado: las normas implícitas que normalizan la agresión se internalizan en la Mente Autónoma, generando respuestas automáticas de hostilidad que, en ausencia de procesamiento reflexivo, se traducen en conductas de ciberacoso (Stanovich, 2011, 2018).

1.10.1.2. **Tríada oscura.** La Tríada Oscura es un perfil de personalidad compuesto por tres rasgos: narcisismo, maquiavelismo y psicopatía, caracterizados por la manipulación, la falta de empatía y la búsqueda de poder y control (Asih & Lutfiyah, 2023; Baheer et al., 2023; Balakrishnan et al., 2019; Demircioğlu & Göncü Köse, 2020, 2022; Muris et al., 2017; Paulhus & Williams, 2002). El narcisismo implica una visión inflada de uno mismo y la necesidad de admiración constante; el maquiavelismo se caracteriza por una visión instrumental de las relaciones sociales, donde los otros son medios para fines propios; la psicopatía implica una marcada ausencia de empatía y remordimiento, junto con una tendencia a la impulsividad y la búsqueda de sensaciones.

Investigaciones recientes han documentado una relación significativa entre la Tríada Oscura y el ciberacoso (Asih & Lutfiyah, 2023; Baheer et al., 2023; Balakrishnan et al., 2020; Huang, 2023; Safaria et al., 2020; Schade et al., 2021; Wright et al., 2020). Las personas con altos niveles en estos rasgos son más propensas a involucrarse en conductas de acoso en línea, aunque existe debate sobre cuál de los tres rasgos es el predictor más fuerte: mientras algunos estudios señalan la psicopatía (Balakrishnan et al., 2020), otros destacan el narcisismo (Safaria et al., 2020). Se ha encontrado que la Tríada Oscura tiene efectos mediadores en el uso problemático de redes sociales y el ciberacoso (Demircioğlu & Göncü Köse, 2022). Un estudio reciente en China mostró que los adolescentes con rasgos de la Tríada Oscura son más propensos a acosar a otros debido a sentimientos de exclusión social y falta de control (Huang, 2023).

Investigaciones más recientes han propuesto el concepto de Dark Tetrad, que incluye el sadismo como un cuarto rasgo, también relacionado positivamente con el ciberacoso (Balakrishnan et al., 2019; Brown et al., 2019). Sin embargo, el presente estudio se centra en la

Tríada Oscura por su mayor tradición investigativa y su clara vinculación con conductas antisociales.

Desde el Modelo Tripartito, la Tríada Oscura constituye un estimulador cristalizado: las creencias implícitas sobre los otros y sobre las relaciones sociales (visión instrumental, falta de empatía, búsqueda de dominio) se automatizan en la Mente Autónoma, generando respuestas intuitivas de manipulación o indiferencia ante el daño ajeno que, en entornos virtuales, facilitan el ciberacoso (Muris et al., 2017; Campos et al., 2022).

### ***1.10.2. Inhibidores cristalizados de las conductas antisociales***

Los inhibidores cristalizados son conocimientos, normas internalizadas y estrategias cognitivas que, al estar automatizados en la Mente Autónoma, promueven respuestas prosociales y facilitan la activación del procesamiento reflexivo. En esta investigación se consideran dos: la sensibilidad a la justicia y la Tríada de la Luz.

**1.10.2.1. Sensibilidad a la justicia.** La sensibilidad a la justicia se refiere a la capacidad de una persona para percibir y reaccionar negativamente —emocional, cognitiva y conductualmente— ante situaciones de injusticia hacia uno mismo, hacia los demás, o aquellas en las que se participa como perpetrador (Bondü & Elsner, 2015; Schmitt et al., 2005; Straub et al., 2020). Este constructo ha sido utilizado con éxito para predecir reacciones emocionales ante la injusticia y conductas prosociales o antisociales asociadas (Baumert & Schmitt, 2016).

Tradicionalmente, se estudia desde tres dimensiones: la sensibilidad como víctima, que implica la reacción ante injusticias que afectan directamente a uno mismo; la sensibilidad como observador, referida a la reacción ante injusticias que afectan a otros; y la sensibilidad como perpetrador, que alude a la reacción ante injusticias que uno mismo comete o en las que participa (Bondü, 2015; Fetchenhauer & Huang, 2004). Gollwitzer et al. (2015) encontraron que la

perspectiva de víctima refleja una mezcla de preocupaciones por uno mismo y por la justicia, mientras que la perspectiva del perpetrador indica una preocupación genuina y orientada hacia los demás por la justicia y la responsabilidad.

La sensibilidad a la justicia varía según el contexto cultural. Un estudio con jóvenes chinos, alemanes y rusos mostró que los participantes asiáticos tenían mayor sensibilidad a la justicia del beneficiario que los participantes europeos (Wu et al., 2014). Sin embargo, investigaciones recientes sugieren que el constructo puede describirse de manera equivalente en diferentes contextos culturales, mostrando invarianza transcultural (Baumert et al., 2020).

En relación con las conductas prosociales y antisociales, se ha descubierto que la sensibilidad como víctima puede promover comportamientos antisociales y egoístas, mientras que la sensibilidad como observador y como perpetrador promueven conductas prosociales y cooperativas (Gollwitzer et al., 2009). Estudios confirman una relación significativa entre la sensibilidad a la justicia y conductas antisociales como las agresiones (Lee et al., 2018; Lis et al., 2018). También se ha descrito una correlación entre la sensibilidad a la justicia y síntomas depresivos en niños y adolescentes (Bondü et al., 2018).

En el ámbito del ciberacoso, diversos estudios han confirmado el papel moderador de la sensibilidad a la justicia. Park (2019) encontró que la sensibilidad hacia la víctima y hacia el perpetrador puede modular la relación entre el tiempo en línea y la perpetración de ciberacoso. So y Kim (2021) reportaron que la sensibilidad como perpetrador modera la relación entre la agresión desplazada y las tendencias de ciberacoso, sugiriendo que aumentar esta sensibilidad puede ayudar a prevenir conductas agresivas en línea. Yoo y Park (2019) hallaron que la sensibilidad a la justicia por victimización actúa como moderadora entre la atribución hostil y la perpetración de ciberacoso.

Algunos autores relacionan los comportamientos prosociales con la sensibilidad a la justicia, ya que se ha encontrado que una persona con esta capacidad genera conductas prosociales vinculadas con una preocupación por la justicia y las necesidades de los demás (Bondü et al., 2017; Gollwitzer et al., 2009). Esto podría indicar la existencia de una relación significativa entre la sensibilidad a la justicia y la ciudadanía digital.

Desde el Modelo Tripartito, la sensibilidad a la justicia opera como un inhibidor cristalizado: las normas internalizadas de equidad y preocupación por el trato justo, almacenadas en la Mente Autónoma, generan respuestas automáticas de rechazo ante la posibilidad de dañar a otros, promoviendo la activación de procesos reflexivos (Tipo 2) y la inhibición de conductas antisociales (Baumert & Schmitt, 2016; Straub & Bondü, 2023).

1.10.2.2. **Tríada de la Luz.** La Tríada de la Luz es un perfil de personalidad propuesto por Kaufman et al. (2019) como contrapunto prosocial a la Tríada Oscura. Se compone de tres rasgos: humanismo, kantianismo y fe en la humanidad. El humanismo se refiere a la preocupación genuina por el bienestar de los demás y la valoración de su dignidad; el kantianismo implica la creencia en la importancia de tratar a las personas como fines en sí mismas y no meramente como medios; la fe en la humanidad es la creencia básica en la bondad fundamental de las personas y en su capacidad para el crecimiento y la cooperación (Kaufman et al., 2019; Uçar et al., 2023; Gerymski & Krok, 2019).

Investigaciones posteriores han vinculado la Tríada de la Luz con conductas prosociales y proambientales (Uçar et al., 2023), así como con mayor satisfacción vital y menores niveles de agresión. Aunque la evidencia sobre su relación directa con el ciberacoso es aún escasa, estudios sobre rasgos prosociales afines (empatía, identidad moral, creencia en un mundo justo) muestran

consistentemente que estos factores actúan como protectores frente a conductas agresivas en línea (Benítez-Sillero et al., 2024; Donat et al., 2023; Mohamed et al., 2025).

Desde el Modelo Tripartito, la Tríada de la Luz constituye un inhibidor cristalizado: las creencias prosociales sobre los demás (confianza en la bondad humana, valoración de la dignidad, preocupación por el bienestar ajeno) se internalizan en la Mente Autónoma, generando respuestas intuitivas de compasión, respeto y cooperación que facilitan conductas prosociales en línea y dificultan la participación en ciberacoso (Kaufman et al., 2019; Uçar et al., 2023).

### ***1.10.3. Organización conceptual de estimuladores e inhibidores de conductas antisociales***

La Tabla 4 sintetiza la organización conceptual de los factores que estimulan o inhiben las conductas antisociales, integrando los niveles del Modelo Tripartito con la distinción entre componentes cristalizados (contenidos de mindware) y fluidos (disposiciones de procesamiento). Esta correspondencia no es accidental: la racionalidad epistémica implica la disposición a buscar evidencia, considerar perspectivas ajenas y actuar conforme a principios de justicia, lo que en el dominio conductual se traduce en prosocialidad. Por el contrario, la irracionalidad epistémica — caracterizada por dogmatismo, rigidez y egocentrismo— encuentra su expresión natural en conductas que dañan a otros.

**Tabla 4**

*Estimuladores e Inhibidores de las Conductas Antisociales según el Modelo Tripartito*

Nivel de procesamiento	Estimuladores (favorecen conductas antisociales)	Inhibidores (favorecen conductas prosociales)
Mente Autónoma ( <i>Mindware</i> )	Cristalizados: Exposición a la violencia (norma internalizada), Tríada Oscura (narcisismo, maquiavelismo, psicopatía).	Cristalizados: Sensibilidad a la justicia (víctima, observador, perpetrador), Tríada de la Luz (humanismo, kantianismo, fe en la humanidad).

Nivel de procesamiento	Estimuladores (favorecen conductas antisociales)	Inhibidores (favorecen conductas prosociales)
Mente Reflexiva (Disposiciones)	Fluidos: Sesgo de confirmación, dogmatismo, baja necesidad de cognición, rigidez cognitiva.	Fluidos: Apertura mental, humildad intelectual, necesidad de cognición, toma de perspectiva epistemológica.

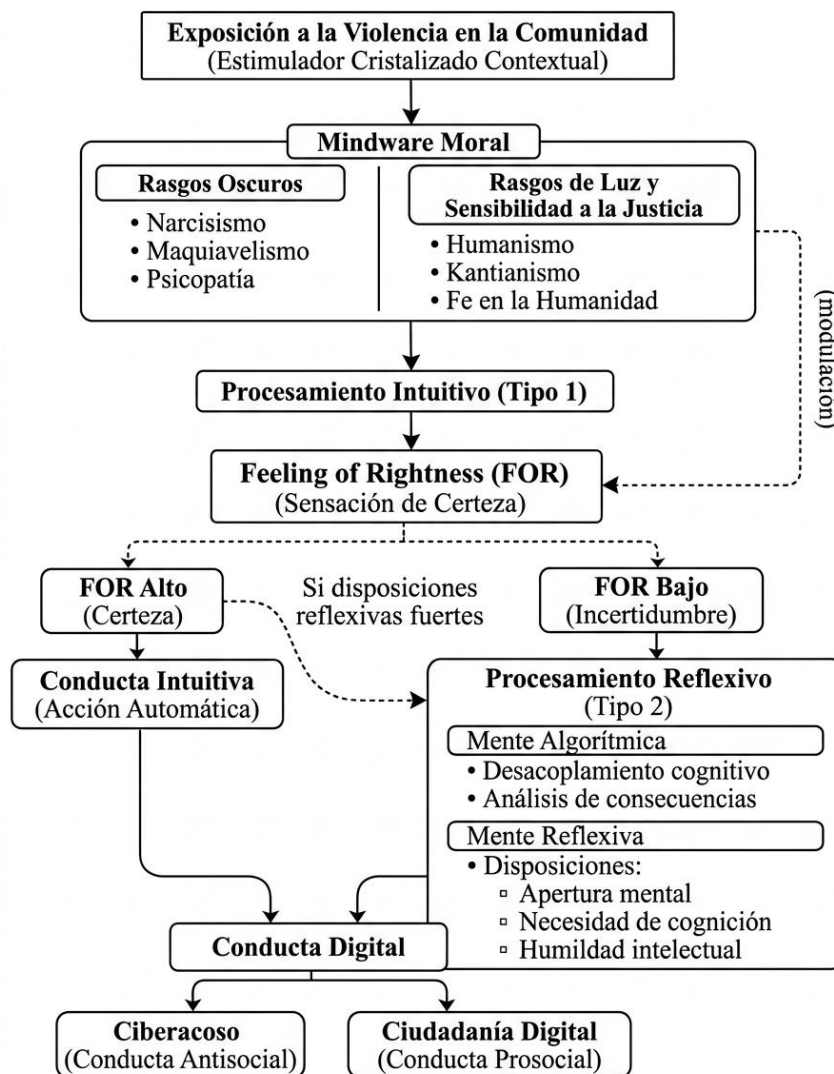
*Nota.* Elaboración propia basada en Stanovich (2011, 2018), Rizeq et al. (2021), Muris et al. (2017), Baumert y Schmitt (2016), Kaufman et al. (2019) y estudios recientes citados.

### **1.11. Modelo conceptual integrador: De la violencia comunitaria a la conducta digital**

La integración de los marcos teóricos expuestos —la Teoría de los Dos Procesos (Evans, 2019; Evans & Stanovich, 2013), el Modelo Tripartito de la Mente (Stanovich, 2011, 2018) y la teoría del juicio moral (Greene, 2014)— permite construir un modelo conceptual que explica cómo la exposición a la violencia en la comunidad se relaciona con las conductas de los adolescentes en entornos digitales, a través de disposiciones morales y procesos cognitivos. Este modelo, que se ilustra en la Figura 7, constituye el marco integrador que orienta las hipótesis específicas del presente estudio.

**Figura 7**

*Modelo conceptual integrador de los procesos cognitivo-morales que subyacen a la conducta digital en adolescentes expuestos a violencia comunitaria*



*Nota.* Las relaciones evaluadas empíricamente en este estudio corresponden al recuadro “Mindware Moral” y sus vínculos con exposición a violencia y conducta digital. La flecha punteada indica modulación: el mindware moral influye en la intensidad de la certeza (FOR) con que se experimenta la intuición. La flecha de FOR alto a conducta intuitiva representa la vía predominante y de menor esfuerzo cognitivo.

El modelo parte del supuesto de que la exposición a contextos de violencia (como la documentada en Culiacán) constituye un antecedente relevante que puede alterar los procesos de evaluación moral en los adolescentes (Ceballo et al., 2021). La literatura especializada documenta que esta exposición reiterada opera como un estimulador cristalizado, normalizando la agresión y reduciendo la sensibilidad frente al daño hacia otros, lo que favorece respuestas automáticas de hostilidad (Fowler et al., 2009; Li et al., 2022).

La influencia de la violencia no es homogénea. El modelo postula que su efecto sobre la conducta digital está mediado por el *mindware* moral, un sistema de disposiciones cognitivas y esquemas normativos almacenados en la Mente Autónoma. Este estudio se centra en dos configuraciones de rasgos que conforman este *mindware*. Por un lado, la Tríada Oscura (maquiavelismo, narcisismo y psicopatía), que actúa como un estimulador cristalizado de conductas antisociales, favoreciendo una visión instrumental de las relaciones (Muris et al., 2017). Por otro, la Tríada de la Luz (humanismo, kantianismo y fe en la humanidad) y la Sensibilidad a la Justicia, que operan como inhibidores cristalizados, promoviendo la empatía y la preocupación por el trato justo (Baumert & Schmitt, 2016; Kaufman et al., 2019).

Ante un estímulo digital, este *mindware* moral genera una primera respuesta a través de procesos intuitivos (Tipo 1). Esta respuesta puede tender hacia la agresión o hacia la prosocialidad, dependiendo del *mindware* predominante. Como resultado de este procesamiento, emerge una experiencia metacognitiva conocida como *Feeling of Rightness* (FOR) o sensación de certeza (Thompson, 2013), que indica al individuo si su juicio inicial es adecuado. El *mindware* moral no solo alimenta el contenido de la intuición, sino que también modula la intensidad del FOR: un *mindware* orientado a la agresión puede generar mayor certeza ante

intuiciones hostiles, mientras que un *mindware* prosocial puede generar mayor duda o conflicto en esas mismas situaciones.

Cuando el FOR es alto, la respuesta intuitiva se traduce directamente en conducta intuitiva (acción automática). El contenido de esta conducta —prosocial o antisocial— depende del *mindware* predominante. Cuando el FOR es bajo, pueden activarse los recursos de la Mente Reflexiva (procesamiento Tipo 2). Esta activación involucra a la Mente Algorítmica, que realiza un desacoplamiento cognitivo para simular escenarios y evaluar consecuencias (razonamiento reflexivo), así como disposiciones reflexivas (apertura mental, necesidad de cognición, humildad intelectual) que orientan el análisis. El resultado de este proceso puede confirmar, modular o inhibir la respuesta inicial, pudiendo conducir tanto a conductas prosociales como antisociales.

Finalmente, la interacción de estos niveles determina la conducta digital observable, que puede ser una conducta antisocial, como la Perpetración de Ciberacoso, o una conducta prosocial, como la Ciudadanía Digital. En este sentido, el presente estudio se centra en probar empíricamente una parte de este modelo general. Las Figuras 7 y 8 representan un recorte del marco integrador, enfocándose en las relaciones directas entre el contexto (Exposición a la Violencia en la Comunidad), el *mindware moral* (sensibilidad a la justicia, tríada oscura y tríada de la luz) y las conductas digitales (ciberacoso y ciudadanía digital). Los procesos metacognitivos (FOR) y reflexivos, aunque no medidos directamente, se incluyen en el modelo conceptual para situar los hallazgos dentro de la arquitectura cognitiva más amplia que la literatura especializada propone.

### **1.12. Planteamiento del problema**

El estudio de las relaciones entre la exposición a la violencia en la comunidad, la perpetración de ciberacoso y la ciudadanía digital adquiere especial relevancia en el contexto de

Sinaloa, una entidad que enfrenta los niveles de violencia estructural que se documentan a continuación y, simultáneamente, una penetración tecnológica significativa entre su población juvenil. De acuerdo con la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en Hogares (ENDUTIH), el 98% de los hogares en Sinaloa cuenta con al menos un usuario de internet (Instituto Nacional de Estadística y Geografía [INEGI], 2025a). Esta alta conectividad digital coexiste con una problemática de violencia comunitaria que se ha intensificado en los últimos años.

Según cifras del Secretariado Ejecutivo del Sistema Nacional de Seguridad Pública (SESNSP, 2023, 2024), en el periodo septiembre-diciembre de 2023 se registraron 150 homicidios dolosos en la entidad, mientras que para el mismo periodo de 2024 la cifra aumentó a 493, lo que representa un incremento del 228.7%. Este repunte de la violencia se atribuye a la pugna entre grupos criminales en la región (Pardo, 2024). En el contexto digital la Academia Mexicana de Ciberseguridad y Derecho Digital (AMCID) reporta que en México se registran un total de 2,244 ciberataques diarios, es decir, aproximadamente uno cada 39 segundos. A ello se suma la baja denuncia de los delitos: la Encuesta Nacional de Victimización y Percepción sobre Seguridad Pública (ENVIPE) reporta que el 96.3% de los delitos en Sinaloa no derivaron una carpeta de investigación, ubicando al estado en el cuarto lugar nacional con mayor cifra negra (INEGI, 2024a).

La violencia comunitaria no solo afecta a quienes la experimentan directamente, sino que también impacta la percepción de inseguridad de la población. La Encuesta Nacional de Seguridad Pública Urbana (ENSU) de diciembre de 2025 señala que el 63.8% de la población mexicana considera insegura su ciudad; en Culiacán, sede de esta investigación, el porcentaje asciende al 88.1%, posicionándose como la segunda ciudad con mayor percepción de

inseguridad a nivel nacional (INEGI, 2026). Esta sensación de riesgo modifica los comportamientos cotidianos: el 62.5% de los mexicanos reporta haber cambiado hábitos, como evitar salir de noche o restringir la salida de menores de edad (INEGI, 2024a). Revisiones sistemáticas han documentado que la exposición a la violencia comunitaria constituye un predictor relevante de problemas de ajuste psicosocial en niños y adolescentes, incluyendo conductas agresivas y antisociales (Fowler et al., 2009; Li et al., 2022; Lozano-Blasco et al., 2023).

Paralelamente, la violencia digital se ha convertido en una preocupación creciente. El Módulo sobre Ciberacoso (MOCIBA) 2023 reportó que el 20.9% de la población de 12 años o más —equivalente a 18.4 millones de personas— experimentó alguna situación de ciberacoso (INEGI, 2024b). En Sinaloa, la incidencia es ligeramente superior a la media nacional, alcanzando el 21.5% (INEGI, 2025a). Esta convergencia entre violencia comunitaria y violencia digital plantea interrogantes sobre los mecanismos psicológicos que subyacen a la conducta de los adolescentes en entornos virtuales, los cuales pueden ser comprendidos a través de marcos teóricos como la Teoría de los Dos Procesos (Evans, 2019; Stanovich, 2018; Thompson, 2013).

Desde este marco, las conductas pueden entenderse como el resultado de la interacción entre procesos automáticos (Tipo 1) y reflexivos (Tipo 2). En el Modelo Tripartito de Stanovich (2011, 2018), la exposición crónica a la violencia en la comunidad puede operar como un estimulador cristalizado que normaliza la agresión y se automatiza en la Mente Autónoma, favoreciendo respuestas intuitivas de hostilidad o indiferencia ante el daño ajeno. Desde esta perspectiva, los altos niveles de violencia en Culiacán pueden conceptualizarse como un entorno hostil (Stanovich et al., 2016) que dificulta el desarrollo de respuestas reflexivas y favorece la automatización de conductas agresivas. La exposición prolongada a este tipo de entorno puede

contaminar el mindware de los adolescentes, normalizando la agresión como estrategia de interacción y debilitando la capacidad para evaluar críticamente las consecuencias de las propias acciones. Por el contrario, ciertas disposiciones individuales, como la sensibilidad a la justicia (Baumert & Schmitt, 2016; Baumert et al., 2020) o los rasgos de la Tríada de la Luz (Kaufman et al., 2019; Uçar et al., 2023), pueden funcionar como inhibidores cristalizados que promueven respuestas prosociales, incluso en contextos adversos. Asimismo, la Tríada Oscura (Muris et al., 2017; Campos et al., 2022) constituye un perfil de personalidad que actúa como estimulador de conductas antisociales, incluyendo el ciberacoso (Balakrishnan et al., 2019; Wright et al., 2020; Huang et al., 2023).

De acuerdo con el Modelo Tripartito, la racionalidad epistémica —y con ella la conducta prosocial— exige la triple condición de activación reflexiva, mindware de calidad y disposiciones abiertas (Stanovich, 2011, 2018). La exposición crónica a la violencia comunitaria puede interferir con estas condiciones, ya sea normalizando la agresión (contaminando el mindware) o debilitando la capacidad reflexiva. A pesar de la relevancia del fenómeno, en México no se identifican estudios que analicen las relaciones entre la exposición a la violencia comunitaria y las conductas en línea —tanto prosociales (ciudadanía digital) como antisociales (ciberacoso)— desde la perspectiva integradora de la Teoría de los Dos Procesos y el Modelo Tripartito.

Tampoco se ha explorado el papel mediador de variables como la sensibilidad a la justicia, la Tríada Oscura y la Tríada de la Luz en dichas relaciones, a pesar de que la literatura internacional sugiere su relevancia (Straub & Bondü, 2023; Wolf et al., 2024; Zhu & Liu, 2024). Específicamente en Culiacán, una de las ciudades con mayor percepción de inseguridad, no se han realizado investigaciones que aborden la exposición a la violencia comunitaria en

adolescentes y su vínculo con el comportamiento digital. El presente estudio busca llenar estos vacíos, adoptando un marco teórico actualizado que integra los avances en cognición moral (Greene, 2014; Greene & Young, 2020; Conway et al., 2018) y en psicología del razonamiento (Evans & Stanovich, 2013; Stanovich et al., 2016).

### **1.13. Justificación**

La relevancia de esta investigación se sustenta en cuatro pilares. En primer lugar, su pertinencia social: México enfrenta una crisis de violencia que afecta desproporcionadamente a la población juvenil. Entre enero de 2019 y enero de 2023 se registraron 4,855 asesinatos de personas de 0 a 17 años (SESNSP, 2023). La violencia comunitaria constituye un problema de salud pública (Frey, 2018) cuyos efectos se extienden al ámbito digital, donde los adolescentes pueden replicar patrones agresivos aprendidos en su entorno, tal como sugieren los meta-análisis sobre exposición a violencia y conductas antisociales (Li et al., 2022; Marciano et al., 2020). Comprender los mecanismos que vinculan ambas formas de violencia es indispensable para diseñar intervenciones efectivas.

En segundo lugar, la investigación aborda un vacío de conocimiento empírico. En México no existen estudios que analicen, desde la perspectiva de la Teoría de los Dos Procesos y el Modelo Tripartito, las relaciones entre exposición a violencia comunitaria, perpetración de ciberacoso y ciudadanía digital. Tampoco se ha examinado el rol mediador de la sensibilidad a la justicia (Baumert & Schmitt, 2016; Baumert et al., 2020), la Tríada Oscura (Muris et al., 2017; Campos et al., 2022) y la Tríada de la Luz (Kaufman et al., 2019; Uçar et al., 2023) en este contexto. Este estudio contribuirá a llenar dicho vacío, proporcionando evidencia empírica en una región de alta violencia.

En tercer lugar, la investigación tiene implicaciones teóricas relevantes. Al integrar la Teoría de los Dos Procesos con el Modelo Tripartito de la Mente (Stanovich, 2011, 2018) y la teoría moral de Greene (2014; Greene & Young, 2020; Conway et al., 2018), se propone un marco comprehensivo que distingue entre factores estimuladores (cristalizados y fluidos) e inhibidores (cristalizados y fluidos) de las conductas antisociales. Desde el marco de la racionalidad epistémica (Stanovich, 2011, 2018), la conducta prosocial no es el mero resultado de la activación del procesamiento reflexivo, sino que requiere la conjunción de tres condiciones: la intervención efectiva de la Mente Reflexiva, un *mindware* de calidad que proporcione conocimientos y normas precisas —operacionalizado en este estudio a través de los inhibidores cristalizados (sensibilidad a la justicia y Tríada de la Luz)— y disposiciones reflexivas que motiven su aplicación (los inhibidores fluidos, como la humildad intelectual y la apertura mental). La decisión de centrar los modelos de mediación en los inhibidores cristalizados (incluyendo también la Tríada Oscura como estimulador) y no en los fluidos responde a que los primeros representan el *mindware* internalizado que la exposición a la violencia puede contaminar directamente, constituyendo el mecanismo sustantivo a través del cual el entorno hostil se traduce en conducta. Los inhibidores fluidos, en cambio, operan como condiciones disposicionales de fondo que modulan el uso del *mindware*, pero no explican su adquisición o erosión; su exploración se propone como línea para futuras investigaciones.

Finalmente, los resultados del estudio podrán orientar el diseño de programas de intervención en ciudadanía digital. Como señalan Estellés y Doyle (2025) en su reciente revisión sistemática, la educación en seguridad en línea puede adoptar distintos enfoques; el presente estudio se alinea con los enfoques de empoderamiento y resistencia crítica, que buscan no solo dotar de habilidades técnicas, sino también fomentar disposiciones reflexivas como la humildad

intelectual y la apertura mental (Morales-Álvarez et al., 2025; Harrison & Polizzi, 2021; Vlaanderen et al., 2020). Al identificar los factores que promueven o inhiben el ciberacoso desde el marco de la triple condición, se podrán diseñar estrategias educativas más efectivas para la población adolescente de Culiacán y contextos similares.

## **1.14. Objetivos**

### ***1.14.1. Objetivos Generales***

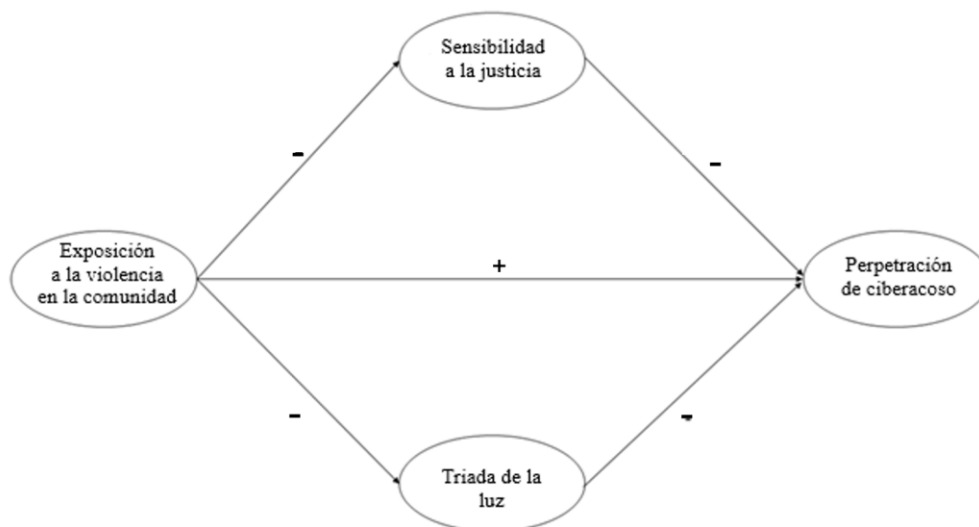
1. Analizar la evidencia de validez, centrada en la estructura interna, y la fiabilidad de las escalas utilizadas en el estudio, que incluyen la exposición a la violencia en la comunidad, la perpetración de ciberacoso, la ciudadanía digital en adolescentes, la sensibilidad a la justicia en adolescentes, la Triada Oscura y la Triada de la Luz.

2. Examinar las relaciones directas e indirectas entre la exposición a la violencia en la comunidad, la sensibilidad a la justicia (concebida como inhibidor cristalizado, de acuerdo con Baumert & Schmitt, 2016), la Triada de la Luz (como inhibidor cristalizado, según Kaufman et al., 2019) y la perpetración de ciberacoso en adolescentes de Culiacán, Sinaloa, México, tal como se representa en la Figura 7.

3. Examinar las relaciones directas e indirectas entre la exposición a la violencia en la comunidad, la sensibilidad a la justicia (como inhibidor cristalizado), la Triada Oscura (como estimulador cristalizado, conforme a Muris et al., 2017) y la ciudadanía digital en la misma población, según se ilustra en la Figura 8.

**Figura 8**

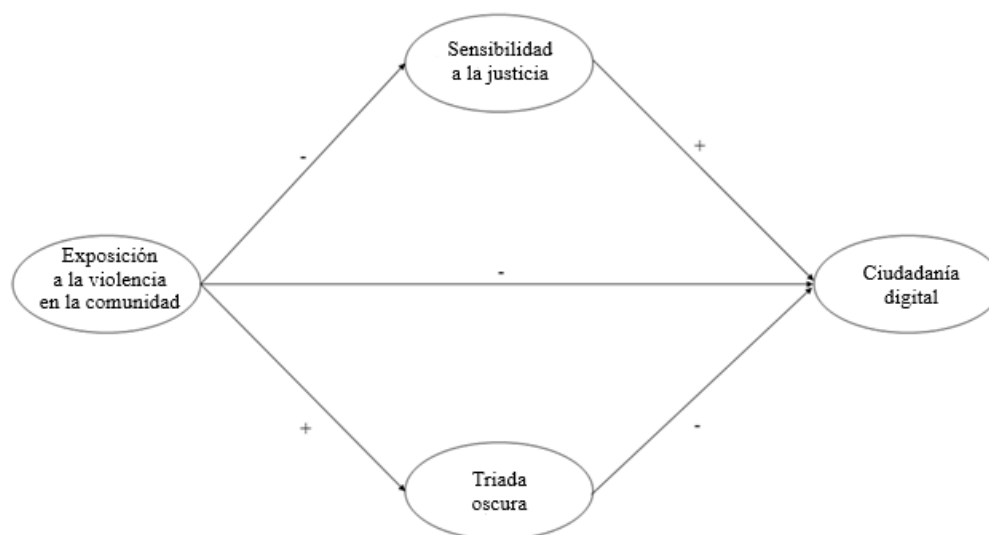
*Modelo de relaciones entre la exposición a la violencia en la comunidad, sensibilidad a la justicia, tríada de la luz y el Ciberacoso*



*Nota. Las flechas indican las relaciones directas hipotetizadas.*

**Figura 9**

*Modelo de relaciones entre la exposición a la violencia en la comunidad, la sensibilidad a la justicia y la Tríada Oscura con la ciudadanía digital*



*Nota. Las flechas indican las relaciones directas hipotetizadas.*

### ***1.14.2. Objetivos Específicos***

#### **Modelo 1**

1. Analizar la asociación entre la exposición a la violencia en la comunidad, considerada como estimulador cristalizado, y la perpetración de ciberacoso en adolescentes de Culiacán.

2. Examinar la relación entre la sensibilidad a la justicia, entendida como inhibidor cristalizado, y la perpetración de ciberacoso.

3. Analizar la relación entre la Triada de la Luz, también como inhibidor cristalizado, y la perpetración de ciberacoso.

4. Analizar el efecto indirecto de la exposición a la violencia en la comunidad sobre la perpetración de ciberacoso a través de la sensibilidad a la justicia

5. Analizar el efecto indirecto de la exposición a la violencia sobre la perpetración de ciberacoso a través de la Triada de la Luz.

#### **Modelo 2**

1. Analizar la asociación entre la exposición a la violencia en la comunidad, como estimulador cristalizado, y la ciudadanía digital.

2. Examinar la relación entre la sensibilidad a la justicia, en su calidad de inhibidor cristalizado, y la ciudadanía digital.

3. Analizar la relación entre la Triada Oscura, como estimulador cristalizado, y la ciudadanía digital.

4. Analizar el efecto indirecto de la exposición a la violencia en la comunidad sobre la ciudadanía digital a través de la sensibilidad a la justicia.

5. Analizar efecto indirecto de la exposición a la violencia sobre la ciudadanía digital a través de la Triada Oscura.

### **1.15. Hipótesis**

#### **Modelo 1**

H1a. Se espera una relación positiva entre la exposición a la violencia en la comunidad, en su condición de estimulador cristalizado, y la perpetración de ciberacoso en adolescentes de Culiacán.

H1b. Se hipotetiza una relación negativa entre la sensibilidad a la justicia, como inhibidor cristalizado, y la perpetración de ciberacoso (H1b).

H1c. Se espera una relación negativa entre la Triada de la Luz, también como inhibidor cristalizado, y la perpetración de ciberacoso.

H1d. Se espera un efecto indirecto negativo de la exposición a la violencia en la comunidad sobre la perpetración de ciberacoso a través de la sensibilidad a la justicia, de manera que la exposición a la violencia se asocie con una menor sensibilidad a la justicia y esta, a su vez, con un mayor ciberacoso

H1e. Se hipotetiza un efecto indirecto negativo de la exposición a la violencia en la comunidad sobre la perpetración de ciberacoso a través de la Triada de la Luz, de modo que la exposición a la violencia se relacione con una menor Triada de la Luz y esta, consecuentemente, con un mayor ciberacoso.

**Modelo 2**

H2a. Se espera una relación negativa entre la exposición a la violencia en la comunidad, como estimulador cristalizado, y la ciudadanía digital.

H2b. Se hipotetiza una relación positiva entre la sensibilidad a la justicia, en su papel de inhibidor cristalizado, y la ciudadanía digital.

H2c. Se espera una relación negativa entre la Triada Oscura, como estimulador cristalizado, y la ciudadanía digital.

H2d. Se espera un efecto indirecto negativo de la exposición a la violencia en la comunidad sobre la ciudadanía digital a través de la sensibilidad a la justicia, de manera que la exposición a la violencia se asocie con una menor sensibilidad a la justicia y esta, a su vez, con una menor ciudadanía digital.

H2e. Se hipotetiza un efecto indirecto negativo de la exposición a la violencia en la comunidad sobre la ciudadanía digital a través de la Triada Oscura, de modo que la exposición a la violencia se asocie con una mayor Triada Oscura y esta, a su vez, con una menor ciudadanía digital.

## CAPÍTULO 2. Metodología

### 2.1. Tipo de Estudio

Se realizó un estudio de corte cuantitativo con alcance relacional-explicativo (Gall et al., 2007).

### 2.2. Participantes

Se seleccionó de forma no probabilística a 510 estudiantes ( $M$  edad = 15.59,  $DE$  = 1.70) de los tres grados de doce escuelas secundarias y preparatorias públicas ubicadas en sectores de Culiacán con alta incidencia delictiva (colonias Villa Bonita, Costa Rica y Aguaruto). Participaron 231 (45.3%) estudiantes del sexo masculino y 279 (54.7%) del femenino.

### 2.3. Instrumentos

Todos los instrumentos fueron adaptados lingüísticamente para su aplicación en adolescentes mexicanos, ajustando la redacción de algunos ítems para hacerlos más comprensibles y pertinentes al contexto local.

#### 2.3.1. Exposición a la violencia en la comunidad

Este constructo se midió con dos escalas reportadas en la literatura. Por un lado, la Escala de Exposición a la Violencia en la Comunidad en Adolescentes (Chaidez et al., 2024), conformada por 15 ítems que miden: (a) *violencia indirecta* (8 ítems, p. ej., "He visto que alguien es golpeado") y (b) *violencia directa* (7 ítems, p. ej., "Me han amenazado verbalmente"). Por otro lado, para evaluar la violencia vicaria se utilizó la escala *Self-Report Delinquency* (Pechorro et al., 2019), con ocho ítems (p. ej., "He escuchado que algunas personas dañan intencionalmente una casa o negocio que no les pertenecía"). Se empleó un formato de respuesta tipo Likert de siete puntos (1 = *nunca* hasta 7 = *siempre*).

### **2.3.2. Sensibilidad a la Justicia**

Se adaptó el *Justice Sensitivity Inventory for Children and Adolescents* (JSI-CA5; Bondü & Elsner, 2015) considerando dos dimensiones: (a) *observador* (5 ítems, p. ej., "Me molesta cuando alguien es agredido en internet") y (b) *perpetrador* (5 ítems, p. ej., "Me molesta cuando me comporto de forma inadecuada con otras personas en internet"). Se utilizó una escala de respuesta tipo Likert de siete puntos (1 = *totalmente en desacuerdo* hasta 7 = *totalmente de acuerdo*).

### **2.3.3. Tríada Oscura**

Se adaptó la escala *The Dirty Dozen* (Jonason & Webster, 2010), compuesta por 12 ítems agrupados en tres dimensiones: (a) *maquiavelismo* (4 ítems, p. ej., "He utilizado el engaño o mentido para salirme con la mía"), (b) *psicopatía* (4 ítems, p. ej., "Tiendo a no preocuparme por la moralidad de mis acciones") y (c) *narcisismo* (4 ítems, p. ej., "Tiendo a querer que los demás me presten atención"). El formato de respuesta fue Likert de 7 puntos (1 = *totalmente en desacuerdo* hasta 7 = *totalmente de acuerdo*).

### **2.3.4. Tríada de Luz**

Se utilizó una adaptación de la *Light Triad Scale* (Kaufman et al., 2019), conformada por 12 ítems agrupados en tres dimensiones: (a) *kantianismo* (4 ítems, p. ej., "No me siento cómodo si manipulo a alguien para obtener algo que quiero"), (b) *fe en la humanidad* (4 ítems, p. ej., "Siempre veo lo mejor en las personas") y (c) *humanismo* (4 ítems, p. ej., "Aplaudo los éxitos de otras personas"). Se empleó un formato Likert de 7 puntos (1 = *totalmente en desacuerdo* hasta 7 = *totalmente de acuerdo*).

### **2.3.5. Perpetración de Ciberacoso**

Se adaptó la escala *Cyberbullying Perpetration in Emerging Adulthood* de carácter unidimensional (Lee et al., 2015), compuesta por 17 ítems (p. ej., "He enviado mensajes de texto ofensivos a alguien por internet para herir a una persona"). Se utilizó un formato Likert con opciones desde 1 = *nunca* hasta 7 = *siempre*.

### **2.3.6. Ciudadanía Digital**

Se empleó la Escala de Ciudadanía Digital en Adolescentes (Valdés-Cuervo et al., 2024), conformada por 21 ítems agrupados en tres factores: (a) *respeto en línea* (7 ítems, p. ej., "Cuando envío un mensaje en algún chat en línea tengo cuidado de no avergonzar o meter en problemas a los demás"), (b) *compromiso cívico* (7 ítems, p. ej., "Cuando participo en una comunidad de video jugadores me he preocupado por ayudar a alguien con actividades altruistas") y (c) *respeto a la diversidad* (7 ítems, p. ej., "Cuando participo en una comunidad de video jugadores en línea me involucro con personas de diferente ideología y cultura que la mía"). El formato de respuesta fue Likert de 7 puntos (1 = *nunca* hasta 7 = *siempre*).

## **2.4. Procedimiento de aplicación**

El estudio fue aprobado por el Comité de Ética de la Universidad Autónoma de Sinaloa. La aplicación se realizó de manera presencial en doce escuelas participantes (seis secundarias y seis preparatorias). Se invitó a los directivos y profesores de las instituciones; una vez aceptada la invitación, se gestionó la firma del consentimiento informado por parte de los padres o tutores de los estudiantes. A los alumnos cuyos padres autorizaron su participación se les invitó a contestar los cuestionarios de forma voluntaria. La administración se llevó a cabo en los salones de clase durante el horario escolar, bajo la supervisión del investigador responsable, garantizando la confidencialidad de la información.

## **2.5. Análisis Estadístico**

### ***2.5.1. Tratamiento de datos y análisis preliminares***

Los datos obtenidos se capturaron manualmente en el programa estadístico IBM SPSS Statistics versión 27. Los valores perdidos, que representaron menos del 1% en todas las variables fueron imputados mediante el método de imputación múltiple disponible en SPSS 27.

### ***2.5.2. Análisis de las propiedades psicométricas de los instrumentos***

Se realizó un análisis descriptivo de los ítems de cada escala. Mediante análisis factorial confirmatorio (AFC) utilizando el método de mínimos cuadrados ponderados diagonalmente (diagonally weighted least squares, DWLS) con estimación robusta de los errores, apropiado para variables ordinales (Bandalos, 2018). Los análisis se llevaron a cabo con el software JASP (versión 0.19).

Para evaluar el ajuste de los modelos se utilizó el estadístico chi-cuadrado ( $\chi^2$ ) con su probabilidad asociada ( $p$ ). Dado que  $\chi^2$  es sensible al tamaño muestral (Kline, 2023), se complementó con índices de ajuste prácticos: el índice de ajuste comparativo (CFI), el índice de Tucker-Lewis (TLI), la raíz del residuo cuadrático medio estandarizado (SRMR) y la raíz del error cuadrático medio de aproximación (RMSEA). Se consideraron como indicadores de buen ajuste valores de  $CFI \geq .95$ ,  $TLI \geq .95$ ,  $SRMR \leq .08$  y  $RMSEA \leq .08$  (Brown, 2015; Hu & Bentler, 1999).

La validez convergente se evaluó mediante la varianza media extractada (AVE), considerando valores  $\geq .50$  como indicativos de una adecuada convergencia (Bandalos, 2018). La validez discriminante se analizó con la razón heterorasgo-monorasgo (HTMT), asumiendo que valores inferiores a .85 reflejan una adecuada discriminación entre factores (Henseler et al., 2015). Finalmente, la fiabilidad de las escalas se determinó mediante el coeficiente omega de

McDonald ( $\omega$ ), considerando valores  $\geq .70$  como indicadores de buena fiabilidad (Hair et al., 2017).

### ***2.5.3. Análisis de correlaciones y modelos de mediación***

En primer lugar, se calcularon estadísticos descriptivos (medias y desviaciones estándar) y correlaciones de Spearman entre las variables de los dos modelos propuestos, utilizando el programa SPSS 27. A Con base a lo propuesto por Gunder y Ozer (2019) se precisó que valores de correlación entre .10 y .19 presuponen un efecto pequeño, entre .20 y .29 un efecto medio e igual o mayor a .30 un efecto grande. Posteriormente, se estimaron dos modelos de mediación basados en las puntuaciones globales de cada constructo, con el objetivo de examinar las relaciones directas e indirectas hipotetizadas. Para esto, se utilizó el modelo 4.2 de mediación de PROCESS (Hayes, 2022) utilizando SPSS 27 con un Bootstrap con un intervalo de confianza del 95%.

## CAPÍTULO 3. Resultados

### 3.1 Modelo 1

#### 3.1.1 Propiedades psicométricas

**3.1.1.1 Exposición a la violencia en la comunidad.** Las medias y medianas de los ítems sugieren niveles bajos de exposición a la violencia en la comunidad. Los valores de desviación estándar indican una variabilidad considerable en las respuestas, lo que sugiere diferencias importantes en la exposición a situaciones de violencia entre los participantes. Los resultados indican que la distribución de los ítems se aleja de la normalidad, ya que la mayoría presenta asimetría positiva (sesgo hacia la derecha) y valores elevados de curtosis, lo que sugiere distribuciones leptocúrticas (ver Tabla 5).

**Tabla 5**

*Análisis descriptivos de los ítems de la escala para medir exposición a la violencia en la comunidad*

Ítem	<i>M</i>	<i>Mdn</i>	<i>DE</i>	Asimetría	Curtosis
1. He visto que alguien es golpeado (a).	2.41	2	1.46	1.36	1.88
2. He visto que alguien es lastimado (a) gravemente.	1.96	2	1.21	1.75	3.72
3. He visto que le apuntan con un arma de fuego a alguien.	1.61	1	1.06	2.33	6.43
4. He tenido que correr a esconderme cuando algunas personas comenzaron a disparar	1.80	1	1.23	1.93	4.03
5. He visto que alguien lo (a) amenazan con un cuchillo o navaja.	1.48	1	0.94	2.65	8.75
6. He visto a alguien recibir un disparo.	1.31	1	0.79	3.56	15.82

Ítem	<i>M</i>	<i>Mdn</i>	<i>DE</i>	Asimetría	Curtosis
7. He visto a alguien ser atacado (a) con un cuchillo o navaja.	1.26	1	0.88	4.58	23.10
8. He visto a alguien ser asesinado.	1.25	1	0.82	4.34	21.64
9. Me han apuntado con un arma de fuego.	1.88	1	0.69	5.22	31.69
10. Me han disparado.	1.11	1	0.69	6.73	47.97
11. Me han amenazado con un cuchillo o navaja.	1.17	1	0.59	4.62	25.19
12. Me han atacado con un cuchillo o navaja.	1.14	1	0.71	6.32	42.57
13. Me han pegado.	2.09	2	1.42	1.76	3.11
14. Me han amenazado verbalmente.	2.26	2	1.50	1.43	1.76
15. Me han quitado mis pertenencias por la fuerza.	1.32	2	0.88	3.64	15.06
16. He escuchado de que algunas personas dañan intencionalmente una casa o negocio que no le pertenecía.	2.45	1	1.66	1.15	0.54
17. He escuchado que hay personas que roban en instituciones o comercios.	2.63	2	1.71	1.02	0.22
18. He escuchado sobre que alguien daña intencionalmente una casa o negocio que no le pertenecía.	2.54	2	1.77	1.14	0.37
19. He escuchado que existen personas que roban en instituciones o comercios.	3.12	3	1.97	0.61	0.81

Ítem	<i>M</i>	<i>Mdn</i>	<i>DE</i>	Asimetría	Curtosis
20. He sabido de personas que venden marihuana u otras drogas.	3.13	3	2.07	0.71	0.76
21. He sabido de personas que han sido lastimadas gravemente por alguien de la comunidad.	2.31	2	1.62	1.37	1.26
22. He sabido de peleas en que han participado varias personas de la comunidad.	2.32	2	1.62	1.40	1.20
23. Tengo conocimiento de personas a las cuales les han disparado o apuñalado.	2.12	1	1.57	1.67	2.22

Los resultados del AFC indican que el modelo de medición de tres dimensiones de primer orden se ajusta de forma adecuada a los datos ( $X^2 = 487.680$ ,  $gl = 164$ ,  $p < .001$ ; CFI = .95; TLI = .95; SRMR = .08; RMSEA = .062, IC 90% [.056, .069]). Se decidió eliminar los ítems 1, 13 y 15 ya que tenían pesos factoriales menores a .60. Los pesos factoriales estandarizados fueron significativos ( $p < .001$ ) oscilando entre .60 y .92 (ver Tabla 6).

### Tabla 6

*Pesos factoriales del modelo de tres factores de primer orden para medir exposición a la violencia en la comunidad*

Ítem	Indirecta	Directa	Vicaria
2. He visto que alguien es lastimado (a) gravemente.	.71		
3. He visto que le apuntan con un arma de fuego a alguien.	.70		
4. He tenido que correr a esconderme cuando algunas personas comenzaron a disparar	.61		
5. He visto que alguien lo (a) amenazan con un cuchillo o navaja.	.77		
6. He visto a alguien recibir un disparo.	.80		
7. He visto a alguien ser atacado (a) con un cuchillo o navaja.	.81		
8. He visto a alguien ser asesinado.	.80		

Ítem	Indirecta	Directa	Vicaria
9. Me han apuntado con un arma de fuego.		.91	
10. Me han disparado.		.92	
11. Me han amenazado con un cuchillo o navaja.		.76	
12. Me han atacado con un cuchillo o navaja.		.75	
14. Me han amenazado verbalmente.		.60	
16. He escuchado de que algunas personas dañan intencionalmente una casa o negocio que no le pertenecía.			.69
17. He escuchado que hay personas que roban en instituciones o comercios.			.70
18. He escuchado sobre que alguien daña intencionalmente una casa o negocio que no le pertenecía.			.65
19. He escuchado que existen personas que roban en instituciones o comercios.			.67
20. He sabido de personas que venden marihuana u otras drogas.			.63
21. He sabido de personas que han sido lastimadas gravemente por alguien de la comunidad.			.82
22. He sabido de peleas en que han participado varias personas de la comunidad.			.74
23. Tengo conocimiento de personas a las cuales les han disparado o apuñalado.			.73

*Nota.* Se reportan los pesos factoriales estandarizados.

Los valores de la varianza media extractada y la de la Razón Monorrasgo-Heterorrasgo (HTMT) evidencian la presencia de validez convergente y discriminante respectivamente (véase la Tabla 7).

### **Tabla 7**

*Varianza media extractada y razón monorrasgo-heterorrasgo de los factores de la escala para medir exposición a la violencia en la comunidad*

Factor	I	
	VE	TMT
Factor 1 Violencia Indirecta	57	-
Factor 2 Violencia Directa	62	87
Factor 3 Violencia Vicaria	50	41

Por último, los valores de Omega de McDonald ( $\omega$ ) indican una adecuada fiabilidad de las subescalas y el nivel global del cuestionario (ver Tabla 8).

**Tabla 8**

*Fiabilidad de la escala para medir exposición a la violencia en la comunidad*

Factor	$\omega$
Factor 1 Violencia Indirecta	.82 IC 95% [.80, .85]
Factor 2 Violencia Directa	.62 IC 95% [.57, .67]
Factor 3 Violencia Vicaria	.88 IC 95% [.86, .89]
Global	.85 IC 95% [.83, .87]

**3.1.1.2 Sensibilidad a la justicia.** Las medias y medianas de los ítems sugieren, en general, niveles altos de sensibilidad a la justicia en entornos digitales. No obstante, los valores de desviación estándar evidencian una variabilidad considerable en las respuestas, lo que indica la presencia de diferencias importantes en las reacciones emocionales y valorativas de los participantes ante situaciones de injusticias en línea. Asimismo, los coeficientes de asimetría y curtosis muestran que la distribución de los ítems se aparta de la normalidad, predominando una asimetría negativa —indicativa de una concentración de respuestas en los valores altos de la escala— y los valores de curtosis negativos en la mayoría de los ítems, lo que sugiere distribuciones platicúrticas (ver Tabla 9).

**Tabla 9**

*Análisis descriptivos de los ítems de la escala para medir sensibilidad a la justicia*

Ítem	<i>M</i>	<i>Mdn</i>	<i>DE</i>	Asimetría	Curtosis
1. Me molesta cuando alguien es agredido en internet.	4.36	5	2.32	-0.28	-1.49
2. Me indigno cuando alguien es rechazado o excluido en redes sociales o videojuegos.	4.23	5	2.22	-0.21	-1.42

Ítem	<i>M</i>	<i>Mdn</i>	<i>DE</i>	Asimetría	Curtosis
3. Me resulta incómodo cuando alguien se aprovecha o engañar a otros en Internet.	4.68	5	2.28	-0.47	-1.31
4. Me siento mal cuando alguien es tratado menos amablemente que otros sin razón en Internet.	4.67	5	2.22	-0.47	-1.25
5. Me indigno cuando alguien es tratado mal en redes sociales o videojuegos	4.52	5	2.22	-0.40	-1.30
6. Me molesta cuando me comporto de forma inadecuada con otras personas en Internet.	4.14	4	2.18	-0.19	-1.36
7. Me siento mal cuando niego a alguien el reconocimiento que merece en una publicación o comentario en Internet.	4.04	4	2.23	-0.08	-1.46
8. Me disgusta sentir que me estoy aprovechando de alguien en Internet.	4.37	5	2.31	-0.31	1.45
9. Me siento mal cuando trato a alguien menos amablemente que a otros sin razón en Internet	3.50	3	2.21	0.30	1.36
10. Siento culpa cuando trato a alguien peor que a otros en Internet.	4.37	5	2.30	-0.32	1.44

Los resultados del AFC indican que el modelo de medición de dos factores se ajusta de forma adecuada a los datos ( $X^2=110.64$ ,  $gl=33$ ,  $p < .001$ ; CFI = .98; TLI = .98; SRMR = .031; RMSEA = .068, IC 90% [.054, .082]). Los pesos factoriales estandarizados fueron significativos ( $p < .001$ ) oscilando entre .63 y .88 (ver Tabla 10).

**Tabla 10**

*Pesos factoriales del modelo de dos factores de primer orden para medir Sensibilidad a la Justicia*

Ítem	Observador	Perpetrador
1. Me molesta cuando alguien es agredido en internet.	.82	
2. Me indigno cuando alguien es rechazado o excluido en redes sociales o videojuegos.	.78	
3. Me resulta incómodo cuando alguien se aprovecha o engañar a otros en Internet.	.83	
4. Me siento mal cuando alguien es tratado menos amablemente que otros sin razón en Internet.	.86	
5. Me indigno cuando alguien es tratado mal en redes sociales o videojuegos	.88	
6. Me molesta cuando me comporto de forma inadecuada con otras personas en Internet.		.76
7. Me siento mal cuando niego a alguien el reconocimiento que merece en una publicación o comentario en Internet.		.79
8. Me disgusta sentir que me estoy aprovechando de alguien en Internet		.84
9. Me siento mal cuando trato a alguien menos amablemente que a otros sin razón en Internet		.63
10. Siento culpa cuando trato a alguien peor que a otros en Internet.		.76

*Nota.* Se reportan los datos factoriales estandarizados.

Los valores de la varianza media extractada y la de la razón monorasgo-heterorasgo (HTMT) evidencia la presencia de validez convergente y discriminante respectivamente (ver Tabla 11).

**Tabla 11**

*Varianza media extractada y razón monorasgo-heterorasgo del factor de la escala para medir sensibilidad a la justicia*

Factor	AVE	HMTM
Factor 1 Observador	.70	-
Factor 2 Perpetrador	.58	.78

Por último, los valores de Omega de McDonald ( $\omega$ ) indican una adecuada fiabilidad de las subescalas y el nivel global del cuestionario (ver Tabla 12).

**Tabla 12***Fiabilidad de la escala para medir Sensibilidad a la justicia*

Factor	$\omega$
Factor 1 Observador	.93 IC 95% [.93, .94]
Factor 2 Perpetrador	.88 IC 95% [.86, .89]
Global	.93 IC 95% [.93, .94]

**3.1.1.3 Tríada de la luz.** Las medias y medianas de los ítems sugieren, en general, niveles altos de rasgos asociados a la tríada de la luz. No obstante, los valores de desviación estándar evidencian una variabilidad considerable en las respuestas, lo que indica diferencias importantes en disposiciones prosociales. Asimismo, los coeficientes de asimetría y curtosis muestran que la distribución de los ítems se aparta de la normalidad, predominando una asimetría negativa —indicativa de una concentración de respuestas en los valores altos de la escala— y valores de curtosis negativos en la mayoría de los ítems, lo que sugiere distribuciones platicúrticas (ver Tabla 13).

**Tabla 13***Análisis descriptivos de los ítems de la escala para medir Tríada de la luz*

Ítem	<i>M</i>	<i>Mdn</i>	<i>DE</i>	Asimetría	Curtosis
1. Veo lo mejor en las personas cuando conozco alguien nuevo.	4.56	5	2.15	-0.39	-1.20
2. Tiendo a confiar en que otros serán buenos conmigo.	4.34	4	2.13	-0.23	-1.28
3. Creo que la mayoría de las personas son buenas.	4.00	4	2.02	-0.01	-1.20
4. Suelo perdonar a las personas que me hayan hecho algo malo.	4.05	4	2.22	-0.03	-1.43

Ítem	<i>M</i>	<i>Mdn</i>	<i>DE</i>	Asimetría	Curtosis
5. Me gusta admirar a los demás.	4.36	5	2.11	-0.24	-1.26
6. Le aplaudo a alguien si logra algo bueno.	5.20	6	2.05	-0.89	-0.53
7. Considero que mis compañeros son valiosos.	4.86	5	2.03	-0.59	-0.88
8. Disfruto escuchar a mis compañeros hablar de su vida.	4.73	5	2.10	-0.49	-1.05
9. Prefiero que las personas me digan la verdad en lugar de ser amables solo para agradarme.	5.37	6	2.08	-1.03	-0.33
10. No me siento cómodo mintiendo para obtener algo que quiero.	4.61	5	2.28	-0.44	-1.32
11. Prefiero ser yo mismo antes de ser popular.	5.39	6	2.09	-1.86	-0.25
12. Cuando hablo con alguien no me interesa obtener algo a cambio	5.23	6	2.17	-0.91	-0.68

Los resultados del AFC indican que el modelo de medición de tres factores se ajusta de forma adecuada a los datos ( $X^2 = 182.03$ ,  $gl = 50$ ,  $p < .001$ ; CFI = .97; TLI = .96; SRMR = .04; RMSEA = .072, IC 90% [.06, .08]). Los pesos factoriales estandarizados fueron significativos ( $p < .001$ ) oscilando entre .70 y .82 (ver Tabla 14).

**Tabla 14**

*Pesos factoriales del modelo de tres factores de primer orden para medir Tríada de la Luz*

Ítem	Fe en la humanidad	Humanismo	Kantianismo
1. Veo lo mejor en las personas cuando conozco alguien nuevo.	.75		

2. Tiendo a confiar en que otros serán buenos conmigo.	.73	
3. Creo que la mayoría de las personas son buenas.	.73	
4. Suelo perdonar a las personas que me hayan hecho algo malo.	.75	
5. Me gusta admirar a los demás.		.72
6. Le aplaudo a alguien si logra algo bueno.		.76
7. Considero que mis compañeros son valiosos.		.71
8. Disfruto escuchar a mis compañeros hablar de su vida.		.79
9. Prefiero que las personas me digan la verdad en lugar de ser amables solo para agradarme.		.82
10. No me siento cómodo mintiendo para obtener algo que quiero.		.70
11. Prefiero ser yo mismo antes de ser popular.		.79
12. Cuando hablo con alguien no me interesa obtener algo a cambio		.79

*Nota.* Se reportan los pesos factoriales estandarizados.

Los valores de la varianza media extractada y la de la Razón Monorasgo-Heterorasgo (HTMT) evidencia la presencia de validez convergente y discriminante respectivamente (ver Tabla 15).

**Tabla 15**

*Varianza media extractada y la de la razón monorasgo-heterorasgo (HTMT) de la tríada de la luz*

Factor	AVE	HMTM
Factor 1 Fe en la humanidad	.55	
Factor 2 Humanismo	.56	.67
Factor 3 Kantianismo	.61	.64

Por último, los valores de Omega de McDonald ( $\omega$ ) indican una adecuada fiabilidad de las subescalas y el nivel global del cuestionario (ver Tabla 16).

**Tabla 16**

*Fiabilidad escala de Ciudadanía digital*

Factor	$\Omega$
Factor 1 Fe en la humanidad	.83 IC 95% [.80, .85]
Factor 2 Humanismo	.84 IC 95% [.82, .86]
Factor 3 Kantianismo	.83 IC 95% [.80, .85]
Global	.90 IC 95% [.89, .91]

**3.1.1.3 Perpetración de ciberacoso.** Las medias y medianas de los ítems sugieren, en general, niveles bajos de perpetración de ciberacoso entre los participantes. No obstante, los valores de desviación estándar evidencian una variabilidad considerable en las respuestas, lo que indica la presencia de diferencias importantes en la frecuencia con la que los individuos reportan este tipo de conductas. Asimismo, los coeficientes de asimetría y curtosis muestran que la distribución de los ítems se aparta de la normalidad, predominando una asimetría positiva pronunciada —indicativa de una concentración de respuestas en los valores bajos de la escala— y valores elevados de curtosis, lo que sugiere distribuciones leptocúrticas (ver Tabla 17).

**Tabla 17**

*Análisis descriptivos de los ítems de la escala para medir Perpetración de Ciberacoso*

Ítem	$M$	$Mdn$	$DE$	Asimetría	Curtosis
1. He enviado mensajes de texto ofensivos a alguien por Internet para herir a esa persona.	1.76	1	1.41	2.24	4.65
2. He dicho cosas ofensivas sobre alguien por internet para herir a esa persona.	1.61	1	1.27	2.67	7.29

Ítem	<i>M</i>	<i>Mdn</i>	<i>DE</i>	Asimetría	Curtosis
3. He publicado mensajes hirientes en Internet para dañar la reputación de alguien.	1.28	1	0.95	4.27	19.64
4. He intentado dañar a alguien enviando mensajes amenazantes por Internet.	1.27	1	0.98	4.38	19.79
5. He dicho cosas ofensivas sobre alguien a sus amigos en Internet para dañar sus relaciones.	1.26	1	0.91	4.49	21.87
6. Cuando alguien fue excluido de un grupo en línea del cual eras miembro, ¿te ocupaste de tus propios asuntos?	1.24	1	0.90	4.85	25.41
7. He enviado mensajes insultantes a alguien en Internet repetidamente.	1.50	1	1.25	3.03	9.04
8. He dicho cosas ofensivas sobre alguien en sitios web repetidamente para avergonzarlo.	1.29	1	0.99	4.23	18.75
9. He publicado en Internet fotos o videos vergonzosos de alguien en línea sin su permiso para dañar su reputación.	1.17	1	0.75	5.63	34.67
10. He publicado fotos o videos humillantes de alguien en Internet para avergonzarlo.	1.18	1	0.78	5.30	30.79
11. Nunca he enviado cosas sexualmente explícitas a alguien por Internet para avergonzarlo	1.13	1	0.66	6.06	40.6

Ítem	<i>M</i>	<i>Mdn</i>	<i>DE</i>	Asimetría	Curtosis
12. He molestado a alguien en Internet sobre su apariencia para dañarlo emocionalmente	1.24	1	0.90	4.71	123.34
13. He hecho bromas sexuales sobre alguien en Internet para dañar su reputación	1.17	1	0.75	5.63	34.67
14. He bloqueado a alguien en una sala de chat o mensajería para herir a esa persona.	1.49	1	1.10	3.15	11.10
15. He rechazado la solicitud de alguien para jugar juntos en Internet con la intención de hacerle daño.	1.40	1	1.06	3.44	12.86
16. He excluido a alguien de grupos de comunidad en Internet para hacer que se sienta mal.	1.27	1	0.82	4.46	23.70
17. He ignorado los comentarios de alguien en comunidades en Internet para avergonzarlo.	1.48	1	1.27	3.28	10.50

Los resultados del AFC indican que el modelo de medición de un factor se ajusta de forma adecuada a los datos ( $X^2=237.65$ ,  $gl=118$ ,  $p < .001$ ; CFI = .99; TLI = .99; SRMR = .06; RMSEA = .045, IC 90% [.036, .053]). Los pesos factoriales estandarizados fueron significativos ( $p < .001$ ) oscilando entre .60 y .92 (ver Tabla 18).

**Tabla 18**

*Pesos factoriales del modelo de un factor de primer orden para medir Perpetración a Ciberacoso*

Ítem	Factor único
1. He enviado mensajes de texto ofensivos a alguien por Internet para herir a esa persona.	.65
2. He dicho cosas ofensivas sobre alguien por internet para herir a esa persona.	.73
3. He publicado mensajes hirientes en Internet para dañar la reputación de alguien.	.89
4. He intentado dañar a alguien enviando mensajes amenazantes por Internet.	.92
5. He dicho cosas ofensivas sobre alguien a sus amigos en Internet para dañar sus relaciones.	.84
6. Cuando alguien fue excluido de un grupo en línea del cual eras miembro, ¿te ocupaste de tus propios asuntos?	.84
7. He enviado mensajes insultantes a alguien en Internet repetidamente.	.85
8. He dicho cosas ofensivas sobre alguien en sitios web repetidamente para avergonzarlo	.88
9. He publicado en Internet fotos o videos vergonzosos de alguien en línea sin su permiso para dañar su reputación.	.84
10. He publicado fotos o videos humillantes de alguien en Internet para avergonzarlo.	.81
11. Nunca he enviado cosas sexualmente explícitas a alguien por Internet para avergonzarlo	.87
12. He molestado a alguien en Internet sobre su apariencia para dañarlo emocionalmente.	.83
13. He hecho bromas sexuales sobre alguien en Internet para dañar su reputación.	.86
14. He bloqueado a alguien en una sala de chat o mensajería para herir a esa persona.	.68
15. He rechazado la solicitud de alguien para jugar juntos en Internet con la intención de hacerle daño.	.65
16. He excluido a alguien de grupos de comunidad en Internet para hacer que se sienta mal.	.79
17. He ignorado los comentarios de alguien en comunidades en Internet para avergonzarlo.	.60

*Nota.* Se reportan los pesos factoriales estandarizados.

Por último, los valores de Omega de McDonald ( $\omega$ ) indican una adecuada del nivel global del cuestionario (ver Tabla 19).

**Tabla 19**

*Fiabilidad de la escala para medir Perpetración de Ciberacoso*

Factor	$\omega$
--------	----------

Global	.92 IC 95% [.91,.93]
--------	----------------------

### 3.1.2 Análisis de descriptivos y correlacionales de las variables

Se calcularon las medias, las desviaciones estándar y las correlaciones de las variables globales incluidas en los modelos. En lo que respecta a la exposición a la violencia en la comunidad los participantes mostraron niveles relativamente bajos. En cuanto a la variable mediadora sensibilidad a la justicia, los estudiantes mostraron un nivel alto de sensibilidad a la justicia en contextos digitales como redes sociales o internet.

Por otra parte, respecto a la variable mediadora tríada de la luz los participantes reportaron niveles altos de rasgos asociados a la tríada de la luz (fe en la humanidad, humanismo y kantianismo). Además, los jóvenes reportaron niveles bajos de conductas en línea asociadas a la perpetración de ciberacoso.

Los análisis de correlación muestran que la exposición a la violencia en la comunidad se asocia de manera positiva y significativa de manera moderada con la perpetración de ciberacoso ( $r=.33$ ,  $p<.01$ ). En contraste, la sensibilidad a la justicia ( $r=-.26$ ,  $p<.01$ ) presenta una relación negativa de magnitud baja a moderada con la perpetración de ciberacoso, mientras que la tríada de la luz ( $r=-.18$ ,  $p<.01$ ) muestra una relación negativa de magnitud baja, lo que sugiere su papel como factores protectores. Por otro lado, la exposición a la violencia no muestra asociaciones significativas con la sensibilidad a la justicia ni con la tríada de la luz, lo que sugiere que estos rasgos operan de manera independiente de dicha exposición (ver Tabla 20).

#### Tabla 20

*Medias, desviaciones estándar y correlaciones de las variables del Modelo 1*

Variable	<i>M</i>	<i>DE</i>	1	2	3	4
1. EVC	1.82	0.67	--			
2. SJ	4.29	1.80	-01	--		

3. TL	4.72	1.49	.03	.52**	--	
4. PC	1.34	.68	.33**	-.26**	-.18**	--

*Nota:* EVC = exposición a la violencia en la comunidad, SJ = sensibilidad a la justicia, TL=

tríada de la luz, PC= ciberacoso.

\*\*  $p < .01$ .

### ***3.1.3 Análisis de mediación entre exposición a la violencia en la comunidad, sensibilidad a la justicia, tríada de la luz y ciberacoso***

Se realizó un análisis de mediación entre las variables observadas en el modelo 1. En cuanto a las relaciones directas, se encontró un efecto positivo y estadísticamente significativo de la exposición a la violencia en la comunidad sobre la perpetración de ciberacoso (entre la variable exposición a la violencia en la comunidad y perpetración de ciberacoso ( $B= .49$ ,  $EE=04$ ,  $p < .001$ , IC 95% [.4188, .5704]). Este resultado indica que mayores niveles de exposición a situaciones de violencia se asocian con un incremento en la frecuencia de conductas de ciberacoso.

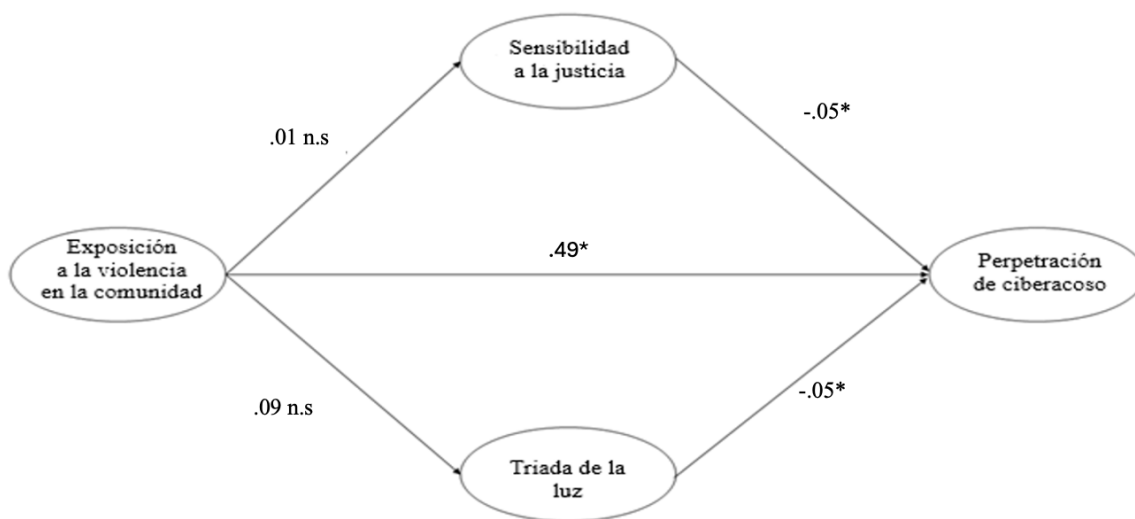
Respecto a las variables mediadoras, la exposición a la violencia en la comunidad no mostró efectos significativos sobre la sensibilidad a la justicia ( $B=.01$ ,  $EE=.12$ ,  $p=.96$ , IC 95% [-.2275, .2402]) ni sobre la tríada de la luz ( $B=.09$ ,  $EE=.10$ ,  $p=.36$ , IC 95% [-.1040, .2829]). Por su parte, se observaron efectos directos significativos de ambas variables mediadoras sobre la perpetración de ciberacoso. En específico, la sensibilidad a la justicia se asoció significativamente con el ciberacoso ( $B=-.05$ ,  $EE=.02$ ,  $p=.006$ , IC 95% [-.0799,-.0131]), mientras que la tríada de la luz también mostró una relación negativa significativa ( $B=-.05$ ,  $EE=.02$ ,  $p=.026$ , IC 95% [-.0863,-.0056]). Estos resultados sugieren que mayores niveles de sensibilidad a la justicia y rasgos asociados a la tríada de la luz se relacionan con una menor perpetración de ciberacoso (véase la Figura 10).

En relación con los efectos indirectos, no se encontraron efectos de mediación significativos. El efecto indirecto total no fue significativo ( $B=-.004$ , IC 95%  $[-.0225, .0112]$ ), ni tampoco los efectos indirectos específicos a través de la sensibilidad a la justicia ( $B=-.0003$ , IC 95%  $[-.0120, .0110]$ ) y la triada de la luz ( $B=-.0004$ , IC 95%  $[-.0163, .0040]$ ), dado que todos los intervalos de confianza incluyeron el cero.

Finalmente, el modelo explicó el 27.15% de la varianza en la perpetración de ciberacoso ( $R^2 = .27$ ), lo que indica una capacidad explicativa moderada.

### Figura 10

*Resultado del modelo de mediación entre exposición a la violencia la comunidad, sensibilidad a la justicia, triada de la luz y ciberacoso*



*Nota.* Se presentan coeficientes no estandarizados (B).  $*p < .05$ ,  $**p < .01$ ,  $***p < .001$ . n.s. = no significativo. Los efectos indirectos no fueron estadísticamente significativos (IC 95% incluye el cero).

## 3.2 Modelo 2

### 3.2.1 Propiedades Psicométricas

**3.1.1.1 Exposición a la violencia en la comunidad.** Las medias y medianas de los ítems sugieren niveles bajos de exposición a la violencia en la comunidad. Los valores de desviación estándar indican una variabilidad considerable en las respuestas, lo que sugiere diferencias importantes en la exposición a situaciones de violencia entre los participantes. Los resultados indican que la distribución de los ítems se aleja de la normalidad, ya que la mayoría presenta asimetría positiva (sesgo hacia la derecha) y valores elevados de curtosis, lo que sugiere distribuciones leptocúrticas (ver Tabla 21).

**Tabla 21**

*Análisis descriptivos de los ítems de la escala para medir exposición a la violencia en la comunidad*

Ítem	<i>M</i>	<i>Mdn</i>	<i>DE</i>	Asimetría	Curtosis
1. He visto que alguien es golpeado (a).	2.41	2	1.46	1.36	1.88
2. He visto que alguien es lastimado (a) gravemente.	1.96	2	1.21	1.75	3.72
3. He visto que le apuntan con un arma de fuego a alguien.	1.61	1	1.06	2.33	6.43
4. He tenido que correr a esconderme cuando algunas personas comenzaron a disparar	1.80	1	1.23	1.93	4.03
5. He visto que alguien lo (a) amenazan con un cuchillo o navaja.	1.48	1	0.94	2.65	8.75
6. He visto a alguien recibir un disparo.	1.31	1	0.79	3.56	15.82

Ítem	<i>M</i>	<i>Mdn</i>	<i>DE</i>	Asimetría	Curtosis
7. He visto a alguien ser atacado (a) con un cuchillo o navaja.	1.26	1	0.88	4.58	23.10
8. He visto a alguien ser asesinado.	1.25	1	0.82	4.34	21.64
9. Me han apuntado con un arma de fuego.	1.88	1	0.69	5.22	31.69
10. Me han disparado.	1.11	1	0.69	6.73	47.97
11. Me han amenazado con un cuchillo o navaja.	1.17	1	0.59	4.62	25.19
12. Me han atacado con un cuchillo o navaja.	1.14	1	0.71	6.32	42.57
13. Me han pegado.	2.09	2	1.42	1.76	3.11
14. Me han amenazado verbalmente.	2.26	2	1.50	1.43	1.76
15. Me han quitado mis pertenencias por la fuerza.	1.32	2	0.88	3.64	15.06
16. He escuchado de que algunas personas dañan intencionalmente una casa o negocio que no le pertenecía.	2.45	1	1.66	1.15	0.54
17. He escuchado que hay personas que roban en instituciones o comercios.	2.63	2	1.71	1.02	0.22
18. He escuchado sobre que alguien daña intencionalmente una casa o negocio que no le pertenecía.	2.54	2	1.77	1.14	0.37
19. He escuchado que existen personas que roban en instituciones o comercios.	3.12	3	1.97	0.61	0.81

Ítem	<i>M</i>	<i>Mdn</i>	<i>DE</i>	Asimetría	Curtosis
20. He sabido de personas que venden marihuana u otras drogas.	3.13	3	2.07	0.71	0.76
21. He sabido de personas que han sido lastimadas gravemente por alguien de la comunidad.	2.31	2	1.62	1.37	1.26
22. He sabido de peleas en que han participado varias personas de la comunidad.	2.32	2	1.62	1.40	1.20
23. Tengo conocimiento de personas a las cuales les han disparado o apuñalado.	2.12	1	1.57	1.67	2.22

Los resultados del AFC indican que el modelo de medición de tres dimensiones de primer orden se ajusta de forma adecuada a los datos ( $X^2 = 487.680$ ,  $gl = 164$ ,  $p < .001$ ; CFI = .95; TLI = .95; SRMR = .08; RMSEA = .062, IC 90% [.056, .069]). Se decidió eliminar los ítems 1, 13 y 15 ya que tenían pesos factoriales menores a .60. Los pesos factoriales estandarizados fueron significativos ( $p < .001$ ) oscilando entre .60 y .92 (ver Tabla 22).

### Tabla 22

*Pesos factoriales del modelo de tres factores de primer orden para medir exposición a la violencia en la comunidad*

Ítem	Indirecta	Directa	Vicaria
2. He visto que alguien es lastimado (a) gravemente.	.71		
3. He visto que le apuntan con un arma de fuego a alguien.	.70		
4. He tenido que correr a esconderme cuando algunas personas comenzaron a disparar	.61		
5. He visto que alguien lo (a) amenazan con un cuchillo o navaja.	.77		
6. He visto a alguien recibir un disparo.	.80		

Ítem	Indirecta	Directa	Vicaria
7. He visto a alguien ser atacado (a) con un cuchillo o navaja.	.81		
8. He visto a alguien ser asesinado.	.80		
9. Me han apuntado con un arma de fuego.		.91	
10. Me han disparado.		.92	
11. Me han amenazado con un cuchillo o navaja.		.76	
12. Me han atacado con un cuchillo o navaja.		.75	
14. Me han amenazado verbalmente.		.60	
16. He escuchado de que algunas personas dañan intencionalmente una casa o negocio que no le pertenecía.			.69
17. He escuchado que hay personas que roban en instituciones o comercios.			.70
18. He escuchado sobre que alguien daña intencionalmente una casa o negocio que no le pertenecía.			.65
19. He escuchado que existen personas que roban en instituciones o comercios.			.67
20. He sabido de personas que venden marihuana u otras drogas.			.63
21. He sabido de personas que han sido lastimadas gravemente por alguien de la comunidad.			.82
22. He sabido de peleas en que han participado varias personas de la comunidad.			.74
23. Tengo conocimiento de personas a las cuales les han disparado o apuñalado.			.73

*Nota.* Se reportan los pesos factoriales estandarizados.

Los valores de la varianza media extractada y la de la razón monorasgo-heterorasgo (HTMT) evidencia la presencia de validez convergente y discriminante respectivamente (ver Tabla 23).

### **Tabla 23**

*Varianza Media Extractada y de la Razón Monorasgo-Heterorasgo de Exposición a la Violencia en la Comunidad*

Factor	AVE	HTMT
Factor 1 Violencia Indirecta	.57	-
Factor 2 Violencia Directa	.62	.87
Factor 3 Violencia Vicaria	.50	.41

Por último, los valores de Omega de McDonald ( $\omega$ ) indican una adecuada fiabilidad de las subescalas y el nivel global del cuestionario (ver Tabla 24)

**Tabla 24**

*Fiabilidad de la escala para medir exposición a la violencia en la comunidad*

Factor	$\omega$
Factor 1 Violencia Indirecta	.82 IC 95% [.80, .85]
Factor 2 Violencia Directa	.62 IC 95% [.57, .67]
Factor 3 Violencia Vicaria	.88 IC 95% [.86, .89]
Global	.85 IC 95% [.83, .87]

**3.2.1.2 Sensibilidad a la justicia.** Las medias y medianas de los ítems sugieren, en general, niveles altos de sensibilidad a la justicia en entornos digitales. No obstante, los valores de desviación estándar evidencian una variabilidad considerable en las respuestas, lo que indica la presencia de diferencias importantes en las reacciones emocionales y valorativas de los participantes ante situaciones de injusticias en línea. Asimismo, los coeficientes de asimetría y curtosis muestran que la distribución de los ítems se aparta de la normalidad, predominando una asimetría negativa —indicativa de una concentración de respuestas en los valores altos de la escala— y los valores de curtosis negativos en la mayoría de los ítems, lo que sugiere distribuciones platicúrticas (ver Tabla 25).

**Tabla 25**

*Análisis descriptivos de los ítems de la escala para medir Sensibilidad a la Justicia*

Ítem	<i>M</i>	<i>Mdn</i>	<i>DE</i>	Asimetría	Curtosis
1. Me molesta cuando alguien es agredido en internet.	4.36	5	2.32	-0.28	-1.49
2. Me indigno cuando alguien es rechazado o excluido en redes sociales o	4.23	5	2.22	-0.21	-1.42

Ítem	<i>M</i>	<i>Mdn</i>	<i>DE</i>	Asimetría	Curtosis
videojuegos.					
3. Me resulta incómodo cuando alguien se aprovecha o engañar a otros en Internet.	4.68	5	2.28	-0.47	-1.31
4. Me siento mal cuando alguien es tratado menos amablemente que otros sin razón en Internet.	4.67	5	2.22	-0.47	-1.25
5. Me indigno cuando alguien es tratado mal en redes sociales o videojuegos	4.52	5	2.22	-0.40	-1.30
6. Me molesta cuando me comporto de forma inadecuada con otras personas en Internet.	4.14	4	2.18	-0.19	-1.36
7. Me siento mal cuando niego a alguien el reconocimiento que merece en una publicación o comentario en Internet.	4.04	4	2.23	-0.08	-1.46
8. Me disgusta sentir que me estoy aprovechando de alguien en Internet.	4.37	5	2.31	-0.31	1.45
9. Me siento mal cuando trato a alguien menos amablemente que a otros sin razón en Internet	3.50	3	2.21	0.30	1.36
10. Siento culpa cuando trato a alguien peor que a otros en Internet.	4.37	5	2.30	-0.32	1.44

Los resultados del AFC indican que el modelo de medición de dos factores se ajusta de forma adecuada a los datos ( $X^2=110.64$ ,  $gl=33$ ,  $p < .001$ ; CFI = .98; TLI = .98; SRMR = .031; RMSEA = .068 IC 90% [.054, .82]). Los pesos factoriales estandarizados fueron significativos ( $p < .001$ ) oscilando entre .63 y .88 (véase la Tabla 26).

**Tabla 26**

*Pesos factoriales del modelo de dos factores de primer orden para medir sensibilidad a la Justicia*

Ítem	Observador	Perpetrador
1. Me molesta cuando alguien es agredido en internet.	.82	
2. Me indigno cuando alguien es rechazado o excluido en redes sociales o videojuegos.	.78	
3. Me resulta incómodo cuando alguien se aprovecha o engañar a otros en Internet.	.83	
4. Me siento mal cuando alguien es tratado menos amablemente que otros sin razón en Internet.	.86	
5. Me indigno cuando alguien es tratado mal en redes sociales o videojuegos	.88	
6. Me molesta cuando me comporto de forma inadecuada con otras personas en Internet.		.76
7. Me siento mal cuando niego a alguien el reconocimiento que merece en una publicación o comentario en Internet.		.79
8. Me disgusta sentir que me estoy aprovechando de alguien en Internet		.84
9. Me siento mal cuando trato a alguien menos amablemente que a otros sin razón en Internet		.63
10. Siento culpa cuando trato a alguien peor que a otros en Internet.		.76

*Nota:* Se reportan los datos factoriales estandarizados.

Los valores de la varianza media extractada y la de la Razón Monorasgo-heterorasgo (HTMT) evidencia la presencia de validez convergente y discriminante respectivamente (véase la Tabla 27).

**Tabla 27**

*Varianza media extractada y razón monorasgo-heterorasgo del factor de la escala para medir sensibilidad a la justicia*

Factor	AVE	HMTM
Factor 1 Observador	.70	-
Factor 2 Perpetrador	.58	.78

Por último, los valores de Omega de McDonald ( $\omega$ ) indican una adecuada fiabilidad de las subescalas y el nivel global del cuestionario (ver Tabla 28).

**Tabla 28**

*Fiabilidad de la escala para medir Sensibilidad a la Justicia*

Factor	$\omega$
Factor 1 Observador	.93 IC 95% [.93, .94]
Factor 2 Perpetrador	.88 IC 95% [.86, .89]
Global	.93 IC 95% [.93, .94]

**3.2.1.3 Tríada oscura.** Las medias y medianas de los ítems sugieren, en general, niveles bajos a moderados de rasgos asociados a la tríada oscura. No obstante, los valores de desviación estándar evidencian una variabilidad considerable en las respuestas, lo que indica diferencias importantes en la presencia de rasgos como manipulación, insensibilidad y búsqueda de estatus entre los participantes. Asimismo, los coeficientes de asimetría y curtosis muestran que la distribución de los ítems se aparta de la normalidad, predominando una asimetría positiva —indicativa de una concentración de respuestas a los valores bajos de la escala— y valores de curtosis cercanos a cero o negativos en varios ítems, lo que sugiere distribuciones relativamente platicúrticas (ver Tabla 29).

**Tabla 29**

*Análisis descriptivos de los ítems de la escala para medir tríada oscura*

Ítems	$M$	$Mdn$	$DE$	Asimetría	Curtosis
1. Tiendo a manipular a otros para salirme con la mía.	2.38	1	1.90	1.26	0.36
2. He engañado a mis compañeros o mentido para salirme con la mía.	2.34	1	1.85	1.28	0.42
3. Alguna vez le he dicho cosas bonitas a alguien para	2.86	2	2.00	0.74	-0.81

Ítems	<i>M</i>	<i>Mdn</i>	<i>DE</i>	Asimetría	Curtosis
obtener lo que quiero.					
4. Tiendo a aprovecharme de otros para mis propios fines.	2.13	1	1.70	1.52	1.28
5. Tiendo a carecer de remordimientos.	2.67	1	2.03	0.93	-0.50
6. A veces hago cosas sin preocuparme si están bien o mal.	2.85	2	1.90	0.76	-0.56
7. Tiendo a no preocuparme por los sentimientos de los demás.	2.58	2	1.91	0.99	-0.25
8. A veces digo cosas burlonas o negativas sobre otros.	2.77	2	1.95	0.83	-0.54
9. Tiendo a querer que otros me admiren.	3.08	2.5	2.08	0.59	-0.98
10. Tiendo a querer que otros me presten atención.	2.90	2	2.03	0.70	-0.81
11. A veces busco ser popular o que me traten de manera especial.	2.13	1	1.65	1.51	1.34
12. Tiendo a buscar que otros me hagan favores.	2.72	2	1.87	0.92	-0.27

Los resultados del AFC indican que el modelo de medición de tres factores se ajusta de forma adecuada a los datos ( $X^2=183.18$ ,  $gl = 50$ ,  $p < .001$ ; CFI = .97; TLI = .96; SRMR = .04; RMSEA = .072, IC 90% [.06, .08]). Los pesos factoriales fueron significativos ( $p < .001$ ) oscilando entre .62 y .86 (véase la Tabla 30).

### Tabla 30

*Pesos factoriales del modelo de tres factores de primer orden para medir tríada oscura*

Ítems	Maquiavelismo	Psicopatía	Narcisismo
-------	---------------	------------	------------

Ítems	Maquiavelismo	Psicopatía	Narcisismo
1. Tiendo a manipular a otros para salirme con la mía.	.76		
2. He engañado a mis compañeros o mentido para salirme con la mía.	.81		
3. Alguna vez le he dicho cosas bonitas a alguien para obtener lo que quiero.	.75		
4. Tiendo a aprovecharme de otros para mis propios fines.	.83		
5. Tiendo a carecer de remordimientos		.69	
6. A veces hago cosas sin preocuparme si están bien o mal		.62	
7. Tiendo a no preocuparme por los sentimientos de los demás.		.69	
8. A veces digo cosas burlonas o negativas sobre otros		.75	
9. Tiendo a querer que otros me admiren.			.86
10. Tiendo a querer que otros me presten atención.			.75
11. A veces busco ser popular o que me traten de manera especial.			.62
12. Tiendo a buscar que otros me hagan favores.			.76

*Nota.* Se reportan los pesos factoriales estandarizados.

Los valores de la varianza media extractada y la de la razón monorasgo-heterorasgo (HTMT) evidencia la presencia de validez convergente y discriminante respectivamente (ver la Tabla 31).

### **Tabla 31**

*Varianza media extractada y razón monorasgo-heterorasgo de los tres factores de la escala para medir tríada oscura*

Factor	AVE	HMTM
Factor 1 Maquiavelismo	.62	
Factor 2 Psicopatía	.48	.75
Factor 3 Narcisismo	.57	.69

Por último, los valores de Omega de McDonald ( $\omega$ ) indican una adecuada fiabilidad de las subescalas y el nivel global del cuestionario (ver Tabla 32).

**Tabla 32***Fiabilidad de la escala para medir tríada oscura*

Factor	$\omega$
Factor 1 Maquiavelismo	.85 IC 95% [.83, .87]
Factor 2 Psicopatía	.76 IC 95% [.72, .79]
Factor 3 Narcisismo	.79 IC 95% [.77, .82]
Global	.88 IC 95% [.87, .90]

**3.2.1.4 Ciudadanía digital.** Las medias y medianas de los ítems sugieren que los participantes reportan un nivel medio-altos de elementos de la ciudadanía digital en puntuaciones más elevadas en conductas relacionadas con el respeto en la interacción en entornos digitales, y niveles moderados en prácticas de participación cívica y diversidad en línea. No obstante, los valores de desviación estándar evidencian una variabilidad considerable en las respuestas, lo que indica diferencias importantes en la frecuencia con la que los participantes manifiestan conductas prosociales digitales. Asimismo, los coeficientes de asimetría y curtosis muestran que la distribución de los ítems se aparta de la normalidad, observándose tanto asimetría negativa en los ítems asociados al respeto en línea como asimetría positiva en aquellos vinculados con la participación cívica y la diversidad, lo que sugiere menor frecuencia de estas prácticas. En general, los valores de curtosis negativa indican distribuciones platicúrticas (ver Tabla 33).

**Tabla 33***Análisis descriptivos de los ítems de la escala para medir Ciudadanía Digital*

Ítem	<i>M</i>	<i>Mdn</i>	<i>DE</i>	Asimetría	Curtosis
1. Cuando discuto en internet, tengo cuidado con lo que digo para no ser hiriente.	4.04	4	2.34	0.02	-1.53

---

2. Cuando comparto fotos de otras personas en internet, evito hacerlas sentir mal o meterlas en problemas	4.23	5	2.56	-0.13	-1.71
3. Me gusta estar en sitios de internet donde la gente se trata con respeto	5.13	7	2.25	-0.72	-1.07
4. Me aseguro de que lo que publico en internet no me cause arrepentimiento después.	5.29	7	2.22	-0.92	-0.74
5. Evito meterme en discusiones y conversaciones ofensivas en internet.	5.16	7	2.31	-0.80	-1.00
6. Cuido como me expreso en internet para que no haya malentendidos.	5.36	7	2.12	-1.00	-0.47
12. He usado internet para apoyar actividades de ayuda a personas necesitadas en mi comunidad.	3.22	2	2.23	0.58	-1.12
13. He usado internet para compartir información útil con mis compañeros de escuela u otras personas en mi comunidad.	3.96	4	2.22	-0.09	-1.41
14. He usado internet para hablar a favor de programas para proteger el medio ambiente en mi comunidad o escuela.	2.95	2.0	2.10	0.79	-0.72
15. En redes sociales me comunico con personas de diferentes cultura e idea a la mía.	3.40	3.0	2.22	0.45	-1.26
16. En redes sociales tengo amigos con diferentes situaciones económicas.	4.21	4.0	2.19	0.09	-1.38

---

17. En redes sociales hablo con personas que tienen alguna discapacidad.	2.91	2.0	2.19	0.84	-0.77
18. En redes sociales tengo amigos que practican diferentes religiones.	3.43	3.0	2.27	0.44	-1.31
19. En redes sociales tengo amigos con diferentes niveles de educación.	4.07	4.0	2.19	0.00	-1.37
20. En internet visito canales con diferentes opiniones.	3.60	3.0	2.26	0.30	-1.37
21. En internet tengo amigos que se identifican con identidades u orientaciones sexuales diferentes	3.78	4.0	2.39	0.17	-1.54

Los resultados del AFC indican que el modelo de medición de tres factores se ajusta de forma adecuada a los datos ( $X^2=648.85$ ,  $gl=184$ ,  $p < .001$ ; CFI = .96; TLI = .95; SRMR = .05; RMSEA = .07, IC 90% [.065, .076]). Los pesos factoriales estandarizados fueron significativos ( $p < .001$ ) oscilando entre .60 y .90 (ver la Tabla 36).

**Tabla 34**

*Pesos factoriales del modelo de tres factores de primer orden para medir Ciudadanía Digital*

Ítem	Ética en la interacción en línea	Participación cívica	Aceptación de la diversidad
1. Cuando discuto en internet, tengo cuidado con lo que digo para no ser hiriente.	.60		
2. Cuando comparto fotos de otras personas en internet, evito hacerlas sentir mal o meterlas en problemas.	.60		
3. Me gusta estar en sitios de internet donde la gente se trata con respeto.	.82		
4. Me aseguro de que lo que publico en internet no me cause arrepentimiento	.83		

Ítem	Ética en la interacción en línea	Participación cívica	Aceptación de la diversidad
después.			
5. Evito meterme en discusiones y conversaciones ofensivas en internet.	.82		
6. Cuido como me expreso en internet para que no haya malentendidos.	.90		
7. Respeto las opiniones de los demás en internet, aunque no estén de acuerdo con la mía.	.81		
8. He usado internet para ayudar a mi escuela o comunidad de alguna forma		.76	
9. He usado internet para ayudar a otros compañeros u otras personas.		.77	
10. He usado internet para compartir información sobre personas desaparecidas		.76	
11. He usado internet para crear conciencia sobre problemas en mi ciudad o pueblo.		.85	
12. He usado internet para apoyar actividades de ayuda a personas necesitadas en mi comunidad.		.86	
13. He usado internet para compartir información útil con mis compañeros de escuela u otras personas en mi comunidad.		.80	
14. He usado internet para hablar a favor de programas para proteger el medio ambiente en mi comunidad o escuela.		.80	
15. En redes sociales me comunico con personas de diferentes cultura e idea a la mía.			.71
16. En redes sociales tengo amigos con diferentes situaciones económicas			.81
17. En redes sociales hablo con personas que tienen alguna discapacidad.			.80
18. En redes sociales tengo amigos que practican diferentes religiones.			.84
19. En redes sociales tengo amigos con diferentes niveles de educación.			.83
20. En internet visito canales con diferentes opiniones.			.73
21. En internet tengo amigos que se identifican con identidades u orientaciones sexuales diferentes.			.071

*Nota.* Se reportan los pesos factoriales estandarizados.

Los valores de la varianza media extractada y la de la razón monorrasgo-heterorrasgo (HTMT) evidencia la presencia de validez convergente y discriminante respectivamente (ver la Tabla 35).

**Tabla 35**

*Varianza media extractada y razón monorrasgo-heterorrasgo del factor de la escala para medir ciudadanía digital*

Factor	AVE	HMTM
Factor 1 Ética en la interacción en línea	.60	-
Factor 2 Participación cívica	.65	.43
Factor 3 Aceptación a la diversidad	.61	.62

Por último, los valores de Omega de McDonald ( $\omega$ ) indican una adecuada fiabilidad de las subescalas y el nivel global del cuestionario (ver la Tabla 34)

**Tabla 36**

*Fiabilidad de la escala para medir ciudadanía digital*

Factor	$\omega$
Factor 1 Ética en la interacción en línea	.88 IC 95% [.86, .89]
Factor 2 Participación cívica	.90 IC 95% [.89, .91]
Factor 3 Aceptación a la diversidad	.88 IC 95% [.87,.90]
Global	.91 IC 95% [.90,.92]

### 3.2.2 Análisis de descriptivos y correlacionales de variables

Se calcularon medias, desviación estándar y correlacionales de las variables en análisis. En términos generales, las medias indican que los participantes reportan niveles bajos de exposición a la violencia en la comunidad, lo que sugiere que han presenciado, vivido o escuchado este tipo de situaciones de manera ocasional. En cuanto a la sensibilidad a la justicia,

los participantes se ubican en niveles moderados, reflejando que tienden a manifestar cierto grado de acuerdo con experimentar malestar ante situaciones de injusticia en entornos digitales. Respecto a la tríada oscura, los resultados indican niveles bajos a moderados, lo que sugiere una baja presencia de rasgos asociados a la manipulación interpersonal, baja empatía y orientación egocéntrica. Por su parte, la ciudadanía digital presenta niveles moderados a altos, lo que indica una tendencia hacia conductas prosociales en línea de parte de los participantes.

En cuanto a las relaciones entre variables, se observó que la exposición a la violencia en la comunidad se asocia de manera positiva y significativa con la tríada oscura ( $r=.18$ ,  $p<.01$ ) lo que corresponde a una relación de magnitud baja, y con la ciudadanía digital ( $r=.14$ ,  $p<.01$ ), también de magnitud baja. Asimismo, la sensibilidad a la justicia muestra una relación positiva y significativa con la ciudadanía digital ( $r=.48$ ,  $p<.01$ ), de magnitud moderada-alta, lo que sugiere una asociación relevante entre disposiciones morales y conductas prosociales en entornos digitales. Por otro lado, no se observaron asociaciones significativas entre la exposición a la violencia en la comunidad y la sensibilidad a la justicia ( $r=.01$ ), ni entre la tríada oscura y la ciudadanía digital ( $r=.03$ ) (ver Tabla 35).

**Tabla 37**

*Medias, desviaciones estándar y correlaciones de las variables del Modelo 2*

Variable	<i>M</i>	<i>DE</i>	1	2	3	4
1. EVC	1.82	0.67	--			
2. SJ	4.29	1.80	-.01	-		
3. TO	2.62	1.27	.18**	.02	-	
4. CD	4.03	1.39	.14**	.48**	.03	-

*Nota.* EVC = exposición a la violencia en la comunidad; SJ = sensibilidad a la justicia; TO = tríada oscura; CD= ciudadanía digital

\*\* $p < .01$ .

### ***3.2.3 Análisis de mediación de las variables exposición a la violencia en la comunidad, sensibilidad a la justicia, tríada oscura y ciudadanía digital***

Se realizó un análisis de mediación entre las variables observadas en el modelo 2. En cuanto a las relaciones directas, se encontró un efecto positivo y estadísticamente significativo de la exposición a la violencia en la comunidad sobre la ciudadanía digital ( $B=.32$ ,  $E=.08$ ,  $p=.001$ ,  $IC\ 95\% [.1616, .4773]$ ). Este resultado indica que mayores niveles de exposición a la violencia se asocian con una mayor frecuencia de conductas ligadas a la ciudadanía digital en los participantes.

Respecto a las variables mediadoras, la exposición a la violencia a la comunidad no mostró un efecto significativo sobre la sensibilidad a la justicia ( $B=.01$ ,  $E=.12$ ,  $p=.96$ ,  $IC\ 95\% [-.2275, .2402]$ ). Sin embargo, sí se observó un efecto positivo y significativo sobre la tríada oscura ( $B=.38$ ,  $E=.08$ ,  $p < .001$ ,  $IC\ 95\% [.2168, .5406]$ ), lo que sugiere que mayores niveles de exposición a la violencia en la comunidad se asocian con una mayor presencia de rasgos vinculados con manipulación, baja empatía y orientación egocéntrica.

Por su parte, se encontró que la sensibilidad a la justicia presenta un efecto positivo y significativo sobre la ciudadanía digital ( $B=.38$ ,  $E=.03$ ,  $p < .001$ ,  $IC\ 95\% [.3219, .4347]$ ), lo que indica que mayores niveles de sensibilidad a la justicia se asocian con una mayor manifestación de conductas de ciudadanía digital. En contraste, la tríada oscura no mostró un efecto significativo sobre la ciudadanía digital ( $B=.02$ ,  $E=.04$ ,  $p=.68$ ,  $IC\ 95\% [-.1007, .0661]$ ).

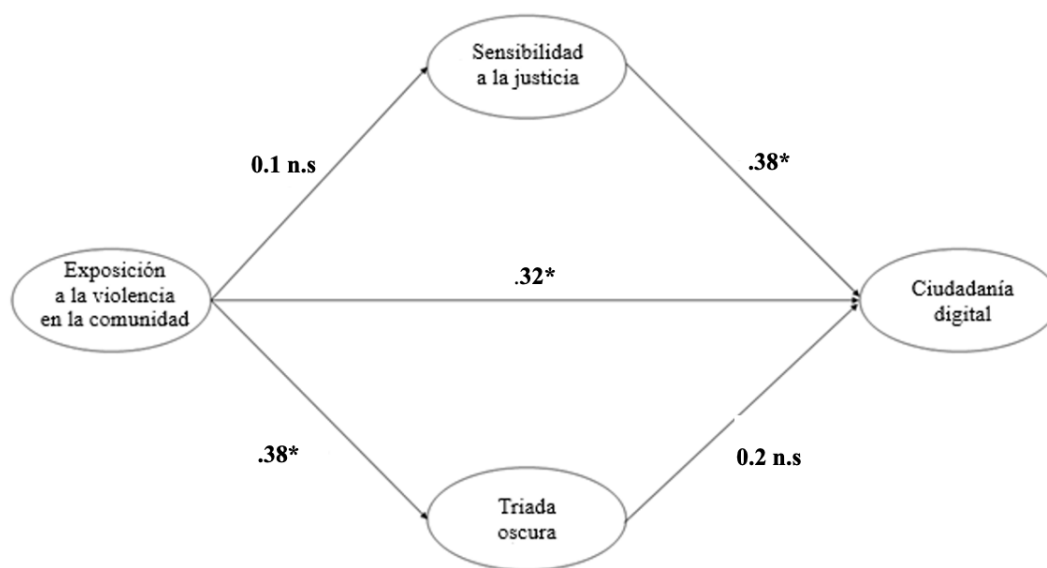
En relación con los efectos indirectos, no se encontraron efectos de mediación significativos. El efecto indirecto total no fue significativo ( $B=.004$ ,  $IC\ 95\% [-.0937, .0857]$ ), ni tampoco los efectos indirectos específicos a través de la sensibilidad a la justicia ( $B=.002$ ,  $IC$

95% [-.0800, .09]) y la triada oscura ( $B=.007$  IC 95% [-.0429, .0276]), dado que todos los intervalos de confianza incluyeron el cero.

Finalmente, el modelo explicó el 26.55% de la varianza en la ciudadanía digital ( $R^2 = .27$ ), lo que indica una capacidad explicativa moderada.

### Figura 11

#### *Análisis de mediación de Modelo 2*



*Nota.* Se presentan coeficientes no estandarizados ( $b$ ).  $*p < .05$ ,  $**p < .01$ ,  $***p < .001$ . n.s. = no significativo. Los efectos indirectos no fueron estadísticamente significativos (IC 95% incluye el cero).

## CAPÍTULO 4. Discusión

### 4.1. Propiedades psicométricas de los instrumentos

El primer objetivo del estudio consistió en analizar la evidencia de validez y fiabilidad de las escalas utilizadas. Los análisis factoriales confirmatorios mostraron que todos los instrumentos presentan una estructura interna adecuada, con índices de ajuste que cumplen los

criterios establecidos ( $CFI$  y  $TLI \geq .95$ ;  $SRMR$  y  $RMSEA \leq .08$ ). Los valores de varianza media extractada ( $AVE$ ) superaron el umbral de .50 en la mayoría de los factores, respaldando la validez convergente. La validez discriminante, evaluada mediante HTMT, arrojó valores inferiores a .85, indicando que los factores representan constructos distintos. Finalmente, los coeficientes omegas de McDonald fueron superiores a .70 en todas las escalas, confirmando una fiabilidad adecuada.

Estos hallazgos tienen dos implicaciones principales. Primero, proporcionan evidencia psicométrica sólida para el uso de estos instrumentos en adolescentes mexicanos, lo que resulta en una contribución metodológica relevante para futuras investigaciones en la región. Segundo, confirman que los constructos teóricos centrales del estudio —exposición a la violencia en la comunidad, sensibilidad a la justicia, tríada de la luz, tríada oscura, perpetración de ciberacoso y ciudadanía digital pueden medirse de manera válida y fiable, sentando las bases para la prueba de los modelos de mediación propuestos.

## **4.2. Modelo 1: Exposición a la violencia en la comunidad, sensibilidad a la justicia, tríada de la luz y ciberacoso**

### ***4.2.1. Relación directa: Exposición a la violencia en la comunidad y perpetración de ciberacoso (H1a)***

Los hallazgos del Modelo 1 se interpretan a continuación considerando el modelo conceptual integrador propuesto en el Capítulo 1 (ver Figura 7). Dicho modelo postula que la relación entre la exposición a la violencia comunitaria y la conducta digital está mediada por el *mindware moral* (Tríada Oscura, Tríada de la Luz, Sensibilidad a la Justicia) y modulada por procesos metacognitivos (*Feeling of Rightness*) y reflexivos (Tipo 2). El presente estudio se

centró en la evaluación empírica de los componentes del mindware. Por tanto, la discusión de los resultados considera esta arquitectura cognitiva como marco interpretativo, reconociendo el papel teórico —aunque no medido— de los procesos intuitivos y reflexivos en la secuencia que vincula contexto, disposiciones y conducta.

Los resultados aportan evidencia que respalda una relación directa y positiva entre la exposición a la violencia en la comunidad y la perpetración de ciberacoso, lo cual es consistente con la hipótesis H1a.

Este resultado coincide con estudios previos que documentan una asociación positiva entre violencia contextual y conductas agresivas en línea (Davis et al., 2020; Khoury-Kassabri et al., 2019; González et al., 2019). Desde el Modelo Tripartito de Stanovich (2011, 2018), la exposición a la violencia opera como un *estimulador cristalizado*: al internalizarse en la Mente Autónoma, normaliza la agresión y favorece respuestas automáticas de hostilidad (procesamiento Tipo 1) que, en ausencia de intervención reflexiva (Tipo 2), se traducen en ciberacoso.

#### ***4.2.2. Relación Directa: Sensibilidad a la justicia y perpetración de ciberacoso (H1b)***

Se confirmó la hipótesis H1b: existe una relación directa y negativa entre la sensibilidad a la justicia y la perpetración de ciberacoso.

El hallazgo es coherente con estudios que vinculan la sensibilidad a la justicia con menores niveles de agresión en línea (Park, 2018; So & Kim, 2021) y con investigaciones que muestran que variables como la empatía y las creencias en un mundo justo actúan como factores protectores frente al ciberacoso (Donat et al., 2023). En términos del modelo teórico, la sensibilidad a la justicia constituye un *inhibidor cristalizado*: las normas internalizadas de equidad, almacenadas en la Mente Autónoma, generan respuestas automáticas de rechazo ante la

posibilidad de dañar a otros, promoviendo la activación de procesos reflexivos (Tipo 2) y la inhibición de conductas antisociales (Baumert & Schmitt, 2016; Straub & Bondü, 2023).

#### **4.2.3. Relación directa: Tríada de la luz y perpetración de ciberacoso (H1c)**

El análisis confirmó la hipótesis H1c: existe una relación directa y negativa entre la Tríada de la Luz y la perpetración de ciberacoso.

Aunque la evidencia que relaciona directamente la tríada de la luz con el ciberacoso es escasa, estos resultados son coherentes con estudios que asocian rasgos prosociales (empatía, identidad moral, creencia en la bondad humana) con menores niveles de agresión en línea (Benítez-Sillero et al., 2024; Mohamed et al., 2025). La tríada de la luz —humanismo, kantianismo y fe en la humanidad— constituye otro *inhibidor cristalizado* que facilita la activación del sistema reflexivo (Tipo 2), guiado por principios éticos, contrarrestando las respuestas automáticas de agresión (Kaufman et al., 2019; Uçar et al., 2023).

#### **4.2.4. Relación indirecta: Efecto mediador de la sensibilidad a la justicia (H1d)**

La sensibilidad a la justicia no medió la relación entre la exposición a la violencia en la comunidad y la perpetración de ciberacoso, refutando la hipótesis H1d.

Esta ausencia de mediación podría explicarse por procesos de desensibilización a la violencia en contextos de exposición crónica, que disminuirían la reactividad emocional y moral necesaria para que la sensibilidad a la justicia actúe como amortiguador (Fowler et al., 2009). En términos del Modelo Tripartito, la exposición prolongada a la violencia podría contaminar el *mindware*, debilitando la influencia de los inhibidores cristalizados y permitiendo que el efecto directo del entorno hostil prevalezca sobre la conducta (Stanovich, 2018).

Esta ausencia de mediación, examinada desde el modelo integrador (Figura 7), sugiere que en contextos de violencia reiterada el efecto directo del entorno sobre la conducta podría

prevalecer sobre los mecanismos de regulación moral individual. Una posible explicación es que la exposición prolongada a la violencia contamine el mindware hasta el punto de que las respuestas intuitivas (Tipo 1) se automaticen y la sensibilidad a la justicia no logre modularlas, incluso antes de que los procesos metacognitivos (*Feeling of Rightness*) puedan activar la reflexión (Tipo 2).

#### **4.2.5. Relación indirecta: Efecto mediador de la tríada de la luz (H1e)**

La tríada de la luz tampoco mostró un efecto mediador significativo, refutando la hipótesis H1e. Al igual que en el caso anterior, la exposición crónica a la violencia podría anular la capacidad de los inhibidores cristalizados para mediar la relación, prevaleciendo el efecto directo del contexto. Esto sugiere que, aunque la tríada de la luz tiene un efecto protector directo sobre el ciberacoso, su influencia no es suficiente para contrarrestar el impacto de la violencia comunitaria cuando esta es intensa y continuada.

Desde el modelo integrador, esta ausencia de mediación refuerza la noción de primacía contextual: en entornos altamente violentos, el impacto directo del ambiente sobre la conducta puede ser tan poderoso que los mecanismos individuales de regulación moral no logran operar como mediadores, sino solo como factores de riesgo o protección directos.

### **4.3. Modelo 2: Exposición a la violencia en la comunidad, sensibilidad a la justicia, tríada oscura y ciudadanía digital**

#### **4.3.1. Relación directa: Exposición a la violencia en la comunidad y ciudadanía digital (H2a)**

El hallazgo contrario a la hipótesis planteada (H2a) fue la relación positiva y estadísticamente significativa entre la exposición a la violencia en la comunidad y la ciudadanía digital, contradiciendo la hipótesis H2a que planteaba una relación negativa. Este resultado plantea una posibilidad interpretativa que merece explorarse en futuros estudios. Desde la Teoría

de los dos Procesos, es posible que la exposición a la violencia no solo active respuestas automáticas de agresión (Tipo 1), sino que también pueda motivar, en algunos adolescentes, procesos reflexivos (Tipo 2) orientados a la construcción de entornos virtuales más seguros como forma de distanciamiento simbólico de la violencia presencial. Este fenómeno podría entenderse como una adaptación positiva o compensación moral en contextos extremos, aunque su carácter marginal sugiere que se trata de un fenómeno secundario frente al peso de otros predictores.

#### **4.3.2. Relación Directa: Sensibilidad a la justicia y ciudadanía digital (H2b)**

Se encontró evidencia que apoya la hipótesis H2b: existe una relación positiva y significativa entre la sensibilidad a la justicia y la ciudadanía digital. Este efecto grande confirma que la sensibilidad a la justicia es un predictor sustancial de la ciudadanía digital.

Este hallazgo es coherente con la literatura que vincula la sensibilidad a la justicia con conductas prosociales como la solidaridad y el altruismo (Straub & Bondü, 2023; Wolf et al., 2024; Zhu & Liu, 2024). Extiende el ámbito de acción de este *inhibidor cristalizado* al entorno virtual, mostrando que los adolescentes que perciben y reaccionan negativamente ante las injusticias tienden a traducir esta disposición en conductas de respeto, participación cívica y valoración de la diversidad en línea. Desde el Modelo Tripartito, la sensibilidad a la justicia, como parte del *mindware* de calidad, promueve la activación de la Mente Reflexiva y facilita la triple condición de racionalidad epistémica (Stanovich, 2011, 2018).

#### **4.3.3. Relación directa: Tríada oscura y ciudadanía digital (H2c)**

No se encontró una relación significativa entre la Tríada Oscura y la ciudadanía digital, refutando la hipótesis H2c. El coeficiente, cercano a cero y no significativo, confirma la ausencia de relación. Este resultado sugiere que la presencia de rasgos de personalidad antisociales (narcisismo, maquiavelismo, psicopatía) no implica necesariamente una disminución de las

conductas prosociales en línea. Es posible que la ciudadanía digital esté más determinada por factores contextuales —prácticas parentales, cultura escolar, alfabetización digital— que por perfiles de personalidad oscura (Jones et al., 2024; Lee et al., 2023; Morales-Álvarez et al., 2025). En términos del modelo teórico, aunque la Tríada Oscura opera como un estimulador cristalizado de conductas antisociales (Muris et al., 2017; Campos et al., 2022), su influencia no se extiende de manera significativa a la inhibición de conductas prosociales, lo que sugiere que estos procesos son relativamente independientes.

#### ***4.3.4. Relación Indirecta: Efecto mediador de la sensibilidad a la justicia (H2d)***

La sensibilidad a la justicia no medió la relación entre la exposición a la violencia en la comunidad y la ciudadanía digital, refutando la hipótesis H2d. Al igual que en el Modelo 1, la exposición crónica a la violencia podría ejercer un peso contextual mayor que los atributos psicológicos individuales, impidiendo que la sensibilidad a la justicia actúe como mediadora.

Interpretado desde el modelo integrador, este resultado sugiere que, si bien la sensibilidad a la justicia es un predictor directo relevante de la ciudadanía digital (efecto grande), su capacidad para transmitir el efecto del contexto violento se ve anulada por la fuerza del entorno. La modulación del *Feeling of Rightness* (FOR) por parte del mindware podría estar siendo "sobrescrita" por la exposición directa a la violencia, activando respuestas automáticas que no pasan por el filtro de la reflexión moral.

#### ***4.3.5. Relación indirecta: Efecto mediador de la tríada oscura (H2e)***

La Tríada Oscura no medió la relación entre la exposición a la violencia en la comunidad y la ciudadanía digital, refutando la hipótesis H2e. Este resultado concuerda con la falta de relación directa entre tríada oscura y ciudadanía digital, reforzando la idea de que las conductas

prosociales en línea están más vinculadas a factores morales positivos que a la ausencia de rasgos oscuros.

En términos del modelo integrador, este hallazgo es consistente con la proposición de especificidad funcional: los estimuladores cristalizados (tríada oscura) activan preferentemente respuestas intuitivas de tipo antisocial, pero no inhiben necesariamente las conductas prosociales, que parecen depender de vías motivacionales independientes mediadas por los inhibidores cristalizados (sensibilidad a la justicia, Tríada de la Luz) y por procesos reflexivos.

#### 4.4. Implicaciones Teóricas

Los hallazgos de este estudio permiten derivar tres proposiciones teóricas que sintetizan sus principales contribuciones y articulan, de manera integrada, la relación entre contexto social, disposiciones morales y conducta digital en la adolescencia.

**Primera proposición: especificidad funcional.** Los factores que impulsan las conductas antisociales en línea no son los mismos que promueven las prosociales, y ambos tipos de comportamiento operan a través de vías motivacionales relativamente independientes. La exposición a la violencia en la comunidad se configuró como un estímulo contextual que predice directamente la perpetración de ciberacoso ( $B = .49$ ), lo que respalda su conceptualización como *estimulador cristalizado* en términos del Modelo Tripartito (Stanovich, 2011, 2018): la internalización de normas implícitas de agresión en la Mente Autónoma favorece respuestas automáticas de hostilidad. Por su parte, la sensibilidad a la justicia y la Tríada de la Luz —ambos inhibidores cristalizados— mostraron relaciones directas negativas con el ciberacoso y positivas con la ciudadanía digital, especialmente la sensibilidad a la justicia. Este patrón sugiere que reducir la agresión digital y fomentar la prosocialidad en línea requieren estrategias diferenciadas: unas orientadas a mitigar la influencia del contexto violento y otras dirigidas a

fortalecer disposiciones morales específicas. La ausencia de efectos de mediación refuerza esta interpretación: el entorno no actúa principalmente erosionando o potenciando dichas disposiciones, sino que ejerce un impacto directo sobre la conducta, mientras que las disposiciones operan como factores de riesgo o protección igualmente directos, pero relativamente aislados del contexto en su origen.

**Segunda proposición: disociación disposicional.** Los rasgos de personalidad asociados con la Tríada Oscura y la Tríada de la Luz no constituyen polos opuestos de un mismo continuo, sino dimensiones relativamente autónomas que pueden coexistir en un mismo individuo. La Tríada Oscura se asoció significativamente con el ciberacoso, pero no mostró relación con la ciudadanía digital; inversamente, la tríada de la luz se vinculó de manera positiva con la ciudadanía digital y negativa con el ciberacoso, con un patrón más fuerte hacia lo prosocial. Esta disociación funcional es coherente con modelos duales que postulan sistemas motivacionales separados —uno orientado a la explotación o agresión y otro orientado a la cooperación y la ayuda— cuya activación depende tanto de las características del individuo como del contexto (Greene, 2014; Huang et al., 2021). En términos del Modelo Tripartito, esto sugiere que los estimuladores cristalizados (Tríada Oscura) activan preferentemente respuestas intuitivas de tipo antisocial, pero no inhiben necesariamente las conductas prosociales, que parecen depender de vías independientes mediadas por inhibidores cristalizados (sensibilidad a la justicia, Tríada de la Luz) y, probablemente, por procesos reflexivos de nivel superior.

**Tercera proposición: primacía contextual en contextos extremos.** En entornos caracterizados por altos niveles de violencia comunitaria crónica, el contexto puede ejercer una influencia tan poderosa que anula la capacidad de las disposiciones individuales para actuar como mediadoras entre el ambiente y la conducta. La ausencia de efectos de mediación —tanto

para la sensibilidad a la justicia como para la Tríada de la Luz en el modelo de ciberacoso, y para ambas variables en el modelo de ciudadanía digital— sugiere que la exposición prolongada a la violencia contamina el *mindware* (Stanovich, 2018), desensibilizando los mecanismos morales que normalmente actuarían como inhibidores de la agresión o impulsores de la prosocialidad. Como resultado, la influencia del entorno se impone directamente sobre la conducta, sin pasar por el filtro de las disposiciones individuales. Este hallazgo matiza el alcance de los modelos centrados exclusivamente en variables personales y subraya la necesidad de incorporar el peso del contexto social, especialmente en condiciones de violencia estructural, como un factor que puede desbordar o enmascarar la acción de los mecanismos psicológicos de regulación moral.

En conjunto, estas tres proposiciones permiten comprender la conducta digital adolescente como el resultado de la interacción —no siempre mediada, a veces simplemente yuxtapuesta— entre factores contextuales y disposicionales, dentro de la arquitectura cognitiva del *mindware*. Desde esta perspectiva, avanzar en la comprensión de los procesos que subyacen a la agresión y la prosocialidad en línea requiere modelos multinivel que integren: (a) el estudio de los contenidos del *mindware* (inhibidores/estimuladores cristalizados), abordable mediante autoinforme; (b) el análisis de los procesos reflexivos y metacognitivos en tiempo real (como el *Feeling of Rightness* y la activación del Tipo 2), que exigen diseños experimentales; y (c) la consideración del contexto social como variable estructural capaz de modular —y en casos extremos, anular— la influencia de los factores individuales. La presente investigación, centrada en el primer nivel, ofrece una base empírica sólida para este programa más amplio, y sus proposiciones teóricas constituyen hipótesis contrastables en futuros estudios.

#### 4.5. Implicaciones prácticas

Los resultados permiten orientar intervenciones psicoeducativas desde la triple condición de la racionalidad epistémica (Stanovich, 2018). En primer lugar, para fortalecer el *mindware de calidad* (inhibidores cristalizados), los programas deben incluir educación explícita en derechos digitales, sensibilidad a la justicia, empatía y consecuencias del ciberacoso. En segundo lugar, para desarrollar *disposiciones reflexivas* (inhibidores fluidos), se requiere cultivar la humildad intelectual, la necesidad de cognición y la apertura mental mediante estrategias como el debate ético y la exposición a perspectivas diversas. En tercer lugar, para entrenar la *activación reflexiva*, es necesario crear oportunidades de práctica deliberada en entornos simulados donde los adolescentes enfrenten dilemas morales digitales y aprendan a monitorear sus propias intuiciones (FOR).

En particular, estos hallazgos refuerzan la importancia de implementar programas de ciudadanía digital en escuelas ubicadas en zonas de alta incidencia delictiva. Dado que los adolescentes en estos contextos muestran una conciencia moral reactiva (relación positiva entre exposición a violencia y ciudadanía digital), las intervenciones pueden capitalizar esta disposición para fortalecer conductas prosociales en línea. Programas como los propuestos por Estellés y Doyle (2025) desde los enfoques de empoderamiento y resistencia crítica pueden ser particularmente útiles.

Asimismo, las intervenciones deberían incluir componentes dirigidos a fortalecer la sensibilidad a la justicia y los rasgos de la Tríada de la Luz. El cultivo de la empatía, la preocupación por el bienestar ajeno y la creencia en la bondad humana puede contribuir a la disminución del ciberacoso y a la promoción de una ciudadanía digital activa. Estrategias pedagógicas como el aprendizaje basado en problemas, el debate ético y la simulación de

dilemas morales en entornos digitales pueden desarrollar disposiciones reflexivas (Harrison & Polizzi, 2021; Vlaanderen et al., 2020).

Además, el papel protector de la sensibilidad a la justicia (con un efecto grande) sugiere que fortalecer esta disposición debería ser prioritario. Esto implica no solo educar en valores, sino también crear entornos escolares y comunitarios percibidos como justos, donde los adolescentes tengan oportunidades de experimentar y observar la justicia en acción.

Finalmente, desde el ámbito de las políticas públicas, se reafirma la importancia de reconocer que la violencia comunitaria afecta la conducta de los jóvenes más allá del espacio físico, permeando también sus interacciones digitales. Es necesario desarrollar programas de prevención que integren dimensiones digitales y que involucren a familias, escuelas y comunidades en la creación de entornos protectores, tanto en el mundo físico como en el virtual.

#### **4.6. Limitaciones del estudio**

El presente estudio tiene varias limitaciones que deben considerarse al interpretar los resultados. En primer lugar, el diseño transversal impide establecer relaciones causales por lo que futuras investigaciones deberían emplear diseños longitudinales o experimentales. En segundo lugar, el uso exclusivo de autoinformes puede generar sesgos por deseabilidad social o subestimación de experiencias sensibles. Al respecto se recomienda complementar con medidas implícitas, informes de pares o técnicas cualitativas.

En tercer lugar, al realizarse en Culiacán durante un periodo de violencia extrema, los resultados no son generalizables a contextos con menor incidencia delictiva. Es posible que las relaciones estudiadas operen de manera distinta en entornos más seguros.

En quinto lugar, la omisión de variables potencialmente relevantes (desconexión moral, empatía disposicional, prácticas parentales, clima escolar, alfabetización digital) limita la

exhaustividad de los modelos. Futuros estudios deberían incorporarlas para desarrollar explicaciones más completas.

En sexto lugar, el modelo conceptual integrador propuesto (Figura 7) incluye constructos teóricos como el *Feeling of Rightness* (FOR) y los procesos reflexivos (Tipo 2) como mediadores entre el mindware y la conducta. Estos constructos no fueron medidos empíricamente en el presente estudio. Su inclusión en el modelo constituye una propuesta teórica fundamentada en la literatura, pero futuras investigaciones deberán operacionalizar y evaluar estos procesos metacognitivos y reflexivos para someter a prueba la totalidad de la arquitectura cognitiva planteada. Esta limitación acota el alcance de las inferencias que pueden realizarse sobre los mecanismos específicos que conectan el mindware con la conducta digital.

Finalmente, la relación positiva inesperada entre exposición a violencia y ciudadanía digital, aunque de magnitud pequeña, invita a abordar estas variables desde enfoques cualitativos que permitan comprender los significados que los adolescentes atribuyen a sus experiencias de violencia y a sus conductas en línea.

#### **4.7. Futuras Líneas de investigación**

A partir de los hallazgos y limitaciones, se derivan varias líneas para futuras investigaciones. Se recomienda el uso de diseños longitudinales que permitan establecer la direccionalidad causal y examinar cómo la exposición crónica a la violencia modela el mindware y las disposiciones de los adolescentes a lo largo del tiempo.

Sería relevante explorar el posible efecto moderador de variables contextuales (apoyo social, cohesión comunitaria, prácticas parentales) y personales (resiliencia, regulación emocional), así como el papel de otros mediadores cognitivos como la desconexión moral (Bandura, 2016) o los estilos de afrontamiento. Dada la novedad del hallazgo sobre la

relación positiva entre exposición a violencia y ciudadanía digital, se recomienda su replicación en otras muestras y contextos, utilizando metodologías cualitativas para explorar los significados subjetivos subyacentes.

Finalmente, se recomienda ampliar la investigación a otras regiones de México y América Latina con diferentes niveles de violencia, así como a contextos rurales y urbano-marginados, para evaluar la invarianza de los modelos y fortalecer la validez externa de los hallazgos. Asimismo, aunque el marco teórico incorpora el *Feeling of Rightness* (FOR) como regulador metacognitivo de la transición entre procesamiento Tipo 1 y Tipo 2, este constructo no fue medido empíricamente en el presente estudio, dado que el objetivo se centró en los contenidos del *mindware* (inhibidores/estimuladores cristalizados) y no en los mecanismos de regulación en tiempo real. Por tanto, su papel en la explicación de los resultados debe considerarse una hipótesis teórica que futuros estudios deberían contrastar incorporando medidas metacognitivas.

## **CAPÍTULO 5. Conclusiones**

La presente investigación tuvo como propósito analizar la relación entre la exposición a la violencia en la comunidad y la conducta digital en adolescentes, considerando tanto manifestaciones antisociales —como el ciberacoso— como formas prosociales de interacción en línea representadas por la ciudadanía digital. Para ello, se integró un modelo conceptual basado en la teoría de los dos procesos y el modelo tripartito de la mente, incorporando variables disposicionales del *mindware* como la sensibilidad a la justicia, la Tríada Oscura y la Tríada de la Luz, con el objetivo de examinar su posible papel como mecanismos explicativos en la relación entre el contexto de violencia y el comportamiento digital.

Los resultados empíricos muestran que la exposición a la violencia en la comunidad se relaciona de manera significativa con la perpetración de ciberacoso, lo que sugiere que los contextos caracterizados por altos niveles de violencia pueden favorecer la normalización de conductas agresivas también en el entorno digital. Al mismo tiempo, variables asociadas con disposiciones morales prosociales —particularmente la sensibilidad a la justicia y la Tríada de la Luz— se vinculan de manera positiva con la ciudadanía digital y, en menor medida, con una menor participación en conductas de ciberacoso. Estos hallazgos subrayan la importancia de considerar simultáneamente los factores contextuales y las disposiciones individuales para comprender la conducta digital en la adolescencia.

Sin embargo, los análisis de mediación no mostraron evidencia de que las disposiciones morales examinadas actúen como mecanismos mediadores entre la exposición a la violencia y la conducta digital. Este resultado sugiere que, en contextos de violencia comunitaria persistente, la influencia del entorno puede ejercer un efecto directo sobre el comportamiento, limitando la capacidad de los factores individuales para amortiguar o canalizar dicha influencia.

A partir de estos hallazgos empíricos es posible derivar una síntesis conceptual que articula las principales contribuciones teóricas de este estudio.

### **Síntesis teórica de los hallazgos**

**Primera proposición: especificidad funcional.** Los factores que impulsan las conductas antisociales en línea no son necesariamente los mismos que promueven las conductas prosociales, y ambos tipos de comportamiento pueden operar a través de vías motivacionales relativamente independientes. Mientras la exposición a la violencia comunitaria se configura como un factor contextual que favorece directamente la perpetración de ciberacoso, las disposiciones morales asociadas con la sensibilidad a la justicia y la Tríada de la Luz se

relacionan principalmente con la promoción de comportamientos prosociales en línea, como la ciudadanía digital. Este patrón sugiere que reducir la agresión digital y fomentar la prosocialidad en línea pueden requerir estrategias diferenciadas que atiendan tanto a la reducción de los estímulos contextuales que favorecen la agresión como al fortalecimiento de disposiciones morales orientadas a la cooperación y el respeto.

**Segunda proposición: disociación disposicional.** Los rasgos de personalidad asociados con la Tríada Oscura y la Tríada de la Luz no constituyen polos opuestos de un mismo continuo, sino dimensiones relativamente autónomas que pueden coexistir dentro de un mismo individuo. En el presente estudio, la Tríada Oscura se asoció principalmente con la perpetración de ciberacoso, mientras que la Tríada de la Luz se vinculó de manera más consistente con la ciudadanía digital y con patrones de interacción prosocial en línea. Este resultado sugiere la existencia de sistemas motivacionales diferenciados —uno orientado a la explotación o agresión y otro orientado a la cooperación y la ayuda— cuya activación puede depender tanto de las características del individuo como del contexto social en el que se desenvuelve.

**Tercera proposición: primacía contextual.** En contextos caracterizados por altos niveles de violencia comunitaria, el entorno puede ejercer una influencia tan fuerte que limite la capacidad de las disposiciones individuales para actuar como mediadores en la relación entre contexto y conducta. La ausencia de efectos de mediación en los modelos analizados sugiere que la exposición prolongada a entornos violentos puede debilitar o desensibilizar los mecanismos morales que normalmente actuarían como inhibidores de la agresión o promotores de la conducta prosocial. En este sentido, la conducta digital de los adolescentes no puede comprenderse únicamente desde las diferencias individuales, sino que debe analizarse dentro de un marco ecológico más amplio que considere el peso del contexto social.

En conjunto, estas proposiciones permiten comprender la conducta digital adolescente como el resultado de la interacción entre factores contextuales y disposicionales dentro de la arquitectura cognitiva del *mindware*. Esta perspectiva integradora contribuye a ampliar la comprensión de los procesos psicológicos que subyacen a la agresión y a la prosocialidad en línea, particularmente en contextos sociales caracterizados por altos niveles de violencia estructural.

Finalmente, los hallazgos de esta investigación no solo aportan evidencia empírica sobre los factores asociados con la conducta digital en la adolescencia, sino que también abren una agenda clara para futuras investigaciones. El modelo propuesto invita a examinar cómo la interacción entre contexto social y disposiciones morales se manifiesta en distintos entornos socioculturales, niveles educativos y etapas del desarrollo. Asimismo, ofrece un punto de partida para el diseño y evaluación de intervenciones educativas orientadas a prevenir el ciberacoso y fortalecer la ciudadanía digital desde un enfoque que integre tanto el entorno social como el desarrollo de disposiciones morales que favorezcan la convivencia y el respeto en los espacios digitales. De esta manera, la presente tesis no solo describe relaciones empíricas, sino que propone un marco conceptual que puede orientar investigaciones posteriores y contribuir al desarrollo de estrategias educativas basadas en evidencia.

## Referencias

Academia Mexicana de Ciberseguridad y Derecho Digital. (2023, febrero 24). *México ocupa el primer lugar en ciberataques en Latinoamérica y el cuarto a nivel global.*

<https://www.amcid.org/blog/mexico-ocupa-el-primer-lugar-en-ciberataques-en-latinoamerica-y-el-cuarto-a-nivel-global>

Ackerman, R., & Thompson, V. A. (2017). Meta-reasoning: Monitoring and control of thinking and reasoning. *Trends in Cognitive Sciences*, 21(8), 607-

617. <https://doi.org/10.1016/j.tics.2017.05.004>

- Alers-Rojas, F., Jocson, R. M., Cranford, J., & Ceballo, R. (2020). Latina mothers' awareness of their children's exposure to community violence. *Hispanic Journal of Behavioral Sciences*, 42(3), 324-343. <https://doi.org/10.1177/0739986320927512>
- Amit, E., Gottlieb, S., & Greene, J. D. (2014). Visual versus verbal thinking and dual-process moral cognition. In J. W. Sherman, B. Gawronski, & Y. Trope (Eds.), *Dual-process theories of the social mind* (pp. 340-354). The Guilford Press.
- Armstrong-Carter, E., & Telzer, E. H. (2021). Advancing measurement and research on youths' prosocial behavior in the digital age. *Child Development Perspectives*, 15(1), 31-36. <https://doi.org/10.1111/cdep.12396>
- Asih, S. R., & Lutfiah. (2023). The dark triad personality in relation to cyberbullying: The role of self-esteem as a mediator. *ANIMA Indonesian Psychological Journal*, 38(1), Article e038104. <https://doi.org/10.24123/aipj.v38i1.4113>
- Avanci, J. Q., Serpeloni, F., Oliveira, T. P., & De Assis, S. G. (2021). Posttraumatic stress disorder among adolescents in Brazil: A cross-sectional study. *BMC Psychiatry*, 21(1), Article 75. <https://doi.org/10.1186/s12888-021-03062-z>
- Bago, B., & De Neys, W. (2019). The intuitive greater good: Testing the corrective dual process model of moral cognition. *Journal of Experimental Psychology: General*, 148(10), 1782-1801. <https://doi.org/10.1037/xge0000533>
- Baheer, R., Khan, K. I., Rafiq, Z., & Rashid, T. (2023). Impact of dark triad personality traits on turnover intention and mental health of employees through cyberbullying. *Cogent Business & Management*, 10(1), Article 2191777. <https://doi.org/10.1080/23311975.2023.2191777>

- Balakrishnan, V., Khan, S., Fernandez, T., & Arabnia, H. R. (2019). Cyberbullying detection on Twitter using Big five and dark triad features. *Personality and Individual Differences, 141*, 252-257. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2019.01.024>
- Balakrishnan, V., Khan, S., Fernandez, T., & Arabnia, H. R. (2020). Cyberbullying perpetration and the dark triad: A meta-analysis. *Computers in Human Behavior, 112*, Article 106456. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106456>
- Bandalos, D. L. (2018). *Measurement theory and applications for the social sciences*. The Guilford Press
- Bandura, A. (2016). *Moral disengagement: How people do harm and live with themselves*. Worth Publishers.
- Basto-Pereira, M., & Farrington, D. P. (2022). Developmental predictors of offending and persistence in crime: A systematic review of meta-analyses. *Aggression and Violent Behavior, 65*, Article 101761. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2022.101761>
- Baumert, A., & Schmitt, M. (2016). Justice sensitivity. In C. Sabbagh & M. Schmitt (Eds.), *Handbook of social justice theory and research* (pp. 161-180). Springer. [https://doi.org/10.1007/978-1-4939-3216-0\\_9](https://doi.org/10.1007/978-1-4939-3216-0_9)
- Baumert, A., Maltese, S., Reis, D., MacLeod, C., Tan-Mansukhani, R., Galang, A. J. R., Salanga, M. G. C., & Schmitt, M. (2020). A cross-cultural study of justice sensitivity and its consequences for cooperation. *Social Psychological and Personality Science, 11*(7), 899-907. <https://doi.org/10.1177/1948550619896895>
- Benítez-Sillero, J. D., Falla, D., Córdoba-Alcaide, F., & Zych, I. (2024). Bullying, cyberbullying, and empathy as longitudinal predictors of self-esteem. *Psychology, Society & Education, 16*(3), 63–71. <https://doi.org/10.21071/psye.v16i3.16243>

- Bondü, R. (2015). Justice sensitivity in children and adolescents. In M. Watzlawik & A. Krahé (Eds.), *Junge geflüchtete in der jugendhilfe* (pp. 123-140). Springer.
- Bondü, R., & Elsner, B. (2015). Justice sensitivity in childhood and adolescence. *Social Development, 24*(2), 420-441. <https://doi.org/10.1111/sode.12098>
- Bondü, R., Sahyazici-Knaak, F., & Esser, G. (2017). Long-term associations of justice sensitivity, rejection sensitivity, and depressive symptoms in children and adolescents. *Frontiers in Psychology, 8*, Article 1446. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.01446>
- Bondü, R., Sahyazici-Knaak, F., & Esser, G. (2018). Justice sensitivity and depressive symptoms in children and adolescents: A longitudinal study. *Journal of Youth and Adolescence, 47*(7), 1425-1440. <https://doi.org/10.1007/s10964-018-0845-9>
- Bordin, I. A. S., Handegård, B., & De Paula, C. S. (2022). Professional and informal help-seeking among low-income adolescents exposed to violence in the community and at school. *Child Abuse & Neglect, 123*, Article 105382. <https://doi.org/10.1016/j.chiabu.2021.105382>
- Borg, A. M., Salice, A., & De Gennaro, L. (2021). Anxiety and depression in adolescents exposed to community violence: A meta-analysis. *Journal of Clinical Psychology, 77*(5), 1123-1145. <https://doi.org/10.1002/jclp.23123>
- Brown, T. A. (2015). *Confirmatory factor analysis for applied research* (2nd ed.). The Guilford Press.
- Brown, W. M., Hazraty, S., & Palasinski, M. (2019). Examining the Dark Tetrad and its links to cyberbullying. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 22*(8), 552-557. <https://doi.org/10.1089/cyber.2019.0172>

- Buelga, S., Postigo, J., Martínez-Ferrer, B., Cava, M. J., & Ortega-Barón, J. (2020). Cyberbullying among adolescents: Psychometric properties of the CYB-AGS Cyber-Aggressor Scale. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, *17*(9), Article 3090. <https://doi.org/10.3390/ijerph17093090>
- Burgoyne, A. P., Mashburn, C. A., Tsukahara, J. S., & Engle, R. W. (2022). Attention control and process overlap theory: Searching for cognitive processes underpinning the positive manifold. *Intelligence*, *91*, Article 101629. <https://doi.org/10.1016/j.intell.2022.101629>
- Campos, C. E. A., Pasion, R., Azeredo, A., Ramião, E., Mazer, P., Macedo, I., & Barbosa, F. (2022). Refining the link between psychopathy, antisocial behavior, and empathy: A meta-analytical approach across different conceptual frameworks. *Clinical Psychology Review*, *94*, Article 102145. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2022.102145>
- Campos, H. M., Das Neves, J. F., & Do Nascimento, A. P. (2021). Aprendizaje social y conductas prosociales en adolescentes: Una revisión sistemática. *Psicología desde el Caribe*, *38*(2), 1-28.
- Ceballo, R., Cranford, J. A., Alers-Rojas, F., Jocson, R. M., & Kennedy, T. M. (2021). What happens after school? Linking Latino adolescents' activities and exposure to community violence. *Journal of Youth and Adolescence*, *50*(10), 2007-2020. <https://doi.org/10.1007/s10964-021-01480-6>
- Chaidez Villalobos, I., Valdés Cuervo, A., Ramos Lira, L., & Yáñez Quijada, A. (2024). Validación de la Escala Exposición a la Violencia en la Comunidad en Adolescentes (EVC-A). *Acta de Investigación Psicológica*, *14*(1), 78-89. <https://doi.org/10.22201/fpsi.20074719e.2024.1.516>

- Chakraborty, S., Bhattacharjee, A., & Onuchowska, A. (2021). Cyberbullying: A review of the literature (SSRN No. 3799920). *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3799920>
- Chen, X., Liu, Y., & Zhu, Z. (2023). Exposure to domestic violence and cyberbullying perpetration among adolescents: The mediating role of moral disengagement. *Child Abuse & Neglect*, *135*, Article 105987. <https://doi.org/10.1016/j.chiabu.2022.105987>
- Choi, K. S., Cho, S., & Lee, J. R. (2019). Impacts of online risky behaviors and cybersecurity management on cyberbullying and traditional bullying victimization among Korean youth: Application of cyber-routine activities theory with latent class analysis. *Computers in Human Behavior*, *100*, 1–10. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.05.002>
- Choi, M. (2016). A concept analysis of digital citizenship for democratic citizenship education in the internet age. *Theory and Research in Social Education*, *44*(4), 565-607. <https://doi.org/10.1080/00933104.2016.1210549>
- Choi, M., Glassman, M., & Cristol, D. (2017). What it means to be a citizen in the internet age: Development of a reliable and valid digital citizenship scale. *Computers & Education*, *107*, 100-112. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.01.002>
- Chun, J., Lee, J., Kim, J., & Lee, S. (2020). An international systematic review of cyberbullying measurements. *Computers in Human Behavior*, *113*, Article 106485. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106485>
- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences* (2nd ed.). Lawrence Erlbaum Associates.

Comisión Económica para América Latina y el Caribe. (2024). Una transformación digital real y efectiva puede ayudar a América Latina y el Caribe a superar obstáculos de desarrollo.

Recuperado de <https://www.cepal.org/es/comunicados/transformacion-digital-real-efectiva-puede-ayudar-america-latina-caribe-superar-trampa>

Comisión Interamericana de Mujeres, Mecanismo de Seguimiento de la Convención de Belém do Pará, & ONU Mujeres. (2022). Ciberviolencia y ciberacoso contra las mujeres y niñas en el marco de la Convención de Belém do Pará (informe técnico). Organización de los Estados Americanos. <https://www.oas.org/es/mesecvi/docs/mesecvi-Ciberviolencia-ES.pdf>

Conway, P., Goldstein-Greenwood, J., Polacek, D., & Greene, J. D. (2018). Sacrificial utilitarian judgments do reflect concern for the greater good: Clarification via process dissociation and the judgments of philosophers. *Cognition*, 179, 241-265. <https://doi.org/10.1016/j.cognition.2018.04.018>

Council of Europe. (2022). *Digital citizenship education handbook*. Council of Europe Publishing. <https://rm.coe.int/prems-003222-gbr-2511-handbook-for-schools-16x24-2022-web-bat-1-/1680a67cab>

Craig, W., Boniel-Nissim, M., King, N., Walsh, S. D., Boer, M., Donnelly, P., Harel-Fisch, Y., Malinowska-Cieślik, M., De Matos, M. G., Cosma, A., Van Den Eijnden, R., Vieno, A., Elgar, F. J., Molcho, M., Bjereld, Y., & Pickett, W. (2020). Social media use and cyber-bullying: A cross-national analysis of young people in 42 countries. *Journal of Adolescent Health*, 66(6), S100-S108. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2020.03.006>

- Cusimano, C. (2024). The case for heterogeneity in metacognitive appraisals of biased beliefs. *Personality and Social Psychology Review*, 29(2), 188-212. <https://doi.org/10.1177/10888683241251520>
- D'Errico, F., & Paciello, M. (2018). Online moral disengagement and hostile emotions in discussions on hosting immigrants. *Internet Research*, 28(5), 1313-1335. <https://doi.org/10.1108/INTR-03-2017-0119>
- Davis, J. P., Ingram, K. M., Merrin, G. J., & Espelage, D. L. (2020). Exposure to parental and community violence and the relationship to bullying perpetration and victimization among early adolescents: A parallel process growth mixture latent transition analysis. *Scandinavian Journal of Psychology*, 61(1), 77-89. <https://doi.org/10.1111/sjop.12493>
- De Gante C., A., Luna B., A.C.A., López A., R.M. y Nava P., J.M. (2020). Diseño y estudio psicométrico de un inventario para evaluar estrategias de afrontamiento del ciberbullying desde la perspectiva del observador. *Educación y Desarrollo*, 52, 37-48. [https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu\\_desarrollo/anteriores/52/52\\_DeGante.pdf](https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/52/52_DeGante.pdf)
- De Neys, W. (2017). Bias, conflict, and fast logic: Towards a hybrid dual process future? In W. De Neys (Ed.), *Dual process theory 2.0* (pp. 47-65). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315204550>
- Dear, K., Dutton, K., & Fox, E. (2019). Do 'watching eyes' influence antisocial behavior? A systematic review & meta-analysis. *Evolution and Human Behavior*, 40(3), 269-280. <https://doi.org/10.1016/j.evolhumbehav.2019.01.006>

- Demircioğlu, Z. I., & Göncü Köse, A. (2020). The dark triad and social media addiction: The mediating role of rejection sensitivity. *Current Psychology, 41*(5), 2734-2744. <https://doi.org/10.1007/s12144-020-00723-6>
- Demircioğlu, Z. I., & Göncü Köse, A. (2022). Dark triad, social media use, and cyberbullying: A meta-analytic review. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 25*(7), 421-432. <https://doi.org/10.1089/cyber.2021.0322>
- Doğan, E., Yıldırım Şen, İ. E., & Şahin, Y. L. (2025). The relationship between cyber victimization, social media addiction, social media literacy, and platform usage in adolescents. *Current Psychology, 44*, 13859–13871. <https://doi.org/10.1007/s12144-025-08098-y>
- Donat, M., Willisich, A., & Wolgast, A. (2023). Cyber-bullying among university students: Concurrent relations to belief in a just world and to empathy. *Current Psychology, 42*(6), 7883–7896. <https://doi.org/10.1007/s12144-022-03239-z>
- Dovidio, J. F., Piliavin, J. A., Schroeder, D. A., & Penner, L. A. (2005). *The social psychology of prosocial behavior*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Dragone, M., Esposito, C., De Angelis, G., Affuso, G., & Bacchini, D. (2020). Pathways linking exposure to community violence, self-serving cognitive distortions and school bullying perpetration: A three-wave study. *International Journal of Environmental Research and Public Health, 17*(1), 188. <https://doi.org/10.3390/ijerph17010188>
- Dunaway, M., & Macharia, M. (2021). The effect of digital citizenship on negative online behaviors and learning outcomes in higher education. *Journal of Information Systems Education, 32*(4), 294-307.

- Efklides, A., & Schwartz, B. L. (2024). Revisiting the metacognitive and affective model of self-regulated learning: Origins, development, and future directions. *Educational Psychology Review, 36*(2), Article 61. <https://doi.org/10.1007/s10648-024-09896-9>
- Eisenberg, N. (2015). *The development of prosocial behavior*. Oxford University Press.
- Elliott, M. C., Dupéré, V., & Leventhal, T. (2015). Neighborhood context and the development of criminal and antisocial behavior. In J. Morizot & L. Kazemian (Eds.), *The development of criminal and antisocial behavior* (pp. 253-265). Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-08720-7\\_16](https://doi.org/10.1007/978-3-319-08720-7_16)
- Esposito, C., Spadari, E. M., Caravita, S. C. S., & Bacchini, D. (2022). Profiles of community violence exposure, moral disengagement, and bullying perpetration: Evidence from a sample of Italian adolescents. *Journal of Interpersonal Violence, 37*(9-10), 5887-5913. <https://doi.org/10.1177/08862605211067021>
- Estellés, M., & Doyle, A. (2025). From safeguarding to critical digital citizenship? A systematic review of approaches to online safety education. *Review of Education, 13*(1), Article e70056. <https://doi.org/10.1002/rev3.70056>
- Estévez, E., Estévez, J. F., Segura, L., & Suárez, C. (2019). The influence of bullying and cyberbullying in the psychological adjustment of victims and aggressors in adolescence. *International Journal of Environmental Research and Public Health, 16*(12), Article 2080. <https://doi.org/10.3390/ijerph1612208>
- Evans, J. St. B. T. (2011). Dual-process theories of reasoning: Contemporary issues and developmental applications. *Developmental Review, 31*(2-3), 86-102. <https://doi.org/10.1016/j.dr.2011.07.007>

- Evans, J. St. B. T. (2014). Two minds rationality. *Thinking & Reasoning*, 20(2), 129-146. <https://doi.org/10.1080/13546783.2013.845605>
- Evans, J. St. B. T. (2017). Dual process theory: Perspectives and problems. In W. De Neys (Ed.), *Dual process theory 2.0* (pp. 137-155). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315204550>
- Evans, J. St. B. T. (2019). Reflections on reflection: The nature and function of type 2 processes in dual-process theories of reasoning. *Thinking & Reasoning*, 25(4), 383-415. <https://doi.org/10.1080/13546783.2019.1623071>
- Evans, J. St. B. T. (2020). *Hypothetical thinking: Dual processes in reasoning and judgement*. Psychology Press. <https://doi.org/10.4324/9780203947487>
- Evans, J. St. B. T., & Stanovich, K. E. (2013a). Dual-process theories of higher cognition: Advancing the debate. *Perspectives on Psychological Science*, 8(3), 223-241. <https://doi.org/10.1177/1745691612460685>
- Farrington, D. P., Piquero, A. R., & Jennings, W. G. (2013). *Offending from childhood to late middle age: Recent results from the Cambridge study in delinquent development*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-1-4614-6105-0>
- Fassi, L., Ferguson, A. M., Przybylski, A. K., Ford, T. J., & Orben, A. (2025). Social media use in adolescents with and without mental health conditions. *Nature Human Behaviour*, 9(6), 1283–1299. <https://doi.org/10.1038/s41562-025-02134-4>
- Fetchenhauer, D., & Huang, X. (2004). Justice sensitivity and distributive decisions in experimental games. *Personality and Individual Differences*, 37(8), 1595-1610. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2004.03.007>

- Flannery, D. J., Singer, M. I., van Dulmen, M., Kretschmar, J. M., & Belliston, L. M. (2007). Exposure to violence, mental health, and violent behavior. In D. J. Flannery, A. T. Vazsonyi, & I. D. Waldman (Eds.), *The Cambridge handbook of violent behavior and aggression* (pp. 306–321). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511816840.016>
- Foell, A., Pitzer, K. A., Nebbitt, V., Lombe, M., Yu, M., Villodas, M. L., & Newransky, C. (2021). Exposure to community violence and depressive symptoms: Examining community, family, and peer effects among public housing youth. *Health & Place*, *69*, Article 102579. <https://doi.org/10.1016/j.healthplace.2021.102579>
- Fosse, R., Eidhammer, G., Selmer, L. E., Knutzen, M., & Bjørkly, S. (2021). Strong associations between childhood victimization and community violence in male forensic mental health patients. *Frontiers in Psychiatry*, *11*, Article 628734. <https://doi.org/10.3389/fpsyt.2020.628734>
- Fowler, P. J., Tompsett, C. J., Braciszewski, J. M., Jacques-Tiura, A. J., & Baltes, B. B. (2009). Community violence: A meta-analysis on the effect of exposure and mental health outcomes of children and adolescents. *Development and Psychopathology*, *21*(1), 227–259. <https://doi.org/10.1017/S0954579409000145>
- Frey, W. R. (2018). Humanizing digital mental health through social media: Centering experiences of gang-involved youth Exposed to high rates of violence. *Biomedical Informatics Insights*, *10*. <https://doi.org/10.1177/1178222618797076>
- Gaias, L. M., Johnson, S. L., & Molano, A. (2022). Amplification or inoculation: Understanding the interacting effects of political and community violence on externalizing behaviors. *Psychology of Violence*, *12*(1), 11–21. <https://doi.org/10.1037/vio0000399>

- Galán-Jiménez, J. S., Calderón-Mafud, J., & Cappello, O. S. (2022). Exposición y desensibilización a la violencia en jóvenes mexicanos en distintos contextos sociales. *Acta de Investigación Psicológica, 12*(3), 5-17. <https://doi.org/10.22201/fpsi.20074719e.2022.3.458>
- Galán, C. A., Stokes, L. R., & Szoko, N. (2022). Community violence exposure and adolescent mental health: A systematic review and meta-analysis. *Journal of Clinical Child & Adolescent Psychology, 51*(4), 433-448. <https://doi.org/10.1080/15374416.2021.1981345>
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2007). *Educational research: An Introduction*. Pearson/Allyn & Bacon.
- Gärtner, A., Grass, J., Wolff, M., Goschke, T., Strobel, A., & Strobel, A. (2021). No need for words: A meta-analysis and investigation of the linguistic dependency of the Need for Cognition scale. *European Journal of Psychological Assessment, 37*(6), 437-449. <https://doi.org/10.1027/1015-5759/a000633>
- Geary, D. C. (2022). Sex, mathematics, and the brain: An evolutionary perspective. *Developmental Review, 63*, Article 101010. <https://doi.org/10.1016/j.dr.2021.101010>
- Geoffroy, M., Arseneault, L., Girard, A., Ouellet-Morin, I., & Power, C. (2022). Association of childhood bullying victimisation with suicide deaths: Findings from a 50-year nationwide cohort study. *Psychological Medicine, 53*(9), 4152-4159. <https://doi.org/10.1017/S0033291722000836>
- Gerymski, R., & Krok, D. (2019). Psychometric properties and validation of the Polish adaptation of the Light Triad Scale. *Current Issues in Personality Psychology, 7*(4), 341-354. <https://doi.org/10.5114/cipp.2019.92960>

- Gollwitzer, M., Rothmund, T., Pfeiffer, A., & Ensenbach, C. (2009). Why and when justice sensitivity leads to pro- and antisocial behavior. *Journal of Research in Personality, 43*(6), 999–1005. <https://doi.org/10.1016/j.jrp.2009.07.003>
- Gollwitzer, M., Schmitt, M., Schalke, R., Maes, J., & Baer, A. (2015). Asymmetrical effects of justice sensitivity perspectives on prosocial and antisocial behavior. *Social Justice Research, 18*(2), 183-201. <https://doi.org/10.1007/s11211-005-7368-1>
- González-Calatayud, V., & Prendes-Espinosa, M. P. (2021). Role-based cyberbullying situations: Cybervictims, cyberaggressors and cyberbystanders. *International Journal of Environmental Research and Public Health, 18*(16), Article 8669. <https://doi.org/10.3390/ijerph18168669>
- González, R., López, M., & Fernández, T. (2019). Exposición a violencia comunitaria, ciberacoso y estrés postraumático en estudiantes universitarios mexicanos. *Revista Mexicana de Psicología, 36*(2), 123-135.
- Gradinger, P., Strohmeier, D., & Spiel, C. (2010). Definition and measurement of cyberbullying. *International Journal of Developmental Science, 4*(3-4), 123-135. <https://doi.org/10.3233/DEV-2010-00403>
- Graziano, W. G., & Schroeder, D. A. (2015). Gaining the big picture: Prosocial behavior as an end product. In D. A. Schroeder & W. G. Graziano (Eds.), *The Oxford handbook of prosocial behavior* (pp. 1-14). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780195399813.013.36>
- Greene, J. D. (2014). Beyond point-and-shoot morality: Why cognitive (neuro)science matters for ethics. *Ethics, 124*(4), 695-726. <https://doi.org/10.1086/675875>

- Greene, J. D., & Young, L. (2020). The cognitive neuroscience of moral judgment and decision-making. In M. S. Gazzaniga (Ed.), *The cognitive neurosciences* (6th ed., pp. 987-998). MIT Press.
- Greene, J. D., Huang, K., & Bazerman, M. (2022). Redirecting Rawlsian reasoning toward the greater good. En M. Vargas & J. M. Doris (Eds.), *The Oxford handbook of moral psychology* (pp. 246-261). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780198871712.013.12>
- Hair, J. F., Hult, G. T. M., Ringle, C. M., & Sarstedt, M. (2017). *A primer on partial least squares structural equation modeling* (2nd ed.). Sage
- Hammett, D., & Staeheli, L. A. (2011). Respect and responsibility: Teaching citizenship in South African high schools. *International Journal of Educational Development*, 31(3), 269-276. <https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2010.06.011>
- Harrison, T., & Polizzi, G. (2021). (In)civility and adolescents' moral decision making online: Drawing on moral theory to advance digital citizenship education. *Education and Information Technologies*, 27(3), 3277-3297. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10710-0>
- Hayes, A. F. (2022). *Introduction to mediation, moderation, and conditional process analysis: A regression-based approach* (3rd ed.). Guilford Press.
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2015). *Bullying beyond the schoolyard: Preventing and responding to cyberbullying*. Sage.

- Hong, J. S., Navarro, R., & Wright, M. F. (2025). Adolescent cyberbullying: A worldwide concern. In M. Khosrow-Pour (Ed.), *Encyclopedia of information science and technology* (6th ed.). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-6684-7366-5.ch017>
- Hu, L.-t., & Bentler, P. M. (1999). Cutoff criteria for fit indexes in covariance structure analysis: Conventional criteria versus new alternatives. *Structural Equation Modeling: A Multidisciplinary Journal*, 6(1), 1–55. <https://doi.org/10.1080/10705519909540118>
- Huang, K., Bernhard, R., Barak-Corren, N., Bazerman, M., & Greene, J. D. (2021). Veil-of-ignorance reasoning mitigates self-serving bias in resource allocation during the COVID-19 crisis. *Judgment and Decision Making*, 16(1), 1-19.  
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1173860>
- Huang, Y., Gan, X., Jin, X., Rao, S., Guo, B., He, Z., & Wei, Z. (2023). The relationship between the Dark Triad and bullying among Chinese adolescents: The role of social exclusion and sense of control. *Frontiers in Psychology*, 14, Article 1173860. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1173860>
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía. (2024). *Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares 2024*.  
<https://www.inegi.org.mx/programas/endutih/2024/>
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía. (2024). *Módulo sobre Ciberacoso (MOCIBA) 2024: Principales resultados*. <https://www.inegi.org.mx/programas/mociba/2024/>
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía. (2025). *Módulo sobre Ciberacoso (MOCIBA) 2024: resultados y análisis*. <https://www.inegi.org.mx/programas/mociba/2024>
- Instituto Nacional de Geografía y Estadística. (2024). *Encuesta Nacional de Victimización y Percepción sobre Seguridad Pública (ENVIPE) 2024: Presentación nacional*.

[https://www.inegi.org.mx/contenidos/programas/envipe/2024/doc/envipe2024\\_presentacion\\_nacional.pdf](https://www.inegi.org.mx/contenidos/programas/envipe/2024/doc/envipe2024_presentacion_nacional.pdf)

Instituto Nacional de Geografía y Estadística. (2026). *Encuesta Nacional sobre Seguridad Pública Urbana (ENSU): diciembre 2025. Presentación ejecutiva.*

[https://www.inegi.org.mx/contenidos/programas/ensu/doc/ensu2025\\_diciembre\\_presentacion\\_ejecutiva.pdf](https://www.inegi.org.mx/contenidos/programas/ensu/doc/ensu2025_diciembre_presentacion_ejecutiva.pdf)

Jankowiak, B., Jaskulska, S., & Waszyńska, K. (2024). Cyberbullying perpetrators. In T. Vollink, F. Dehue, & C. McGuckin (Eds.), *The Wiley handbook of cyberbullying* (pp. 45-62). Wiley.

Jeries-Loulou, L. J., & Khoury-Kassabri, M. (2024). Just as violent: Cyberbullying and in-person violence compared among Arab youth in Israel. *International Journal of Bullying Prevention*. Publicación anticipada en línea. <https://doi.org/10.1007/s42380-024-00214-z>

Jiménez-Arriaga, K., Llorent, V. J., & Miranda, D. A. (2023). Social-emotional skills, bullying and cyberbullying in Mexican adolescents. *International Journal of Education and Social Science Research*, 06(02), 74-89. <https://doi.org/10.37500/ijessr.2023.620>

Jones, L. M., & Mitchell, K. J. (2016). Defining and measuring youth digital citizenship. *New Media & Society*, 18(9), 2063-2079. <https://doi.org/10.1177/1461444815577797>

Jones, L. M., Mitchell, K. J., Walsh, W., Shapiro, A., Dodds, N., & Turner, H. A. (2024). The impact of youth digital citizenship education. *Journal of Child and Family Studies*, 33, 1450–1464. <https://doi.org/10.1007/s40688-023-00465-5>

Jwaifell, M., Aljazi, S. F., & Gasaymeh, A.-M. (2019). The digital citizenship and its role in facing electronic terrorism among secondary school students in middle east: Jordan as an

- example. *International Journal of Learning and Development*, 9(1), 73-86. <https://doi.org/10.5296/ijld.v9i1.13855>
- Kaufman, S. B., Yaden, D. B., Hyde, E., & Tsukayama, E. (2019). The light vs. dark triad of personality: Contrasting two very different profiles of human nature. *Frontiers in Psychology*, 10, Article 467. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00467>
- Kelly, S., Anderson, D. A., Hall, L. A., Peden, A. R., & Cerel, J. (2012). The effects of exposure to gang violence on adolescent boys' mental health. *Issues in Mental Health Nursing*, 33(2), 80-88. <https://doi.org/10.3109/01612840.2011.623217>
- Khoury-Kassabri, M., Mishna, F., & Massarwi, A. A. (2019). Cyberbullying perpetration by Arab youth: The direct and interactive role of individual, family, and neighborhood characteristics. *Journal of Interpersonal Violence*, 34(12), 2498–2524. <https://doi.org/10.1177/0886260516660975>
- Kim, S., & Choi, D. (2021). Digital citizenship education for adolescents: A systematic review. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 14(2), 1-18.
- Kim, S., & Han, Y. (2020). Different trajectories of citizenship across latent classes of adolescent online risk behavior. *Children and Youth Services Review*, 109, Article 104731. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2019.104731>
- Kline, R. B. (2016). *Principles and practice of structural equation modeling* (4th ed.). The Guilford Press.
- Kowalski, R. M., Giumetti, G. W., Schroeder, A. N., & Lattanner, M. R. (2014). Cyberbullying among youth: A meta-analysis. *Psychological Bulletin*, 140(4), 1073–1137. <https://doi.org/10.1037/a0035618>

- Lambert, S. F., Tache, R. M., Liu, S. R., Nylund-Gibson, K., & Ialongo, N. S. (2021). Individual differences in patterns of community violence exposure and internalizing and externalizing behaviors. *Journal of Interpersonal Violence, 36*(19-20), 9484-9506. <https://doi.org/10.1177/0886260519867148>
- Lavorgna, A., & Powell, A. (2023). Addressing antisocial behavior and toxic communication online. *European Journal on Criminal Policy and Research, 29*(3), 303-309. <https://doi.org/10.1007/s10610-023-09554-w>
- Law, D. M., Shapka, J. D., Hymel, S., Olson, B. F., & Waterhouse, T. (2012). The changing face of bullying: An empirical comparison between traditional and internet bullying and victimization. *Computers in Human Behavior, 28*(1), 226-232. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.09.004>
- Le Blanc, M. (2009). The development of antisocial behavior: A general paradigm. In J. Savage (Ed.), *The development of persistent criminality* (pp. 45-78). Oxford University Press.
- Lee, J. M., Hong, J. S., Resko, S. M., González-Prendes, A. A., & Voisin, D. R. (2022). Pathways from exposure to community violence to bullying victimization among African American adolescents in Chicago's Southside. *International Journal of Environmental Research and Public Health, 19*(15), Article 9453. <https://doi.org/10.3390/ijerph19159453>
- Lee, J. Y., Kim, M., Kim, H. H., & Lee, S. J. (2023). Digital citizenship and life satisfaction in South Korean adolescents: The moderated mediation effect of poverty. *International Journal of Environmental Research and Public Health, 20*(10), Article 5971 <https://doi.org/10.3390/ijerph20105971>

- Lee, J., Abell, N., & Holmes, J. L. (2015). Validation of measures of cyberbullying perpetration and victimization in emerging adulthood. *Research on Social Work Practice, 27*(4), 456-467. <https://doi.org/10.1177/1049731515578535>
- Lee, S., Lee, Y., & Kim, E. (2018). The relationship among middle school students' victim justice sensitivity, hostile attribution bias and reactive aggression: The moderating effect of effortful control. *The Korean Journal of Developmental Psychology, 31*(4), 143-165. <https://doi.org/10.35574/KJDP.2018.12.31.4.143>
- Leventhal, T., & Brooks-Gunn, J. (2000). The neighborhoods they live in: The effects of neighborhood residence on child and adolescent outcomes. *Psychological Bulletin, 126*(2), 309–337. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.126.2.309>
- Li, C., Wang, P., Martin-Moratinos, M., Bella-Fernández, M., & Blasco-Fontecilla, H. (2022). Traditional bullying and cyberbullying in the digital age and its associated mental health problems in children and adolescents: A meta-analysis. *European Child & Adolescent Psychiatry, 33*(9), 2895-2909. <https://doi.org/10.1007/s00787-022-02128-x>
- Lis, S., Schaedler, A., Liebke, L., Hauschild, S., Thome, J., Schmahl, C., Stahlberg, D., Kleindienst, N., & Bohus, M. (2018). Borderline personality disorder features and sensitivity to injustice. *Journal of Personality Disorders, 32*(2), 192-206. [https://doi.org/10.1521/pedi\\_2017\\_31\\_292](https://doi.org/10.1521/pedi_2017_31_292)
- Lozano-Blasco, R., Quilez-Robres, A., & Latorre-Coscolluela, C. (2023). Sex, age and cyber-victimization: A meta-analysis. *Computers in Human Behavior, 139*, Article 107491. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107491>

- Luft, A. (2020). Theorizing moral cognition: Culture in action, situations, and relationships. *Socius: Sociological Research for a Dynamic World*, 6, 1-15. <https://doi.org/10.1177/2378023120916125>
- Luna B., A.C.A., Gómez P., M.A., Sandoval M., J., & Valencia A., A.C. (2020). Estructura factorial y confiabilidad de un inventario para evaluar estrategias de afrontamiento del cyberbullying desde la perspectiva de la víctima. *Educación y Desarrollo*, 53, 71-81. [https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu\\_desarrollo/anteriores/53/53\\_LunaBernal.pdf](https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/53/53_LunaBernal.pdf)
- Lysenstøen, C., Bøe, T., Hjetland, G. J., & Skogen, J. C. (2021). A review of the relationship between social media use and online prosocial behavior among adolescents. *Frontiers in Psychology*, 12, Article 579347. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.579347>
- Machado, A. B., & Freitas, J. L. (2022). School violence, bullying, and cyberbullying: A meta-analysis. *Journal of School Violence*, 21(2), 145-162. <https://doi.org/10.1080/15388220.2022.2041023>
- Marciano, L., Schulz, P., & Camerini, A. (2020). Cyberbullying perpetration and victimization in youth: A meta-analysis of longitudinal studies. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 25(2), 163-181. <https://doi.org/10.1093/jcmc/zmz031>
- Margolin, G., Vickerman, K. A., Oliver, P. H., & Gordis, E. B. (2010). Violence exposure in multiple interpersonal domains: Cumulative and differential effects. *Journal of Adolescent Health*, 47(2), 198-205. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2010.01.020>
- Martínez, J. S., Bernal, A. C. A. L., Aguilar, R. M. L., & Pérez, M. Á. G. (2022). Inventario de estrategias de afrontamiento del ciberacoso desde la perspectiva del observador: análisis factorial confirmatorio. *Psicología y Salud*, 32(2), 341-350. <https://doi.org/10.25009/pys.v32i2.2754>

- Mayer, R. E. (2019). Problem solving. In *Oxford research encyclopedia of education*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190264093.013.860>
- Mayer, R. E. (2024). The past, present, and future of the cognitive theory of multimedia learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), Article 8. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Metsämuuronen, J. (2026). Generalized Cohen's d for multiple means and polytomous settings. *Applied Psychological Measurement*. Publicación anticipada en línea. <https://doi.org/10.1177/01466216261416025>
- Meulenbeek, K., Loheide-Niesmann, L., Spagnuolo, F., & Cima, M. J. (2026). Positive youth development and prosocial behavior: A systematic review and multilevel meta-analysis. *Journal of Adolescence*, 98(1), 7-35. <https://doi.org/10.1002/jad.70040>
- Mohamed Othman, B. E., Zedan Abdelhai, S. M., Touni Ibrahim, M. I., Moustafa Hamed, A. E., Barakat, A. M., & Elsayed Eltantawy, E. (2025). Unravelling cyberbullying among Egyptian adolescents: The protective influence of self-control and moral identity with gender and socioeconomic dynamics. *BMC Psychology*, 13, Article 389. <https://doi.org/10.1186/s40359-025-02630-2>
- Moral-García, J. E., Urchaga-Litago, J. D., Ramos-Morcillo, A. J., & Maneiro, R. (2022). Relationship between the use of video games and physical-sports activity in Spanish adolescents. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(3), Article 1282. <https://doi.org/10.3390/ijerph19031282>
- Morales-Álvarez, A., Valdés-Cuervo, A. A., & Parra-Pérez, L. G. (2025). Supportive parenting and adolescents' digital citizenship behaviors: The mediating role of self-

- regulation. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 19(1), Article 2. <https://doi.org/10.5817/CP2025-1-2>
- Morizot, J., & Kazemian, L. (Eds.). (2015). *The development of criminal and antisocial behavior: Theory, research and practical applications*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-08720-7>
- Muris, P., Merckelbach, H., Otgaar, H., & Meijer, E. (2017). The malevolent side of human nature: A meta-analysis and critical review of the literature on the dark triad (narcissism, Machiavellianism, and psychopathy). *Perspectives on Psychological Science*, 12(2), 183-204. <https://doi.org/10.1177/1745691616666070>
- Nazarov, V. L., & Averbukh, N. V. (2023). Traditional bullying and cyberbullying: Bystander strategies. *Education and Science*, 25(9), 80-117. <https://doi.org/10.17853/1994-5639-2023-9-80-117>
- Nebbitt, V., Lombe, M., Pitzer, K. A., Foell, A., Enelamah, N., Chu, Y., Yu, M., Newransky, C., & Gaylord-Harden, N. (2021). Exposure to violence and posttraumatic stress among youth in public housing: Do community, family, and peers matter? *Journal of Racial and Ethnic Health Disparities*, 8(1), 264-274. <https://doi.org/10.1007/s40615-020-00780-0>
- Ortega-Ruiz, R., Del Rey, R., & Casas, J. A. (2016). Evaluar el bullying y el cyberbullying validación española del EBIP-Q y del ECIP-Q. *Psicología Educativa*, 22(1), 71-79. <https://doi.org/10.1016/j.pse.2016.01.004>
- Pardo, D. (2024, 23 septiembre). *México: "Llevo décadas cubriendo al narco y nunca había visto una guerra civil como la que está ocurriendo en Culiacán tras el arresto de 'El Mayo' Zambada"*. BBC News Mundo. <https://www.bbc.com/mundo/articles/c0qzwwljvz9o>

- Park, J. H. (2018). Effect of the amount of time online on cyberbullying perpetration in middle school students and the moderating role of justice sensitivity. *Family and Environment Research, 56*(6), 619-626. <https://doi.org/10.6115/fer.2018.044>
- Park, J. H. (2019). The moderating effect of justice sensitivity on the relationship between online time and cyberbullying perpetration. *Journal of Youth Studies, 22*(4), 521-536. <https://doi.org/10.1080/13676261.2018.1523540>
- Paulhus, D. L., & Williams, K. M. (2002). The Dark Triad of personality: Narcissism, Machiavellianism, and psychopathy. *Journal of Research in Personality, 36*(6), 556-563. [https://doi.org/10.1016/S0092-6566\(02\)00505-6](https://doi.org/10.1016/S0092-6566(02)00505-6)
- Pechorro, P., Moreira, K., Basto-Pereira, M., Oliveira, J. P., & Ray, J. V. (2019). The self-report delinquency scale from the national longitudinal study of adolescent to adult health among at-risk for delinquency youths. *Violence and Victims, 34*(1), 120-135. <https://doi.org/10.1891/0886-6708.VV-D-17-00165>
- Pedras, S., A.S. Moreira, P., Ramalho, S., Inman, R. A., Faria, S., & Araújo, M. (2021). The Exposure to Violence Questionnaire in adolescents: Psychometrics and associations with well-being. *Journal of Child and Family Studies, 30*(3), 633-649. <https://doi.org/10.1007/s10826-021-01903-9>
- Pongutá, D. A. G., & Pérez-Cárdenas, L. V. (2023). Cultivating digital citizenship and peaceful virtual interactions through a cyberbullying prevention initiative. *Migration Letters, 20*(S5), 1156-1173. <https://doi.org/10.59670/ml.v20iS5.556>
- Ribble, M. (2015). *Digital citizenship in schools: Nine elements all students should know* (3rd ed.). International Society for Technology in Education.

- Riesthuis, P., Otgaar, H., Battista, F., & Mangiulli, I. (2021). Public beliefs on the relationship between lying and memory. *Psychology, Crime & Law*, 28(6), 545-568. <https://doi.org/10.1080/1068316X.2021.1929979>
- Rizeq, J., Flora, D. B., & Toplak, M. E. (2021). An examination of the underlying dimensional structure of three domains of contaminated mindware: Paranormal beliefs, conspiracy beliefs, and anti-science attitudes. *Thinking & Reasoning*, 27(2), 187-211. <https://doi.org/10.1080/13546783.2020.1759688>
- Rudnicki, K., Vandebosch, H., Voué, P., & Poels, K. (2023). Systematic review of determinants and consequences of bystander interventions in online hate and cyberbullying among adults. *Behaviour & Information Technology*, 42(5), 527-544. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2022.2027013>
- Safaria, T., Lubabin, F., Purwandari, E., Ratnaningsih, I. Z., Saputra, N. E., Rahmawati, E. I., Esita, Z., Nazriani, D., Miftahuddin, & Mariyati, L. I. (2020). The relationship between dark triad personality traits and cyberbullying behavior among adolescents in Indonesia. *International Journal of Scientific & Technology Research*, 9(2), 4258-4262.
- Sarmiento, A., Herrera-López, M., & Zych, I. (2019). Is cyberbullying a group process? Online and offline bystanders of cyberbullying act as defenders, reinforcers and outsiders. *Computers in Human Behavior*, 99, 328-334. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.05.037>
- Schade, E. C., Voracek, M., & Tran, U. S. (2021). The nexus of the dark triad personality traits with cyberbullying, empathy, and emotional intelligence: A structural-equation modeling approach. *Frontiers in Psychology*, 12, Article 659282. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.659282>

- Schmitt, M., Gollwitzer, M., Maes, J., & Arbach, D. (2005). Justice sensitivity: Assessment and location in the personality space. *European Journal of Psychological Assessment, 21*(3), 202-211. <https://doi.org/10.1027/1015-5759.21.3.202>
- Schroeder, D. A., & Graziano, W. G. (Eds.). (2015). *The Oxford handbook of prosocial behavior*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780195399813.001.0001>
- Schultze-Krumbholz, A., Hess, M., Pfetsch, J., & Scheithauer, H. (2018). Who is involved in cyberbullying? Latent class analysis of cyberbullying roles and their associations with aggression, self-esteem, and empathy. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace, 12*(4), Article 2. <https://doi.org/10.5817/CP2018-4-2>
- Secretariado Ejecutivo del Sistema Nacional de Seguridad Pública. (2023). *Incidencia delictiva del fuero común 2023*. <https://drive.google.com/file/d/18103e4Yx798-rRoIcKNLPagvJibnaSx/view>
- Secretariado Ejecutivo del Sistema Nacional de Seguridad Pública. (2024). *Incidencia delictiva del fuero común 2024*. <https://drive.google.com/file/d/15JQcMSSKtNDGPMt-GI4rNPB4hx7zoO8/view>
- So, S., Gaylord-Harden, N. K., & Voisin, D. R. (2021). Examining the factor structure of the coping with community violence scale for urban youth. *Journal of Interpersonal Violence, 36*(1-2), NP1127-NP1154. <https://doi.org/10.1177/0886260517739889>
- So, Y.-E., & Kim, H.-S. (2021). Effect of the displaced aggression on cyberbullying tendencies and the moderating role of perpetrator sensitivity. *Journal of the Korea Convergence Society, 12*(6), 205–215. <https://doi.org/10.15207/JKCS.2021.12.6.205>

- Sourander, A., Klomek, A. B., Ikonen, M., Lindroos, J., Luntamo, T., Koskelainen, M., Ristkari, T., & Helenius, H. (2010). Psychosocial risk factors associated with cyberbullying among adolescents. *Archives of General Psychiatry*, *67*(7), 720-728. <https://doi.org/10.1001/archgenpsychiatry.2010.79>
- Stanovich, K. E. (2011). *Rationality and the reflective mind*. Oxford University Press.
- Stanovich, K. E. (2018). Miserliness in human cognition: The interaction of detection, override and mindware. *Thinking & Reasoning*, *24*(4), 423-444. <https://doi.org/10.1080/13546783.2018.1459314>
- Stanovich, K. E., & Toplak, M. E. (2012). Defining features versus incidental correlates of Type 1 and Type 2 processing. *Mind & Society*, *11*(1), 3-13. <https://doi.org/10.1007/s11299-011-0093-6>
- Stanovich, K. E., West, R. F., & Toplak, M. E. (2011). The complexity of developmental predictions from dual process models. *Developmental Review*, *31*(2-3), 103-118. <https://doi.org/10.1016/j.dr.2011.07.003>
- Stanovich, K. E., West, R. F., & Toplak, M. E. (2016). *The rationality quotient: Toward a test of rational thinking*. MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262034845.001.0001>
- Stanovich, K. E., West, R. F., & Toplak, M. E. (2021). Rationality and intelligence. In M. Knauff & W. Spohn (Eds.), *The handbook of rationality* (pp. 791-800). MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/11252.003.0087>
- Straub, S., & Bondü, R. (2023). Fair sharing is just caring: Links between justice sensitivity and prosocial behaviour across age groups. *Journal of Social & Personal Relationships*, *40*(4), 1123-1145. <https://doi.org/10.1177/02654075221123456>

- Straub, S., Bondü, R., & Roth, F. (2020). Justice sensitivity in middle childhood: Measurement and location in the temperamental and social skills space. *Journal of Personality Assessment, 103*(4), 476-488. <https://doi.org/10.1080/00223891.2020.1753754>
- Sweller, J. (2022). The role of evolutionary psychology in our understanding of human cognition: Consequences for cognitive load theory and instructional procedures. *Educational Psychology Review, 34*(4), 2229-2241. <https://doi.org/10.1007/s10648-021-09647-0>
- Thompson, V. A. (2013). Why it matters: The implications of autonomous processes for dual process theories. *Perspectives on Psychological Science, 8*(3), 253-256. <https://doi.org/10.1177/1745691613483476>
- Thompson, V. A., & Morsanyi, K. (2012). Analytic thinking: Do you feel like it? *Mind & Society, 11*(1), 93-105. <https://doi.org/10.1007/s11299-012-0100-6>
- Thompson, V. A., Turner, J. A. P., & Pennycook, G. (2011). Intuition, reason, and metacognition. *Cognitive Psychology, 63*(3), 107-140. <https://doi.org/10.1016/j.cogpsych.2011.06.001>
- Torres-Acuña, G. M., Hernández, C. R., & Rangel, Y. N. (2019). Validación de una escala para medir afrontamiento ante ciberagresiones entre universitarios. *Revista Electrónica de Investigación Educativa, 21*, 1-11. <https://doi.org/10.24320/redie.2019.21.e09.1907>
- Turiel, E. (2015). Morality and prosocial judgments and behavior. In D. A. Schroeder & W. G. Graziano (Eds.), *The Oxford handbook of prosocial behavior* (pp. 137-152). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780195399813.013.022>

- Uçar, G. K., Malatyali, M. K., Planalı, G. Ö., & Kanik, B. (2023). Personality and pro-environmental engagements: The role of the Dark Triad, the Light Triad, and value orientations. *Personality and Individual Differences*, 203, Article 112036. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2022.112036>
- Valdés-Cuervo, A. A., Alcántar-Nieblas, C., Parra-Pérez, L. G., Torres-Acuña, G. M., Álvarez-Montero, F. J., & Reyes-Sosa, H. (2021). Unique and interactive effects of guilt and sympathy on bystander aggressive defender intervention in cyberbullying: The mediation of self-regulation. *Computers in Human Behavior*, 122, Article 106842. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106842>
- Valdés-Cuervo, A. A., Morales-Álvarez, A., Parra-Pérez, L. G., & García-Vázquez, F. I. (2024). Assessment of an adolescent digital citizenship scale: Examining dimensionality, measurement invariance and external validity. *RELIEVE*, 30(1), Article 3. <https://doi.org/10.30827/relieve.v30i1.25367>
- Vieira, M. A., Rønning, J. A., De Jesus Mari, J., & Bordin, I. A. S. (2020). Does cyberbullying occur simultaneously with other types of violence exposure? *Revista Brasileira de Psiquiatria*, 42(3), 234-237. <https://doi.org/10.1590/1516-4446-2019-0602>
- Vlaanderen, A., Bevelander, K. E., & Kleemans, M. (2020). Empowering digital citizenship: An anti-cyberbullying intervention to increase children's intentions to intervene on behalf of the victim. *Computers in Human Behavior*, 112, Article 106459. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106459>
- von Humboldt, S., Low, G., & Leal, I. (2025). From words to wounds: Cyberbullying and its influence on mental health across the lifespan. *Behavioral Sciences*, 15(5), Article 619. <https://doi.org/10.3390/bs15050619>

- Wang, L., Wang, W., Fei, W., & Wang, Z. (2025). Online risk behavior in adolescents: A systematic review. *Trauma, Violence, & Abuse*. Advance online publication. <https://doi.org/10.1177/15248380251343194>
- Witmer, J. (2024). Can you trust your memory? *Journal of Statistics and Data Science Education*, 32(3), 253-255. <https://doi.org/10.1080/26939169.2023.2276445>
- Wolf, T., Knab, N., & Steffens, M. C. (2024). Exploring solidarity-based attitudes and behaviors regarding disadvantaged groups: The role of justice sensitivity and social identification. *Peace and Conflict: Journal of Peace Psychology*, 30(3), 684-697. <https://doi.org/10.1037/pac0000758>
- Wong, T., Konishi, C., & Kong, X. (2021). Parenting and prosocial behaviors: A meta-analysis. *Social Development*, 30(2), 343-373. <https://doi.org/10.1111/sode.12481>
- Wright, M. F., Huang, Z., Wachs, S., Aoyama, I., Kamble, S., Soudi, S., Li, Z., Lei, L., & Shu, C. (2020). Associations between cyberbullying perpetration and the dark triad of personality traits: The moderating effect of country of origin and gender. *Asia Pacific Journal of Social Work and Development*, 30(3), 242-256. <https://doi.org/10.1080/02185385.2020.1788979>
- Wu, M. S., Schmitt, M., Zhou, C., Nartova-Bochaver, S., Astanina, N., Khachatryan, N., & Han, B. (2014). Examining self-advantage in the suffering of others: Cross-cultural differences in beneficiary and observer justice sensitivity among Chinese, Germans, and Russians. *Social Justice Research*, 27(2), 231-242. <https://doi.org/10.1007/s11211-014-0212-8>
- Yazıcı-Kabadayı, S., Mercan, O., & Öztemel, K. (2025). Cyberbullying roles and psychosocial dynamics: A latent profile analysis of loneliness, resilience, and self-regulation in adolescents. *BMC Public Health*, 25, Article 1480.

<https://doi.org/10.1186/s12889-025-22745-w>

- Yi, S., Poudel, K. C., Yasuoka, J., Yi, S., Palmer, P. H., & Jimba, M. (2012). Exposure to violence in relation to depressive symptoms among male and female adolescent students in Cambodia. *Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology*, 48(3), 397-405. <https://doi.org/10.1007/s00127-012-0553-2>
- Yoo, G., & Park, J. H. (2019). Influence of hostile attribution bias on cyberbullying perpetration in middle school students and the multiple additive moderating effect of justice sensitivity. *Korean Journal of Child Studies*, 40(4), 79-93. <https://doi.org/10.5723/kjcs.2019.40.4.79>
- Yuliati, R., & Saptiyasari, A. (2019). Cyberbullying involvement: Impacts of violence exposure in the media, family, society, and school. *Jurnal Komunikasi Indonesia*, 8(1), 45-53. <https://doi.org/10.7454/jki.v8i1.9857>
- Zeidner, M., & Stoeger, H. (2019). Self-regulated learning (SRL): A guide for the perplexed. *High Ability Studies*, 30(1-2), 9-51. <https://doi.org/10.1080/13598139.2019.1589369>
- Zhu, J., & Liu, C. (2024). Why does advantageous inequity promote prosocial behavior? The roles of justice sensitivity and guilt. *Acta Psychologica*, 251, Article 104620. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2024.104620>
- Zieliński, G. (2026). Getting to know pain effect sizes: Guidelines for effect size and sample size in global pain research. *Archives of Physical Medicine and Rehabilitation*. Publicación anticipada en línea. <https://doi.org/10.1016/j.apmr.2026.01.006>

## Anexos

### Anexo 1. Tabla de especificaciones

<b>Exposición a la violencia en la comunidad</b>							
Se utilizó la escala Exposición a la Violencia en la Comunidad en Adolescentes (Chaidez et al., 2024) y se adaptó Self-report Delinquency (Pechorro et al., 2019).							
Percepción de violencia en el vecindario, que refleja el grado en el que fueron testigos o víctimas de hechos violentos.							
<b>Instrucciones:</b> Selecciona la opción que mejor representa la frecuencia con que has visto o vivido lo siguiente en tu colonia o ciudad.	Nunca	Raramente	Ocasionalmen A veces	Frecuentemen te	Usualmente	Siempre	
<b>Violencia indirecta:</b> ser testigos de hechos violentos en el barrio							
1. He visto que alguien es golpeado (a)							
2. He visto que alguien es lastimado (a) gravemente							
3. He visto que al alguien le apuntan con un arma de fuego							
4. He tenido que correr a esconderme cuando algunas personas comenzaron a disparar							
5. He visto que a alguien lo (a) amenazan con un cuchillo o navaja							
6. He visto a alguien recibir un disparo							
7. He visto a alguien ser atacado (a) con un cuchillo o navaja							
8. He visto a alguien ser asesinado							
<b>Violencia directa:</b> experimentar en sí mismo hechos violentos							
9. Me han apuntado con un arma de fuego.							
10. Me han disparado							
11. Me han amenazado con un chuchillo o navaja							
12. Me han atacado con un cuchillo o navaja							
13. Me han pegado							
14. Me han amenazado verbalmente							
15. Me han quitado mis pertenencias por la fuerza							
<b>Violencia vicaria:</b> escuchar sobre hechos delictivos o violentos.							
16. He escuchado de que algunas personas dañan intencionalmente una casa o negocio que no le pertenecía.							
17. He escuchado que hay personas que roban en instituciones o comercios							
18. He escuchado sobre que alguien daña intencionalmente una casa o negocio que no le pertenecía.							
19. He escuchado que existen personas que le han arrebatado por la fuerza a otros sus autos.							
20. He sabido de personas que venden marihuana u otras drogas.							
21. He sabido de personas que han sido lastimadas gravemente por alguien de la comunidad.							
22. He sabido de peleas en que han participado varias personas de la comunidad.							
23. Tengo conocimiento de personas a las cuales les han disparado o							

apuñalado.							
------------	--	--	--	--	--	--	--

<b>Perpetración de ciberacoso</b>							
Se adaptó la escala de Cyberbullying Perpretration in emerging adulthood (Lee et al., 2015).							
Comportamiento agresivo o dañino dirigido hacia un individuo o grupo utilizando cualquier forma de tecnología de comunicación electrónica, como internet o teléfonos móviles.							
<b>Instrucciones:</b> A continuación, encontrarás afirmaciones acerca de tus relaciones cuando usas internet o tu teléfono celular. Léelas detenidamente y selecciona la opción que mejor represente tu grado de acuerdo o desacuerdo con las mismas	Nunca	Raramente 1 ocasión	Ocasionalmente 2-3 veces	A veces 4-5 veces	A Frecuentemente 6-7 veces	Usualmente 8-9 veces	Siempre
	1. He enviado mensajes de texto ofensivos a alguien por Internet para herir a esa persona.						
2. He dicho cosas ofensivas sobre alguien por internet para herir a esa persona.							
3. He publicado mensajes hirientes en Internet para dañar la reputación de alguien							
4. He intentado dañar a alguien enviando mensajes amenazantes por Internet.							
5. He dicho cosas ofensivas sobre alguien a sus amigos en Internet para dañar sus relaciones.							
6 Cuando alguien fue excluido de un grupo en línea del cual eras miembro, ¿te ocupaste de tus propios asuntos?							
7 He enviado mensajes insultantes a alguien en Internet repetidamente.							
8. He dicho cosas ofensivas sobre alguien en sitios web repetidamente para avergonzarlo							
9.He publicado en Internet fotos o videos vergonzosos de alguien en línea sin su permiso para dañar su reputación.							
10. He publicado fotos o videos humillantes de alguien en Internet para avergonzarlo.							
11.Nunca he enviado cosas sexualmente explícitas a alguien por Internet para avergonzarlo							
12.He molestado a alguien en Internet sobre su apariencia para dañarlo emocionalmente.							
13.He hecho bromas sexuales sobre alguien en Internet para dañar su reputación							
14.He bloqueado a alguien en una sala de chat o mensajería para herir a esa persona							
15.He rechazado la solicitud de alguien para jugar juntos en Internet con la intención de hacerle daño.							
16.He excluido a alguien de grupos de comunidad en Internet para hacer que se sienta mal.							
17.He ignorado los comentarios de alguien en comunidades en Internet para avergonzarlo.							

<b>Sensibilidad a la Justicia</b>							
Se adaptó al español la escala de Justice Sensitivity Inventory for Children and Adolescents (JSI-CA5) (Bondü & Elsner, 2015).							
La sensibilidad que tiene una persona hacia situaciones injustas hacia su persona y su entorno.							
<b>Instrucciones:</b> A continuación, encontrarás afirmaciones acerca de tus relaciones cuando usas internet o tu teléfono celular. Léelas detenidamente y selecciona la opción que mejor represente tu grado de acuerdo o desacuerdo con las mismas						en	
	Totalmente desacuerdo	En desacuerdo	Algo en desacuerdo	Ni de acuerdo ni desacuerdo	Algo de acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
<b>Observador:</b> Sentir que a una persona se le trata de manera injusta.							
1. Me molesta cuando alguien es agredido en internet.							
2. Me indigno cuando alguien es rechazado o excluido en redes sociales o videojuegos.							
3. Me resulta incómodo cuando alguien se aprovecha o engañar a otros en Internet.							
4. Me siento mal cuando alguien es tratado menos amablemente que otros sin razón en Internet.							
5 Me indigno cuando alguien es tratado mal en redes sociales o videojuegos							
<b>Perpetrador:</b> Sentir un sentimiento de injusticia cuando hago algún acto hacia otra persona.							
6. Me molesta cuando me comporto de forma inadecuada con otras personas en Internet...							
7 Me siento mal cuando niego a alguien el reconocimiento que merece en una publicación o comentario en Internet.							
8. Me disgusta sentir que me estoy aprovechando de alguien en Internet.							
9. Me siento mal cuando trato a alguien menos amablemente que a otros sin razón en Internet							
10. Siento culpa cuando trato a alguien peor que a otros en Internet.							

<b>Ciudadanía digital</b>							
Se utilizó la escala de Ciudadanía digital propuesta por Valdés-Cuervo et al. (2023)							
<b>Normas apropiadas y responsables con las que una persona debería desarrollarse en internet y las redes sociales.</b>							
<b>Instrucciones:</b> A continuación, encontrarás afirmaciones acerca de tus relaciones cuando usas internet o tu teléfono celular. Léelas detenidamente y selecciona la opción que mejor represente tu grado de acuerdo o desacuerdo con las mismas	en						
	Totalmente desacuerdo	En desacuerdo	en	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Algo de acuerdo	De acuerdo	de Totalmente acuerdo
<b>Ética en la interacción en línea:</b> Involucra conductas que implican el reconocimiento y respeto por la expresión y la integridad de las personas en línea.							
1. Cuando discuto en internet, tengo cuidado con lo que digo para no ser hiriente.							
2. Cuando comparto fotos de otras personas en internet, evito hacerlas sentir mal o meterlas en problemas.							
3. Me gusta estar en sitios de internet donde la gente se trata con respeto							
4. Me aseguro de que lo que publico en internet no me cause arrepentimiento después.							
5. Evito meterme en discusiones y conversaciones ofensivas en internet							
6. Cuido como me expreso en internet para que no haya malentendidos.							
7. Respeto las opiniones de los demás en internet, aunque no estén de acuerdo con la mía.							
<b>Participación cívica:</b> acciones dirigidas a mejorar el bienestar de otros individuos de la comunidad							
8. He usado internet para ayudar a mi escuela o comunidad de alguna forma							
8. He usado internet para ayudar a otros compañeros u otras personas.							
9. He usado internet para compartir información sobre personas desaparecidas							
10. He usado internet para crear conciencia sobre problemas en mi ciudad o pueblo.							
11. He usado internet para apoyar actividades de ayuda a personas necesitadas en mi comunidad.							
12. He usado internet para compartir información útil con mis compañeros de escuela u otras personas en mi comunidad.							
14. He usado internet para hablar a favor de programas para proteger el medio ambiente en mi comunidad o escuela.							
<b>Aceptación a la diversidad:</b> implica el reconocimiento de otras formas de vida distinta a las que el usuario está acostumbrado a percibir.							
15. En redes sociales me comunico con personas de diferentes cultura e idea a la mía.							
16. En redes sociales tengo amigos con diferentes situaciones económicas							
17. En redes sociales hablo con personas que tienen alguna discapacidad.							
18. En redes sociales tengo amigos que practican diferentes							

religiones.							
19.En redes sociales tengo amigos con diferentes niveles de educación.							
20.En internet visito canales con diferentes opiniones							
21. En internet tengo amigos que se identifican con identidades u orientaciones sexuales diferentes.							

<b>Tríada oscura</b>							
Se adaptó la escala The dirty dozen (Jonason & Webster, 2010)							
Constructo psicológico formado por tres rasgos de la personalidad: Maquiavelismo, psicopatía y narcisismo.							
<b>Instrucciones:</b> A continuación, encontrarás afirmaciones acerca de tus relaciones con los demás y sobre ti mismo. Léelas detenidamente y selecciona la opción que mejor represente tu grado de acuerdo o desacuerdo con las mismas	en						
	Totalmente desacuerdo	En desacuerdo	Algo desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Algo de acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
<b>Maquiavelismo:</b> El individuo está dispuesto a engañar y explotar para lograr sus objetivos.							
1. Tiendo a manipular a otros para salirme con la mía.							
2. He engañado a mis compañeros o mentido para salirme con la mía.							
3. Alguna vez le he dicho cosas bonitas a alguien para obtener lo que quiero.							
4. Tiendo a aprovecharme de otros para mis propios fines.							
<b>Psicopatía:</b> La falta de empatía y remordimiento, junto con un comportamiento impulsivo y antisocial.							
5. Tiendo a carecer de remordimientos							
6. A veces hago cosas sin preocuparme si están bien o mal							
7. Tiendo a no preocuparme por los sentimientos de los demás.							
8. A veces digo cosas burlonas o negativas sobre otros.							
<b>Narcisismo:</b> Una preocupación excesiva sobre su imagen y autoestima, junto con falta de empatía hacia los demás							
9. Tiendo a querer que otros me admiren.							
10. Tiendo a querer que otros me presten atención.							
11. A veces busco ser popular o que me traten de manera especial.							
12. Tiendo a buscar que otros me hagan favores.							

**Tríada de la luz**

Se adaptó la escala Light Triad Scale (LTS) de Kaufman et al. (2019)							
Constructo psicológico formado por tres rasgos de la personalidad: Fe en la humanidad, Humanismo y Kantianismo.							
<b>Instrucciones:</b> A continuación, encontrarás afirmaciones acerca de tus relaciones con los demás y sobre ti mismo. Léelas detenidamente y selecciona la opción que mejor represente tu grado de acuerdo o desacuerdo con las mismas	en			en			de
	Totalmente desacuerdo	En desacuerdo		Algo desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Algo de acuerdo	De acuerdo
<b>Fe en la humanidad: La creencia de que las personas son inherentemente buenas y confiables.</b>							
1. Veo lo mejor en las personas cuando conozco alguien nuevo.							
2. Tiendo a confiar en que otros serán buenos conmigo.							
3. Creo que la mayoría de las personas son buenas.							
4. Suelo perdonar a las personas que me hayan hecho algo malo.							
<b>Humanismo: Importancia de la dignidad y potencial humano y la capacidad de las personas de mejorar a sí mismos y a la sociedad.</b>							
5. Me gusta admirar a los demás.							
6. Le aplaudo a alguien si logra algo bueno.							
7. Considero que mis compañeros son valiosos.							
13. Disfruto escuchar a mis compañeros hablar de su vida.							
<b>Kantianismo: Rasgo que destaca por un interés por valorar a las personas por su propia dignidad antes de por querer obtener algo a cambio.</b>							
9. Prefiero que las personas me digan la verdad en lugar de ser amables solo para agradarme							
10. No me siento cómodo mintiendo para obtener algo que quiero.							
11. Prefiero ser yo mismo antes de ser popular.							
12. Cuando hablo con alguien no me interesa obtener algo a cambio.							

## Anexo 2. Instrumento

## Hojas de respuestas

<b>Los adolescentes y el internet</b>
---------------------------------------

Folio: \_\_\_\_\_



### HOJA DE RESPUESTAS

(a) Nombre:	
(b) Edad:	
(c)	0 2
(d)	0 2
(e)	0 2 3
(f)	0 2 3 4 5
(g)	0 2 3 4 5
(h)	0 2
(i)	0 2
(j)	0 2 3
(k)	0 2 3 4 5 6 7

1.	0 2 3 4 5 6 7
2.	0 2 3 4 5 6 7
3.	0 2 3 4 5 6 7
4.	0 2 3 4 5 6 7
5.	0 2 3 4 5 6 7
6.	0 2 3 4 5 6 7
7.	0 2 3 4 5 6 7
8.	0 2 3 4 5 6 7
9.	0 2 3 4 5 6 7
10.	0 2 3 4 5 6 7
11.	0 2 3 4 5 6 7

12.	0 2 3 4 5 6 7
13.	0 2 3 4 5 6 7
14.	0 2 3 4 5 6 7
15.	0 2 3 4 5 6 7
16.	0 2 3 4 5 6 7
17.	0 2 3 4 5 6 7
18.	0 2 3 4 5 6 7
19.	0 2 3 4 5 6 7
20.	0 2 3 4 5 6 7
21.	0 2 3 4 5 6 7
22.	0 2 3 4 5 6 7
23.	0 2 3 4 5 6 7
24.	0 2 3 4 5 6 7
25.	0 2 3 4 5 6 7
26.	0 2 3 4 5 6 7
27.	0 2 3 4 5 6 7
28.	0 2 3 4 5 6 7
29.	0 2 3 4 5 6 7
30.	0 2 3 4 5 6 7
31.	0 2 3 4 5 6 7
32.	0 2 3 4 5 6 7
33.	0 2 3 4 5 6 7
34.	0 2 3 4 5 6 7
35.	0 2 3 4 5 6 7
36.	0 2 3 4 5 6 7
37.	0 2 3 4 5 6 7
38.	0 2 3 4 5 6 7
39.	0 2 3 4 5 6 7
40.	0 2 3 4 5 6 7
41.	0 2 3 4 5 6 7
42.	0 2 3 4 5 6 7

43.	0 2 3 4 5 6 7
44.	0 2 3 4 5 6 7
45.	0 2 3 4 5 6 7
46.	0 2 3 4 5 6 7
47.	0 2 3 4 5 6 7
48.	0 2 3 4 5 6 7
49.	0 2 3 4 5 6 7
50.	0 2 3 4 5 6 7
51.	0 2 3 4 5 6 7
52.	0 2 3 4 5 6 7
53.	0 2 3 4 5 6 7
54.	0 2 3 4 5 6 7
55.	0 2 3 4 5 6 7
56.	0 2 3 4 5 6 7
57.	0 2 3 4 5 6 7
58.	0 2 3 4 5 6 7
59.	0 2 3 4 5 6 7
60.	0 2 3 4 5 6 7
61.	0 2 3 4 5 6 7

¡Muchas gracias por tu participación!

## Mis relaciones con los demás

Folio: \_\_\_\_\_



### HOJA DE RESPUESTAS

(a)	
Nombre:	

1.	0 2 3 4 5 6 7
2.	0 2 3 4 5 6 7
3.	0 2 3 4 5 6 7
4.	0 2 3 4 5 6 7
5.	0 2 3 4 5 6 7
6.	0 2 3 4 5 6 7
7.	0 2 3 4 5 6 7
8.	0 2 3 4 5 6 7
9.	0 2 3 4 5 6 7
10.	0 2 3 4 5 6 7
11.	0 2 3 4 5 6 7
12.	0 2 3 4 5 6 7
13.	0 2 3 4 5 6 7
14.	0 2 3 4 5 6 7
15.	0 2 3 4 5 6 7
16.	0 2 3 4 5 6 7
17.	0 2 3 4 5 6 7
18.	0 2 3 4 5 6 7
19.	0 2 3 4 5 6 7
20.	0 2 3 4 5 6 7

21.	0 2 3 4 5 6 7
22.	0 2 3 4 5 6 7
23.	0 2 3 4 5 6 7
24.	0 2 3 4 5 6 7
25.	0 2 3 4 5 6 7
26.	0 2 3 4 5 6 7
27.	0 2 3 4 5 6 7
28.	0 2 3 4 5 6 7
29.	0 2 3 4 5 6 7
30.	0 2 3 4 5 6 7
31.	0 2 3 4 5 6 7
32.	0 2 3 4 5 6 7
33.	0 2 3 4 5 6 7
34.	0 2 3 4 5 6 7
35.	0 2 3 4 5 6 7
36.	0 2 3 4 5 6 7
37.	0 2 3 4 5 6 7
38.	0 2 3 4 5 6 7
39.	0 2 3 4 5 6 7
40.	0 2 3 4 5 6 7
41.	0 2 3 4 5 6 7
42.	0 2 3 4 5 6 7
43.	0 2 3 4 5 6 7
44.	0 2 3 4 5 6 7
45.	0 2 3 4 5 6 7
46.	0 2 3 4 5 6 7
47.	0 2 3 4 5 6 7
48.	0 2 3 4 5 6 7
49.	0 2 3 4 5 6 7
50.	0 2 3 4 5 6 7
51.	0 2 3 4 5 6 7
52.	0 2 3 4 5 6 7

53.	0 2 3 4 5 6 7
54.	0 2 3 4 5 6 7
55.	0 2 3 4 5 6 7
56.	0 2 3 4 5 6 7

¡Muchas gracias por tu participación!

# Cuadernillos

## Los adolescentes y el internet

### Instrucciones generales

- I. Lea cuidadosamente cada pregunta antes de contestar.
  - II. Conteste todas las preguntas de manera sincera (**no hay respuestas buenas o malas**) en la hoja de respuesta relleno la opción seleccionada.
- 

### I. DATOS SOCIODEMOGRÁFICOS

#### Instrucciones:

Lea con atención cada una de las preguntas y responda lo que se le solicita.

- (a) Nombre
- (b) Edad:
- (c) Sexo: Masculino   ①   Femenino   ②
- (d) Nivel que cursas: Secundaria   ①   Bachillerato   ②
- (e) Grado que cursas: 1ero   ①   2do   ②   3ero   ③
- (f) Nivel de estudios del padre:
 

Ninguno   ①   Primaria   ②   Secundaria   ③   Bachillerato   ④   Licenciatura   ⑤
- (g) Nivel de estudios de la madre:
 

Ninguno   ①   Primaria   ②   Secundaria   ③   Bachillerato   ④   Licenciatura   ⑤
- (h) Tienes alguna discapacidad: Sí   ①   No   ②
- (i) Has sido reportado por problemas de conducta: Sí   ①   No   ②
- (j) ¿Cuántas horas utilizas el internet diariamente (celular, computadora, Tablet, etc.)?

1 o 2 ① 3 o 4 ② 5 o más ③

(k) Red social que más usas:

Facebook ① TikTok ② Instagram ③ Twitch ④ WhatsApp ⑤ YouTube ⑥

Videojuegos en línea ⑦

A continuación, encontrarás afirmaciones acerca de situaciones que pudiste vivir en tu barrio, colonia o ciudad. Selecciona con qué frecuencia viviste, viste o escuchaste sobre lo siguiente en los últimos 12 meses:

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
Nunca	Raramente 1 ocasión	Ocasionalmente 2-3 veces	A veces 4-5 veces	Frecuente mente 6-7 veces	U sualmente 8 -9 veces	Siempre Más de 10 veces

	He visto que alguien es golpeado (a).
	He visto que alguien es lastimado (a) gravemente.
	He visto que le apuntan con un arma de fuego a alguien.
	He tenido que correr a esconderme cuando algunas personas comenzaron a disparar.
	He visto que a alguien lo (a) amenazan con un cuchillo o navaja.
	He visto a alguien recibir un disparo.
	He visto a alguien ser atacado (a) con un cuchillo o navaja.
	He visto a alguien ser asesinado.
	Me han apuntado con un arma de fuego.
0	Me han disparado.

1	Me han amenazado con un chuchillo o navaja.
2	Me han atacado con un cuchillo o navaja.
3	Me han pegado.
4	Me han amenazado verbalmente.
5	Me han quitado mis pertenencias por la fuerza.
6	He escuchado de que algunas personas dañan intencionalmente una casa o negocio que no le pertenecía.
7	He escuchado que hay personas que roban en instituciones o comercios
8	He escuchado sobre que alguien daña intencionalmente una casa o negocio que no le pertenecía.
9	He escuchado que existen personas que le han arrebatado por la fuerza a otros sus autos.
0	He sabido de personas que venden marihuana u otras drogas.
1	He sabido de personas que han sido lastimadas gravemente por alguien de la comunidad.
	He sabido de peleas en que han participado varias personas de la comunidad.

2	
3	Tengo conocimiento de personas a las cuales les han disparado a apuñalado.

A continuación, encontrarás afirmaciones acerca de relaciones cuando las personas utilizan Internet o teléfono celular. Léelas detenidamente y selecciona la opción que mejor represente la frecuencia con que has realizado las conductas que se describen durante el último

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
Nunca	Raramente	Ocasionalmente	A veces	Frecuentemente	Usualmente	Siempre
4	1 ocasión	2-3 veces	4-5 veces	6-7 veces	8-9 veces	Más de 10 veces
	He dicho cosas ofensivas sobre a alguien por Internet para herir a esa persona.					

año.

5	
6	He publicado mensajes hirientes en Internet para dañar la reputación de alguien.
7	He intentado dañar a alguien enviando mensajes amenazantes por Internet
8	He dicho cosas ofensivas sobre alguien a sus amigos en Internet para dañar sus relaciones.
9	He difundido rumores sobre alguien en Internet para dañar su reputación.
0	He enviado mensajes insultantes a alguien en Internet repetidamente.
1	He dicho cosas ofensivas sobre alguien en sitios web repetidamente para avergonzarlo.
2	He publicado en Internet fotos o videos vergonzosos de alguien en línea sin su permiso para dañar su reputación.
3	He publicado fotos o videos humillantes de alguien en Internet para avergonzarlo.
4	Nunca he enviado cosas sexualmente explícitas a alguien por Internet para avergonzarlo.
5	He molestado a alguien en Internet sobre su apariencia para dañarlo emocionalmente
6	He hecho bromas sexuales sobre alguien en Internet para dañar su reputación.

7	He bloqueado a alguien en una sala de chat o mensajería para herir a esa persona.
8	He rechazado la solicitud de alguien para jugar juntos en Internet con la intención de hacerle daño.
9	He excluido a alguien de grupos de comunidad en Internet para hacer que se sienta mal.
0	He ignorado los comentarios de alguien en comunidades en Internet para avergonzarlo.

A continuación, se describen conductas en Internet. Selecciona la opción que mejor represente la frecuencia con que has realizado estas conductas.

①                      ②                      ③                      ④                      ⑤                      ⑥                      ⑦  
 Nunca    Raramente    Ocasionalmente    A veces    Frecuentemente    Usualmente    Siempre

1	Cuando discuto en Internet, tengo cuidado con lo que digo para no ser hiriente.
2	Cuando comparto fotos de otras personas en Internet, evito hacerlas sentir mal o meterlas en problemas.
3	Me gusta estar en sitios de Internet donde la gente se trata con respeto.
	Me aseguro de que lo que publico en Internet no me cause arrepentimiento

4	después.
5	Evito meterme en discusiones y conversaciones ofensivas en Internet.
6	Cuido como me expreso en Internet, para que no haya malentendidos.
7	Respeto las opiniones de los demás en Internet, aunque no estén de acuerdo con la mía.
8	He usado Internet para ayudar a mi escuela o comunidad de alguna forma.
9	He usado Internet para ayudar a mis compañeros de escuela u otras personas en mi comunidad.
0	He usado Internet para compartir información sobre personas desaparecidas.
1	He usado Internet para crear conciencia sobre problemas en mi ciudad o pueblo.
2	He usado Internet para apoyar actividades de ayuda a personas necesitadas en mi comunidad.
3	He usado Internet para compartir información útil con mis compañeros de escuela u otras personas en mi comunidad.
4	He usado Internet para hablar a favor de programas para proteger el medio ambiente en mi escuela o comunidad.
5	En Internet me comunico con personas de diferentes culturas e ideas a las mías.

6	En Internet tengo amigos con diferentes situaciones económicas.
7	En Internet hablo con personas que tienen alguna discapacidad
8	En Internet tengo amigos que practican una religión distinta a la mía.
9	En Internet tengo amigos con diferentes niveles de educación.
0	En Internet visito canales con opiniones diferentes a las mías.
1	En internet tengo amigos que se identifican con identidades u orientaciones sexuales diferentes.

## Mis relaciones con los demás

### Instrucciones generales

- III. Lea cuidadosamente cada pregunta antes de contestar.
  - IV. Conteste todas las preguntas de manera sincera (**no hay respuestas buenas o malas**) en la hoja de respuesta relleno la opción seleccionada.
- 

## II. DATOS SOCIODEMOGRÁFICOS

### Instrucciones:

Lea con atención cada una de las preguntas y responda lo que se le solicita.

(e) Nombre:

A continuación, encontrarás afirmaciones acerca de tus relaciones cuando usas Internet. Léelas detenidamente y selecciona la opción que mejor represente tu grado de acuerdo o desacuerdo con las mismas

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Algo en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Algo de acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

	Me molesta cuando alguien es agredido en Internet.
	Me indigno cuando alguien es rechazado o excluido en redes sociales o videojuegos
	Me resulta incómodo cuando alguien se aprovecha o engaña a otros en Internet.
	Me siento mal cuando alguien es tratado menos amablemente que otros sin razón en Internet
	Me indigno cuando alguien es tratado mal en redes sociales o videojuegos.
	Me molesta cuando me comporto de forma inadecuada con otras personas en Internet.
	Me siento mal cuando niego a alguien el reconocimiento que merece en una publicación o comentario en Internet.
	Me disgusta sentir que me estoy aprovechando de alguien en Internet.
	Me siento mal cuando trato a alguien menos amablemente que a otros sin razón en Internet
0	Siento culpa cuando trato a alguien peor que a otros en Internet.

A continuación, encontrarás afirmaciones acerca de tus relaciones con los demás y sobre ti mismo. Léelas detenidamente y selecciona la opción que mejor represente tu grado de acuerdo o desacuerdo con las mismas

①                      ②                      ③                      ④                      ⑤                      ⑦

Totalmente en    En desacuerdo    Algo                      en    Ni de acuerdo ni    Algo de acuerdo    De    Totalmente  
 desacuerdo                      desacuerdo                      en desacuerdo                      acuerdo                      de acuerdo

1	Tiendo a manipular a otros para lograr lo que quiero.
2	He engañado a mis compañeros o mentido para lograr lo que quiero.
3	Alguna vez le he dicho cosas bonitas a alguien para obtener lo que quiero.
4	Tiendo a aprovecharme de otros para mis propios fines.
5	Tiendo a no sentirme mal por las cosas que hago, aunque hayan dañado a otros.
6	A veces hago cosas sin preocuparme si están bien o mal.
7	Tiendo a no preocuparme por los sentimientos de los demás.
8	A veces digo cosas burlonas o negativas sobre otros.

9	Tiendo a querer que otros me admiren.
0	Tiendo a querer que otros me presten atención.
1	A veces busco ser popular o que me traten de manera especial.
2	Tiendo a buscar que otros me hagan favores.
3	Veo lo mejor en las personas cuando conozco a alguien.
4	Tiendo a confiar en que otros serán buenos conmigo.
5	Creo que la mayoría de las personas son buenas.
6	Suelo perdonar a las personas que me hacen algo malo.
7	Me gusta admirar a los demás.
8	Le aplaudo a alguien si logra algo bueno.
9	Considero que mis compañeros son valiosos.
	Disfruto escuchar a mis compañeros hablar de su vida.

0	
1	Prefiero que las personas me digan la verdad en lugar de ser amables solo para agradarme.
2	No me siento cómodo mintiendo para obtener algo que quiero.
3	Prefiero ser yo mismo antes que ser popular.
4	Cuando hablo con alguien no me interesa obtener algo a cambio.
5	No importa quién seas, como persona siempre puedes mejorar tus valores y tu forma de ser
6	Las personas pueden cambiar sus valores y su forma de ser.
7	Siempre puedes mejorar sustancialmente tus valores y tu forma de ser.
8	Puedes mejorar considerablemente, tus valores y tu forma de ser.

A continuación, encontraras afirmaciones sobre tus sentimientos acerca de la violencia en tu comunidad, ciudad o barrio. Léelas detenidamente y selecciona la opción que mejor represente tu grado de acuerdo o desacuerdo con las mismas.

①                      ②                      ③                      ④                      ⑤                      ⑦

Totalmente en    En desacuerdo    Algo                      en    Ni de acuerdo ni    Algo de acuerdo    De                      Totalmente

desacuerdo

desacuerdo

en desacuerdo

acuerdo

de acuerdo

9	He tenido pensamientos o imágenes molestas acerca de la inseguridad en mi comunidad que vienen a mi mente, aunque no haya querido recordarlas.
0	He tenido sueños malos o pesadillas relacionados con la situación de violencia en mi comunidad, ciudad o barrio.
1	He tenido la sensación como si la situación de violencia estuviera ocurriendo de nuevo, como si estuviera ahí otra vez (por ejemplo, al escuchar o ver algo que te recuerde lo que pasa).
2	Me he sentido mal cuando pienso acerca de lo que pasa o cuando escucho hablar acerca de la violencia en mi ciudad, comunidad o barrio (por ejemplo, sintiéndome asustado, enojado, triste, culpable, con miedo).
3	En ocasiones me he sentido sudoroso o con palpitaciones de mi corazón debido a la situación de violencia que se vive en mi ciudad, comunidad o barrio.
4	He hecho esfuerzos para no pensar, no hablar o no tener sentimientos acerca de la violencia en mi ciudad, barrio o comunidad.
5	He tratado de evitar actividades, personas o lugares que te recuerden la violencia en mi ciudad, comunidad o barrio.
6	He olvidado una parte importante de la violencia que ha pasado en mi ciudad, comunidad o barrio.
7	He tenido muy pocas ganas de hacer cosas que acostumbraba a hacer antes de la situación de violencia en mi ciudad, comunidad o barrio.
	He tenido dificultades para sentirme cercano(a) a mis seres queridos a partir de la

8	situación de violencia que existe en mi ciudad, comunidad o barrio.
9	He tenido dificultades para tener sentimientos fuertes (por ejemplo, me cuesta mucho llorar o sentirme feliz) debido a la situación de violencia que existe en mi ciudad, comunidad o barrio.
0	He sentido que mis planes futuros o esperanzas no se harán realidad debido a la situación de violencia que existe en mi ciudad, comunidad o barrio.
1	Tengo problemas para quedarme dormido o para permanecer dormido en la noche a partir de la situación de violencia que existe en mi ciudad, comunidad o barrio.
2	Me enojo con facilidad después de que empezó la situación de violencia que existe en mi ciudad, comunidad o barrio.
3	He tenido dificultades para concentrarme debido a la situación de violencia que existe en mi ciudad, comunidad o barrio.
4	He estado demasiado vigilante (por ejemplo, muy atento(a) de las personas que están a mi alrededor) debido a la situación de violencia que existe en mi ciudad, comunidad o barrio.
5	Me asusto con mayor facilidad para asustarme que antes debido a la situación de violencia que existe en mi ciudad, comunidad o barrio.
6	He tenido pensamientos o imágenes molestas acerca de lo que pasa y que vienen a mi mente, aunque no haya querido recordarlas a partir de la situación de violencia que existe en mi ciudad, comunidad o barrio.

**¡Muchas gracias por tu participación**