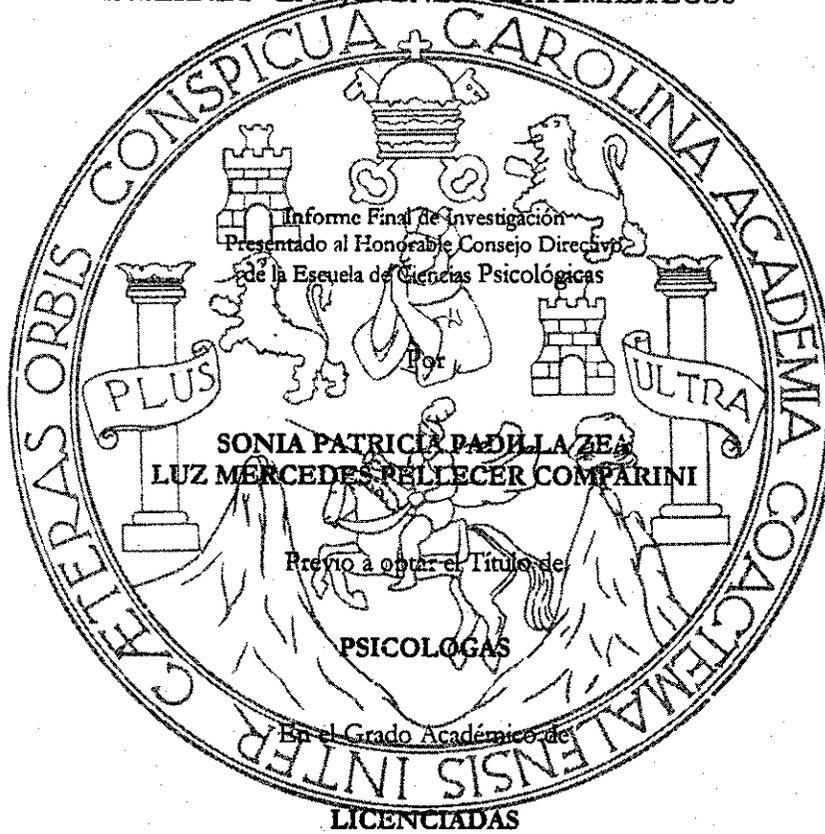


UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA  
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLOGICAS

"ESTUDIO DE LA INFLUENCIA PSICOSOCIAL DE  
INTERNET EN JOVENES GUATEMALTECOS"



Guatemala, Julio de 1,999.

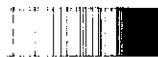


# TRIBUNAL EXAMINADOR

Licenciado Abraham Cortez Mejia  
D I R E C T O R

Licenciada Miriam Elizabeth Ponce Ponce  
S E C R E T A R I A

Licenciada Maria Ileana Godoy Calzia  
REPRESENTANTE CLAUSTRO CATEDRATICOS



CAS  
BPA, Edm12  
SI 790-1  
SI 4769914  
S.S.  
AMERICA

cc: Control Académico  
CIEPs.  
archivo

REG. 391-99

CODIPs. 834-99

DE ORDEN DE IMPRESION INFORME FINAL DE  
INVESTIGACION

Julio 15 de 1999

ñoritas Estudiantes  
onia Patricia Padilla Zea  
z Mercedes Pellecer Comparini  
ucuela de Ciencias Psicológicas  
lificio

ñoritas Estudiantes

ra su conocimiento y efectos consiguientes, transcribo a ustedes  
Punto DECIMO CUARTO (14o.) del Acta TREINTA Y UNO NOVENTA Y  
EVE (31-99) de Consejo Directivo, de fecha 05 de julio del año en  
rso, que copiado literalmente dice:

DECIMO CUARTO: El Consejo Directivo conoce el expediente que  
ontiene el Informe Final de Investigación titulado: "ESTUDIO DE LA  
NFLUENCIA PSICOSOCIAL DE INTERNET EN JOVENES GUATEMALTECOS", de la  
arrera LICENCIATURA EN PSICOLOGIA, realizado por:

ONIA PATRICIA PADILLA ZEA

CARNET No. 85-10380

JZ MERCEDES PELLECCER COMPARINI

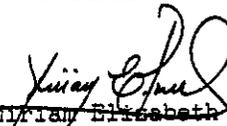
CARNET No. 93-10923

l presente trabajo fue asesorado durante su desarrollo por la  
lcenciada Liliana del Rosario Álvarez de García y revisado por el  
lcenciado Carlos Enrique Orantes Troccoli.

on base en lo anterior, el Consejo Directivo AUTORIZA LA IMPRESION  
el mismo para los trámites correspondientes de graduación, los que  
berán estar de acuerdo con el Instructivo para elaborar  
investigación o Tesis, con fines de graduación profesional."

tentamente,

" ID Y ENSEÑAD A TODOS "

  
Licenciada Miriam Elisabeth Ponce Ronge.  
SECRETARIA



Rosy

" 25 ANIVERSARIO DE FUNDACION "



CIEPs. 47/99  
REG. 391/98

Guatemala, 22 de junio de 1999.

UNIVERSIDAD DE  
PSICOLOGICAS  
del Universidad. Zona 12  
A. 4760988, ext. 490-1  
RZ. 4767119, fax 4768916  
IACPSIC (web.g)  
CENTRO AMERICA

INFORME FINAL



SEÑORES  
CONSEJO DIRECTIVO  
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLOGICAS  
EDIFICIO

SEÑORES CONSEJO DIRECTIVO:

Me dirijo a ustedes para informarles que el Licenciado Carlos E. Orantes T., ha procedido a la revisión y aprobación del INFORME FINAL DE INVESTIGACION, titulado:

**"ESTUDIO DE LA INFLUENCIA PSICOSOCIAL DE INTERNET EN JOVENES GUATEMALTECOS"**

CARRERA: LICENCIATURA EN PSICOLOGIA

ESTUDIANTE:

CARNE No.

SONIA PATRICIA PADILLA ZEA  
LUZ MERCEDES PELLECCER COMPARINI

85-10380  
93-10923

Agradeceré se sirvan continuar con los trámites correspondientes para obtener ORDEN DE IMPRESIÓN.

Atentamente,

"D Y ENSEÑAD A TODOS"

*Edith Rios de Maldonado*  
LICDA. EDITH RIOS DE MALDONADO  
COORDINADORA

CENTRO DE INVESTIGACIONES EN PSICOLOGIA

c.c. Revisor/a  
Archivo  
ERDM/



**" 25 ANIVERSARIO DE FUNDACION "**



UNIVERSIDAD DE  
PSICOLOGICAS  
Escuela de Psicología, Zona 12  
C. 4700000, tel. 4700-1  
R. 4700219, fax 4700014  
ACPSIC@unsc.g  
CENTRO AMERICA

CIEPs. 46/99

Guatemala,  
22 de junio de 1999.

*Flue*  
280679



LICENCIADA  
EDITH RIOS DE MALDONADO, COORDINADORA  
CENTRO DE INVESTIGACIONES EN PSICOLOGIA

LICENCIADA RIOS DE MALDONADO:

De manera atenta me dirijo a usted para informarle que he procedido a la  
revisión del INFORME FINAL DE INVESTIGACION, titulado:

**"ESTUDIO DE LA INFLUENCIA PSICOSOCIAL DE INTERNET EN  
JOVENES GUATEMALTECOS"**

CARRERA: LICENCIATURA EN PSICOLOGIA

ESTUDIANTE:

CARNE No.

SONIA PATRICIA PADILLA ZEA  
LUZ MERCEDES PELLECCER COMPARINI

85-10380  
93-10923

Por considerar que el trabajo cumple con los requisitos establecidos por el  
Centro de Investigaciones en Psicología, emito **DICTAMEN FAVORABLE**, y solicito  
continuar con los trámites respectivos.

Atentamente,

"**ID Y ENSEÑAD A TODOS**"

*Carlos E. Orantes*  
LIC. CARLOS E. ORANTES  
DOCENTE REVISOR

c.c. Archivo  
Docente Revisor  
CEOT/edr



**" 25 ANIVERSARIO DE FUNDACION "**

# INFORME FINAL

---

Guatemala,  
16 de marzo de 1,999.

Señores  
CENTRO DE INVESTIGACIONES  
EN PSICOLOGÍA ( CIEPs )  
Universidad de San Carlos de Guatemala  
Presente

Estimados Licenciados ( as ):

YO, Liliana del Rosario Alvarez, con el título de Psicóloga, egresada de la Universidad de San Carlos de Guatemala, colegiado No. 2240; tuve a la vista el informe final de tesis titulado ESTUDIO DE LA INFLUENCIA PSICOSOCIAL DE INTERNET EN JÓVENES GUATEMALTECOS: Realizado en los Centros de Cybermannia de la Ciudad Capital del 15 de enero al 30 de julio de 1998.

Dicho informe final me es satisfactorio, por tal motivo, lo apruebo, autorizo y le doy mi visto bueno para proseguir con el trámite respectivo.

Sin otro particular, me es grato suscribirme de ustedes.

Atentamente,

  
Licda. Liliana del Rosario Alvarez  
ASESORA DEL INFORME FINAL DE TESIS



ESCUELA DE  
CIENCIAS PSICOLÓGICAS  
Ciudad Universitaria, Zona 12  
77004, GUATEMALA, tel. 4760-1  
10002, 4762119, fax 4769914  
E: USACPSIC@edu.g  
AL: A. CENTRO AMERICA

cc.: Control Acad.  
CIEPs.  
archivo

REG. 391-98

CODIPs. 805-98

APROBACION DE PROYECTO DE INVESTIGACION Y  
NOMBRAMIENTO DE ASESOR

Octubre 08 de 1998

Señoritas Estudiantes  
Sonia Patricia Padilla Zea  
Luz Mercedes Pellecer Comparini  
Escuela de Ciencias Psicológicas  
Edificio

Señoritas Estudiantes

Para su conocimiento y efectos consiguientes, transcribo a ustedes el Punto VIGESIMO QUINTO (25o.) del Acta TREINTA Y CUATRO NOVENTA Y OCHO (34-98) de Consejo Directivo, de fecha 16 de septiembre del año en curso, que copiado literalmente dice:

"VIGESIMO QUINTO: El Consejo Directivo conoce el expediente que contiene el Proyecto de Investigación titulado: "ESTUDIO DE LA INFLUENCIA PSICOSOCIAL DE INTERNET EN JOVENES GUATEMALTECOS", de la carrera: LICENCIATURA EN PSICOLOGIA, elaborado por:

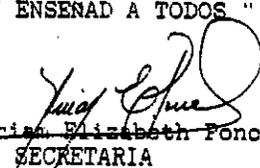
SONIA PATRICIA PADILLA ZEA CARNET No. 85-10380

LUZ MERCEDES PELLECCER COMPARINI CARNET NO. 93-10923

El Consejo Directivo considerando que el proyecto en referencia satisface los requisitos metodológicos exigidos por el Centro de Investigaciones en Psicología -CIEPs., resuelve aprobarlo y nombrar como asesor a la Licenciada Liliana del Rosario Alvarez de García."

Atentamente,

" ID Y ENSEÑAD A TODOS "

  
Licenciada ~~Miriam Elizabeth Ponce Ponce~~  
SECRETARIA



/Rosy

# CYBERMANNIA

---

Guatemala,  
30 de julio de 1,998.

Señores  
CENTRO DE INVESTIGACIONES  
EN PSICOLOGÍA (CIEPs)  
Universidad de San Carlos de Guatemala  
Presente

Estimados Señores:

Por este medio hacemos constar que las Señoritas Sonia Patricia Padilla Zea con número de carnet 8510380 y Luz Mercedes Pellecer Comparini con número de carnet 9310923, ambas estudiantes de La Escuela de Psicología de la Universidad de San Carlos de Guatemala, realizaron durante el mes de junio de 1998, el trabajo de campo de investigación de la tesis titulada ESTUDIO DE LA INFLUENCIA PSICOSOCIAL DE INTERNET EN JÓVENES GUATEMALTECOS: Realizado en los Centros de Cybermannia de la Ciudad Capital del 15 de enero al 30 de julio de 1998, en lo que respecta a la guía de observación y a los cuestionarios suministrados a los jóvenes que asistieron a los tres centros de la Ciudad Capital ubicados en la zona 10, zona 12 (USAC) y en Tikal Futura.

Les recordamos que para los Centros de Cybermannia, es un gusto participar en el proceso de formación de los estudiantes.

Y para los usos que a las interesadas convengan extendemos, sellamos y firmamos.

Atentamente,  
**CYBERMANNIA**  
2  
LOTES DE RANCHO AZUL  
CENTRO COMERCIAL TIKAL FUTURA  
28-48, ZONA 11, LOCAL 288

**CYBERMANNIA**  
2  
**RECIBIDO**

SUPERVISOR DE CYBERMANNIA TIKAL FUTURA  
Teléfono: 440-2739



---

## **DEDICATORIA**

---

Acto que dedico:

***A Dios:***

Por derramar su gracia y misericordia en todos los instantes de mi vida.

***A María Madre de Dios:***

Por su gran intercesión, para lograr este triunfo académico.

***A mis Padres:***

Gerardo Rigoberto Padilla Muñoz  
Sonia Stella Zea Aqueche de Padilla

Con todo mi amor.

***A mis Hermanos:***

Luis Renato y Alma Piedad  
Gerardo Rigoberto y Lesbia del Carmen  
Hamlet Giovanny

***Y Sobrinos:***

Hamlet Gerardo  
Stephany Alexandra  
Cristian Renato

Con cariño por su apoyo moral, intelectual y espiritual.

***A mi Abuelita y Tíos:***

Coquito Aqueche Ramirez  
Conchita Aqueche Ramirez  
Roberto Zea Aqueche

Gracias por sus sabios consejos.

***4 Familiares y Amigos:***

En especial a:

César Tejedor Villadangos

Con afecto y admiración.

***1 la Universidad de San Carlos de Guatemala:***

Por brindarme la oportunidad de llegar a la meta deseada.

***1 la Escuela de Ciencias Psicológicas y Catedráticos:***

Por transmitirme los conocimientos para lograr la culminación de ésta carrera.

***1 los Centros de Cybermannia:***

Por apoyarme en la realización de éste trabajo.

Acto que dedico:

***A Dios:***

Por haberme dado la vida, ser mi auxilio, fortaleza y por concederme sabiduría.

***A la Santísima Virgen María:***

Por interceder por mi, protegerme bajo su manto y ampararme en las dificultades.

***A mis Padres:***

Olegario Erasmo Pellecer Barrios  
María Adelaida Comparini de Pellecer

Por su amor, consejos y enseñanza.

***A mis Hermanos:***

Luis Rodolfo y Nely  
José Ramiro y Betzaly  
Juan Ignacio  
Arturo Enrique  
Yolanda Del Carmen

Por su comprensión y apoyo.

***A mi Abuelita:***

María Marta Vielman de Comparini

Por su fortaleza y amor.

***A mis Sobrinos:***

Karen, Javier, Sofia, Sara María y José David

Por su amor y simpatía.

***A mis Tíos y Primos:***

Por su apoyo en momentos difíciles.

***A mis Hermanos de la Comunidad:***

Por todos los momentos que hemos compartido.

***A mis Amigos:***

Por sus consejos y apoyo.

***A la Escuela de Ciencias Psicología de la Universidad de San Carlos de Guatemala:***

Por los conocimientos que nos brindó a través de nuestros Catedráticos y personas que nos brindaron su tiempo y de una u otra forma hicieron posible la realización de este estudio.

***A los Centros de Cybermannia:***

Al permitirnos realizar nuestro trabajo de campo y la elaboración de esta investigación.

***Al Licenciado Carlos Orantes Trócoli:***

Por sus consejos e instrucciones a lo largo de la elaboración de este trabajo.

***A la Licenciada Lilliana Alvarez de García:***

Por orientarnos y animarnos en la realización de este estudio.

***A César Tejedor y Hans Thiel:***

Por sus sabios consejos, apoyo académico y moral al realizar la investigación.

El tema estudiado es la influencia psicosocial de Internet en jóvenes Guatemaltecos y su relevancia estriba fundamentalmente en el rápido y progresivo aumento del sector de la población que tiene acceso a Internet y en la relativamente poca importancia que se le está dando a nivel de estudios científicos, al análisis de esta influencia en nuestra población.

Se considera que se puede realizar un aporte muy valioso para llevar un diálogo de altura sobre los pros y los contras que el mundo de Internet aporta a nuestra sociedad.

Otro motivo para el estudio del problema radica en la falta de información que existe en relación a la influencia de este medio en los individuos y la importancia de su análisis para poder sugerir un uso adecuado de Internet.

Por tanto se pretende llenar la laguna existente en relación al conocimiento que se tiene sobre el plano emocional del individuo derivado del uso de Internet. Partiendo de esto, se darán a conocer algunas consecuencias como el aislamiento, la comunicación no personalizada, la libertad de pensamiento, el consumismo y la globalidad, producidas por el uso de este medio.

Se presentó la oportunidad de realizar este novedoso e interesante tema y debido a que se cuenta con los recursos necesarios se decidió llevar a cabo esta investigación, esperando sentar bases para posteriores estudios acerca del tema.

De ahí se derivan los objetivos de nuestra investigación, siendo éstos:

1. Establecer la influencia existente entre Internet y el comportamiento psicosocial de jóvenes guatemaltecos de la ciudad capital.
2. Proporcionar información a la población guatemalteca de la implicación emocional de Internet en la sociedad.

De éstos surgen los específicos que son:

1. Establecer los pros y los contras que implica el uso de Internet.
2. Dar a conocer los usos más frecuentes que los jóvenes hacen de Internet.
3. Mostrar las actitudes de los jóvenes relacionadas con el uso de Internet.
4. Determinar los comportamientos que surgen a raíz del uso de Internet.

Para poder cumplir con lo anteriormente expuesto fue necesario establecer contacto con los centros Cybermannia, donde se hace uso de Internet; recibir un curso de

este servicio y familiarizarnos con su uso en éstos y en otros centros para compenetrarnos más en el tema.

Seguidamente elaboramos nuestra hipótesis, de donde fueron extraídas nuestras variables; se partió de allí para la elaboración del cuestionario que fue estudiado detenidamente y luego contestado por personas que asisten a los centros mencionados.

Todo esto se hizo con el fin de someter a prueba nuestra hipótesis que es:

Los jóvenes guatemaltecos de la ciudad capital que asisten a Centros de Cybermania, que son el objeto de nuestro estudio, presentan rasgos obsesivos en el uso de Internet.

Afortunadamente la mayoría de personas colaboró generosamente y de allí pueden presentarse a ustedes las conclusiones y recomendaciones de este estudio, a través de este documento.

---

## Capítulo Uno

### INTRODUCCIÓN

---

El problema a analizar se define como la influencia que el acceso a este masivo medio de información conocido como Internet tiene en el comportamiento psicosocial de los guatemaltecos y en el concepto global del mundo que este medio aporta.

Para ello se tomará la muestra en tres de los centros de Cybermannia de la ciudad capital entre los meses de enero y julio de 1998, con cien jóvenes comprendidos entre las edades de dieciocho a veinticinco años de sexo femenino o masculino.

En los últimos años, el mundo de la información ha sufrido una verdadera revolución, debido en gran parte, al delirante y progresivo avance de la red informática mundial, es decir, lo que hoy se conoce como Internet, un verdadero conjunto de espacios de información.

Esto se refiere a que es la herramienta más grande, compleja y completa de aprendizaje que permite tener acceso a las más avanzadas fuentes de conocimientos, así como a las facilidades de investigación más avanzadas del mundo.

Este medio es la forma más rápida y efectiva de comunicarse con personas dispersadas en el mismo tema, incluso de modo simultáneo a través de grandes distancias.

Internet se conoce también como una herramienta que permite a los líderes de la industria y el comercio entrar en contacto con un estrato de educación superior, gran potencial de desarrollo y un poder adquisitivo mayor que la media.

Internet permite comunicarse y participar a millones de personas de todo el mundo enviando y recibiendo correo electrónico o mensajes de forma interactiva y participando en grupos de discusión. Esto significa que los recursos de Internet serán tan importantes como un teléfono o una oficina de mensajería.

Todos estos avances tecnológicos tienden a influir en el conjunto de reacciones o posturas que permiten al individuo adaptarse a una situación lo cual constituye el comportamiento y al mismo tiempo en la forma inmediata en que los individuos obtienen información de todo lo que acontece en el género humano, es decir su concepto global del mundo.

Cada día aumenta más y más el número de personas que tienen acceso a esta red de redes. Y Guatemala no está ajena a esta situación. Es por esto que se ha considerado el análisis de la influencia que esta realidad puede tener en el comportamiento psicosocial, el cual describe la relación de las necesidades emocionales del individuo con su ambiente social, se perfila como un interesante y novedoso problema a estudiar.

Este problema se encuentra ubicado en el área social, ya que tiene relación con nuestra idiosincrasia nacional, el influjo de los medios de comunicación social y el acceso a culturas vigentes en las diferentes partes del mundo.

Así mismo, se relaciona con el aislamiento, la comunicación no personalizada, libertad de pensamiento, el consumismo, la globalidad y la moralidad.

En cuanto a las áreas del conocimiento se ubica en la sociedad, abarca la psicología de masas y la filosofía social; y el área del pensamiento ya que hace referencia a la ética moral y la filosofía.

El problema a estudiar pertenece a la Psicología Social, ya que sus objetos de estudio son la influencia social y el interjuego psíquico entre el hombre y su medio ambiente, la sociedad, así como los impulsos instintivos específicos y las tendencias generales que componen a la naturaleza humana y que explican la conducta social.

De todo esto se partió para formular la siguiente hipótesis:

- Los jóvenes guatemaltecos de la ciudad capital que asisten a Centros Cybermannia, que son el objeto de nuestro estudio, presentan rasgos obsesivos en el uso de Internet.

La variable independiente derivada de la hipótesis es el Uso de Internet; y dependiente: Los jóvenes guatemaltecos de la ciudad capital que asisten a Centros Cybermannia, que son objeto de nuestro estudio, presentan rasgos obsesivos.

Para poder poner a prueba la hipótesis fue necesario hacer un estudio exhaustivo de Internet y todo lo que este recurso conlleva. Al mismo tiempo se investigó el comportamiento y los aspectos que pueden influir sobre él, los procesos psicológicos que intervienen y la relación existente entre el desarrollo psicosocial e Internet, el cual detallará a continuación.

## A. INTERNET

### 1. DEFINICIÓN DE INTERNET:

Se le llama así al grupo de recursos de información mundial. El origen de Internet proviene de una serie de redes de computadoras desarrolladas en la década de 1970. Comenzó con una red denominada Arpanet que estaba patrocinada por el Departamento de Defensa de los Estados Unidos. La Arpanet fue reemplazada y ampliada, y hoy sus descendientes forman la arteria principal de lo que llamamos Internet.

Internet no es solamente una red de computadoras o un grupo de redes de computadoras conectadas unas con otras. Estas son simplemente el medio que transporta la información.

Lo maravilloso y útil de Internet tiene que ver con la información misma; ésta debe verse como una red de computadoras, sino como una gran fuente de información práctica y divertida.

Internet también puede verse como una sociedad orientada a las personas. Espermite comunicarse y participar a millones de personas de todo el mundo.

---

1. Apud. HANH, Harley y Rick STOUT: Internet Manual de Referencia, Mc-Graw Hill Interamericana, España, 1994, pág. 7.

*Cuando se utiliza Internet - dicen Hanh y Stout - se embarca en una gran aventura; se introduce en un mundo en el que las personas de muy diferentes países y culturas cooperan desinteresadamente compartiendo de forma generosa su información, conocimientos, tiempo, esfuerzo y sus productos.*

Cada uno de los recursos con los que cuenta Internet existe porque alguna persona o grupo ofrecen de forma voluntaria su tiempo, tienen una idea, la desarrollan, crean alguna cosa que merece la pena, y la comparten con el resto del mundo.

Por esto, Internet es mucho más que una red de computadoras o un servicio de información, es la demostración de que aquellas personas que puedan comunicarse de forma libre y conveniente serán más sociales y generosas.

Las computadoras son importantes porque realizan el trabajo de llevar los datos de un sitio para otro, y ejecutar los programas que nos facilitan el acceso a la información. La información en sí misma, es importante, porque nos es útil, nos recrea y entretiene.

Lo más importante de esto es la gente. Internet es el primer foro general y la primera biblioteca general.

Cualquiera puede participar, a cualquier hora, ya que Internet nunca cierra.

Más aún, no importa quién sea, siempre será bienvenido. Nunca se le impide la entrada por llevar ropa equivocada, por su color de piel, por su religión o porque no posea el dinero suficiente.

Por primera vez en la historia, un número ilimitado de personas puede comunicarse con facilidad, y se ha encontrado la naturaleza para ser comunicativos, útiles, curiosos y considerados.

Para Howard L. Funk de la Internet Society Internet es *una red de redes de computadoras, capaces de comunicarse transparentemente una con otra, usualmente vía el protocolo Internet. Actualmente interconecta más de 35,000 redes y el número de host conectados en Internet en enero de 1,995 era de unos 4.800.000.*

El número de redes, computadores y usuarios conectados a Internet es una polémica viva donde las más diversas cifras no paran de escucharse. El único dato fiable parece ser el de las redes locales conectadas o más exactamente el de los dominios existentes, puesto que todos ellos deben de estar registrados para evitar duplicidades. *El número de computadores conectados a la red no se puede saber y menos el número de usuarios de cada computadora. En todo caso se daba por cierto que a finales de 1994 el número de usuarios de Internet estaba entre los tres y treinta millones a nivel mundial.*

Internet es sin duda el fenómeno tecnológico de más envergadura de finales del siglo veinte. Desde su inicio como una red de investigación y de uso militar, ha pasado a convertirse en la auténtica precursora de las superautopistas de la información por donde se transmiten imágenes en movimiento, dibujos, sonidos, voz y por supuesto una cantidad abrumadora de datos que en breve tiempo superará el tráfico telefónico existente.

---

Departamento de Clase: *Manual de Windows 95*, Guatemala, 1997, pág. 189.

Ibid.

Esta red es simplemente un conjunto de redes interconectadas que pueden ser públicas, privadas, internacionales, dedicadas a la investigación, comercio, divulgación de cultura, educación, entretenimiento.

Es una red de computadoras a nivel mundial que tiene gran repertorio de información y recursos a los que se tiene acceso desde una computadora personal.

Internet ofrece un tesoro en información a la persona ansiosa de ella.

El primer paso para el uso de Internet es construir las bases de otros conocimientos, lo que permitirá el acceso a un número ilimitado de direcciones para profundizar en ellas tanto como desee.

Para ello se hace necesario una red de computadoras, ésta se forma cuando las computadoras se conectan unas con otras de tal forma que pueden comunicarse entre sí, aunque estén ubicadas en diferentes pisos de un edificio o de distintas partes del mundo. Si la red se forma por computadoras, localizadas en la misma área, se le llama local ( Red de Area Local, Local Area Network LAN ); pero si se encuentran esparcidas en un área más grande se les llama de área amplia (Red de Area Extensa, Wide Area Network WAN).

*Las redes se utilizan en distintas aplicaciones, incluyendo negocios, educación e investigación ofrecen una amplia variedad de ventajas para los usuarios como:*

*a) Comunicación: Permite comunicaciones instantáneas que a grandes distancias, usando el software para comunicarse electrónicamente ( E-Mail o correo electrónico ).*

*b) Datos Públicos: Al ingresar datos, éstos instantáneamente quedan a disposición de todos.*

*c) Recursos Compartidos: Las computadoras que están conectadas a la red pueden compartir diversos dispositivos: impresoras, discos duros, archivos, etc. .*

*Para el uso de Internet no importa qué sistema operativo se utilice y el usuario no tiene obligatoriamente formar parte de una red.*

*Pueden darse varias definiciones de Internet:*

- Es la más grande, completa y compleja herramienta de aprendizaje que existe en el mundo; ésta permite tener acceso a las más avanzadas fuentes de conocimiento que permiten estudiar prácticamente cualquier tema imaginable.*
- Además también es posible comunicarse de forma rápida y efectiva con personas interesadas en el mismo tema, compartiendo ideas, incluso de modo simultáneo a través de grandes distancias.*

4. Apud. MENDIA, Rafael: *Supercarreteras de Información: ¿ Internet Estará al Alcance de Todos?*  Rev. Enlace Físico-Idea Future No.3 Guatemala, 1995, pág. 9.

*Es una herramienta esencial e indispensable para la investigación. Permite tener acceso a las facilidades de investigación más avanzadas del mundo. En Internet, los científicos, por ejemplo pueden discutir sus investigaciones y necesidades con quienes trabajan el mismo problema y persiguen las mismas metas. La información puede compartirse libremente, lo que ayuda en el avance de los proyectos. Permite también tener acceso a los más modernos equipos de cómputo como las supercomputadoras Internet en diversos lugares del mundo.*

*Internet es una herramienta que permite a los líderes de la industria y el comercio entrar en contacto con un estrato de educación superior, gran potencial de desarrollo y un poder adquisitivo mayor que la media. Todo esto puede tener un impacto directo sobre un producto en vías de comercializarse y los planes de mercadotecnia.*

*En pocas palabras, - Mendiá dice que - Internet es una herramienta para la humanidad, la cual se sirve de ella. Ya, aunque cada uno de los miembros persigan metas diferentes, usando medidas variadas, cada uno emplea Internet para facilitar su crecimiento y desarrollo.*

#### 1 RED:

Al referirnos a una red hablamos de dos o más computadoras conectadas entre sí. La importancia de unir las computadoras en redes consiste en:

1. Permite comunicarse a las personas.
2. Compartir recursos.

Una vez en Internet pueden enviarse mensajes a otra persona en Internet, incluso pueden enviar mensajes a otras personas que usan otras redes conectadas a la Internet.

En Internet se comparten recursos de información más que dispositivos hardware.

Las dos clases de redes que existen son:

Red de Área Local (LAN) y Red de Área Extensa (WAN):

Es una red en que las computadoras se conectan directamente, normalmente con algún tipo de cable.

Cuando se conectan unas LAN con otras, formamos lo que se llama una red de área extensa o WAN.

La mayoría de las redes de área extensa se unen utilizando líneas telefónicas dedicadas, aunque hay muchas otras tecnologías, como los enlaces por satélite.

La mayor parte de conexiones de área extensa de Internet funciona sobre algún tema telefónico. Los cuellos de botella que se producen a veces en la Internet, son debidos normalmente a la falta de fiabilidad del sistema telefónico.

La unión de las redes de área local se hacen mediante unos dispositivos especiales denominados encaminadores. El trabajo de un encaminador es proporcionar un enlace de una red a otra.

Se usan encaminadores para unir las redes de área local para formar redes de área extensa y para unir las mismas formando redes de área extensa mayores.

Y así las computadoras se conectan entre sí mediante un gran número de encaminadores.

La red es sencillamente una serie de páginas de hipertexto en red, el cual soporta varios sistemas operativos, muchos protocolos, y muchos tipos de datos. Con un conocimiento claro de la tecnología de la Red, sus capacidades pueden ser extendidas para uso como una interfase consistente de una variedad de aplicaciones desde manejo de sistemas de red a servicios de charla ( chat ).

La red está basada en el modelo cliente/servidor. Los clientes de la red se llaman Exploradores ( Browsers ). Los servidores son procesos de software que corren en computadoras las cuales pueden o no ser dedicados para el fin de ser un servidor de la red. Además, los servidores de la red pueden correr en una variedad de plataformas, desde Macintosh hasta Unix.

Otro término técnico que debemos conocer es:

*La palabra host que tiene dos significados:*

1. *Dentro de Internet –dicen Hanh y Stout– cada computadora por sí sola, se denomina host. También se hace referencia de nodo que tiene el mismo significado.*
2. *Otro significado tiene que ver con la forma en que se instalan determinadas computadoras.*

Una computadora central muy potente, puede actuar como computadora para cientos de usuarios al mismo tiempo.

Cuando se trabaja con una computadora propia, se comunica con ella utilizando el teclado, la pantalla y un ratón. Estos dispositivos forman parte de la computadora. En un sistema multiusuario, cada uno puede utilizar su propia terminal. Una terminal consta de un teclado, una pantalla, un ratón y no mucho más. Todos los terminales están conectados a la computadora, que suministra su potencia de cálculo a todo el mundo. Estas computadoras llamadas sistema de tiempo compartido.

En Internet podemos encontrar lo que llaman Sistemas Cliente/Servidor:

Una de las principales funciones de la red, es la posibilidad de compartir recursos. Esta compartición de recursos se lleva a cabo por los programas distintos ejecutándose en computadoras diferentes.

---

5. Op. Cit. HANH, Harley y Rick STOUT. Pág. 20.

© Hipertexto: Metodología que permite enlaces asociativos entre diferentes objetos de la aplicación como palabras, frases y archivos.  
TEJEDOR, César: Informática Educativa en Guatemala: Utilización de Multimedia. UMG, 1997, Pág. 139.

Uno de los programas, llamado servidor, proporciona un recurso en particular. El otro programa, llamado cliente, utiliza ese recurso.

En redes de área local, donde toda la parte física de la computadora ( hardware ) está muy próximo y visible, es muy común utilizar la palabra servidor para referirse a la propia computadora que ejecuta el programa servidor.

En Internet, normalmente el hardware no se ve, y el término cliente y servidor hacen referencia a los programas que solicitan y proporcionan los servicios.

*Todos los servicios de Internet hacen uso de esta relación cliente/servidor. Aprender a navegar por Internet, significa aprender a utilizar cada uno de los programas clientes disponibles. »*

Por esta razón, para utilizar un servicio de Internet hay que entender:

1. Cómo ejecutar un programa cliente para ese servicio.
2. Cómo decirle al programa cliente qué servidor se quiere utilizar.
3. Qué instrucciones se pueden utilizar con cada tipo de cliente.

Su trabajo es ejecutar el programa cliente y decirle lo que tiene que hacer. El trabajo de programa cliente es conectar con el servidor adecuado y asegurarse de que sus instrucciones son enviadas correctamente.

Cada tipo de cliente de Internet tiene sus propias instrucciones y reglas.

Todos los programas cliente de Internet tienen sus propias facilidades de ayuda interactiva. Por esta razón, si alguna vez se necesita una instrucción que aún no se conoce, se puede utilizar la ayuda interactiva para averiguarlo.

## 2. HISTORIA DE INTERNET 7

Ubicar el momento exacto de la creación de Internet es virtualmente imposible. Se le denomina red de redes porque existen muchos sistemas de redes diferentes, a las que les es posible entrar a través de Internet. Cada una de esas redes tiene sus propias raíces y todas, en conjunto contribuyen a definir el tamaño y la gama de actividades de la red.

A mediados de los sesenta, los investigadores comenzaron a investigar con la posibilidad de crear redes de computadora que fueran veloces y confiables, entrelazadas a través de un medio de conexión ordinario, como la línea telefónica. De esta inspiración surgió la idea de las redes de conmutación de paquetes.

La información viaja a través de la red en un cierto número de fragmentos llamados paquetes. Estos no sólo incluyen la información en sí sino también los datos del domicilio del destino final y del orden que tiene en la transmisión. Los paquetes se transmiten a través de la red y después de un tiempo llegan al destino deseado. Entonces se reensamblan y una computadora que se encuentra al otro extremo de la red recibe el mensaje.

---

1. *Ibid*, pág. 23.

2. *Apud. MENDIA, Rafael: ¿Cómo Surgió Internet?, Rev. Enlace Físico-Idea Futuro No.4, Guatemala, 1995, pág. 07.*

Esto significa que la información viaja en paquetes porque si la información se guardara en un solo paquete y se enviara a través de la red traería un sinnúmero de problemas.

*Es como las carreteras - afirma Rafael Mendiá - donde circulan millones de vehículos, todos ellos de dimensiones similares, los cuales entran y salen del camino hasta que finalmente llegan a su destino. Si repentinamente se cambiaran las reglas básicas de la circulación y de todos se vieran obligados a transportarse el mismo día en un enorme vehículo, de una ciudad a otra ¡cuántos inconvenientes!*

Si lo anterior fue posible, el desplazamiento por la carretera de un vehículo de tales dimensiones no permitiría la circulación de otros los cuales tendrían que esperar largos periodos de tiempo para dar paso a este supervehículo.

Durante muchos años la conmutación de paquetes se ha utilizado en redes de todos tamaños. Cuando las redes locales se incrementaron en corporaciones particulares de investigación y universidades, fue necesario que estuvieran interconectadas de algún modo. Tales interconexiones eran una simple extensión de las redes locales originales.

Los primeros datos acerca del origen de Internet se obtuvieron en el año 1969 cuando se interconectaron los computadores de cuatro centros de los estados americanos de California y Utah, en concreto el Stanford Reseach Institute, la Universidad de California de Los Angeles, la Universidad de California Santa Bárbara y la Universidad de Utah.

De estos cuatro centros originarios se pasó a quince en 1971, a treinta y siete en 1972, a cien en 1985, a quinientos en 1989 y finalmente las veinticinco mil alcanzados a principios de 1994.

En 1973 se da la primera conexión internacional, entre los países de Inglaterra y Noruega.

En 1982 surge en Internet el Protocolo de Control de Transmisión y del protocolo de Internet ( TCP/IP, Transmission Control Protocol/Internet Protocol ). El éxito de Internet se debe sobre todo al uso del conjunto de protocolos TCP/IP, que permite la conexión transparente entre dos computadores de la red.

Este protocolo de comunicaciones fue desarrollado por el Departamento de Defensa de los Estados Unidos, para crear una red que fuera inmune al ataque nuclear. El archivo (Stack) de protocolos TCP/IP permite que si una manera de acceder de un punto a otro no está disponible, se pueda llegar por otra vía.

En 1988 surge el primer virus en Internet el cual se llamó Gusano ( WORM ).

En 1992 se desarrolla la Red de Cobertura Mundial ( World Wide Web, WWW ).

En 1994 la primera tienda de flores en Internet toma pedidos.

## I HISTORIA DE LA RED DE COBERTURA MUNDIAL ( WORLD WIDE WEB O WWW ):

En la última década la Red ha salido de la oscuridad para ser una de las más portantes fuerzas de comunicación y socialización. La fundación de este sistema de comunicación global fue establecido en 1965.

El grupo de redes conocido hoy como Internet, empezó en los años 60's, cuando la compañía Arpanet fue designada, fundada y desarrollada con dos propósitos: realizar la investigación y desarrollo de una red en un área territorial amplia capaz de sobrevivir a un ataque nuclear y para mejorar la comunicación y colaboración entre laboratorios y universidades gubernamentales en Estados Unidos.

Otras redes de amplia área territorial fueron desarrolladas: Red Bit formada por universidades en Estados Unidos Y México ( BITNET ), Red del Consejo de la Industria Marítima Norteamericana ( CSNET ), Red NSF ( NSFNET ). En 1989, estas tecnologías fueron combinadas en un simple red de área extensa ( WAN ): Internet.

En ese entonces Internet tenía una única calidad: el acceso era gratis ( pagado por impuestos americanos). Los usuarios - organizaciones no lucrativas - colocaron la información en computadoras de universidades donde estaban a disposición en forma gratuita para cualquiera en la red. Esto estableció la tradición de la información gratis en Internet.

Cuando fue creado Internet era aún administrado para usos de investigación no comercial. Es por eso que su acceso estaba restringido para la mayoría de la población y su crecimiento fue lento. En ese entonces, el acceso aún era primitivo y enteramente basado en texto. Estos protocolos de acceso incluyen: Gopher, Archie, WAIS, Telnet y FTP, de los cuales se hace referencia más adelante.

Al inicio de 1990, un cambio de filosofía gubernamental permitió el uso comercial de Internet y la competencia para proveedores del servicio. Esta apertura, combinada con la disponibilidad de una interfase gráfica hizo que Internet fuese accesible para asuntos comerciales y al uso público.

Muchos negocios crecieron rápidamente al dar soporte para la infraestructura de Internet, dando acceso y permitiendo el negocio electrónico. Compañías tales como Scape fundaron sus negocios basados en la premisa de que la gente pagaría por realizar transacciones a través de Internet.

El proyecto de la red funde las técnicas de la información de varios tipos de red e hipertexto para hacer un sencillo pero poderoso sistema de información global. El proyecto representa toda la información accesible sobre la red como parte de un espacio de información via hipertexto.

*La red de cobertura mundial ( WWW ) es actualmente el sistema más avanzado de información desarrollado en Internet. \**

---

ARENDEZ, Rodolfo: Uso e Importancia del Sistema de Comunicaciones Via Internet. Guatemala, 1997, pág. 03.

La red consiste de documentos y conexiones ( links ). Un link es un punto de referencia que al ingresarlo, transporta al usuario a dicho punto. El protocolo de Transferencia de Hipertexto ( Hiper Text Transfer Protocol, HTTP ), además, es utilizado para permitir a un programa explorador de la red acceder a un servidor remoto específico.

La red contiene documentos en muchos formatos. Los documentos de hipertexto contienen conexiones a otros documentos o lugares adentro de documentos. Todos los documentos, ya sea reales, virtuales o índices, son ensamblados entre ellos y están contenidos dentro del mismo esquema de dirección.

El seguir una conexión dando una pulsación con el mouse, o escribiendo una dirección remota específica, son las únicas operaciones necesarias para acceder todo el mundo de datos disponibles. Los exploradores de la red pueden acceder muchos sistemas de datos vía los protocolos existentes: Protocolo de Transferencia de Archivos ( File Transfer Protocol FTP ) y HTTP.

El servidor automáticamente genera una vista de hipertexto de los archivos para guiar al usuario alrededor de éste.

*Al mismo tiempo la importancia comercial del WWW se basa en que el factor principal del éxito de la red es la simplicidad de su diseño. Mientras crear un sitio o página en la red ( Web site ) requiere conocimiento y cuidado al planificar, los usuarios necesitan únicamente saber cómo usar un mouse para ingresar la información. Los usuarios descubren que pueden seleccionar cualquier fotografía o un texto subrayado, aprender a navegar. »*

Las aplicaciones de la red son tan variadas como una guía de teléfonos. Hay negocios, tal como se listan en las páginas amarillas hay listas individuales, como en las páginas blancas, hay organizaciones gubernamentales, organizaciones no lucrativas.

Mucho del crecimiento de la red se ha dado en el sector comercial. Aproximadamente el 75% de todos los usuarios usan una conexión corporativa. Para muchos de estos negocios la red es una forma de ingresar información.

Para la mayoría también la red tiene otros usos: como una plataforma para hacer mercadeo y venta de sus productos.

Vender productos en Internet es posible y ya está sucediendo con un 100% de seguridad en las transacciones. Para muchas compañías ahora en línea, la red es más una plataforma de mercadeo y de relaciones públicas que una plataforma de ventas. Las ventas generadas en Internet a menudo son cerradas por teléfono, fax u otro medio como el Correo Electrónico ( E-MAIL ).

Muchas páginas en la red son simples anuncios en línea donde una compañía muestra sus productos gráficamente, sus especificaciones técnicas, la descripción de su empresa y algunas otras cosas.

---

9. *Ibid*, pág. 04.

Internet es un ambiente interactivo. Los usuarios deben interesarse en visitar las páginas en la red tal y como los clientes entran a una tienda o llaman al teléfono de una compañía. Esta es la razón por la cual la comunidad de usuarios de Internet y los índices o servicios de búsqueda tales como Yahoo y Lycos aceptan patrocinadores corporativos, permitiendo ver a los patrocinadores si están en la red.

El precio exacto del mercadeo en la red depende si el servidor es propio de la compañía o si el espacio es rentado en el servidor de alguien más.

*Diseñar una página en la red y colocarlo en el servidor no es suficiente, éste debe ser activamente promovido a través de diversos medios tales como la impresión, radio o televisión.*<sup>10</sup>

Inicialmente debe incorporarse la página en la red a los principales motores o servicios de búsqueda como Yahoo (<http://www.yahoo.com>), Altavista (<http://www.altavista.digital.com>), Infoseek, Lycos, Magellan y otros.

En todos estos índices de direcciones y motores de búsqueda la suscripción de una dirección electrónica es gratuita y toma entre dos a seis semanas en que las bases de datos de los motores de búsqueda identifican y clasifican la página en la red.

Entre los principales motores de búsqueda están:

ALTAVISTA	<a href="http://www.altavista.digital.com">http://www.altavista.digital.com</a>
YAHOO	<a href="http://www.yahoo.com">http://www.yahoo.com</a>
INFOSEEK	<a href="http://www.infoseek.com">http://www.infoseek.com</a>
LYCOS	<a href="http://www.lycos.com">http://www.lycos.com</a>
MAGELLAN	<a href="http://www.magellan.com">http://www.magellan.com</a>

En cuanto a la importancia informativa, el WWW de acuerdo a su Microsistema (Microsystem), la red crece en un rango de 50% por mes. El tamaño exacto de la red es difícil de determinar por varias razones: la carencia de una autoridad central de registro para los servidores (cualquier servidor puede prestar cualquier servicio sin ningún registro central). En agosto de 1996, la empresa Commercial Sites Index, listó más de 100,000 servidores aunque éste es un número irreal, ya que muchos funcionan como servidores virtuales.

En términos de contenidos de memoria, la red incluye aproximadamente 35 a 45 millones de caracteres (Gb.) de texto, tal como lo ordena el servicio de búsqueda Lycos.

*De acuerdo con la Compañía GITC, 72% de los usuarios utilizan el sistema diariamente. Semanalmente 41% lo utilizan de 6 a 10 horas por semana, mientras que un 21% lo utilizan entre 11 y 20 horas semanalmente.*<sup>11</sup>

La red es utilizada por organizaciones gubernamentales, no lucrativas, museos, industria del entretenimiento, sitios comerciales, servicios financieros, medios informativos (periódicos, estados del tiempo, cadenas televisivas de noticias y otros), industria de turismo y viajes, entre los principales.

---

10. *Ibid.*, pag. 05.  
11. *Ibid.*, pag. 06.

Muchos países han utilizado la red para colocar páginas con diversos fines: mostrar los atractivos turísticos de su país, permitir comunicación vía Correo Electrónico con varios funcionarios de gobierno particularmente para Guatemala, se puede establecer comunicación via Correo Electrónico con el Presidente, Vice Presidente, Primera y Segunda Dama, se puede consultar la Constitución de la República, consultar al Instituto Guatemalteco de Turismo ( Inguat ), observar nuestros principales centros turísticos.

### 3. USO DE INTERNET

#### 3.1 DIRECCIONES ESTANDARD DE INTERNET <sup>12</sup>:

En Internet la palabra dirección se refiere siempre a una dirección electrónica, no a una dirección postal. Cada computadora conectada a Internet tiene su propia dirección única. Igualmente, cada persona que utiliza Internet tiene su propia dirección.

Además cuando alguien quiera contarle dónde encontrar determinada información o buscar un recurso en particular, deberán darle la dirección de una computadora.

En la práctica, el sistema de direcciones de la red consiste en un Localizador Uniformizado de Recursos (Uniform Resource Locators URL's), los cuales especifican en qué computadora está el archivo, dentro de qué directorio, y el tipo de fuente que es (una página de la red, un archivo FTP o un menú Gopher, por ejemplo). Las direcciones de la red son dadas como URL's. Las características de un Localizador Uniformizado de Recurso (Universal Resource Identifiers URL ) son:

Universalidad global, que funcione en cualquier sistema, en cualquier parte del mundo.

Ser único: no pueden haber 2 url's en la red.

Ser persistente: permanecer tanto tiempo como la fuente esté disponible.

Ser escalable: que pueda acomodar más fuentes.

Aunque en la red se manejan términos como Localizador Uniformizado de Recurso (Universal Resource Identifiers URL) y Nombre de Recurso Uniformizado (Uniform Resource Name URN) son importantes, en la práctica, el esquema de direcciones de la red depende únicamente de URL. Los URL's usualmente toman la forma:

protocolo://nombre\_de\_la\_computadora/camino/nombre del archivo  
(protocol://hostname/path/filename)

Aunque el formato exacto dependa del protocolo en cuestión.

Otra opción no común es el usar la dirección numérica (Issue Protocol IP), en el lugar del nombre del servidor. Por ejemplo, telenet://njit.edu es el mismo que telnet://128.235.163.2.

---

12. Apud. Op. Cit. HANH, Harley y Rick STOUT, pág. 37.

Cuando se leen noticias de la red de usuarios (User's Network USENET) en la red, se ingresa el servidor local de noticias. El formato para ingresar un grupo de noticias (Newsgroup) es:

ews:newsgroupname  
ntp:newsgroupname

Todas las direcciones de Internet tiene la misma forma: El identificador de usuario e la persona, seguido del caracter @ (arroba), seguido del nombre de la computadora. Cada computadora en Internet tiene un único nombre). Por ejemplo:

arley@fuzzball.ucsb.edu

En este caso, el identificador de usuario es harley, y el nombre de la computadora es fuzzball.ucsb.edu. Como muestra el ejemplo, nunca debe haber espacios en blanco en una dirección. El identificador de usuario se utiliza como primera parte de la dirección e una persona.

La parte de la dirección que sigue al caracter @ se llama dominio. En este caso el dominio es fuzzball.ucsb.edu .

Por lo tanto, el formato general de una dirección Internet es:

identificador\_de\_usuario@dominio

Un identificador de usuario por sí solo no necesariamente será único. Dentro de toda Internet, habrá probablemente un gran número de personas que tengan como nombre de usuario Harley.

Sin embargo, la combinación de identificador de usuario y dominio debe ser única.

Por lo tanto, aunque habrá muchos harley en Internet, solamente puede haber uno con este identificador de usuario en la computadora llamado fuzzball.ucsb.edu.

En una dirección Internet siempre se incluirá el signo @.

Habitualmente, expresar el nombre de la computadora de esta forma se denomina nombre por dominios totalmente calificado ( fullyqualified domain name o FQDN ).

Para entender un nombre por dominios y subdominios de cualquier dirección y en el ejemplo de la dirección harley@fuzzball.ucsb.edu , harley es el identificador de usuario y fuzzball.ucsb.edu es el dominio. Cada parte de un dominio se denomina subdominio. Como se puede observar los subdominios están separados por puntos. En el ejemplo hay tres subdominios: fuzzball, uscb y edu.

*La forma de entender el nombre de un dominio es mirar los subdominios a derecha a izquierda. El nombre está construido de forma que cada subdominio determina algo sobre la computadora. El subdominio situado más a la derecha, llamado subdominio de primer nivel, es el más general. Los subdominios que van apareciendo hacia la izquierda van siendo más específicos - de acuerdo a Hanh y Stout.*

En el ejemplo, el dominio de primer nivel edu nos indica que la computadora pertenece a una institución educativa. El siguiente subdominio, ucsb, nos indica el nombre de la institución (Universidad de California de Santa Bárbara). Por último, el subdominio más a la izquierda es el nombre específico de la computadora llamada fuzball.

Cuando escriba una dirección, puede mezclar mayúsculas y minúsculas; por ejemplo:

harley@fuzball.ucsb.edu  
harley@FUZZBALL.UCSB.EDU

Las dos direcciones son equivalentes.

Pueden encontrarse algunas variaciones más. Algunas personas indican en mayúsculas sólo el dominio del primer nivel:

harley@fuzball.ucsb.EDU

Otras personas destacan el lugar de ubicación de la computadora. En todos los casos, las letras mayúsculas son principales.

Todas las direcciones Internet siguen el siguiente formato estándar:

*Identificador\_de\_usuario@dominio*

Sin embargo es posible encontrar algunas variaciones. En el ejemplo se han estado manejando tres dominios:

harley@fuzball.ucsb.edu

En muchas ocasiones se encontrarán direcciones que tienen más subdominios para que la dirección sea más específica, por ejemplo:

scott@emmenthaler.cs.wisc.edu

En este caso el identificador de usuario es scott. El dominio se refiere a una computadora llamada emmenthaler, que forma parte del departamento de informática (csComputer Science) en wisc, la Universidad de Wisconsin (presumiblemente una institución educativa).

Muchos sitios de Internet utilizan patrones o esquemas para nombrar sus máquinas.

Algunas direcciones contienen sólo dos subdominios (el mínimo), por ejemplo:

rick@tsi.com  
randy@ucsd.edu

Cuando se ve una dirección con sólo dos subdominios puede significar dos cosas:

1. Que la organización es tan pequeña que sólo tiene una computadora en Internet, el dominio principal nos indica el tipo de organización.
2. El otro subdominio es el nombre de la computadora.

La mejor forma de entender una dirección es leerla de derecha a izquierda. El dominio de primer nivel será la especificación más general.

Existen dos tipos de dominios de primer nivel:

1. El formato antiguo, dominios de organizaciones
2. El nuevo, dominios geográficos.

Los dominios de organizaciones están basados en un esquema de direcciones que fue desarrollado antes de que aparecieran las redes internacionales, éste fue proyectado principalmente para utilizarse dentro de los Estados Unidos.

La idea era que el dominio del primer nivel debería indicar el tipo de organización que era responsable de la computadora. Todas las categorías existen desde el comienzo de Internet, excepto int, que es de reciente creación para determinadas organizaciones que raspan las fronteras nacionales (como la Organización del Tratado del Atlántico Norte (OTAN)).

*Una vez que Internet se extendió internacionalmente, se hizo necesario crear nuevos dominios del primer nivel que fueran más específicos.*<sup>15</sup> Para enfrentarse a esta necesidad, se desarrolló un sistema nuevo de dominios geográficos, en el que una brevisión de dos letras representa un país entero.

Cualquiera que sea el tipo de dominio que utiliza una organización, podrá comunicarse con cualquier dirección Internet. Ambos tipos de dominios son reconocidos en todo el mundo.

---

Op. Cit HANH, Harley y Risk STOUT. Pág. 48.

TABLA DE DOMINIOS DE PRIMER NIVEL DE TIPO ORGANIZACIÓN:

Dominio	Significado
com	organización comercial
edu	institución educativa
gov	gobierno
int	organización internacional
mil	organización militar
net	gestión de redes
org	organización no lucrativa

TABLA DE EJEMPLOS DE DOMINIOS DE PRIMER NIVEL DE TIPO GEOGRÁFICO:

Dominio	Significado
at	Austria
au	Australia
ca	Canadá
de	Alemania
dk	Dinamarca
es	España
fr	Francia
gr	Grecia
ei	República de Irlanda
jp	Japón
nz	Nueva Zelanda
uk	Reino Unido (Inglaterra, Escocia, Gales e Irlanda del Norte)
us	Estados Unidos
gt	Guatemala

*Netscape Navigator es el software explorador de la red (Web Browser) más popular en Internet. Proporciona una interfase gráfica servidor/cliente, proporcionando la opción de acceso a protocolos ftp, http, telnet, gopher, usenet y correo electrónico, entre los principales. Dicho software interpreta formatos de lenguaje para manejar hipertexto (html) e hipermedia ( animaciones periódicas, fotografías en movimiento, sonido, exploración en tercera dimensión y otros). »*

El software también incluye entidades que pueden ser simplemente conectadas (plug-ins), que permiten visualizar video, escuchar sonido y realidad virtual sin necesidad de ningún otro conjunto de instrucciones y/o datos del computador ( software ).

La red puede explorar de varias formas, las cuales se muestran a continuación:

## 3.2 MOTORES DE BÚSQUEDA 18:

El navegador Netscape (Netscape Navigator), que es uno de los más importantes, ha sido configurado para que al arrancar inicie con un motor de búsqueda, los más populares y recomendados:

### 3.2.1 YAHOO:

Permite la exploración de la red por tópicos (ha dividido la red en varios temas globales), y la exploración por palabras claves (localiza en la red la información solicitada vía ingreso de palabras clave). <http://www.yahoo.com>

### 3.2.2 ALTAVISTA:

Es el motor de búsqueda que más direcciones tiene registradas de la red, no permite la exploración por tópicos, únicamente la exploración vía ingreso de palabras clave. <http://www.altavista.digital.com>

Si ya se conoce la dirección URL, debe escribirse en el rectángulo blanco denominada Localidad (Location), o también puede dársele una pulsación al botón Abrir (Open) y escribir allí la dirección URL. Las versiones del Navegador Netscape 2.0 en adelante, ya no requieren que al escribir el URL deba ponerse el <http://>. Esto quiere decir que si se desea visitar a Pantone Inc., sólo debe escribirse [www.pantone.com](http://www.pantone.com), ya que Netscape agregará por sí solo el <http://>.

## 3.3 SERVICIOS IMPORTANTES PROPORCIONADOS POR INTERNET

El software que sustenta Internet proporciona un gran número de servicios técnicos sobre los que todo se construye. La mayoría de estos servicios funcionan ocultos, no hay que preocuparse de ellos.

Hay muchos recursos en Internet y van apareciendo algunos nuevos cada vez que personas inteligentes encuentran una nueva forma de utilizar la red.

A continuación veremos cuáles son:

### 3.3.1 CORREO ELECTRÓNICO ( E - MAIL )

Este transmite y recibe mensajes. Cada mensaje se envía de computadora en computadora hasta su destino final. Este servicio de correo electrónico garantiza que el mensaje llega intacto a la dirección correcta.

*No existe otra aplicación más extendida en Internet que el correo electrónico. De hecho, la mayoría de los usuarios sólo tienen acceso al correo electrónico y en muchos países del mundo es la única opción dentro del universo de Internet disponible - según el Departamento de Clase.*

Este servicio es el más usado, permite intercambiar información de otras persona alrededor del mundo, cada usuario posee su propia dirección electrónica la computador (nodo) al que uno pertenece le mantiene un casillero electrónico.

El correo electrónico Internet sigue el estándar del protocolo simple de transferencia de mensajes (Single Message Transfer Protocol SMTP) y no era una herramienta especialmente potente, puesto que sólo soportaba siete bits y texto ASCII. Es decir, era posible usando un correo Internet convencional evitar caracteres acentuados especiales de un idioma determinado, como la "ñ" en el caso del español y lo que es más grave no era posible enviar ficheros binarios.

Actualmente el correo electrónico Internet ha evolucionado y nos encontramos en numerosas redes conectadas.

Un usuario de Internet, puede enviar o recibir mensajes de cualquier otro usuario de Internet. También puede enviar mensajes a otros sistemas de correo que tienen conexiones con Internet.

Sin embargo, correo electrónico no significa sólo mensajes personales. Cualquier cosa que se pueda almacenar en un archivo de texto puede ser enviado por correo electrónico; programas (fuentes) de computadora, anuncios, revistas electrónicas y muchas otras cosas más.

Cuando se necesita enviar un archivo binario que no se puede representar como texto habitual como programas de computadora, compilados o imágenes gráficas, existen facilidades para codificar los datos en texto. De igual forma, una vez que se reciben mensajes codificados, es posible descodificarlos para guardarlos con su formato original.

Por eso, se puede enviar por correo electrónico cualquier tipo de archivo a cualquier persona. Y el sistema de correo electrónico de Internet es la columna vertebral de la red.

Una dirección de correo electrónico consiste de tres partes: la primera, es el nombre de usuario (selección libre). Segundo, el símbolo @, el cual indica que ha terminado el nombre del usuario para pasar al nombre del servidor. La tercera es el servidor de correo al cual el usuario está suscrito.

Por ejemplo, `cemsa@guate.net`

Donde `cemsa` corresponde al nombre del usuario y `guate.net` es el nombre del servidor al que la empresa se ha suscrito.

El navegador Netscape permite el chequeo de correo únicamente para un buzón (dirección) de correo electrónico. Otras aplicaciones dedicadas únicamente para correo como Eudora permiten chequear varios buzones de correo en el mismo programa.

El sistema de correo electrónico permite recibir y enviar mensajes y archivos adjuntos a dichos mensajes (attached files), el archivo adjunto no debe ocupar más de 600,000 bytes (600 K). También pueden adjuntarse al mensaje todo tipo de URL's.

Dicho sistema de correo tiene una duración de 6 a 10 segundos en enviarse, no importa de dónde y a dónde se envía (toma el mismo tiempo enviarlo de la zona 10 de Guatemala a la zona 12 que enviarlo de Guatemala a Australia).

Todo buzón de correo tiene un nombre (login) y una palabra clave (password), la aplicación de correo que se esté utilizando únicamente preguntará por la palabra clave, ya que el nombre sirve únicamente para la configuración inicial del programa de correo.

*Al navegar por la red en el navegador Netscape, el usuario observará que en la mayoría de las páginas visitadas, tienen una conexión que al darle una pulsación con el mouse, este permitirá directamente escribir el mensaje a la persona o institución referida en la conexión.* 16 Otra forma de enviar correo electrónico mientras se está navegando en a red es mediante el menú Archivo (File) del programa, donde aparecerán dos opciones:

Nuevos Mensajes de Correo (New Mail Message) y Documentos de Correo (Mail Document), los cuales sirven para enviar un nuevo mensaje y para enviar un mensaje adjuntando el URL que se está visitando, respectivamente.

Para chequear correo electrónico mediante el Correo de Netscape's ( Netscape's Mail) (una parte de Netscape Navigator), únicamente debe hacerse una pulsación con el mouse en el ícono del sobre en la parte inferior derecha de la ventana.

Una vez en el Correo de Netscape's, el software solicitará se escriba la palabra clave para el buzón de correo correspondiente. Posteriormente, el Correo de Netscape's se comunicará con el servidor al que se está suscrito y si hay algún mensaje éstos serán copiados a la computadora del cliente.

El Correo de Netscape's permite realizar las siguientes funciones de correo electrónico:

- Comunica al cliente con el servidor de correo para chequear la existencia de nuevos mensajes ( Get Mail ).
- Enviar un nuevo mensaje ( To Mail ).
- Contestar un mensaje recibido ( Reply ).
- Enviar un mensaje recibido a un tercer buzón de correo ( Forward ).
- Permite clasificar los mensajes recibidos en distintos folders ( Mail Folder ).
- Destruir un mensaje recibido ( Delete ).
- Permite enviar un archivo adjunto al mensaje ( Attach File ).
- Permite enviar un URL adjunto al mensaje ( Attach URL ).
- Permite ver el siguiente mensaje del listado ( Next ).
- Permite ver el anterior mensaje del listado ( Previous ).
- Imprimir el mensaje actual ( Print ).
- Detener la copia de los mensajes del servidor de correo al cliente ( Stop ).

---

16. *Ibid*, pág. 200.

### 3.3.2 GRUPO DE NOTICIAS USENET ( USENET NEWSGROUPS ) 17:

El navegador Netscape soporta también el protocolo news://. Dicho protocolo es necesario para comunicarse con un servidor (news host) de grupos de noticia (newsgroups).

Un grupo de noticias ( newsgroups ) es un grupo de artículos del mismo tema. Son estándares de servidor en servidor y tiene la ventaja que al ingresar a un grupo de noticias, el cliente podrá visualizar todos los artículos de dicho grupo, indistintamente de que el servidor tenga almacenados dichos artículos.

### 3.3.3 LAS NOTICIAS DE COMPUTADORA O NOTICIAS DEL SERVIDOR (NEWS HOST O NEWS SERVER):

Un programa cliente puede conectar a otra computadora y solicitar ayuda a un programa servidor.

Debe seleccionarse el servidor adecuado para el uso del USENET, ya que hay algunos que no permiten el envío de artículos para ser almacenados en dicho servidor para enviar por correo (posting), hay algunos otros que permiten el envío al suscribirse al host y pagar cierta cantidad de dinero anualmente.

Al hacer un envío, debe seleccionarse el grupo de noticias al que se va a enviar dicho artículo. Algunas computadoras de Usenet moderan los mensajes, analizando si corresponden al grupo de noticias y si el mensaje no contiene material ofensivo para los lectores del grupo de noticias.

Una vez hecho el envío, éste aparecerá en el grupo de noticias y podrá ser leído por clientes que consultan dicho grupo de noticias en todo el mundo.

### 3.3.4 PROTOCOLO DE TRANSFERENCIA DE ARCHIVOS ( file transfer protocol o FTP):

Esto permite transferir archivos de una computadora a otra. La mayoría de las veces se utilizará FTP para copiar un archivo de un computador remoto a nuestra computadora. Y a este proceso se le denomina carga. Sin embargo, también puede transferir archivos de nuestra computadora a un computador remoto, este proceso se conoce como descarga.

Se puede ingresar a estas computadoras utilizando el identificador de usuario anónimo (anonymous). Este identificador de usuario no necesita palabra clave. Es uno de los más importantes de Internet.

Este protocolo también es soportado por el navegador Netscape. Para ingresar a un servidor ftp únicamente debe escribirse la dirección URL del mismo. Esto se realiza de igual forma como se hizo con el protocolo de hipertexto (HTTP), es decir, no es necesario escribir ftp://ftp.netscape.com para ingresar al ftp de Netscape, únicamente es necesario escribir ftp.netscape.com. - Hasta aquí Departamento de Clase.

El protocolo ftp es uno de los más importantes para la transferencia de archivos (de hecho, ha sido diseñado para este fin). Al conectarse a una computadora ftp, el cliente puede observar en forma gráfica cada uno de los directorios y archivos con los que cuenta dicho servidor, y puede explorar directorio por directorio hasta encontrar el archivo deseado.

Algunos servidores ftp permiten el acceso anónimo y la transferencia de información servidor/cliente en dos vías.

*Virtualmente cada tipo posible de información está almacenada en algún sitio, en alguna computadora, y está disponible de forma gratuita. Aquí se pueden encontrar revistas electrónicas, archivos de grupos de discusión de Usenet, documentación técnica y muchas cosas más. Cuando se es usuario de Internet se depende en gran medida del FTP Anónimo.* 18

### 3.3.5 TELNET 19:

Permite establecer una sesión de trabajo con una computadora remota. Este es un sistema avanzado de comunicación vía red y es de acceso muy restringido. Se usa en un 90% para aplicaciones corporativas. Consiste en que el cliente puede comunicarse con el servidor vía el protocolo telnet://nombre\_de\_la\_computadora, y utilizar las aplicaciones y archivos de esa computadora y sus equipos periféricos remotamente.

### 3.3.6 MULTIMEDIA Y SISTEMAS DE COMUNICACIONES EN LÍNEA:

Internet permite la utilización de multimedia como lo es la visualización de video en varios formatos (mpeg, quicktime, vivo, etc.). También permite escuchar audio, además de audio y video al mismo tiempo. Permite la exploración de mundos virtuales.

En particular, el navegador Netscape, en sus versiones 2.02 en adelante, permite la instalación de entidades que pueden ser simplemente conectadas (plug-ins), los cuales permiten al cliente realizar estas funciones de multimedia sin la necesidad de tener un conjunto de instrucciones y/o datos del computador (software) lector de dichos formatos y sin necesidad de copiar los archivos de audio o video al disco local del cliente.

#### 3.3.6.1 CHARLA EN LÍNEA (CHAT):

Este sistema de multimedia permite al cliente comunicarse con otros mediante la conexión de un servidor intermedio, que es el responsable de transmitir la información de cliente a cliente. Este sistema permite conversación vía texto o vía conversación hablada. Pueden entablarse conversaciones sobre un tema en especial, para lo cual el cliente debe ingresar a un lugar en la charla (chartroom) específico del tema en cuestión. Pueden crearse sitios para diálogos privados donde pueden sostenerse conversaciones vía texto privadas, la comunicación es muy efectiva y el mensaje tarda en ser trasladado al otro usuario cuatro o seis segundos.

---

18. Op. Cit. HANH, Harley y Rick STOUT. Pág. 15.

19. Ibid, págs. 26-27.

El navegador Netscape soporta el sistema de charla en línea, sin embargo, hay otras aplicaciones especializadas en este sistema de comunicación, tal es el caso de las aplicaciones Global Chat, Internet Chat, DigiPhone, Freetel. Algunas de estas aplicaciones son vendidas a través de la red.

Utilizar Internet significa sentarse delante de la pantalla de su computadora e ingresar a la información.

Se puede estar en el trabajo, en la escuela o en la casa, utilizando cualquier tipo de computadora.

Una sesión típica puede comenzar comprobando su correo electrónico, leyendo los mensajes, contestando aquellos que requieran una respuesta o enviando algún mensaje a un amigo en otra ciudad.

También se pueden leer artículos en algunos de los grupos mundiales de discusión, por ejemplo, chistes de alguno de los grupos de humor, o una receta de cocina o seguir una discusión sobre una película, o filosofía, o literatura, o aviación, o psicología.

Después se puede entretener con algún juego, o leer una revista electrónica o buscar alguna información en otra computadora en cualquier país.

### 3.3.7 CONEXIÓN REMOTA:

El nombre de una cuenta de usuario se denomina identificador de usuario ( user id). La palabra secreta que se debe introducir, para comprobar que la cuenta es la suya, se llama palabra clave ( password).

Si se posee un identificador de usuario y palabra clave válidos, se puede conectar con cualquier computadora de Internet.

### 3.3.8 SERVICIO DEDO ( FINGER ):

La mayoría de computadoras de Internet tiene una utilidad que permite buscar información sobre un usuario en particular. A este servicio se le llama finger (dedo).

En Internet los usuarios se conocen por su identificador de usuario. Se puede utilizar finger para encontrar el nombre de un usuario si se conoce su identificador de usuario.

Dependiendo de cómo esté instalado el servicio finger en la computadora que utilizemos, se puede encontrar más información sobre la persona que busca, por ejemplo, número de teléfono, dirección de la oficina y algunas cosas más.

Además, algunos servicios finger informarán de cuándo fue la última vez que esa persona utilizó la computadora y si tiene correo electrónico sin leer.

También se puede hacer un servicio finger a una máquina, en lugar de a un identificador de usuario. En este caso la computadora responderá mostrando un resumen de todos los usuarios conectados en ese momento.

Algunos sistemas utilizan el servicio finger para suministrar alguna información específica.

### 3.3.9 RED DE USUARIOS ( User's Network, USENET ):

Este es otro de los principales servicios de Internet. Es un sistema de usos de discusión en el que artículos individuales se distribuyen por todo el mundo.

La red de usuarios tiene miles de grupos de discusión, por lo que seguro que hay alguno de nuestro interés. En cada computadora de Internet, el administrador de la red decide qué grupos de Internet quiere hacer públicos y qué grupos quiere recibir. Por esta razón la red de usuarios no está disponibles en todas partes. Además, aquellas computadoras donde exista este recurso, no tiene necesidad expresa de importar todos los grupos de discusión.

### 3.3.10 SERVIDORES ARCHIE:

El papel de los servidores Archie es ayudar a localizar dónde se encuentra la información que se necesita.

Se pueden considerar los servidores FTP Anónimo de todo el mundo como una enorme biblioteca mundial, que está cambiando continuamente, se puede considerar a los servidores Archie como su catálogo.

Realmente, sin los servidores Archie, la mayoría de los recursos existentes en los servidores FTP Anónimo serían inasequibles.

### 3.3.11 UNIDADES DE CONVERSACIÓN ( UNIDADES TALK ):

Esta establece una conexión entre la computadora y la de otra persona. Una vez establecida la conexión se pueden intercambiar mensajes de forma interactiva (hasta burrirse).

La gran virtud de la utilidad de las unidades de conversación de Internet es que es posible sostener una conversación con alguien sin importar la distancia que exista entre ellos.

La otra persona ve en su pantalla lo que usted describe, y ambos pueden teclear al mismo tiempo sin que los mensajes se mezclen.

### 3.3.12 CHARLA TRANSFERIDA POR INTERNET ( IRC ):

La utilidad de IRC es análoga a la utilidad de conversación (Talk) pero pueden utilizarla más de dos personas a la vez. El IRC es usado frecuentemente y ofrece muchos más que una simple conversación.

Se puede tomar parte de conversaciones públicas con un gran número de personas. Estas conversaciones se organizan sobre distintos temas o ideas. Alternativamente, se puede utilizar IRC para organizar una conversación privada con las personas que se hayan elegido, de igual forma que una multiconferencia telefónica.

### 3.3.13 GOPHER:

Este proporciona una serie de menús desde los cuales se puede acceder virtualmente a cualquier tipo de información textual, incluyendo la que proporciona otros recursos de Internet.

Hay muchos sistemas Gopher en torno a Internet, cada uno administrado localmente. Cada uno de estos contiene cualquier información que las personas que administran el Gopher han decidido compartir.

Este puede conectar a cualquier otro de cualquier parte del mundo. Lo que hace este sistema tan potente, es que no importa el Gopher que se esté utilizando ni la información que se utilice, la interface de usuario es siempre el mismo sistema.

### 3.3.14 VERÓNICA Y JUGHEAD:

No se conoce realmente cuántos sistemas Gopher hay en el mundo. Hay mucho ofreciendo cada uno de ellos su propia serie de opciones de menús que ponen a nuestra disposición información y servicios.

Argumentan Hanh y Stout que, *Verónica es una herramienta que permite mantener la pista de muchos menús de Gopher alrededor del mundo*. Se puede utilizar Verónica para realizar una búsqueda y localizar todas las opciones de menú que contienen ciertas palabras claves (cualquiera que se especifique).

Jughead hace lo mismo para un grupo específico de menús de Gopher.

El resultado de una búsqueda con Verónica y Jughead es un menú, que contiene todos los elementos que se han encontrado.

Seleccionando cualquier elemento de este menú, automáticamente conectamos con el Gopher apropiado, dondequiera que esté. De hecho, a menos que se especifique lo contrario, no se sabrá qué computadora se está utilizando ni de qué país.

### 3.3.15 SERVICIO DE INFORMACIÓN DE ÁREA EXTENSA ( WIDE AREA INFORMATION SERVICE WAIS ):

Estos proporcionan otro método de búsqueda de información que se encuentra dispersa por Internet. Wais puede acceder a un gran número de bases de datos.

Para empezar se le dice a Wais en qué base de datos se quiere hacer la búsqueda. Después buscará cada palabra en cada artículo en todas las bases de datos que se le indiquen.

El resultado de una búsqueda es una lista de artículos seleccionados de las distintas bases de datos, que son de interés para nosotros. Wais presenta entonces un menú con los elementos más relevantes en primer lugar. Desde esta lista es posible pedirle a Wais que muestre cualquiera de los artículos elegidos.

---

19. Ibid. Pág. 21.

### 3.3.16 RED DE COBERTURA MUNDIAL ( WORLD WIDE WEB, WWW ):

*Este servicio a menudo llamado WEB es una herramienta basada en hipertexto (datos que contienen enlaces a otros datos) que permite recuperar y mostrar información basada en búsquedas por palabras clave. Lo que hace este servicio tan potente es la idea de hipertexto.* <sup>21</sup>

Esto quiere decir que cuando se esté leyendo alguna información aparecerán ciertas palabras y frases marcadas de una forma especial. Se puede decir a WEB que seleccione una de estas palabras. Siguiendo un enlace, encontrará la información relevante y la mostrará. De esta forma, se puede saltar de un sitio a otro, siguiendo los enlaces lógicos de los datos.

### 3.3.17 DIRECTORIO DE PÁGINAS BLANCAS:

Dentro del abrumador mundo de Internet, nada es más importante que la dirección electrónica de una persona.

Una vez que se conoce la información es posible enviarle correo, mantener una conversación con Talk o utilizar Finger para más información sobre esta persona.

Cuando se quiere poner en contacto con alguien de quien no conocemos su dirección, entonces utilizamos este servicio de Páginas Blancas. El nombre nos recuerda las guías de teléfono. Sin embargo, la utilidad electrónica es muy diferente, principalmente porque no hay un directorio único en Internet.

Por eso existe una serie de directorios de Páginas Blancas servidores de propósito especial donde se puede buscar información de personas en Internet.

### 3.3.18 REVISTAS ELECTRÓNICAS:

En Internet existen una gran cantidad de revistas que se publican electrónicamente. Esto es, los artículos se almacenan en archivos de texto que son accesibles para todo el mundo.

Algunas de estas revistas electrónicas son periódicos sobre investigación de interés principalmente para especialistas en determinadas materias. Otras revistas son de interés general.

Hay dos formas de distribuir las revistas electrónicas; algunas se distribuyen a través de correo. Cuando aparece un número nuevo, éste se envía a todos los suscriptores través de correo electrónico.

Otras revistas se almacenan en servidores de FTP Anónimo. Pueden cargar los nuevos números en su computadora y se incluyen los números atrasados cuando se quiera.

---

<sup>21</sup> Op. Cit. HANH, Harley y Rick STOUT. Pág. 29.

Aparte de la facilidad de distribución, las revistas electrónicas tienen dos ventajas importantes sobre las convencionales de tinta y papel. Primero, las revistas electrónicas no contienen información sobre personas más ricas, más famosas y más elegantes que ninguno.

Segundo, las revistas electrónicas no contienen irritantes tarjetas de suscripción que se caen cuando se pasa la página.

### 3.3.19 LISTAS DE CORREOS:

Una lista de correo es un sistema organizado en el que un grupo de personas reciben y envían mensajes sobre un tema en particular. Estos mensajes pueden ser artículos, comentarios, o cualquier cosa relacionada con el tema en cuestión.

Todas las listas de correo, y hay miles de ellas, tienen una persona que se ocupa de mantenerlas. Es posible suscribirse o eliminarse de esa lista, enviando un mensaje a la dirección apropiada. Muchas listas de correos están moderadas, lo que significa que alguien decide qué mensajes se envían a la lista de correo y cuáles no. Otras listas no son moderadas, de forma que se envían todos los mensajes sin censura alguna.

A las personas que se sienten solas e ignoradas, se pueden suscribir a unas cuantas listas de correo, y eso es garantía de que el buzón de correo estará repleto.

### 3.3.20 TABLÓN DE ANUNCIOS POR COMPUTADORA ( BULLETIN BOARD SYSTEM INTERNET BBS ):

Un BBS, o tablón de anuncios por computadora (Bulletin Board System), es un especie de almacén de mensajes y archivos, a menudo desarrolladas para un tema en particular.

Para utilizar el tablón de anuncios por computadora, hay que conectarse seleccionando opciones de una serie de menús que irán apareciendo.

Típicamente es administrado por una persona y organización en particular. Hay innumerables sistemas BBS en el mundo, la mayoría de las cuales son accesibles por teléfono. En Internet hay muchos de éstos que son accesibles por el más refinado servicio Telnet.

### 3.3.21 JUEGOS:

Existen muchos juegos de computadora que se pueden cargar vía Protocolo de Transferencia de Archivos (FTP Anónimo) y ejecutarlos en la computadora.

Sin embargo, también hay juegos especialmente concebidos para funcionar en red que utilizan las facilidades de Internet, por ejemplo, puede jugar ajedrez con otras personas por Internet, o puede estar en un simulador de nave espacial en Star Trek muchos más.

Cualesquiera que sean las preferencias, encontraremos un juego a la medida en Internet.

### 3.3.22 DIMENSIÓN DE USUARIOS MÚLTIPLE ( MULTIPLE USER DIMENSION, MUD):

Un MUD, o dimensión de usuario múltiple, es una computadora que proporciona una realidad virtual. Para participar en un MUD, se debe hacer un Telnet a un servidor MUD, asumir un papel y explorar.

Aquí se interactúa con otros usuarios que están representando sus propios papeles.

Este le permite ejercitar sus fantasías y simular que está jugando a Calabozos y Dragones o visitando un bar de solteros.

Estos son realmente juegos complejos y fascinantes. Mientras se juega en la realidad virtual de un MUD, es posible hablar con personas, explorar extraños lugares (como cavernas), e incluso crear alguna realidad de nuestra cosecha.

### 3.3.23 PROTOCOLO DE CONTROL DE LA TRANSMISIÓN/PROTOCOLO INTERNET (TRANSMISSION CONTROL PROTOCOL ,TCP / INTERNET PROTOCOL, IP. TCP/IP):

El nombre de TCP/IP proviene de los dos protocolos más importantes: TCP (Transmission Control Protocol, Protocolo de Control de la Transmisión) e IP (Internet Protocol, Protocolo Internet).

Este es el que mantiene unidas a la colección de redes que recorren el mundo, éstas redes conectan diferentes tipos de computadora.

En Internet la información se transmite en pequeños trozos de información llamados paquetes.

Cuando se envía un mensaje de correo electrónico muy extenso a un amigo al otro lado del país, TCP divide este mensaje en paquetes. Cada paquete se marca con un número de secuencia y con la dirección del destinatario. Además, TCP inserta determinada información de control de errores.

Estos paquetes se envían a la red, donde el trabajo de IP es transportarlos hasta el host remoto. En el otro extremo, TCP recibe los paquetes y comprueba si hay errores. Si encuentra algún error, TCP pide que el paquete en cuestión le sea reenviado. Una vez que todos los paquetes se han recibido de forma correcta, TCP utilizará los números de secuencia para reconstruir el mensaje original.

El trabajo de IP es transportar los datos en bruto, los paquetes de un lugar a otro y el trabajo de TCP es manejar el flujo de datos y asegurarse que éstos son correctos.

*Partir los datos en paquetes tiene varios beneficios importantes, primero, permite utilizar en Internet las mismas líneas de comunicación a varios usuarios diferentes al mismo tiempo. Puesto que los paquetes no tienen que viajar juntos, una línea de comunicación puede transportar tantos tipos de paquetes como ella pueda de un lugar a otro. 21*

---

1. Ibid. Pág. 82.

En su camino los paquetes son dirigidos de computadora a computadora hasta que encuentran su último destino. Esto significa que Internet tiene una gran flexibilidad. Si una conexión en particular está fuera de servicio, las computadoras que controlan el flujo de datos, pueden encontrar normalmente una ruta alternativa. De hecho, es posible que dentro de una misma transferencia de datos, varios paquetes sigan rutas distintas.

Esto significa, que cuando las condiciones cambian, la red puede usar la mejor vía disponible en ese momento.

Otra ventaja de utilizar paquetes es que, cuando algo va mal, sólo tiene que ser retransmitido un paquete, en lugar del mensaje completo. Esto incrementa de forma importante la velocidad en Internet. De una forma o de otra, TCP/IP asegura que entrega los datos en forma correcta - hasta aquí Hanh y Stout.

### 3.3.24 BOLETINES INFORMATIVOS ( BULLETIN BOARDS ):

Presenta en línea una enorme cantidad de boletines informativos en miles de temas en la red de usuarios (USENET), cada uno de los temas se conoce como grupo de noticias (NewsGroup), la información se actualiza varias veces al día.

*Las noticias ( News ) de Internet son conferencias multitudinarias que versan sobre los temas más dispares. Aunque es uno de los servicios más populares su origen no tiene que ver con Internet, sino con red de usuarios. 22*

Las noticias han sido muy polémicas puesto que un grupo considerable de ellas tocan temas directamente pornográficos e incluso algunos rozan claramente la ilegalidad como la pornografía infantil o el bestialismo. La sociedad americana, donde más repercusión ha tenido hasta el momento Internet, está dividida entre los que creen que no se debe coartar la libertad de nadie y este nuevo medio electrónico está para permitir que todo el mundo exprese sus ideas, aunque éstas puedan rozar lo considerado peligroso socialmente, hasta los que piensan que todo el tráfico de Internet debería ser controlado y permitir la pornografía.

El problema es de difícil solución, puesto que al no ser Internet de nadie, debido a que muchas empresas privadas y del gobierno de todo el mundo están conectadas, nadie puede erigirse como árbitro de lo que está permitido o no dentro de la red. Lo que ha irritado más a la opinión pública es el hecho de que la infraestructura central de la red está pagada por el gobierno americano.

De todas maneras, a finales de abril de 1995 el Backbone central de la red en Estados Unidos pasó a ser gestionado por un consorcio de empresas privadas, creando expectativas nuevas ante el futuro de Internet.

Con respecto a un Mundo Virtual el ciberespacio es, cada día más, eso: ya podemos pasear por museos y galerías de arte donde apreciamos las mejores obras internacionales a través de una red ilimitada de conexiones; podemos asistir a la universidad virtual, realizar consultas en interminables bibliotecas electrónicas, e ir de compras en centros comerciales que surgen del teclado como por encanto... todo gracias a la computadora y a su asombrosa evolución.

---

22. Op. Cit. Departamento de Educación de Clase, Pág. 192.

También se hace referencia a la Oficina Virtual, esta es una de las encarnaciones más completas del futuro cercano. Se trata de un entorno de comunicaciones donde el empleado, a distancia, recibe información y pautas de trabajo, conversa con los superiores, entrega, todavía a distancia, el fruto de su labor. Y aunque ese entorno carece de paredes no está localizado con precisión, tiene la flexibilidad de transformar cualquier punto en un criterio de trabajo, centro de comunicación y campo de acción.

Con el Comercio Electrónico Global, Master Card y Visa se han unido para establecer un estándar de seguridad que permita realizar en el ciberespacio compras con tarjetas de crédito. La nueva especificación se llama Transacción Electrónica Segura (Secure Electronic Transaction). Gracias a este estándar, el ciclo de la transacción comercial podrá completarse con éxito. Hoy, muchas compañías anuncian sus productos en el Web, y hasta son capaces de crear catálogos instantáneos que responden al criterio de selección del consumidor. Pero no todos completan la venta en Internet. Otras compañías, van un paso más allá y planean entregar el producto electrónicamente. De esta manera, la idea del centro de compras será una completa realidad.

En los Sistemas Inteligentes, ya se está hablando de la llamada nueva generación de máquinas (On Now PCs) que se encenderán por sí solas, que controlarán sistemas periféricos, se transformarán en centros de entretenimiento, facilitarán el consumo de formación, y conectarán a las personas entre sí en lugar de computadoras entre sí.

*Los científicos están estudiando la última frontera de la física del estado sólido; los puntos cuánticos, pequeñísimas estructuras que contienen un solo electrón y que sustituirán los transistores del mañana. Estructuras de puntos cuánticos formarán el cerebro de computadoras muy pequeñas y extraordinariamente poderosas.* 23

En el Nuevo Mundo de los Juegos, varias empresas entre ellas Microsoft, están invirtiendo la ciencia en diversión para los niños, gracias a productos que introducen la mente infantil a los temas científicos mediante aventuras apropiadas.

El nuevo software capta la atención infantil presentando los contenidos de la manera como los niños piensan y aprenden: con imágenes, sonidos y palabras. Pero, sobre todo, se trata de un aprendizaje controlado por los niños mismos; pueden seguir un argumento propuesto o pueden crear la aventura por su cuenta, lo que les permite explorar a su propio ritmo los temas que más les interesan.

Ya existen formas de transmisión de datos entre la televisión y la computadora, lo que ha inaugurado la fusión entre la televisión y la computadora. Microsoft y DirecTV ya han anunciado el desarrollo de la tecnología que permitirá a un nuevo tipo de computadora recibir hasta 175 canales de televisión desde satélite; junto con esos canales, la unidad recibirá servicios especiales de datos, revistas electrónicas multimedios en línea, sitios del Web. Microsoft está trabajando en libros electrónicos que podrán ser interpretados con las nuevas unidades.

Por otra parte, nuevas técnicas están siendo propuestas para transferir automáticamente al WEB el contenido de programas televisivos. El texto es preparado a partir de la banda de transmisión que lleva los subtítulos y seguidamente es convertido a formato HTML, con las marcas necesarias para establecer sus diferentes enlaces. Las gráficas provienen de capturas de video automáticamente procesadas cada vez que el contenido cambia (cambios detectables en los cortes, transiciones y movimientos de ángulos de cámara). Con esta tecnología se piensa mejorar la distribución instantánea de noticias a las computadoras.

Acerca de el Mundo Tridimensional, algunos sitios del WEB han empezado a mostrar el rico potencial que ofrecen las imágenes en tres dimensiones (3D). El lenguaje para modelar la realidad virtual VRML (Virtual Reality Modeling Language) está en pleno desarrollo; con él se pueden crear y explorar mundos virtuales, es decir, representaciones tridimensionales que incluyen al observador y dónde éste puede comportarse en forma altamente interactiva, con música de fondo, animaciones y video de tiempo real.

La Colonia es una ciudad en Cyber Town (la podemos localizar en la dirección, es la que uno puede organizar entre otras cosas, su apartamento virtual. Para apreciar estos mundos virtuales es necesario tener un explorador adecuado como Word View.

En este nuevo mundo tridimensional, que ha sido calificado como *la mejor manera de transmitir información de una mente a otra*,<sup>24</sup> incluye la tecnología virtual y la Charla Virtual (V-chat), en virtud de la cual dos personas conversan a través de Internet, podrán ver ricas escenas gráficas, en un entorno emotivo y significativo para el contenido de la conversación misma. Ya se proveen foros para música, películas y temas infantiles. Los campos que están destinados a crecer y a beneficiarse cada día más del mundo tridimensional incluyen la medicina, la exploración de minerales, el diseño de productos la arquitectura, los juegos, la publicidad y la cinematografía.

Más allá de las tres dimensiones, el proceso de desarrollo incluirá la estereoscopia. Los monitores estereoscópicos detectarán el movimiento de cabeza del observador y reaccionarán moviendo lentes que cambian la escena visual: el usuario sentirá la distancia por la manera como sus ojos convergen sobre un objeto desde ángulos diferentes. La realidad virtual y la misma holografía son pasos orientados en esa dirección. Muy pronto, la computadora será una ventana abierta a todo el complejo espacio de múltiples direcciones.

#### 3.4 BUSCANDO INFORMACIÓN EN INTERNET <sup>25</sup>:

Para encontrar información por medio de Internet, debe saberse la dirección; esta es la que indica el nombre del lugar donde se encuentra la información; es decir, una manera de identificar fácil y efectivamente un área de la red o a un usuario individual dentro de la misma. Sería como la dirección de la casa propia, ya que si alguien quiere enviar un mensaje por el correo electrónico o extraer algo de cierta computadora conectada a Internet, debe conocer la dirección exacta de dónde está dicha información.

---

24. Ibid. Pág. 70.

25. MENDIA, Rafael: *Buscar Información en Internet*, Revista Enlace Físico-Ideas Futuro No.7 Guatemala, 1995, pág. 8.

Al igual que las direcciones de los hogares, una dirección de Internet va de lo más general a lo más específico.

Los detalles buscan obviar cualquier ambigüedad para la identificación del destinatario de un mensaje. Las direcciones de Internet se colocan sintetizadas.

Internet usa un esquema de direcciones que emplea el Sistema de Nomenclatura de Dominios (DNS). Esto permite una forma de identificación para organizaciones. Para este dominio son cuatro niveles: país, tipo de institución, siglas de la institución, identificación de la computadora.

La forma de navegación a través de uno de los paquetes disponibles en el mercado para dicho propósito es la siguiente:

1. Conéctese a Internet vía Netscape (uno de los navegadores más usados en Internet), vía Windows 3.10:

- Seleccione el icono de Internet.
- Dé doble pulsación sobre el icono de Netscape.

Vía Windows 95:

- Seleccione inicio.
- Dé una pulsación sobre programas.
- Seleccione Internet.
- Dé una pulsación sobre Netscape.

Le aparece la pantalla donde Netscape presenta una serie de opciones iniciales que le permite operar dicho paquete. Para seleccionar dichas opciones, pulse sobre la opción deseada. Una de las formas de navegar a través de Netscape, es escribir directamente la dirección electrónica para comunicarse. Otra de las formas de ingresar a una página electrónica es a través del botón Abrir (Open), presentando una pantalla inicial de Netscape.

2. Escriba la dirección hacia dónde desea conectarse.
3. Pulse sobre Open (Abrir), en esta ventana, automáticamente aparecerá la página deseada. Cada vez que se accesa una página al final de la pantalla de Netscape aparecerá un mensaje de Documento Completado (Document Done), lo que indica que se ha ingresado la información completa de la página.

Los botones que aparecen en la página principal de Netscape son los siguientes:

**BOTÓN BACK (REGRESAR):** Si ha realizado varios vínculos y desea regresar a alguno de ellos, pulse en este botón, el cual lo llevará a la página anterior.

**BOTÓN FORWARD (ADELANTE):** Si usted ha hecho varios vínculos y ha utilizado el botón regresar (back) y desea desplazarse hacia adelante nuevamente, no es necesario

escribir la dirección de la página ya visitada, sino simplemente pulse sobre este botón hasta llegar a la página deseada.

**BOTÓN HOME (HOGAR):** Provee un vínculo directo hacia la página que haya sido definida como página base, ésta es por omisión la página de Netscape dentro del Web pero se puede cambiar hacia la dirección que usted desee.

**BOTÓN RELOAD (RECARGAR):** Si se encuentra en una página con cambios frecuentes, este botón le permite cargar una copia más reciente de la página que esté consultando.

**BOTÓN OPEN (ABRIR) :** Este sirve para iniciar la navegación.

**BOTÓN PRINT (IMPRIMIR) :** Permite imprimir la página actual en la impresora.

**BOTÓN FIND (ENCONTRAR):** Permite buscar un texto dentro de la página actual escribiendo dentro de la caja de texto Buscar (Search) el texto que deseamos.

**BOTÓN STOP (PARAR):** Se utiliza para cancelar el acceso a la página solicitada.

Otra herramienta útil que proporciona Netscape es el uso de Registros (bookmarks). Esta consiste en la facilidad de guardar direcciones a las que desee facilitar su ingreso. Si se encuentra en una página a la cual desea ingresar posteriormente puede seleccionar ésta opción que se encuentra en el menú principal y luego seleccionar agregar registros (Add Bookmarks).

*Considera Rafael Mendía que, Al abrir el menú Marcador (Bookmarks) se puede observar que sea agregado una opción nueva a la ventana del menú, la cual es la que se definió . Seleccionando una de las opciones agregadas a los registros Netscape irá automáticamente a esa página. 25*

Otra herramienta para moverse entre vínculos ya visitados es el menú que nos presenta la barra de Localización (Location) al momento de presionar el botón con el símbolo de flecha para abajo lo cual mostrará un menú en el que aparecerán todos los vínculos visitados en la sesión actual.

La diferencia principal entre esta herramienta y la de registros (Bookmarks) es que estos últimos se pueden utilizar en sesiones posteriores.

Seguidamente se muestra una pantalla en que se observa el uso de esta opción.

Para acelerar el ingreso a páginas con demasiado contenido gráfico, Netscape provee una opción para deshabilitar el despliegue de imágenes. Para hacer ésto debe abrir el menú Opciones (Options) y seleccionar la opción de Auto Carga de Imágenes (Auto Load Images), esto eliminará la selección de esta opción. Al momento de cargar una página, en lugar de las imágenes aparecerán iconos indicando el lugar donde se encontrarían las mismas, hasta aquí Rafael Mendía.

---

25. GUJARDO, Jorge y Carlos BERGES. *Accesamiento a Internet*, Revista Enlace Físico-Idea Futuro No.22 Guatemala, 1996. Pág. 21.

#### 4.1 MOTORES DE BÚSQUEDA 26:

Una de las funciones más utilizadas dentro del navegador Netscape es la de búsqueda, la cual se puede acceder mediante el botón de Búsqueda en la Red (Net search).

Este botón se encuentra ubicado en la barra de herramientas principales del Netscape.

Esta es la parte principal de buscador en ella se presentan los programas o buscadores más eficiente para encontrar todo lo que se desea dentro del WWW.

El navegador Netscape (Netscape Navigator) ha sido configurado para que al arrancar inicie con un motor de búsqueda, los más populares y recomendados.

Entre los buscadores se encuentra:

##### 4.1.1 Magellan:

Es uno de los primeros que aparecieron en el WWW, para utilizarlo sólo debe ingresar lo que desea buscar en la casilla Buscar A (Look for), y luego de presionar el botón de Búsqueda (Seek) se obtendrá una lista de coincidencias con la información buscada.

##### 4.1.2 Excite:

Es un buscador un poco más completo pues presenta la opción de buscar por temas, los que ayudan a obtener una lista más apegada al tema deseado. Primero debe ingresarse el texto a buscar en la casilla de texto y luego seleccionar la categoría deseada y pulsar el botón Búsqueda (Search).

##### 4.1.3 Yahoo:

Posee casi las mismas categorías que el Excite, en él se selecciona una categoría a buscar y el texto que se desea, y al oprimir el botón de Búsqueda (Search) se obtiene una lista de lugares en los que existe la información que se busca.

Definitivamente es el índice más completo de la red. Permite la exploración de la red por tópicos (ha dividido la red en varios temas globales), y la exploración por palabras clave (localiza en la red la información solicitada vía ingreso de palabras clave).  
<http://www.yahoo.com>

##### 4.1.4 Altavista:

Es el motor de búsqueda que más direcciones tiene registradas de la red, no permite la exploración por tópicos, únicamente la exploración vía ingreso de palabras clave. <http://www.altavista.digital.com>

---

Op. Cit. GUAIARDO, Jorge y Carlos BERGES: Acercamiento a Internet II, III y IV, Revista Eclanxe Físico-Idea Futuro No.22, 23, 25. Matamala, diciembre 1996, enero y marzo 1997, págs. 21-22, 21-22 y 14-15.

Si ya se conoce la dirección URL, debe escribirse en el rectángulo blanco denominada Localidad (Location), o también puede dársele un click al botón Abrir (Open) y escribir allí la dirección URL. Las versiones del Navegador Netscape 2.0 en adelante, y no requieren que al escribir el URL deba ponerse el http://. Esto quiere decir que si se desea visitar a Pantone Inc., sólo debe escribirse [www.pantone.com](http://www.pantone.com), ya que Netscap agregará por sí solo el http://.

#### 3.4.1.5 Infoseek:

Es un buscador que además de presentar las opciones de buscar por temas proporciona tres opciones más que son de gran utilidad, estas opciones son: Ultra Búsqueda (Ultraseek): provee un sistema de búsqueda más avanzado en donde se especifican otras opciones que ayudan a la búsqueda más exacta. Centro de Noticias (News Center): es una opción en la cual encontramos información de las noticias mundiales de más impacto en las últimas horas. Info Inteligente (Smart Info): provee información sobre personas y diversos lugares.

#### 3.4.1.6 Lycos:

*Es uno de los buscadores más eficientes y eficaces por su exactitud en la búsqueda, presenta la opción de seleccionar en dónde deseamos hacer la búsqueda de datos, siendo posible en el Web, lugares por tema (Sites By Subject), Fotos y Sonidos* afirman Guajardo y Berges. La forma de utilizarlo es muy sencilla ya que sólo se ingresa el texto que se desea buscar, luego se selecciona el lugar y se pulsando el botón de Ir Obtener (Go Get It), luego se obtiene la lista de los resultados de la búsqueda. Provee también otros tipos de información tales como Noticias Principales (Top News), con las noticias más importantes del mundo durante las últimas horas, lugares por tema, con información sobre lugares del WWW por categorías o temas, los 5 ½ lugares principales (Top 5 ½ Sites), con los lugares más visitados del WWW, Encuentra Personas (People Find), que nos ayuda a encontrar personas dentro del WWW en los Estados Unidos. Mapas de Carreteras (Road Maps), que nos proporciona información con mapas de diversos lugares.

Esto es una pequeña descripción de cómo hacer búsquedas dentro del WWW, y cómo utilizar los buscadores más eficaces para encontrar lo que necesitamos.

Para poder conocerlos es necesario que el usuario se adentre en ellos y encuentre el amplio mundo de cómo hacer búsquedas de lo que necesita.

Los principales motores de búsqueda en Español que se pueden encontrar en WWW son:

#### 3.4.1.7 Encuéntrelo:

Posee una presentación similar al Yahoo, ya que además de la búsqueda convencional presenta un índice de temas que también lo pueden guiar hacia información. (<http://www.encuentrelo.com>)

#### 3.4.1.8 Olé:

Además de las opciones tradicionales, posee una selección temática especializada

sobre América Latina. Es uno de los primeros en español y es quizás el más completo.

Posee una excelente ayuda en línea que guía para que se realice la búsqueda (<http://www.ole.es/>)

#### **3.4.1.9 Red Global ( Global Net ):**

Es el primer directorio con motor de búsqueda en español. También es el primer directorio en cualquier idioma en ofrecer el registro instantáneo en sus páginas y la posibilidad de que uno mismo cree sus propias subcategorías de manera instantánea, esto no tiene ningún costo. Contiene un catálogo organizado por jerarquías relacionados con diferentes temas, se listan allí de manera intuitiva una gran variedad de páginas WWW en español de todo el mundo. ( <http://www.globalnt.com/>)

#### **3.4.1.10 Metacrawler:**

Su interfase está diseñada para ser intuitiva y producir resultados de alta calidad con el mínimo esfuerzo. Una de las características más poderosas es que las búsquedas se pueden restringir a un área determinada. Se puede personalizar el tiempo de espera de resultados y el tipo de búsqueda a realizar.

(<http://planeta.gaiasun.com.ar/navegaria/metacrawler/>)

#### **3.4.1.11 Mundo Latino ( Latin World ):**

Es un directorio de recursos sobre América Latina y el Caribe. Contiene todo lo que se quiera saber sobre cada una de las regiones y su mente. Más que un buscador es una conexión con toda Latinoamérica. ( <http://www.latinworld.com/>)

#### **3.4.1.12 ¿Quién Dónde ? ( Who Where ):**

Es el único directorio de Correo Electrónico gratuito en línea que permite buscar a individuos y compañías en Internet. Es el más inteligente de todos. No requiere que la información aportada para iniciar la búsqueda concuerde exactamente con la ficha de directorio, ni toma en cuenta si hay puntuación, mayúsculas o minúsculas. (<http://www.spanish.whowhere.com/>)

#### **3.4.1.13 Pie Grande ( Bigfoot ):**

Contesta a la pregunta: ¿ Cómo se encuentra alguien ? (<http://www.bigfoot.com/es/>)

#### **3.4.1.14 IFantásticoI :**

Es un nuevo buscador de información en español. Sus programadores han diseñado a SpanishBot, el primer robot en Internet dedicado a encontrar y organizar información exclusivamente en español. ( <http://www.fantastico.com/es/>)

Internet es la comunidad de crecimiento más rápido jamás conocida por la humanidad. Su población se dobla cada pocos meses, con millones de nuevos miembros cada año, hasta aquí Jorge Guajardo y Carlos Berges.

### 3.5 REINGENIERÍA EN LA EDUCACIÓN VÍA INTERNET 27:

El proceso de reeducación ha estado presente desde principios de la historia. Por esta razón, uno de sus principales objetivos ha sido perseguido, utilizando la tecnología disponible a lo largo del correr de los siglos.

De esta forma no es posible desvincular la educación del progreso tecnológico.

Durante muchos siglos el ser humano se ha percatado de las necesidades y luego se ha esforzado por encontrar o inventar soluciones que le permitan resolver estas situaciones o nuevas tecnologías.

Por lo general y en orden, primero ha sido la necesidad y luego la tecnología. Como este orden en la secuencia de acontecimientos, se minimiza la necesidad de discutir las bondades de los nuevos inventos. Es cuestión de ponerlos a trabajar enseguida, puesto que la utilidad de los mismos salta a la vista. Por ello nunca se necesitaron seminarios para disertar sobre la funcionalidad de la televisión, el teléfono, la radio, el telégrafo, la energía eléctrica y otras invenciones cuyo conocimiento fue celebrado de inmediato por toda la humanidad.

Actualmente, este orden de la colocación de los eventos en el surgimiento de nueva tecnología, ha sufrido un cambio poco común. Nuestra época es peculiar por varias razones; una de ellas es la proliferación de la tecnología. La aceleración de inventos ha cobrado gran magnitud que se produce un fenómeno interesante en el surgimiento de nueva tecnología. El orden usual de eventos: necesidad, luego tecnología, se está invirtiendo.

Cada vez es más frecuente que primero surja la tecnología y después tratemos de buscar una aplicación para ella. La historia reciente ha demostrado cómo la tecnología que surgió en ambientes muy específicos y pocos conocidos, se ha utilizado después en áreas diferentes y para propósitos distintos a los originales.

Esta situación demanda un cambio radical en la manera que se evalúa la nueva tecnología. Es necesario descubrir nuevas aplicaciones de la tecnología existente. Esta exigencia es el mayor reto que se presenta al proceso educativo contemporáneo. Es decir que los educadores deben impulsar un rediseño (reingeniería) por el cual se derrumben algunos de los paradigmas obsoletos de la educación. Esto no implica dejar los principios milenarios sobre los cuales descansa el aprendizaje adecuado, sino adaptar y adoptar nuevas herramientas modernas que permitan alcanzar los objetivos de una mejor forma.

*Internet ha provocado una revolución de una magnitud sólo comparable con la causada por la imprenta. A pesar de que Internet lleva ya varios años operando, ha sido hasta durante los últimos tres en que su uso se ha democratizado en forma declarada. 28*

---

27. RUIZ, Cyrano: *Reingeniería en la Educación Vía Internet*, Rev. Enlace Fisioe-Idea Futuro No.26, Guatemala, 1997. Pág. 07  
28. *Ibid*, pág. 06.

El diseño está basado en un concepto general de la arquitectura conocida como: cliente/servidor. Esto significa que desde el punto de vista de la información, existen computadoras que juegan el papel de clientes debido a que consumen información, otros, los servidores, despachan la información solicitada bajo pedidos de los clientes.

*Se podría comparar Internet, con una supercarretera de información que se ha construido para beneficio de la humanidad, y donde se ha dado una libertad casi total para que se pueda transitar por ella. 29*

El auge de Internet se ha manifestado durante los últimos tres años. De esto existen dos razones fundamentales:

1. El surgimiento del World Wide Web (telaraña de cobertura mundial). El WWW o Web es un ambiente de computación que surgió a finales de 92 y que revolucionó la forma de utilizar Internet. Esto permitió abandonar el árido mundo del texto puro, para dar lugar a una información más rica y atractiva al permitir la integración de imágenes, sonidos, textos y gráficas en los documentos que se intercambian en la red. Otra ventaja del Web es su facilidad de uso. Se requiere muy poca capacitación para empezar a navegar por el Web. Las acciones para avanzar o retroceder son casi intuitivas, hasta un niño pequeño puede aventurarse.
2. El avance en las computadoras ha permitido convertir el Web en una realidad más alcanzable para todos. Sin embargo éste requiere de computadoras potentes para operar.

Actualmente se calcula que el número de servidores en el Web sobrepasa el millón y el número de usuarios alcanza los sesenta millones alrededor del mundo. La información disponible en el Web se duplica cada tres meses. La tasa de crecimiento es absolutamente increíble en todas las dimensiones utilizadas para medirlo.

Internet ha trastornado todos los procesos convencionales de varios sectores: publicidad, mercadeo, noticias, producción y distribución de libros, turismo, etc. El campo de la educación no es la excepción; es el que se encuentra siendo beneficiado más profunda y duraderamente.

*Permitir que un niño se conecte a Internet (en forma dirigida y sistemática) es una responsabilidad de todo adulto que participa en su formación. En los albores del nuevo milenio, en la época en que la humanidad se encuentra cruzando el umbral que marca el inicio de una nueva cultura de la información y la tecnología privar innecesariamente a un niño el acceso a Internet se convierte en un acto casi delictivo. 30*

---

1. Ibid. Pág. 07.  
1. Ibid. Pág. 07.

### 3.6 LA TRANSFORMACIÓN DEL MERCADO:

De Kerckhobe afirmó que la tecnología le da forma a la cultura, define así la existencia de varias etapas básicas. La televisión creó la cultura de masas, provocando consumo masivo y acelerando la economía hasta llegar a la inflación.

La segunda etapa fue la era de las computadoras iniciada en los setenta promoviendo la cultura de la velocidad, cortando desperdicio y haciendo heterogéneo los productos. El mercado se convirtió en un mercado orientado más que masivo.

La cultura del acceso es el resultado de una tercera etapa donde un módem y una computadora nos permiten el acceso a redes que no entendemos pero que están abiertas.

Una nueva economía será el resultado de esta etapa. Una oportunidad de mercado que no estará sujeta a la intervención de los Estados en la economía personal.

*Si frente a la televisión el espectador es solo eso, un espectador sin ninguna responsabilidad, frente a la computadora el usuario es totalmente responsable de lo que negocia a través de la pantalla porque interactúa con la tecnología. Una cultura cibernética nos espera. La aldea global de Mc Luhan enfrenta ahora el concepto de la cultura global y lo que se entiende como el mercado global. 31*

#### B. DESARROLLO PSICOSOCIAL E INTERNET

##### 1. DESARROLLO PSICOSOCIAL:

Se denomina así a los progresos que se producen en la relación existente entre las necesidades emocionales del individuo y el ambiente social.

##### 2. APRENDIZAJE:

Es el proceso en cual se introducen cambios relativamente permanentes en el comportamiento mediante la experiencia o la práctica.

En cambio si hablamos del Aprendizaje Cognoscitivo nos referimos a esta corriente que intenta explicar en qué forma el hombre aprende cosas que nunca ha experimentado, cómo pueden recordarse respuestas complejas durante mucho tiempo sin práctica o reforzamiento y por qué algunos aprenden de manera súbita en vez de hacerlo poco a poco.

El aprendizaje puede ser latente, es decir, que está almacenado internamente.

---

31. GONZALEZ, Reinvento y Gunther MELÉNDEZ: *La Transformación del Mercado*, Rev. Enlace Físico-Idea Futuro No.18, Guatemala, 1996. Pág. 11.

Se han creado varias teorías que tratan de explicar la forma en que se produce el aprendizaje, entre las cuales están:

1. *Teoría de la Contingencia:* Dice que, para que se produzca el aprendizaje, el estímulo debe suministrar al sujeto información específica y nueva sobre la probabilidad de que otra cosa suceda o no.
2. *Teoría del Aprendizaje social:* Esta recalca la capacidad de aprender observando un modelo o recibiendo instrucciones, sin experiencia directa por parte del sujeto.
3. *Aprendizaje Vicario u Observacional:* Este es el que se logra observando el comportamiento de otras personas.
4. *Teoría Cognitiva:* En el trabajo de Piaget hay tres palabras claves: Adaptación, Asimilación y Acomodación.<sup>52</sup>

El conocimiento, o sea, la adaptación, se produce al asimilar los estímulos; acomodarlos a estructuras anteriores y establecer una equilibrada coordinación entre ellos.

El sujeto, para poder conocer los objetos, debe actuar sobre ellos, los objetos a su vez actúan sobre el sujeto haciéndolo adaptarse. Es así como el sujeto es activo sobre su propio aprendizaje, constituyendo su conocimiento mediante los mecanismos de acomodación y asimilación. La concepción del individuo como un ser activo, constructor de su propio aprendizaje y que obtiene la mayor parte de los estímulos del medio en que se desenvuelve, es un gran cambio en la concepción de la educación.

5. *Teoría Naturalista:* Para los naturalistas el maestro debe tener un papel pasivo en la educación del niño, creando un ambiente alimenticio y cálido, para que pueda florecer su inteligencia, que está determinada desde su nacimiento.
6. *Teoría Conductista:* El ambiente tiene una influencia básica en el aprendizaje de los individuos. Se refuerza una conducta mediante un estímulo, luego ante este estímulo, se genera la conducta esperada. El papel del entorno es, entonces, determinante en el aprendizaje del niño. Aquí el educador tiene un papel activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, llevando al niño a través de experiencias educativas, instruyéndolo, reforzando su conducta cuando la respuesta es la esperada y evaluando las destrezas que el niño vaya desarrollando para verificar que la instrucción sea efectiva.<sup>53</sup>

Dentro de la teoría cognoscitiva existen dos categorías de procesos cognoscitivos:

1. **Básicos:** Entre éstos están el encontrar características únicas, clasificar: determinadas cualidades comunes, relacionar: detectar operaciones regulares, transformar: relacionar lo conocido con lo desconocido, lograr nuevos

52. ZAPATA, Oscar y Francisco AQUINO: *Psicopedagogía de la Educación Matriz en la Etapa del Aprendizaje Escolar*. Mexico, 1990, pág. 21- 25.

53. TEDDOR, César: *Informática Educativa en Guatemala: Utilización de Multimedia*. Guatemala, 1997. Pág. 102.

significados y establecer la causa efecto: interpretación. Estos son necesarios para poder desarrollar los complejos o el pensamiento de nivel superior.

2. Complejos: Estos son la resolución de problemas, toma de decisiones, pensamiento crítico y pensamiento creativo.

El pensamiento de nivel superior lleva a soluciones múltiples; involucra juzgar, interpretar y aplicar múltiples criterios.

El desarrollo de los procesos cognoscitivos, es de gran importancia en la educación. En un proceso de enseñanza-aprendizaje si se tiene la concepción de tener un ambiente de aprendizaje en el que se considere al educando como ser activo, permite y estimula a los estudiantes a desarrollar sus procesos cognoscitivos.

Se ha llegado a la conclusión de que el aprendizaje va ligado a la edad; según Wallon, una etapa es un sistema mental en relación con la edad, caracterizado por un conjunto de necesidades e intereses que aseguran su coherencia.

En base a esas necesidades e intereses el desarrollo es dividido en las siguientes etapas:

- *Infantil: Desde el nacimiento hasta el primer año. Se caracteriza por el destete, la marcha y los primeros esbozos del lenguaje articulado.*
- *Primera Infancia: De uno a tres años; se caracteriza por el desplazamiento en el espacio y el uso de la mano, así como la elaboración del lenguaje articulado.*
- *Segunda Infancia: Se da entre los tres y los siete años. Obtiene avances en la motricidad, establece la diferencia entre sujeto, objeto y el YO adquiere importancia creciente.*
- *Tercera Infancia: De seis o siete años a los once o doce. Se caracteriza por la escolarización del niño, se establece un equilibrio entre plano físico y el medio social concreto. Siente la presión socioeconómica.*
- *Pubertad o Preadolescencia: De los doce a catorce o quince años. Se caracteriza por una crisis neurohormonal, inician los cambios físicos y una nueva actitud en relación a los sexos.*
- *Adolescencia: De los catorce o quince años a los dieciocho. Se caracteriza por el desarrollo del pensamiento abstracto y la integración del individuo en el grupo socioeconómico como productor y la culminación de la evolución biológica.*
- *Maduración o Postadolescencia: Entre los dieciocho y los veinticinco años. Se dan rasgos mentales y sociales.*
- *Edad Adulta: De los veintiseis años en adelante. Se caracteriza por la búsqueda de la realización.* 34

---

34. MERANI, Alberto: *Psicología Genética*, Tomo III. España, 1962, págs. 72-79.

Erik Erikson en cambio, piensa que la personalidad prosigue su desarrollo a lo largo de toda la vida. Describe ocho etapas del desarrollo y cada una de ellas incluye la resolución de una crisis.

El éxito de cada fase depende del ajuste del individuo en la etapa anterior. Como por ejemplo, la necesidad de lograr una identidad personal positiva en la etapa de identidad vs. Confusión de roles, si se quiere establecer relaciones personales satisfactorias.

Los procesos psíquicos están sujetos a leyes reguladoras que gobiernan y atraviesan el desarrollo.

Los procesos o principios del suceso psíquico tratan de la búsqueda del placer y satisfacción instintiva, hasta la capacidad de reconocer las condiciones del mundo exterior, tomando en cuenta los factores de la realidad, según Freud.

#### DESARROLLO PSICOSOCIAL DE ERIK ERIKSON:

Erikson estaba particularmente interesado en la relación que existe entre la cultura en la que se cria al niño y el tipo de adulto en que se convierte. Creía que todo ser humano tiene las mismas necesidades básicas y que cada sociedad debe proporcionarle satisfactores para cubrir esas necesidades, concluyó que, a pesar de las diferencias había similitudes recurrentes en el desarrollo emocional y social. Los cambios emocionales y su relación con el medio social seguían patrones similares.

*El interés que le merecía esta relación lo llevó a proponer la teoría psicosocial del desarrollo. La misma se basó en gran medida en el trabajo de Freud; sin embargo, Erikson no sólo consideró el desarrollo de la infancia temprana y el desarrollo psicosexual, también consideró la exigencia de los padres y de la sociedad en contra del individuo. De acuerdo con la teoría de Erikson dos aspectos muy importantes de la identidad son la reciente responsabilidad por nosotros mismos como por los demás y nuestros métodos para asumir tales responsabilidades.* 33

Al igual que Piaget y Freud, Erikson considera el desarrollo como el paso por una serie de etapas, preocupaciones, logros y peligros.

Las etapas son interdependientes; es decir que los logros de las últimas etapas dependen de cómo se resuelven los conflictos durante los primeros años. Sugiere también que en cada etapa, el individuo se enfrenta a una crisis de desarrollo.

Cada crisis es un conflicto entre una alternativa positiva y otra potencialmente negativa. La forma en que cada persona resuelve la crisis influirá en forma duradera sobre la imagen de sí mismo y su percepción de la sociedad.

Una mala solución puede tener efectos potencialmente negativos a lo largo de la vida, aunque algunas veces el daño puede ser reparado en etapas posteriores. Esto sucede en parte, porque en ninguna de las crisis del desarrollo se resuelve en forma permanente.

---

1. WOOLFOLK, Anita: *Psicología Educativa*, México, 1987. Pág. 92.

Si resolvemos con éxito cada crisis tendremos bases sólidas para la formación de nuestra identidad y para enfrentarnos en la crisis siguiente. Erikson dividió el desarrollo en ocho etapas a las que le denomina ocho edades del hombre.

En el siguiente cuadro se presentan las etapas del desarrollo psicosocial.

<i>ETAPA PSICOSOCIAL</i>	<i>EDAD APROXIMADA</i>	<i>ELEMENTOS PARA UN RESULTADO POSITIVO</i>
<i>CONFIANZA VRS. DESCONFIANZA</i>	<i>Infancia 0-1 año</i>	<i>Alimentación, cuidados, vida familiar, sensibilidad y firmeza de los padres.</i>
<i>AUTONOMIA VRS. PENA Y DUDA</i>	<i>Infancia 1-2 años</i>	<i>Mayor conciencia del yo en el medio - comer solo, ir al baño, vestirse; seguridad y disponibilidad de los padres, evitar la sobreprotección.</i>
<i>INICIATIVA VRS. CULPA</i>	<i>Infancia 2-6 años</i>	<i>Realizar una actividad por el simple gusto; aprender a aceptar sin culpa que algunas cosas no son permitidas; imaginación; jugar al adulto.</i>
<i>AFILIACION VRS. INFERIORIDAD</i>	<i>Años escolares, Primaria 6 a 12 años</i>	<i>Descubrir el placer de la perseverancia y la productividad; adquiere importancia la interacción con los vecinos y compañeros.</i>
<i>IDENTIDAD VRS. CONFUSION</i>	<i>Adolescencia</i>	<i>Búsqueda consciente de la identidad, basada en los resultados de las crisis anteriores.</i>
<i>INTIMIDAD VRS. AISLAMIENTO</i>	<i>Juventud</i>	<i>Acercamiento a los demás para estrechar lazos.</i>
<i>PRODUCTIVIDAD VRS. ESTANCAMIENTO</i>	<i>Adulto</i>	<i>Tener y cuidar niños, vincularse con las generaciones futuras; productividad; creatividad.</i>
<i>INTEGRIDAD VRS. DESESPERACION</i>	<i>Madurez</i>	<i>Consolidación de la identidad; sentimiento de satisfacción; aceptación de la muerte. <sup>56</sup></i>

Todas las crisis de las etapas de la vida adulta que propuso Erikson comprenden el aspecto relaciones humanas. La primera de estas etapas es la que nos interesa para este estudio y se le denomina Intimidad vrs. Aislamiento. La intimidad en este sentido, se refiere al deseo de relacionarse profundamente con otra persona; de tener una relación que se basa en algo más que en la necesidad mutua. Significa dar y compartir sin preguntar lo que se va a recibir a cambio. Alguien que no haya logrado desarrollar un sentido sólido de identidad, teme ser agobiado o absorbido por otra persona y puede aislarse.

Las relaciones sexuales no significan necesariamente intimidad. Las personas pueden intimar sexualmente sin establecer el compromiso personal que conlleva una verdadera relación íntima. Sin embargo, en una relación íntima, la satisfacción sexual mutua, acerca más a estas personas.

<sup>56</sup> Ibid. Pág. 98.

#### 4. BÚSQUEDA PRIMARIA DEL PLACER <sup>57</sup>:

*Freud habla de las fases que influyen en el aprendizaje que presenta como características de etapas tempranas, al pensamiento alucinatorio del sistema inconsciente y la fase posterior de observación y evaluación a la realidad a una adaptación del aparato psíquico; ésto se refiere al equipamiento del sistema consciente con funciones tales como la atención, la observación, la adquisición del juicio y la acción.*

#### 5. PROCESO SECUNDARIO DEL PLACER:

*Las funciones que permiten operar son la percepción, pensamiento con representaciones de palabra, memoria, prueba de realidad, control de la motilidad.*

#### 6. DESARROLLO COGNOSCITIVO:

Fue desarrollado por Piaget y se refiere a los cambios en la manera en que el niño concibe el mundo a medida que crece.

Piaget consideró toda la conducta en función de la adaptación del sujeto al ambiente.

Observó que al crecer los niños se tornan más complejas sus estrategias para adaptarse y enfrentarse al ambiente.

La teoría del desarrollo cognoscitivo, consiste en una serie de etapas por las cuales pasan todos los niños, estas son:

1. Etapa Sensoriomotriz.
2. Etapa Preoperacional.
3. Etapa de las Operaciones Concretas.
4. Etapa de las Operaciones Formales.

Estas son las etapas del conocer del ser humano y de como se va desarrollando el comportamiento.

#### 7. EMOCIÓN:

Un sentimiento, como el miedo, alegría o sorpresa que energiza o dirige la conducta.

Los motivos y las emociones vigorizan nuestra conducta, están estrechamente relacionados.

Los motivos están o son activados por necesidades corporales, claves ambientales y sentimientos. Cuando varios estímulos se combinan para dar lugar a un motivo, surge el comportamiento, enfocado a un objetivo.

Entre las teorías de la emoción tenemos las siguientes:

---

<sup>57</sup> FREUD, Sigmund: *Textos Fundamentales del Psicoanálisis*, España, 1993, pág. 630.

1. Teoría de James-Lange: Establece que *la emoción es el resultado de reacciones viscerales o periféricas. La percepción de un estímulo hace que el cuerpo pase por ciertos cambios fisiológicos que son causa de la emoción.* <sup>38</sup>

2. Teoría de Cannon-Bard: Establece que *las emociones y las respuestas corporales ocurren simultáneamente y no una después de otra. La percepción de la situación influye de manera profunda en la vivencia emocional.* <sup>39</sup>

Los motivos y las emociones son una causa directa en el comportamiento del individuo.

## 8. PERCEPCIÓN <sup>40</sup>:

Es el acto de organización de los datos sensoriales, por lo cual se conoce la presencia actual de un objeto exterior. La percepción indica cierta operación cognoscitiva resultado de la relación hombre-ambiente.

Es el proceso mediante el cual obtenemos información del mundo en que vivimos. Sus características son:

- Es primitiva e inmediata: No es intelectual ni refleja.
- Es objetiva: Corresponde a condiciones exteriores del que percibe.
- Es global y unitaria: No es excitación puntual.

Implica reconocer un objeto, una imagen o un pensamiento.

Percepción y aprendizaje son conocimientos necesarios para el proceso de pensamiento. El individuo adquiere la capacidad de percibir sólo a través de un largo proceso durante el cual tiene la experiencia del objeto en forma repetida, se trata de un proceso de aprendizaje que implica las acciones mentales de distinguir y generalizar.

La percepción es un proceso que consiste en la creación de patrones significativos a partir de la información sensorial en su estado original.

Se refiere a la interpretación de los datos sensitivos por el cerebro.

Entre los factores de la percepción tenemos:

1. El Proceso de la Recepción Sensorial: Las sensaciones son abstracciones que se aíslan artificialmente para poder estudiarlos. Existe una discriminación, un proceso cognoscitivo. Por medio de la percepción sensorial hay percepción.
2. Proceso Simbólico: La percepción va asociada a un concepto, en ella interviene una aprehensión inmediata de un significado.

---

38. Morris, Charles: *Psicología. Un Nuevo Enfoque*, México, 1992. Pág. 435.

39. *Ibid*, pág. 435.

40. MUSTIELES, Jorge Luis: *Psicología. Gran Enciclopedia Científica-Cultural*, España, 1982, págs. 56-58.

3. **Proceso Afectivo:** Toda percepción tiene un aspecto afectivo que va desde agradable, desagradable, indiferente, etc.; y esta respuesta es inmediata. En las percepciones intervienen una serie de factores innatos y adquiridos.

Tenemos también las Leyes de la Percepción que son las que se refieren a las leyes que rigen la estructuración del campo perceptivo.

El principio fundamental de las leyes de la percepción es de que un conjunto es más que la suma de sus partes. Hay tres experiencias básicas: 1. Movimiento aparente. 2. Ilusiones óptico-geométricas. 3. Efecto tau.

1. **Estructuración:** Se perciben los elementos aislados agrupándolos en una misma configuración formal, atendiendo a la proximidad.

2. **Leyes del Contraste:** En toda percepción hay que distinguir una figura y un fondo.

3. **Ley de la Pregnancia o de la Buena Forma:** Se refiere a que toda forma tiene una cualidad denominada pregnancia que determina la facilidad con que es percibida como figura en relación a un fondo. Las figuras simétricas y completas se denominan formas buenas y tienen más pregnancia que las asimétricas e incompletas.

4. **Factores Personales de la Percepción:** La estructuración del campo perceptivo depende de las leyes que son constantes y objetivas, de otros factores subjetivos relacionados con el observador. Entre éstos están:

- **La Experiencia Previa y la Predisposición:** Se tiene que familiarizar con los objetos antes de llegar a percepciones perfectas. Hay tendencias a estructurar las sensaciones en un sentido determinado si previamente se ha creado una predisposición en dicho sentido.
- **Tendencias más o menos Conscientes:** Depende de las necesidades fisiológicas que se están sintiendo.
- **Tendencias Inconscientes:** Existe una percepción subliminal y consiste en proyectar estímulos durante un tiempo breve de modo que no se perciba conscientemente e influyan directamente en el inconsciente del sujeto.

#### LOS SENTIDOS:

Por medio de éstos el organismo es capaz de percibir; entre éstos están: vista, oído, gusto, olfato, tacto; también encontramos los de las sensaciones cinestésicas que informan en nuestro propio medio interno y de las cinestésicas que son las del movimiento, reposo, postura y del equilibrio.

*Se refiere a la estructura anatómico-funcional, capaz de transformar estímulos externos, de naturaleza diversa, en excitaciones nerviosas, conducibles a través de las vias nerviosas hasta los órganos centrales.* 41

Las Sensaciones Visuales son las que la vista recoge los estímulos de la luz.

Las Sensaciones Auditivas son las que el oído recoge los estímulos del sonido.

Y en las Sensaciones Cutáneas el tacto recoge los estímulos de la temperatura, dolor y otros.

## C. PROCESOS PSÍQUICOS QUE INTERVIENEN EN INTERNET

### 1. PROCESOS PSÍQUICOS 42:

Son procesos más o menos conscientes de la vida (percepción, sentimiento, pensamiento, voluntad). Procesos de elaboración inconsciente de lo vivenciado. No es sinónimo de lo anímico.

### 2. MEMORIA:

Según Leonardo Ancona, *es la capacidad de un organismo viviente de conservar una huella de sus experiencias pasadas y de reaccionar dependiendo de éstas.*

Una función de la memoria es el recuerdo que puede ser reintegrativo (más completo: recuerda detalladamente), de evocación (recuerda un sólo aspecto), de reconocimiento (cuando algo parece conocido) y por reaprendizaje (lo aprendido antes vuelve a aprenderse más fácilmente).

A la desaparición o disminución del recuerdo se le llama: olvido; el cual no puede confundirse con la amnesia que ya es patológica. Esta puede ser anterógrada o retrógrada.

La reminiscencia es un recuerdo simple, sin reconocimiento; mientras que la paramnesia es el recuerdo falso; el más significativo tipo de paramnesia es el Déjà Vu (impresión de que algo nuevo es familiar).

Tiene tres componentes estructurales, cada uno de ellos desempeña un papel específico en el funcionamiento de la memoria.

Entre los componentes de la memoria tenemos:

1. Registros Sensoriales: Estos tienen capacidad muy limitada y los registros sensoriales desaparecen con gran rapidez.

2. Memoria a Corto Plazo: Esta tiene gran capacidad, pero es limitada.

---

41. Op. Cit. MUSTIELES, Jorge Luis. Pág. 80.

42. ANCONA, Leonardo: *Enciclopedia Temática de Psicología*, España, 1980. Pág. 300.

3. Memoria a Largo Plazo: Esta es ilimitada, con almacenamiento permanente.

Hay tres sistemas de memoria a largo plazo:

- **MEMORIA PROCESAL O DE PROCEDIMIENTOS**: Esta contiene asociaciones aprendidas que proporcionan planes de acción.
- **MEMORIA SEMÁNTICA**: Esta almacena información y hechos generales.
- **MEMORIA EPISÓDICA**: Esta almacena las historias de determinados acontecimientos que tienen un significado personal.

4. Imagen Eidética: Es una forma de la memoria excepcional y se refiere a la capacidad de reproducir imágenes fotográficamente, esta capacidad es innata. Pero otras destrezas de memoria excepcional se pueden cultivar y practicar con mucha dedicación.

5. Técnicas Mnemónicas: Estos son medios que ayudan a recordar el material dándole un orden significativo.

6. Formación de Imágenes o Representaciones Mentales: Medio para retener el material verbal.

#### . INTELIGENCIA:

Para Stern es: *El conjunto organizado de cualidades individuales que permiten al individuo adaptarse utilizando medios elegidos por el pensamiento.* <sup>43</sup>

Para Wechsler: *Capacidad global de actuar intencionalmente, de pensar en términos racionales y de desarrollar una provechosa interacción con el medio.* <sup>44</sup>

Para Piaget es *Función de adaptación que es un equilibrio entre acomodación y adaptación.* <sup>45</sup>

Para Stoddard: *Emprender actividades caracterizadas por la superación de dificultades, la complejidad, la abstracción, la rapidez, la adaptabilidad, el valor social y la originalidad.* <sup>46</sup>

Otros dicen que es la capacidad de resolver problemas, de hallar conexiones entre realidad exterior e interior o la capacidad de abstraer, sintetizar, analizar o usar símbolos.

También podemos decir que es la combinación de capacidad verbal, capacidad de resolver problemas de forma práctica.

---

Ibid. Pág. 350.  
Ibid. Pág. 350.  
Ibid. Pág. 350.  
Ibid. Pág. 350.

Según Guilford, se compone de tres fases:

1. Operaciones: es el acto de pensar.
2. Contenidos: términos que se utilizan en el pensamiento, pueden ser palabras o símbolos.
3. Productos: Son las ideas que resultan del pensamiento.

La Teoría Triarquica de la Inteligencia dice que la inteligencia implica habilidades mentales, adaptabilidad creativa y la capacidad de respuestas al medio. Y ésta se refiere a:

- Aspecto constitutivo.
- Aspecto de la experiencia.
- Aspecto contextual.

Dentro de los Determinantes de la Inteligencia están:

- Herencia.
- Ambiente.

La inteligencia puede ser heredada, pero también la manera en que se desarrolla esa facultad depende de los factores ambientales en los cuales se crece.

Otra definición de inteligencia es la disposición, aptitud y facultad intelectual, por medio de la cual es posible solucionar problemas, tanto teóricos como prácticos y dominar situaciones a veces imprevisibles.

La cognición se refiere a la reflexión, la conceptualización, la resolución de problemas, la toma de decisiones, a las diversas maneras de manipular información incluyendo el procesamiento y recuperación de información almacenada en la memoria.

Implica diversos procesos de pensamiento, desempeñando un papel importante y determinante en muchas funciones psicológicas. Estos procesos del pensamiento son:

1. **Imágenes:** Son estructuras del pensamiento formado del recuerdo mental de una experiencia sensorial.
2. **Conceptos:** Son categorías mentales con las que se clasifican los objetos, personas o experiencias específicas con características comunes.
3. **Prototipos:** Esto es un modelo mental que incluye las características típicas de un concepto.

La inteligencia como aptitud se refiere a la capacidad de conceptualización y capacidad para manejar relaciones y comprender símbolos abstractos.

La capacidad para formar conceptos abstractos aparece a la edad de diez a doce años.

En la Concepción Factorial de la Inteligencia, el éxito de la tarea, viene determinado por una capacidad general, común a todas las tareas, combinada con una aptitud específica para la tarea concreta.

Con respecto a la Influencia Ambiental, las características del entorno donde crece y se desarrolla tiene una influencia decisiva.

#### 4. CREATIVIDAD:

Para Maslow, *es la manera más sana, más plena y más actualizada de ser hombre.*

Los seres creativos poseen rasgos típicos. Las personas creativas son objeto de presión que le induce a reducir su producción.

Las personas encargadas más permisivos y motivados a la creatividad influyen en el desarrollo de la creatividad en los individuos.

#### 5. ACTIVIDAD COGNITIVA:

Es una actividad estructuradora; es decir que ordena datos unificándolos en un objeto o evento; estableciendo entre ellos relaciones que hacen posible la formación de unidades significativas de nivel superior, más amplias y comprensivas; conexiona entre sí las características de un objeto o evento. Son parte de la actividad cognitiva: la actividad perceptiva, la actividad representativa, actos de inteligencia y conocimientos.

#### 6. ACTIVIDAD LÚDICA:

Se le llama también juego. Es una forma de expresión y de expansión de la personalidad, de superación y anticipación a lo real.

Son aquí manifestadas las necesidades infantiles; a la vez produce satisfacciones ilusorias que compensan las dificultades y permiten trascender la realidad.

El juego tiene su fin en sí mismo y se caracteriza por la plasticidad, la adaptabilidad y libertad.

Es un fenómeno fundamental en la evolución psicológica de la persona, un instrumento de maduración y adaptación y una expresión del paso del aislamiento del inconsciente a la relación social del yo.

El juego tiene su fin en sí mismo y se caracteriza por la plasticidad, la adaptabilidad y libertad.

El juego tiene su fin en sí mismo y se caracteriza por la plasticidad, la adaptabilidad y libertad.

Es un fenómeno fundamental en la evolución psicológica de la persona, un instrumento de maduración y adaptación y una expresión del paso del aislamiento del inconsciente a la relación social del yo.

## 7. PENSAMIENTO:

Es una actividad mental compleja, integradora, cuya función consiste en la interpretación de la realidad. Es un proceso mediador que se interpone entre el estímulo y la respuesta, las conexiones que tienen lugar cuando otros tipos de respuesta más directa e inmediata no sirve para adaptarse de modo satisfactorio a la situación que plantea el estímulo.

Al utilizar símbolos y abstracciones, puede ir más allá de la realidad del estímulo inmediato, siendo una actividad mental superior.

El Pensamiento Vigil es un pensamiento racional, es un pensamiento socializado destinado a la comunicación, regido por leyes de lógica adaptado a la realidad exterior dando lugar a comportamientos acordes con el concepto social de esta realidad.

El pensamiento racional está indisolublemente relacionado al lenguaje. Este es un tipo de pensamiento que adapta su curso a una serie de normas implícitas en el lenguaje aceptadas por los miembros de una cultura.

Entre las Fases del Pensamiento Creador encontramos:

- LA PREPARACIÓN: Es la obtención de datos e informes, se organizan previamente en forma de tanteo.
- LA INCUBACIÓN: Los elementos adquiridos se organizan de modo inconsciente.
- LA INSPIRACIÓN: Los datos encajan entre sí y aparece la solución súbitamente.
- LA VERIFICACIÓN: Se determina si la solución alcanzada corresponde a la naturaleza del problema.

## 8. FORMACIÓN DE CONCEPTOS:

Es una construcción simbólica de la mente, que alcanza la esencia de los objetos que los agrupa en un mismo conjunto.

En la formación de conceptos intervienen los procesos de abstracción y generalización.

1. Abstracción: se separan mentalmente determinadas características del objeto que se consideran separadamente.
2. Generalización: se denominan únicamente aquellas cosas que responden a las cualidades propias del concepto, determinadas mediante la abstracción, hasta aquí Leonardo Ancona.

## 8.1 ENSEÑANZA DE LA NOCIÓN:

*Consiste en la extensión de un concepto; es decir, en proporcionar al individuo experiencias personales muy cercanas a su contexto que estén relacionadas con el tema.*<sup>47</sup>

A partir de estas experiencias el individuo reunirá todas las características del caso estudiado.

En Internet el individuo experimenta descubriendo nuevas áreas que le permiten interiorizar nociones a diferencia del aprendizaje por recepción en el cual él recibe conocimientos.

Se dan ejemplos familiares al individuo; para él será más fácil abstraer ya que separará lo que conoce y lo nuevo que le es proporcionado. Si resulta difícil se puede ayudar dando estímulos:

1. Magnificar o exagerar las características críticas. Poco a poco esta exageración debe irse reduciendo.
2. Seleccionar ejemplos familiares al estudiante y luego darle ejemplos no familiares.
3. Agrupar los ejemplos de cada concepto para la captación rápida.
4. Verificar si el individuo conoce el significado de cada concepto que completa la noción estudiada.

## 8.2 ENSEÑANZA DE LA DEFINICIÓN:

Para lograr la enseñanza de una definición en el aprendizaje por recepción se va en forma gradual. Se impone una ordenación: De lo más sencillo a lo más complejo.

De esta forma se logra rápidamente la identificación de las características críticas de un hecho o caso.

Utilizando Internet el individuo pone en juego sus procesos psíquicos y a la vez manipula el computador e interactúa con él formando definiciones y nociones.

## 9. APRENDIZAJE ...:

Se da cuando los seres inanimados modifican una conducta al reaccionar a una situación que se considera semejante a otra anterior.

Las formas de aprendizaje que se pueden distinguir son:

---

<sup>47</sup> HUERTA, José: *Organización Psicológica de las Experiencias de Aprendizaje*, México, 1981, pág. 98  
<sup>48</sup> Cp.Cit. MORRIS, Charles, pag. 187.

- Aprendizaje biológico: Se adquiere hereditariamente, se da dentro de las especies.
- Aprendizaje propiamente dicho: Se da a nivel individual a causa de procesos biofísicos y bioquímicos determinados por sus experiencias de vida.
- Aprendizaje social: Se realiza por medio de la transmisión y la adquisición de información, la adopción de normas determinadas por las personas de un mismo grupo social.

#### 10. SENSACIÓN <sup>49</sup>:

Nos indica cómo las diversas células receptoras en los órganos de los sentidos convierten la forma de la energía física en mensajes nerviosos, la manera en que estos mensajes llegan al Sistema Nervioso Central y las diferentes experiencias que lo originan.

En todos los procesos sensitivos alguna forma de energía estimula una célula receptora en uno de los órganos de los sentidos, transformándola en una señal nerviosa, pasando por los nervios sensitivos, llegando al Sistema Nervioso Central, codificándola ulteriormente; llega al cerebro y en este momento el mensaje es muy preciso.

#### 11. LA ATENCIÓN <sup>50</sup>:

Es una actitud consciente dirigida a la observación de una cosa (objeto, proceso, idea, etc.) gracias a la cual tiene lugar la apercepción del objeto. Se produce en la atención en cuanto al objeto, el destacamiento de determinados contenidos parciales y por parte del sujeto una incrementada y concentrada aplicación del aparato de recepción y elaboración.

Al decir ámbito de la atención nos referimos al número de contenidos que abarca la atención en un momento dado, entre éstos se encuentran:

1. Traslado de la Atención: Tiempo necesario para pasar de una tarea a otra, cuando se presentan simultáneamente.
2. Fluctuaciones de la Atención: Son elementos que desvían la atención cuando hay una concentración de parte del sujeto. La duración de las fluctuaciones varían, dependiendo del estímulo que las produjo.
3. Amplitud e Intensidad de la Atención: La atención puede ser mayor cuando menor es el número o la extensión de los estímulos que se observan.

#### 12. LENGUAJE <sup>51</sup>:

Es la habilidad o posibilidad de interpretar situaciones y de responder adecuadamente. El lenguaje se ve influido por experiencias adquiridas por el sujeto en el curso de su evolución.

El desarrollo del lenguaje está intrínsecamente relacionado con factores y ritmos de maduración propios y específicos que establecen condiciones y límites al lenguaje.

49. Ibid. Pág. 81.

50. DORSCH, Friedrich: *Diccionario de Psicología*, España, 1981, pág. 78.

51. Op. Cit. MUSTIELES, Jorge Luis, pág. 84.

*Describe e interpreta la realidad. Es una forma de organizar la realidad, de ponerle una estructura - argumenta Jorge Mustieles.*

Es un medio de intercomunicación a través de un sistema de símbolos. Este es siempre aprendido.

- **SIGNO:** Es todo estímulo que nos indica algo. Expresa una idea o un sentimiento.
- **SÍMBOLO:** Es un elemento sustitutivo rico en significación y que expresa la esencia misma de la cosa o idea que representa. Está íntimamente ligado con lo que expresa.

El lenguaje está constituido por:

- **FONEMAS:** Son las unidades más pequeñas del lenguaje provistas de significado.
- **GRAMÁTICA:** Reglas del lenguaje que determinan el significado y forma de palabras y oraciones.
- **SEMÁNTICA:** Esta es la forma en que se asigna el significado a los morfemas.
- **SINTAXIS:** Forma en que se combinan las palabras para formar oraciones.

El lenguaje es el medio de intercomunicación a través de un sistema de símbolos. es siempre aprendido.

*El habla es una función que se adquiere por adiestramiento o imitación. Es un arma de señales y signos verbales.* <sup>52</sup>

El lenguaje refleja los estados emocionales en las actitudes del que habla, debido al significado oculto de las inflexiones del tono, el volumen y los grados relacionados con la

Existe el lenguaje verbal y no verbal expresado a través de los órganos y de la acción.

#### PROCESOS METACOGNOSCITIVOS <sup>53</sup>:

Además de los procesos cognoscitivos, están los metacognitivos, que permiten saber o se conoce, tomar conciencia del proceso de aprendizaje, cómo aprendió, qué estrategias utilizó y utilizar lo aprendido.

A cerca de la inteligencias múltiples los teóricos como Spearman, Thurstone, Ford, Stenberg y Gardner plantean que son varios los factores, áreas o inteligencias conforman lo que se conoce como inteligencia.

---

DLB, Lawrence: *Psiquiatría Clínica Moderna*, México, 1985. Pag. 94.  
p. Cit. TENDOR, César, pag. 104.

Sternberg dice que *los componentes de la inteligencia interactúan para cumplir tres funciones básicas: seleccionar, adaptarse y modelar el ambiente.*

Gardner afirma que *la inteligencia no está conformada de componentes, ni los factores los que la determinan. Prefiere hablar de siete inteligencias diferentes que interactúan entre sí y pueden combinarse: lingüística, musical, lógico-matemática espacial, kinestésica, interpersonal e intrapersonal.*

*Esta concepción de múltiples inteligencias influirá enormemente en el proceso enseñanza-aprendizaje, no sólo en el contenido del currículum, sino también en la percepción que tienen los estudiantes de este proceso.* <sup>54</sup>

Si se ve la inteligencia como una sola entidad, los estudiantes que no tienen éxito en el sistema educativo sentirán que no son inteligentes; sin embargo hay muchos otros factores de la inteligencia que podrían volver exitosa y satisfactoria su experiencia de aprendizaje.

Kennett señala que *se generaran dos grandes objetivos en la educación: evaluación del desarrollo y capacidad de cada una de las inteligencias en cada estudiante y el estímulo en el desarrollo de estas inteligencias, para que cada individuo tenga oportunidad de desarrollar su propio perfil de capacidades.*

Estos otros no son procesos psíquicos, pero se encuentran relacionados con los otros mecanismos psíquicos que intervienen con Internet, entre estos tenemos:

• ESTÍMULO <sup>55</sup>:

Se le considera estímulo a la influencia que produce un efecto en un ser vivo; también, un proceso que transcurre en el interior de un organismo o fuera de él y actúa sobre un órgano sensorial o varios provocando una modificación específica llamada reacción.

A la capacidad de reacción del organismo se le llama excitabilidad o irritabilidad. Sólo provocan reacción aquellos estímulos que alcanzan la intensidad mínima, si ésta excesiva se estimula el sentido del dolor.

Se puede distinguir entre estímulos adecuados como ondas lumínicas, sonoras, etc. y entre estímulos inadecuados como presión entre el globo ocular.

El Umbral Absoluto se refiere a la intensidad mínima de energía física que requiere para producir alguna sensación.

El umbral absoluto de cada sentido es muy bajo.

Este es un proceso psíquico determinante en el comportamiento.

---

<sup>54</sup>. Ibid. Pág. 104.

<sup>55</sup>. Op. Cit. DORSCH, Friedrich, pág. 349.

La iniciativa es el espíritu emprendedor que está determinado por los estímulos internos de cada persona y por las influencias que actúan sobre él, siendo una característica de la personalidad determinada por la constitución y los intereses del individuo.

La potencia máxima de la iniciativa se produce cuando los estímulos internos se unen en intereses especiales y coinciden en el plano profesional.

Existe un conjunto de dispositivos que deben actuar para que un trabajo se lleve a cabo. Estos dispositivos son las máquinas e instrumentos; proporcionando disminución del esfuerzo corporal, a medida que las técnicas obtiene nuevos progresos y aumentando la necesidad de concentración mental y atención, éstas son las condiciones externas del rendimiento.

Cuanto mayor tecnificado sea el medio, mayor será la necesidad de que determinadas aptitudes se encuentren desarrolladas de un modo conveniente.

En la actualidad los medios de trabajo ponen al hombre nuevas exigencias, haciendo caer en desuso otras que ya no son necesarias.

El conocimiento técnico o capacidad comprende un determinado estado de desarrollo de las funciones y aptitudes innatas, alcanzado mediante la formación y la experiencia; éstos son los llamados factores personales del rendimiento.

El conocimiento técnico sólo se obtiene totalmente, después de un período de aprendizaje.

Las Máquinas de enseñar se han utilizado desde tiempos muy antiguos, sin embargo, muchos prefieren no llamarlas de esta forma debido a que las máquinas no enseñan sino que solamente proporcionan información. Antiguamente se utilizaron los tableros perforados de Pressey, que facilitaban los test de elección múltiple y que inmediatamente informaban si su respuesta era correcta; se usaban también las Máquinas de Skinner en las que se analizaba cada ítem. Muchas otras máquinas se iban perfeccionando hasta llegar actualmente a las computadoras.

Este tema nos hace conocer otro punto de vista que afirma que las computadoras y todos sus programas no proporcionan aprendizaje por sí solos sino que depende de la actitud del que las manipula.

#### CONDUCTA es:

*Es lo que el ser humano hace, piensa y siente; abarca tres planos: el área de la mente, el del cuerpo y el de mundo externo. Al modificarse un área se modifican las otras dos, de acuerdo a Oscar Zapata y Francisco Aquino.*

Al nacer todos traemos conductas hereditarias que no necesitan aprendizaje y demás, como dice Piaget tenemos un funcionamiento organizador que permite generar estructuras cognoscitivas.

---

5. Op. Cit. ZAPATA, Oscar y Francisco AQUINO, pág. 21.

Para Piaget, la inteligencia está formada por la organización y la adaptación; a su vez esta última se divide en asimilación (incorporar cosas y personas a la actividad propia) y acomodación (reajuste en función de las transformaciones).

El aprendizaje depende y está determinado por el desarrollo. Para él, el aprendizaje es la aplicación y el resultado de esquemas (totalidad organizada y repetitiva) de asimilación cada vez más complejos y ampliados. El niño conoce actuando; lo que sabemos se da por acciones interiorizadas.

El conocimiento se da de dos maneras:

1. Por el aspecto figurativo: lo que adquirimos de la realidad exterior, enfocamos la acomodación: percepción, imitación, imagen y memoria.
2. Por el aspecto operativo: operar y transformar; enfocamos la asimilación: sensoriomotricidad, preoperatorio, operaciones concretas y operaciones formales.

• **MOTIVACIÓN** <sup>57</sup>:

Se le llama motivación a la conexión y relación entre los sucesivos estados de acontecer psíquico.

Cada hecho de la vida psíquica es motivación para el siguiente y, a su vez éste fue motivado por uno anterior.

Se le conoce también como causalidad.

Existen motivos conscientes, elaborados por el hombre de un modo racional; sobre los que puede facilitar información directa.

Los motivos inconscientes, no siempre accesibles a la reflexión, pero capaces de actuar con igual intensidad sobre el hombre.

Para que se dé la motivación en el aprendizaje deben seguirse los siguientes principios generales:

1. **SIGNIFICANCIA:** Un tema es significativo en la medida en que el individuo pueda relacionar los objetivos con sus propias experiencias, sus metas futuras y sus intereses y valores; si no existe relación debe de proporcionársele de alguna forma.
2. **PRERREQUISITOS:** Es no suponer que el sujeto posee las habilidades y conocimientos requeridos para un tema, sino examinarlo y proporcionarles los prerrequisitos que necesita. Esto hará que la persona esté en condiciones de adquirir un conocimiento más complejo.

---

57. Op. Cit. MORRIS, Charles, pág. 432.

3. **MODELAMIENTO:** La persona adquiere una nueva conducta si se le presenta un modelo a observar e imitar.
4. **COMUNICACIÓN ABIERTA:** Los mensajes dados deben ser en forma clara, fácil de verificarse si fueron comprendidos.
5. **INNOVACIÓN:** Consiste en presentar a la gente los temas en forma novedosa; utilizando diversos medios y métodos.
6. **PRÁCTICA ACTIVA ADECUADA:** El individuo tiene más probabilidades de aprender si toma parte activa en la búsqueda del objetivo.
7. **PRÁCTICA DISTRIBUIDA:** Distribuir la práctica en lapsos cortos, evitando así la fatiga y la aversión a los temas.
8. **DESVANECIMIENTO:** Las indicaciones dadas deben ir desapareciendo gradualmente cuando vayan aprendiendo.
9. **CONDICIONES Y CONSECUENCIAS AGRADABLES:** Eliminar aspectos negativos, establecer tareas desafiantes, recompensar esfuerzos, llenar las condiciones físicas y emocionales necesarias.

El Motivo es la necesidad o deseo específicos, que energiza y dirige la conducta hacia una meta. Existen varias clases de motivos:

1. **Motivo de Logro:** Se refiere al deseo de sobresalir, superar obstáculos, y éste se compone de tres aspectos:

1. Inclinação por el trabajo.
2. Dominio: Preferencia por actividades retadoras.
3. Competitividad: Disfrutar las fuerzas y medirlas con los demás.

2. **Motivo Social:** Este es un motivo aprendido que se asocia a las relaciones entre personas, como la necesidad de afiliación, logro y poder.

3. **Motivo de Poder:** Necesidad de conquistar el reconocimiento de los demás o de influir en los individuos o grupos.

4. **Motivo de Afiliación:** Es la necesidad de estar con otros; las personas sienten la necesidad de ser parte de un grupo con el que simpaticen.

Los instintos son tendencias innatas que dan lugar a cierto comportamiento.

El impulso es un estado de tensión o excitación.

La teoría de la reducción de los impulsos se refiere a que el comportamiento motivado impulsa al organismo hacia la reducción de una excitación.

Y el incentivo es un estímulo externo que provoca un comportamiento dirigido a estas.

## C. COMPORTAMIENTO EN LA PSICOLOGÍA SOCIAL Y SU RELACIÓN CON INTERNE

### 1. COMPORTAMIENTO:

Se le conoce también como conducta o cualidades del comportamiento, las cuales corresponden al aspecto exterior del carácter, que comprende todo lo que se manifiesta en el comportamiento y en los modales, se le conoce también como cualidades de actitud.

### 2. LA VOLUNTAD es:

*Kelly argumenta que, la voluntad es la fuerza orientadora que moldea y dirige la vida del hombre y es la fuerza que integra su carácter.*

Es la capacidad del hombre de decidir sobre su conducta y que influye en su propia vida.

La voluntad ejerce gran fuerza de impulsión y de poder inhibitor del intelecto, la memoria, los sentidos, los sentimientos y las funciones motoras hasta controlarlas.

La voluntad es fuente de todo logro; por ello debe educarse y dirigirse; es decir que la enseñanza debe ser dirigida a la voluntad o, como también se le conoce, facultad volitiva.

La voluntad tiene mucha relación con el comportamiento del ser humano ya que todo lo que hace está dirigido por en gran parte por su voluntad.

### 3. LA PSICOLOGÍA SOCIAL es:

Es una disciplina reciente. En 1908 se publicó el primer manual inglés de psicología social (Mc Dougall), centrado en el estudio de los mecanismos de control de los instintos biológicos como explicativos de la vida social.

*En Europa, el pensamiento social - influido por Marx en el siglo XIX y por Durkheim a principios del XX - sentó las bases de la psicología social destacando la importancia del colectivo para la comprensión de los fenómenos psicológicos - según Nicolas Fischer.*

Esta disciplina se ha constituido a partir de reflexiones y conceptos procedentes de otras disciplinas, tales como la sociología, la filosofía o la psicología.

### 4. LAS DIVERSAS CONCEPCIONES DEL HOMBRE:

---

58. KELLY, W. A.: *Psicología de la Educación*, Argentina, 1920, pág. 145.

59. FISCHER, Nicolas - Gustave. *Psicología Social. Conceptos Fundamentales*, España, fotocopia.

### 1. El Hombre como Ser Racional:

Para el pensamiento del siglo XVII el hombre es un ser de razón y la guía de la razón es la conciencia; ésto lo afirmó Descartes. Con esta concepción se llega a la fundamentación del ser humano en torno a un elemento central: la conciencia como guía de la razón. En oposición a la filosofía racionalista, elaboran una psicología empírica según la cual no existe en el hombre nada de natural, o más bien de innato; todo es adquirido por experiencia.

### 2. El Hombre como Ser Biológico:

El siglo XVIII se caracteriza por un extraordinario apasionamiento por las ciencias naturales. De aquí en adelante el conocimiento del hombre se fundamentará sobre el aspecto del cuerpo y no sobre la reflexión filosófica; en consecuencia, el conocimiento del ser humano es un conocimiento de naturaleza fisiológica, debido a la importancia concedida al organismo, a sus funciones y estructuras.

### 3. El Hombre como Ser Psicológico:

A finales del siglo XIX y principios del XX, dos corrientes han intervenido en la aparición de la psicología como ciencia natural: la filosofía empirista y la corriente racionalista.

Los empiristas propusieron una concepción de las actividades mentales en la que la percepción sensorial se consideraba como un proceso de recepción de estímulos exteriores que ponen de manifiesto la función adaptativa del comportamiento. Este análisis de las estimulaciones exteriores es la base de los conocimientos del hombre acerca del mundo que lo rodea; el comportamiento humano posee pues una función puramente receptiva, en la medida en que no tiene valor más que como receptáculo pasivo.

## I. SURGIMIENTO DE LA PSICOLOGÍA SOCIAL:

Comte afirma que *la caracterización del individuo como ser racional aparece de manera explícita con Augusto Comte. Su finalidad es el estudio del ser social en su conjunto. Para Comte, el hombre está también configurado por la sociedad en que se encuentra; ya no será el hombre aislado sino el hombre arraigado en un grupo más o menos organizado.* <sup>60</sup>

Tarde y Le Bon desarrollan auténticamente la psicología social. A Tarde es a quien se debe el término "psicología social". Esta concepción presenta factores psicológicos para analizar fenómenos hasta entonces estudiados por la sociología.

Tarde no se interesa por el sujeto individual, sino solamente en la medida en la que aparecen determinaciones sociales en su comportamiento. Analiza el grupo y las instituciones.

---

<sup>60</sup> Ibid.

Tarde aparece como precursor de los estudios sobre los mecanismos esenciales de la psicología social como lo son las opiniones y las actitudes. Estudia los aspectos cognitivos y afectivos de la personalidad mostrando que constituyen las fuerzas propias de la vida social. Define la imitación como un proceso fundamental en la realidad social.

Le Bon define la muchedumbre psicológica como un ser provisional compuesto de elementos heterogéneos soldados durante un momento, exactamente igual que las células del cuerpo forman un cuerpo con características muy diferentes a las de cada uno de sus células.

Esta masa dota a los individuos de un *alma colectiva*<sup>61</sup> que los hace sentir, pensar y actuar de un modo completamente distinto a como sentiría y actuaría cada uno aisladamente.

Le Bon señala que el comportamiento de los hombres en esta situación difiere esencialmente de su psicología individual. El hecho de encontrarse en una muchedumbre modifica al individuo: se convierte en un autómatas y su unión con otros conduce a la formación de un nuevo ser llamado alma colectiva.

Algunas características psicológicas que destaca Le Bon son:

- La masa obedece a la ley de unidad mental: las convicciones y las emociones se expresan para tender hacia una unanimidad, tienen el dogmatismo y la intolerancia.
- La muchedumbre expone a los individuos a emociones súbitas, simples, intensas y cambiantes.
- Adopta en su expresión lo que Le Bon designa como razonamiento rudimentario.

El comportamiento de la masa se explica aquí por dos causas:

1. La interna: es el contagio mental, las emociones y las opiniones se comunican y por ello se multiplican y refuerzan; dentro de una situación colectiva se produce una propagación de los sentimientos. Por ello los fenómenos sociales no están determinados sólo por la coacción, sino también por elementos emocionales que se transmiten entre los miembros del grupo.
2. La externa se refiere a la existencia de líderes. La idea de líder sigue estando muy supeditada a una concepción centrada sobre el prestigio personal y el poder de la fascinación, pero su mérito está en proponer un nuevo modo de explicar los fenómenos colectivos.

A principios de siglo, Durkheim esclarecerá de un modo decisivo la importancia de lo social y de su interpretación. Muestra que *no puede haber sociología sin sociedades, ni tampoco sociedad sino hay más que individuos.*<sup>62</sup>

---

61. *Ibid.*  
62. *Ibid.*

Mostró que un acto individual halla una explicación en el rol de las influencias sociales.

La constitución de la psicología social parte de un modelo dicotómico individuo/sociedad, el cual se encierra en un reducto sociológico o bien en un reducto psicológico para pensar sobre lo social.

#### 1. DELIMITACIÓN DEL CAMPO DE LA PSICOLOGÍA SOCIAL:

*El campo de la psicología social queda formulado del modo más sencillo y esquemático afirmando que el hombre es por naturaleza, un ser social.* 63

Analiza y estudia cómo se articula lo individual con lo colectivo, es decir, cómo la acción de un individuo y las fuerzas de una sociedad estructurada actúan entre sí.

*Su tarea consiste en definir la naturaleza psicosocial de los fenómenos que resultan de la interacción de los elementos presentes.* 64

La psicología social considera al hombre como un ser relacional, revela la reductibilidad de las posiciones sociales a un nivel de sentimientos interpersonales; toda relación está determinada por status, actitudes y funciones. La naturaleza relacional del hombre se expresa por la comunicación.

Nuestras interacciones revelan la estructura coraza de nuestra identidad; sabemos que al salir de nuestro medio familiar, cambiamos. En la realidad social se presenta impuesta por numerosas y variadas diferencias: de sentimientos, de ideas, de clases, de sexos, de juicios. Estas forman una dimensión de la vida social que se presenta como un juego de influencias; los fenómenos están compuestos por esos ingredientes particulares de las relaciones que se llaman relaciones de fuerzas.

Lo anterior nos ayuda a comprender que lo social no es una realidad homogénea, no que se debe pensar en la realidad social como una realidad conflictiva, marcada por tensiones inherentes a la naturaleza y funcionamiento del tejido social.

#### DEFINICIONES Y CONCEPTOS DE LA PSICOLOGÍA SOCIAL:

En general se puede definir a la psicología social como el estudio de las complejas relaciones existentes entre los individuos, los grupos, las instituciones, dentro de una sociedad dada; este sistema de relaciones no solamente está determinado por variables personales, sino por un campo social que le imprime una forma propia y que da lugar a conductas caracterizadas en el plano sociocultural.

Se ocupa de los procesos que forman las conductas sociales ya que muestran que el inicio de una conducta está determinado por la naturaleza de las relaciones en las que se encuentra inmerso el ser humano; cada una de estas relaciones está determinada, al menos parcialmente por su inserción en un contexto dado.

---

Ibid.  
Ibid.  
Ibid.

Allport propuso en 1924 una de las primeras definiciones que fija el objeto de la psicología social al estudio de las relaciones; tiene por objeto el estudio de las relaciones reales o imaginadas, de persona a persona, dentro de un contexto social determinado, e tanto que afectan a las personas implicadas en esa situación.

La relación es entendida como relación interpersonal ya que la sociedad la considera como un sistema e interacciones e intercambios entre individuo e individuo. El individuo es el elemento central del sistema relacional y la psicología social trata, por tanto de los intercambios individuales.

Allport acentúa además, la función del contexto dentro del cual se produce el intercambio, tiene un valor real que remite a la significación de los intercambios.

Se va haciendo cada vez más central el valor de la representación social, que asume un papel esencial en la explicación de las intenciones y las motivaciones.

Gergen (1981), define a la psicología social como una disciplina en la que se estudian de manera sistemática las interacciones humanas y sus fundamentos psicológicos. Comprende los tres siguientes componentes: el desarrollo de una teoría, el soporte empírico de la teoría y el estímulo a la acción.

La idea de relación está expresada mediante dos conceptos:

- La noción de relación que la define como un proceso dinámico que modifica permanentemente los dos polos implicados. Estar en relación es mostrar que estamos permanentemente confrontados con aquello que nos diferencia biológica, física, social y culturalmente. Toda relación es considerada como un proceso dinámico que es parte integrante de la estructura social.

Para Gergen el objeto de la psicología social es el conjunto de las relaciones sociales mediante las cuales, los individuos están determinados, no solamente desde el exterior, por sus relaciones, sino también dentro de ellos mismos.

- La noción de interacción muestra que el conjunto de las relaciones interpersonales es producto de un proceso de socialización y que los individuos no existen dentro de un sistema social, sino en la medida en la que están integrados en él. La interacción es un proceso de aprendizaje social valorado como un modo positivo de comunicación. Estar en relación es adherirse al sistema social en el que uno se encuentra. Interactuar es favorecer la propia integración en el sistema en el que se vive.

Worchel y Cooper (1976), definen la psicología social como el estudio de las condiciones en la que los individuos son afectados por situaciones sociales. El término situación social se refiere a todos los acontecimientos que se producen en el entorno de un individuo.

*Toda una orientación de la psicología social se ha inspirado en la noción de situación para construir metodologías experimentales y estudiar el comportamiento de los individuos.* 65

Los psicólogos sociales se dan cuenta hasta qué punto se puede manipular a los individuos manipulando las situaciones; lo que permite preguntarse en qué medida se encuentra el individuo a merced de su entorno social y en que medida se puede relacionar haciendo uso de una libertad individual.

#### 8. EL OBJETO DE ESTUDIO: SEGÚN LA COYUNTURA HISTÓRICA <sup>66</sup>

La psicología social ha sido un campo tan vasto que ha dado lugar, por un lado a una rica miscelánea teórica y práctica y por otro a una situación imprecisa respecto a su objeto de estudio.

Si las primeras formulaciones conceptuales sobre las masas y los pueblos se hicieron en Europa a finales de siglo pasado y constituyeron el objeto de estudio de la psicología social, años más adelante, concretamente en 1908 aparecieron las primeras obras de lo que podemos llamar la otra psicología social, elaboradas por Eduard Ross y William Mc Dougall, respectivamente en las cuales los objetos de estudio son la influencia social y el interjuego psíquico entre el hombre y su medio ambiente, la sociedad, así como los impulsos instintivos específicos y las tendencias generales que componen a la naturaleza humana y que explican la conducta social - de acuerdo a Moscovici, Macdougall y De Ross.

Estos primeros intentos quedaron muy pronto relegados, porque los autores que le sucedieron hicieron hincapié en aspectos hasta cierto punto novedosos, como los que aborda John Dewey en 1922, quien por primera vez planteó la interacción entre los elementos de la naturaleza humana y el medio cultural y social que le rodea; por los de Borgardus, que en 1924 presenta a la psicología social como la ciencia que se ocupa del problema de las actitudes.

Allport sostiene que, a partir de 1930 la actitud se convirtió en un concepto clave aparentemente indestructible y Floyd Allport dejó asentado que habría que estudiar a los grupos, ya no a las masas desde una perspectiva individual.

La psicología social a partir de Kurt Lewin utiliza conceptos como los de cohesión, decisión de grupo y estilos de liderazgo. Sostiene que la conducta ha de ser derivada de una totalidad de hechos coexistentes y esos hechos tienen el carácter dinámico en el sentido de que el estado de cualquiera de las partes de este campo depende de cualquiera de las demás.

Solomon Asch sostiene que la tarea central de la psicología social es formular una teoría del hombre basada en la observación directa y en el estudio de la acción y la experiencia humana.

Sherif y Sherif desarrollaron el planteamiento de que la psicología social es el estudio científico de la experiencia o conducta individual con respecto a situaciones sociales estímulo. El objeto de estudio es la conducta del individuo con respecto a aquellos aspectos de su alrededor, que son interpersonales o socioculturales.

---

5. *Ibid.*

6. MOSCOVICI, MCDUGALL y DE ROSS. *Psicología Social en el Siglo XX*, fotocopia.

En Estados Unidos después de la primera guerra mundial, el desarrollo de la psicología social se debió a la expansión del comunismo, la gran depresión de 1930, el ascenso de Hitler al poder, el genocidio de los judíos, los conflictos raciales, la segunda guerra mundial y la amenaza atómica; esta desafiante problemática conduce a una intensificación del esfuerzo creativo, el que mucho ha contribuido a enriquecer nuestro conocimiento de los fenómenos de liderazgo, de opinión pública, rumor, propaganda, perjuicio, cambio de actitudes, moral, comunicación, toma de decisiones, relaciones interpersonales y conflicto de valores.

Actualmente la psicología social se ocupa de los procesos culturales de una sociedad dada, por los cuales: 1. Se organizan los conocimientos; 2. Se establecen las relaciones de los individuos con su ambiente; 3. Se canalizan las estructuras en las cuales los hombres se conducen; 4. Se codifican las relaciones inter-individuales e intergrupales; 5. Se constituye una relación social común. Lo anterior fue referido por Sergi Moscovici. Esto mismo planteará Pérez Cota en 1972, agregando que el origen de las normas y los valores de la realidad común debe ser buscado en el contexto social.

*Puede afirmarse, entonces, que las representaciones sociales son el producto y proceso de reconstrucción mental de lo real por un aparato psíquico humano con concurso de otros.* <sup>67</sup>

## 9. EL INTERÉS DE LA PSICOLOGÍA SOCIAL EN EL ESTUDIO DE LAS ACTITUDES <sup>68</sup>:

Para la psicología social el estudio de las actitudes es de vital importancia debido que poseen las siguientes funciones:

### 9.1 FUNCIONES DE LAS ACTITUDES:

#### 9.1.1 Funcionalidad Cognoscitiva:

Las actitudes forman parte de un sistema que codifica, selecciona o interpreta tanto los estímulos como las respuestas. La formación de actitudes para el comportamiento de los seres humanos ha sido enfocada por algunos psicólogos sociales aludiendo a diversas funciones que cumplirían como coadyuvantes de la adaptación, y en ocasiones, sirven también para protección de cogniciones indeseables. La funcionalidad cognoscitiva se refiere a los contenidos de conocimientos - errados o correctos - con los cuales enfrentamos la realidad social.

#### 9.1.2 Función Utilitaria:

A esta función se le ha dado también los nombres de adaptativa o instrumental y ha descrito asumiendo que los individuos se esfuerzan por maximizar las recompensas y minimizar los castigos. Esta función ha posibilitado la formación de un análisis mediato-finalista que señala que aquéllas nos disponen favorablemente hacia objetos y procedimientos instrumentales para el logro de nuestras metas. La utilidad es para una actitud su valor de adaptación social.

---

67. Ibid.

68. SALAZAR, José Miguel y Maritza MONTERO. *Psicología Social*, México, fotocopia.

### 9.1.3 Función Económica:

Consiste en proveer una guía práctica y simplificada de las conductas apropiadas frente a los objetos. *Los seres humanos buscan estructurar sus experiencias y categorizarlas, de modo que ésto les permita una economía cognoscitiva*, afirma José Miguel Salazar y Maritza Montero.

### 9.1.4 Función Expresiva:

Se le identifica también con el nombre de función autorealizadora. Está dentro del ámbito de los estados mentales. Señala que las actitudes proveerían expresiones catárticas de tensiones internas. Otra función expresiva de las actitudes sería la autoasertividad, es decir que tomando o asumiendo actitudes hacia diversos aspectos de la realidad, las personas se crearían una identidad.

### 9.1.5 Función Defensiva:

Las actitudes se mantienen para ayudarnos a manejar los conflictos internos más que como respuesta a características de un objeto social hacia donde está dirigida la actitud.

## 10. PREDICCIÓN DEL COMPORTAMIENTO:

El optimismo acerca de la capacidad predictora de comportamiento apartir de las actitudes fue incrementándose hasta el extremo de que unos psicólogos creen que la psicología social es el estudio de las actitudes.

En las primeras décadas de este siglo, la psicología comenzó a ser reconocida como una ciencia capaz de usar paradigmas y estrategias experimentales que podía justificar una serie de afirmaciones que hasta ese instante no pasaban de ser brillantes especulaciones.

Se desarrolló entonces una fuerte corriente que empezó a hacer investigaciones de laboratorio utilizando sujetos humanos que respondían a cuestiones formuladas. La cuantificación de las respuestas verbales dio origen a las escalas de actitud, consideradas como mediciones objetivas de una predicción subyacente para la acción.

Los psicólogos sociales se interesaron en demostrar la influencia de las actitudes en algunos problemas sociales relevantes para la sociedad en que vivían: el prejuicio contra grupos minoritarios, el rendimiento frente al trabajo en las grandes fábricas; la conformación de una identidad nacional y las primeras campañas de opinión pública.

Si los esfuerzos para predecir comportamientos a través de la detección de actitudes tenían buenas posibilidades de aplicación a problemas sociales reales, no resulta extraña la inmensa popularidad adquirida por la investigación en el campo de la psicología social.

Las expectativas de que a partir de la detección de actitudes fuese posible la predicción de la conducta, ha generado las teorías sobre el cambio de actitudes y los procedimientos metodológicos para su medición.

## 11. ACTITUD es:

Actitud consciente dirigida a la observación de una cosa, gracias a la cual se da la percepción del objeto. Se destacan determinados contenidos parciales del objeto; mientras que el sujeto incrementa la aplicación del aparato de recepción y elaboración.

Para Herbart es *capacidad de intensificación de la representación mental*.

Para Ribot es *fijación a contenidos parciales e inhibición simultánea de otros contenidos de la conciencia*.

Para Ebbinghaus es *destacamiento y efectividad de funciones psíquicas aisladas a costa de otras*.

Allport propuso la definición de Actitud: *es un estado mental y neural de disposición a responder, organizado a través de la experiencia y que ejerce una influencia directiva y/o dinámica de la conducta.* »

- Estado mental y neural:

Se consideran a las actitudes como un mediador de comportamiento. Un grupo de trabajos se han orientado a las mediciones fisiológicas de una actitud, pretendiendo medir directamente la presencia de reacciones emocionales ante la presentación de un objeto de actitud. La respuesta psicogalvánica, la frecuencia del ritmo cardíaco, la descarga de adrenalina fueron y son aún usadas para tales propósitos.

Otra alternativa ha sido el uso de reportes verbales o autoreportes ante la presencia de objetos de actitud. De aquí se deriva la construcción de las escalas de actitudes que constituyeron en respetables técnicas para detectar actitudes y predecir comportamiento. Los resultados no fueron del todo exitosos, ya que la conducta verbal conlleva problemas que la hacen definitivamente poco confiable.

Se agregó más tarde el diseño de tareas conductuales en las que se observan las acciones de los sujetos frente a materiales relevantes al objeto del cual se interesa averiguar la actitud.

Con mayor frecuencia la medición de actitudes se realiza mediante la combinación de variantes de los métodos someramente descritos.

- Disposición a responder:

Mc Guire enumera cinco enfoques en este sentido:

1. Positivista: la actitud es definida como un tipo de respuesta y como un antecedente para otras respuestas.

---

69. DORSCH, Friedrich: *Diccionario de Psicología*, España, 1981. Pág. 78.  
70. Op. Cit. SALAZAR, José Miguel y Maritza MONTERO.

1. Paradigmático: un antecedente y un consecuente son considerados como paradigmáticos; las actitudes serían las responsables de una relación entre antecedentes y consecuentes y asumen una gran centralidad en el sentido de que son capaces de evocar varias respuestas.
2. Mediacional: se les considera como un concepto mediador entre condiciones antecedentes que conducen a él, y consecuentes que se siguen de él.
3. Incluyentes: exigen una mayor elaboración para las variables intervinientes. Para algunos autores la actitud incluye: una respuesta implícita, evocada por una variedad de antecedentes que incluye un estímulo de feedback implícito y que evoca las consecuentes respuestas.
4. Interaccionista: pretende cubrir lo que se da permanentemente en la realidad: la relación entre antecedentes y consecuentes.

› **Organizada:**

*Si la actitud es concebida como un mediador, es válido suponer entonces que la única forma de organización que puede tener es a nivel cognitivo. "*

› **A través de la experiencia:**

Las actitudes son aprendidas. Uno de los factores determinantes de las actitudes han sido objeto de creciente interés, especialmente en los últimos años. Nos referimos a los medios de comunicación de masas y a sus efectos en los individuos que sufrimos su influencia.

› **Que ejercen una influencia directiva y/o dinámica en el comportamiento:**

Las actitudes empujan o dirigen al sujeto o a grupos de sujetos para comportarse en pro o en contra frente a cualquier objeto de actitud; al mismo tiempo enriquece las posibilidades del sujeto.

Las actitudes son más bien persistentes que transitorias. Esto indica la posibilidad de cambiarlas si es que se encuentran relacionadas con la conducta. Si bien las actitudes ejercerían un papel directivo en el comportamiento, un cambio de actitud que redunde en un cambio de comportamiento tendría mayores posibilidades en cuanto a su duración.

*Todas las técnicas y principios conocidos para aumentar o disminuir distintos tipos de aprendizaje debieran aplicarse para modificar actitudes. "*

Por lo anterior debe investigarse cómo se aprenden para lograr cambios generalizados de comportamiento de una sola actitud.

## 11.1 DEFINICIÓN DE LAS ACTITUDES EN RELACIÓN A SUS COMPONENTES:

Allport señala tres componentes de las actitudes: el afectivo, el cognitivo y el conativo.

<sup>1</sup>. Ibid.  
<sup>2</sup>. Ibid.

### 11.1.1 Definiciones que Incluyen Un Solo Componente:

Se trata de definiciones que consideran a las actitudes como la tendencia a evaluar un objeto en términos positivos y negativos. *Collins, considera una actitud como un sentimiento de que un objeto actitudinal es bueno o malo, justo o injusto.* <sup>73</sup>

### 11.1.2 Definiciones que Incorporan Dos Componentes:

*Para poder estar en condiciones acerca de evaluar un objeto, tenemos antes que disponer de alguna información sobre éste.* <sup>74</sup> Cada información recibe el nombre de componente cognitivo y se expresa en las creencias y conocimientos que un sujeto o grupo tiene acerca de un objeto.

### 11.1.3 Definiciones que Incluyen Tres Componentes:

Algunos incluyen junto a los componentes afectivos y cognitivos un componente conductual o de tendencia a la acción. El componente afectivo consiste en la evaluación de la respuesta emocional, el cognitivo en las creencias y el conocimiento factual, y el componente conductual es la conducta explícita dirigida hacia un objeto o persona.

### 11.1.4 Actitudes Hacia Una Variada Cantidad de Objetos de Actitudes:

Se realiza una clasificación de los factores que explicarían la inconsistencia entre actitudes y conducta en términos de factores personales, factores situacionales y factores metodológicos.

### 11.1.5 Factores Personales:

Son las características que a veces aparecen descritas como diferencias individuales, tales como: a) presencia de otras actitudes. b) motivos competitivos. c) habilidades verbales, intelectuales y/o sociales. d) nivel de actividad o participación en la vida social.

Estos factores desempeñan un gran papel en la predicción de la conducta a través de la detección de actitudes.

### 11.1.6 Factores Situacionales:

*Se refieren a las contingencias ambientales y/o sociales que aumentan o disminuyen las posibilidades de ocurrencia de una respuesta.* <sup>75</sup> A) presencia actual o percibida de ciertas personas. B) prescripciones normativas acerca del comportamiento (requerimientos de un rol que lo harán comportarse de manera inconsistente con su actitud). C) posibilidad de comportamientos alternativos. D) especificidad del objeto de la actitud (las actitudes son categoriales, la conducta en cambio, es específica). E) presencia de eventos inesperados. F) consecuencias actuales o anticipadas (la conducta está controlada en gran parte, por sus consecuencias ya sea actuales o anticipadas y esto abre posibilidades de discrepancias entre las actitudes y las conductas).

---

73. *Ibid.*

74. *Ibid.*

75. *Ibid.*

### 11.1.7 Factores Metodológicos:

*Se refieren a las dificultades y limitaciones de los instrumentos y procedimientos usados en las investigaciones sobre las relaciones entre actitudes y comportamiento.* <sup>6</sup>

En conclusión se puede decir que las actitudes son importantes para la predicción del comportamiento social, pero mientras se disponga de otros antecedentes de la conducta, es prudente un tratamiento cuidadoso del problema.

Las actitudes se forman a través de la experiencia y, a pesar de su relativa estabilidad, pueden ser cambiadas también a través de la misma.

### 11.1.8 Teorías del Reforzamiento en la Adquisición y el Cambio de Actitudes:

Cuando un evento reforzante se asocia con un elemento no reforzante se puede producir un proceso de condicionamiento o aprendizaje conocido como condicionamiento clásico. Si alguna respuesta de un organismo es seguida por un evento reforzante se da un proceso de aprendizaje con el nombre de condicionamiento operante o aprendizaje instrumental.

Hovland, Janis y Kelley postulan que *el cambio de actitudes es resultante de un aprendizaje producido a través del reforzamiento.* <sup>7</sup> El individuo puede dejar de prestar atención al mensaje, puede mostrar agresividad hacia él o puede desarrollar conducta defensiva de evitación.

Las respuestas que un individuo da a diferentes mensajes persuasivos van a depender en alto grado de las generalizaciones que haga de su experiencia previa, donde se supone que el individuo ha adquirido expectativas acerca de la experiencia, confiabilidad, etc., que le puede brindar un comunicador determinado.

Mc Guire centra sus estudios en los efectos que sobre el cambio de actitud producen variaciones en el orden de presentación de los contenidos del mensaje, postula que la recepción de cada mensaje es un ensayo condicionante separado, en el que la fuente constituye un estímulo para la cual la respuesta está siendo condicionada. La respuesta se produce como una respuesta final en una cadena de estímulos-respuestas. Para influir al receptor o sujeto debe producir una respuesta preliminar, prestar atención al mensaje, comprender su contenido, aceptar las conclusiones que en él se presentan y practicar aceptación lo suficiente para que posteriormente se pueda dar una expresión abierta en el cambio de actitud que se ha intentado producir. El refuerzo es un factor crítico en el proceso de cambio actitudinal. Si el individuo recibe refuerzo la respuesta se fortalece.

Staats las define como respuestas emocionales a un estímulo que posee un significado social.

*Las palabras con significados evaluativos positivos pueden actuar como reforzadores positivos, palabras con significados evaluativos negativos pueden actuar como reforzadores negativos y estímulos neutros pueden tener un efecto intermedio sobre la conducta,* afirman José Miguel Salazar y Maritza Montero.

6. *Ibid.*

7. *Ibid.*

Una actitud puede tener una función instrumental para reforzar conductas abiertas.

## 12. LA CONSISTENCIA COGNOSCITIVA:

Dentro del estudio del cambio actitudinal se han formulado un grupo de teorías conocidas con el nombre de enfoques cognoscitivos. Parten del supuesto de que un persona o individuo desean que sus creencias y conductas en relación con estas creencias sean consistentes. Si el individuo encuentra que existe algún tipo de inconsistencia entre ambas, procederá a reducir esa discrepancia; tal vez a través de la modificación de uno u otro elemento, es decir de la modificación de sus creencias o de su conducta o de ambas.

Existen tres teorías que explican los procesos que se generan en el individuo con el fin de restablecer su estado de consistencia una vez que éste ha sido alterado.

La primera es la llamada teoría del balance, propuesta por Heider, parte de que los individuos les gusta la consistencia entre lo que creen y la forma en que actúan y como los otros actúan. *La tendencia es la de percibir el estado de balance. El imbalance tiende a motivar cambios con la finalidad de lograr un balance cognoscitivo.* <sup>78</sup>

Otra teoría es la llamada modelo de congruencia, propuesta por Osgood y Tannenbaum que se basa en el supuesto de que el individuo coloca sus actitudes hacia otros individuos y cosas a lo largo de una escala, a través de la cual pueden medirse los cambios actitudinales.

De este modelo surge la necesidad de actuar con el fin de restaurar el equilibrio, el cual dependerá de la cantidad de polarización que exista. Se afirma también que no hay cambio de actitud cuando se crean vínculos asociativos entre objetos que se encuentran en la misma posición dentro de la escala. Tampoco se producirán cambios por causa de la creación de vínculos disociativos que ligan a objetos que ocupan posiciones opuestas.

La tercera teoría es la de la disonancia cognoscitiva, propuesta por Festinger que indica la presencia o no de estados disonantes en el individuo.

Hay elementos que provocan un estado de disonancia y en consecuencia una búsqueda de equilibrio lograda a través de la modificación de la conducta.

*Kelman, Janis y King establecieron que cuando una persona se comporta en una forma inconsistente con sus actitudes tiende a cambiar éstas con el fin de hacerlas consistentes con su conducta.* <sup>79</sup>

Festinger basa su teoría en el supuesto de que un motivo básico en la formación de actitudes es la búsqueda y mantenimiento de la consistencia entre varios elementos de la estructura cognoscitiva. Si algo altera esa armonía se experimentará la disonancia.

Este autor define la disonancia como un estado poco confortable. Se produce cuando entran en conflicto dos elementos cognoscitivos; por el contrario dos elementos son consonantes cuando uno no implica la negación del otro.

---

78. Ibid.

79. Ibid.

Cuando se produce un estado psicológico de disonancia, éste afecta al organismo en dos formas: lo activa y lo dirige. La inconsistencia motiva al organismo en una dirección específica, la que si se sigue puede producir una reducción de la tensión poco placentera o un estado más confortable que produce el estado de inconsistencia o evitar incrementos en la disonancia. Esto se puede lograr a través de cambios de conducta, cambios cognoscitivos o una exposición hacia nueva información.

La magnitud de la disonancia va a estar en función de tres variables:

- A) La importancia que tenga cada uno de los elementos cognoscitivos.
- B) El número de elementos cognoscitivos consonantes y disonantes.
- C) La llamada sobreposición cognoscitiva, es decir la semejanza entre dos elementos correspondientes a dos alternativas diferentes.

### 3. ADHESIÓN FORZADA:

Festinger deriva un conjunto de supuestos acerca de cambios de opinión como producto de lo que podríamos llamar adhesión forzada. Significa que si una persona mantiene una opinión, pero como resultado de diversas presiones se ve forzado a sostener públicamente que no cree en ella se puede dar en este individuo las siguientes situaciones:

1. La persona tiene dos cogniciones que psicológicamente no encajan.
2. El conocimiento de que él ha dicho que no cree es consonante con los elementos cognoscitivos correspondientes a las razones, presiones, promesas de recompensa o de castigo que lo llevaron a decir que no creía.
3. Al evaluar la magnitud total de la disonancia se debe tomar en cuenta tanto los elementos disonantes como los consonantes. Una forma de reducir la disonancia es que la persona cambie sus opiniones privadas, provocando de esta forma su correspondencia con lo que él ha dicho públicamente.

### 4. EXPECTATIVA FRUSTRADA:

Parte del supuesto derivado de la teoría de la disonancia de que la no confirmación de algo esperado es una experiencia poco placentera y que a veces esto puede superar el efecto positivo producido por un resultado favorable inesperado.

La concepción que tiene un individuo de su habilidad para la realización de una determinada tarea, entra en conflicto con su ejecución, se producirá en él un efecto de disonancia. Si el individuo no es capaz de ajustar la expectativa que tiene acerca de su habilidad, reducirá la disonancia tratando de justificar su ejecución; es decir, que el individuo atribuirá las fallas a situaciones totalmente independientes.

Las expectativas frustradas producen un estado de disonancia en el individuo porque éste se prepara cognoscitivamente para un determinado hecho psicológico y entra en conflicto con otra cognición: que el hecho no se materializa.

#### 15. DISCREPANCIA EN LA INFORMACIÓN Y CREDIBILIDAD DEL COMUNICADOR:

*Cuando un individuo se expone a una información discrepante con sus opiniones no tiene la posibilidad de contraargumentar, esta información se convertirá en una fuente de disonancia. Mientras mayor sea la discrepancia más intensa será la disonancia.* <sup>67</sup>

La disonancia se producirá si: A) el comunicador es visto como un experto en materia. B) si el punto de vista sustentado por el comunicador es diametralmente opuesto al punto de vista del sujeto.

La inteligencia, habilidad, edad, estatus, etc. del comunicador o fuente de información son determinantes para la influencia que puedan ejercer.

#### 16. INFORMACIÓN CONTRARIA A LAS ACTITUDES SUSTENTADAS:

Otra fuente de disonancia que puede producirse en un individuo si éste es sometido a una información contraria a las actitudes que sustenta, fue estudiada por Allyn y Festinger.

Las personas que están bastante identificadas con una determinada opinión y se advierte que la misma será atacada, estarán en mejores condiciones de ordenar sus defensas y tendrán más éxito en rechazar al orador y en resistirse a la persuasión. Cuando un individuo posee un estado consonante, evita exponerse a cualquier información que pueda alterarlo. Pero cuando la disonancia se produce, tenderá a reducirla.

#### 17. EFECTOS POSTERIORES A LA DECISIÓN:

Otra fuente de disonancia es la relativa a los efectos posteriores a la decisión. Toda elección provoca disonancia en mayor o menor grado. La disonancia podría ser reducida: A) revocando la decisión. B) cambiando la decisión o C) reevaluando los elementos atractivos de las dos posibilidades.

Brehm afirma que *la magnitud de la disonancia psicológica estará en función directa de lo que uno tiene que escoger comparado con lo que uno rechaza*. La disonancia se incrementa con el número de alternativas entre las cuales el sujeto tiene que escoger cuando las diferencias cualitativas entre las opciones también se incrementan.

#### 18. TEORÍA DE LA AUTOPERCEPCIÓN:

Daryl Bem define las actitudes como *la autodescripción que hace un individuo de sus afinidades y aversiones en relación a un aspecto identificable de su medio ambiente*. Considera la autodescripción como el criterio operacional válido de una verdadera actitud los individuos aprenden a describir los estímulos en su medio ambiente a través de algún proceso de entrenamiento de discriminación.

Las actitudes pueden ser observadas como autodescripciones, las cuales están parcialmente basadas en las observaciones que hace el individuo de sus respuestas afectivas internas y sus creencias o respuestas cognoscitivas.

Bem propone una teoría que da cuenta de relaciones funcionales observadas entre estímulos y respuestas en términos de la historia pasada del individuo. Si existen ciertos

circunstancias externas, el individuo, usará su conducta como una base para inferir sus actitudes. Los individuos llegan a conocer sus propias actitudes y parcialmente otros estados internos a través de la observación de su propia conducta y de las circunstancias dentro de las cuales éstas ocurren.

La autopercepción no son elementos internos privados, cognoscitivos, sino eventos externos, conductas públicas, enfatizando así la descripción objetiva de los eventos ambientales.

Todo lo anterior permite conocer muchas de las razones por las cuales cambia el comportamiento, lo cual se relaciona con la psicología de masas, con todos los factores que en ella influyen y que fueron descritos anteriormente.

#### 19. MANÍA <sup>11</sup>:

Es un estado psico-patológico caracterizado por delirios, agitación y tendencia al furor.

El término se usa también para designar actualmente algunas formas obsesivas o tendencias impulsivas del individuo, constreñido inconscientemente a realizar acciones que racionalmente son inaceptables.

El individuo maniaco tiene tendencias irresistibles, conscientes o inconscientes a realizar compulsivamente acciones inadecuadas que dependen del tipo de manía que presente. Por ejemplo, la piromanía, cleptomanía, erotomanía, manía persecutoria y otras.

---

<sup>11</sup>. Equipo de Redacción PAL. Diccionario de Psicología, Editorial Mensajero, España, pág. 186.



La recolección de datos se inició con la elaboración del cuestionario partiendo desde las variables e hipótesis contenidas en el estudio. Se revisó y se puso a prueba previamente el cuestionario y luego se fue a los diferentes centros de Cybermannia donde, después de pedir autorización, se escogió entre las personas a las comprendidas entre los 18 y 25 años (muestreo no probabilístico de juicio porque no todas las personas que asisten a los centros tienen la probabilidad de ser escogidos).

El cuestionario estaba formado por dos series: una de múltiples opciones y otra de comparación por pares. De éstos se aplicaron 120.

Seguidamente se procedió a reunir los cuestionarios y obtener los cálculos respectivos para cada respuesta dada por los jóvenes. Después de analizar los resultados se elaboraron gráficas de barras que permitieran sintetizar e interpretar los resultados para cada cuestión.

Se comentaron también los resultados obtenidos a través de la observación de campo. Después de esto se extrajeron las conclusiones en relación a la Influencia Psicosocial de Internet en Jóvenes Guatemaltecos comprendidos entre las edades de 18 a 25 años.



---

*Capítulo Tres*  
**PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**  
**DE RESULTADOS**

---

El estudio se realizó con una muestra de cien jóvenes guatemaltecos comprendidos entre las edades de 18 a 25 años, de sexo masculino o femenino. Para ello, se visitaron tres centros de Cybermannia que trabajan prestando el servicio de Internet a un costo de Q.16.00 la media hora o bien, siendo tarjetahabiente, a Q. 6.00 la media hora. Uno de estos centros se encuentra en la Universidad de San Carlos de Guatemala, otro en el Centro Comercial Tikal Futura y el otro en la zona 10.

A estos centros asiste gente de toda edad, sexo, raza, nacionalidad, que cuenta con los recursos necesarios para pagar este servicio y que por lo general no lo tienen en sus hogares.

A la muestra descrita se le aplicó un cuestionario previamente elaborado, que se presenta a continuación con los resultados obtenidos e interpretados.

Uno de los primeros resultados obtenidos fue el referente al sexo de los encuestados. El 65% de la muestra pertenece al sexo masculino y el 35% al sexo femenino; de lo cual se deduce que la mayoría de personas que utilizan el servicio de Internet son hombres y sobrepasan en un 30% a los usuarios de sexo femenino.

En la relación a las preguntas del cuestionario se obtuvieron las siguientes respuestas:

#### **I PARTE**

1. Considera que el uso de Internet favorece al desarrollo tecnológico, cultural, social y económico de Guatemala.

El 95% de la muestra que es la mayoría, considera que el uso de Internet favorece al desarrollo tecnológico, cultural, social y económico de Guatemala, mientras que un 3% considera que el uso de Internet no favorece en el desarrollo y un 2% lo ignora. Por tanto, la mayoría opina que el uso de Internet sí favorece al desarrollo y bajo porcentaje de la muestra opina que desfavorece al desarrollo.

2. Con qué frecuencia utiliza el servicio de Internet durante la semana.

El 46% de la muestra utiliza el servicio de Internet durante la semana de 5 a 7 días, el 17% de 3 a 4 días y un 37% de 1 a 2 días. Casi la mitad de la muestra utiliza el servicio a diario, mientras que el 9% menos sólo lo utiliza de 1 a 2 veces por semana y un menor porcentaje de 3 a 4 veces por semana. Eso demuestra que existe tendencia a que en determinado momento se obsesionen en la utilización de Internet.

3. Qué fin persigue en la utilización de Internet.

El 39% de la muestra utiliza el servicio de Internet con fines educativos, el 26% lo utiliza con fines comerciales, el 23% con fines recreativos y el 12% con fines sociales.

Entonces se puede decir que la mayor parte de la muestra lo utiliza con fines educativo mientras que otros con fines comerciales y de recreación; y en menor parte con fines sociales.

4. Qué actividad prefiere realizar en su tiempo libre.

El 27% de la muestra prefiere hacer deporte en su tiempo libre, el 21% prefiere navegar por Internet, el 18% prefiere salir a pasear con la familia y compartir con los amigos, el 16% prefiere leer. Se deduce que el 79% de la muestra prefiere realizar actividades donde interactúan de forma física o personal y que sólo el 21% prefiere navegar por Internet.

5. Si tuviera la oportunidad de tener el servicio de Internet en su casa, cuánto tiempo le dedicaría.

El 68% de la muestra, si tuviera el servicio de Internet en su casa, le dedicaría de 1 a 3 horas, el 18% le dedicaría de 4 a 6 horas y el 14% más de 6 horas. Esto significa que el 68% de la muestra utilizaría el servicio de Internet moderadamente, mientras que un 32% se excedería en el uso.

6. Considera que Internet tiene más ventajas que desventajas.

El 94% opina que Internet presenta una diversidad de ventajas, un 2% opina que Internet sólo tiene desventajas y un 4% desconoce si tiene desventajas o ventajas. La mayor parte de personas considera que Internet tiene más ventajas, mientras que un 2% considera que no tiene. Por tanto, la mayoría está a favor de la tecnología y el desarrollo que Internet conlleva.

7. Que le ha proporcionado el uso de Internet.

El 49% considera que el uso de Internet le proporciona información, el 36% actualización tecnológica, el 14% amistades y el 1% categoría. Casi la mitad de la muestra opina que Internet le proporciona información; otro porcentaje menor afirma que Internet les ha proporcionado estar a la vanguardia de la tecnología; otros pocos han hecho amistades por medio de Internet y una minoría ha obtenido categoría a través de Internet.

8. Cuántas de las personas que usted conoce utilizan Internet.

El 42% de los usuarios de Internet conocen a 21 ó más personas que hacen uso del servicio; el 36% conocen a menos de 10 personas que lo utilizan y el 22% conocen de 11 a 20 personas que usan Internet. Esto significa que la mayor parte de la muestra conoce más personas que utilizan el servicio, por lo tanto el número de personas que hacen uso de Internet es cada vez mayor.

9. Qué tema es su favorito en Internet.

El 25% de las personas tienen como tema favorito la música, el 17% prefieren las noticias, al igual que otros temas como ciencia, negocios, animales, espectáculos, asuntos jurídicos, educación, información, turismo, software, arte, programas, tecnología, astronomía, fabricación de equipo; el 16% prefieren los deportes, el 11% prefieren la

grupos de discusión, el 8% prefieren el tema de sexo, el 4% prefiere el tema de la salud y el 2% temas relacionados con religión. Se infiere que el tema de mayor preferencia en internet es la música; mientras que otros prefieren temas variados relacionados con sus intereses particulares.

#### 10. Qué ha descuidado al utilizar Internet.

El 71% de la muestra indica que al utilizar Internet no ha descuidado nada, el 9% ha descuidado a la familia, el 8% las actividades sociales, el 5% a sus amigos, el 4% al trabajo y el 3% ha descuidado sus estudios. Se deduce que la mayoría de usuarios de la muestra no ha descuidado ningún aspecto de su vida al usar Internet; al contrario, lo ha incorporado a sus demás actividades; mientras que un 29% ha dejado al margen algún aspecto por dedicarle más tiempo a Internet.

##### 1. A qué dedicaba el tiempo que ahora le dedica a Internet.

El 51% de la muestra dedicaba el tiempo que ahora le dedica a Internet a llevar a cabo sus pasatiempos, el 9% a las reuniones sociales, el 8% a los deportes, el 7% a paseos, estudios y a la familia; el 6% al noviazgo y el 5% a vicios. Un poco más de la mitad de la muestra hace uso de Internet en su tiempo libre y el 49% ha tomado tiempo, para utilizar Internet, de otras actividades que antes realizaba.

##### 2. Ha influido el uso de Internet en su comportamiento.

El 50% de los usuarios sienten que Internet no ha influido en nada en su comportamiento, mientras que un 34% sienten que ha influido poco y un 16% sienten que ha influido mucho. Se observa que la mitad de la muestra opina que el uso de Internet no modifica el comportamiento de los usuarios, el 34% opina que Internet modifica poco o de alguna manera su comportamiento y el 16% opina que Internet ha influido mucho en su comportamiento.

Existe equilibrio en los resultados obtenidos, porque mientras la mitad opina que Internet no ha influido en su comportamiento la otra mitad afirma que sí ha presentado algún cambio en su comportamiento, derivado del uso de Internet.

##### 3. Ha sido víctima de agresión verbal o psicológica por medio de Internet.

El 78% de los usuarios no ha sido agredido, el 18% han sido agredidos poca o raras veces y el 4% han sido agredidos muchas veces ya sea verbal o psicológicamente por medio de Internet. Por tanto, la mayor parte de personas que utilizan el servicio de Internet respetan normas éticas y morales a la hora de conducirse por este medio y solo un 20% de los usuarios han sido víctimas de esta agresión por parte de otras personas que no respetan esas normas.

#### PARTE

##### Uso de Internet vrs. Actividades al aire libre.

El 64% de las personas prefieren realizar actividades al aire libre que utilizar Internet, mientras que un 36% de personas prefieren dedicar su tiempo a navegar por

Internet. Se infiere que no todas las personas que utilizan el servicio se obsesionan y éste. Pero sí muestran en un menor porcentaje la tendencia a obsesionarse.

2. Esperar el noticiero para enterarse de los acontecimientos del mundo vrs. Conocer sucesos mundiales a través de Internet.

El 74% de las personas prefieren enterarse de noticias o de acontecimientos mundo por medio de Internet, mientras que un 26% prefiere hacerlo por medio de noticiero. Se concluye que la mayor parte de usuarios prefiere tener acceso a información mundial en cualquier momento, que esperar determinadas horas para hacerlo.

3. Hacer consultas en la biblioteca vrs. Buscar información en Internet.

El 89% de la muestra prefiere buscar información por medio de Internet, mientras que un 11% prefiere ir a una biblioteca para hacerlo. Por tanto, la mayor parte de muestra tienen una inclinación a hacer uso de Internet ya que utiliza vínculos o uniones que permiten tener acceso a información amplia y variada.

4. Aislarse de los demás cuando utiliza Internet vrs. Interactuar con los demás cuando navega por Internet.

El 79% de los usuarios prefieren interactuar con los demás cuando navegan por Internet y un 21% prefiere aislarse. Entonces se afirma que la mayor parte de la muestra que navega por Internet prefiere compartir e interactuar con otras personas ( de hecho puede observarse que la mayor parte de usuarios llega acompañado por otra persona ). Una minoría se aísla y se olvida del mundo que les rodea, obsesionándose y sumergiéndose abstractamente de tal forma que se olvidan de lo que está sucediendo a su alrededor.

5. Enviar una carta por la oficina de correo vrs. Enviar un E-Mail.

El 97% de los usuarios de Internet prefieren enviar un mensaje a través del correo electrónico y un 3% prefiere enviar una carta o mensaje por medio de la oficina de correo. Sin lugar a duda la mayoría de usuarios prefieren usar Internet para enviar mensajes, cartas, etc. porque están seguros que su mensaje llega en forma inmediata y eficaz mientras que usando la oficina de correos estos mensajes tardan mucho más en llegar a destino, haciéndolo menos eficiente. La necesidad que en la actualidad demanda la sociedad, los negocios, de enviar y recibir información en forma inmediata requiere de un servicio de correo que dé respuesta inmediata para cubrir estos puntos. Una de las ventajas de Internet es que proporciona este instrumento tan efectivo.

6. Realizar diversos tipos de actividades vrs. Navegar en Internet por un lapso mayor de 5 horas.

El 80% de usuarios prefieren realizar diversos tipos de actividades, mientras que un 20% prefiere navegar por Internet por un lapso mayor de 5 horas. La mayoría de usuarios se inclinan más a realizar actividades que tienen que ver con las relaciones humanas, vivo con las demás personas, donde pueden convivir y compartir; que sentarse y tener frente un monitor y un teclado donde no se puede tener este contacto humano sino que bien se encuentra el frío de la tecnología. De esto también se puede concluir que un porcentaje de los usuarios se obsesionan, se cautivan en ese profundo y gran mundo que encierra Internet y que los va llevando y llevando casi sin sentir.

7. Entablar relaciones personales a través de Internet vrs. Conocer personas en distintos eventos sociales.

El 60% de la muestra prefiere entablar relaciones personales a través de eventos sociales; sin embargo el 40% prefiere entablar relaciones con personas a través de Internet. Por lo tanto, la mayoría de personas tomadas como muestra prefieren el calor humano demostrado a través de las actitudes manifestadas al interactuar físicamente con otras personas. Mientras otra gran parte prefiere pasar el tiempo interactuando por medio de Internet con otras personas.

8. Expresar ideas, opiniones o comentarios en grupos de discusión de Internet vrs. Reunirse en grupo para discutir sobre determinados temas.

El 45% de la muestra prefiere expresar sus ideas, opiniones o comentarios en los grupos de discusión que se dan en Internet y el 55% prefiere hacerlo en discusiones de grupo. Esto manifiesta que un poco más de la mitad de la muestra gusta de reunirse con otras personas para interrelacionarse con ellas para conversar; mientras que la otra parte hace uso de Internet para dialogar con otros.

9. Es más atractivo trabajar en Internet vrs. Es más interesante realizar tareas manuales.

El 83% de la muestra estudiada encuentra más atractivo realizar trabajos en Internet y el 17% prefiere hacer tareas manuales. Se afirma entonces que la mayor parte de la muestra estudiada gusta más trabajar en Internet que realizar tareas en forma rudimentaria.

10. Más dinámico investigar sobre un tema visualizando imágenes, escuchando sonidos y viendo fragmentos de video en Internet vrs. Más atractivo obtener conocimientos de forma tradicional.

El 96% de la muestra encuentra más atractivo investigar a través de Internet y el 4% prefiere hacerlo tradicionalmente. Se concluye que la mayor parte de la muestra prefiere hacer uso de los múltiples medios que le ofrece Internet para investigar, ya que encuentra esto más atractivo que hacerlo tradicionalmente.

11. En grupos de discusión es necesario agredir a los otros vrs. En grupos de discusión es mejor evitar palabras que agreden a los otros usuarios de Internet.

El 96% de la muestra piensa que es mejor evitar agredir a los otros usuarios de Internet y el 4% considera necesario agredir a los demás. Entonces la mayor parte de la muestra se rige por las normas de cortesía que, aunque no están establecidas en Internet, se encuentran en los valores adquiridos por cada uno. Es una mínima parte la que piensa lo contrario.

1. The first part of the document discusses the current state of the project and the progress made since the last meeting. It highlights the challenges faced and the strategies implemented to overcome them.

2. The second part of the document provides a detailed analysis of the data collected during the recent phase of the project. It includes a comparison of the results against the initial objectives and a discussion on the implications of the findings.

3. The third part of the document outlines the proposed next steps and the timeline for the upcoming phase of the project. It also identifies the key personnel responsible for each task and the resources required.

4. The fourth part of the document discusses the potential risks associated with the project and the measures taken to mitigate them. It also includes a section on the overall budget and the expected return on investment.

5. The fifth part of the document provides a summary of the key findings and conclusions of the project. It also includes a list of recommendations for future work and a final statement of the project's status.

6. The sixth part of the document contains a list of references and a list of appendices. It also includes a section on the confidentiality of the information and a disclaimer.

7. The seventh part of the document is a list of the project's stakeholders and their contact information. It also includes a section on the project's history and a list of the project's milestones.

8. The eighth part of the document is a list of the project's deliverables and a list of the project's outputs. It also includes a section on the project's impact and a list of the project's achievements.

9. The ninth part of the document is a list of the project's partners and a list of the project's sponsors. It also includes a section on the project's future and a list of the project's goals.

10. The tenth part of the document is a list of the project's advisors and a list of the project's consultants. It also includes a section on the project's legacy and a list of the project's contributions.

**CONCLUSIONES:**

De acuerdo a los datos obtenidos se puede afirmar que:

1. Las personas que asisten a los centros Cybermannia no hacen uso obsesivo de Internet.
2. Internet es un avance tecnológico y de gran beneficio si se hace un uso correcto de éste.
3. En Guatemala el uso de Internet está teniendo mucho acceso por lo cual influye directa o indirectamente en el comportamiento de los individuos.
4. Son muy pocos los estudios que se han realizado acerca de este tema.
5. El acceso no restringido a Internet puede provocar que los jóvenes hagan uso inadecuado de él.
6. Esta comunicación no personalizada, de Internet, da oportunidad de que las personas escriban todo lo que deseen y en la forma en que quieran.
7. El fin que la mayoría de usuarios persigue en el uso de Internet es de tipo educativo.
8. Lo que más proporciona Internet a los usuarios, según la muestra, es información de diversos tipos.
9. El tema preferido para los usuarios en Internet es la música.
10. Para la mayoría de muestra este novedoso recurso es muy funcional comercial, científica y educativamente.
11. Existe cierta tendencia al uso obsesivo de Internet.
12. Algunos de los usuarios descuidan ciertos aspectos de su vida al hacer uso de Internet.
13. Internet posee un recurso eficaz en cuanto a correo electrónico se refiere, esto lo hace ser uno de los más utilizado por los jóvenes.
4. En la muestra estudiada son pocos los jóvenes que tienden a aislarse por el uso de Internet.

## RECOMENDACIONES:

Con los datos obtenidos de la investigación se hacen las siguientes recomendaciones:

1. Incluir en el p nsium de estudios de la carrera de Psicolog a cursos de computaci n y Internet que vayan acorde al avance tecnol gico de nuestro pa s.
2. Realizar un estudio similar pero con personas que tienen Internet en su hogar, pa investigar si en ellos se presenta el rasgo obsesivo.
3. Orientar de manera adecuada a los j venes en relaci n al uso de Internet.
4. Proporcionar mayor informaci n acerca de Internet.
5. Realizar m s estudios en relaci n a la influencia de este medio.
6. Instar a la poblaci n para hacer un uso moderado de Internet.
7. Motivar a la juventud para que integre el uso de Internet como una actividad m s y sirva para reemplazar a otra igualmente provechosa.
8. Dar a conocer a la poblaci n los riesgos que implica el uso inadecuado de Internet.
9. Promover cursos para padres de familia en los que se le informe sobre los temas a los que pueden tener acceso los hijos, para evitar que se involucren en problemas de tipo sexual, adictivo, econ mico y social que perjudiquen su salud mental.

**A. Libros**

1. ANCONA, Leonardo: Enciclopedia Temática de Psicología. España. Editorial Herder, 1980.
2. ARIAS GALICIA, Fernando: Introducción a la Técnica de Investigación en Ciencias de la Administración y del Comportamiento. 3ª edición. México. Editorial Trillas, 1980.
3. CARPENTER, Finley / Eugene HADDAN: ¿Cómo Aplicar la Psicología a la Educación?. Argentina. Editorial Paidós, 1971.
4. DAVIS, Robert / Alexander LAWRENCE: Diseños de Sistemas de Aprendizaje. México. Editorial Trillas, 1980.
5. DE LA ROCA, Estuardo: Criterios para Orientar el Proceso de la Investigación Científica. Guatemala. Documento de Apoyo Docente-Estudiantial Comisión de Divulgación de la Investigación USAC, 1994.
6. DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN DE CLASE: Manual de Windows'95. Guatemala. Clase, 1997.
7. DORSCH, Friedrich: Diccionario de Psicología. España. Editorial Herder, 1981.
8. EDITORIAL TELEvisa, S.A.: Almanaque Mundial 1997. México. Editorial Televisa S.A., 1996.
9. EQUIPO DE REDACCIÓN PAL: Diccionario de Psicología. España. Editorial Mensajero, 1987.
10. FREUD, Sigmund: Textos Fundamentales del Psicoanálisis. España. Editorial Altalaya, 1993.
11. HAHN, Harley / Rick STOUT: Internet Manual de Referencia. España. Editorial McGraw-Hill Interamericana S.A., 1994.
12. HUERTA IBARRA, José: Organización Psicológica de las Experiencias de Aprendizaje. México. Editorial Trillas, 1981.
13. KELLY, W. A.: Psicología de la Educación. Argentina. Editorial Morata, 1920.
14. KOLB, Lawrence: Psiquiatría Clínica Moderna. México. Ediciones Científicas la Prensa Médica Mexicana, 1985.
15. MENDEZ, Rodolfo: Curso de Capacitación: Uso e Importancia en el Sistema de Comunicaciones Vía Red Internet. Guatemala. Central de Empaques S.A., 1997.
16. MERANI, Alberto: Psicología Genética. Tomo III. España. Editorial Grijalbo, 1962.
17. MORRIS, Charles: Psicología un Nuevo Enfoque. México. Editorial Prentice-Hall, 1992.
18. MUSTIELES, Jorge Luis: Psicología. Gran Enciclopedia Científica Cultural. España. Editorial Cultural S.A., 1982.
19. TEJEDOR VILLADANGOS, César: Informática Educativa en Guatemala: Utilización de Multimedia. Guatemala. UMG de Guatemala, 1997.
20. WOOLFOLK, Anita: Psicología Educativa. México. Editorial Prentice-Hall, 1987.
21. ZAPATA, Oscar / Francisco AQUINO: Psicopedagogía de la Educación Motriz en la Etapa del Aprendizaje Escolar. México. Editorial Trillas, 1990.

## B. Revistas

22. GUAJARDO, Jorge / Carlos BERGES: Acercamiento a Internet (II). Guatemala. Rev. Enlace Fisicc-Ic Futuro. Año II, No.22, Diciembre 1996.
23. GUAJARDO, Jorge / Carlos BERGES: Acercamiento a Internet (III). Guatemala. Rev. Enlace Fisicc-Ic Futuro. Año II, No.23, Enero 1997.
24. GUAJARDO, Jorge / Carlos BERGES: Acercamiento a Internet (IV). Guatemala. Rev. Enlace Fisicc-Ic Futuro. Año II, No.25, Marzo 1997.
25. LÓPEZ, Rosalinda: Acercamiento a Internet. Guatemala. Rev. Enlace Fisicc-Idea Futuro. Año No.20, Octubre 1996.
26. MENDIA, Rafael: Supercarreteras de la Información: Internet: ¿Estará al Alcance de Todos? Guatemala. Rev. Enlace Fisicc-Idea Futuro. Año I, No.03, Agosto 1995.
27. MENDIA, Rafael: ¿Cómo Surgió Internet? Guatemala. Rev. Enlace Fisicc-Idea Futuro. Año I, No.6 Septiembre 1995.
28. MENDIA, Rafael: Buscar Información en Internet. Guatemala. Rev. Enlace Fisicc-Idea Futuro. Año No.07, Noviembre 1995.
29. RUIZ, Cirano: Reingeniería en la Educación Vía Internet. Guatemala. Rev. Enlace Fisicc-Idea Futuro. Año II, No.26, Abril 1997.

## C. Folletos

30. FISCHER, Nicolas - Gustave: Psicología Social. Conceptos Fundamentales. España. (Fotocopia).
31. MOSCOVICI, Mcdougall y DE ROSS: Psicología Social en el Siglo XX. México. Rev. Mexicana Psicología Psyque. No.01. 1992. (Fotocopia).
32. SALAZAR, José Miguel / Maritza MONTERO: Psicología Social. México. Editorial Trillas. (Fotocopia)

# *ANEXOS*

CONTENIDO

—————

—————



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA  
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLOGICAS

EDAD: \_\_\_\_\_

SEXO  M  F

CUESTIONARIO

PARTE

INSTRUCCIONES:

Las preguntas formuladas a continuación tienen varias alternativas, de las cuales usted debe escoger, colocándole una X a la que considere correcta según su forma de pensar o sentir.

¿ Considera que el uso de Internet favorece al desarrollo tecnológico, cultural, social y económico de Guatemala ?

SI  NO  NO SE

¿ Con qué frecuencia utiliza el servicio de Internet durante la semana ?

DE 1 A 2 DIAS  DE 3 A 4 DIAS  DE 5 A 7 DIAS

¿ Qué fin persigue en la utilización de Internet ?

EDUCATIVO  COMERCIAL  RECREATIVO  SOCIAL

¿ Qué actividad prefiere realizar en su tiempo libre ?

LEER  HACER DEPORTE  NAVEGAR EN INTERNET  
 COMPARTIR CON AMIGOS  SALIR DE PASEO CON LA FAMILIA

¿ Si tuviera la oportunidad de tener el servicio de Internet en su casa cuánto tiempo le dedicaría ?

DE 1 A 3 HORAS  DE 4 A 6 HORAS  MAS DE 6 HORAS

¿ Considera que Internet tiene más ventajas que desventajas ?

SI  NO  NO SE

¿ Qué le ha proporcionado el uso de Internet ?

ACTUALIZACION TECNOLOGICA  CATEGORIA  INFORMACION  
 AMISTADES

¿ Cuántas de las personas que usted conoce utilizan Internet ?

DE 1 A 10  DE 11 A 20  21 O MAS

9. ¿ Qué tema es su favorito en Internet ?

- DEPORTES       MUSICA       GRUPOS DE DISCUSION       NOTICIAS  
 RELIGION     SEXO     SALUD     OTRO: ESPECIFIQUE \_\_\_\_\_

10. ¿ Qué ha descuidado al utilizar Internet ?

- AMIGOS       FAMILIA       TRABAJO       ESTUDIO  
 ACTIVIDADES SOCIALES       NADA

11. ¿ A qué dedicaba el tiempo que ahora le dedica a Internet ?

- PASATIEMPOS       PASEOS       VICIOS       DEPORTES  
 FAMILIA       REUNIONES SOCIALES       NOVIAZGO       ESTUDIO

12. ¿ Ha influido el uso de Internet en su comportamiento ?

- MUCHO       POCO       NADA

13. ¿ Ha sido víctima de agresión verbal o psicológica por medio de Internet ?

- MUCHAS VECES       POCAS VECES       NUNCA

## II PARTE

### INSTRUCCIONES:

En esta parte se le pide que exprese su preferencia ante las dos posibilidades que se le presenta. En cada pareja encierre en un círculo la opción que más le parezca.

1.

- A) Uso de Internet.  
B) Actividades al aire libre.

2.

- A) Esperar el noticiero para enterarse de los acontecimientos del mundo.  
B) Conocer los sucesos mundiales a través de Internet.

3.

- A) Hacer consultas en la biblioteca.  
B) Buscar información en Internet.

4.

- A) Aislarse de los demás cuando navega por Internet.  
B) Interactuar con los demás cuando navega por Internet.

5.

A) Enviar una carta por la oficina de correo.

B) Enviar un E-MAIL.

6.

A) Realizar diversos tipos de actividades.

B) Navegar en Internet por un lapso mayor de 5 horas.

A) Establecer relaciones personales a través de Internet.

B) Conocer personas en distintos eventos sociales.

A) Expresar ideas, opiniones o comentarios en grupos de discusión de Internet.

B) Reunirse en grupo para discutir sobre determinados temas.

A) Es más atractivo trabajar en Internet.

B) Es más interesante realizar tareas manuales.

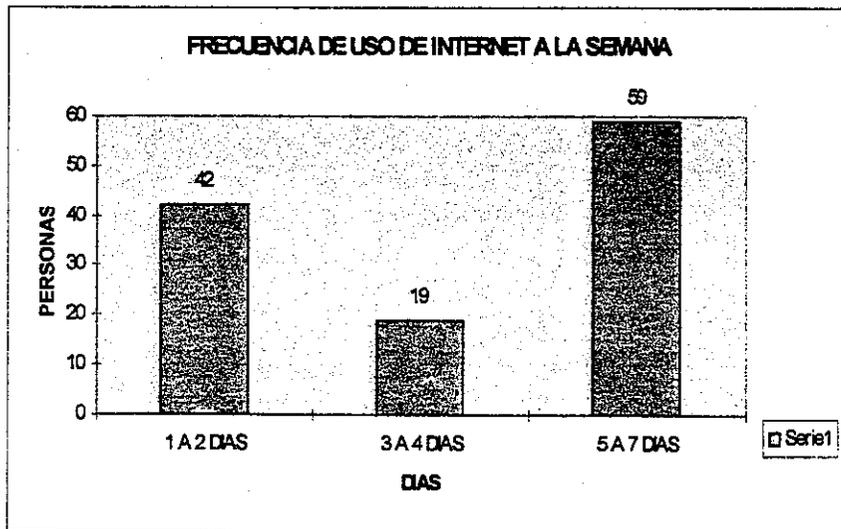
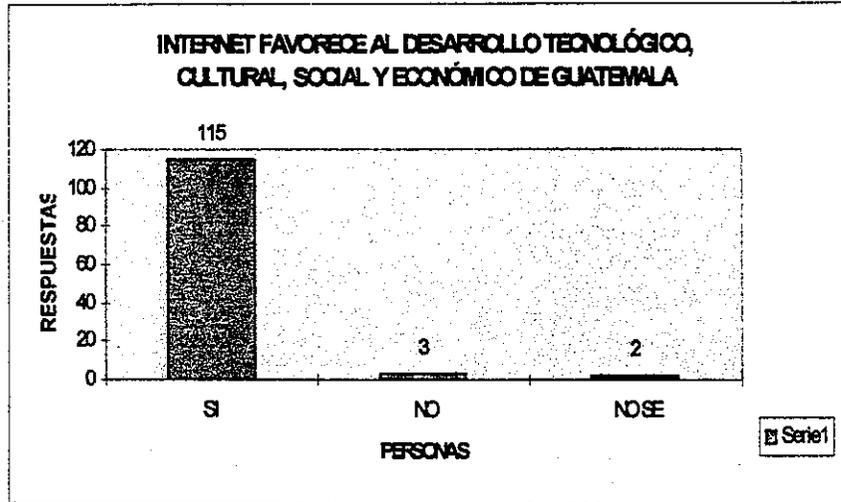
7.

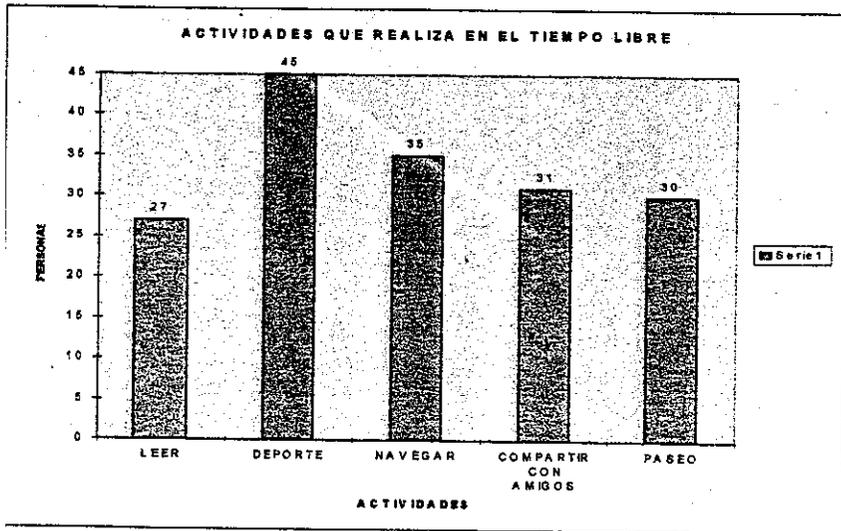
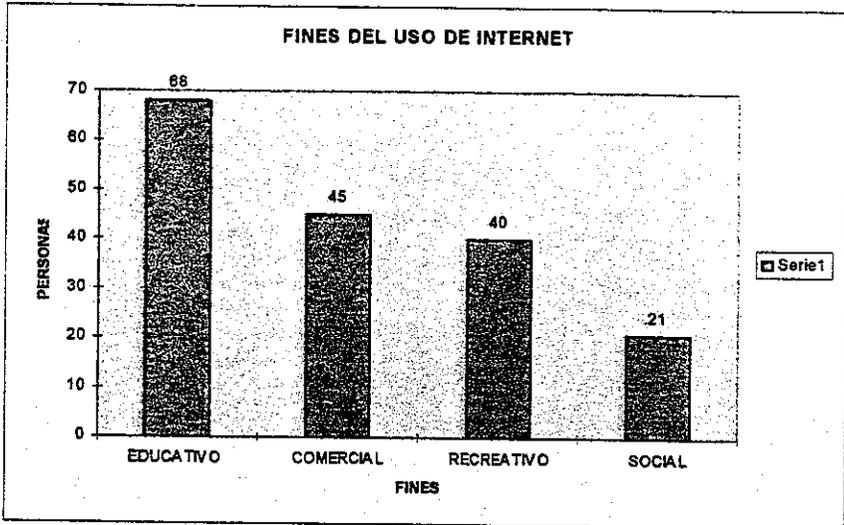
A) Es más dinámico investigar sobre algún tema visualizando imágenes, escuchando sonidos y viendo fragmentos de video en Internet.

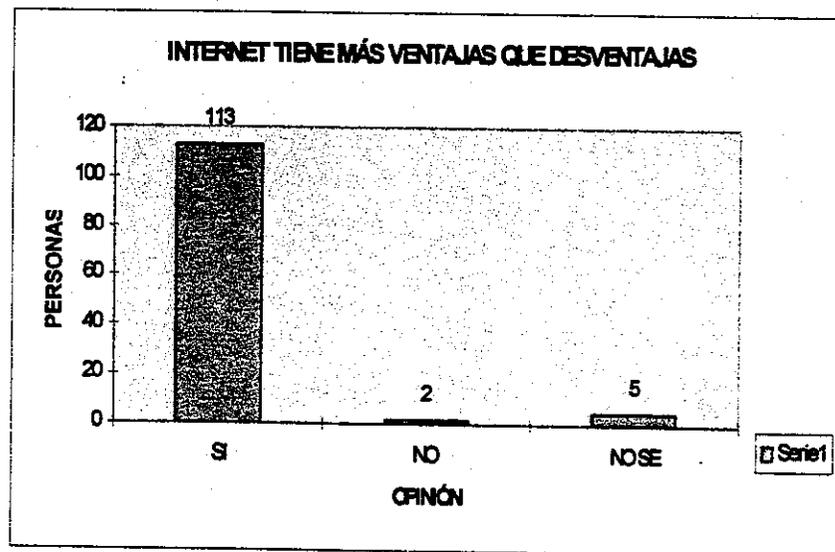
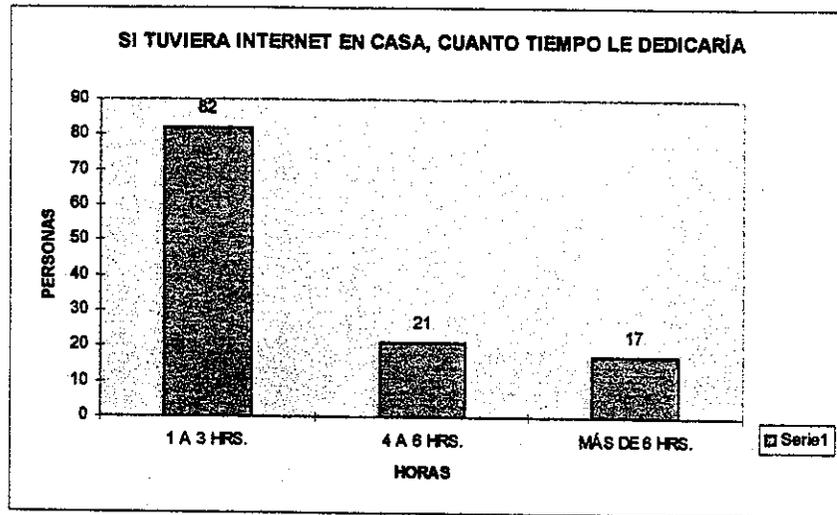
B) Es más atractivo obtener conocimientos de forma tradicional.

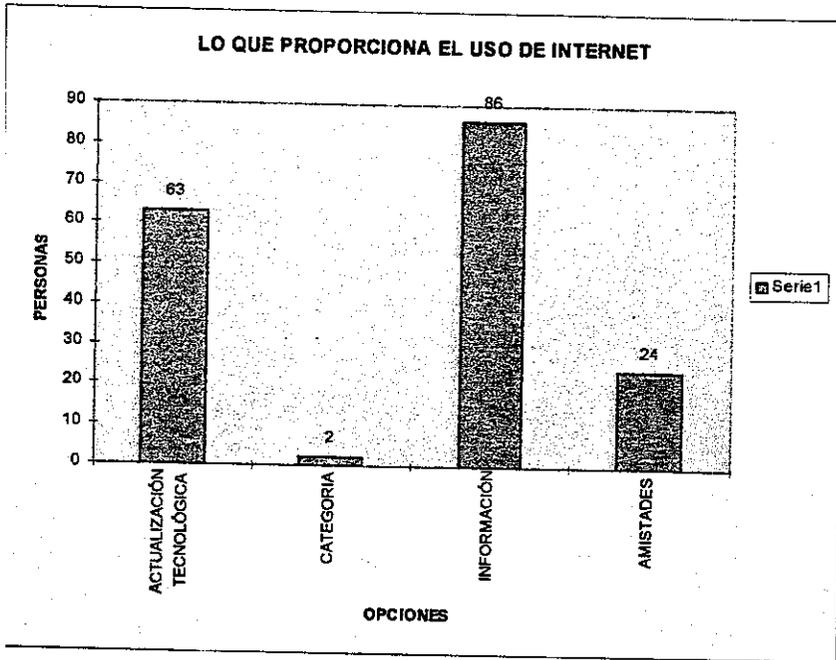
A) En grupos de discusión es necesario agredir a los otros.

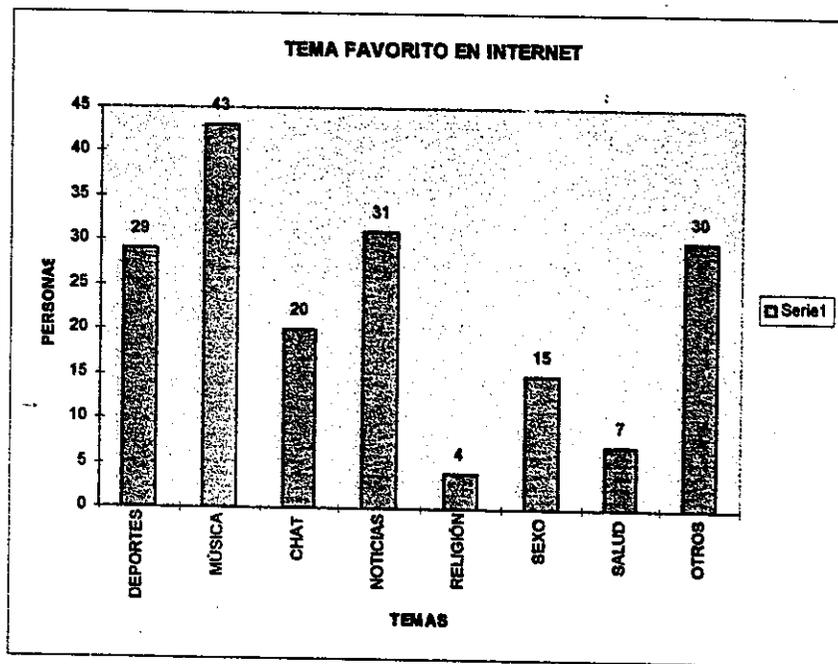
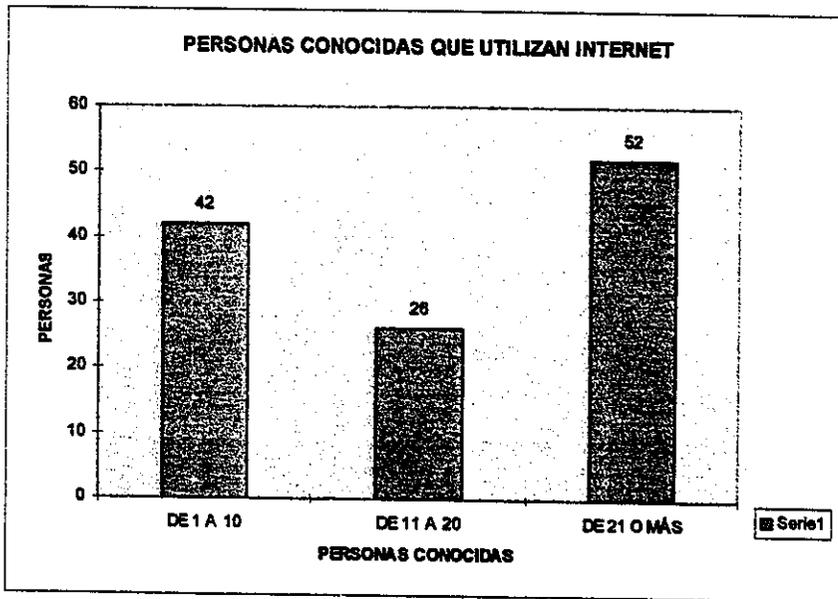
B) En grupos de discusión es mejor evitar palabras que agreden a los otros usuarios de Internet.

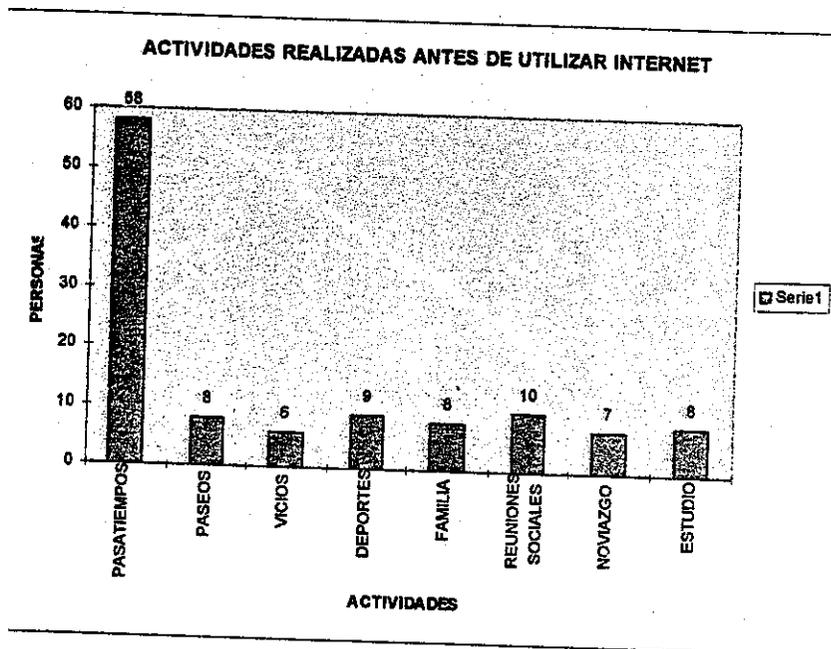
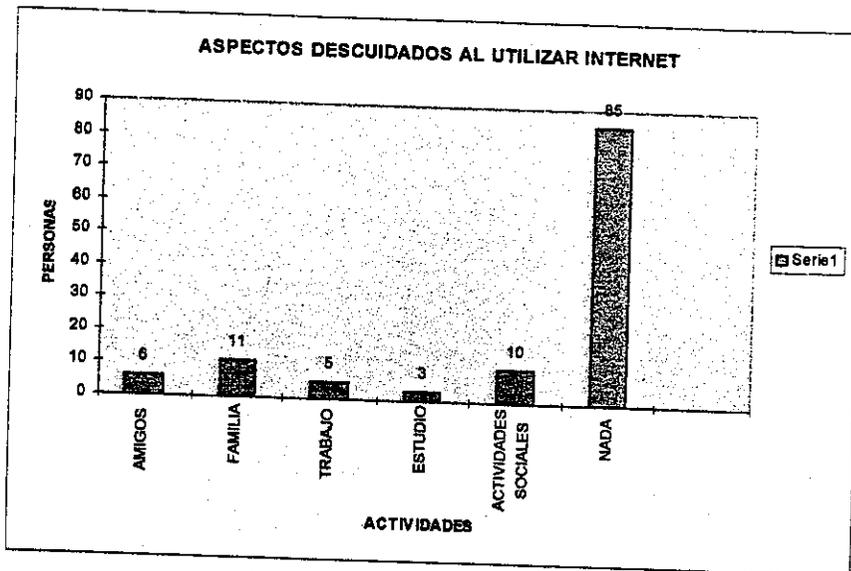


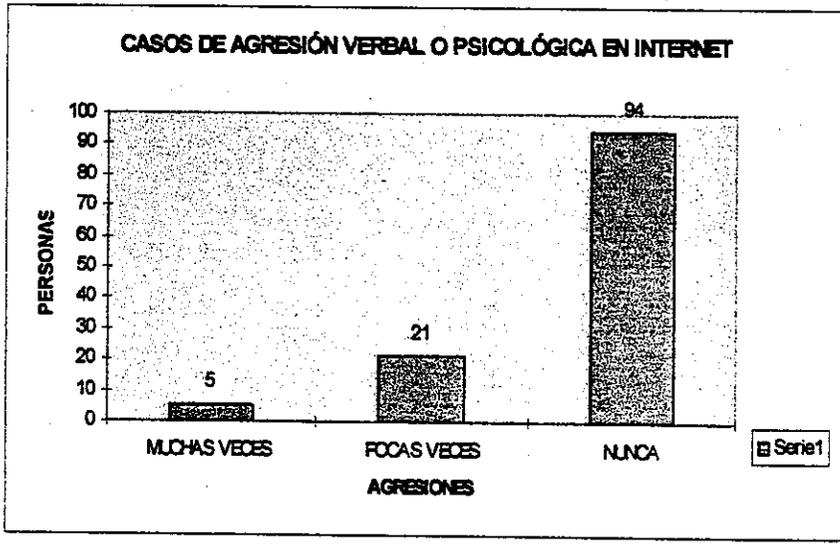
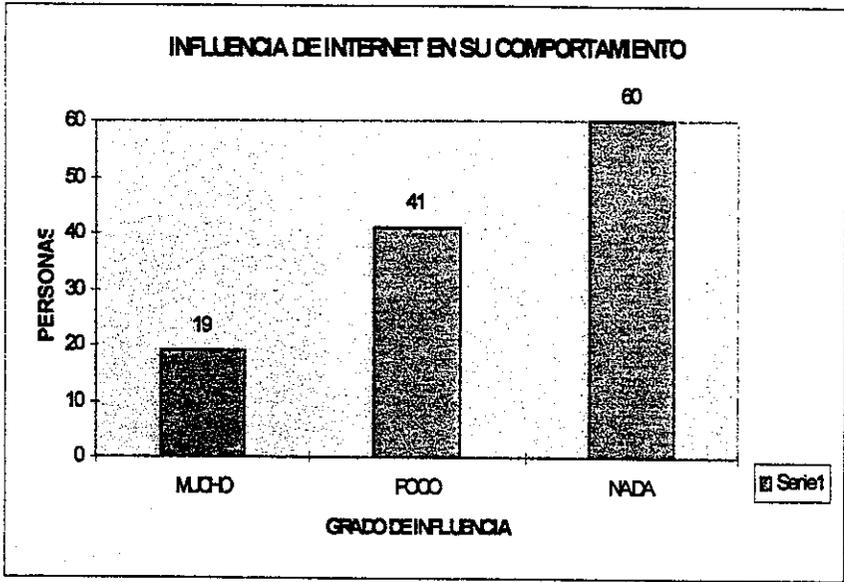


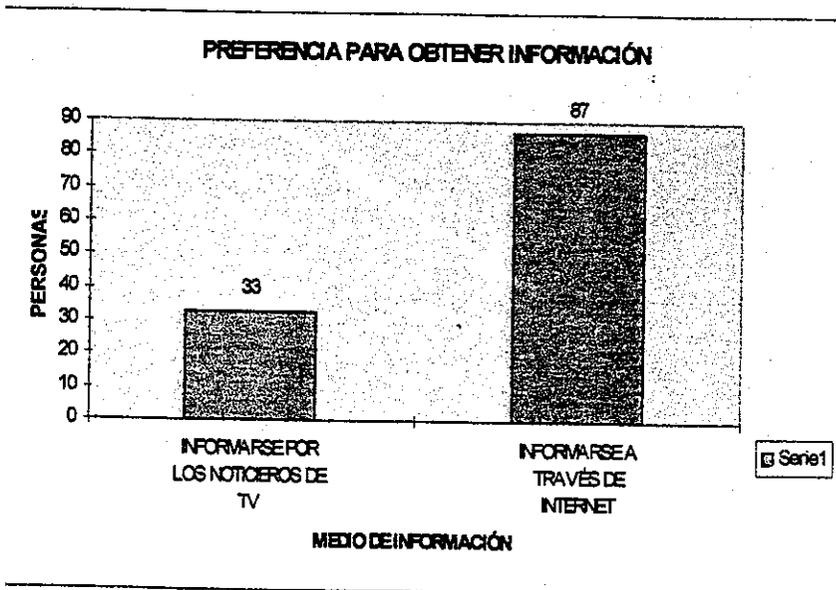
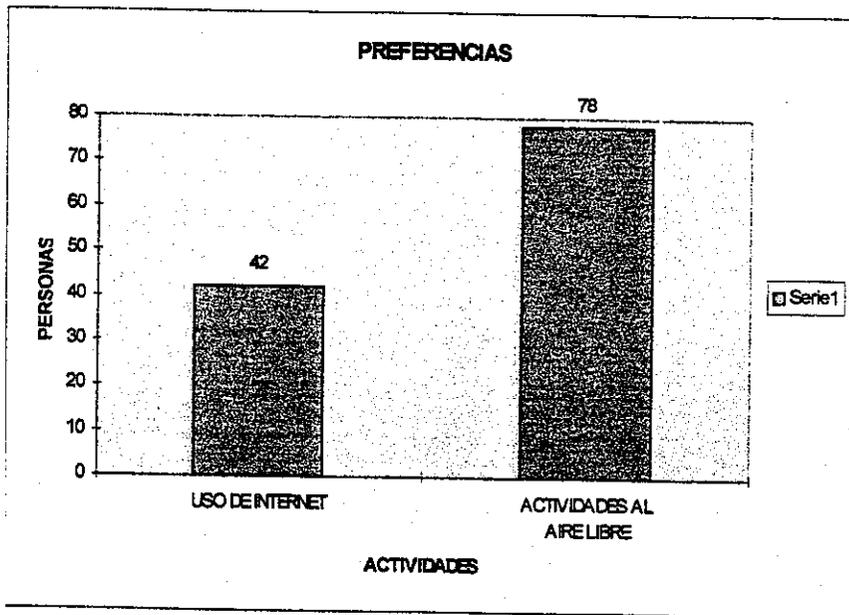


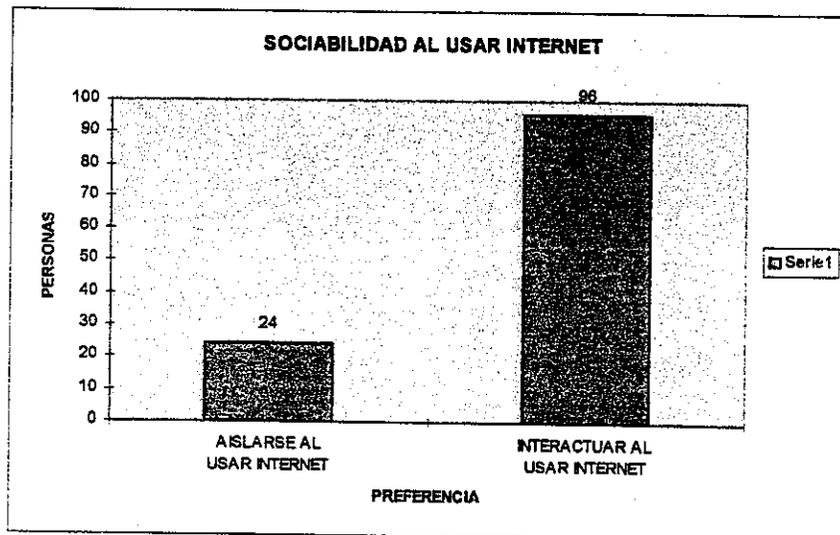
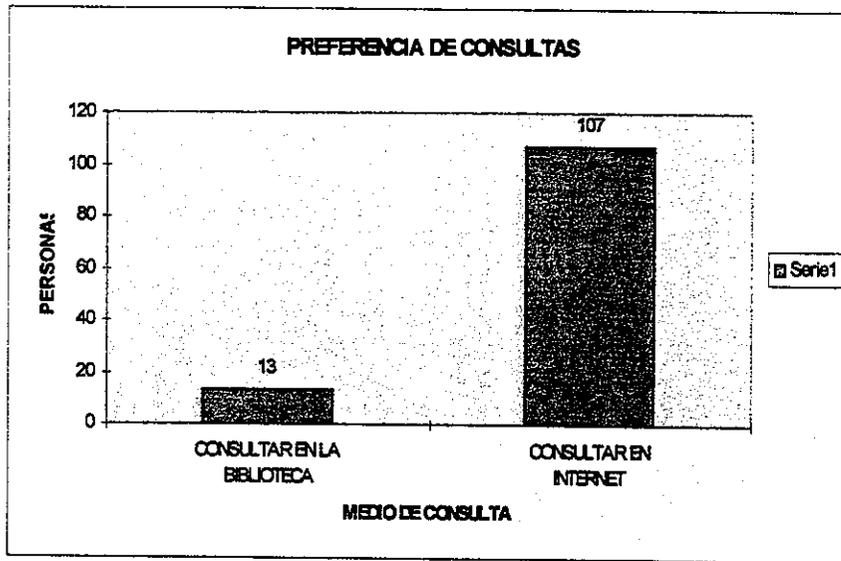


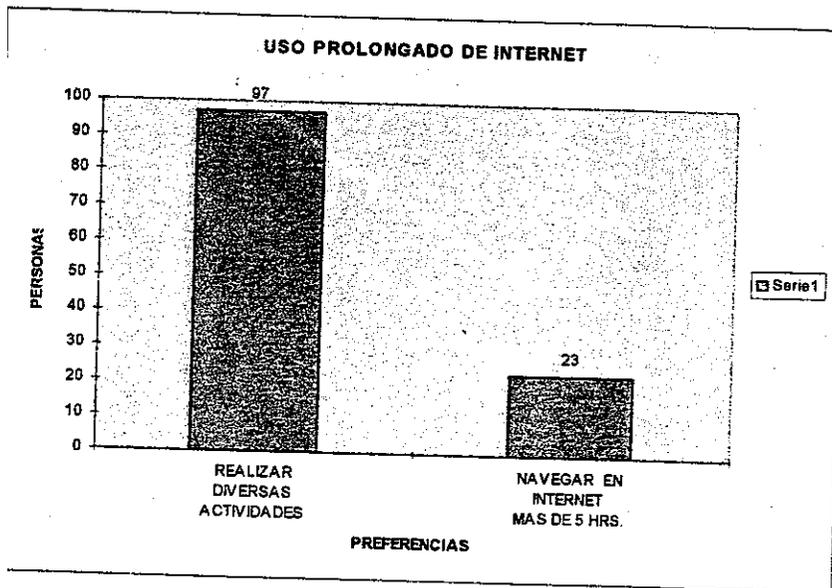
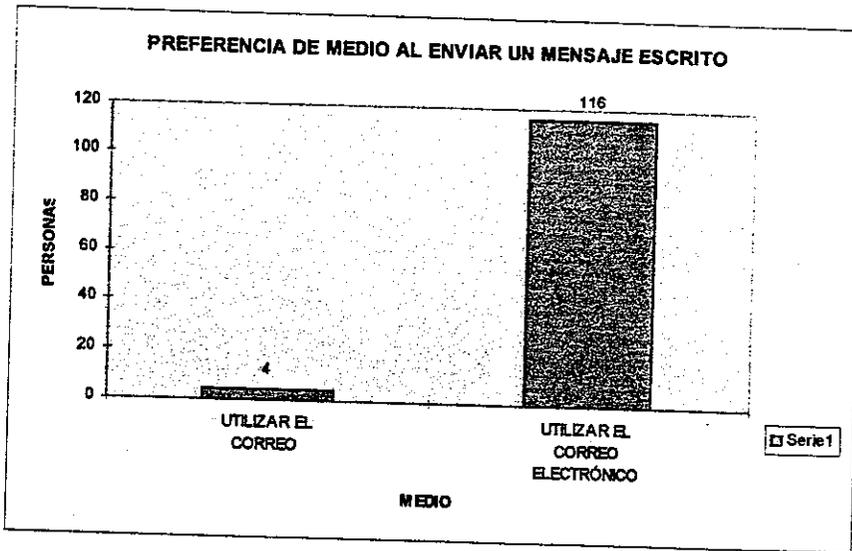


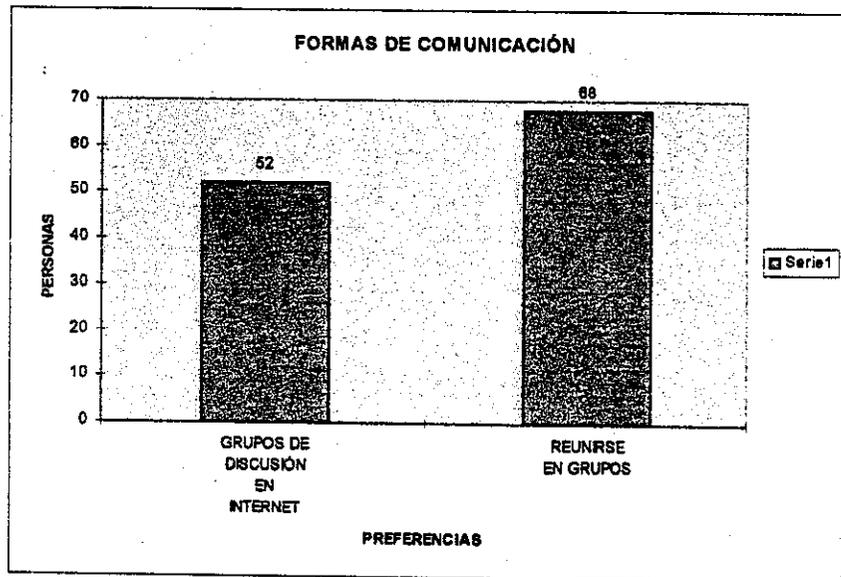
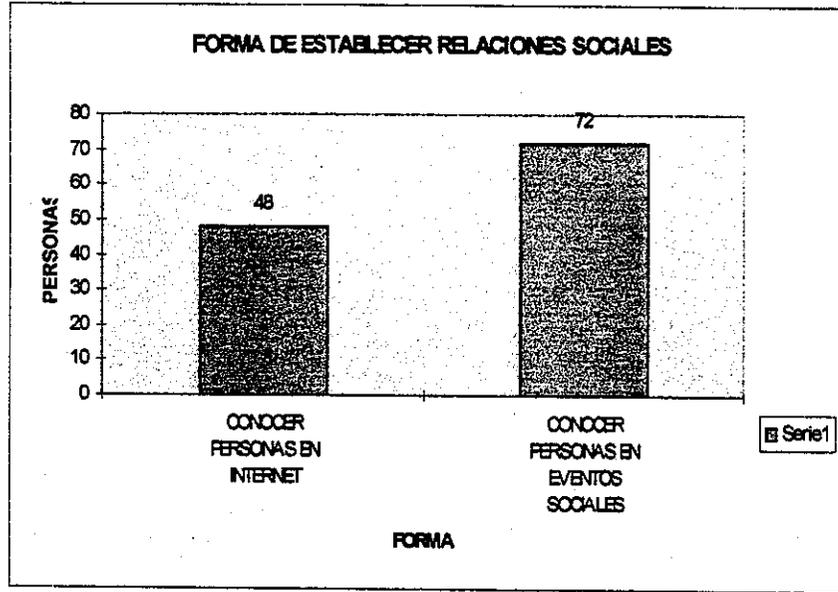


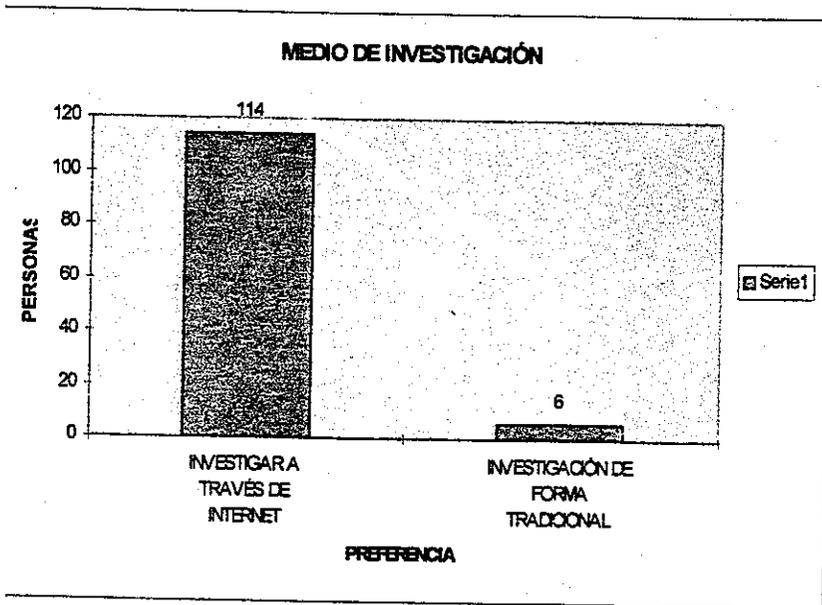
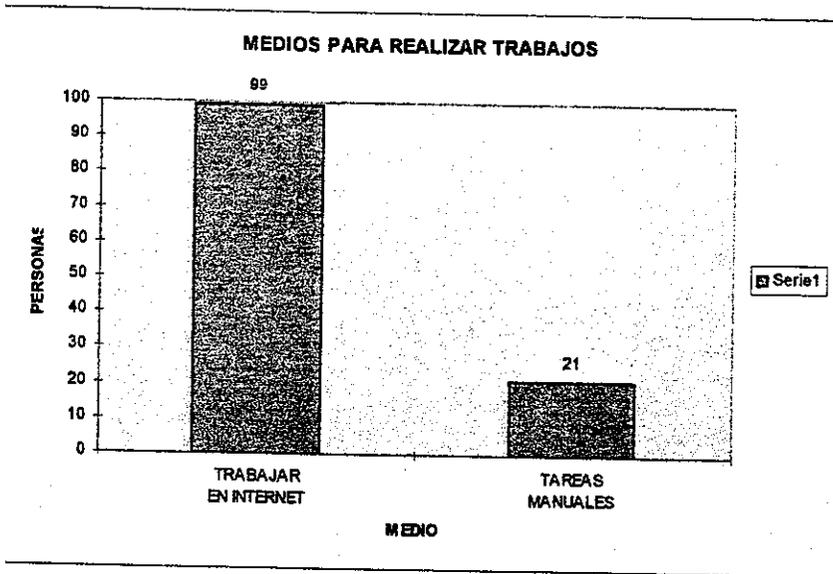


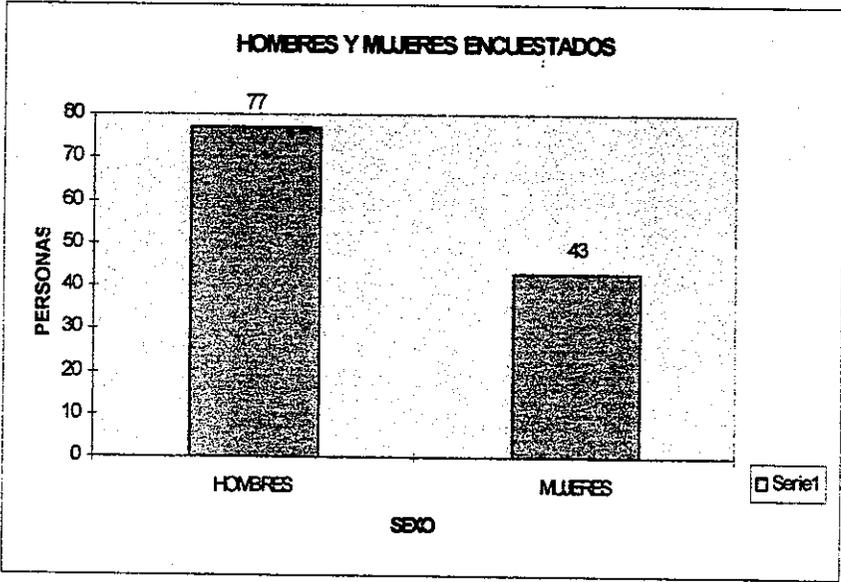
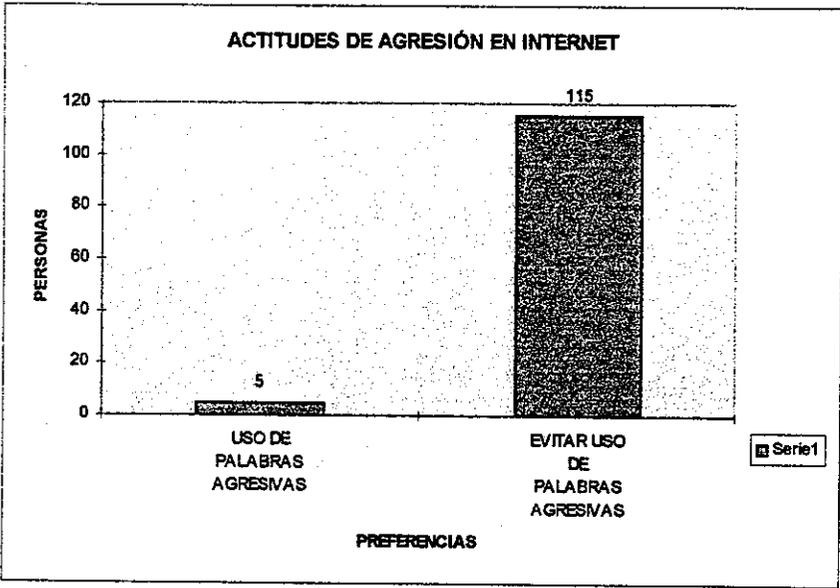












Prólogo .....	001
<i>Capítulos:</i>	
I. INTRODUCCIÓN .....	003
A. INTERNET	
1. Definición .....	004
1.1 Red.....	007
2. Historia de Internet .....	009
2.1 Historia de la Red de Cobertura Mundial .....	011
3. Uso de Internet .....	014
3.1 Direcciones Estandar de Internet .....	014
3.2 Motores de Búsqueda .....	019
3.2.1 Yahoo .....	019
3.2.2 Altavista.....	019
3.3 Servicios Importantes Proporcionados por Internet .....	019
3.3.1 Correo Electrónico .....	019
3.3.2 Grupo de Noticias Usenet .....	022
3.3.3 Las Noticias de Computadora o Noticias del Servidor ..	022
3.3.4 Protocolo de Transferencia de Archivos .....	022
3.3.5 Telnnet .....	023
3.3.6 Multimedia y Sistemas de Comunicación en Línea .....	023
3.3.6.1 Charla en Línea .....	023
3.3.7 Conexión Remota .....	024
3.3.8 Servicio Dedo (Finger).....	024
3.3.9 Red de Usuarios .....	025
3.3.10 Servidores Archie .....	025
3.3.11 Unidades de Conversación .....	025
3.3.12 Charla Transferida por Internet .....	025
3.3.13 Gopher .....	026
3.3.14 Verónica y Jughead .....	026
3.3.15 Servicios de Información de Área Extensa .....	026
3.3.16 Red de Cobertura Mundial (WWW).....	027
3.3.17 Directorio de Páginas Blancas .....	027
3.3.18 Revistas Electrónicas .....	027
3.3.19 Listas de Correos .....	028
3.3.20 Tablón de Anuncios por Computadora .....	028
3.3.21 Juegos .....	028
3.3.22 Dimensión de Usuarios Múltiples .....	029

Continuación...

	3.3.23	Protocolo de Control de la Transmisión/Protocolo Internet.....	02
	3.3.24	Boletines Informativos .....	03
3.4		Buscando Información en Internet .....	03
	3.4.1	Motores de Búsqueda .....	03
	3.4.1.1	Magellan .....	03
	3.4.1.2	Excite .....	03
	3.4.1.3	Yahoo .....	03
	3.4.1.4	Altavista .....	03
	3.4.1.5	Infoseek .....	03
	3.4.1.6	Lycos .....	03
	3.4.1.7	Encuéntralo .....	03
	3.4.1.8	Olé .....	03
	3.4.1.9	Red Global .....	03
	3.4.1.10	Metacrawler .....	03
	3.4.1.11	Mundo Latino .....	03
	3.4.1.12	¿ Quién Dónde ? .....	03
	3.4.1.13	Pie Grande .....	03
	3.4.1.14	¡ Fantástico ! .....	03
3.5		Reingeniería en la Educación Vía Internet .....	03
3.6		La transformación del Mercado .....	04

#### B. DESARROLLO PSICOSOCIAL E INTERNET

1.	Desarrollo Psicosocial .....	04
2.	Aprendizaje .....	04
3.	Desarrollo Psicosocial de Erik Erikson .....	04
4.	Búsqueda Primaria del Placer .....	04
5.	Proceso Secundario del Placer .....	04
6.	Desarrollo Cognoscitivo .....	04
7.	Emoción .....	04
8.	Percepción .....	04
9.	Los Sentidos .....	04

#### C. PROCESOS PSÍQUICOS QUE INTERVIENEN EN INTERNET

1.	Procesos Psíquicos.....	048
2.	Memoria.....	048
3.	Inteligencia .....	048
4.	Creatividad .....	051
5.	Actividad Cognitiva .....	051
6.	Actividad Lúdica .....	051
7.	Pensamiento .....	052
8.	Formación de Conceptos .....	052
8.1	Enseñanza de la Noción .....	053
8.2	Enseñanza de la Definición .....	053
9.	Aprendizaje .....	053
10.	Sensación .....	054
11.	Atención .....	054

Continuación...

12. Lenguaje.....	054
13. Procesos Metacognoscitivos.....	055
<b>C. COMPORTAMIENTO EN LA PSICOLOGÍA SOCIAL Y SU RELACIÓN CON INTERNET</b>	
1. Comportamiento .....	060
2. La Voluntad .....	060
3. La Psicología Social .....	060
4. Las Diversas Concepciones del Hombre .....	060
5. Surgimiento de la Psicología Social .....	061
6. Delimitación del Campo de la Psicología Social .....	063
7. Definiciones y Conceptos de la Psicología Social .....	063
8. El Objeto de Estudio: Según la Coyuntura Histórica .....	065
9. El Interés de la Psicología Social en el Estudio de las Actitudes .....	066
9.1 Funciones de las Actitudes .....	066
9.1.1 Funcionalidad Cognoscitiva .....	066
9.1.2 Función Utilitaria .....	066
9.1.3 Función Económica .....	067
9.1.4 Función Expresiva .....	067
9.1.5 Función Defensiva .....	067
10. Predicción del Comportamiento .....	067
11. Actitud .....	068
11.1 Definición de las Actitudes en Relación a sus Componentes .....	069
11.1.1 Definiciones que Incluyen Un Solo Componente .....	070
11.1.2 Definiciones que Incorporan Dos Componentes .....	070
11.1.3 Definiciones que Incluyen Tres Componentes .....	070
11.1.4 Actitudes Hacia una Variada Cantidad de Objetos de Actitudes.....	070
11.1.5 Factores Personales .....	070
11.1.6 Factores Situacionales .....	070
11.1.7 Factores Metodológicos .....	071
11.1.8 Teorías del Reforzamiento en la adquisición y El Cambio de Actitudes .....	071
12. La Consistencia Cognoscitiva .....	072
13. Adhesión Forzada .....	073
14. Expectativa Frustrada .....	073
15. Discrepancia en la Información y Credibilidad del Comunicador .....	074
16. Información Contraria a las Actitudes Sustentadas .....	074
17. Efectos Posteriores a la Decisión .....	074
18. Teoría de la Autopercepción .....	074
19. Manía .....	075
<b>D. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS .....</b>	<b>076</b>
<b>E. PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS .....</b>	<b>077</b>
<b>F. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....</b>	<b>082</b>

*Continuación...*

**Bibliografía** .....

**Anexos:**

1. Cuestionario .....
2. Gráficas .....