

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

**"INCIDENCIA DEL USO DEL CELULAR EN LOS CAMBIOS
CULTURALES EN ESTUDIANTES DE UN ESTABLECIMIENTO
EDUCATIVO"**

TESIS

POR:

PABLO JOSÉ LAVARREDA OSORIO

201021042

CARLOS GUSTAVO CONTRERAS ROSALES

ASESOR

Guatemala, mayo de 2018

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
Escuela de Ciencias de la Comunicación

Director

M.Sc. Sergio Vinicio Morataya García

Consejo Directivo

Representantes Docentes

Lic. Mario Enrique Campos Trujillo

M.A. Gustavo Adolfo Morán Portillo

Representantes estudiantiles

Anaité Machuca

Mario Barrientos

Representante egresado

M.A. Johnny Michael González Batres

Secretaria

M. Sc. Claudia Xiomara Molina Avalos

Tribunal Examinador

Presidente

Lic. Carlos Gustavo Contreras Rosales

Revisor

M.A. Jorge Ignacio Paz Ramírez

Revisor

Lic. Hugo René Pérez Caal

Examinador

M.A. Víctor Tomás Carillas Bran

Examinador

Licda. Carmen Rossana Estrada Barillas

Suplente

Licda. Sandra Carolina Rojas Miranda



Universidad de San Carlos de Guatemala¹²²⁻¹⁷
Escuela de Ciencias de la Comunicación



Guatemala 01 de agosto de 2017
Dictamen aprobación 104-17
Comisión de Tesis

Estudiante
Pablo José Lavarreda Osorio
Carné 1981 26530 0101
Registro Académico 201021042
Escuela de Ciencias de la Comunicación
Ciudad de Guatemala

Estimado(a) estudiante

Para su conocimiento y efectos, me permito transcribir lo acordado por la Coordinación de Tesis en el inciso 1.6 del punto 1 del acta 007-2017 de sesión celebrada el 31 de julio de 2017 que literalmente dice:

1.6 Comisión de Tesis acuerda: Aprobar al (la) estudiante PABLO JOSÉ LAVARREDA OSORIO carné: 1981 26530 0101, registro académico: 201021042, proyecto de tesis: LA TRASCULTURACIÓN DE LOS ADOLESCENTES EN UN CONTEXTO DE AVANCES TECNOLÓGICOS, EN EL DEPARTAMENTO DE ZACAPA, GUATEMALA. B) Nombrar como asesor(a) a: Lic. Carlos Gustavo Contreras Rosales.

Asimismo, se le recomienda tomar en consideración el artículo número 5 del *Normativo para la Realización de Tesis*, que literalmente dice:

...“se perderá la asesoría y deberá iniciar un nuevo trámite, cuando el estudiante decida cambiar de tema o tenga un año de habersele aprobado el proyecto de tesis y no haya concluido con la investigación.” (lo subrayado es propio).

Atentamente,

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”


Dra. Aracelly Krisandá Mérida González
Coordinadora Comisión de Tesis



TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

Copia: Comisión de Tesis
AKMG/Anaijr

“Por una Universidad de Educación Superior Pública y de Calidad”
OLIVERIO CASTAÑEDA DE LEÓN



Guatemala, 31 de octubre de 2017
Comité Revisor/ NR
Ref. CT-Akmg 076-2017

Estudiante
Pablo José Lavarreda Osorio
Carné 1981 26530 1901
Registro Académico 201021042
Escuela de Ciencias de la Comunicación
Ciudad Universitaria, zona 12

Estimado(a) estudiante

De manera atenta nos dirigimos a usted para informarle que la Dirección de la Escuela de Ciencias de la Comunicación y esta comisión nombraron al COMITÉ REVISOR DE TESIS para revisar y dictaminar sobre su tesis: *“LA TRANSCULTURACIÓN DE LOS ADOLESCENTES EN UN CONTEXTO DE AVANCES TECNOLÓGICOS, EN EL DEPARTAMENTO DE ZACAPA, GUATEMALA”*.

Dicho comité debe rendir su dictamen en un plazo no mayor de 15 días calendario a partir de la fecha de recepción y está integrado por los siguientes profesionales:

Lic. Carlos Gustavo Contreras Rosales	presidente(a)
M.A. Jorge Ignacio Paz Ramírez	revisor(a)
M.A. Hugo René Pérez Caal	revisor(a)

Atentamente,

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”

M.Sc. Sergio Vinicio Morataya García
Director ECC



[Signature]
Dra. Aracelly Krisanda Mérida González
Coordinadora Comisión de Tesis



Autorización informe final de tesis por Terna Revisora Guatemala, 2018

Doctora
Aracelly Mérida,
Coordinadora
Comisión de Tesis
Escuela de Ciencias de la Comunicación,
Edificio Bienestar Estudiantil, 2do. Nivel.
Ciudad Universitaria, zona 12

Distinguida Doctora Mérida:

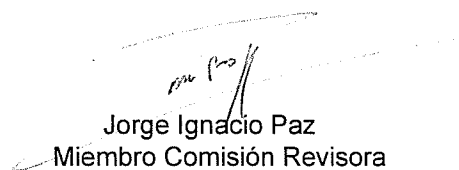
Atentamente informamos a ustedes que el (la) estudiante: PABLO JOSÉ LAVARREDA OSORIO. Carné: 201021042. Ha realizado las correcciones y recomendaciones a su TESIS, cuyo título es: LA TRANSCULTURACIÓN DE LOS ADOLESCENTES EN UN CONTEXTO DE AVANCES TECNOLÓGICOS, EN EL DEPARTAMENTO DE ZACAPA, GUATEMALA.

En virtud de lo anterior, se emite DICTAMEN FAVORABLE a efecto de que pueda continuar con el trámite correspondiente.

"Id y enseñad a todos"



Hugo René Pérez Caal
Miembro Comisión Revisora



Jorge Ignacio Paz
Miembro Comisión Revisora



Carlos Gustavo Contreras Rosales
Presidente Comisión Revisora



Guatemala, 18 de abril de 2018
Tribunal Examinador de Tesis/N.R.
CT-Akmg-No.035-18

Estudiante

Pablo José Lavarreda Osorio
Carné 1981 26530 1901
Registro Académico 201021042
Escuela de Ciencias de la Comunicación
Ciudad Universitaria, zona 12

Estimado(a) estudiante:

Por este medio le informamos que se ha nombrado al tribunal examinador para que evalúe su trabajo de investigación con el título: "LA TRANSCULTURACIÓN DE LOS ADOLESCENTES EN UN CONTEXTO DE AVANCES TECNOLÓGICOS, EN EL DEPARTAMENTO DE ZACAPA, GUATEMALA", siendo ellos:

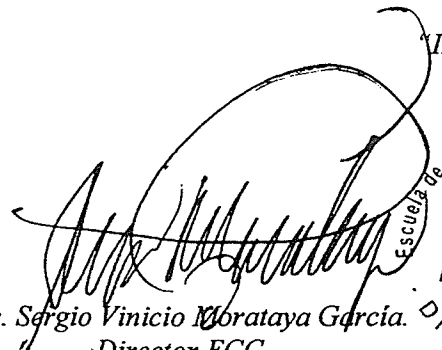
- | | |
|---|-----------------------|
| <i>Lic. Carlos Gustavo Contreras Rosales</i> | <i>presidente(a)</i> |
| <i>M.A. Jorge Ignacio Paz Ramírez</i> | <i>revisor (a)</i> |
| <i>M.A. Hugo René Pérez Caal</i> | <i>revisor (a)</i> |
| <i>M.A. Victor Tomás Carrillas Bran</i> | <i>examinador (a)</i> |
| <i>Licda. Carmen Rossana Estrada Barillas</i> | <i>examinador(a)</i> |
| <i>M.A. Sandra Carolina Rojas Miranda</i> | <i>suplente</i> |

Cuando Secretaría nos indique la fecha de su examen privado se la estaremos confirmando vía correo electrónico, por lo que solicitamos este pendiente del mismo.


Deseándole éxitos en esta fase de su formación académica, nos suscribimos.

Atentamente,


"DID Y ENSEÑAD A TODOS"




M.Sc. Sergio Vinicio Morataya García.
Director ECC



DIRECTOR



Dra. Aracelly Krisanda Mérida González
Coordinadora Comisión de Tesis






Universidad de San Carlos de Guatemala
Escuela de Ciencias de la Comunicación



122-18

Guatemala, 17 de mayo de 2018
Orden de impresión/NR
CT-Akmg- No. 030-18

Licenciado (a)
Pablo José Lavarreda Osorio
Carné 1981 26530 1901
Registro Académico 201021042
Escuela de Ciencias de la Comunicación
Ciudad Universitaria, zona 12

Estimado (a) Licenciado (a)

Nos complace informarle que, con base a la autorización de informe final de tesis por asesor, con el título: "INCIDENCIA DEL USO DEL CELULAR EN LOS CAMBIOS CULTURALES EN ESTUDIANTES DE UN ESTABLECIMIENTO EDUCATIVO", se emite la orden de impresión.


Apreciaremos que sean entregados un ejemplar impreso y un disco compacto en formato PDF, en la Biblioteca Central de esta universidad; tres ejemplares y dos discos compactos en formato PDF, en la Biblioteca Flavio Herrera y nueve ejemplares en la Secretaría General de esta unidad académica ubicada en el 2º. nivel del Edificio M-2.

Es para nosotros un orgullo contar con un profesional como usted, egresado de esta Escuela, que cuenta con todas las calidades para desenvolverse en cualquier empresa en beneficio de Guatemala, por lo que le deseamos toda clase de éxitos en su vida.

Atentamente,

ID Y ENSEÑAD A TODOS


M.Sc. Sergio Vinicio Morataya García
Director ECC


Dra. Aracelly Krisandá Mérida González
Coordinadora Comisión de Tesis



Copia: archivo

"Por una Universidad de Educación Superior Pública y de Calidad"
OLIVERIO CASTAÑEDA DE LEÓN

AGRADECIMIENTOS Y DEDICATORIA

A MIS PADRES Y HERMANOS:

Por impulsar mis sueños y mi vida profesional, todo esto es por y para ustedes.

Gracias, los amo.

**INCIDENCIA DEL USO DEL CELULAR EN LOS CAMBIOS
CULTURALES EN ESTUDIANTES DE UN ESTABLECIMIENTO
EDUCATIVO.**

“¿Por qué esta magnífica tecnología científica, que ahorra trabajo y nos hace la vida más fácil, nos aporta tan poca felicidad? La respuesta es ésta, simplemente: porque aún no hemos aprendido a usarla con acierto”

Albert Einstein (1879-1955)

ÍNDICE

Resumen	1
Introducción	3
Capítulo I	
1. Marco Conceptual	
1.1. Título de tema	5
1.2. Antecedentes de la investigación	5
1.3. Justificación de la investigación	7
1.4. Planteamiento del problema	9
1.5. Delimitación de la investigación	9
1.5.1. Delimitación espacial	9
1.5.2. Delimitación temporal	9
Capítulo II	
2. Marco Teórico	
2.1. Globalización	11
2.1.1. La Aldea Global	12
2.1.2. Desinformación	13
2.1.3. Transculturación	16
2.1.3.1. Transculturación en los adolescentes	17
2.2. Determinismo tecnológico	19
2.2.1. Tecnología de punta	23
2.2.2. Internet la Ciber-carretera	27
2.3. Juventud y adolescencia	30
2.3.1. Influencia de la tecnología	32
2.3.1.1. Las redes sociales	35
Capítulo III	
3. Marco Metodológico	
3.1. Método de Investigación	38
3.2. Tipo de Investigación	38
3.3. Objetivo de la investigación	38
3.3.1. Objetivo General	38
3.3.2. Objetivos Específicos	38
3.4. Técnica	39
3.5. Instrumento	39
3.6. Población	40
3.7. Muestra	40
3.8. Procedimiento	41

Capítulo IV	
4. Análisis de Resultados	42
4.1 Interpretación y comparación de datos	55
5. Conclusiones	58
6. Recomendaciones	60
7. Bibliografía	61
8. Anexos	65

Resumen

El principal propósito de la investigación fue analizar la incidencia de la transculturación en la pérdida de identidad cultural en los adolescentes del departamento de Zacapa.

Para ello, en el capítulo I se explica el marco conceptual, identificando todos los elementos que se utilizaron en el proceso del estudio. A través de la indagación de investigaciones que sirvieron de punto de partida para alcanzar el objetivo y las conclusiones de este estudio, se brinda al lector un concepto y una justificación sobre la necesidad de llevarla a cabo.

En el capítulo II se brindan aportes teóricos que ayudan a comprender cómo en una sociedad que evoluciona constantemente, los jóvenes se han convertido en la principal fuente de cambios dentro de la conducta social. Su uso desmedido de la tecnología ha llevado a convertirlo en un hábito necesario, que les impide desarrollarse dentro de la realidad y transforma completamente la identidad cultural en una cultura mundial que engloba modas, ideas completamente ajenas al contexto en el que vive.

En el capítulo III, en función de los objetivos de la investigación se utilizaron diferentes métodos que permitieron analizar, interpretar y reunir los resultados obtenidos. La importancia del grupo objetivo adolescente radica en que es en esta etapa donde el individuo forja su identidad la cual actualmente se ven involucrados los nuevos avances tecnológicos que permiten adentrarse a la impresión de poder estar en más de algún lugar al mismo tiempo, han abierto las fronteras a grandes masas de información consintiendo estar en contacto con nuevos mundos, culturas e ideas.

Definido lo anterior y elegida la muestra, se procedió a recopilar datos mediante encuestas y observación, para luego ser analizadas en el capítulo IV, concluyendo que las tecnologías han abierto las influencias extranjeras permitiendo un proceso de transculturación donde se ve afectada la identidad cultural del joven.

En comparación con las generaciones anteriores el joven no conoce su historia, ni cultura, precisa todo el tiempo de mantenerse conectado a internet, si no posee su celular a mano se siente incompleto y no posee la suficiente actitud crítica para poder diferenciar entre lo real y la desinformación que se encuentra en internet.

Introducción

La identidad cultural del guatemalteco es amenazada seriamente por una transculturación que hoy por hoy sucede de una forma rápida, sencilla y natural gracias a los avances tecnológicos a los que los individuos están expuestos. Para comprender mejor lo antes expuesto se ha tomado en cuenta que transculturación es el intercambio de ideas y culturas que sustituyen muchas veces a la propia (Diccionario de la Real Academia Española)

La transculturación supone el intercambio de cultura dado muchas veces por influencia de grupos más dominantes, siendo un tipo de integración global, donde los estilos de vida son cada vez más parecidos, estableciendo una relación entre ellos. Esto es algo visible y es claro que la sociedad ha cambiado y sigue evolucionando constantemente, la investigación pretende analizar la vida cotidiana del joven, los cambios que han aportado a la sociedad y si estos conllevan a la pérdida de la identidad cultural.

Este estudio ha tomado como grupo focal a estudiantes entre 13 a 19 años de edad, del departamento de Zacapa, considerando que es esta la etapa donde se crea la identidad y son ellos quienes hacen mayor uso, muchas veces exagerado, de la tecnología, por lo que están más propensos al cambio.

Se consideró al departamento de Zacapa por ser un área rural donde el impacto tecnológico posee un efecto de transculturación, donde la conducta y costumbres del lugar han sido cambiadas y modernizadas por los adolescentes, que imitan nuevos estilos de vida. Comprobando que los avances tecnológicos han abierto las puertas al mundo entero dejando espacio a la evolución y la creación de una identidad unificada.

La importancia de este estudio radica en el preocupante comportamiento actual de la sociedad joven frente a estas propuestas tecnológicas, el joven se encuentra presente físicamente, pero no de una forma analítica en la realidad, se encuentra dormido e hipnotizado por el contexto cibernético, creando en este la nueva interacción social. En la indagación de este tema se pretende determinar si existe un riesgo y amenaza para la sociedad, mediante técnicas de investigación como la observación, la recaudación de datos bibliográficos y de encuestas.

Capítulo I

1. Marco Conceptual

1.1 Título del tema

Incidencia del uso celular en los cambios culturales en estudiantes de un establecimiento educativo.

1.2 Antecedentes de la investigación

La tecnología de punta ha sido parte de los más trascendentales cambios sociales en la humanidad, permitiendo que la transculturación entre en forma ancha y sin fronteras a los cibernautas, contribuyendo a los cambios en la comunicación, en el desarrollo individual y colectivo.

Sin embargo, el uso inconsciente de la tecnología ha permitido una serie de cambios negativos en los jóvenes, transformando la sociedad actual en una sociedad imitada, carente de identidad cultural, que aleja al sujeto de la realidad y lo transfiere a un campo donde la información es creada, distribuida y manipulada, buscando como fin único persuadir al individuo.

Teniendo claro que las tecnologías de la comunicación y la información (TIC) forman parte del proceso de transculturación en los jóvenes, se aborda este proyecto indagando en investigaciones elaboradas en torno al tema anterior expuesto.

En ese sentido, en la Escuela de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de San Carlos de Guatemala las investigaciones, según su relevancia se han abordado los temas siguientes:

La investigación “Contacto que tienen los habitantes de San Miguel Dueñas con los medios de comunicación” se aborda cómo la tecnología y los medios de comunicación funcionan como instrumento de transculturación en la población de San Miguel Dueñas, Sacatepéquez, conduciendo a la modernización y al cambio de conductas especialmente en los más jóvenes. Tesis. Barrientos, C. (1999)

Ana Vargas en su estudio “El papel que desempeña la televisión nacional (Canal 7) en el proceso de transculturación en el municipio Fray Bartolomé de las casas del Departamento de Alta Verapaz” expone como la televisión crea un proceso de transculturación alterando la cultura aborigen. Tesis, Vargas, A. (2001)

En la investigación “La transculturación a través de los códigos idiomáticos de Internet” se expone las modificaciones que crea Internet con nuevos conceptos en inglés, que luego son incorporados en el habla hispana. Tesis, Sáenz, A. (2006)

Lara, M. (2007) Hace referencia en que la principal tarea de la adolescencia, según Erikson, consiste en enfrentar la crisis de Identidad versus confusión de la Identidad, para convertirse en un adulto único con un sentido coherente del yo y una función valorada en la sociedad.

Un aporte de la Universidad Rafael Landívar se consideró en cuenta a Finkel, M. (2012) Connota la pérdida de actitud crítica aduciendo: En la red se comparte todo, desde los hábitos de salud o los gustos musicales hasta la decisión de votar en política. Las personas llegan al punto de querer lo mismo de quienes forman parte de su red de amigos.

1.3 Justificación

Los procesos de transculturación han contaminado los hábitos en la vida cotidiana, las costumbres, la comunicación han sufrido cambios aparentemente irreversibles.

Los jóvenes estudiantes dejan de lado su identidad al momento en que se sumergen en el mundo cibernético, adoptan realidades e ideas pertenecientes a otros países, simplemente porque de eso se está hablando en internet; su idea principal de la objetividad es lo que han escuchado, leído o visto de otro.

La investigación propone determinar si existe pérdida de identidad cultural en los jóvenes con el uso de la tecnología en sus hábitos de comunicación durante los procesos de transculturación, porque ello contribuye a identificar la presencia de riesgos y evitar que el uso desmedido de la tecnología y los procesos de transculturación se vuelvan una amenaza que acabe con la identidad cultural en la sociedad joven.

1.4 Planteamiento del problema

La globalización y la tecnología son fenómenos que avanzan a grandes pasos penetrando en las sociedades jóvenes del tercer mundo, subdesarrolladas o en vías de desarrollo, manifestando consecuencias en la cultura, los hábitos de comportamiento, la educación y las relaciones sociales.

La tecnología de punta ha aportado avances trascendentales en la forma de interacción social y comunicación, siendo este último, paradójicamente, instrumento esencial en el proceso de la comunicación social; por ser parte de un mundo con puertas abiertas a la información consecuentemente da paso a la transculturación y la creación de un nuevo estilo de vida.

Guatemala pertenece al grupo de países del tercer mundo, erróneamente calificado de país en vías de desarrollo, territorio vulnerable a imitar el estilo de vida de países modelos en avance y adelanto. El uso exagerado de las nuevas tecnologías en los jóvenes guatemaltecos ha modificado su conducta, cambiando el comportamiento ante una realidad social que es más imprescindible al contexto creado por la tecnología actual en los medios de comunicación.

Los sistemas inteligentes (Televisores inteligentes, teléfonos inteligentes, Computadoras, Internet y otros) que hoy en día forman parte indispensable de los jóvenes guatemaltecos han creado una dependencia, logrando que el individuo se aísle completamente en la tecnología y olvide el mundo real.

Los jóvenes se centran así en lo que acontece en el ciberespacio, considerándolo parte de su naturaleza, perdiendo su identidad dentro de la sociedad y el pensamiento colectivo, el de la comunidad.

En la actualidad, tanto adultos como adolescentes hacen uso diario de la tecnología. Sin embargo, este último es el grupo más propenso a la contaminación porque pertenece a la era de la “civilización tecnológica”. Jonas, (1995, web). Civilización tecnológica es un término utilizado por Jonas para evidenciar que el incremento de saber y poder que la ciencia y la tecnología han marcado con condiciones que peligran la vida) El uso desmedido de la tecnología funciona como ruidos en el proceso de comunicación, educación y conocimiento; el cambio es denotado en la dificultad que representa la inserción de estos jóvenes a la sociedad como individuos útiles, con identidad cultural que les permita valerse, evolucionar en la realidad social y aportar cambios significativos y positivos al desarrollo.

Frente a este contexto surge la interrogante: **¿Existe pérdida de identidad cultural en los jóvenes?** Desde este punto se centra la investigación.

1.5 Delimitación de la Investigación

Guatemala posee dos realidades, el campo y la ciudad, lo urbano y lo rural; también lo acompaña la pobreza en la gran mayoría y la riqueza en unos pocos, y la clase media entre los dos. Obviamente, no se puede dejar de lado, que los cambios que producen las consecuencias de la transculturación son efectivos en los centros urbanos y suburbanos precisamente por los efectos del subdesarrollo del país. En ese contexto abunda la problemática social de todo tipo y esto incide sobremanera en la juventud, que aletargada por la nube cibernética encuentra un ‘dominio’ donde puede hacer lo que se le antoja, aunque sea en forma virtual. Por esto, espacialmente, se escogió un centro suburbano, como punto nodal de la investigación.

1.5.1 Delimitación Espacial

En el Municipio de Zacapa, Departamento de Zacapa, el Centro Educativo Privado Liceo Cristiano Zacapaneco que imparte la carrera de Perito Contador con jóvenes alumnos de 17 a 18 años de edad.

1.5.2 Delimitación Temporal

Esta investigación se concreta en estudiar el comportamiento de los jóvenes estudiantes en su último año de diversificado antes mencionados. No así a otros colegios e institutos que existan en el municipio de Zacapa, Zacapa.

La cúspide temporal de la investigación se llevó a cabo en los meses Junio a Julio del año 2016. Es necesario, sobre todo, hacer énfasis de los cambios de la juventud o adolescencia en el período de tiempo específico de la Carrera.

Capítulo II

2 Marco Teórico

2.1 Globalización

A pesar de que la palabra globalización figure varias veces en la vida cotidiana de cada ser humano, no existe un claro criterio de lo que significa, pero bien, globalización proviene de la palabra global que se asimila automáticamente como tomar en conjunto, haciendo referencia que algo lo abarca todo. En otro orden de ideas, tomando en cuenta lo anterior, es una generalización cimentada principalmente por los medios masivos de comunicación, influenciando aspectos socio-culturales, políticos y económicos.

Para el autor Ulrich (2008, p. 56). Globalización significa “la perceptible pérdida de fronteras del quehacer cotidiano en las distintas dimensiones de la economía, la información, la ecología, la técnica, los conflictos transculturales y la sociedad civil, y, relacionada básicamente con esto, una cosa que al mismo tiempo familiar e inasible – difícilmente captable-, que modifica a todas luces con perceptible violencia la vida cotidiana y que fuerza a todos a adaptarse y a responder”.

Como se describió anteriormente, todos y todo habla de globalización, se encuentra en la mayoría de escritos informativos y noticiosos, se asocia naturalmente cada cambio dentro de la sociedad con este fenómeno, no obstante, esto no es algo nuevo, que sucediera de forma repentina. La globalización sigue siendo el mismo proceso de intercambios, que años anteriores, con la única diferencia que ahora fluye con mayor rapidez y se ha vuelto más profunda gracias a los avances en el desarrollo tecnológico, razón por la cual las sociedades y el pensamiento individual han cambiado.

Para poder entender en que induce el cambio la globalización, se parte definiéndose en palabras simples;(Perspectivas TV. (2010, web). Según Noam Chomsky “el termino globalización usado neutralmente significa integración internacional” Al definirse como una “integración internacional” no puede ser ignorada, cada individuo es parte de ello, al globalizar la sociedad no solo se queda en una concepción económica o política, sino que ha ido mucho más lejos, se ha convertido en una serie de pasos tecnológicos, educacionales, sociales, culturales y de comunicación e información.

Gracias a ello, estrictamente todo lo intangible y todos los seres humanos se encuentran enlazados hoy en día, dando lugar a la transculturación.

2.1.1 La Aldea Global

Aldea global es un término acuñado por el sociólogo Marshall McLuhan para “describir la interconexión humana a escala global generada por los medios electrónicos de comunicación”. McLuhan. (2015, web)

Esteinou en Revista Electrónica Razón y Palabra. (2010 web) aclara lo antes expresado sobre cultura y comunicación en la Aldea Global explicando que McLuhan y su corriente “nos permite acercarnos a entender que con la evolución material de los medios de comunicación y de las nuevas tecnologías de información, después de 40,000 años de existencia, la humanidad ha entrado en otra etapa evolutiva, donde los sistemas informativos se han convertido en una nueva neocorteza cerebral colectiva que mueve al planeta”

Además, escribe que “La ampliación de los sentidos del hombre se han logrado vía los medios de comunicación, para crear la aldea global, no sólo han dado origen a una prolongación de la sensibilidad humana, sino sobre todo a una prolongación de las

instituciones sociales y del poder produciendo al estratégico Estado Ampliado”. Esteinou (2010, web)

Los nuevos avances en la tecnología han reducido la distancia y aproximan al mundo entero permitiendo conocer qué transcurre en tiempo real, dándole mayor beneficio a los medios de comunicación, convirtiendo la información en un nivel fusionado por varias corrientes del pensamiento y la identidad individual se ve afectada.

La aldea global es el progreso del modo en que se vive en las nuevas generaciones, la forma de comunicación cambia constantemente, un gran ejemplo son las redes sociales; han creado sociedades, donde no están permitidas las fronteras. Convirtiéndose por preferencia en una de las principales bases de las relaciones sociales jóvenes.

Aunque forma de relacionarse ha sido gradual, desde varios inventos atrás, en el último siglo se ha aumentado la velocidad en la que suceden estas evoluciones, hipnotizando al exceso de que la sociedad actual no tiene noción de lo que representan estos cambios o cuando sucedieron, simplemente se han adaptado a ellos, importando poco los grandes problemas que representa, uno de ellos es la desinformación que se practica en la aldea global.

2.1.2 Desinformación

Para lograr un alcance eficaz se partirá definiendo qué es desinformación. Para Romero. (2012 p. 52). “El concepto desinformación, usado a menudo tanto en los medios de comunicación como en las ciencias sociales es notoriamente vago y raramente explicado. Su uso diario, incluso conlleva a un juicio ético-demostrativo negativo, y típicamente se refiere a ideas falseadas, tergiversadas o manipuladas por aquellos que tienen acceso al podio discursivo social”

Desinformar en palabras claras es ocultar o transmitir una información errónea de manera intencionada, con el fin de manipular al receptor.

Si bien la llamada aldea global constituye uno de los avances más evidentes dentro de las sociedades tecnológicas, convirtiéndose en la forma más habitual de relacionarse y compartir información, no todo es real. Puede que induzca a la desinformación o a la manipulación del pensamiento, tal y como lo hace la publicidad, volviendo al usuario víctima de las nuevas técnicas de socializar.

Parafraseando a Romero (2012. P.52) quien profundiza que la percepción negativa de la desinformación proviene de su nexo con actividades que sí necesiten un actual volitivo e inequívoco, es decir que no se admita duda, es entonces una alteración de las realidades a través de la información que involucra premeditación para conseguir un fin determinado, como la manipulación informativa cuyo propósito es alterar la naturaleza informativa de cualquier cuestión con el fin de modificar el proceso de creación de realidades perceptivas y por ende, ideologías, comportamientos, actitudes y marcos referenciales, tanto en la memoria de corto plazo como en la episódica, manipular para alcanzar un objetivo planeado.

En una era donde enviar y recibir información se ha vuelto tan fácil, la desinformación es la principal herramienta de la manipulación, logrando incluso volverla viral y que esta llegue hasta quienes no poseen acceso a la tecnología por medio de comentarios cara a cara, donde el receptor se ha vuelto en emisor.

La desinformación no es solo difundir información distorsionada, sino también omitir, sesgar o saturar de información, con el fin único de manipular y lograr un objetivo.

Romero (2012 p. 52). “Busca escudriñar la relación sujeto-mensaje a través de los medios desde una perspectiva social e individual, apelando al comportamiento de las

relaciones de poder económico, político, eclesiástico, académico y social con respecto a la construcción de una realidad socializada. Searle, (1997). Que no está vinculada a los intereses del colectivo, sino moldeada con el fin de mantener el control y de constreñir al individuo a su propio autoconocimiento e identidad. Foucault, (1997)”

Existe, entonces, un control que genera la desinformación sobre el receptor por parte de los medios de comunicación (emisor), con el fin de influir en sus decisiones o actos.

Romero (2012 p. 54). “La mayoría de los medios de comunicación se constituyen en su forma jurídica como sociedades mercantiles, cuyo propósito es obtener ganancias monetarias a partir de unos productos llamados información”.

De este proceder nace la nota amarillista, la desinformación, la manipulación, la persuasión y también surge un sentido acrítico sobre el entorno social real por parte del receptor. Los medios de comunicación viven en una competencia continúa dándole mayor importancia entonces a un sentido psicológico que consiga ganar la atención del lector.

Se ha destacado ya anteriormente que gracias a la globalización y a la tecnología la información viaja de manera rápida, cambia segundo a segundo, atascando al individuo de información, logrando que ni el mismo ser humano comprenda su realidad, necesitando de manera natural condicionar un ambiente donde los medios de comunicación influyen y condicionan el pensamiento propio para comprender lo que sucede y lo que no. El peligro reside en que muchas veces lo mostrado solo es una parte de la verdad o acomodada para lograr influir en la opinión pública.

Romero (2012, p. 55) parafrasea a Fernández Ramírez, (2011) quien aporta que “uno de los instrumentos más vitales para combatir la desinformación y la manipulación informativa es crear en la sociedad un sentido crítico-analítico sobre la “realidad social” y

la “realidad mediática”, en el claro entendido que toda la decisión individual es social por naturaleza y que el efecto de lo individual sólo trasciende en el plano social.”

Romero (2012, p. 55) toma en cuenta a Zubero, (1996) quien expone “la sociedad tiene primeramente que preguntarse con respecto a la creencia sobre nosotros mismos, por muy preciadas que nos resulte, ¿debemos juzgar a la razón? ¿Son las cosas de verdad como las percibimos? Hay que advertir una tendencia que esté firmemente incorporada a nuestras estructuras del pensamiento y es poder separar la imagen mediática de la imagen real de las cosas. Se debe acabar con todo rastro de ignorancia, partiendo desde el punto de dejar de ser un receptor pasivo, prestarle mayor atención a la memoria de largo plazo; constituida principalmente por experiencia, ideologías, cultura, valores, moral y conocimientos, acabar con la memoria de corto plazo, que principalmente la componen noticias con titulares o imágenes llamativas formando un ruido psicológico.

Al denotar que los jóvenes dependen de la tecnología, los medios de comunicación tradicionales han evolucionado en conjunto, adaptándose a los nuevos métodos, con el fin de llegar a este grupo no solo para informarle. Si bien se ha indicado que el fin de la comunicación siempre será persuadir, entonces la persuasión y manipulación también forman parte de los propósitos de estos medios de comunicación, luchando por encajar en la actualidad. La desinformación es una de las maneras poco éticas, pero más utilizadas para lograr estos fines.

2.1.3 Transculturación

¿Qué es la transculturación? En palabras directas es cuando una cultura sustituye parcial o completamente a otra, para encontrar una idea clara de lo que esto significa ejemplificamos un marco real; en casi todas las partes o ciudades existe un “Barrio Chino” la decoración, la

comida, la vestimenta y algunos objetos en venta son propios de esta cultura, sin importar si se encuentran en Nueva York o Guatemala, el contexto es otro fascinando a espectadores quienes regresan por más. Pudo darse por motivos de migración o simplemente por adoptar un tipo de negocio, donde incurre también intercambios económicos y culturales.

En términos más estructurados, según el Diccionario de la Real Lengua Española. (www.rae.es). Indica que es la “recepción o grupo social de formas de cultura procedentes de otro, que sustituyen de un modo más o menos completo a las propias.

Este cambio sucede generalmente de culturas más desarrolladas a las menos desarrolladas, muchas veces no solo adoptando nuevas costumbres, también cambiando por completo la raíz; sus ideas y formas de actitud. Este fenómeno sucedía principalmente por la colonización y la migración.

En pleno siglo XXI gracias al poder de la globalización y al sorprendente impacto de la tecnología, la transculturación cada vez es más común y su transición sucede de una forma muy natural. Cabe mencionar que la globalización y la transculturación son inseparables, como causa y efecto.

2.1.3.1 Transculturación en los adolescentes

Transculturación es un término que no muchos jóvenes conocen, pero que contribuyen a ello significativamente, con ideologías diferentes a las expresadas en el modo de vida de los adultos dentro de la sociedad. Transformando y dejando para la historia los comportamientos antiguos, como explica Ortiz (1973, web) la transculturación sucede con fases de la transición de una cultura, perdiendo los antecedentes culturales previos.

En la sociedad actual, los adolescentes han ido transformando la forma de vida tradicional, las fases de los cambios se dan mediante cómo interactúan. En la generación de

la tecnología esto ha evolucionado, cambiando el contexto y medio en el que se relacionan, comunican, estudian y se divierten. Por lo cual su conocimiento se amplía más allá del círculo familiar o natal, se abren fronteras al mundo entero, y adoptar o imitar estilos de vida se hace más sencillo y natural.

Parafraseando al autor Pierre Bourdieu (1990) quien indica que ser joven se encuentra en la definición de las prácticas sociales en un espacio y tiempo determinado, como se comportan en sociedad es lo que lo define y sumergido en el mundo tecnológico mecanizado el joven representa ahora rasgos globalizados, esta es la razón de la importancia de la juventud en la actualidad.

Continuando con el autor, quien asegura que el joven nunca ha sido tomado en cuenta en la historia y poca ha sido su importancia en ella, pero en el siglo XX y XXI su visión se ha vuelto todo un suceso cultural, que ha ganado el interés por los cambios que este ha brindado a la sociedad. La convivencia entre jóvenes es ahora industrializada, siendo modificada, por su efecto la sociedad también.

No serán los mismos jóvenes de una generación a otra, o por el contrario, no son los mismos jóvenes aunque sean contemporáneos si su condición espacial es diferente, la prueba de todo lo anterior es simple, salir y observar el comportamiento de personas de distinta edad es suficiente, los adultos suelen socializar cara a cara, los jóvenes en su contrario, aunque se encuentren acompañados interactúan de forma indirecta, hacen más uso de la tecnología, volviendo este su condición espacial, a diferencia de los más grandes y de adultos.

Al momento de ingresar a este medio se pueden compartir creencias y costumbres, comportamientos, gustos, por su propia condición y por la homogeneización que propone la globalización, el joven ahora es parte de un espacio que le propone conocer y sumergirse en

la conducta de todo el mundo, los jóvenes son definidos por otros de su mismo rango de edad, poco importa su localidad porque se encuentran también en el mundo virtual.

Explicado lo anterior se cae en el hecho de que la juventud es un factor principal de la transculturación en la sociedad, Valle (2010, p. 82) explica que los procesos de transculturación son considerados como resultado de la evolución civilizatoria y sociológicos, avance que los jóvenes han creado, como se explicaba anteriormente la forma de socializar ha cambiado, Lo que crea vínculo entre culturas; forma cooperativa entre culturas; combinación de diversas culturas; y la creación de una cultura con una nueva identidad inclusiva.

Dejar de lado la cultura natal puede funcionar como barrera para los adolescentes, imitar estilos de vida ajenos a al contexto real que este vive, puede perjudicar la forma de aprendizaje y la identidad, por lo tanto la vida en sociedad puede verse afectada y la creación de nuevas culturas urbanas cada vez es más oriundo y para el joven es difícil distinguirse entre tanta imitación.

2.2 Determinismo Tecnológico

Como se ha mencionado anteriormente y como se seguirá exponiendo, la tecnología llegó para quedarse, seguir evolucionando y continuar en el desarrollo humano psicológico y social.

Marshall McLuhan mantenía la idea que los medios tecnológicos construyen el pensamiento de las personas, sus sentimientos, actos, y el comportamiento de cada individuo dentro de la sociedad incluso cuando operen colectivamente.

Para llegar al inicio de como los medios persuaden hasta cambiar la mente humana Gordon y Willmarth (1998) en su investigación citan a McLuhan “somos lo que vemos” y

“formamos nuestras herramientas y luego éstas nos forman” convirtiéndose en una parte más del cuerpo, mente y ser. Continuando con McLuhan quien creía no se debe definir al mensaje nada más como contenido o información, sino también aceptando el poder que posee para cambiar el recorrido y funcionamiento de las relaciones y actividades sociales, entonces el mensaje es también el cambio que provoca en la sociedad y en la cultura.

En la actualidad se observa como los medios han logrado cambiar la forma en la que sociedades completas viven. Por ejemplo; un adolescente promedio prefiere comunicarse y entablar una relación mediante aparatos electrónicos; celulares, computadoras, internet, el cara a cara ya no existe, permitiendo que el joven pase más tiempo en aparatos, porque ya nada le hace falta en otro lugar, lo que propicia a que el individuo se sienta atraído a otros estilos de vida que llegan a él por medio de redes sociales, creando un nuevo entorno.

Pero, ¿Dónde radica el poder de los medios tecnológicos? La respuesta está en los sentidos. La tecnología se añade al humano como un nuevo órgano, y lo persuade mediante sus sentidos. Por ejemplo la publicidad, todo medio tecnológico se encuentra rebalsado de publicidad, y parafraseando Gordon y Willmarth (1998, p.33) la publicidad para McLuhan fue creada para producir efectos, efectos que los sentidos sienten atractivos y necesarios.

Visualiza, por ejemplo, una deliciosa rebanada de pastel, y rápidamente siente la necesidad de probarlo, y no es porque la perciba por la lengua, sino por la vista, que es el sentido más poderoso en los medios tecnológicos, la misma vista hace que se active el sentido del gusto y nos imaginamos el sabor, lo mismo sucede con explícitamente todo; estilos de vida, cultura, religión, moda, diversión, todo es consumismo y persuasión.

Retomando a McLuhan la publicidad no expresa pensamientos privados, sino metas colectivas. Es decir la publicidad, la información todo lo que vemos en internet, es pensado para atraer a grandes masas, para lograr cambiar el pensamiento colectivo y unificarlo.

Cabe mencionar que subrayamos el término publicidad porque de esta también existe cierto determinismo, que al igual que los medios crean la necesidad de un nuevo modelo de vida que queremos obtener.

Es totalmente necesario reconocer el poder que ejerce la tecnología en la vida cotidiana de los adolescentes. Estos ejercen su papel desde organizar vidas hasta entretener. La nueva tecnología les dice que pensar, que sentir, como actuar y que consumir, la tecnología es el nuevo medio, contexto en el cual se desenvuelve el joven y este altera la creación de su identidad.

Parafraseando a Cerrato (2006, web.) subraya sobre como la implantación en la sociedad de la tecnología como parte habitual de la vida está provocando cambios insospechados respecto a los originados en su momento por otras tecnologías, comparando la imprenta y la electrónica. Cambios como nuevas formas de conducta, comportamientos que van desde la forma de vestir hasta la de pensar. Los nuevos sistemas crean nuevos entornos de comunicación, estos a partir de hablar, mensajear y hasta postear ideas en grandes comunidades virtuales, introduciendo así nuevos elementos y nuevas posibilidades en las relaciones interpersonales, tanto en contextos públicos como privados.

Cerrato (2006, web.) cita a Escobar (1991) quien dice que los avances tecnológicos se ocupan de producir y distribuir conocimiento, es decir información, ideas y cultura. Facilitando canales para que las personas se puedan relacionar y crear Aldeas Globales donde la información pueda volverse colectiva. Recalca también como la tecnología y los medios de comunicación aprovechándose del ocio y el tiempo libre, la distancia con el trabajo y las obligaciones han creado una estrecha afinidad entre el usuario y ellos.

Los cambios provocados por el uso de la tecnología son muy grandes y el impacto que causa en la sociedad se refleja en el comportamiento de cada individuo que cada vez es más parecido al entorno irreal que crea internet.

Montagu, Pimentel y Martin (2005 p. 39) escriben sobre la cultura digital aduciendo que “Vivimos superconectados, teléfonos fijos en casa y la oficina, celular, Messenger, GPS en los vehículos, sistemas de reconocimiento a distancia, chips de reconocimiento satelital y contestadores automáticos. No nos podemos escapar de los satélites que nos rodean, nos mapean y nos circundan”.

El ciudadano actual no puede despegarse de la tecnología, utiliza Internet como herramienta principal para informarse y comunicarse, no puede vivir sin pertenecer a la nueva era, a la modernización y mutar cada vez que esta cambie. Ha hecho de la tecnología su felicidad, se ha vuelto imprescindible, controlando sus rutinas y su comportamiento social. Tanto que parece que los jóvenes hubiesen nacido con aparatos tecnológicos, antenas wifi y buscadores google añadidos a su cuerpo y mente.

Herrero (2011 p. 60) subraya sobre el uso de la tecnología explicando: “No somos nosotros los que hacemos funcionar a las máquinas, si no ellas las que nos hacen funcionar a nosotros. Nos levanta de la cama un reloj; nos devuelve a casa un metro; nos relacionamos a través de teléfonos móviles, agendas electrónicas y ordenadores que nos mantienen tecnológicamente cercanos, aunque efectivamente distanciados. Ya no se habla se chatea. A falta de contacto personal, el sexo ha sido remplazado por líneas calientes, cibercontactos y consoladores.

Pero cuanto más estrechamos los lazos con la tecnología más se debilitan los que nos unen a nuestros semejantes. Sólo a ella nos confiamos. Uno puede divorciarse de su esposa pero no del coche, y antes dejará de ver a su hijo que la televisión”.

Uno de los ejemplos más claros de lo antes proyectado es el teléfono inteligente; que sin ponerlo en duda ha revolucionado totalmente la comunicación y el proceso de aprendizaje, combinando diferentes componentes en uno solo. Internet y las redes sociales son uno de los principales avances en estos dispositivos. El usuario puede elegir en una infinidad de aplicaciones que le ayudan a desarrollarse en cualquier ámbito, puede comunicarse y mantenerse informado de lo que acontece en cualquier parte del mundo en tiempo real.

“Superconectados” hace referencia entonces a la necesidad de vivir diariamente a punta de la tecnología, realizarlo estrictamente todo (aunque no fuese necesario) utilizando las nuevas técnicas; desde informarse hasta comunicarse. Cambiando y unificando un pensamiento universal. Todo esto interviene en la toma de decisiones y moldea una nueva forma del pensamiento individual.

2.2.1 Tecnología de Punta

La actual sociedad es una sociedad consumista y para Cerrato (2006, web.) las novedades tecnológicas son las preferidas por las personas, afirmando que el consumo genera identidad y por lo tanto, la identidad se convierte en un producto, lo que usas o llevas dicta quien eres. La popularidad y la personalidad son altamente confundidas entre adolescentes construyendo una falsa realidad de lo que son. Los jóvenes son considerados importantes para que la herencia cultural prevalezca, pero al ser también considerado la mayor población consumista, ellos construyen o modifican su identidad en el marco de las nuevas exigencias que impone la convivencia en las nuevas tecnologías. Dejando de lado el patrimonio que le fue heredado.

Se ha decidido exponer brevemente la importancia de los que se consideran los medios tecnológicos más utilizados por adolescentes.

La *televisión* es un medio de comunicación que transmite hechos y deseos. Agrupa nuestra realidad y nuestra irrealidad, información verídica y alterada, la política, la vida en sociedad, y por supuesto nuestros apetitos; lo que queremos ser u obtener, publicidad, vidas perfectas, dinero, fiestas, alcohol, sexo, violencia todo esto en la programación de la magia de la televisión.

Brito (2015, web.) Escribe la importancia de la televisión en las sociedades actuales, como consumo mediático (medio de comunicación) y también como una máquina de contemplación que irrumpe en un lugar central en los hogares. Al parecer existen personas que no pueden perderse su programa televisivo favorito o no pueden desaprovechar toda la programación habitual, la contemplan hasta en sus anuncios publicitarios, le han dado mayor jerarquía que a algunos miembros de la familia.

La televisión es uno de los medios masivos más penetrantes en la sociedad, Brito (2015) asegura que no existe espacio urbano donde no se encuentre un televisor, y es que en cada paso de las grandes avenidas, los restaurantes, los bancos, los centros comerciales todo y todos tienen uno. En algunos espacios la televisión no funciona simplemente como distractor, sino para persuadir, mostrando realidad o alterando información como bien le convenga.

Bourdieu (1997, p.97) explica como la televisión puede, ocultar mostrando. Es decir transgiversar la información, mostrando algo indeterminado al televidente, muestra algo distinto de lo que debería mostrar, hace que pase inadvertido o que parezca insignificante, lo elabora de tal modo que toma un sentido que no corresponde en absoluto a la realidad.

La televisión tiene el poder de darle mayor importancia a ciertos temas como ocultar otros, logrando cambiar el pensamiento de la persona.

Pierre también habla de cómo logra la televisión cambiar el pensamiento de grandes masas y explica el término “ideas preconcebidas” remarcando que estas poseen la virtud de que todo mundo puede recibirlas y además inmediatamente por su simplicidad, señala que funcionan primero desbaratando las ideas preconcebidas y luego tiene que demostrar las propias. Por ejemplo en las series que la mayoría de adolescentes ve, se desarrolla un estilo de vida seductor, totalmente ajeno a la realidad, pero que el joven desea imitar, reproduciendo su forma de vestir, hablar, actuar, hasta tratar de adoptar otra personalidad.

Todo esto es meditado, pensado y planeado por la televisión para que el adolescente se sienta identificado y tener el mayor número de televidentes, por lo tanto luego juega el papel principal la publicidad y sugestionar las mentes logrando crear la necesidad de tener el producto.

Todos los medios de comunicación son considerados clave en la transculturación pero la televisión sigue acuñado el título de gran ganador, como referente de la sociedad.

De forma sencilla y clara ***Computador*** según Lugo (año desconocido, web.) es una máquina electrónica controlada 100% por el ser humano, Al unir más de una instrucción en forma lógica y coherente, se crea un programa. Mediante el uso de estos, la computadora no es útil si no tiene un programa que le indique lo que tiene que hacer y un usuario que la dirija.

Las computadoras han sido modificadas con el pasar de los años su desarrollo actual se basa en el consumismo de la sociedad y mercadeo. Toda computadora tiene un Software y Hardware que constituyen su funcionamiento, sin embargo una computadora necesita del uso de un usuario que le dé instrucciones de como funcionar.

La computadora es una máquina inteligente anteriormente utilizadas por las grandes potencias, capaz de descifrar códigos. Pese a esto el uso que los adolescentes les dan a las computadoras radica mayormente a navegar en internet e interactuar con su grupo de amigos.

La computadora entre los adolescentes perdió popularidad al integrar todas sus funciones en los teléfonos celulares.

Comentando a Cerrato (2006, web.) El *teléfono móvil* ha sido una de las tecnologías mejor aceptadas por el sector de la población juvenil expandiendo su uso y disposición a unas velocidades jamás imaginadas, hoy por hoy es normal ver a la mayoría de los adolescentes hipnotizados por un teléfono celular, siendo este mediador para establecer nuevas relaciones sociales y para permanecer continuamente en contacto con su círculo social, mantenerse informado e informar a los demás sobre ideas propias o gustos, el teléfono se vuelve la compañía más frecuente que el joven posee, incluso que personas físicas.

Volviendo al pasado, cuando el teléfono celular solo era un instrumento para recibir y llamar poco sería tan dominador en la juventud. En la actualidad que este encierra entre sus funciones la más importante; el internet móvil, que con ella trae una infinidad de aplicaciones, redes sociales, medios de chat, juegos, se ha vuelto el instrumento tecnológico favorito de este grupo.

Respecto a lo anterior, Contreras (año desconocido, web.) escribe que con el desarrollo de Internet la telefonía móvil inició un camino sin retorno a superar la capacidad de la imaginación de los usuarios, logrando que en un pequeño aparato existiera una computadora y todas sus funciones, a una gran velocidad y facilidad. Glosando a Contreras, Un pequeño aparato con gran capacidad que centraliza todos los servicios de varios

dispositivos que aparte de controlar la comunicación es capaz de estar conectado con miles de usuarios en el mundo.

2.2.2 Internet la Cibercarretera

Se puede considerar a la Internet como uno de los más trascendentales cambios en la vida social, es el gran avance en la tecnología e información que ha revolucionado sociedades completas, siendo el conjunto no solo de aparatos tecnológicos, sino también de información y personas que interactúan a nivel global.

En el libro la biblia de la computación e internet (2012 p. 215) describe que internet “es la gran red de redes que interconectan a millones de computadoras, dispositivos móviles y otros equipos alrededor del mundo y es para nosotros tan importante como necesario en el desarrollo de nuestras actividades, sin ella retornaremos 50 años atrás, pues casi todas las comunicaciones están desarrolladas sobre ella así como también el acceso a la información, gestiones económicas, etc”.

En el canal online Temas cotidianos (2014, web.)exponen los inicios de internet explicando que su primer uso fue con objetivos militares. Para enviar y recibir mensajes en códigos, y fines investigativos. Posteriormente, las universidades y las industrias tomaron contacto con la red y fueron poco a poco cobrando protagonismo en su utilización.

Actualmente Internet es un fenómeno social y económico por su gran extensión y su acceso irrestricto que permite organizarse, comunicarse y socializar, siendo el mayor conjunto de información y personas que interactúan a un nivel global. Sin internet poco valor tendría la construcción de máquinas u objetos que las personas usan en el diario vivir, como celulares, televisiones, medios de transporte, y otros.

De la misma manera en que funciona la publicidad, Internet persuade y crea una realidad colectiva; El cibernauta no sabe que está siendo evaluado, e incluso que participa activamente en experimentos, es por esto que actualmente internet y las redes sociales conocen tanto a cada usuario que los clasifican sugiriendo lecturas, juegos, amigos, páginas de noticias, publicidad de consumo o entretenimiento de una manera atractiva, según los indicadores derivados de cada experimento.

El usuario automáticamente acepta, aunque esto no perteneciera a su clase social, a su país o a anteriormente a sus intereses. El problema radica en que el usuario no se percató que la información no ha sido transferida solo a él, sino, de una forma grupal, al ser enviada de una manera colectiva incluye los gustos de cientos de personas, que poseen algo ridículamente pequeño en común, pero que no coinciden del todo, aunque esta pequeñez ha sido suficiente para captar su atención.

Al momento en que el individuo permite ser sumergido en este nuevo mundo, la tecnología piensa por el usuario y este crea un vínculo estrecho con el objeto tecnológico que lo acompaña todo el día, cada día, interactuando socialmente de una forma indirecta, volviéndolo consumista y que en cierto modo facilita la vida, pero que también puede llegar a cambiar el pensamiento, los valores y sus raíces, siendo imposible no mencionar transculturación en este punto, pues es lo que sucede.

Todo esto se respalda con las palabras de Herrero (2011 p. 61) “La tecnología ha creado un mundo sin memoria ni raíces, en el que la novedad, la moda, la interminable sucesión de cambios y un consumo exacerbado hasta la náusea constituye la perfecta droga del olvido para hacer tabla rasa de la experiencia. Cada día supone borrón y cuenta nueva. Las marcas proporcionan al hombre moderno su identidad. La identidad del hombre del siglo XXI resulta tan frágil e insustancial como la de un best seller. Su vida consiste en hacer cosas

que no le interesan para conseguir un dinero con el que comprar cosas que no necesita. Y es que cuando a los seres humanos no se les permite desarrollar identidades reales, tienen que adquirir identidades publicitarias, prestadas, ficticias, que se consumen tan fugazmente como se crean”.

El uso excesivo del sistema tecnológico no permite crear una reseña de experiencia, una personalidad y perspectiva propia, todo sumerge en el hoy para olvidar mañana, sucediendo en forma habitual y natural, que no permite notar cambio alguno, al contrario crea la sensación de afecto al mundo virtual y tecnológico.

Respecto a esto Herrero (2011, p.75) también escribe “Quien ve lo mismo, termina haciendo lo mismo y pensando lo mismo, demostrando el acierto del aforismo de Marx de que “no se vive como se piensa, si no que se piensa como se vive”

Vaidhynathan (2012, p. 85) acuña el uso informativo de google como “googlización” y de esto dice que “la googlización de todo implica, recopilar, copiar, agregar y clasificar información sobre cada uno de nosotros y nuestras aportaciones a la red. Este proceso explota nuestra enorme necesidad de sintonizar y compartir, así como nuestra notoria aptitud para crear en simún, contribuyendo cada cual, con un poema, una canción, una colcha o una charla.

Así que en realidad no se trata de “ti” se trata de “nosotros”, de la googlización de todos nosotros.

Al tratarse, ya no de algo individual sino de algo colectivo, el cibernauta cada vez imita, comparte y hasta defiende un punto de vista completamente ajeno, simplemente sigue a las masas, a la moda y querer encajar en cierto grupo.

2.3 Juventud y Adolescencia

El ser humano es un ciclo constante de cambios; antes de llegar a su etapa final, el individuo crece, deja de ser un niño, y se convierte en un adolescente, para luego ser un adulto. Cada período es considerado necesario para que el individuo forja su identidad que le permitirá incluirse en la sociedad y diferenciarse dentro de ella.

La adolescencia es uno de los principales cambios por el que un ser humano atraviesa, se partirá en definir qué la niñez finaliza a los 12 años, iniciando automáticamente la juventud, que comprende entre los 13 y 19 años de edad. Ser adolescente para De la Mora (1986, p. 172) significa crecer, ir en aumento, alcanzar la madurez. Es la transición entre ser niño y joven, en donde no solo suceden los cambios físicos, sino también los psicológicos y sociales que son los que ayudarán a concebir la personalidad del individuo.

Grinder (1990, p.17) define adolescencia como un período en que los individuos empiezan a afirmarse como seres humanos distintos entre sí, cada uno puede imponer su individualidad y que está le permita situarse dentro de un grupo de personas, como alguien con características diferentes, pero que a su vez se identifique con ciertos gustos o ideas con otras personas.

El joven en este lapso, encuentra regularmente mayor libertad para vivir y expresarse en el ámbito social e individual; expandiendo su círculo de amistades y con ellos adquiriendo nuevas ideas y gustos. Pero para que todo esto suceda, de la Mora (1986, p38) también expone que el punto de partida es el final de la infancia, que es donde el individuo adquiere suficiente seguridad en sí mismo que le permita socializar y convivir, sin complejos ni timideces. El joven empieza a replantear el porqué de sus actos, a conservar algunos y desechar otros, en relevancia de sus intereses construyendo a partir de esto su propia identidad.

Pero ¿Cómo forma un adolescente su identidad? Para Grinder (1990. p. 172) “la personalidad propia de cada adolescente depende de la trascendencia que tienen para él las personas con quienes trata, de los tipos de comportamiento que se le presentan en sus modelos y de las maneras como asimila las nuevas expectativas y las experiencias anteriores”. Su círculo social y la forma en que convive podrán ayudar o intervenir a forjar su personalidad, muchas veces por tratar de encajar o porque sus preferencias se inclinan más a la nueva ideología construida por su nuevo contexto social a las que le fueron inculcadas dentro de la familia, determinando totalmente su conducta, el joven quiere ser visto como alguien popular, agradable, teniendo en cuenta siempre, las características que prevalecen o prefiere en su grupo de amigos.

A lo anterior de la Mora (1977. p. 173) apunta que “La conducta humana es de naturaleza biosocial, porque sus causas son a la vez biológicas y sociales. El péndulo que cae a plomo sobre la personalidad, si es impulsado hacia un extremo, por una exclusiva preocupación de las causas sociales, retrocederá atraído por la apreciación de las causas biológicas, hasta mantenerse en un equilibrio equidistante entre la herencia (genotipo) y el medio ambiente (fenotipo). La herencia es la materia prima de la personalidad; El medio ambiente es el molde en donde fragua la personalidad. La herencia es fundamental pero el medio es definitivo.

Hacer énfasis en que “el medio es definitivo” se debe mencionar que en pleno siglo XXI, el medio del joven actual ha cambiado, este que ahora es virtual y tecnológico en su mayoría cambia radicalmente la forma de socializar, por lo que también los avances tecnológicos aportan en gran medida a la construcción de la personalidad.

Los mundos creados por adultos difieren totalmente del mundo de los adolescentes, estos que en su niñez la personalidad era elaborada mayormente por la familia y la escuela,

ahora es construida por la socialización que se da mediante la tecnología. Socializar entre adolescentes sin importar su medio o contexto, es establecer la identidad que les acompañara por el resto de sus vidas.

2.3.1 Influencia de la Tecnología

Los adolescentes del siglo XXI son la llamada generación tecnológica, ellos nacieron en el auge de la ciencia y crecieron junto con ella, provocando cambios de gran escala y muy profundos; que han revolucionado el modo de vida en sociedad. Los adolescentes han cambiado la forma de socializar, la que antes era de contacto cara a cara, ahora es sustituida por el contacto virtual.

Las realidades de la tecnología, especialmente en el uso de los jóvenes, no radican absolutamente todas en aspectos positivos, Bustamante (1993 p.73) subraya el hecho de la pérdida de identidad: “De acuerdo al análisis de Davenport en “The One Culture”; Hoy en día existe una reacción negativa, un sentimiento compartido de que la tecnología se mueve rápidamente, tanto que está barriendo en su camino una parte importante de nuestra herencia – la emoción y el espíritu creativo”.

Para una sociedad joven que depende completamente del uso de la tecnología y que a medida que esta avanza hace menos uso del pensamiento individual, tiende a mecanizar todo el diario vivir. Bustamante (1993, p. 115) también compara los avances tecnológicos con una máquina, que funciona como tal, dirigiendo robóticamente el pensamiento humano asegurando que la tecnología moderna es un ejemplo paradigmático de un desarrollo monotécnico. Comienza con organización social rígida que pretende imponer un concepto de objetividad y racionalidad ajenas al hombre, eliminando hasta donde sea posible el

factor irracional humano, con el ánimo de impregnar de perfección y regularidad mecánicas a todas las actividades humanas.

El problema de que todo esto funcione como una máquina, es la pérdida de identidad propia. Ya que esta crea su propia metáfora e ideología y la asigna de una forma oriunda al individuo, permitiendo dirija sus rutinas físicas, mentales o emocionales.

Esto podría ser para algunos un avance y el camino al desarrollo humano y social, sin embargo al momento que la tecnología impone una manera de pensar y sentir ajenas al hombre y su historia, funcionará únicamente como obstáculo para construir una sociedad. El Joven adopta conductas que no pertenecen a su entorno social, dificultando la utilidad ante su realidad. Una realidad que implica un uso de la razón y la identidad individual para discernir en las elecciones de su vida.

Bustamante (1993, p.116) ejemplifica lo antes mencionado afirmando que la fabricación de herramientas y artefactos no ha sido quien dirija el desarrollo y progreso humano, al contrario de otros logros, como la creación de símbolos que representan un lenguaje verbal o numérico, fueron mucho más importantes y trascendentales como verdadera referencia en su evolución.

El uso de la tecnología actual radica únicamente en su mayor uso por el mercado joven, en ocio, distracción y para adoptar modas o estilos de vida.

Los adolescentes se han acomodado a la tecnología volviéndola una nueva cultura. Una cultura inseparable del individuo, y no es para más, hoy en día es parte no solo del aspecto social y recreativo, si no, también, del laboral y educativo.

Simplemente observar basta para darse cuenta de los cambios que ha sufrido la sociedad, en la forma de vivir de cada individuo, sus ideologías, creencias, modas y otras.

Para lograr la aceptación de esta corriente, se debe primero dejar en claro que la tecnología ha sido un logro en las sociedades actuales, pero que su uso desmedido o su dependencia han repercutido en la pérdida de la identidad y el desarrollo de la identidad en los adolescentes.

Como se recalcó anteriormente; la creación del lenguaje fue el camino en la evolución del humano, que por el contrario los nuevos métodos solo sedentarizan la mente humana. Un ejemplo claro y sencillo de la pérdida de identidad y las puertas abiertas a la transculturación es que el lenguaje mayor utilizado en Internet es el idioma Inglés, lo que permite que los jóvenes adopten modismos en el lenguaje oriundo, tales como “ok, bye, hello” y muchos más.

Echeburúa y Requesens (2012 p. 148) “Entre los menores, especialmente en los más pequeños, hay un consumo abusivo en las nuevas tecnologías. Los niños pasan cada vez más tiempo frente a la televisión, el ordenador o las videoconsolas, llegando a estar cerca de cinco horas diarias frente a una pantalla. La televisión y el resto de artilugios electrónicos quitan tiempo para otras actividades imprescindibles para el desarrollo físico, intelectual y social del niño, como son jugar, explorar o interactuar con otros. A partir de los trece años se amplía hasta tres horas diarias el tiempo de exposición a Internet, televisión, móvil y consolas que deberá producirse siempre bajo supervisión. Además, más allá de los límites de edad, se recomienda que sólo permitan los juegos on-line a los niños que muestren una adecuada madurez”

El adolescente vive conectado a la tecnología la mayor parte del día, despierta y automáticamente revisa su celular, incluso sin levantarse de la cama. Donde se entera de lo que sucedió mientras dormía, de los nuevos videos musicales, las modas más innovadoras, las inconformidades y gustos de su círculo social y los atentados terroristas de la otra parte

del mundo, sin ponerle mayor importancia a su realidad o contexto. Todo esto gracias a las redes sociales.

2.3.1.1 Las Redes Sociales

Las redes sociales se han convertido en la nueva forma de interactuar entre las personas. Para Echeburúa y Requesens (2012 p. 22) el objetivo de las redes sociales “es crear un espacio en que las personas registradas puedan comunicarse, compartir opiniones, emociones o experiencias y, en suma, interactuar. Las redes sociales son espacios virtuales creados para las relaciones interpersonales, pero habitualmente operan como medios para articular relaciones reales, o al menos se orientan con esa expectativa”.

Las redes sociales son la mayor fuerza de comunicación del actual siglo. Para los jóvenes es fundamental para su convivir social, hacerse notar, hacer amigos, enamorarse, conocer de eventos y lugares de moda, compartir sus fotografías y videos. Las redes sociales en los adolescentes es existir.

No se puede negar que, en el avance tecnológico, tanto adultos como jóvenes son participes, no obstante, las redes sociales suelen ser más atractivas a los jóvenes, pero ¿Por qué las nuevas generaciones prefieren comunicarse y socializar a través de redes sociales? Echeburúa y Requesens (2012, p. 23) mencionan que la relación entre las personas en los chats es fluida y genera menor ansiedad que en la vida real, lo que facilita la superación de la vergüenza, la timidez o el miedo al ridículo. La popularidad es lo más importante entre los adolescentes, las redes sociales facilitan el proceso de convertirse en uno, agrupando todo lo necesario, amigos, humor y admiración. El usuario cada vez busca conocer más personas y tener más amigos

El hecho de publicar fotos en su perfil on-line o compartirlas con sus amistades habituales es una actividad de socialización que contribuye a la formación de la identidad de los adolescentes. Mostrarse a sus amigos con auto-fotografías, fiestas, o lugares que visita suele ser motivo de admiración entre ellos.

Además les permite enlazar todo lo que les atrae, todo lo que se considera tendencia, moda o cultura pop, conjuntamente con los intereses de su grupo social.

Otras veces las redes sociales sirven como escudo ante la sociedad, una forma de esconderse y crear otro ambiente, alejado completamente de la realidad. Suele servir como un medio de desahogo para poder expresar cualquier idea, sin ser criticado directamente o cara-cara, generando un uso desmedido y una adicción que para Echeburúa y Requesens (2012, p. 32) se da porque en algunos casos hay ciertas características de personalidad o estados emocionales que aumentan la vulnerabilidad psicológica a las adicciones: la impulsividad; la disforia; y la búsqueda exagerada de emociones fuertes, que se traduce en el deseo de mostrar una transgresión de las normas, es decir, de acceder a informaciones ocultas o de llevar a cabo en la Red actividades explícitamente prohibidas.

Hay veces, sin embargo, que en la adicción subyace un problema de personalidad – timidez excesiva, baja autoestima o rechazo de la imagen corporal, por ejemplo- o un estilo de afrontamiento inadecuado ante las dificultades cotidianas”.

Echeburúa y Requesens (2012 p. 85) “El aislamiento social o las relaciones con un grupo de personas que abusan de las nuevas tecnologías pueden incitar al adolescente a engancharse a Internet o a las redes sociales. Esta tendencia a dejarse influir por el entorno o a compensar en el mundo virtual las carencias del mundo real se intensifica cuando el entorno familiar está poco cohesionado y no consigue modular los impulsos de adolescente. En resumen, un sujeto con una personalidad vulnerable, con una cohesión familiar débil y

con unas relaciones sociales pobres corre el riesgo de hacerse adicto si cuenta con un hábito de recompensas inmediatas, tiene el objeto de la adicción a mano, se siente presionado por el grupo y está sometido a circunstancias de estrés. (Fracaso escolar, frustraciones afectiva o competitividad) o de vacío existencial (aislamiento social o falta de objetivos)”.

Echeburúa y Requesens (2012 p. 141) No es, por ello, extraño que un adicto a Internet se sienta vacío cuando se auto limita el acceso a la Red. Cuando apenas se consideran otros intereses, porque se está empeñado en un único objetivo (la Red), raramente se deja espacio al descubrimiento, a la sorpresa, a la novedad, con lo que no hay oportunidad para ir más allá de los estrechos límites del tipo de vida virtual.

Echeburúa y Requesens (2012 p. 82) “De esta forma, Internet, las redes sociales o los aparatos de última generación pueden actuar como una prótesis tecnológica. En estos casos, lo que les falta a estas personas es el cariño, que llena de sentido nuestra vida y contribuye de forma decisiva a nuestro equilibrio psicológico”.

Capítulo III

3 Marco Metodológico

3.1 Método de investigación

En función de los objetivos de esta investigación fue necesario utilizar el Método Inductivo para recolectar datos, siendo este el que va de lo particular a lo general, buscando orígenes del problema.

Se analizó, interpretó y reunió los resultados obtenidos para alcanzar la misma realidad.

3.2 Tipo de Investigación

La Investigación Descriptiva, consistió en describir los resultados derivados del análisis general de datos, así como de los resultados de las encuestas y entrevistas. Investigación Cuantitativa, permitió explicar y obtener conocimiento real de la problemática a través de los diferentes métodos empleados para recolectar información.

3.3 Objetivos de la Investigación

3.3.1 Objetivo General

Describir la identidad cultural en los jóvenes con el uso de la tecnología en sus hábitos de comunicación durante los procesos de transculturación.

3.3.2 Objetivos Específicos

1. Identificar el uso que hace los jóvenes estudiantes del Colegio Privado Liceo Cristiano Zacapaneco del municipio de Zacapa, con las nuevas propuestas de tecnología y la transformación de éstas en un hábito.

2. Establecer el cambio que sufre la cultura por motivos tecnológicos en los jóvenes.
3. Reconocer la presencia de riesgos y comprobar si los avances tecnológicos y su uso son una amenaza para los jóvenes y su sociedad.
4. Determinar cómo ha cambiado la vida cotidiana del joven a partir del uso de la tecnología.

3.4 Técnica

Encuesta:

Parafraseando a Stanton, Etzel y Walker (2009, web). La encuesta reúne datos entrevistando a personas que forman parte del grupo foco.

Según Naresh y Malhotra (2000, web) indican que las encuestas son entrevistas con un gran número de personas utilizando un cuestionario prediseñado. Según lo descrito anteriormente, el método de encuesta incluye un cuestionario estructurado con preguntas abiertas o cerradas, según su necesidad, que se da a un grupo objetivo para obtener información específica.

Teniendo en cuenta los anteriores argumentos, la encuesta es una técnica utilizada como procedimiento de investigación, permitiendo obtener datos rápidamente para luego poder analizarlos.

Observación:

“Observar supone una conducta deliberada del observador, cuyos objetivos van en la línea de recoger datos en base a las cuales poder formular o verificar hipótesis” Fernandez y Ballesteros (1980, p. 135)

Teniendo en cuenta la opinión de los antes citados, la observación consiste en determinar que se pretende analizar, seleccionar un objetivo claro de observación para tener la capacidad de describir y explicar el comportamiento.

3.5 Instrumento

3.5.1 Cuestionario:

En el proceso de la investigación fue preciso utilizar herramientas que permitieron recolectar el mayor número de información, con el único fin de adquirir conocimiento profundo de la realidad del problema.

3.5.2 Fichas bibliográficas:

Los principales instrumentos de trabajo que se utilizaron son; fichas bibliográficas que permitieron recolectar toda la información científica e impresa, la encuesta de pregunta cerrada y abierta. Una encuesta que consta de 25 preguntas, 10 abiertas y 15 preguntas cerradas.

3.5.3 Guías de observación:

Para poder percibir de forma real el uso de la tecnología en los jóvenes estudiantes guías de observación en el contexto real de los adolescentes y cuaderno de notas. El objetivo fue identificado y observado durante cuatro horas consecutivas. En área recreativa y de estudios.

3.6 Población

La población de la cual se extrajo la información necesaria para realizar la investigación fue estudiantes adolescentes en su último año de carrera de Perito Contador del Colegio Liceo Cristiano Zacapaneco del municipio de Zacapa, en edad promedio 17 a 19 años.

3.7 Muestra

En la investigación se tomó en cuenta 51 Estudiantes del Colegio Privado Liceo Cristiano Zacapaneco con base a la fórmula siguiente:

$$n = Z_{\alpha}^2 * n * p * q / e^2 (\chi-1) + Z_{\alpha}^2 * p * q = 51$$

$n = 200$, representa el número total de estudiantes que cursan el último año de Perito contador del Colegio Liceo Cristiano Zacapaneco.

$$Z_{\alpha} = 0 \%$$

$$e = 10\% \text{ Muestra.}$$

$$e = \text{Muestra}$$

Margen de error 1.

3.8 Procedimiento

Definidos los objetivos y elegida la muestra, se procedió a recopilar datos, ya que el estudio está apoyado en los tipos de información; descriptiva y cuantitativa, se eligió la encuesta mediante cuestionario de preguntas abiertas y cerradas.

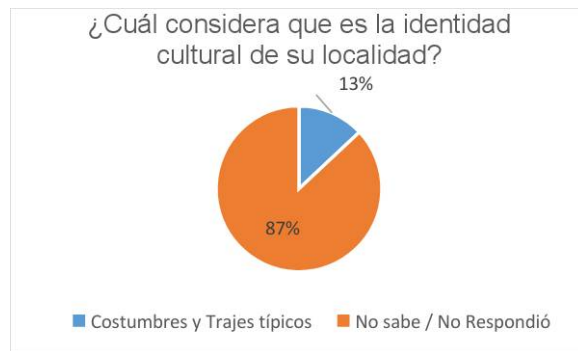
Permitiendo obtener información sobre el uso y hábitos frente a las nuevas tecnologías de los jóvenes estudiantes, se procedió a observar al grupo objetivo y su conducta en la vida cotidiana para poder coincidir con el cuestionario.

Capítulo IV

4 Análisis de resultados

Tabulación y representación gráfica del cuestionario dirigido a los estudiantes entre 17 y 18 años de un centro educativo del departamento de Zacapa, Zacapa.

Gráfica No. 1



Fuente: datos experimentales, elaboración propia.

Análisis: De los resultados obtenidos 13% de los estudiantes encuestados consideran que la identidad cultural de su localidad la constituyen las costumbres y trajes típicos. El 87% no contestaron, no sabían cuál es la identidad cultura de su localidad.

Gráfica No. 2

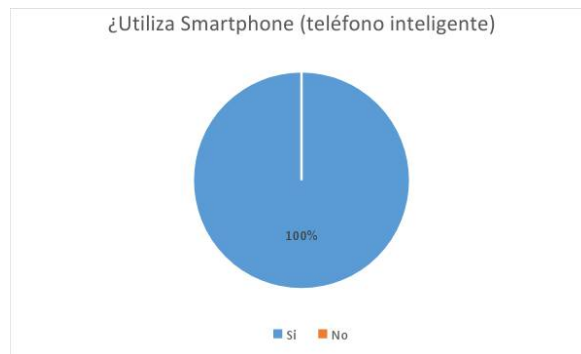


Fuente: datos experimentales, elaboración propia.

Análisis: De acuerdo a los resultados que se presentan en el gráfico se identificó que el aparato que prefieren los estudiantes es el teléfono inteligente o teléfono celular con 92%, la computadora con un 5% y por último la televisión con un 3%, respecto a la observación

se comprueba que todos los estudiantes poseen teléfono inteligente y que lo utilizan con regularidad sin importar el momento.

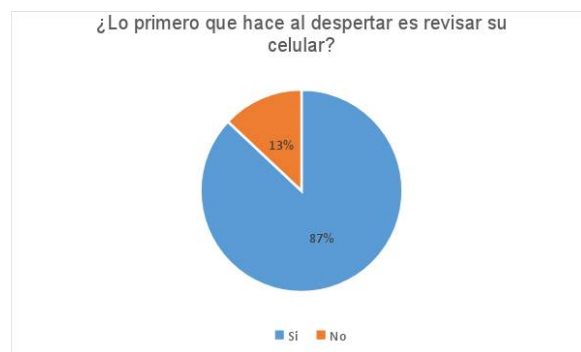
Gráfica No. 3



Fuente: datos experimentales, elaboración propia.

Análisis: Conforme a los resultados que se obtuvieron se identificó que 100% de los estudiantes utiliza teléfono inteligente.

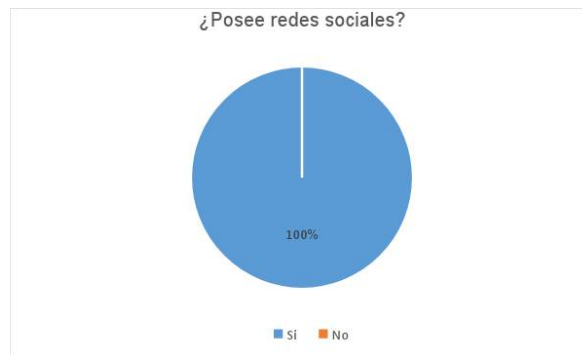
Gráfica No. 4



Fuente: datos experimentales, elaboración propia.

Análisis: En el gráfico anterior se muestra que el 87% de los estudiantes suelen revisar su celular como primera actividad del día, el 13% realiza otras acciones donde no interviene dicho aparato.

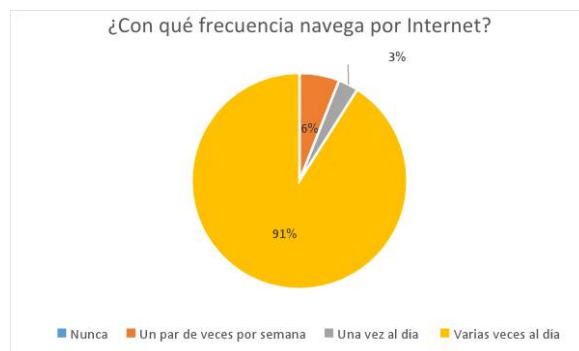
Gráfica No. 5



Fuente: datos experimentales, elaboración propia.

Análisis: El 100% de los estudiantes posee redes sociales, es claro que la generación joven es la más sumergida en las nuevas tecnologías de comunicación.

Gráfica No. 6



Fuente: datos experimentales, elaboración propia.

Análisis: Según los datos analizados el 91% de los estudiantes navega por internet varias veces al día, 6% un par de veces por semana y 3% una vez al día. Internet se ha vuelto parte de sus rutinas diarias y en cada momento.

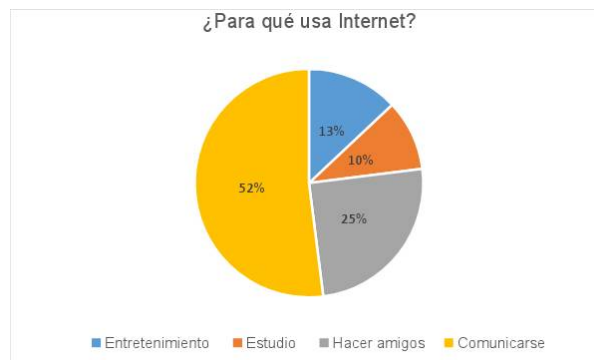
Gráfica No. 7



Fuente: datos experimentales, elaboración propia.

Análisis: Para los estudiantes encuestados es importante usar internet a todo momento, el 86% se desvela habitualmente navegando en la red, el 14% cumple con normalidad sus actividades del día y duermen sin preocupación alguna.

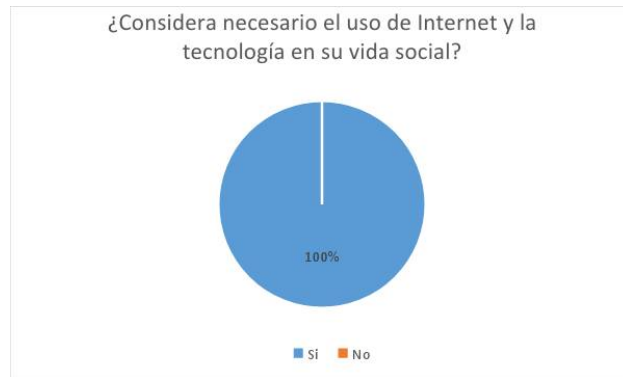
Gráfica No. 8



Fuente: datos experimentales, elaboración propia.

Análisis: Internet se ha convertido en el nuevo y favorito método de comunicación para los adolescentes, el 52% usa internet para comunicarse, 25% para hacer amigos y ampliar su círculo social, el 13% o utilizan para entretenimiento y el 10% de los estudiantes recurre a internet para estudio.

Gráfica No. 9



Fuente: datos experimentales, elaboración propia.

Análisis: Según la opinión de los estudiantes encuestados el 100% considera necesario el internet y la tecnología en su cotidianidad, para los jóvenes es inevitable su uso en la vida social.

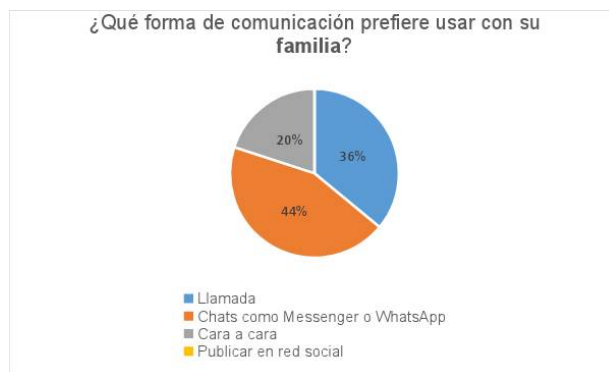
Gráfica No. 10



Fuente: datos experimentales, elaboración propia.

Análisis: En el gráfico se observa que el 61% de los estudiantes encuestados utilizan chats como Messenger o WhatsApp para comunicarse con sus amigos, 23% prefiere interactuar cara a cara, el 9% publica en sus redes sociales y tan solo el 7% prefiere llamar a sus amigos.

Gráfica No. 11



Fuente: datos experimentales, elaboración propia.

Análisis: El 44% de los jóvenes estudiantes encuestados prefieren chats como Messenger o WhatsApp para comunicarse con su familia, el 36% lo hacen en llamada, el 20% interactúa cara a cara y ninguno de ellos publica en redes sociales para comunicarse con su familia.

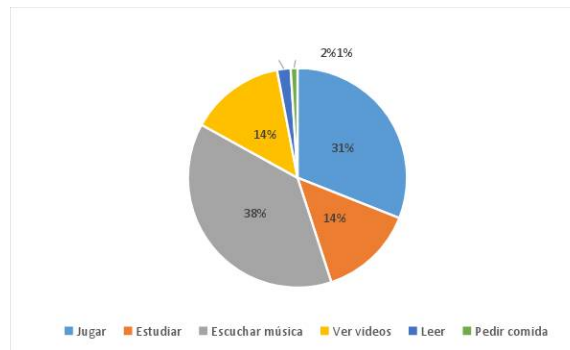
Gráfica No. 12



Fuente: datos experimentales, elaboración propia.

Análisis: Conforme a los datos que muestra el gráfico se observa que el 59% de los estudiantes utiliza chats como Messenger o WhatsApp para comunicarse con personas desconocidas, el 20% prefieren llamada, el 19% publica en red social y tan solo el 2% interactúa cara a cara con ellos.

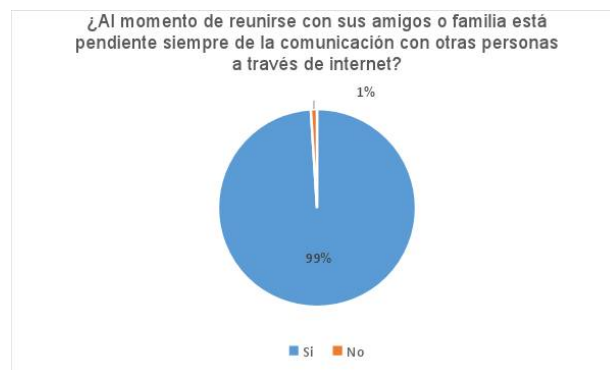
Gráfica No. 13



Fuente: datos experimentales, elaboración propia.

Análisis: Los resultados obtenidos demuestran que el 38% de los estudiantes prefieren escuchar música usando internet, 31% Juega, 14% ve videos, otro 14% utiliza internet para estudiar, 2% lee y tan solo el 1% pide comida rápida utilizando aplicaciones en internet.

Gráfica No. 14



Fuente: datos experimentales, elaboración propia.

Análisis: El mayor porcentaje de los estudiantes 99% siempre está pendiente de su celular, sin importar otras actividades como la interacción cara a cara con su familia o amigos, tan solo 1% deja de lado su celular e internet.

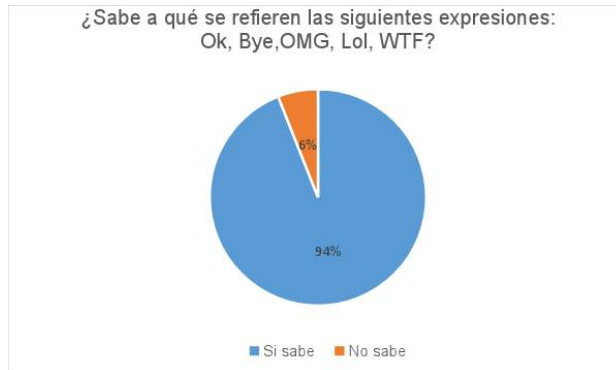
Gráfica No. 15



Fuente: datos experimentales, elaboración propia.

Análisis: Los resultados de las encuestas exponen que el 62% de los estudiantes interactúa en mayor grado con amigos online mediante internet y un 38% lo hacen mayormente con personas reales cara a cara.

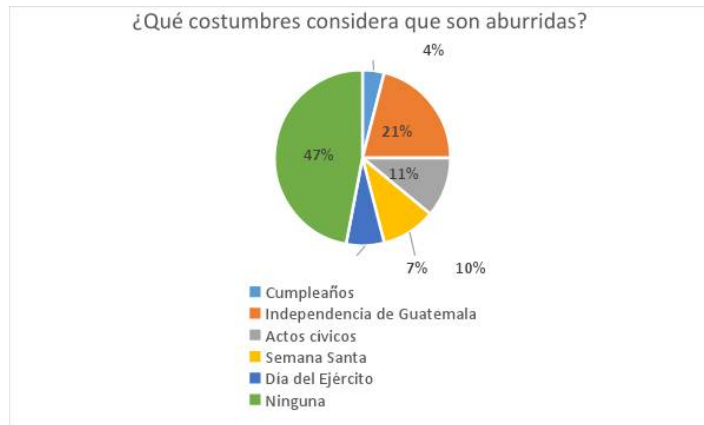
Gráfica No. 16



Fuente: datos experimentales, elaboración propia.

Análisis: El 94% de las personas encuestadas si conocen las expresiones antes mencionadas y suelen utilizarlas en la comunicación con su circulos social, a su contrario e 6% no las conoce ni las utiliza.

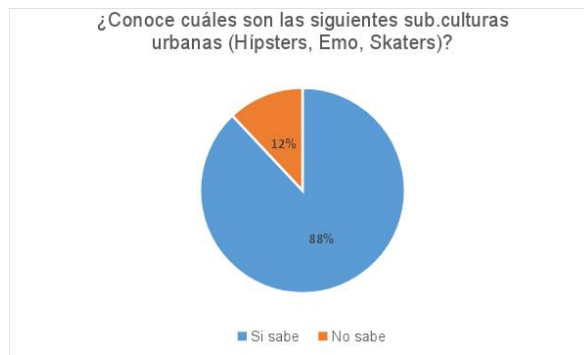
Gráfica No. 17



Fuente: datos experimentales, elaboración propia.

Análisis: De los resultados obtenidos al 47% de los estudiantes no le parece aburrida ninguna costumbre guatemalteca, el 21% considera que la Independencia de Guatemala si lo es, al 11% le parece aburrido celebrar actos cívicos, Semana Santa es una costumbre que al 10% de los encuestados le parece aburrida, 7% considera que el Día del Ejército también lo es y un 4% indica que los cumpleaños son una costumbre aburrida que se celebra en Guatemala.

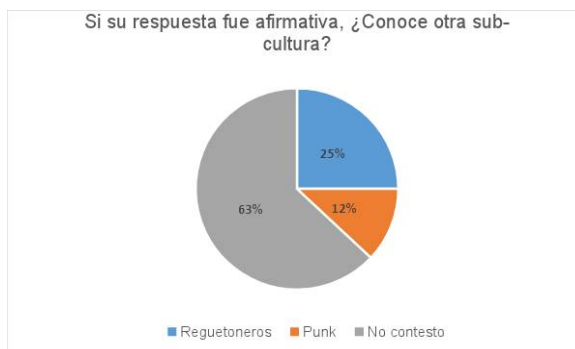
Gráfica No. 18



Fuente: datos experimentales, elaboración propia.

Análisis: Mediante los datos obtenidos se determinó que gran porcentaje de los estudiantes 88% conocen otras sub-culturas y 12% no las conocen.

Gráfica No. 19



Fuente: datos experimentales, elaboración propia.

Análisis: De la anterior pregunta 63% de las personas no han contestado si conocen otra subcultura aparte de las mencionadas, el 25% considera que los reguetoneros son una nueva sub-cultura al igual que los punk con 12%.

Gráfica No. 20



Fuente: datos experimentales, elaboración propia.

Análisis: El 57% de los estudiantes se identifican con las nuevas sub-culturas sociales por su contrario el 43% no tiene interés en ellas.

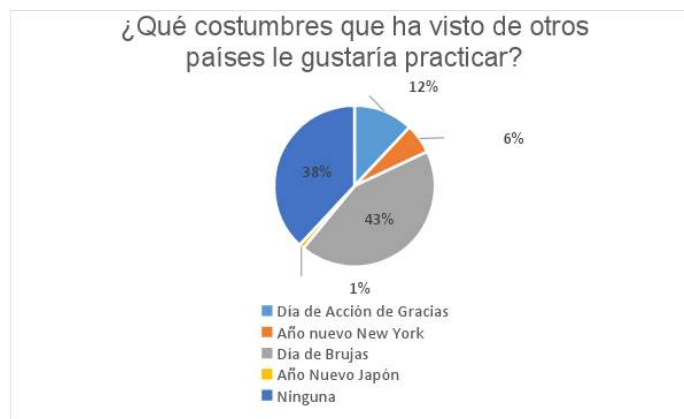
Gráfica No. 21



Fuente: datos experimentales, elaboración propia.

Análisis: De la pregunta anterior el 64% de los jóvenes se identifican con las sub-culturas porque se sienten atraídos a su forma de vestir y por moda, el 22% han sido influenciados por parte de artistas o famosos que pertenecen a estas sub-culturas y el 14% No contestó.

Gráfica No. 22



Fuente: datos experimentales, elaboración propia.

Análisis: Para los estudiantes encuestados día de brujas o Halloween es una costumbre que les gustaría practicar con 43%, Acción de gracias es la siguiente que parece interesarles con un 12%, 6% preferiría experimentar año nuevo en Nueva York, algo parecido, pero en otro país es lo que prefiere el 1% con Año nuevo en Japón, sin embargo, gran número de estudiantes no le parece atractiva ninguna costumbre ajena a Guatemala con 38%.

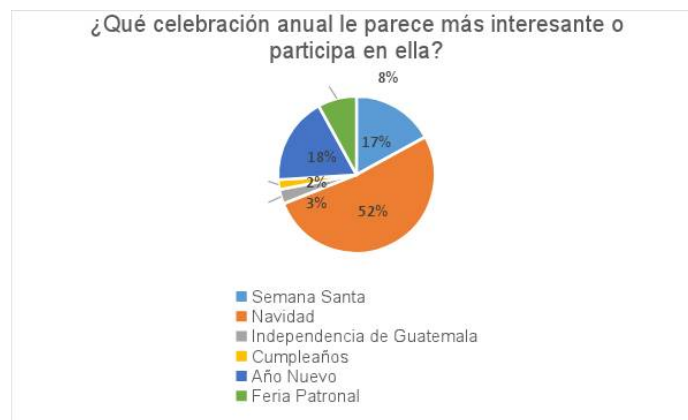
Gráfica No. 23



Fuente: datos experimentales, elaboración propia.

Análisis: los resultados obtenidos revelan que el 100% de los estudiantes utiliza google con frecuencia para sus tareas académicas, exámenes o investigar.

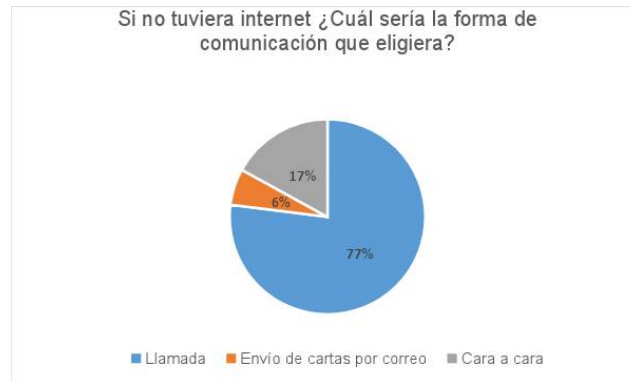
Gráfica No. 24



Fuente: datos experimentales, elaboración propia.

Análisis: 52% de las personas encuestadas prefieren Navidad como una de las celebraciones más interesantes en Guatemala, Año nuevo posee el 18% de preferencia, la costumbre de Semana santa le parece interesante al 17% de los encuestados, 8% participa en la feria patronal de su localidad, a 3% le atrae la Independencia de Guatemala y tan solo al 2% le gusta participar y celebrar los cumpleaños.

Gráfica No. 25



Fuente: datos experimentales, elaboración propia.

Análisis: los estudiantes han elegido la llamada como la primera forma de comunicarse si no poseen internet, con un 77%, cara a cara le sigue con 17% y tan solo el 6% le gustaría comunicarse enviando cartas por correo. Los resultados demuestran que aun así la tecnología es quien manda entre los jóvenes, ya que el teléfono considerado uno de los grandes inventos tecnológicos.

4.1 Interpretación de los datos

1. Los jóvenes estudiantes no conocen la identidad cultural de su localidad, por lo tanto no supieron qué responder.
2. Los jóvenes tienen preferencia por teléfono inteligente que particularmente es un aparato que crea cierta adicción a revisarlo a cada instante, creándose un hábito de uso constante.
3. El 100% de los jóvenes posee un teléfono inteligente.
4. Los adolescentes se inclinan por comunicarse y estudiar mediante internet, no descartan la posibilidad de hacer amigos online.
5. Los jóvenes estudiantes consideran la tecnología y el internet necesario para su vida social, el interactuar y convivir para ellos es más online.
6. Los adolescentes se inclinan mayormente a comunicarse por medio de chats o redes sociales, dejando a un lado cara a cara o llamadas.
7. Los adolescentes siempre están pendientes de lo que sucede virtualmente, sin importar si se encuentran interactuando físicamente con amigos o familiares.
8. Aunque a los jóvenes no les parecen aburridas las costumbres guatemaltecas, le gustaría practicar algunas extranjeras.

En la era de la tecnología los medios de comunicación han dado un gran paso masificando y englobando todo su proceso, como efecto, el mensaje viaja rápidamente con mayor impacto, abriendo las puertas a la transculturación.

Los jóvenes no son inmunes a esta tendencia, en el estudio anteriormente visto, muestra cómo los estudiantes adolescentes tienen afecto a la tecnología de la comunicación, el 100% posee un teléfono inteligente y el 92% de ellos lo considera su favorito entre otros cómo los televisores o computadoras. Tanto, que la mayoría de ellos un 87% para ser precisos, revisan su teléfono celular como primer actividad del día. En esto incurren varios factores, recordando que hoy en día con Internet es posible realizar varias actividades desde un móvil, hacer compras, pagos, interactuar con personas o robots, actividades de recreación y más. Los adolescentes hacen uso de esta herramienta varias veces al día, principalmente para comunicarse y hacer amigos. Esto es realmente fácil tomando en cuenta las Redes Sociales, como Facebook, WhatsApp, Messenger y más.

El uso de un teléfono inteligente en los estudiantes, va más allá que realizar una llamada, la mayoría de ellos prefiere comunicarse por medio de Messenger o WhatsApp, es decir, pequeños mensajes de textos instantáneos, dejando totalmente de lado la interacción física, sin importar si son desconocidos, amigos o familia. De hecho ellos prefieren interactuar más con amigos online que reales.

Sin duda el internet y la tecnología han cambiado a la sociedad, principalmente a la sociedad joven, creando una necesidad y cambio de comportamiento en ellos, consideran

necesario internet y la tecnología en su vida social, estando pendiente de ello varias veces al día. desenfocando totalmente su atención en la interacción física.

Como se ha detallado anteriormente, internet no solo simplifica la comunicación, sino también deja paso abierto a la transculturación, al tener acceso a una gran cantidad de información y personas. Esto se ve reflejado en las nuevas subculturas que han surgido dentro de la sociedad guatemalteca, algunas de ellas apropiándose de la identificación de algunos jóvenes, principalmente su forma de vestir o influencias de artistas, dejando a un lado la propia, no pudiendo inclusive identificar su cultura como guatemaltecos.

Poco a poco y con naturalidad se han ido sintiendo atraídos por costumbres extranjeras, como; Halloween, día de acción de gracias y otras, curiosamente la tradición guatemalteca que más les gusta es Navidad, dejando atrás ferias patronales, semana santa o fiestas cívicas. El lenguaje escrito y oral también se ha visto afectado, palabras y abreviaturas como; bye, Ok, Wtf y otros han ido sido añadidas en el vocabulario del grupo estudiado,

Finalmente al analizar toda la información recabada, se concluye que los jóvenes poseen un alto nivel de dependencia a la tecnología, especialmente a internet, afectando su cultura e identidad.

5. Conclusiones

1. Gran porcentaje de los jóvenes adolescentes prefieren Internet para comunicarse e interactuar, han hecho de esta un hábito considerándola necesaria para su vida social, al preferir comunicarse por vías tecnológicas se altera su convivencia, concentrándose en la irrealidad de internet y su desinformación. cambiando su conducta dentro de la sociedad real. Ver gráficas No. 6,8,9,10,11,12,14 y 15.
2. Se determinó que existe pérdida de identidad cultural en los jóvenes estudiantes de esa institución educativa, debido a causas tecnológicas que han abierto la influencia de estereotipos extranjeros, hacen que el joven atraviesa un proceso de transculturación donde sus costumbres no pueden ser reconocidas por ellos afectando la cultura de toda una sociedad añadiendo nuevos estilos y hábitos de vida ajenos al contexto que les rodea, como aceptar y adoptar nuevas sub-subculturas dentro de la sociedad, modas de vestimenta, extranjerismos en la comunicación oral y escrita. Ver gráficas No. 1, 16, 18, 19, 20, 21, 22.
3. Al momento que los jóvenes acepten sub-culturas, como el regueton, punk u otros se permite adoptarlas, tomando el riesgo de cambiarlas totalmente por la que ha sido heredada o inculcada. En la concentración absoluta en internet y sus fronteras abiertas, el joven se interesa más por culturas extranjeras, llegando al límite de poder olvidar e incluso no conocer la propia. Ver gráfica No. 18, 19, 20, 21 y 22.

4. A partir de la tecnología, la vida del adolescente cambió; El uso desmedido ha impedido mantener una interacción física. Ha creado adicción al teléfono móvil, evidenciado por su uso a altas horas de la noche y al despertar, como mostró el estudio de campo. El rendimiento escolar se ve afectado negativamente al dedicar más a actividades de navegación en internet. La atención se ha perdido totalmente manteniéndolo concentrado únicamente en su móvil. Es notorio su desgaste físico y mental lo que los convierte en sujetos pasivos dentro de la sociedad.

Por lo anterior el uso desmedido de la tecnología y la adicción que esta puede provocar son una amenaza a la sociedad joven.

6. Recomendaciones

1. Que los padres de familia y sistemas educativos promuevan el uso adecuado de las tecnologías e internet, mostrando las ventajas de la interacción física.
2. Ante la pérdida de Identidad Cultural en los jóvenes, los padres de familia, el ministerio de Cultura y Ministerio de Educación, deben impulsar el uso correcto de Internet y las nuevas tecnologías para el buen desarrollo de la identidad cultural de los adolescentes. No exceder su uso de tiempo para no concebirlo necesario en la rutina diaria.
3. Enseñar en el hogar y centro educativos cómo y por qué se debe poseer actitud crítica al momento de navegar por internet, para que el estudiante esté consciente que no todo lo que se encuentra en internet es verídico, investigar e indagar en más de una fuente reconocida.
4. Ante el uso que los jóvenes hacen de la tecnología, implementar nuevos programas de identidad cultural por parte del Gobierno y el Ministerio de Educación para que el joven conozca sus raíces, historia, cultura y la tome en cuenta para la construcción de su identidad.

7. Bibliografía

1. Barrientos H. (1999). Contacto que tienen los habitantes de San Miguel Dueñas con los medios de comunicación. Universidad San Carlos de Guatemala. Escuela de Ciencias de la Comunicación.
2. Brito A. y Leonardo X. /2015). Revista Razón y Palabra. La pantalla de Pandora: La máquina narrativa de la televisión. Ecuador. Fecha de consulta 4 de Abril 2015, Recuperado: http://www.razonypalabra.org.mx/N/N89/V89/06_Brito_V89.pdf
3. Bourdieu, P. (1997). Sobre la Televisión. Barcelona, España. Anagrama. S.A.
4. Bourdie, P. (1990). Sociología y cultura. Barcelona, España. Grijalbo.
5. Bustamante, J. (1993). Sociedad Informatizada, ¿Sociedad deshumanizada? Madrid España. GAIA.
6. Cerrato, S. (2006). Impacto del Teléfono móvil en la vida de los adolescentes entre 12 y 16 años. Investigaciones Comunicar. PDF. Recuperado de: [file:///C:/Users/Administrador/-Downloads/ Dialnet- Impacto Del Teléfono Móvil EnLaVidaDeLosAdolescentesEn- 2089274%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Administrador/-Downloads/Dialnet- Impacto Del Teléfono Móvil EnLaVidaDeLosAdolescentesEn- 2089274%20(1).pdf)
7. Contreras, G. (Año desconocido). Tecnologías Móviles. Recuperado: PDF http://www.i.edu.mx /aportaciones/ trabajo %20final_11.pdf
8. De la Mora, G. (1986). Formación de Adolescentes. Octava Impresión. México. Compañía Editorial Continental, S.A. de C.V.
9. Diccionario de la Real Lengua Española. Transculturación. www.rae.es Recuperado: URL: <http://dle.rae.es/?id=aIqYBxO>
10. Echeburúa, E. y Requesens, A. (2012). Adicción a las redes sociales y nuevas tecnologías en niños y adolescentes. 1ra. Edición. Madrid, España. PIRÁMIDE.

11. Esteinou, J. Razón y Palabra. El pensamiento de McLuhan y el Fenómeno de la Aldea Global. Recuperado: URL: <http://www.razonypalabra.org.mx/mcluhan/aldjav.htm>
12. Finkel E. y Michael E. (2012). Análisis de la transculturación que producen las redes sociales en la juventud universitaria y su impacto en la era de la identidad planetaria. Guatemala. Universidad Rafael Landívar. Facultad de Humanidades.
13. Gordon, T. Willmarth S. (1998). McLuhan para Principiantes. Buenos Aires Argentina. Era Naciente SRL.
14. Grinder, R. (1990). Adolescencia. Novena impresión. México. Editorial Limusa, S.A. de C.V. Balderas 95.
15. Herrero, A. (2011). La felicidad Tecnológica: de un capitalismo sin futuro a un futuro o sin capitalismo. La catarata. (Asociación los libros de la catarata)
16. Jonas, H. (1995). El Principio de Responsabilidad. Ensayo de una ética para la civilización tecnológica. Ed. Herder, Barcelona-
17. La identidad. www.gitanos.org Recuperado: URL :[http:// www.gitanos.org/publicaciones/ guiapromocionmujeres/pdf/03.pdf](http://www.gitanos.org/publicaciones/guiapromocionmujeres/pdf/03.pdf)
18. Lara, M. (2007). La influencia de la Moda en la identidad de los adolescentes. Guatemala. Universidad San Carlos de Guatemala. Escuela de Ciencias Psicológicas.
19. Lexus Editores. (2010). La biblia de la computación e internet. España. Grafos. S.A. arte sobre papel.
20. Luna, J. Nuñez, E. y Casanova, M. La Aldea Global by Marshall Mcluhan. Recuperado: URL: [https:// prezi.com/ plo5tahcuhvn /la-aldea-global- marshall-mcluhan/](https://prezi.com/plo5tahcuhvn/la-aldea-global-marshall-mcluhan/)

21. McLuhan, M. (2015) La aldea global. GEDISA.
22. Montagu, A. Pimentel, D. y Groisman, M. (2005). Cultura Digital, Comunicación y Sociedad. Buenos Aires. PAIDÓS IBÉRICA.
23. Ortiz, F. Contrapunteo y transculturación. (2002). Madrid. Colibrí Editorial.
24. Perspectivas TV. (2010). Noam Chomsky. Qué es la globalización. Recuperado de <http://www.youtube.com> URL: <https://www.youtube.com/watch?v=2ERICx6CxqU>
25. Ramírez, L. (Año desconocido). Introducción a las computadoras. Recuperado PDF. <http://www.uprm.edu/cti/docs/manuals/manuales-espanol/vax-vms/manuals/Intcomp>.
26. Romero, L. Comunicación Ciber-Éticas. (2012). La desinformación en la nueva Aldea Global. Recuperado: URL: http://www.academia.edu/2087057/La_Desinformaci%C3%B3n_en_la_Nueva_Aldea_Global
27. Saenz, A. (2006). La transculturación a través de los códigos idiomáticos de Internet. Universidad San Carlos de Guatemala. Escuela de Ciencias de la Comunicación.
28. Schmidt, E. (2014). El futuro digital. España. Anaya Multimedia.
29. Romero L. 2011. La manipulación y la desinformación: La Anomia de los receptores y el fomento de las víctimas propiciatorias. Recuperado: URL: http://www.academia.edu/1200126/La_manipulaci%C3%B3n_informativa_y_la_desinformaci%C3%B3n_La_anomia_de_los_receptores_y_el_fomento_de_v%C3%ADctimas_propiciatorias
30. Temas cotidianos. (2014). Qué es Internet. Recuperado de <http://www.youtube.com> URL: https://www.youtube.com/watch?v=_rrLn1gkNBY

31. Ulrich, B. (2008). ¿Qué es la globalización? Falacias del globalismo, respuestas a la globalización. 1ra. Ed. Colección Bolsillo. Barcelona, España. PAIDÓS.
32. Vaidhyathan, S. (2012). La googlización de todo (y por qué deberíamos preocuparnos) OCEÁNO.
33. Valle de Frutos, S. (2010). Los procesos de transculturación desde la identidad de nuestra América y la Europa mediterránea. México. Cuadernos Americanos.
Recuperado: PDF <http://www.cialc.unam.mx/cuadamer/textos/ca132-55.pdf>
34. Vargas, A. (2001). El papel que desempeña la televisión nacional (Canal 7) en el proceso de transculturación en el municipio de Fray Bartolomé de las casas del Departamento de Alta Verapaz. Universidad San Carlos de Guatemala. Escuela de Ciencias de la Comunicación.

8. Anexos



Universidad San Carlos de Guatemala



Escuela de Ciencias de la Comunicación

Guatemala Junio 2016

Encuesta para el estudio de la “Transculturación en adolescentes en un contexto de avances tecnológicos” a cargo del estudiante: Pablo José Lavarreda Osorio.

Favor de leer atentamente las preguntas, responder y marcar en su caso únicamente la casilla de su criterio. La encuesta es personal y anónima, no debes colocar tu nombre.

¡Gracias por su honestidad y ayuda!

1. ¿Cuál considera que es la importancia de la identidad cultural de su localidad?

2. ¿Cuál es el aparato tecnológico de su preferencia?

3. ¿Utiliza Smartphone (teléfono inteligente)?

SÍ NO

4. ¿Lo primero que hace al despertar es revisar su celular?

SÍ NO

5. ¿Posee redes sociales?

SÍ NO

6. ¿Con que frecuencia Navega por internet?

- Nunca
- Un par de veces por semana
- Una vez al día
- Varias veces al día

7. ¿Se desvela habitualmente utilizando internet?

- SÍ
- NO

8. ¿Para que usa internet?

- Entretenimiento
- Estudio
- Hacer amigos
- Comunicarse

9. ¿Considera necesario el uso de internet y la tecnología en su vida social?

- SÍ
- NO

10. ¿Qué forma de comunicación prefiere usar con sus **amigos**?

- Llamada
- Chats como Messenger o WhatsApp
- Cara a Cara
- Publicar en red social

11. ¿Qué forma de comunicación prefiere usar con su **familia**?

- Llamada
- Chats como Messenger o WhatsApp
- Cara a Cara
- Publicar en red social

12. ¿Qué forma de comunicación prefiere usar con **desconocidos**?

- Llamada
- Chats como Messenger o WhatsApp
- Cara a Cara
- Publicar en red social

13. ¿Qué actividades piensa que pueden hacerse mientras se usa internet?

14. ¿Al momento de reunirse con sus amigos o familia está pendiente siempre de la comunicación con otras personas a través de internet?

SÍ NO

15. ¿Con quienes interactúa más tiempo con amigos online que con personas reales?

16. ¿Sabe a qué se refieren las siguientes expresiones? Indíquelo:

Ok: _____ Bye: _____ OMG: _____ Lol: _____ WTF: _____

17. ¿Qué costumbres considera que son aburridas?

18. ¿Conoce cuáles son las siguientes sub-culturas urbanas? Indíquelo

Hípsters: _____ Emo: _____ Skaters: _____

19. Si su respuesta fue afirmativa ¿Conoce otra sub cultura?

¿Cuáles? _____

20. ¿Se identifica con alguno de ellos? _____

21. ¿Por qué?

22. ¿Qué costumbres que ha visto de otros países le gustaría practicar?

23. ¿Utiliza google frecuentemente para responder preguntas en exámenes, investigar o hacer tareas?

SÍ NO

24. ¿Qué celebración anual le parece más interesante o participa en ella?

25. Si no tuviera internet ¿Cuál sería la forma de comunicación que eligiera?
