



Mi Universidad

MAPA CONCEPTUAL

Nombre del Alumno: Martínez Velasco Manuel Alejandro

Nombre del tema: LA CULTURA INFLUYENTE DE LA PERSONALIDAD

Parcial: 2do

Nombre de la Materia: Procesos culturales

Nombre del profesor: PAOLA GUADALUPE DOMINGUEZ RUIZ

Nombre de la Licenciatura: Psicología General

Cuatrimestre: 6to

LA CULTURA INFLUYENTE DE LA PERSONALIDAD



2.0 La cultura y la adaptación

La cultura actúa como estrategia adaptativa.

El sujeto social tiene múltiples niveles (individuo, grupo, nación).

El ambiente posee diferentes escalas de complejidad.

La interacción sujeto-ambiente es simultánea y recíproca.

Estas interacciones son mediadas por factores psicosociales y culturales.

Las interacciones pueden ser adaptativas o desadaptativas.

Adaptaciones exitosas a corto plazo pueden ser dañinas a largo plazo.

Muchos cambios ambientales son sutiles y difíciles de percibir.

No existe una adaptación perfecta, sin costos para alguna parte.

El desarrollo cultural occidental prioriza lo humano sobre la naturaleza.

El poder político y económico decide sobre el uso del ambiente.

Los beneficios del desarrollo se reparten de forma desigual.

Promover el interés individual puede afectar al bienestar común.

Se justifica el éxito individual, pero se reparte el fracaso colectivo.

Algunas culturas practican la reciprocidad para el bien común.

Mitos y creencias determinan cómo se trata a la naturaleza.



No existe una cultura universal, pero sí un papel cultural universal.

La cultura permite el diálogo entre diferentes investigadores y sociedades.

2.1 Un ambiente no solamente un lugar o ámbito geográfico particular

El ambiente incluye interacciones físicas y sociales.

El medio ambiente influye constantemente en las personas.

El ser humano es parte activa del ambiente.

La cultura diferencia al hombre de otras especies.

La cultura permite desarrollar pautas estables de acción.

La evolución cultural facilita la supervivencia humana.

El hombre domina la naturaleza, pero pertenece a ella.

Se necesita un enfoque interdisciplinario para entender la relación hombre-ambiente.

La cultura, experiencias y valores median las relaciones hombre-ambiente.

El enfoque ecosistémico es holístico pero investiga relaciones específicas.

Pensar globalmente, actuar localmente resume esta visión.

Las culturas étnicas y civilizaciones antiguas también muestran la importancia cultural.

La relación con el ambiente depende de actitudes, conocimiento y tecnología.

El control social influye en el uso del ambiente.

Las civilizaciones antiguas dejaron raíces de problemas actuales.

La cultura es mediador universal en todas las interacciones hombre-ambiente.

No existe una cultura universal, pero sí un papel cultural universal.

La cultura permite el diálogo entre diferentes investigadores y sociedades.

2.3 La socialización

Se aprende la cultura, normas, valores y roles sociales durante la vida.

Es un proceso continuo que dura toda la vida del individuo.

Permite adquirir patrones de conducta para interactuar socialmente.

La socialización forma un "yo" distinto y único en cada individuo.

Implica adoptar códigos de conducta y respeto a las reglas del grupo.

Convierte al ser humano en un ser social con identidad y aspiraciones.

Es un proceso alterno de diferenciación e integración social.

No ocurre en un momento específico, sino a lo largo del desarrollo.

La interacción social es necesaria para aprender normas y valores.

El aislamiento social impide el desarrollo adecuado de la socialización.

Los "niños lobos" muestran el daño del contacto social ausente.


La supervivencia física no es suficiente, se requiere convivencia y afecto.

La socialización implica interiorizar normas y valores morales.

El control interno (moral) complementa el control externo social.

La mayoría de conductas prosociales se mantienen por moral y controles externos.

La socialización resulta en adaptación y conformidad al grupo social.



2.4 La antropología social y el desarrollo social

Las innovaciones reemplazan a las anteriores.

Las revoluciones económicas afectan la sociedad y cultura.

La economía y comunicación global conectan a todos.

Las personas enfrentan sistemas grandes (región, nación, mundo).

La antropología estudia adaptaciones en un mundo global.

Las culturas se reinventan en contextos históricos cambiantes.

Antropología y sociología comparten interés en organización social.

Sociología estudió sociedades industriales occidentales.

Antropología se centró en sociedades no industriales y sin escritura.

Sociología usa estadísticas y muestreo.

Antropología usa etnografía.

Etnografía implica observación participante.

Observación participante significa participar en eventos observados.

Diferencias entre ciencias son métodos y sociedades estudiadas.

Ahora ambas convergen en áreas y métodos.

Sociólogos estudian países en desarrollo.

Antropólogos estudian sociedades industriales y urbanas.

Se analizan temas como declive rural y vida urbana.

2.5 Equidad y género

Equidad e igualdad de género son clave en justicia y desarrollo.

En los 60 se habló de igualdad de derechos entre hombres y mujeres.

En los 80 se reconoció la naturaleza cultural de las diferencias de género.

Se visualizan diferencias entre hombres, mujeres y dentro de cada grupo.

Hay dos tendencias: feminismo de la igualdad y feminismo de la diferencia.

Feminismo de la igualdad busca eliminar diferencias para igualdad de oportunidades.

Feminismo de la diferencia valora las diferencias como positivas y necesarias.

Se destaca la importancia de maternidad y feminidad para la sociedad.


La diferencia no implica inferioridad para el feminismo de la diferencia.

Equidad de género supera la simple igualdad o diferencia, integrando múltiples desigualdades.

La equidad une justicia social y cultural, con políticas de reconocimiento y redistribución.

Incluye desigualdades de clase, etnia, raza, generación, sexualidad y más.

Desigualdad de género implica marginación femenina del espacio público.



2.6 Relación entre mujeres y hombres dentro de una cultura en una sociedad.

Factores socioeconómicos, políticos y culturales influyen en esas relaciones.

Cambios en esos factores afectan las prácticas culturales positiva o negativamente.

Incorporación masiva de mujeres al trabajo y la política transformó esas relaciones.

El control de la reproducción también modificó la dinámica entre géneros.

Factores socioeconómicos y políticos configuran valores y normas culturales.

Gobiernos y sociedad civil buscan igualdad de género con políticas específicas.

Iniciativas internacionales como CEDAW y la Plataforma de Beijing impulsan avances.

La igualdad de género no es aún una norma universal; persisten disparidades.

Se usan indicadores para medir acceso igualitario a recursos y oportunidades.

Igualdad de género permite participación equitativa en lo social, político y económico.

Políticas que excluyen a la mitad de la población generan desequilibrios sociales.

Respeto a la diversidad cultural es compatible con la igualdad de género.

La igualdad debe enmarcarse en derechos humanos universales.

La cultura puede combatir prácticas misóginas mediante diálogo y consenso.

Valores culturales no son estáticos, pueden impulsar la transformación social.

La transformación social favorece tanto a mujeres como a hombres.

2.7 Las tribus urbanas y la pertenencia del individuo

Michel Maffesoli: teoría del nomadismo y sentido de pertenencia.

Nomadismo: sublevarción y expresión lúdica y festiva.

Sentido de pertenencia: conciencia flexible, no identidad cerrada.

Tribu como metáfora de lo arcaico y saturación del individuo.

Grupos juveniles valoran corporalidad: tatuajes, hedonismo.

Proceso de individualización con necesidad de socializar.

Narcisismo de grupo: adulación y cotidianidad entre miembros.

Tribus urbanas son grupos transitorios y visibles.

Otra visión: tribus como pandillas con moda y hábitos comunes.

Grupos visibles en grandes ciudades.


Tribus urbanas como manifestaciones momentáneas.

Contraste entre socialidad (Maffesoli) y violencia (Costa y otros).

Subcultura: desafío a la cultura hegemónica y familiar.

Contracultura: rechazo ideológico de cultura dominante.

Tribus urbanas justifican expresiones efímeras juveniles.



2.8 Principales tribus urbanas

Emos: jóvenes de 14 a 20 años, con visión pesimista.

Emos: cabello liso, piercings, ropa negra y delineador.

Raperos: amantes del rap, graffiti y breakdance.

Raperos: ropa suelta, joyería grande y tatuajes.

Góticos: originarios de los 80, derivados del punk.

Góticos: ropa negra de cuero, accesorios plateados y símbolos religiosos.

Góticos: apolíticos y atraídos por lo oculto y la muerte.

Heavies: nacidos en Inglaterra en los 70, derivados de roqueros hippies.

Heavies: música heavy metal, antimilitaristas y antiautoritarios.

Heavies: cabello largo, jeans, chaquetas de cuero y camisetas negras.

Hippies: surgieron en los 60, con ideas anarquistas y amor por la naturaleza.

Hippies: ropa colorida, cabello largo, estampados tie-dye y uso de drogas psicodélicas.

Punks: nacidos en los 70, radicales y contra la decadencia cultural.

Punks: cabello cresta, piercings, tatuajes y chaquetas negras con símbolos anarquistas.

Punks: ideología anarquista, antifascista y a veces violentos.

Skaters: derivados del skateboarding, sin estética o música definida.

Tribus urbanas se definen por música, ideologías o actividades.

Cada tribu urbana tiene una identidad visual y cultural propia.

2.9 Nuevas tribus urbanas

Otakus: anime, cultura japonesa, videojuegos.

Hipsters: indie, estética vintage, lugares alternativos.

Rockabillys: rock 50s, chaquetas de cuero, tatuajes vintage.

Steampunk: estilo victoriano, tecnología a vapor.

Swaggers: consumistas, marcas, redes sociales.

Muppies: profesionales, vida sana, tecnología.

Rolling: Argentina, estilo Rolling Stones, ropa rota.

Flogger: imagen, fama, ropa llamativa, música electrónica.

Mods: moda UK, scooters, música popular.

Tomboy: mujeres con ropa masculina y actitudes mixtas.

Gamers: videojuegos, dedicación y conocimiento técnico.

Pokémon: fantasía, Chile, ropa colorida, peinados con gel.

Cumbieros: cumbia, violencia, piercings, ropa ancha.

Chacacs: jóvenes mexicanos, ropa llamativa, groserías.

Reggaetoneros: reguetón, ropa ajustada, accesorios llamativos.

Grunges: música grunge, look sucio, anti-consumismo.

Skinheads: ska, punk, fútbol, cabeza rapada.

Skaters: deporte skate, estilo de vida, sin estética fija.

Heavies: heavy metal, cabello largo, antimilitaristas.

2.10 La percepción cultural

Diferencias individuales: Surgen por experiencias culturales distintas.

Percepción universal: Se creía que espacio, color y movimiento son iguales para todos.

Cuestionamiento científico: La percepción varía según cultura y contexto.

Rivers: Refutó mitos sobre sentidos más desarrollados en pueblos "primitivos".

Atención al detalle: Diferencia entre pueblos por experiencia, no capacidad visual.

Ilusiones perceptivas: Varían según experiencia cultural.

Investigaciones transculturales: Confirman la influencia ecológica y cultural.

Funcionalismo transaccional (Brunswik): Percepción combina objeto y experiencia del sujeto.

Adaptación funcional: La percepción ayuda a la supervivencia según el entorno.


Ilusiones ópticas: Errores adaptativos en contextos poco comunes.

Gibson: Percepción ecológica, interacción sujeto-medio, teoría directa.

Perspectivas distintas: Gibson no coincide totalmente con estudios transculturales.

Base perceptiva común: Existe una percepción elemental compartida por todos.

Vygotski: Diferencia funciones básicas y superiores, cultura moldea estas últimas.



2.11 La edad y la influencia cultural

Cultura y genoma.

Dos formas de transmitir el desarrollo humano.

Plasticidad genética.

Desarrollo influenciado por cultura y ambiente.

Cultura.

Proporciona formas específicas para crecer.

Adolescencia.

Categoría teórica ligada a la experiencia escolar y social.

Identidad juvenil.

Compuesta por roles múltiples (estudiante, amigo, trabajador, etc.).

Cultura internalizada.

Se expresa de forma única en cada individuo y contexto.

Identidad.

Construcción compleja influida por factores sociales, económicos, históricos y culturales.

Contexto local y global.

Influyen en la configuración cultural y personal.

Crisis de desarrollo (Erikson).

Etapas con vulnerabilidad y potencial para cambio.

Adolescencia como crisis.

Periodo crucial para formar identidad.

Variabilidad cultural.

Crisis y desarrollo toman formas distintas según la sociedad.