

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

SEDE QUITO

CARRERA:

COMUNICACIÓN SOCIAL

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de:

LICENCIADA EN COMUNICACIÓN SOCIAL

TEMA:

**ANÁLISIS SEMIÓTICO DEL SUPERHÉROE IRON-MAN Y LA
CONSTRUCCIÓN DEL BIEN Y EL MAL DESDE NIETZSCHE**

AUTORAS:

AMY LIZBETH CÓRDOVA RODRÍGUEZ

MELISSA NICOLE SÁNCHEZ SÁNCHEZ

TUTORA:

GRACE CATALINA BENALCÁZAR ZAMBRANO

QUITO, AGOSTO 2020

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Nosotras, AMY LIZBETH CÓRDOVA RODRÍGUEZ, con documento de identificación N° 1754263331 y MELISSA NICOLE SÁNCHEZ SÁNCHEZ, con documento de identificación N° 1727085639, manifestamos nuestra voluntad y cedemos a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que somos autoras del trabajo de grado titulado: “**Análisis semiótico del superhéroe Iron-Man y la construcción del bien y el mal desde Nietzsche**”, mismo que ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciadas en Comunicación Social, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En aplicación a lo determinado en la Ley de Propiedad Intelectual, en nuestra condición de autoras nos reservamos los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia, suscribimos este documento en el momento que hacemos entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.



Amy Lizbeth Córdova Rodríguez
CI. 1754263331
3 de agosto del 2020



Melissa Nicole Sánchez Sánchez
CI. 1727085639
3 de agosto del 2020

DECLARATORIA DE COAUTORÍA DEL DOCENTE TUTOR

Yo declaro que bajo mi dirección y asesoría fue desarrollado el Artículo Académico, **Análisis semiótico del superhéroe Iron-Man y la construcción del bien y el mal desde Nietzsche** realizado por AMY LIZBETH CÓRDOVA RODRÍGUEZ y MELISSA NICOLE SÁNCHEZ SÁNCHEZ, obteniendo un producto que cumple con todos los requisitos estipulados por la Universidad Politécnica Salesiana, para ser considerados como trabajo final de titulación.

Quito, agosto del 2020



Grace Catalina Benalcázar Zambrano

CI: 1712890514

Dedicatoria

Nuestro trabajo de titulación va dedicado a todos nuestros seres más cercanos que nos mostraron su apoyo incondicional, aquellos que confiaron en nuestra investigación, y sobre todo, es dedicado a cada uno de los niños que con su inocencia colaboraron con nuestro trabajo siendo ellos los verdaderos superhéroes.

Agradecimiento

Agradecemos a nuestra tutora Grace Benalcázar, por darnos su apoyo constante y dirigir nuestra investigación, a la Universidad Politécnica Salesiana y sus docentes por guiarnos en el proceso de nuestra formación con bases de conocimiento y destrezas para tratar el tema con profundidad. A nuestras leales amigas, quienes nos apoyaron durante este proceso, Lizeth Amangandi y Pamela Yunga. A la directora de la escuela Borja N°1, por permitirnos realizar nuestra investigación con sus estudiantes.

Agradezco a mis padres, Jenny Rodríguez y Elber Córdova por su apoyo incondicional en cada decisión que he tomado para la formación profesional. Porque sin ellos no habría sido posible cumplir el objetivo anhelado.

Amy Córdova

Agradezco a mis padres, Alva Sánchez y Wilson Sánchez por el apoyo y el sacrificio que han hecho por mí, y por enseñarme que todo esfuerzo tiene su recompensa; también agradezco a Francisco Ordóñez mi compañero de aventuras, quien ha estado apoyándome desde el primer día de universidad y en mis momentos más difíciles. Agradezco a aquellas personas que confiaron en mí y me motivaron a seguir adelante y que no me rinda. Gracias a mis hermanos, sobrinos, abuelita, mis primos y cuñada.

Melissa Sánchez

Índice de contenido

Introducción	1
Lo simbólico	1
La construcción simbólica	3
La representación de un superhéroe: Iron-Man.....	5
Lo bueno y lo malo para Nietzsche.....	6
Goffman y su propuesta de percepción.....	8
Percepción del bien y el mal en los niños.....	10
Metodología	12
Resultados	16
Conclusiones	32
Bibliografías.....	34
Anexos	38

Índice de tablas

Tabla 1. Clasificación de la percepción Fuente: propia.....	16
--	----

Índice de figuras

Figura 1. Construcción de identidad con relación a Iron-Man, cuarto de básica Fuente: propia	18
Figura 2. Construcción de identidad con relación a Iron-Man, quinto de básica Fuente: propia	18
Figura 3. Construcción de identidad con relación a Iron-Man, sexto de básica Fuente: propia	19
Figura 4. Percepción del bien y el mal en los niños, cuarto de básica Fuente: propia.....	20
Figura 5. Percepción del bien y el mal en los niños, quinto de básica Fuente: propia.....	20
Figura 6. Percepción del bien y el mal en los niños, sexto de básica Fuente: propia	21
Figura 7. El inicio de un superhéroe, cuarto de básica Fuente: propia.....	22
Figura 8. El inicio de un superhéroe, quinto de básica Fuente: propia	22
Figura 9. El inicio de un superhéroe, sexto de básica Fuente: propia.....	23
Figura 10. Interacción y acción, cuarto de básica Fuente: propia.....	24
Figura 11. Interacción y acción, quinto de básica Fuente: propia.....	24

Figura 12. Interacción y acción, sexto de básica Fuente: propia25

Índice de anexos

Anexo 1. Matriz General	38
Anexo 2. Matriz metodológica	39
Anexo 3. Cómo analizamos la contrucción simbólica	40
Anexo 4. ¿Qué le hace superhéroe a Iron-Man?	41
Anexo 5. ¿Qué es lo bueno y lo malo para Nietzsche?	42
Anexo 6. ¿Qué es percepción?	43
Anexo 7. ¿Cuál es la percepción del bien y el mal en los niños?	44
Anexo 8. ¿Cómo se crea la percepción en los niños?	45
Anexo 9. Correo y documento de solicitud aceptada por parte de la directora de la escuela “Borja N° 1”	46
Anexo 10. Interacción social, Unidad Educativa “Pedro Borja Y. N°1”	47
Anexo 11. Matriz de orientación metodológica	48

Resumen

Actualmente existen varias teorías que nos llevan a comprender el actuar de las personas y su manera de ser. La intención de esta investigación es analizar la construcción simbólica del superhéroe “Iron-Man” desde la percepción de los niños del bien y el mal conforme al planteamiento de Nietzsche. Con base en las teorías del interaccionismo simbólico y la Escuela de Palo Alto, mismas que permiten observar el comportamiento de las personas.

En esta ocasión, el medio utilizado como referencial explicativo es la primera película de Iron-Man, cuyo personaje de Marvel /Iron-Man, es un superhéroe que ha captado la atención de la audiencia, especialmente la de los niños, un personaje que puede influir y limitar la percepción del bien y el mal en los infantes. Al ganar gran influencia mediática en dicho público, se puede observar cómo cada uno de ellos piensa de forma clara ¿qué le hace bueno y malo al personaje? mediante las acciones que este realiza en el medio cinematográfico, y de la misma manera en cómo se relacionan con él.

Para aclarar qué es lo bueno y lo malo, nos basamos en los conceptos del filósofo alemán, Friedrich Nietzsche, quien explica desde su estudio en el libro “Así hablaba Zaratustra”, el proceso en el que la persona llega a tomar conciencia de su ser. Pues de esta manera, es como logramos edificar la perspectiva del entorno aplicada desde la interacción social.

Palabras clave: Iron-Man, niños, percepción, interacción simbólica, Nietzsche.

Abstract

Currently there are several theories that can make us understand the acts of the people and their behavior, The purpose of our research , is to analyze the symbolic construction about “Iron-Man” ,the superhero, from the children’s perception accord to Nietzsche’s good and evil, It based in symbolic interactionism theory and Palo Alto’s School the same thing that allows us to see people’s behavior.

This time, the medium used as an explanatory reference is the first Iron-Man movie, whose Marvel / Iron-Man character is a superhero who has captured the attention of the audience, especially children’s attention, a character who can influence and limit the perception of good and evil in infants. By gaining great media influence on this audience, it can be seen how each one of them clearly thinks that it does good and bad to the character through the actions that they carry out in the cinematographic medium, and in the same way in how they relate to him.

To clarify what is good and what is bad, we rely on the concepts of the German philosopher, Friedrich Nietzsche, who explains from his study in the book "Thus spoke Zarathustra", the process in which the person becomes aware of his being. Well, in this way, it is how we manage to edit the perspective of the environment applied from social interaction.

Key words: Iron-Man, children, perception, symbolic interactionism, Nietzsche

Introducción

La presente investigación tiene como base la teoría comunicacional del interaccionismo simbólico, planteada en la línea de investigación comunicación e interculturalidad, desde el eje temático mediaciones y recepciones. La causa que construye la investigación parte de la problemática: La construcción simbólica de Iron-Man influye y limita la percepción del bien y el mal en los niños.

Para el proceso investigativo se realizó un objetivo general, el cual se basa en analizar la construcción simbólica del superhéroe “Iron-Man” desde la percepción de los niños del bien y el mal conforme al planteamiento de Nietzsche; objetivo que da paso a tres objetivos específicos. 1. Identificar la construcción simbólica de “Iron- Man” como superhéroe; 2. Reconocer la percepción del bien y el mal en los niños; 3. Identificar la influencia y la limitación de la construcción en la percepción de los niños, acerca de la imagen de “Iron-Man” con la apreciación del bien y el mal desde Nietzsche. Mediante la percepción de los niños, se observó la representación que el niño construye a través del comportamiento y la concepción del bien y el mal de *Iron-Man*.

Lo simbólico

El interaccionismo simbólico comprende, por medio de la comunicación, la acción social desde la perspectiva del sujeto. “[...] La significación de estas cosas deriva, o surge, de la interacción social que un individuo tiene con los demás actores [...]” (Rizo, 2014, pág. 5). Pues en el ámbito interpretativo, la comunicación funciona como el hilo conductor para la actuación sobre la base de significaciones sociales.

En la etapa infantil el niño empieza con el descubrimiento de su rol social y en relación al interaccionismo parte de las representaciones de la realidad para forjar su identidad, lo que

produce impacto en la etapa madura del ser humano. Los niños, cumplen el proceso de interacción mediante la exposición a las conductas de su entorno que definirá, en un primer momento, su ser y el lugar que ocupa en la sociedad. Así expresado en los principios del interaccionismo simbólico desde la comunicación.

La importancia otorgada a la interacción por parte del interaccionismo simbólico puede sintetizarse en tres principios básicos: el primero refiere al valor dado a la alienación del sentido de la comunicación cotidiana y al importante papel que juega en la sociedad la empatía, [...] el segundo principio hace hincapié en que la realidad social se explica - y se construye- a través de las interacciones de los individuos y los grupos sociales, [...] y el tercero tiene que ver con la estrategia metodológica, basada en el uso extendido de estudios de caso [...] (Rizo, 2011, pág. 3).

La comunicación cotidiana es un punto muy fundamental en la etapa infantil, mediante la interacción de palabras y gestos se logra el juego de la empatía y la capacidad de actuar ante la exposición social, en la que intervienen personajes directos que son quienes lo rodean y representaciones reales expuestas en una cinta que se recrean en un escenario aspectos sociales con giros inesperados.

Para el psicoanalista Lacan (1953) “toda realidad humana sostiene tres órdenes: lo imaginario, lo simbólico y lo real” (párr. 2). Mediante estos órdenes, se permite una interacción en donde se obtiene una construcción de lo imaginario, y permite que lo real se convierta en algo que cotidianamente sucede en su realidad. El poder simbólico permite al hombre conocer la verdad construida a partir de sus acciones y percepciones, dado que el sujeto siempre estará en constante cuestionamiento.

La construcción simbólica

En la representación de la construcción simbólica, el sujeto da un significado a cada objeto, gesto o acción que se observa dentro del medio comunicacional, en donde usualmente asocia y relaciona sus pensamientos y sentimientos con su vida personal. Los sonidos, las imágenes y las palabras son elementos de la realidad en la que se vive, y que, a su vez, interviene la cultura de la persona y logra cautivar su perspectiva en la obtención de nuevos significados.

La representación está estrechamente ligada a la significación. En efecto, le damos sentido y significado a las cosas mediante el uso: lo que decimos, pensamos y sentimos acerca de ellas. Por otra parte, le otorgamos significado a sucesos, personas y objetos mediante los esquemas interpretativos en los que los situamos, [...] (Cristoffanini, 2003, pág. 3).

Así mismo, el sujeto convierte toda percepción en signo al otorgarle un significado, para lo cual, en lo que respecta a este estudio; la vista y el oído son sentidos primordiales que permiten a la mente humana construir significados y generar una simbología en base a la información captada. Para Medina (2012) “[...] los procesos cognoscitivos están mediados por signos que son los instrumentos primordiales de la mente humana. Para Vygotsky, entonces, *el pensamiento no sólo se expresa en la palabra, sino que se realiza en ella.* [...]” (pág. 10).

En el caso de los niños es fundamental el rol significativo que desempeña el adulto en el proceso simbólico, porque al exponerlo a una construcción simbólica desarrolla la percepción y desencadena la conducta del individuo en la sociedad.

[...] el interaccionismo simbólico tiene sus raíces históricas en el pragmatismo y el conductismo. El primero, por la importancia otorgada a la acción de los sujetos en los procesos de construcción de existencias *reales*; el segundo, por la preocupación por las conductas empíricamente observables de los individuos. [...] (Rizo, 2011, párr. 1).

La importancia de la interacción en la comunicación de los individuos permite que cada sujeto se mantenga con su propia percepción, expresión y actuación, las cuales generan acciones cotidianas en la vida personal, permitiendo la comunicación verbal y no verbal.

[...] propuesto por George Herbert Mead. En términos generales, el self ('sí mismo') se refiere a la capacidad de considerarse a uno mismo como objeto; el self tiene la peculiar capacidad de ser tanto sujeto como objeto, y presupone un proceso social: la comunicación entre los seres humanos. [...] (Rizo, 2014, pág. 3).

El "sí mismo" desde la comunicación es la capacidad de reflexión que tiene el sujeto para ponerse en el lugar del otro, lo cual permite que se cumpla el proceso de interacción simbólica por la facultad de adaptabilidad que tiene la persona.

La construcción simbólica se la analiza mediante la observación, se recolecta cierta cantidad de datos como (palabras, imágenes, sonidos) las cuales se asocian con símbolos y significados convirtiéndose en información y mensajes que construyen sentido. "[...] Los actos, los objetos y las palabras existen y tienen significado sólo porque han sido o pueden ser descritas mediante el uso de las palabras" (Rizo, 2014, pág. 2).

Una imagen abstracta que interfiere en el sentido o la significación se manifiesta en la comunicación no verbal, permitiendo que la representación sea el contenido formal para la construcción simbólica del espectador. La representación de imágenes se posiciona en la mente, mediante la percepción y la subjetividad del sujeto. Para Balbuena (2015) "[...] la Representación Simbólica como la imagen –en tanto que signo o símbolo–, de algo que hace presente en la mente –mediante un proceso cognitivo-perceptivo–, contenidos de la comunicación en general. [...]" (pág.110). La imagen es un medio que transmite emociones, es un lenguaje no verbal y una representación que permite la definición de lo que se observa, y se compara con la realidad.

El imaginario social distingue las condiciones de las acciones mediante un esquema, en el que se comprende observar lo real y la construcción de la realidad. Pintos (como se citó en Gómez, 2001) piensa que “Los imaginarios sociales son aquellos esquemas (mecanismos o dispositivos), contruidos socialmente, que nos permiten percibir / aceptar algo como real, explicarlo e intervenir operativamente en lo que en cada sistema social se considere como realidad” (pág. 198).

Los actos y gestos de las personas suelen percibirse con ritualizaciones, es decir, encuentros o interacciones personales. La idea de ritual se manifiesta en dos opiniones dadas por Goffman y expuestas en Rizo (2014):

[...] La primera, la de relacionar a los rituales con el proceso de comunicación, pues los rituales se ubican en la categoría de actos humanos expresivos, en oposición a los instrumentales. [...] La segunda idea consiste en relacionar a los rituales con los movimientos del cuerpo, en el sentido de que la ritualización actúa sobre el cuerpo produciendo la obligatoriedad y asimilación de posturas corporales específicas en cada cultura (pág. 4).

Cabe destacar que, para Rizo (2014) el ritual en la comunicación se refiere a las características de las personas, la aceptación, el desafío, la decencia y el honor, mediante la jerarquía social.

La representación de un superhéroe: Iron-Man

La mayoría de las historias que están basadas en cómics, se exponen en un lenguaje gráfico que representa a los personajes mediante el diálogo y el dibujo con el que es caracterizado. En ocasiones, las películas suelen estar alejadas de la historia real de los cómics, por ello, a muchos espectadores no les es agradable algunos aspectos vistos en la trama cinematográfica. Sin embargo, el superhéroe Iron-Man no está tan alejado de la historia real, debido a que Marvel

llega a cumplir las expectativas del público y el respeto hacia el propio creador del personaje, Stan Lee.

Unas de las grandes virtudes (aunque también adolece de los habituales defectos de este tipo de películas) es la huida del protagonista estereotipado, ya que Iron-Man no se nos muestra superficialmente, sino que se llega más allá, dotado de **mayor humanidad y profundidad**, aproximándolo más a la audiencia. [...] (León, 2008, párr. 2).

Stark, al construir su propio traje con tecnología avanzada, pretendía salvar a las personas inocentes, más no ser un superhéroe. Cano (2008) “Iron Man no es un superhéroe convencional [...] Su encanto está en las contradicciones de una personalidad dolorosamente humana que aspira a ser útil a la sociedad pero que sucumbe a su egoísmo. [...]” (párr. 1).

El personaje de Iron-Man utiliza el poder de la comunicación al mostrar seguridad en que sus acciones son las correctas y que la efectividad permita al espectador tener la perspectiva de que su decisión es la adecuada. (Meraz, 2013) “La “comunicación” es una forma en que el individuo se convierte en objeto para sí. Se habla y contesta; no sólo se escucha, sino que se platica y réplica, tal y como lo haría en una relación con otra persona de su grupo social; [...]” (párr. 14).

La conexión que el personaje logra con el espectador es única, pues Iron-Man es un superhéroe “real”; como cualquier ser humano tiene problemas cotidianos, no posee características sobrenaturales, por lo que es más sencillo para las personas identificarse con diversos aspectos del personaje.

Lo bueno y lo malo para Nietzsche

El origen del pensamiento de Nietzsche y sus teorías, parten de una crítica a la moral social que se rige a lo cultural y al entorno en donde el sujeto se desenvuelve desde su niñez. Pues así, el

filósofo determina que lo bueno es fundamentado en la acción individual, más no colectiva; mientras que lo malo es la traición a uno mismo.

La concepción tradicional de la moral social, con la cual Nietzsche no está de acuerdo, plantea que lo bueno tiene origen en las acciones que no involucran fines para beneficio propio considerando a lo malo como lo que está en contraposición al planteamiento, así las acciones generosas son consideradas buenas mientras que, las acciones egoístas representan lo malo. La aprobación es la parte fundamental que afirma y determina a una acción positiva.

[...] el origen del concepto y del juicio de <bueno>. Al principio -así lo decretan- las acciones inegoístas eran elogiadas y denominadas buenas por aquellos a los que esas acciones se les hacían, esto es, por aquellos para quienes dichas acciones eran *útiles*; [...] (Nietzsche, 2010, cap. 1).

Posteriormente, gracias a la teoría de la utilidad se determina que las acciones egoístas pueden también ser consideradas buenas. De esta manera, se explica que lo bueno es determinado por la élite, todo lo que tenga que ver con el poder y riqueza es considerado como lo correcto, y por el otro lado se considera a lo pobre, lo retraído, como lo malo.

Ciertamente, no se ha logrado dar un concepto a lo bueno y lo malo. Pues de estas palabras sólo existen opiniones, tanto así que, la voluntad del individuo va acorde con lo que se logre considerar necesario para su vida. Y así como lo menciona Nietzsche (2019) “<< [...] ¡Oh, hermanos, hasta ahora acerca de los astros y el futuro no se ha sabido, sino tan solo opinado; y por ende hasta ahora acerca del bien y del mal no se ha sabido, ¡sino tan sólo opinado!>>” (pág. 196).

Todos los conceptos del hombre y todo lo que es identificativo de su ser, se manifiesta en la cultura, cada concepto reconocido tiene que ser por causa de sí mismo. Pues Nietzsche (2010) describe al superhombre, como una persona que a partir de sí mismo renuncia a toda creencia

con el objetivo de actuar a su beneficio. De ahí que, el concepto de superhombre y en este caso de superhéroe, es por causa de sí mismo.

Para Nietzsche (2019) “[...] la llegada del superhombre, vitalidad pura, infinita... que sustituirá al endeble hombre actual y que, desde luego, eliminará toda esperanza en un Dios [...]” (pág. 10). El ser humano debe crear su propio mundo rigiéndose a su propia visión y a todo lo que se encuentra en sus capacidades para lograr prosperar. El hombre debe hacer uso de su razón para llevar a cabo sus acciones, y permitirse crear un lenguaje claro mediante la razón.

[...] agentes y acciones: Cree en la voluntad en tanto causa general; cree en el “yo”, en el yo como ser, en el yo como sustancia, y *proyecta* la fe en la sustancia -yo a todas las cosas: sólo de este modo se *crea* el concepto “cosa” ... [...] (Nietzsche, 2010, pág. 52).

De la misma manera, se presenta la perspectiva de la moral, la cual no castiga la forma en la que vemos las cosas, a esto Nietzsche (2010) lo llama “como una idiosincrasia de degenerados a quienes juzgan por estos principios” (pág. 64), y nos permite percibir aquello que no se encuentra limitado por la moral.

En este sentido, para Nietzsche (2010) “[...] Al comienzo se encuentra el error terriblemente funesto de que la voluntad es algo que *produce efectos*, de que la voluntad es una *facultad*... [...]” (pág. 52) debido a que, al actuar frente a uno se identifican ciertas acciones que como seres humanos no somos capaces de controlar porque se necesita todo un proceso para poderlo analizar.

Goffman y su propuesta de percepción

Para definir la percepción nos centraremos en la propuesta de Goffman (2006) enfocada en una perspectiva que detalla el comportamiento, enfatizando el rol individual de las personas, además

demuestra la influencia que puede darse a partir del otro, y cómo actuamos en beneficio de la sociedad colocándose una máscara con el fin de ocupar un lugar en la misma.

Es así como las impresiones tienen que ver con el primer encuentro social, en el proceso de interacción, el sujeto actúa de cierta forma para pertenecer a un grupo. La persona se enfoca en la percepción que tendrán los otros sobre su apariencia, y sus acciones se controlan en función de las necesidades del otro, durante la interacción cara a cara.

Cuando la persona se coloca su máscara y desarrolla el papel otorgado, adquiere la percepción que representa su realidad, que además conforma una parte integral de su personalidad. “Al fin, nuestra concepción del rol llega a ser una segunda naturaleza y parte integrante de nuestra personalidad. [...]” (Goffman, 2006, pág. 31).

En el caso del niño, la caracterización social se desarrolla por medio de los juegos, que son utilizados como la representación para lograr una adaptación en la realidad social. Por Mead (como se citó en Rodríguez, s.f) afirma que:

Para Mead, el juego es el proceso fundamental por el que los niños adquieren los significados que luego utilizarán para interpretar el mundo a su alrededor. Mediante la adopción de ciertos roles durante sus juegos (como el de «médico», «policía» o «vaquero»), los niños son capaces de ponerse en el lugar de otras personas y entender las reglas que rigen las interacciones sociales (párr. 14).

Para la construcción externa del ser, se debe percibir las impresiones que se comunican/observan en la trama cinematográfica, tomando en cuenta que los estímulos provocados permiten que la interacción sea la parte fundamental que condiciona el actuar de las personas, Goffman (2006) añade que “[...] La fachada, entonces, es la dotación expresiva de tipo corriente empleada intencional o inconscientemente por el individuo durante la actuación. [...]” (pág. 34).

Los medios de comunicación al crear contenido incorporan la representación simbólica como la fuente principal que genera conocimiento en la audiencia, en donde tratan de plasmar una perspectiva diferente de la realidad social. Para Ahumada (2007) “[...] El resultado es que los medios tienen un papel importante, no sólo en la transmisión de información sobre los hechos, sino también en plasmar la realidad en la percepción del contexto sociopolítico en el que se colocan los acontecimientos; [...]” (pág. 22). En este caso, Iron-Man llega a ser la construcción simbólica que influye en la percepción del ser.

Percepción del bien y el mal en los niños

A través de la figura de Zaratustra, Nietzsche, representa la existencia o la posibilidad del superhombre, en donde se hallarán tres etapas de transformación. En esta transición se encuentran las etapas del camello, el león y el niño, empezando con el estado evolutivo del “camello”, a quienes toma como referencia al pronunciar que no sabemos quiénes somos, la forma cómo vivimos y atravesamos una realidad en donde existe miedo e inseguridad; un segundo proceso es el “león”, una etapa en la que incita al sujeto a crear su propia identidad y que busca la libertad de la sociedad. Finalmente, la etapa del “niño”, es donde el león pretende superar la autosuficiencia y aquel sistema de creencias. (Nietzsche, 2009)

Esta última etapa, el espíritu se aleja de los valores tradicionales y empieza a construirse desde el “yo quiero”, es decir, el niño representa la nueva etapa libre de las concepciones que pueden llegar a formarse por sí solo en su interior, donde el sujeto se pregunta ¿qué es permitido y qué no lo es?

Momento en el cual interviene la ética y no necesariamente debe acomodarse al statu quo de las convicciones y hábitos imperantes (Guerrero, 2018). La ética debe acoplarse a la ideología

y a la cultura, se plantea lo que es bueno como un beneficio colectivo que favorece equitativamente a cada individuo, y cómo lo poco ético actúa en beneficio propio.

La percepción en los niños considera que el sujeto forma impresiones que son transmitidas en un primer conocimiento de la misma, además establece que una parte de ella es la que más impacta y almacena, mientras que la otra parte puede llegar a perderse.

La percepción es cómo se interpreta y se entiende la información que se ha recibido a través de los sentidos. La percepción involucra la decodificación cerebral y el encontrar algún sentido a la información que se está recibiendo, de forma que pueda operarse con ella o almacenarse. [...] (Fuenmayor y Villasmil, 2008, pág. 192).

El desarrollo correcto de la percepción depende del aspecto representativo del discernimiento de lo real. “[...] Ahora bien, la imitación constituye al mismo tiempo la prefiguración sensorio-motriz de la representación, y por consiguiente el final del paso entre el nivel sensorio-motor y el de las conductas propiamente representativas” (Piaget y Bärbel, 2015, pág. 57). Durante la etapa sensorio-motor, la percepción se involucra en la imitación cuando esta todavía es generalizada, incluso cuando no tiene significado. Por esta razón la percepción puede ser abstraída por medio de los sonidos.

Metodología

En esta sección definiremos el patrón metodológico como guía de nuestra investigación, que establece el uso de técnicas e instrumentos, con el fin de que ninguna actividad investigativa quede inconclusa y todas desempeñen su rol en cuanto a objetivo general y objetivos específicos.

Para este proceso desarrollamos una matriz general, anexo 1, que consta de: tema, problemática y objetivos que ayudan a delimitar las bases de estudio. El planteamiento de objetivos se encuentra organizado desde los aspectos generales hasta los particulares en la investigación, con el fin de obtener el eje determinado para la comprobación de resultados cada uno plantea una hipótesis.

Posteriormente, utilizamos una matriz de metodología, anexo 2, construida por esquemas establecidos en los anexos 3,4,5,6,7,8 estructurados como análisis de cada redacción teórica para orientar la investigación a la aplicación de campo. En la organización se tomaron en cuenta las hipótesis que desglosaron los subtemas de la investigación, acompañados de las predicciones que podrían obtenerse en la interacción social. Además, se delimitó el lugar, público objetivo y el tipo de herramientas a utilizar en el diálogo.

Finalmente, se realizó una matriz de orientación metodológica con el fin de organizar y contrastar los datos obtenidos en el foro. Esta matriz nos permitió explicar la perspectiva más cercana del criterio de los niños sobre el superhéroe, además, comprender los aspectos generales que se encuentran teóricamente expuestos en el artículo.

Para el resultado, realizamos tres actividades ordenadas en función al desarrollo de nuestra investigación, estas son:

a) Solicitud en línea a la directora de la Unidad Educativa “Pedro Pablo Borja Y. N° 1”, anexo 9.

b) Interacción virtual vía zoom con niños de 8-11 años, anexo 10.

c) Análisis de la construcción simbólica de Iron-Man que influye y limita la percepción del bien y el mal en los niños, establecida en la matriz de orientación metodológica, anexo 11.

La metodología utilizada en el estudio de campo se basa en la línea de investigación de comunicación e interculturalidad, la cual analiza los métodos de comunicación y mediación como sucesos culturales, los cuales se encuentran en una constante negación que generan identidades híbridas. La investigación tiene como base la orientación metodológica cualitativa: etnometodología, que consiste en representar la cotidianidad mediante la información y descripción de las acciones, técnicas y métodos de la realidad social. Es decir, comprender como un grupo de personas imagina y conserva un orden en el intercambio de palabras con otro sujeto, en tanto descubre la gestión de cimentación interpretativa que forja la sociedad, enfatizando dos enfoques:

- 1. Interaccionismo simbólico.** En el estudio de caso Iron-Man, busca entender el proceso de asignación de significado a las palabras y hechos en la interacción social.
- 2. Escuela de Palo Alto.** “[...] examina los acontecimientos y problemas en términos de los acontecimientos entre individuos de un sistema de relaciones sociales... se dirige hacia el “qué” y el “cómo” de la situación [...]” (Rizo, 2014, pág. 7).

Para el primer aspecto, interaccionismo simbólico, se utilizó como herramienta la observación directa del concepto de signo, “[...] Para Peirce, el signo es *algo* que, bajo cierto aspecto, representa *alguna cosa para alguien*. Esto significa -en el fondo- que el signo posee una

composición triádica, y en ese cuerpo emergen y se hacen presentes sus tres elementos formales. Sin embargo, el signo no es un ente aislado. [...]” (Zecchetto, 2010, pág. 92).

Aplicado en el foro realizado en la escuela “Borja N°1” a los estudiantes de cuarto, quinto y sexto de básica, con las edades correspondiente de 8 a 11 años, en la materia de lengua y literatura con el fin de cumplir las hipótesis planteadas (H3 y H4) en el anexo 2, con sus respectivos objetivos específicos 2 y 3. Clasificadas de la siguiente manera:

1. Representamen
2. Interpretante
3. Objeto

Para el segundo aspecto, Escuela de Palo Alto, se utilizó la conversación guiada a nivel empírico para examinar los hechos y complicaciones en las técnicas utilizadas entre individuos a través del proceso de interacción, el cual se rige a las interrogantes del ¿qué? y el ¿cómo? del medio, tomando en cuenta que el contexto forma a su lector motivándolo a un espacio dinámico, guiándolo en un recorrido para observar la construcción social realizada por múltiples actores, lo cual se mantuvo en función de las cuatro preguntas estructuradas con base teórica en la Escuela de Palo Alto, que posteriormente fueron aplicadas en la interacción.

1. ¿Cómo te relacionas con Iron-Man?
2. ¿Qué le hace bueno y que le hace malo a Iron-Man?
3. ¿Cómo llega a ser Iron-Man un superhéroe?
4. ¿Cómo te sentirías teniendo algún poder?

Desarrolladas en el contexto de recepción en los siguientes horarios: cuarto de básica, lunes 4 de mayo del 2020 de 08:40 a 09:10, con una duración de 20 min y 25 seg (número de estudiantes 12); quinto de básica. martes 5 de mayo del 2020 de 08:00 a 08:30, con una duración de 15 min y 58 seg (número de estudiantes 15), finalmente sexto de básica, miércoles 6 de mayo del 2020

de 09:20 a 09:50, con una duración de 10 min y 05 seg (número de estudiantes 18). Cada curso con su respectiva profesora, nos supieron colaborar de la manera más ordenada, al mismo tiempo tener como evidencia la grabación de la interacción, con el permiso de los padres de familia y de la directora.

La muestra total de estudiantes es de 45, de los cuales sólo el 7% no fue partícipe en la interacción, mientras que el 93% de estudiantes si participó en las distintas preguntas realizadas.

Como se plantea en la Escuela de Palo Alto en la interacción, la conducta de la persona tiene un mérito comunicacional, pues la comunicación compone diversas conductas, las cuales fueron tomadas en el foro para realizar el análisis y comprobar la hipótesis 2 con su respectivo objetivo específico 1, anexo 2, mediante la siguiente clasificación:

1. Palabra
2. Gesto
3. Mirada
4. Espacio Interindividual

Mediante la técnica de investigación cualitativa se describe la observación de los resultados obtenidos por parte de los tres cursos a quienes como ya se mencionó, se realizó una pequeña interacción a base de preguntas sobre el superhéroe Iron-Man. Detallamos el comportamiento de los estudiantes y de esta manera hallamos lo que cada uno de ellos piensa sobre este personaje, así mismo, esta técnica nos ayuda a descubrir determinadas acciones que cada uno de los niños mostró mediante la interacción. Del mismo modo, la técnica nos permite que los participantes nos transfieran sus pensamientos, experiencias y creencias mediante la palabra, los gestos y su mirada.

Resultados

Para tener una mejor visión de nuestro trabajo de investigación, organizamos un cuadro con el número de participantes de los respectivos cursos entre la edad de 8 y 11 años, de la Unidad Educativa “Pedro Pablo Borja Y. N°1”. Con un total de 42 estudiantes presentes en la interacción.

Cursos participantes:

4to EGB	5to EGB	6to EGB
12 participantes	15 participantes	15 participantes

Los resultados que se obtuvo a partir de la investigación se presentarán de forma ordenada como se menciona en la metodología, de esta manera primero se explica la observación directa clasificada por los diferentes cursos de la institución.

Tabla 1. *Clasificación de la percepción*
Fuente: propia

Signo	4to EGB Cuarto de básica	5to EGB Quinto de básica	6to EGB Sexto de básica
Representamen	Amable	Inteligente	Bondadoso
Interpretante	Ayuda a los demás	Salva al mundo	Salva a las personas
Objeto	Iron-Man	Iron-Man	Iron-Man

Para Zecchetto (2002) “[...] la noción de código ha servido de modelo para abarcar gran variedad de fenómenos. [...]” (pág. 93) De esta manera, se pretende observar la percepción que el sujeto (en este caso los niños) determinan en sus acciones mediante la realidad de su cotidianidad.

Mediante la representación de los conceptos de representamen, interpretante y objeto, se obtendrán respuestas diversas de los distintos cursos y edades de cierta institución, siendo así que, para los niños que pertenecen al cuarto, quinto y sexto de básica, Iron-Man o superhéroe es el objeto (imaginario que ellos perciben mediante la cinta), mientras que el interpretante (es la idea de cómo ellos logran captar al objeto/signo) es decir, Iron-Man es un hombre que tiene dinero, trajes, puede volar, es inventor, ayuda a las personas, tiene ideas absurdas para salvar el mundo y nunca cambia de decisión; por ende, el representamen (es el signo que los niños comprenden como tal) en este aspecto, Iron-Man es millonario, inteligente, amable, luchador, bondadoso y firme. Es así como los pequeños logran visualizar a uno de los personajes más queridos de la pantalla.

A continuación, se presentarán las gráficas con los resultados que se obtuvieron en la interacción del foro fundamentado en la Escuela de Palo Alto. Las categorías de las gráficas se escogieron por similitud y repetición en las opiniones de los niños, así mismo, se tomó en cuenta los gestos y la mirada que los pequeños realizaban al responder las preguntas. El análisis enfatiza las categorías establecidas en la metodología con respecto a la conversación guiada en la interacción de los estudiantes.

1. ¿Cómo te relacionas con Iron-Man?



Figura 1. Construcción de identidad con relación a Iron-Man, cuarto de básica
Fuente: propia

Análisis: El siguiente gráfico corresponde al cuarto grado de básica, refleja que un 25% de los niños se relaciona con el superhéroe por ser amable; ya que ayuda a los demás y hace cosas buenas, el 8% se relaciona por ser inteligente, porque tiene habilidad para resolver problemas, mientras que el 59% no respondió a la pregunta. El gesto y la mirada que predominó en los niños de 8 a 9 años es una mirada inquieta y distraída. De los 12 niños, 5 participaron.

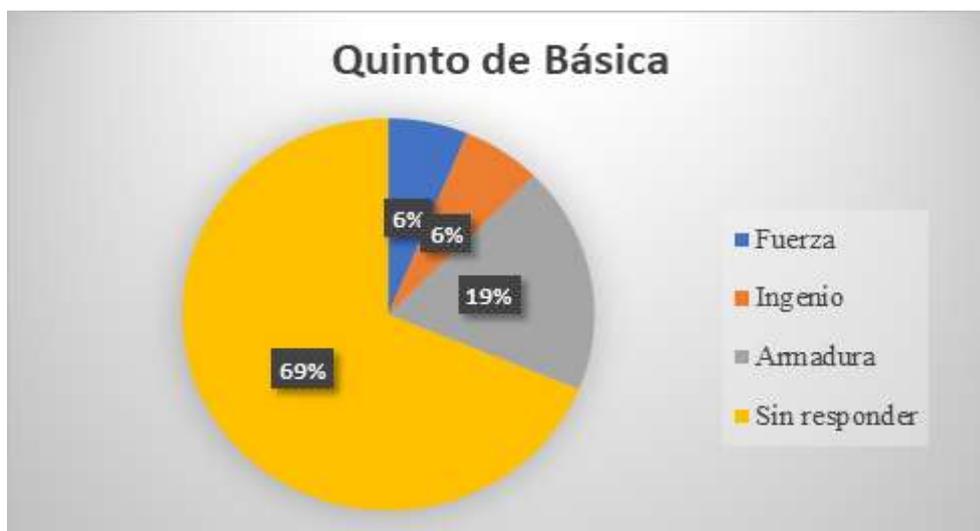


Figura 2. Construcción de identidad con relación a Iron-Man, quinto de básica
Fuente: propia

Análisis: El pastel corresponde al quinto grado de básica, el 19% de los niños se relacionan con el superhéroe por su armadura, a quienes les llama la atención una colección de trajes

hechos por Iron-Man, el 6% se relaciona con el ingenio y el otro 6% con la fuerza, específicamente con la capacidad de buscar soluciones a los problemas utilizando estas dos características, el 69% restante no participó en la pregunta. La mirada y el gesto que predominó en los niños de 9 a 10 años es de felicidad mientras ven hacia la cámara. De los 15 estudiantes, 5 participaron.



Figura 3. Construcción de identidad con relación a Iron-Man, sexto de básica
Fuente: propia

Análisis: El cuadro pertenece al Sexto de básica, el 13% de los niños se relacionan con el superhéroe por ser poderoso, puede hacer cosas sobrenaturales como volar, el 7 % por ser creativo, y el otro 7% por ser decidido, construye cosas y no cambia fácilmente su decisión, mientras que el 73% no respondió a la pregunta. El gesto y la mirada que se observó con frecuencia en los niños de 10 a 11 años es de seriedad y mirada directa. De los 15 estudiantes, 4 participaron.

2. ¿Qué le hace bueno y que le hace malo a Iron-Man?



Figura 4. Percepción del bien y el mal en los niños, cuarto de básica
Fuente: propia

Análisis: El gráfico corresponde al cuarto grado, quienes opinaron en un 25% que el superhéroe es bueno porque salva a las personas y malo porque sus armas son peligrosas, el 8% opinó que es bueno porque salva al mundo, pero es malo porque su actitud es mala con las personas que se encuentran cerca de él, mientras que el 67% no respondió a la pregunta. El gesto y la mirada que predomina es la de felicidad y mirada al frente. De los 12 niños presentes participaron 4.



Figura 5. Percepción del bien y el mal en los niños, quinto de básica
Fuente: propia

Análisis: El gráfico corresponde al quinto grado, quienes opinaron en un 32% que el superhéroe es bueno porque salva al mundo y malo porque es egoísta, el 6% opinó solo por el aspecto negativo que es mujeriego, y el otro 6% opinó que es malo por beber mucho, el 56 % no participó en la pregunta. El gesto y la mirada que predomina es la sonrisa y mirada directa. De los 15 niños presentes participaron 7.



Figura 6. Percepción del bien y el mal en los niños, sexto de básica
Fuente: propia

Análisis: El gráfico corresponde al sexto grado, quienes opinaron en un 13% que el superhéroe es bueno porque salva al mundo y malo porque crea armas, el 13% opinó que es bueno porque salva al mundo y malo porque es egoísta, el 80% restante no respondió a la pregunta. El gesto y la mirada que predomina es la seriedad y mirada al frente. De los 15 niños presentes participaron 3.

3. ¿Cómo llega a ser Iron-Man un superhéroe?



Figura 7. El inicio de un superhéroe, cuarto de básica
Fuente: propia

Análisis: El gráfico corresponde al cuarto de básica, quienes opinaron en un 25% que Iron-Man se vuelve superhéroe al realizar sus trajes para poder pelear, mientras que el 8% opina que el traje le hace superhéroe y estando sin él, también es un superhéroe y un 67% no supo responder ante la pregunta. El gesto y la mirada que predominó en el curso es el estar tranquilo y no mirar directo a la cámara mientras hablan. De los 12 niños presentes participaron 4.



Figura 8. El inicio de un superhéroe, quinto de básica
Fuente: propia

Análisis: El gráfico corresponde al quinto de básica, quienes opinaron en un 19% que Iron-Man se convierte en superhéroe porque lo habían secuestrado y quería vengarse de los que

utilizaban sus armas para matar a personas buenas, y así poder salvarlas, mientras que el 12% opina que creando su propio traje es cómo logra convertirse en superhéroe. El 69% no supo responder a la pregunta. El gesto y la mirada que predominó en los pequeños es el responder con entusiasmo a la pregunta mientras miran directamente a la cámara. De los 15 niños presentes participaron 5.



Figura 9. *El inicio de un superhéroe, sexto de básica*
Fuente: propia

Análisis: El gráfico corresponde al sexto de básica, quienes opinaron en un 13% que Iron-Man se convierte en superhéroe al hallar chatarra en el lugar donde lo habían secuestrado, y con la ayuda de un científico lograron construir una armadura para poder enfrentarse a los terroristas, mientras que el 87% de los niños, no supieron responder ante esta pregunta. El gesto y la mirada que predominó en los pequeños es el estar tranquilo y seguro de su respuesta, la mirada es seria y ven directo a la cámara. De los 15 niños presentes participaron 2.

4. ¿Cómo te sentirías teniendo algún poder?



Figura 9. Interacción y acción, cuarto de básica
Fuente: propia

Análisis: El gráfico corresponde al cuarto de básica, quienes opinaron en un 25% que ellos serían felices de tener un poder para ayudar a las personas, mientras que el 17% opinó que se sentiría bien de tener cualquier poder y que le gustaría ser lo mismo que Iron-Man; el 58% no supo responder ante la pregunta. El gesto y la mirada que predominó en los pequeños es el estar tranquilo mientras mueven sus manos al responder, su mirada es fija hacia el monitor. De los 12 niños presentes participaron 5.



Figura 11. Interacción y acción, quinto de básica
Fuente: propia

Análisis: El gráfico corresponde al quinto de básica, quienes opinaron en un 25% que se sentirían felices al tener un superpoder, pero que también estarían algo perdidos por no saber cómo controlarlo, mientras que el 12% respondió que se sentirían un poco mal porque podrían hacer daño a las personas al tener superpoderes; el 63% no supo responder ante la pregunta. El gesto y la mirada que predominó en los pequeños es el de mostrarse feliz al responder la pregunta y mirar de un lado a otro al hablar. De los 15 niños presentes participaron 6.



Figura 12. Interacción y acción, sexto de básica
Fuente: propia

Análisis: El gráfico corresponde al sexto de básica, quienes opinaron en un 14% que se sentirían tristes y nerviosos al tener un superpoder, porque podría salir algo mal y algunas personas se sentirían debajo de ti porque creen que eres el jefe, mientras que el otro 13% se sentirían felices porque podrían escoger opciones para llevar una mejor vida. El 73% no supo responder ante la pregunta. El gesto y la mirada que predominó en los pequeños es el haberse mostrado tranquilos y pensativos al dar su respuesta, su mirada era fija hacia el frente. De los 15 niños presentes participaron 4.

Como resultado general se obtiene que la influencia mediática, ejercida en los productos comunicativos que son difundidos masivamente, construye un mensaje social como parte de

una estrategia publicitaria para captar la atención del público. En el caso de los niños, lo emitido es capaz de afectar a la conducta, debido al proceso de identificación.

[...] en la infancia, son especialmente vulnerables en lo que respecta a la introyección de patrones de comportamiento. La visión estructural y el análisis de contenido, completado con un análisis comparativo, nos permitirán abordar estereotipos de género que se proyectan en este tipo de productos destinados al público infantil y preadolescente. Así como su utilización por los grandes grupos que conforman la estructura mediática mundial para exportar un icono femenino (y masculino) con fines comerciales. [...] (Mancinas, Nogales, y Barriga, 2012, pág. 1083).

La producción de los estereotipos es fácilmente captada por los niños que dependiendo del género y a partir del otro construirán su identidad, es decir que, la interacción forma la institución del comportamiento social. Para Goffman (2006) la interacción es la influencia mutua de un individuo a partir de las acciones del otro cuando se encuentran físicamente de forma inmediata. La interacción en general tiene lugar en cualquier momento en que un grupo de individuos están en presencia recíproca continua.

En este punto la influencia recae sobre las acciones del otro, se enfoca principalmente en su aspiración personal para adaptar el comportamiento del otro y así conseguir su objetivo. Cabe señalar que, la construcción de las actividades diarias realizadas por las personas resulta una práctica social que permite estar atentos a cualquier discurso que otras personas dictan mediante sus acciones, y a su vez identificar hechos que permitan crear escenarios organizados, y darse cuenta de lo que se realiza cotidianamente.

[...] La Etnometodología se centra en estudiar los métodos o estrategias empleadas por las personas para construir, dar significado a sus prácticas sociales cotidianas. De alguna manera, intenta estudiar los fenómenos sociales incorporados a nuestros discursos y

nuestras acciones a través del análisis de las actividades humanas. [...] (Rizo, 2014, pág. 5).

En la psicología social, la práctica tomada desde la perspectiva del individuo se da gracias a que el sujeto pretende pertenecer a un orden social en donde se logre determinar su conducta frente a los demás. De esta manera, se hace presente la corriente psicológica del conductismo, la cual permite el acercamiento al estudio de la práctica del individuo a partir de su propia conducta, misma que puede ser observable por otros (Mead, 1973). En el caso de los niños, ellos pueden tomar acciones no aptas para su corta edad, conducta que puede ocasionar aislamiento ante los estándares que concibe la sociedad, sin embargo, para el individuo esto es algo natural y sigue con la experiencia vista desde su perspectiva.

George Mead, fue uno de los principales pioneros del interaccionismo simbólico, quien ajustó la manera de relacionarse de las personas con los objetos que se encuentran en su entorno. Sin embargo, Mead, identificó dos tipos de interacciones simbólicas que hoy en día son primordiales en los niños: el lenguaje y el juego. Pues estas formas de interacción son semejantes y se concentran en los símbolos compartidos por todo sujeto participante durante el proceso de comunicación; caso contrario, la información intercambiada sería imposible (Rodríguez, s.f).

Mediante los estímulos se ejecutan las acciones que necesitan del proceso de interacción y el intercambio de información entre símbolos conocidos. Así las acciones se dan como experimentos de percepción del niño

Para muchos espectadores, especialmente en niños, Iron-Man, desde aquella primera aparición en la pantalla grande se convirtió en un héroe, para muchos, será un ejemplo de superación, pero otros lo verán con desagrado por chocar ante el prototipo idealizado y para otros les es indiferente como reflejan los datos entregados.

La reacción positiva o negativa que el superhéroe ocasiona tiene que ver con la cultura de cada país, pues depende de la ideología colectiva impuesta como norma para que esta pueda ser juzgada. “[...] el análisis de Mead no parte de conciencias individuales, sino de patrones culturales que nos permiten entender un gesto de desaprobación y enojo, así como emociones positivas tales como la alegría o la felicidad. [...]” (Meraz, 2013, párr. 10).

En tanto que, el niño, al tener una idea de cómo es la vida de un superhéroe, adoptan ciertas acciones que le dan un significado a su cotidianidad, puesto que, aquella verdad que ven en la pantalla es algo relativo, que de cierta manera tienen una idea de cómo sobrellevarlo. Mediante la percepción del pequeño se representan ciertas acciones que emite el personaje, y es ahí donde conseguirá un significado en su vida e intentará analizar cierta situación.

En la interacción se pudo observar cómo los niños de las diferentes edades realizan ciertos gestos al responder las preguntas, muchos de ellos se muestran felices y entusiastas, otros serios, algunos están muy seguros de lo que responden mientras mueven sus manos al hablar, y a su vez se muestran pensativos ante la cuestión realizada. Así mismo sucede con la mirada, la mayoría de los participantes fijan su vista en la pantalla, algunos al responder miran a otro punto que no sea la cámara, mientras que otros tienen una mirada inquieta y distraída.

Para el niño la moral dependerá del proceso de formación de identidad, es decir que, la moral es compartida por quienes lo rodean, para posteriormente formular su propio criterio. Mientras que la ética está sujeta a la diversidad cultural, y forma parte de la realidad individual sin exclusividad alguna en cualquier rama de estudio.

[...] las reflexiones en torno a la moral y al deber ser no son exclusivas de la filosofía, del derecho o la religión, ya que todas las personas tienen la necesidad de reflexionar y emitir juicios de valor sobre una gran diversidad de cuestiones éticas. [...] (Guerrero, 2008, pág. 75).

La percepción del bien y el mal dependerá de los valores acreditados por la sociedad, por su cultura específicamente, porque esta percepción otorgada es su realidad, por lo tanto; su conducta parte de este proceso de concepción. “Así, cuando el individuo se presenta ante otros, su actuación tenderá a incorporar y ejemplificar los valores oficialmente acreditados de la sociedad, tanto más, en realidad, de lo que lo hace su conducta general” (Goffman, 2006, pág. 47). Es decir que, esta idealización de moral conforma una de las características específicas en el niño que determina el rol a desempeñar en la sociedad.

En los gráficos 7, 8 y 9 podemos observar que los niños comparten la percepción de lo que es bueno y malo de acuerdo a los valores que son establecidos en su entorno, de esta manera se obtiene que lo bueno se encuentra en acciones que atribuyen el bienestar para el otro, mientras que lo malo se encuentra en lo egoísta y aquellas acciones que son ofensivas para la norma social en esta caso: el beber mucho y tener más de una compañera.

Para que el sujeto construya su realidad, necesita interpretar y transformar lo que sucede en su mundo. En este caso la percepción se puede entender como el estímulo que dará paso a la acción para conformar la identidad y así construir su realidad en su cotidianidad. Carabaña y Lamo de Espinosa (1978) “[...] El mundo es constituido por la percepción y por la acción del individuo. El espíritu es la sucesión de las acciones y estados de conciencia del individuo. [...]” (pág. 160). De esta manera, el estímulo es un impulso que todo individuo tiene ante cualquier circunstancia, lo cual permite que se actúe de la manera más rápida e inteligente, dando como resultado a un acto que selecciona y controla los estímulos de la persona (Carabaña y Lamo de Espinosa, 1978)

Nos encontramos en un mundo social, en donde la interacción es aquella que ayuda a construir la realidad y a codificar los símbolos. Dado que, el objeto es un proceso comunicativo que permite la reducción del lenguaje y pensamiento, mediante la prefiguración y la posterior

representación, pero no como un objeto que permita construir la realidad, puesto que; existe el objeto natural, el cual construye el objeto de percepción, permitiendo al individuo la interacción simbólica y la significación del objeto mediante la interacción comunicativa. Carabaña y Lamo de Espinosa (1978) “[...] La *percepción del objeto* es siempre resultado de la interacción simbólica, pero de ningún modo lo es del *objeto* mismo. [...]” (pág. 181). Sin embargo, para muchos sujetos el símbolo que perciben no siempre significará lo mismo para todos, dado que, para que se logre la misma interpretación se requiere la metacomunicación, la cual permite que los sujetos definan la situación del mismo modo (Carabaña y Lamo de Espinosa, 1978) y se logre la interpretación masiva. Situación que se evidencia en los resultados.

La construcción de la realidad se plantea como algo abstracto, que también es parte de la percepción mediante la obtención de los propósitos de una persona, así de esta manera se puede entender que el niño por sí solo no se limita tan solo a un ejemplo pues la configuración de la realidad parte de todos los conceptos y las perspectivas que logre formarse acerca del mundo. “[...] la verdad es la relatividad del conocimiento y de la percepción a determinados *propósitos vitales*” (Carabaña y Lamo de Espinosa, 1978, pág. 160).

De esta manera, los significados que otorgamos a las cosas se desarrollan de manera perceptiva independientemente del significante que tengan, es decir que la impresión de las cosas es la comprensión de una idea.

[...] Pero si hay significación desde el comienzo, y por tanto dualidad entre “significados” (= los propios esquemas con sus contenidos relativos a las acciones en curso) y “significantes”, éstos son siempre perceptivos, y por tanto todavía indiferenciados de sus significados, [...] (Piaget y Bärbel, 2015, pág. 58).

En este punto, la perspectiva que el niño obtenga del personaje no se determinará por un significado otorgado si no por las señales que se encuentran en su condicionamiento.

Se estipula que los significados tienen origen en la interacción social que parte del signo y estos del indicador común que influye sobre la conducta de una persona. La intercomunicación social juega un papel sustancial en la instrucción del sujeto, en el caso de los niños, al encontrarse en un periodo sensorio-motor y en el proceso de identificación social, centrarán su atención en el rol que desempeñan los adultos.

La perspectiva que obtenga el sujeto acerca de la realidad tiene que ver con la interacción social, los actores se pueden presentar por canales alternos como en el caso del cine. “[...] la realidad social se explica -y se construye- a través de las interacciones de los individuos y los grupos sociales, [...]” (Rizo, 2011, pág. 3). A partir de este planteamiento se determina que las percepciones del ser humano se construyen en función de la interacción que el ser humano tenga con el entorno, poniendo al ser como el resultado de lo que el otro aporta para su formación, además de las construcciones establecidas por la sociedad que serán para el sujeto parte de su realidad.

Conclusiones

- La construcción simbólica del superhéroe Iron -Man no limita la percepción del niño, debido a la existencia de factores externos así como , familiares, amigos e incluso la sociedad que por medio de su normativa permite que la realidad del niño se encuentre acorde al orden establecido, por lo que en este caso el personaje ficticio de Iron-Man por sí solo no podría limitar la percepción de lo que es bueno o malo, por el contrario los niños lo relacionan y lo adaptan a su realidad escogiendo lo que es bueno y malo según la construcción social, y lo involucran como parte de su identidad personal dado que les es fácil hablar del tema.
- La construcción simbólica del superhéroe Iron-Man parte de la connotación que los niños realizan del personaje, expresando así su ideología del mundo cotidiano, los resultados muestran la violencia que se genera en la sociedad, pero tienen presente la forma de solucionar aquellos problemas desde el código de las buenas maneras.
- La percepción del bien y el mal se rige al contexto actual del entorno en el que viven los niños, pues según los resultados hallados, el niño considera como malo a la violencia y a las armas como una amenaza que transgreden hacia la vida de los humanos, por otro lado, encuentran como positivo el ser amable y pensar primero por el otro. Es decir que, la percepción del sujeto determina sus acciones y la realidad de su cotidianidad.
- La construcción de la percepción conforma las acciones que el niño adopta en su cotidianidad, mediante la interacción los niños explican la relación de la película con su ser, otorgando al superhéroe características personales solo positivas como la amabilidad, inteligencia y fuerza.
- El planteamiento de Nietzsche acerca de lo bueno y lo malo concibe la parte individualista de los niños, pues construyen su identidad con voluntad propia, así lo menciona el autor. La influencia del personaje hacia los niños discrepa entre buena o

mala, desde la perspectiva de los estudiantes de la escuela Pedro Pablo Borja Y. N° 1, Iron- Man es una influencia positiva de acuerdo con las facultades que se relacionan y adaptan a su identidad.

- La imagen, es uno de los medios que más influye en la audiencia infantil, la cual ha logrado que la representación de Iron-Man (Tony Stark) sea vista como un hombre que desea el bien para las personas más vulnerables, aquel hombre millonario, amable e inteligente que los niños lo comparan con su realidad y que desearían aplicar aquellas virtudes como tal.
- En la etapa infantil nos damos cuenta como los niños llegan a percibir acciones vistas en su propia familia o en algún medio, muchas de esas actitudes les es admirable imitarlas y aplicarlas en su vida, mientras que otras, las ven como algo despreciable y malo para imitarlas.
- Para los niños, el que un hombre sea estereotipado como mujeriego, millonario y alcohólico da una mala impresión como persona. Para la mayoría de los niños, Iron-Man, al convertirse en superhéroe se convierte en un ser admirable, un hombre con el ego grande pero amable, un hombre que sólo quiere el bien para las personas y que desea acabar con la maldad humana. Aquel personaje, es el que algunos desean ser y que lo admiran por su bondad.
- La interacción es una parte fundamental de la sociedad, la cual nos permite observar el comportamiento de la persona con la que se intercambian palabras y gestos, pues de esta manera se puede asociar si el sujeto está actuando de forma cordial o simplemente quiere dar a conocer lo feliz que se siente al hablar de cierto personaje, y mostrar el cariño que le tiene por ser un superhéroe que sólo quiso el bien.

Bibliografías

- Ahumada Barajas, R. (2007). T.V: su influencia en la percepción de la realidad social. En R. Ahumada Barajas, *T.V: su influencia en la percepción de la realidad social*. México. Recuperado de Ebook central UPS:
<https://bibliotecas.ups.edu.ec:2708/lib/bibliotecaupssp/detail.action?docID=3227723&query=Ahumada+Barajas+Rafael.+T.V.%3A+su+influencia+en+la+percepci%C3%B3n+de+la+realidad+social%2C>
- Balbuena Palacios, L. (2014). *Teroria de la representacion simbólica en la comunicación gráfica*. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona. Obtenido de <https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/285171/mlbp1de2.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cano, L. (2008). *Iron Man, el menos héroe de los súper*. Obtenido de elmundo.es Cultura y Ocio: <https://www.elmundo.es/elmundo/2008/04/29/cultura/1209476095.html>
- Carabaña, J., & Espinosa, E. L. (s.f). *La teoría social del interaccionismo simbólico: análisis y valoración crítica*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/666889.pdf>
- Cristoffanini, P. (2003). *La representación de los Otros como estrategias de construcción simbólica*. Obtenido de Google Académico:
<http://bibliotecadigital.academia.cl/bitstream/handle/123456789/623/Pablo%20Cristofanini.pdf?sequence=1>
- Fuenmayor, G., & Villasmil, Y. (2008). *La percepción, la atención y la memoria como procesos cognitivos utilizados para la comprensión textual*. Obtenido de redalyc. org: <https://www.redalyc.org/pdf/1701/170118859011.pdf>

- Galán, R. (2019). *Manual del (im)perfecto superhéroe, según Tony Stark (Iron Man)*.
Obtenido de Esquire: <https://www.esquire.com/es/actualidad/cine/a27034467/iron-man-vengadores-tony-stark-robert-downey-jr/>
- Goffman, E. (2006). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires - Madrid: Amorrortu editores.
- Gómez, P. (febrero de 2001). *Imaginario social y análisis semiótico. Una aproximación a la construcción narrativa de la realidad*. Obtenido de redalyc.org:
<https://www.redalyc.org/pdf/185/18501713.pdf>
- Guerro Martínez, L. (2008). *¿Quién decide lo que está bien y lo que está mal? Ética y racionalidad*. Obtenido de ProQuest Ebook Central:
<https://bibliotecas.ups.edu.ec:2708/lib/bibliotecaupssp/reader.action?docID=3220087&query=%C2%BFQui%C3%A9n+decide+lo+que+est%C3%A1+bien+y+lo+que+est%C3%A1+mal%3F+%C3%A9tica+y+racionalidad>
- Lacan, J. (1953). *Lo simbólico, lo imaginario y lo real*. Obtenido de Lectura Lacaniana:
<https://lecturalacaniana.com.ar/lo-simbolico-lo-imaginario-y-lo-real/>
- León, J. (abril de 2008). *'Iron Man', un entretenido superhéroe*. Obtenido de Espinof:
<https://www.espinof.com/criticas/iron-man-un-entretenido-superheroe>
- Mancinas Chávez, R., Nogales Bocio, A., & Barriga Cano, M. (2012). *INVESTIGACIÓN Y GÉNERO. INSEPARABLES EN EL PRESENTE Y EN EL FUTURO*. Universidad de Sevilla, Universidad de Sevilla. Departamento de Periodismo II. Sevilla: Edición Digital @tres, S.L.L. . Obtenido de https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/30831/Investigacion_Genero_12_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Mead, G. (1973). *Espíritu, persona y sociedad. Desde el punto de vista del conductismo social*. Barcelona: Paidós.
- Medina Liberty, A. (2012). *La construcción simbólica*. Obtenido de Academia. edu:
https://www.academia.edu/32335284/La_construcci%C3%B3n_simb%C3%B3lica_de_la_mente_humana
- Meraz, G. (2013). *George Herbert Mead: sobre el gesto como inicio de la interacción social y el desarrollo de las interacciones sociales saludables*. Obtenido de Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo:
<https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/icsa/n3/e1.html#r1>
- Nietzsche, F. (2009). *Así habló Zaratustra*. Obtenido de ProQuest Ebook Central:
<https://bibliotecas.ups.edu.ec:2708/lib/bibliotecaupssp/reader.action?docID=3157520&query=As%C3%AD+habl%C3%B3+Zaratustra%2C>
- Nietzsche, F. (2010). *LA GENEALOGIA DE LA MORAL Un escrito polémico*. Obtenido de Biblioteca virtual universal: <https://www.biblioteca.org.ar/libros/211756.pdf>
- Nietzsche, F. (2010). *Crepúsculo de los ídolos o cómo se filosofa con el martillo*. Argentina: Sevagraf S.A.
- Nietzsche, F. (2019). *Así hablaba Zaratustra*. España: Plutón.
- Piaget, J., & Inhelder, B. (2015). *Psicología del niño (18a. ed.)*. Obtenido de ProQuest Ebook Central:
<https://bibliotecas.ups.edu.ec:2708/lib/bibliotecaupssp/reader.action?docID=5307785&query=Psicolog%C3%ADa+del+ni%C3%B1o>

Rizo García, M. (2011). *De personas, rituales y máscaras. Erving Goffman y sus aportes a la comunicación interpersonal*. Obtenido de Redalyc.org:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199018964005>

Rizo, M. (2014). *El interaccionismo simbólico y la Escuela de Palo Alto. Hacia un nuevo concepto de comunicación*. Obtenido de Portal Comunicación. com:

https://incom.uab.cat/portalcon/wp-content/uploads/2020/01/17_esp.pdf

Rodríguez, A. (s.f). *Interaccionismo simbólico: según Blumer, Mead, Goffman, Weber*.

Obtenido de lifeder.com: <https://www.lifeder.com/interaccionismo-simbolico/>

Sastre de Blas, M. (2017). *El proceso simbólico y la construcción del sujeto, a partir de la relación adulto-niño. Desarrollo como revolución*. Obtenido de Repositorio

Universidad Complutense de Madrid: <https://eprints.ucm.es/43278/1/T38924.pdf>

Zecchetto, V. (2002). *LA DANZA DE LOS SIGNOS Nociones de semiótica general*. Quito:

Ediciones Abya-Yala. Obtenido de

https://www.academia.edu/22023237/LA_DANZA_DE_LOS_SIGNOS_Nociones_de_semi%C3%B3tica_general

Zecchetto, V. (2010). *La danza de los signos Nociones de semiótica general* (pp. 92). Buenos

Aires: La Crujita Ediciones.

Anexos

Anexo 1. Matriz General

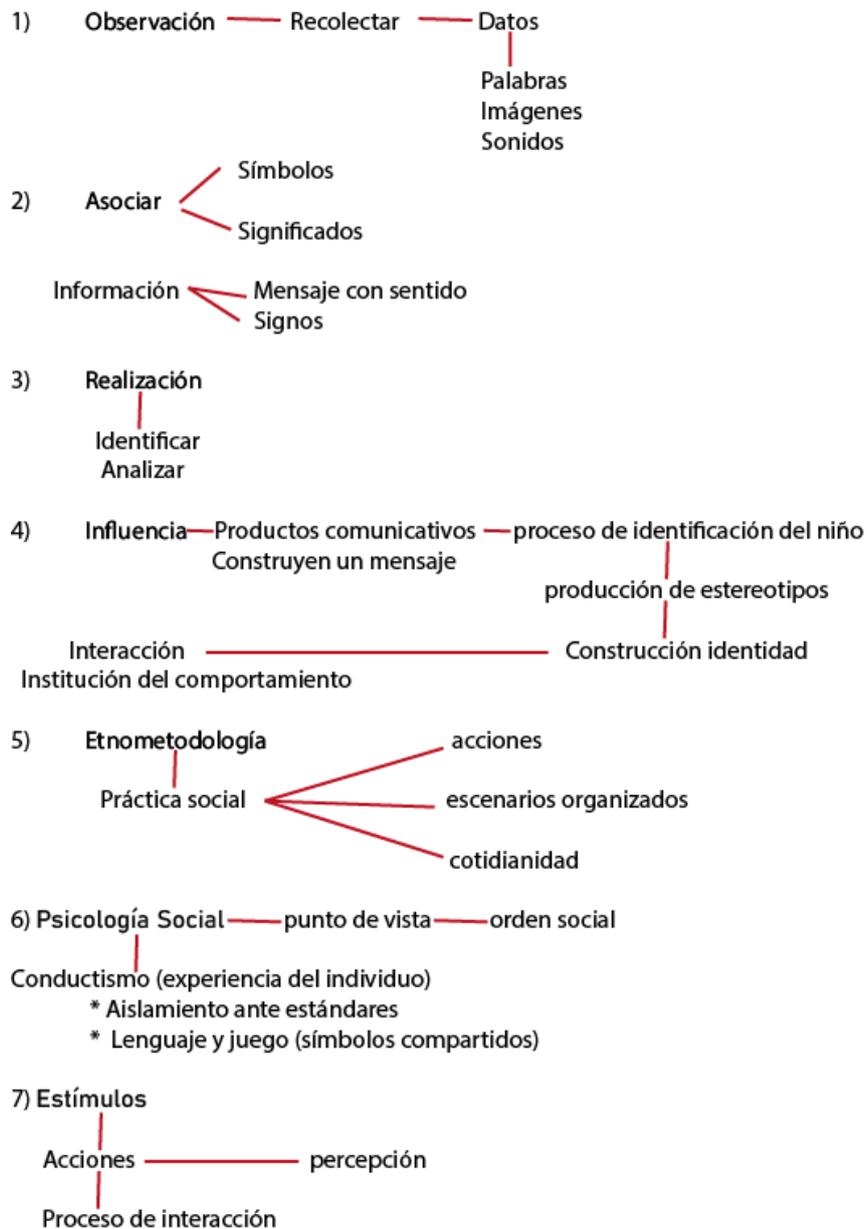
TEMA: Análisis semiótico del superhéroe Iron-Man y la construcción del bien y el mal desde Nietzsche				
PROBLEMÁTICA: La construcción simbólica de Iron-Man influye y limita la percepción del bien y el mal en los niños				
Objetivos	Preguntas de investigación	Hipótesis	Campo de aplicación	Metodología
<p><i>Objetivo General</i> Analizar la construcción simbólica del superhéroe "Iron-Man" desde la percepción de los niños del bien y el mal conforme al planteamiento de Nietzsche.</p>	<p>Eje 1: ¿Qué es lo simbólico? ¿Qué es la construcción simbólica? ¿Cómo analizamos la construcción simbólica?</p> <p>Eje 2: ¿Qué le hace superhéroe a Iron-Man?</p> <p>Eje 3: ¿Qué es el bien y el mal para Nietzsche?</p> <p>Eje 4: ¿Cuál es la relación entre la construcción simbólica, el superhéroe Iron-Man y la concepción del bien y el mal para Nietzsche?</p> <p>Eje 5: ¿Cómo se crea la percepción en los niños? ¿Cuál es la percepción que tienen los niños del bien y el mal?</p>	<p>¿La construcción simbólica que genera el superhéroe Iron-Man puede influir positiva o negativamente en los niños?</p> <p>En base al postulado de Nietzsche sobre la moral se plantea que la construcción simbólica se determina a partir de la cultura, lo cual es el determinante para la formación en la percepción en los niños de lo bueno de lo malo.</p>	<p>Textos de Nietzsche Trabajos académicos</p>	<p>Investigación explicativa</p>
<p><i>Eje 1 y Eje 2:</i> <i>Objetivo Especifico 1:</i> Identificar la construcción simbólica de "Iron-Man" como superhéroe.</p>	<p>Eje 1 y Eje 2:</p> <p>Eje 1: ¿Qué es lo simbólico? ¿que es la construcción simbólica? ¿Cómo analizamos la construcción simbólica?</p> <p>Eje 2: ¿Por qué es un superhéroe? ¿Quién es Iron-Man?</p> <p>Pregunta 2. ¿ que lo hace un superhéroe ?</p> <p>Pregunta 3. ¿Cuál es la construcción simbólica de Iron-Man?</p>	<p>La construcción simbólica emitida por el superhéroe Iron-Man limita la percepción del niño debido a una carente interacción social</p>	<p>Trabajos académicos Película de Iron-Man Textos Nietzsche</p>	<p>Investigación explicativa</p>
<p><i>Objetivo específico 2:</i> Reconocer la percepción del bien y el mal en los niños</p>	<p>Pregunta 1. ¿Qué es la percepción?</p> <p>Pregunta 2. ¿Cuál es la percepción de los niños?</p> <p>Pregunta 3. ¿A qué nos referimos con el bien y el mal?</p>	<p>La percepción del sujeto determina sus acciones y la realidad de su cotidianidad</p>	<p>Artículos web Recaudación de información mediante encuestas Trabajos académicos</p>	<p>Investigación explicativa Mediante el estudio de encuestas, se reconocerá la percepción que cada niño tiene acerca de las acciones que el superhéroe realiza en la trama cinematográfica,</p>

				reconociendo lo bueno y lo malo.
Objetivo específico 3: Identificar la influencia y la limitación de la construcción en la percepción de los niños, acerca de la imagen de "Iron-Man" con la apreciación del bien y el mal desde Nietzsche.	Pregunta 1. ¿Qué es la influencia y la limitación? Pregunta 2. ¿Quién es "Iron-Man"? Pregunta 3. ¿Cuál es el planteamiento del bien y el mal desde Nietzsche?	La construcción de la percepción limita las acciones que el niño adopta en su cotidianidad	Profesionales de la psicología Encuestas a niños de 6-10 años de la escuela "Ágape School" Textos de comunicación	Investigación explicativa Análisis cualitativo Observación de campo Encuestas

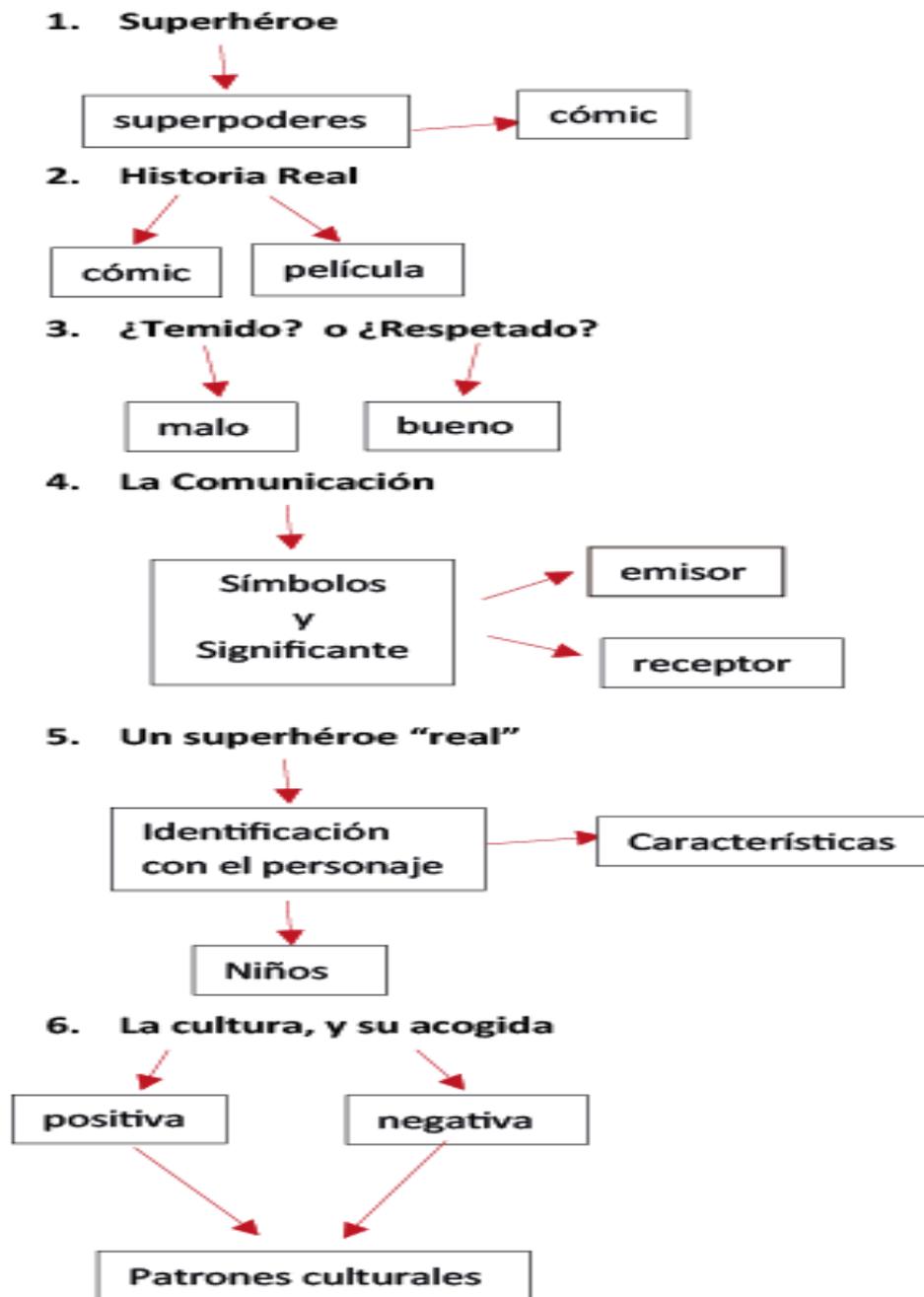
Anexo 2. Matriz metodológica

Pregunta: ¿La construcción simbólica de Iron-Man influye y limita la percepción del bien y el mal en los niños?			
Hipótesis 1 (se deriva del objetivo general)	Hipótesis 2 (se deriva del objetivo específico 1)	Hipótesis 3 (se deriva del objetivo específico 2)	Hipótesis 4 (se deriva del objetivo específico 3)
¿La construcción simbólica que genera el superhéroe Iron-Man puede influir positiva o negativamente en los niños?	La construcción simbólica emitida por el superhéroe Iron-Man limita la percepción del niño debido a una carencia de interacción social	La percepción del sujeto determina sus acciones y la realidad de su cotidianidad	La construcción de la percepción conforma las acciones que el niño adopta en su cotidianidad
Aplicación H1	Aplicación H2	Aplicación H3	Aplicación H4
<ul style="list-style-type: none"> • Anexo 3. ¿Cómo analizamos la construcción simbólica? • Anexo 4. ¿Qué le hace superhéroe a Iron-Man? • Anexo 5. ¿Qué es lo bueno y lo malo para Nietzsche? • Anexo 6. ¿Qué es percepción? • Anexo 7. ¿Cuál es la percepción del bien y el mal en los niños? • Anexo 8. ¿Cómo se crea la percepción en los niños? 	¿Qué es lo simbólico? *Enfoque del interaccionismo simbólico *Principios del interaccionismo simbólico *Principales premisas del interaccionismo *El interaccionismo simbólico como fenómeno comunicativo ¿Cómo analizar la construcción simbólica? *Palabras, imágenes y sonidos *Construcción social *Interacción e influencia ¿Qué es la construcción simbólica? *Representación de otro en la construcción simbólica *Interaccionismo simbólico: Pragmatismo y conductismo *Propuesta de Goffman	¿Qué es percepción? *Construcción del individuo *Construcción externa del ser *Percepción en los medios ¿Cuál es la percepción del bien y el mal en los niños? *Percepción del bien y del mal *Representación del niño para Nietzsche * Principio de moral ¿Cómo se crea en la percepción en los niños? *Percepción *Relación mundo y hombre *El objeto y la percepción *Premisas Herbert Blumer (perspectiva, conducta)	¿Quién es Iron - Man? * Tony Stark ¿Qué le hace superhéroe a Iron-Man? *Representación de un superhéroe *La comunicación como objeto *Patrón cultural ¿Qué es lo bueno y lo malo para Nietzsche? *El origen de lo bueno *División de la moral *La llegada del hombre *¿Lo bueno y lo malo? y la moral aceptada
Predicción H1	Predicción H2	Predicción H3	Predicción H4
La cultura se ocupa de juzgar de acuerdo a la normativa de lo bueno y lo malo	Se cumple el proceso conductista conformando una parte identitaria del sujeto.	El niño actúa de manera brusca o de manera cordial, dependiendo de la percepción de su realidad.	El pequeño asocia que el beber está bien, porque su familia (cultura) lo hace y crea una imitación de su realidad con la del superhéroe.
Resultado			
Conclusión			

Anexo 3. Cómo analizamos la construcción simbólica



Anexo 4. ¿Qué le hace superhéroe a Iron-Man?



Anexo 6. ¿Qué es percepción?



Anexo 7. ¿Cuál es la percepción del bien y el mal en los niños?

1. **Superhombre** (transformación camello, león y niño)



*Valores tradicionales/ alejado
*"Yo quiero"

2. **Lo bueno y lo malo** (valores sociales)



Cultural
*Positivo
*Negativo



*Amigable
*Odiable

3. **Ética** (statu quo)



Ideología y cultura (diversidad)

4. **Moral** (necesidades de la persona)



*Proceso de formación/ identidad (niño)
*Reflexión y cuestiones éticas

5. **Percepción** (valores por la cultura)

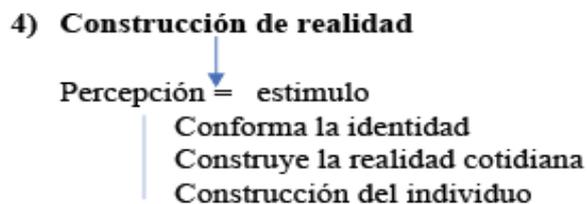
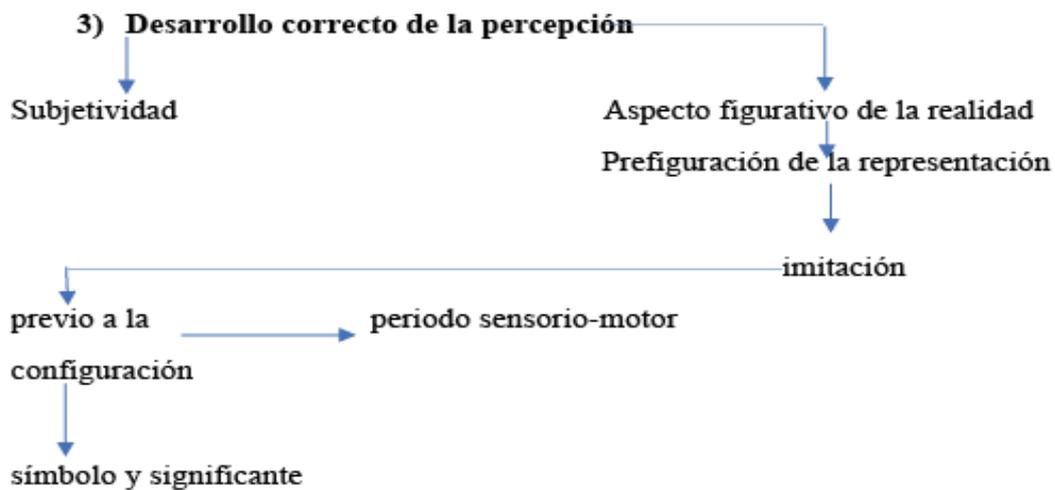
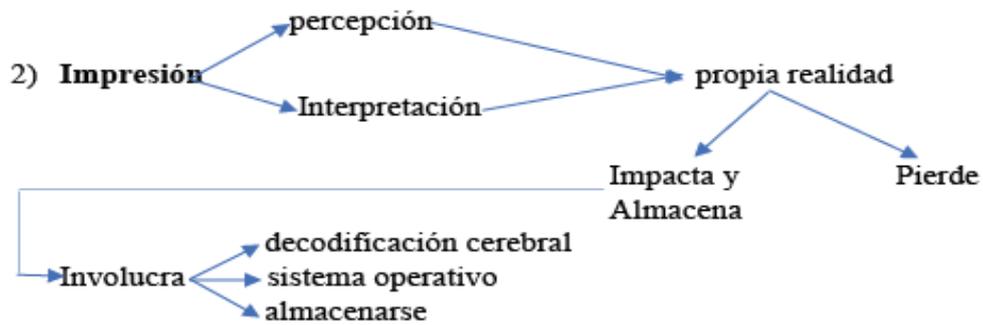
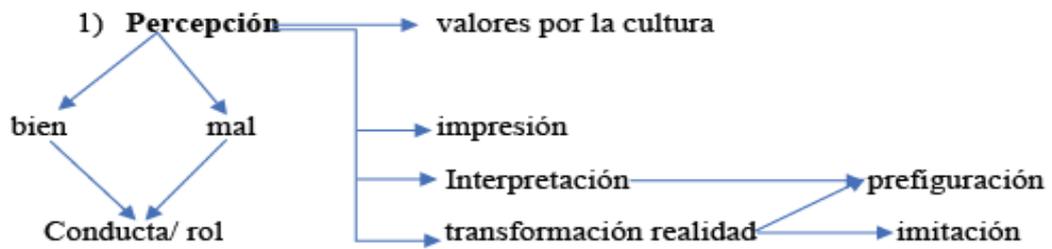


*Bien

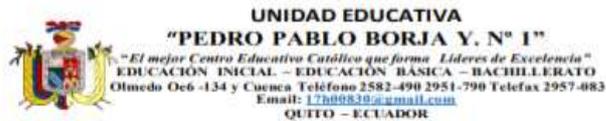
*Mal



Anexo 8. ¿Cómo se crea la percepción en los niños?



Anexo 9. Correo y documento de solicitud aceptada por parte de la directora de la escuela "Borja N° 1"



QUITO. DM. 27 DE ABRIL DEL 2020

Melissa Nicole Sánchez Sánchez y Amy Lizbeth Córdova Rodríguez
ESTUDIANTES EGRESADAS DE LA UPS
CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

La suscrita Directora Académica de la Unidad Educativa Pedro Pablo Borja N° 1, Msc. Rocio Iza Villacís, ci. 1711743243 dando contestación al pedido de su persona para realizar una intervención con los estudiantes de 4°, 5° y 6° EGB. Aceptamos que realice un pequeño foro a los niños, a quienes se les presentará la película del superhéroe de comics "Iron-Man 1".

Se comunica a los padres de familia han sido informados de la actividad que se va a realizar: se va a grabar la intervención no con motivos de promocionar externamente sino como un trabajo de estudio para graduación.

A partir del día lunes 04 de mayo del 2020. Se trabajará con el siguiente horario:

Lunes 04-05-2020 4° EGB hora 08H40 a 09H10 ID 3591825051 Prof. Mariana Luna

Martes 05-05-2020 5° EGB hora 08H00 a 08H30 ID 9461502462 Prof. Jacqueline Caicedo

Miércoles 06-05-2020 6° EGB hora 09H20 a 09H50 ID 6123865937 Prof. Nery Sampuyes

Nuestra institución está trabajando con la plataforma Zoom.

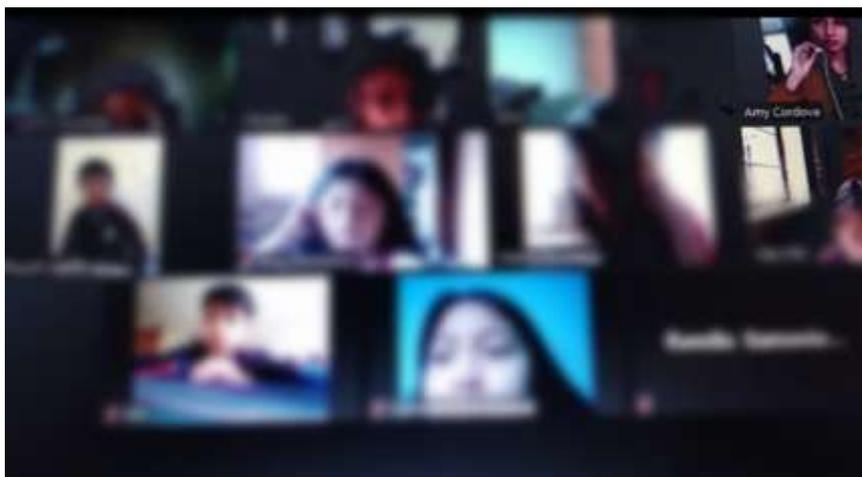
Agradezco su gestión en la intervención escolar.

Atentamente

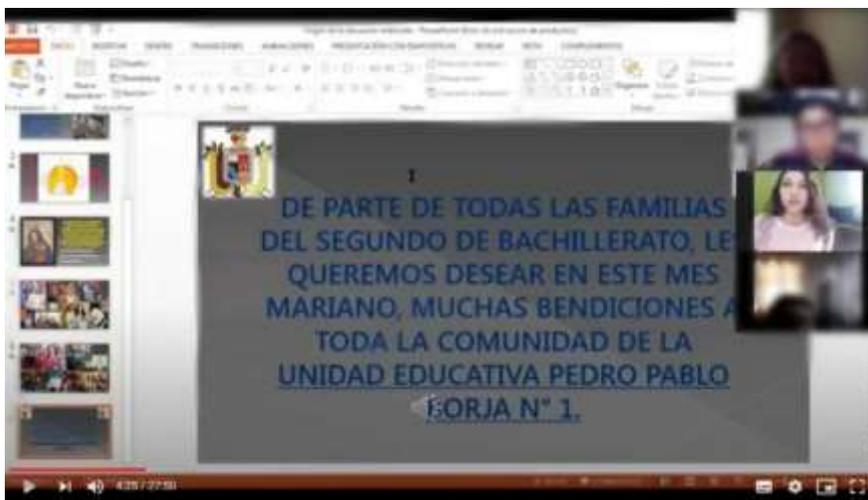
Msc Rocio Iza Villacís
ci. 1711743243

Rocio Iza Villacís

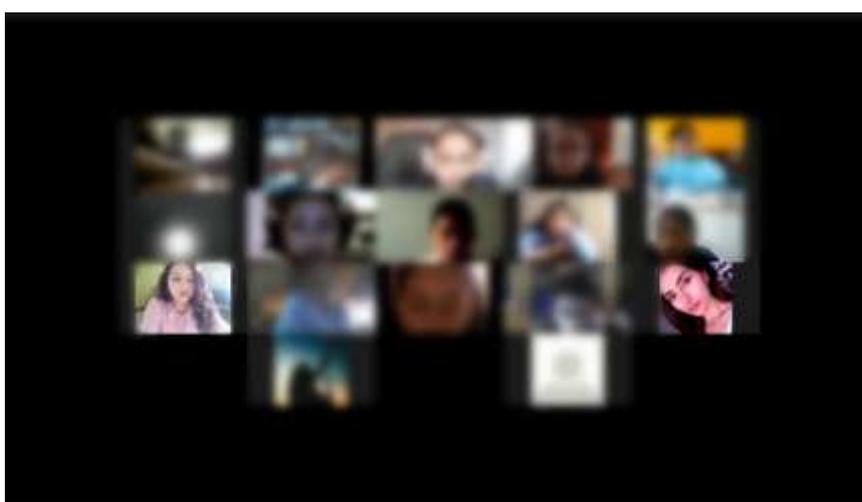
Anexo 10. Interacción social, Unidad Educativa “Pedro Borja Y. N°1”



Cuarto de básica 04/05/2020. Duración de 20 min y 25 seg



Quinto de básica 05/05/2020. Duración de 15 min y 58 seg



Sexto de básica 06/05/2020. Duración de 10 min y 05 seg

