

CÓDIGOS SOCIALES

A group of diverse young people, including teenagers and young adults, are gathered outdoors in a grassy area with trees in the background. They are all smiling and looking towards the camera. Several individuals have their arms raised in the air, and some are holding hands, suggesting a sense of community and celebration. One person in the back row is wearing a red t-shirt, while another on the right is wearing a black t-shirt with a 'GHOSTBUSTERS' logo. The overall atmosphere is positive and energetic.

EDUFUTURO

ÍNDICE

Los signos de identidad	4
Los signos de cortesía	6
Los códigos	7
Resumen	8
Referencias	10



Los seres humanos vivimos en sociedad, no vivimos en forma aislada. El objeto de vivir en sociedad es para defendernos, reproducirnos, hacer intercambios, colaborar en la producción y, por consiguiente, ayudarnos en la sobrevivencia. En todas estas relaciones, interviene la comunicación, cuya razón de ser, es la de comunicar una experiencia, idea o pensamiento de parte del emisor, a un receptor.

Las bases de la comunicación social exigen que tanto el emisor, como el receptor, estén de acuerdo en los códigos que se van a utilizar, en saber a qué atenerse y de esa forma poder reconocer la afinidad de las personas y de los grupos. Es por esta razón que existen las enseñanzas y las enseñanzas.

Los signos sociales están bien estructurados, en sí mismos envían mensajes claros de ciertas convenciones, de pertenencia a un grupo determinado, profesión, clase social, religión, , se dividen en signos de identidad, signos de cortesía y códigos.



LOS SIGNOS DE IDENTIDAD

Aquí se incluyen las insignias y carteles, que son las señales que muestran la pertenencia de una persona o de un grupo de personas, a un determinado grupo social o económico. Su función es la de organizar los diferentes grupos de la sociedad y poner de manifiesto la relación que existe entre las personas. Entre los signos de identidad podemos mencionar:

- Las armas, las banderas, los tótems, etc. muestran la pertenencia a una familia o a un clan. No se limita solo a los grupos familiares, se extienden a la pertenencia a una región, a un país o a una comunidad de países. Por ejemplo, el escudo de armas de una familia, la bandera de la municipalidad de Guatemala, la bandera de la república de Guatemala, la bandera de la comunidad europea.
- Los uniformes también identifican a un grupo, puede ser la pertenencia a una sociedad (colegio Edufuturo), a una institución (uniforme de una compañía de teléfonos), una profesión (enfermeras), religión (hermandad de la iglesia de La Recolectión), etc.
- Las insignias y las condecoraciones son evocaciones de reconocimientos en señal de honor y distinción, muchas veces están relacionadas con las armas, aunque no necesariamente es así.

- Los tatuajes, maquillajes, los peinados, etc. constituyen formas de expresión, por ejemplo, los guerreros en ciertas tribus, se pintan la cara para causar miedo, el maquillaje y los peinados son el reflejo del estado de ánimo de una sociedad en un momento determinado.
- Los nombres y sobrenombres o apodos, también son señales de identidad.
En resumen, los escudos de armas, uniformes, insignias, tatuajes son las formas en que se distingue, clasifica y definen los diferentes grupos en una sociedad.
- Por carteles debemos entender las señales que se usan en las carreteras, en los barrios y en las calles para comunicar información importante sobre el lugar en donde están colocados.
- Las marcas de fábrica son las que garantizan que un determinado producto fue producido bajo las normas de calidad atribuidas a una determinada empresa. Certifican el origen de un producto. Si es hecho en China, ya sabes que es popular, si es hecho en París es un producto sofisticado.

LOS SIGNOS DE CORTESÍA

Estos signos se usan en la comunicación diaria, cada uno envía, por sí mismo, un mensaje claro.

- De la elección del tono de voz va a depender el tipo de relación que se va a establecer entre emisor y receptor.
- Los saludos y fórmulas de cortesía varían de una cultura a otra, por ejemplo, en España se saludan de beso en cada mejilla, en Inglaterra se usan saludos sumamente formales. Establecen de antemano, el tipo de relación: formal o familiar.
- Así como existen formas de cortesía, también existen formas negativas de saludo. Estas se conocen como injurias y son una forma de antipatía
- La kinésica se ocupa de analizar el significado de las mímicas, de los gestos y de las danzas.
- La Proxémica “mide” las distancias entre las personas al comunicarse, por ejemplo si te acercas demasiado a la persona indica cierto grado de confianza e intimidad, en caso contrario “mantener las distancias” implica respeto.
- Aunque no lo creas, el tipo de alimentos que se consumen en una reunión, también llevan implícito un mensaje, por ejemplo: si es un refinado banquete el mensaje es diferente a si te sirven tostadas

con frijoles. En el segundo caso se trata de una reunión más en confianza que en el primer caso.

- En realidad, todo lleva implícito un mensaje: los objetos que regalas, las mascotas que tienes, la decoración de tu casa, etc.

LOS CÓDIGOS

Vestimentas, alimentos, gestos, distancia etc. Son signos que participan en proporciones y modalidades diversas en la formación de los diferentes tipos de comunicación. Son innumerables podríamos distinguir cuatro tipos principales:

- Protocolos: tienen por función instaurar la comunicación entre los individuos.
- Rituales: en los que el emisor es el grupo y no el individuo.
- Las modas

*Maneras de ser propias del grupo (vestirse, alimentarse, alojarse, etc.)

*Compensa frustraciones y satisface deseos de prestigio y poder Los grupos adoptan signos que los caractericen y los distinguan de resto.

- Los juegos

*Imitaciones de la realidad social

*Corresponden a los tres grandes modos de experiencia: intelectual y científica, práctica y social, afectiva y estética.

– Al primer tipo pertenecen los juegos de construcción, en los que el jugador estructura una realidad y le da un sentido.

– El segundo son los juegos que re ubican al jugador en una situación social.

- Los espectáculos corresponden al tercer tipo. En la mayoría de los juegos, las tres funciones se encuentran mezcladas

*Tienen por función el aprendizaje y la selección.

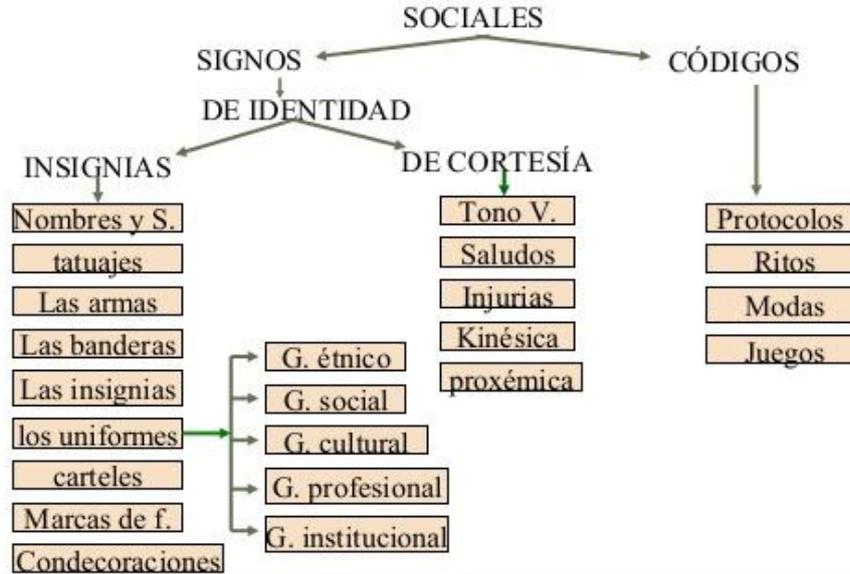
*Tienen la función de distracción y satisfacen deseos frustrados por la vida real.

*Son sistemas de signos

*La ausencia de reglas privaría de toda significación al juego.

Las artes re ubican al receptor frente a la realidad y le hace experimentar por medio de una imagen las emociones y los sentimientos de la realidad – Los juegos re ubican al emisor dentro de la realidad y le hace practicar, por medio de una imagen, los actos de esa realidad. – Los espectáculos son, a la vez, juegos y artes: juegos con el rol de actores y artes con el rol de los espectadores

RESUMEN



<http://image.slidesharecdn.com/pierreguiraud-140405173700-phpapp01/95/pierre-guiraud-4-638.jpg?cb=1396719527>

REFERENCIAS

<https://universitariosnic.wordpress.com/semiotica-de-la-comunicacion/>

<https://pixabay.com>

<http://www.stockvault.net/free-photos>

<https://www.shutterstock.com>