



**UNIVERSIDAD OPARIN S.C.**

CLAVE DE INCOPORACIÓN UNAM 8794

PLAN 25 AÑO76

**DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL Y LA  
CREATIVIDAD EN EL ADOLESCENTE PARA QUE SEA  
COMPETENTE EN SU MEDIO**

**T E S I S**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

**LICENCIADA EN PSICOLOGÍA**

**P R E S E N T A:**

**HERNÁNDEZ GODÍNEZ DAINA MARENA**

ECATEPEC, ESTADO DE MÉXICO, 2007





Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

## DEDICATORIAS

Gracias a mis hermanos, familia y amigos por el apoyo que me han dado para lograr una meta más.

Papás gracias por el apoyo, cariño, confianza y motivación que me han dado para lograr cada uno de mis objetivos.

Esta es una meta que he concluido gracias a los maestros que contribuyeron a mi formación a lo largo de la carrera, en especial a mi asesora Alejandra Rodríguez Díaz.

## ÍNDICE

<b>I Introducción.....</b>	<b>i</b>
<b>1. Adolescencia</b>	
1.1 Definición de Adolescencia.....	2
1.2 Desarrollo Físico.....	3
1.3 Desarrollo Psicológico.....	5
1.4 Desarrollo Cognitivo.....	7
1.4.1 Teoría Cognoscitiva de Piaget.....	7
1.4.2 Teoría de Lev Vigotski.....	10
1.5 Desarrollo Social.....	13
1.6 Tareas de Desarrollo.....	18
1.7 Intereses.....	21
<b>2. Inteligencia Emocional (IE) y Competencias</b>	
2.1 Inteligencia Emocional (IE).....	25
2.2 Emoción.....	27
2.3 Inteligencia.....	30
2.4 Constitución de la Inteligencia Emocional.....	34
2.4.1 Habilidades Emocionales.....	35
2.4.2 Autoestima y Éxito.....	37
2.4.3 Habilidades Sociales.....	39
2.4.4 Comunicación.....	43
2.4.5 Competencias.....	44
<b>3. Creatividad</b>	
3.1 Definición de Creatividad.....	49
3.2 Aportaciones a la Creatividad.....	50
3.3 Tipos de Creatividad.....	54
3.4 Parámetros de la Creatividad.....	56
3.5 Características y Procesos de la persona Creativa.....	63
3.6 La Creatividad en la Educación.....	67

<b>4. Programas y Talleres</b>	
4.1 Definición de Planeación.....	75
4.2 Planeación estratégica de calidad.....	75
4.3 Programas.....	76
4.3.1 Tareas Técnicas para redactar un Programa.....	76
4.3.2 Programa Foxfire.....	77
4.3.3 Principales postulados del Enfoque Centrado en Proyectos...78	
4.4 Talleres.....	79
4.4.1 Definición de Taller.....	79
4.4.2 Clasificación de Taller.....	80
4.4.3 Estructura Metodológica del Taller.....	81
4.5 Presentación del Taller.....	83
<b>5. Método.....</b>	<b>106</b>
<b>6. Resultados.....</b>	<b>124</b>
<b>7. Conclusiones.....</b>	<b>128</b>
<b>8. Aportaciones.....</b>	<b>134</b>
<b>9. Anexos.....</b>	<b>136</b>
<b>10. Bibliografía.....</b>	<b>139</b>

## INTRODUCCIÓN

El mundo en que vivimos actualmente demanda a ciudadanos cada vez más comprometidos consigo mismos y con la sociedad. La mayoría de los adolescentes que asisten al nivel secundaria, necesitan ser formados con gran capacidad para desarrollarse en su vida (familiar, laboral, social), reconociendo cada una de sus habilidades emocionales, creativas y competentes, para actuar de manera eficaz y eficiente tomando decisiones, y aprendiendo a ser crítico ante aquellas actividades que realice en su contexto.

La presente investigación pretende proveer de elementos necesarios a los maestros, directivos y coordinadores para desarrollar la práctica - teoría dentro del currículum educativo a través de una propuesta de taller que se puede integrar al programa educativo de la materia de ARRE (Adolescente: retos, riesgos y expectativas), Tutoría, Orientación Vocacional y aquellas materias donde el interés sea estimular la Inteligencia Emocional, Creatividad y las Competencias en el adolescente.

Esta investigación está conformada por cuatro capítulos que permiten revisar, lo que es: La Adolescencia, La Inteligencia Emocional, La Creatividad, Los programas y Talleres educativos.

El primer capítulo "Adolescencia", hace referencia al concepto y perspectivas de esta palabra y etapa como tal, así también se muestra un breve recorrido por cuatro tipos de desarrollo del adolescente, los cuales se consideran básicos, estos son: el Físico que se estimula a través de la secreción de hormonas como son la luteinizante y foliculoestimulante para la madurez de los órganos sexuales masculinos y femeninos.

El desarrollo Psicológico forma parte de los cambios conductuales, por las diversas emociones que experimenta depende del grado de estimulación, el desarrollo Cognitivo, se explica a través de dos teorías la de Piaget que menciona

los tipos de pensamiento operacional formal y concreto como base para entender al mundo; y la de Lev Vigotski que le interesa saber el desarrollo histórico del conocimiento y la comprensión de la comunidad. También se marcan las tareas e intereses del adolescente, donde él le da más valor a las actividades para desempeñarse en la escuela, familia y amigos.

En el segundo capítulo “Inteligencia Emocional y Competencias”, se brinda una explicación de lo que es la Inteligencia Emocional, como una concepción nueva, que permite modificar la información emocional de manera positiva y psicológicamente constructiva.

Por ello la necesidad de señalar lo que son las Emociones, y la Inteligencia de manera independiente, el primer concepto trata de la manera en que son entendidas las emociones, hacia dónde nos conducen de manera positiva o negativa, de acuerdo a su efecto y resultado, la inteligencia desde sus diferentes perspectivas, se marca como lo más importante para conocer a una persona ya sea por CI (Coeficiente Intelectual) o como una base e inicio de las competencias.

Así mismo ésta da apertura al desarrollo de las inteligencias múltiples, dependiendo el área donde se desempeña, marcando especialmente a tres inteligencias, la interpersonal como competencia social, y la inteligencia intrapersonal que son las competencias personales, que se dan como estimuladores en la inteligencia del ámbito escolar para llevar a la persona a un aprendizaje significativo desde la perspectiva constructivista.

El tercer capítulo “Creatividad”, en este capítulo se denota la perspectiva de la creatividad como ciencia, dando diferentes creencias de autores y corrientes psicológicas que permiten marcar seis tipos de creatividad, para entenderla en diferentes contextos y evitar el considerarla como tema general, la creatividad es una guía para el individuo en sus aptitudes y valores a través de las características que tienen y por los procesos en que va pasando de manera individual y social (educación).

En el cuarto capítulo “Programas y Talleres” para ser comprendido, como tal es necesario empezar con el concepto de planeación para una forma sistemática de administrar el cambio, de ahí que se marque la planeación estratégica de calidad como alternativa hacia una educación de calidad diseñando programas sobre un lineamiento. El caso Foxfire es una propuesta para elaborar programas bajo proyectos, ésta ayudará a un mayor desarrollo de nuevas habilidades promoviendo la teoría con la práctica.

También se señala lo que es un taller, de qué se comprende y bajo qué lineamientos se considera como tal, por ello de acuerdo con el objetivo científico se elaboró el taller denominado “Taller para Desarrollar la Inteligencia Emocional y la Creatividad en el Adolescente para que sea competente en su medio social”, teniendo como objetivo estimular la Inteligencia Emocional y la Creatividad para que el adolescente sea competente en su medio.

El último capítulo se marca el método bajo el cual se realizó la presente investigación de acuerdo con las variables establecidas que son: el taller, la Inteligencia Emocional, la Creatividad y las Competencias, definiéndolas de manera conceptual y operacional, para así llevarse a cabo esta propuesta, en el Colegio Particular Andes de Zumpango, que se encuentra en el municipio de Zumpango, en donde cuenta con cuatro niveles educativos preescolar, primaria, secundaria y preparatoria.

Por último se marcan los resultados, conclusiones y aportaciones pertinentes que arrojó la aplicación del taller.



**CAPÍTULO  
I  
ADOLESCENCIA**

## 1.1 DEFINICIÓN DE ADOLESCENCIA

El significado de la adolescencia para todas las personas empieza con la idea de que es una etapa difícil, etapa de problemas; sin embargo, ¿qué es la adolescencia?, ¿de dónde viene?, Por ello a continuación se citan dos definiciones que al retomarse permitirán un amplio panorama de lo que es dicha etapa.

“Adolescencia viene del verbo latino *adolescere*, que significa `crecer o `llegar a la madurez. La adolescencia es un periodo de crecimiento que comienza en la pubertad y termina con el inicio de la vida adulta.”<sup>1</sup>

Por otro lado, Gaby Vargaz nos dice, la “Adolescencia es un período divertido, interesante, intenso, demandante y a veces muy confuso entre la niñez y la edad adulta.”<sup>2</sup>

La adolescencia al ser un puente entre la niñez y la vida adulta, puede llegar a tomarse como la más divertida, interesante e intensa ante las demandas que tiene el ser humano; sin embargo, el ambiente donde se desenvuelva el adolescente, hará que ésta se torne preocupante y hasta estresante. La adolescencia de manera general es un período que tiene dos subetapas:

La *Pubertad* que es el periodo en que los hombres y mujeres alcanzan la madurez sexual, adquiriendo la capacidad de tener hijos, y la *Pubescencia* es el período completo de desarrollo, los cambios físicos relacionados con la maduración sexual se notan más, en el desarrollo psicológico y social, la manera en que éstos se encuentran es, en los intereses sociales y amistades.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Santrock W. John. *Adolescencia*, Mc Graw Hill, Madrid, 2004, p. 326

<sup>2</sup> Vargaz, Gaby. *El arte de convivir y la cortesía social*, Planeta, México, 2000, p. 48

<sup>3</sup> Santrock, Op. cit., p. 326

Ambas subetapas como tal, indican como regla que el adolescente ha adquirido una madurez y una interacción social, sin embargo, es necesario notar que entre la madurez y la interacción el individuo se va desarrollando en diversas áreas de su cuerpo, como son: las físicas, psicológicas, cognitivas y sociales.

## 1.2 DESARROLLO FÍSICO

El desarrollo físico en el adolescente comienza con la secreción de hormonas teniendo por objetivo estimular a los órganos, “Las hormonas son sustancias bioquímicas que son segregadas hacia el torrente sanguíneo en cantidades pequeñísimas por órganos internos denominados glándulas endócrinas.”<sup>4</sup>

Cada hormona tiene un objetivo que es el estimular la maduración de los órganos sexuales en la etapa de la pubertad, en hombres y mujeres se representa de manera diferente por ejemplo:

La primera indicación de la pubertad en el hombre es con el crecimiento rápido de los testículos y del escroto que comienza aproximadamente a los 11 años, éste se vuelve más rápido después de los 13 años, también el corazón y pulmones crecen, generando más eritrocitos que les ayuda a los hombres a tener mayor fuerza y capacidad atlética.

En las mujeres el crecimiento de los senos es la señal de que han iniciado los cambios, acompañados de la menarquía que es cuando ocurre el primer periodo menstrual, ésta se da a la edad de 12 o 13 años, por lo regular ocurre cuando las adolescentes han alcanzado el crecimiento en peso y estatura.

Durante el crecimiento, el desarrollo de los contornos corporales comienza a ser más maduros tanto en hombres como en mujeres, los cambios de voz, la

---

<sup>4</sup> Santrock, Op. cit., p. 348

aparición del vello corporal, son los cambios secundarios que se denotan con mayor rapidez, las mujeres maduran alrededor de dos años antes que los hombres.

La estatura, y el peso son los cambios más notables al inicio de la adolescencia ya que comienza una torpeza y falta de equilibrio porque este 'estirón' no es simétrico, también lo acompaña un apetito voraz, debido a que el cuerpo busca los nutrientes necesarios para su crecimiento. Otro cambio notable es la actividad de las glándulas sebáceas (productoras de grasa) de la piel, por ello es que se genera un olor corporal más fuerte.

La estatura entre unos y otros varía por diversos factores, como son la herencia, la nutrición, la edad en que comienza la maduración sexual, el crecimiento alcanzado antes de la pubertad es de mayor significado para la estatura adulta que el crecimiento logrado durante la pubertad, el crecimiento que se da en la adolescencia contribuye a las dimensiones esqueléticas postadolescentes y sólo moderadamente a la fuerza y el peso.

Las mujeres y hombres que maduran temprano suelen ser de menor estatura así como también traen otras consecuencias antes o después a las edades promedio que se marcan.

La *Maduración temprana en los hombres* se aprecia porque son más grandes para su edad, más musculosos y con mejor coordinación que los muchachos que maduran tarde, éstos disfrutan de las ventajas atléticas por ser capaces para sobresalir en deportes competitivos, las ventajas sociales son más fluctuosas debido a que adquieren un prestigio y posición social.

Por lo regular, estos alumnos participan en actividades extracurriculares y con frecuencia los eligen para roles de liderazgo, estas ventajas son muy prósperas para los alumnos, sin embargo, se considera que también traen desventajas, debido a que la maduración sexual es más rápida. Esto puede llevar

a los adolescentes a relaciones sexuales tempranas, por los estereotipos de ser más atractivos, mejor presentables y más masculinos.

*La maduración temprana en las mujeres se muestra porque son las más altas, físicamente están más desarrolladas generándoles un sentir cohibido. Las adolescentes cuando entran a la educación media tienen mayores méritos socialmente, por lo mismo de que aparentan ser mayores atrayendo la atención de los chicos, empezando a tener citas antes de lo normal. Esto se debe a que se maneja de manera fisiológica con: “la transportación de estímulos del sistema nervioso autónomo, a las glándulas adrenales que secretan adrenalina, actuando sobre órganos internos (corazón, los pulmones, estómago, intestinos, colon, riñones, hígado, páncreas y otras glándulas como las lagrimales, salivales, gónadas y genitales.”<sup>5</sup>*

Mientras más intensos son los estímulos emocionales, más tiempo persisten en las reacciones físicas, afectando la relación con los demás, llevando a una determinación del comportamiento en el adolescente, por ello para impulsarlo a una acción es necesario motivarlo hacia una competencia en su vida.

### 1.3 DESARROLLO PSICOLÓGICO

La imagen corporal, el atractivo físico, vestir a la moda, son importantes por diversos aspectos, uno de ellos es para moldear la autoestima, en cuanto a la aceptación social del adolescente y en las emociones del mismo. “Una emoción es un estado de conciencia o un sentimiento experimentado como una reacción integrada del organismo acompañada de activaciones fisiológicas y cambios conductuales.”<sup>6</sup>

Los cambios conductuales empiezan a formar parte de un “...estado emocional, entendiéndolo como un estado de conciencia que se experimenta

---

<sup>5</sup> Rosenzweig R. Mark, Leiman I. Arnold. Psicología Fisiológica, Mc Graw Hill, España, 1999, p. 73

<sup>6</sup> Moraleta Mariano. Psicología del Desarrollo, Alfa Omega, México, 2000, p. 263

como una reacción integrada del organismo”<sup>7</sup>. El adolescente al tener varias emociones empieza a manejar respuestas fisiológicas y cambios conductuales variando la intensidad.

El desconocer el desarrollo del adolescente sólo provoca que las personas no los entiendan y en ocasiones se les excluya por ser egoístas y centrados en sí mismos, creyendo que la atención de ellos, se centra en ellos mismos. En ocasiones los adolescentes también pueden ser capaces de olvidarse de ellos por centrarse en necesidades de otros provocando la participación en proyectos de caridad.

En algunos casos se ven involucrados en enamoramientos intensos y con la misma rapidez se pueden desenamorar, deseando estar en grupos sociales o estar en soledad, constantemente oscilan entre la rebelión y la conformidad no sólo siendo egoístas, sino también materialistas y moralmente idealistas, desconsiderados, rudos, cariñosos, tiernos, teniendo una confianza excesiva entusiasmo o indiferencia, esto se puede entender de acuerdo a lo que “el autor Stanley Hall menciona en su idea la tormenta y estrés que se experimenta en la adolescencia tiene causas biológicas de los cambios que tienen en la pubertad representando un tiempo de trastorno e incapacidad emocional, en donde el estado de ánimo oscila entre la energía y el letargo, la alegría y la depresión o el egoísmo y autodepresión.”<sup>8</sup>

Si el adolescente enfrenta cambios emocionales también van a estar más extrapolados por el lugar donde se está desarrollando, Anna Freud: dice “...el conflicto emocional y las conductas conflictivas son por la madurez sexual que se alcanza en la pubertad donde hay impulsos sexuales y pulsiones instintivas incrementando el exhibicionismo y la rebeldía provocando retos directos a las habilidades de razonamiento y a los poderes de la conciencia del individuo.”<sup>9</sup>

Con esto la etapa de la adolescencia tiene cambios visibles que se someten a crítica y se buscan corregir, pero ¿qué pasa por la mente?, ¿cuál es

---

<sup>7</sup> Moraleda, Op. Cit., p.263

<sup>8</sup> Santrock, Op. Cit, p. 328

<sup>9</sup> Ibid, 329

su desarrollo? Quizá una de las maneras de responder a tantos cambios psicológicos es revisar el apartado del desarrollo Cognitivo del Adolescente.

## **1.4 DESARROLLO COGNITIVO**

El desarrollo cognitivo es el desarrollo del pensamiento donde el adolescente va adquiriendo un conocimiento y comprensión de lo que lo compone estructurando lo que ya sabe con lo nuevo que está aprendiendo.

Para tratar este tema se mencionarán dos autores importantes Piaget y Vigotsky, con cada una de sus teorías del proceso del desarrollo cognitivo, así como también al final de este apartado se marcarán algunas estrategias para apoyar a los adolescentes en su aprendizaje. En primera instancia se menciona a Piaget.

### **TEORÍA COGNOSCITIVA DE PIAGET**

Piaget hace mención que el pensamiento de los niños y los adolescentes varía, por ello sólo se centra en el pensamiento operacional concreto y el pensamiento operacional formal, haciendo hincapié que los adolescentes construyen de manera activa su mundo, evitando el limitarse para recibir información del mundo y entorno que les rodea.

Para darle sentido a esto el adolescente organiza sus experiencias, separando de la más a la menos importante conectando sus ideas entre sí para llegar a una adaptación de las nuevas ideas con las anteriores para mejorar la comprensión a través de esquemas “Que son un marco o concepto que existe en la mente del individuo para organizar e interpretar la información”<sup>10</sup>. El esquema que utilizará el adolescente puede ser por asimilación y acomodación como se explica a continuación:

---

<sup>10</sup> Rice Philip. Desarrollo Humano, Prentice Hall, México, 1997, p. 82

La asimilación es aquella cuando un individuo incorpora información nueva a un esquema ya existente, y que la acomodación es acomodar o ajustar los nuevos esquemas a la información ya existente”<sup>11</sup>. La asimilación y acomodación se van presentando a través de la equilibración “Que es el mecanismo que explica cómo los niños y adolescentes cambian de un estado de pensamiento al siguiente.”<sup>12</sup>

Los cambios del pensamiento tienen lugar cuando se experimenta un conflicto cognitivo o un desequilibrio al intentar entender al mundo con esto Piaget marca cuatro estadios diferentes: el sensoriomotor, preoperacional, operaciones concretas, operaciones formales que a continuación se explican.

**Pensamiento Sensoriomotor:** Se da desde el nacimiento hasta los 2 años. El niño descubre el mundo observando, tomando las cosas con las manos, llevándoselas a la boca.

**Pensamiento Preoperacional:** Abarca un periodo de los 2 años a los 7 años. El niño se forma conceptos y utiliza símbolos como el lenguaje para comunicarse mejor.

**Pensamiento Operacional Concreto:** Va de los 7 a los 11 años, “...Piaget sostenía que el pensamiento operacional concreto implica necesariamente la realización de operaciones, acciones interiorizadas que permiten hacer mentalmente lo que antes sólo se podía hacer físicamente. Sosteniendo que un niño puede realizar operaciones mentales reversibles.”<sup>13</sup> Por ello Craig dice:

En este tipo de pensamiento se refleja que el niño ha aprendido a *clasificar*, por la capacidad de organizar sistemáticamente los objetos en jerarquías de clases y

---

<sup>11</sup> Craig J. Grace Desarrollo Psicológico, Prentice Hall, México, 2001, p. 35

<sup>12</sup> Rice, Op. Cit., p. 83

<sup>13</sup> Craig, Op. Cit., p. 36



subclases, así como también sabe lo que es la *conservación* porque reconoce la longitud, cantidad, masa, área, peso y volumen de los objetos y sustancias.<sup>14</sup>

**Pensamiento Operacional Formal:** Es el último estadio, donde Piaget cree que emergía entre los 11 y 15 años, en este "...el pensamiento de los adolescentes se abre a nuevos horizontes cognitivos y sociales, este pensamiento es más abstracto, donde se hacen conjeturas sobre situaciones imaginarias, acontecimientos que son posibilidades puramente hipotéticas.<sup>15</sup>"

Uno de los indicadores del pensamiento abstracto es la tendencia a pensar sobre el pensamiento de sí mismo, constantemente piensa o especula en posibles soluciones para un problema. Esta manera de pensar los conduce a la comparación de sí mismos con los demás con estándares ideales, de modo que las reflexiones suelen ser de manera futura. Por ello Rice menciona que:

Al tiempo que los adolescentes piensan de forma más abstracta e idealista, también lo hacen de forma más lógica. Empiezan a pensar como lo hacen los científicos, elaborando planes para resolver problemas y poniendo a prueba sistemáticamente posibles soluciones, a esto se le llama Razonamiento Hipotético-deductivo<sup>16</sup>

Es así como Santrock menciona que el "Razonamiento Hipotético-Deductivo: Es la capacidad que tiene el adolescente para formular hipótesis y examinar la evidencia al respecto, para dar soluciones tentativas a los problemas."<sup>17</sup> Por ello los adolescentes realizan preguntas de acuerdo a sus experiencias o conocimientos que poseen.

Piaget propone un marco conceptual para enfocar los problemas educativos: Lo principal para que exista una educación es la comunicación debido a que el adolescente tiene una multitud de ideas sobre el mundo físico y natural,

---

<sup>14</sup>Craig, Op. Cit., p. 36

<sup>15</sup>Rice, Op. Cit., p. 84

<sup>16</sup>Ibíd, p. 85

<sup>17</sup>Santrock W. John. Adolescencia, Mc Graw Hill, Madrid, 2004, p. 372

de ahí que tengan dudas sobre el espacio, tiempo, causalidad, cantidad y número, ante estas dudas el maestro debe prestar atención a las necesidades, entenderlas y responder a sus ideas.

Los Adolescentes están llenos de conocimientos, por eso se debe fomentar la motivación de aprender permitiéndoles la interacción espontánea con su entorno, una manera de impedirles esto es imponiéndoles currículums demasiado rígidos que alteren su ritmo y sus pautas de aprendizaje. La recomendación que hace Piaget:

Es que la educación se imparta a un nivel operacional formal, porque posiblemente la formación que reciben los alumnos sea demasiado formal y abstracta, la visión del mundo los adolescentes la construyen a partir de la observación y experiencias de aquí que esto se tome para desarrollar los planes de estudio para los adolescentes.”<sup>18</sup>

## TEORÍA DE LEV VIGOTSKY

Craig menciona otro autor importante como Vigotsky que en su idea del desarrollo de la mente es:

A Vigotsky no solo le interesaba el desarrollo de la mente dentro de un contexto social, sino también el desarrollo histórico del conocimiento y la comprensión de la comunidad, de ahí que la teoría de Vigotsky se retoma, porque el conocimiento se produce en contextos, implicando una colaboración entre personas, ambientes, incluyendo los objetos, herramientas, libros y las comunidades donde viven las personas.<sup>19</sup>

Uno de los conceptos más importantes “...es la *‘Zona de desarrollo Próximo’* (ZDP) que se refiere a aquellas tareas que son demasiado difíciles

---

<sup>18</sup> Rice Philip. Desarrollo Humano, Prentice Hall, México, 1997, p. 88

<sup>19</sup> Craig, Op. Cit., p. 152

para que un individuo las realice solo, pero puede acabar realizándolas si cuenta con la guía y la ayuda de un adulto o un compañero más capacitado.”<sup>20</sup>

La ZDP es el nivel de resolución de problemas alcanzado por el adolescente trabajando de manera independiente, el nivel superior es la responsabilidad adicional que puede aceptar el adolescente cuando cuenta con la ayuda de alguien más capacitado, la escolarización formal, es un agente que influye en el desarrollo cognoscitivo de los adolescentes.

Rice señala que: “Los papás, compañeros, la comunidad y la orientación tecnológica de la cultura son otras fuerzas que influyen en el pensamiento del adolescente. Por ejemplo (las actitudes con respecto a la competencia intelectual con que se encuentran los adolescentes en sus relaciones con sus padres y compañeros repercuten sobre su motivación para adquirir conocimientos)”<sup>21</sup>

El desarrollo intelectual de los adolescentes se puede mejorar creando entornos que sean cognitivamente más estimuladores, centrándose más en el papel que desempeñan los factores sociales del desarrollo cognitivo.

Es por ello que a continuación se presenta una lista denominada conceptos contemporáneos, que permiten una idea de estrategias para brindar apoyo a los adolescentes dentro de un aprendizaje.

El *andamiaje*, consiste en modificar el nivel de aprendizaje a lo largo de una sesión, lo puede realizar una persona más capacitada como el profesor o algún compañero permitiendo una adaptación.

*Sistema de Aprendices Cognitivos*, Barbara Rogoff considera que para el proceso de aprendizaje es necesario que un experto amplíe y apoye la comprensión y uso de las habilidades culturales del aprendiz o principiante. Un

---

<sup>20</sup> Rice, Op. Cit., p. 90

<sup>21</sup> Ibíd, p. 91

aspecto importante es que el experto evalúa cuando está preparado el aprendiz para dar el próximo paso con su apoyo.

*La Autorización entre Iguales:* Es un aprendizaje cognitivo entre experto y novato debido a que ambos aprenden, se da la retroalimentación, y la motivación es mayor, debido a que mejora el rendimiento de los estudiantes.

*Aprendizaje Cooperativo:* Significa que los alumnos trabajen en grupos reducidos para ayudarse a aprender los unos con los otros, cumpliendo con ciertas condiciones, recompensa grupal, responsabilidad de cada integrante para fomentar la interdependencia y conexión entre estudiantes.

*Enseñanza Recíproca:* Consiste en que los estudiantes se vayan turnando en el rol de moderadores de un grupo de discusión.

Con esto, cabe mencionar que la teoría de Piaget y Vigotsky se han aplicado con éxito en la educación, debido a que hacen énfasis en que las personas deben construir activamente los conocimientos y comprensiones del medio que les rodea. Y los profesores día a día serán los facilitadores, guía y moldeadores más importantes, por eso cae en ellos la aplicación de ambas teorías no sólo como base sino porque ambas hablan de un aporte al desarrollo del adolescente y es necesario conocerlas para entender y apoyar a cada estudiante adolescente.

Ambas teorías son constructivistas, por ello cabe mencionar la diferencia entre constructivismo social y cognitivo. “El *constructivismo Cognitivo*, (Teoría de Piaget) enfatiza la construcción individual del conocimiento y la comprensión. *Constructivismo Social* (Teoría de Vigotsky) enfatiza la colaboración con los demás para generar conocimiento y comprensión.”<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup> Rice, Op. Cit., p. 92

## 1.5 DESARROLLO SOCIAL

El desarrollo social se modifica cuando se produce el cambio de niño a adolescente. El principal interés de los niños son las relaciones entre iguales centrándose en agradar a los compañeros de clase y poder participar en juegos y conversaciones, cuando se es adolescente esto cambia debido a que se enfrentan a diferentes relaciones de iguales cubriendo ciertos roles.

Cuando el adolescente está en un grupo de iguales por lo regular lo más importante es cómo lo perciben sus compañeros, por eso ellos deciden formar parte de un grupo haciendo cualquier cosa, imitando conductas o entrando en una adicción y por lo contrario, si no lo aceptan, crea tristeza frustración y estrés.

Dentro del nuevo círculo de amistades se encuentran diferentes estatus según las actividades y características personales que tenga el adolescente por ejemplo; Adolescentes Populares: Se les considera los mejores amigos y raramente caen mal, este tipo de adolescentes refuerzan mucho a sus compañeros, los escuchan atentamente, mantienen abiertas las vías de comunicación, son alegres y espontáneos, seguros de sí mismos manifestando entusiasmo e interés por los demás.

Rice menciona que “Algunos especialistas en desarrollo distinguen entre tres tipos de adolescentes cuyo estatus difiere del de los adolescentes populares: (1) los adolescentes ignorados: no caen mal a sus compañeros aunque suelen ser difícilmente elegidos como mejores amigos; (2) los rechazados: son despreciados por sus compañeros y difícilmente los eligen como mejores amigos; (3) los controvertidos: con frecuencia son propuestos como mejores amigos y al mismo tiempo, caen mal a muchos de sus compañeros.”<sup>23</sup>

Los adolescentes rechazados suelen tener problemas con su adaptación en etapas posteriores del desarrollo, una de las soluciones es centrarse en el desarrollo de las habilidades prosociales (trabajando la empatía, la escucha

---

<sup>23</sup> Rice, Op. Cit., p. 157

atenta, las habilidades comunicativas y similares) o en reducir el comportamiento agresivo y destructivo trabajando técnicas de autocontrol.

Por ello, para entrar a un grupo de amigos o para empezar a establecer las relaciones sociales, es necesario que primero se forme la identidad, Erikson nos habla de que la Identidad "...es cuando la persona enfrenta el descubrimiento de quién es, qué hace en la vida y hacia dónde va, es un proceso largo y en muchos casos se trata de una transición más gradual y menos abrupta para que esto se de, los adolescentes deben adoptar roles propios de los adultos."<sup>24</sup>

La formación de la Identidad no empieza con la adolescencia, empieza con la aparición del apego, al desarrollo de un sentido del yo y la emergencia de la independencia durante la primera infancia y finaliza con la revisión y trayectoria de la vida (vejez) con esto es motivar al adolescente que aprenda a ser capaz y flexible adaptándose a los cambios en sociedad, las relaciones y los trabajos.

La identidad, en los adolescentes implica una elección vocacional o profesional, una postura ideológica, orientación sexual, para que se dé primero se debe comprender uno mismo, (siendo esta la representación que tiene el adolescente de su Yo) realizando una construcción sociocognitiva, que es la capacidad mental que tiene la persona para actuar en sociedad.

En la cognición social se puede establecer la distinción entre el conocimiento y el proceso, a medida que los niños se van aproximando a la adolescencia, van adquiriendo más conocimientos sociales, las estrategias de mejora o entrenamiento de las habilidades sociales implica el uso de combinación de técnicas, por ejemplo, en demostrar o modelar las habilidades sociales adecuadas, hablar y razonar sobre ellas y utilizar el refuerzo cuando se pongan en práctica en situaciones reales.

---

<sup>24</sup> Rice, Op. Cit., p. 253,255

James Marcia cree que la teoría de Erikson sobre la identidad contiene cuatro estados o formas diferentes de resolver la identidad:

- Crisis: Se define como un periodo del desarrollo de la identidad durante el cual el adolescente se debate entre diferentes alternativas significativas.
- Compromiso: Es un componente del desarrollo de la identidad en donde el adolescente hace una inversión personal en lo que va a ser.
- Difusión de la Identidad: Es la expresión utilizada para los adolescentes que no han tenido una crisis de identidad y no han asumido ningún compromiso.
- Delegación de la Identidad: Son los adolescentes que han asumido un compromiso sin pasar por una crisis de identidad.<sup>25</sup>

Al revisar estos puntos significa que la primera interacción social que tiene el niño y luego el adolescente es con la familia, ésta promueve la identidad de dos maneras motivando y enseñando a tomar decisiones o enseñando a delegar. “Lo más adecuado es promover una Individualidad: que es la Autoafirmación o capacidad para comunicar puntos de vista y la diferenciación que es el uso de pautas comunicativas que se diferencia uno de los demás.”<sup>26</sup>

Esto no se da como tal, la manera de actuar de los padres es con preocupación por sus hijas(os) y reducen las actividades sociales, como trabajos en equipo, convivios, etc. Provocando en el adolescente un sentir de falta de preparación emocional, las restricciones paternas y las presiones externas como el ver a sus compañeras(os) con novios, crean estrés provocando que la adolescencia sea un periodo de contratiempos y ansiedad.

---

<sup>25</sup> Rice, Op. Cit., p. 256

<sup>26</sup> Ibidem, p. 258

La información es cierta debido a la población de adolescentes que hay, hoy en día, ellos se enfrentan a relaciones sexuales tempranas, trayendo como consecuencia adolescentes con embarazos no deseados o con enfermedades de transmisión sexual aunado a una adicción, sea tabaquismo, alcohol o drogas.

Como se menciona con anterioridad el desarrollo tiene ventajas pero también desventajas: "...en los muchachos que maduran tarde el problema es mayor debido a que generan sentimiento de inferioridad por tener menos fuerza y desempeño motor, siendo los menos observables, se empiezan a caracterizar por ser los menos populares, atractivos más inquietos, dominantes y rebeldes con sus padres, teniendo sentimientos de inadecuación y rechazo volviéndose tímidos y aislados."<sup>27</sup>

Las mujeres que maduran tarde también enfrentan problemas sociales, el trato que les dan es de niñas provocando una exclusión en fiestas y otras actividades sociales, estas adolescentes enfrentan sentimientos de celos de sus amigas más desarrolladas, sin embargo, ellas saben establecer relaciones amistosas con los muchachos de maduración normal y llegan a tener mucho en común.

En apariencia las chicas no enfrentan tantos problemas, pero son más vulnerables a caer en actividades como tabaquismo o alcoholismo para entrar o ser aceptadas en un núcleo social, provocando un impacto psicológico dentro de las emociones, por ello es necesario hacer mención de la necesidad que tiene el individuo de saber separar los comentarios negativos de los positivos, a esto se le llama vinculación.

La vinculación, se divide en dos: una es la mutualidad, que es la sensibilidad y respeto por los puntos de vista de los demás y la permeabilidad, que es dar apertura hacia las ideas de las otras personas.

La Familia no es el único factor de influencia, también están los aspectos culturales y étnicos, marcando que una persona pertenece a un grupo específico

---

<sup>27</sup> Santrock, Op. Cit., p. 353-354



y que las actitudes y los sentimientos se deben según al contexto donde se desenvuelve.

La segunda interacción social y más importante en el adolescente son las amistades, que cubren seis funciones diferentes:

1. **Compañerismo:** La amistad proporciona a los adolescentes compañeros con quienes están familiarizados y que desean pasar tiempo con ellos y participar en actividades conjuntas.
2. **Estimulación:** La amistad proporciona a los adolescentes información interesante, diversión y disfrute.
3. **Apoyo físico:** La amistad proporciona tiempo, recursos y asistencia.
4. **Autoestima:** La amistad proporciona la expectativa de apoyo, ánimo y una retroalimentación que ayuda a los adolescentes a percibirse como personas competentes, atractivas y valiosas.
5. **Comparación Social:** La amistad proporciona a los adolescentes información sobre en qué posición se encuentran en comparación con otros adolescentes y de si lo están haciendo bien.
6. **Intimidad y Afecto:** La amistad proporciona a los adolescentes una relación cálida, cercana y de confianza con otra persona, una relación que implica abrirse al otro.<sup>28</sup>

Harry Stack Sullivan fue uno de los teóricos más influyentes en la decisión sobre la importancia de la amistad durante la adolescencia, defendía diciendo que los amigos juegan un papel importante en la modulación del bienestar y el

---

<sup>28</sup> Rice, Op. Cit., p. 163

desarrollo de los adolescentes, donde estos tienen "...necesidades básicas sociales incluyendo la necesidad de ternura, compañerismo, aceptación social, intimidad y relaciones sexuales".<sup>29</sup>

A medida que estas necesidades se dan son importantes para el bienestar emocional satisfaciendo las necesidades de compañerismo, autoestima e intimidad. La mayor intimidad e importancia de las amistades durante la adolescencia potencia el desarrollo de habilidades sociales cada vez más sofisticadas.

Para el constructivismo evolutivo la amistad adolescente representa una nueva forma de relacionarse con los demás, descritas como modo simétrico íntimo, la mayor intimidad de las amistades de los adolescentes exige que estos adquieran una serie de competencias específicas entre las que se incluyen abrirse adecuadamente a los demás, proporcionar apoyo emocional y resolver los desacuerdos de forma que no minen la intimidad de la relación.

Las competencias requieren habilidades de adopción de perspectivas, empatía y resolución de problemas sociales más sofisticadas que las implicadas en las amistades infantiles, cubriendo ciertas tareas a medida que el adolescente interactúa.

## 1.6 TAREAS DE DESARROLLO

Rice menciona que las tareas de desarrollo: "Son las actividades, conocimientos, funciones y actitudes que los individuos deben adquirir en ciertos puntos de la vida para funcionar efectivamente como personas maduras"<sup>30</sup>.

Craig explica que: "algunos teóricos hacen mención de que el adolescente debe tener dos grandes desafíos para cubrir las tareas de desarrollo Lograr la autonomía y la independencia respecto a sus padres, formar una

---

<sup>29</sup> Rice, Op. Cit., p. 163

<sup>30</sup> Ibidem, p. 333

identidad, creando un yo integral que combine en forma armoniosa varios elementos de la personalidad<sup>31</sup>.

Con esto la persona aprenderá a desenvolverse por sí mismo cubriendo esas necesidades y expectativas. El autor Havighurst describe ocho tareas psicosociales que se deben cumplir y que es bueno retomarlas debido a que en la actualidad muchos adolescentes carecen de preparación para enfrentar tareas más difíciles y que sólo provocan que éstos tengan conductas de desaprobación social, ansiedad e incluso la incapacidad de funcionar como persona madura, a continuación se mencionan las ocho tareas psicosociales:

- Aceptar el físico propio y usar el cuerpo de manera efectiva: Habla de que el adolescente está consciente de todos los cambios que está teniendo su cuerpo, y que éste debe empezar a cuidar su salud. En la actualidad pocos lo hacen por la falta de cultura ante un deporte y la condición física, muchos prefieren los video juegos y ver la televisión con esto no hacen uso de su cuerpo de manera efectiva para su bienestar.
- Lograr Independencia Emocional de los padres y los otros adultos: La independencia no es 'te dejo solo porque yo trabajo', esto sólo crea rencor y resentimiento del hijo hacia el padre por la falta de atención, lo más recomendable es, 'te enseño a hacer las cosas para que tú empieces a hacerlas y tomes tus propias alternativas del cómo resolver un problema'.
- Lograr un rol social-sexual masculino o femenino: Actualmente este rol está difuso, ambos padres trabajan y por lo regular al mayor le toca cuidar de los hermanos, darles de comer, ayudarles en la tarea, cabe aquí preguntarse ¿a qué hora el hijo mayor verá por sus propias necesidades?, Si de todas maneras él se encuentra en cambios de identidad. Ahora bien, ¿cómo sabrá que es un adolescente? O un hijo adolescente que tiene que ser papá.

---

<sup>31</sup> Craig, Op. Cit., p. 377

En este punto cabe hacer un énfasis que el adolescente al enfrentar más responsabilidades, crece muy de prisa, presionado por las múltiples actividades depositadas en ellos, con la ausencia de límites y de estructura resulta fácil que los adolescentes se metan en problemas, por los actos impulsivos.

- Formar relaciones nuevas y más maduras con compañeros de la edad de ambos sexos: Es empezar a formar amistades heterosociales para participar en grupos sociales y saber tener habilidades del cómo interactuar; esto hoy en día no se da de la manera más sana por todos los problemas que se ven, los papás se vuelven más sobreprotectores y le impiden a sus hijos un desenvolvimiento social fuera de la escuela.
- Desear y alcanzar una conducta socialmente responsable: Es la clasificación de metas y valores sociales asumiendo más responsabilidad por los asuntos comunitarios y nacionales.
- Adquirir un conjunto de valores y un sistema ético para guiar la conducta: Son los valores significativos, la moral e ideales de la vida personal.
- Prepararse para una carrera económica: El adolescente debe determinar las metas de su vida, así como una vocación. Se considera que éstas se están perdiendo ya que día con día hay más adolescentes marcándose metas como padres que como profesionistas.
- Prepararse para el matrimonio y la vida familiar: Los jóvenes consideran que un matrimonio feliz y la paternidad son metas importantes en la vida, y sí lo son, pero para que se dé es necesario, desarrollar habilidades sociales, actitudes positivas, madurez emocional conocimiento objetivo y comprensión empática que permitan que el matrimonio funcione.<sup>32</sup>

---

<sup>32</sup> Santrock, Op. Cit., p. 334-335

Es necesario hacer énfasis en este punto, menciona algo muy cierto la objetividad, al parecer esto ya no lo hay, constantemente el adolescente está en crisis de no ser aceptado, se considera incapaz y se cuestiona, ¿para qué está vivo? Es una incertidumbre para el adolescente y que si no se le ayuda con una identidad éste va a carecer de madurez emocional y así mismo seguirá perdiendo sus valores y creencias para continuar manteniendo una cultura.

La tecnología es un factor que también influye en el desenvolvimiento de las actividades de los adolescentes, por lo regular si no se estudia o prepara puede ser muy compleja y que empieza a generar una prolongación en la manera de desempeñar las actividades y la persona no se siente al nivel de los otros y en ocasiones termina por renunciar o realizar actividades que aparentemente son más fáciles o comunes, que no le exigen de mayor conocimiento para realizarlas, sólo hace uso de la fuerza.

## **1.7 INTERESES**

Los intereses en los adolescentes son aquellas cosas a las que más le dan valor, a continuación se mencionan algunos aspectos a los cuales el adolescente dedica su tiempo y atención:

a) La introversión y el descubrimiento del mundo propio: Los adolescentes están sustituyendo los intereses objetivos por intereses más personales y humanos, los adolescentes se interesan por las relaciones personales de compañeros, profesores, familiares: queriendo experimentar en la lectura, cine, altas y profundidades, sobre la belleza y conflictos de la vida.

b) El descubrimiento del mundo de los valores: Esto despierta su interés espiritual que se dirige a la ciencia, concepción del mundo, ético, político, religioso, el adolescente empieza a interesarse por lo que está lejos de él, constantemente se quiere enterar por el origen y esencia del mundo, de lo pequeño y grande.

c) Los intereses: a medida en que crece el adolescente este se diversifica e individualiza según las personas, empieza a ver la profesión u ocupación que elegirá.

d) Inestabilidad: Va de acuerdo con la excitabilidad afectiva que caracteriza a éste, el valor que le da a las aspiraciones.<sup>33</sup>

Con estos cambios constantes en los intereses es complejo el tratar de hacer un estudio específico, por ello, lo único que se podría hacer es agrupar los intereses de la siguiente manera:

- **Intereses Personales:**

El adolescente se caracteriza por el despertar al mundo de los valores, lo cual influye el nivel de pensamiento de la persona para que vaya adquiriendo una estabilidad, a través de un proyecto de sí, en torno a los valores que son vitales para él y su vida, con esto se le ayudará a unificar sus conductas dándoles un significado.

- **Intereses Políticos:**

El interés por las cuestiones políticas ocupa el último lugar por la preferencia de que el amor y la amistad es lo más importante para ser feliz y dichoso en un hogar teniendo salud, y que la política como tal sólo es para aquellas personas que mandan para manipular o engañar a las personas.

- **Intereses y Experiencias Religiosas:**

---

<sup>33</sup> Moraleda, Op. Cit., p. 282

La adolescencia es un periodo de análisis y ajuste religioso, hay dudas sobre la fe, acompañadas de un desequilibrio y frecuentes frustraciones en la actitud religiosa del adolescente, las dudas se dan por:

- ❖ La duda Rebeldía: Al descubrir su mundo interior el adolescente entra en crisis y busca su autonomía.
- ❖ La duda Crítica: Cuando el adolescente por primera vez se enfrenta a hacer algo por sí mismo y de forma crítica el adolescente llega a recurrir a respuestas religiosas.
- ❖ Duda Intelectual: Es el conflicto entre lo real, lo positivo que hay y lo que me exige el tener fe en algo.
- ❖ Duda antiinstitucional: El adolescente hace una crítica de las incongruencias y contradicciones de la religión.
- ❖ Duda Frustración: Son las desilusiones que el adolescente sufre ante que él debe responder a las necesidades inmediatas de su YO.
- ❖ Duda Crisis de Confianza: El adolescente empiece a dudar del amor de los otros experimenta el sentimiento de lo absurdo de la vida.<sup>34</sup>

---

<sup>34</sup> Moraleda, Op. Cit., p. 285-286

**CAPÍTULO**  
**II**  
**INTELIGENCIA EMOCIONAL**  
**Y**  
**COMPETENCIAS**



## 2.1 INTELIGENCIA EMOCIONAL (IE)

En la actualidad la Inteligencia Emocional (IE) y las competencias son importantes para la persona como individuo y como sociedad, ambos conceptos están entrelazados con un fin en común, el éxito de la persona.

La Inteligencia Emocional es una nueva concepción acerca del cómo manejar los procesos emocionales y la posibilidad de desarrollar las habilidades o destrezas necesarias para manejar y modificar la información emocional de manera positiva y psicológicamente constructiva.

Los psicólogos norteamericanos *Meter Salovey* y *Jhon D. Mayer* citados en Santrock en un artículo de psicología infantil en 1990 definieron por primera vez lo que es la inteligencia emocional, apoyándose en la analogía con la Inteligencia Convencional o C. I. (Cociente Intelectual). “La Inteligencia Convencional hace referencia a la capacidad para manejar nuestras destrezas cognitivas tales como la memoria, razonamiento, cálculo, estrategias de solución de problemas, para resolver tareas intelectuales”<sup>35</sup>

La inteligencia emocional sería aplicada a lo mismo, pero haciendo referencia a las destrezas necesarias del componente emocional, con esto la IE se define por ellos como: “...un conjunto de destrezas que contribuyen a una adecuada percepción, expresión y regulación de las emociones de uno mismo y en los otros, y a la utilización de las emociones para motivarse, planificar y alcanzar los propios objetivos vitales”.<sup>36</sup>

Ambos autores continuaron desarrollando su idea de inteligencia emocional, convirtiéndose en una dimensión de la personalidad humana en general, en 1995 *Daniel Goleman*, periodista, psicólogo publica un libro de divulgación que se titula *Inteligencia Emocional*, mostrando una colección de

---

<sup>35</sup> Santrock W. John. *Adolescencia*, Mc Graw Hill, Madrid, 2004, p. 93

<sup>36</sup> *Ibidem*

investigaciones de diversos campos que van desde la neuropsicología a la psicología del trabajo.

Estas investigaciones pasan por la psicología de la personalidad, la psicología infantil y la social, orientando eficazmente el comportamiento en la vida cotidiana, mencionando que ésta se desarrolla o comprende cuatro áreas: desarrollo de la propia conciencia emocional, dominar las emociones, leer las emociones y manejar bien las relaciones.

A partir de allí, a finales de los 90's aparecen diversos textos que hablan de las emociones, donde lo único que tienen en común es el reivindicarlas como algo positivo y el tomar en cuenta los estados emocionales, propios y ajenos que ayudan al desarrollo del comportamiento cotidiano.

Diversos autores apoyan el uso y aplicación de la Inteligencia Emocional, por ello para definir y marcar dicho concepto se retomará el punto de vista de Stenberg, Gardner, Salovey, Martinaud, Englehart y Goleman.

La Inteligencia Emocional “...es una opción del desarrollo humano dirigida a conseguir el éxito personal en las distintas facetas de la vida, entendiendo como el logro de la felicidad, la comunicación eficaz con las demás personas, la automotivación para conseguir los objetivos que nos proponemos, para ser constantes en nuestras actividades, para solucionar los conflictos interpersonales, y dirigida también a adaptarnos a las circunstancias, haciendo uso de esa capacidad de conocimiento y manejo de nuestra emocionalidad y de las habilidades empáticas que nos permiten mejorar la comunicación con los demás.”<sup>37</sup>

Con esta definición es importante entender cada concepto que integra la Inteligencia Emocional. (IE)

---

<sup>37</sup> Stenber, et al cit. en Valles Arandiga Antonio, Valles Tortoes Consol. Desarrollo de la Inteligencia Emocional, EOS, Madrid, 1999, p. 3

## 2.2 EMOCIÓN

Las emociones son entendidas de diversas maneras por ejemplo:

“Las emociones son alteraciones súbitas, rápidas e intuitivas de nuestro estado de ánimo que experimentamos casi sin darnos cuenta, son provocadas por ideas recuerdos o acontecimientos que producen reacciones rápidas que conducen a actuar en función de lo que se siente en el momento.”<sup>38</sup>

“Las emociones son sentimientos subjetivos que se experimentan en respuesta a estímulos, y la palabra emoción significa literalmente el acto de ser removido o agitado.”<sup>39</sup>

Retomando ambas definiciones se podría decir que primero necesitas tener una emoción que impulse al ser humano a un conjunto de ellas para actuar llamándole “Estado Emocional, que es un estado de conciencia que se experimenta como una reacción integrada del organismo”<sup>40</sup>

Las emociones se caracterizan por tres dimensiones básicas que son: cualidad (positiva o negativa), su intensidad (alta o baja) y su duración (puntual o a largo plazo) entendiéndose como una combinación de razón y sentimientos que son producto de la interacción con su medio. Zaccagnini cita en su libro que:

Una emoción nos informa que está en marcha un proceso cuyos pasos principales son: percepción – interpretación – decisión – acción, permitiendo comprender el estado emocional exigiendo una identificación de lo que nos produce (percepción), cómo lo valoramos (interpretación) y finalmente anticipar las consecuencias de lo que se hará (acción).<sup>41</sup>

---

<sup>38</sup> Valles, Op. Cit., p. 4

<sup>39</sup> Santrock, Op. Cit., p. 396

<sup>40</sup> Ídem

<sup>41</sup> Zaccagnini Sancho José Luis. Qué es la Inteligencia Emocional la Relación entre Pensamientos y Sentimientos en la vida cotidiana, Biblioteca Nueva, Madrid, 2004, p. 103

En 1990 “Murray, Polivy mencionaron que las emociones son importantes porque afectan la conducta en las relaciones con los demás, dado que las emociones y sentimientos determinan en parte el comportamiento su estudio y comprensión permitirá entender la conducta del adolescente, las emociones actúan como una fuente de motivación para impulsar al individuo a la acción y pueden ser fuente de placer, gozo y satisfacción agregándole color y sabor a la vida.”<sup>42</sup>

A continuación se menciona la clasificación de las emociones de acuerdo al efecto y resultado:

➤ Estados de Júbilo

Son emociones positivas de afecto, amor, felicidad y placer, de acuerdo con Maslow los niños necesitan satisfacer primero sus necesidades fisiológicas y de seguridad para que experimenten sentimientos positivos de comodidad, satisfacción y bienestar, las necesidades básicas del niño no sólo son físicas sino también emocionales como el afecto, amor, compañía, aprobación, aceptación y respeto para que el adolescente demuestre sentimientos positivos hacia los demás y se conviertan en personas cariñosas, afectuosas, amigables y sociables que aprueban, aceptan y respetan a los demás. Reduciendo el mínimo de conductas agresivas actuando de manera creativa en el logro individual y social estimulando las relaciones positivas en todo momento.

➤ Estados Inhibitorios

Es el temor o espanto, preocupación o ansiedad, tristeza o pena, vergüenza, arrepentimiento o culpa y disgusto. En este estado el temor es una de las emociones negativas más poderosas que incluso para entenderlo es necesario marcar cuatro categorías:

- Temor a cosas materiales y fenómenos naturales, como son los bichos, temblores, fuego, agua, aviones, etc.

---

<sup>42</sup> Santrock, Op. Cit., p. 396

- Temores relacionados con la propia persona, son los miedos al fracaso escolar, enfermedades, muerte, a la maldad o tentaciones.
- Temores relacionados con las relaciones sociales, a estas personas les da miedo conocer gente, a las multitudes, la apariencia personal, prácticamente es miedo a todo aquello que tiene que ver con grupos sociales.
- Temor a lo desconocido, que son los fenómenos sobrenaturales, las tragedias y al futuro imprescindible.<sup>43</sup>

Los adolescentes pueden preocuparse por el hecho de pasar al frente de más personas, por lo que otros piensen de él, al ser ignorados crea una experiencia aterradora por ejemplo las fobias “es el temor irracional que excede las proporciones normales y no tienen fundamento a la realidad”<sup>44</sup>

La preocupación y ansiedad si un adolescente es criado en este tipo de ambiente provocan que reaccionen de manera excesiva a las frustraciones y sucesos cotidianos mostrándose ansiosos a lo que sucederá, dudando de sí mismos, de las otras personas y de los resultados de las situaciones.

#### ➤ Estados Hostiles

Se caracterizan por sentimientos de mala voluntad, manifestándose como ira, aborrecimiento, disgusto o celos, considerándolos como estados hostiles por la tendencia a expresar dichas emociones mediante diversas formas de como riñas, insultos, peleas o rabietas.

Los adolescentes pueden tratar de expresar su hostilidad en actividades físicas como el trabajo o deportes y otros prefieren frenar sus sentimientos y son

---

<sup>43</sup> Santrock, Op. Cit., p. 398

<sup>44</sup> Ibíd, p. 399

aquellas personas resentidas, retraídas o malhumoradas y la expresan en ocasiones con la agresión verbal.

El estado hostil sería un proceso emocional por el que el individuo pasa dependiendo su educación, sin embargo, cuando la mayoría de las emociones son negativas se demuestra con el dolor, por la mala interpretación de las relaciones con otras personas en el ámbito profesional y en las relaciones afectivas llamándole *Conflicto Emocional*.

Para evitar un conflicto emocional se recomendaría el desarrollo de las habilidades emocionales para interpretar la información que contienen las emociones permitiendo aprender de la experiencia y aplicar ese conocimiento la próxima vez que se encuentren en situaciones similares, creando una nueva idea para manejar los procesos emocionales.

## 2.3 INTELIGENCIA

La inteligencia es aquella palabra que tiene su origen en la unión de dos vocablos latinos: *inter* = entre, y *eligere* = escoger, la inteligencia en un sentido más amplio significa “La capacidad cerebral por la cual conseguimos penetrar en la comprensión de dos cosas eligiendo el mejor camino, la formación de ideas, juicios y razonamientos siendo estos los actos esenciales para llegar a la comprensión.”<sup>45</sup>

Algunos autores han considerado que la inteligencia es un producto de la operación cerebral que permite al sujeto resolver problemas, crear productos específicos dentro de una cultura como es el solucionar conflictos, por ello Pierre Lévy desarrolló el concepto de *Ecología Cognitiva*, “...en este muestra que el

---

<sup>45</sup> Antunes A. Celso. Las Inteligencias Múltiples, Alfaomega, México, 2002, p. 9

individuo no pensaría fuera de la colectividad, desprovisto de un ambiente, todas las inteligencias de una ecología cognitiva.”<sup>46</sup>

La inteligencia desde el punto de vista de Bidet y Stern proponen que el concepto de Inteligencia es denominado como CI, término que Weschler consideraba para describir la inteligencia de una persona, como las capacidades verbales y manipulativas. Basándose en las ideas de Charles Spearman quien afirmó que las personas tienen una inteligencia general a la que denominó (g) y otros tipos específicos de inteligencia que denominó (s). Para que se fueran derivando diferentes aptitudes como lo hizo Thurstone.

En la década de 1930 L. L. Thurstone propone la existencia de siete aptitudes específicas que denominó aptitudes mentales primarias: Comprensión verbal, capacidad numérica, fluidez verbal, visualización espacial, memoria asociativa, razonamiento y velocidad perceptiva permitiendo un avance hacia lo que hoy en día se usa para desarrollar la inteligencia en los alumnos.

Rober J. Sternberg desarrolló la teoría de *Tripartida de Sternberg* donde sostiene que hay tres formas de Inteligencia: la Analítica; implica la capacidad de analizar evaluar comparar y contrastar; la Creativa; es la capacidad de crear, diseñar, inventar, originar e imaginar; la Práctica; capacidad de usar, aplicar ejecutar y poner en práctica.

Como se menciona la inteligencia tienen diversas maneras de considerarse para un desarrollo y que a su vez permite tener un panorama como maestros para ayudar a desarrollarla, no obstante Gardner Howard menciona que hay ocho tipos de inteligencias que permiten desarrollar las habilidades o aptitudes.

De aquí que se derive el término de *Inteligencias Múltiples* utilizado para ofrecer una visión de diferentes habilidades que las personas tienen para

---

<sup>46</sup> Antunes, Op. Cit., p. 10

reconocer sus estilos, limitaciones y fortalezas, en su contexto social permitiéndole tener una adaptación en el proceso educativo. Como lo cita Schvarstein:

Desde el punto de vista de las inteligencias múltiples, cabe situar la definición dentro del campo más amplio de las categorías tradicionales de inteligencia creadas por los psicólogos: la abstracta (habilidad para comprender y manipular símbolos lingüísticos y matemáticos), concreta (habilidad para comprender y manipular objetos) y la social (habilidad para comprender a las personas y relacionarse con ellas).<sup>47</sup>

A continuación se explican las siete inteligencias que Gardner menciona:

### **Las Siete Inteligencias**

1. **Inteligencia Lingüística:** Es la habilidad de poner las palabras con claridad, agudeza y perspectiva, con los pensamientos y sentimientos.
2. **Inteligencia Lógico-matemática:** Es la habilidad de razonamiento matemático, entendimiento de relación numérica, así como la habilidad numérica, científica, reconocimiento de patrones y orden.
3. **Inteligencia Espacial:** Es la habilidad para percibir el mundo espacial y utilizar ese recurso para el alcance y manejo adecuado de los objetivos que tenga el individuo.
4. **Inteligencia Musical:** Es la sensibilidad para captar el ritmo y tono de la música.
5. **Inteligencia Kinésico-corporal o tacto:** Es la habilidad para resolver problemas o realizar algo usando partes o todo el cuerpo.

---

<sup>47</sup> Schvarstein Leonardo. La Inteligencia Social de las Organizaciones, Paidós, Buenos Aires, 2003, p. 68



6. **Inteligencia Interpersonal:** Es la habilidad de entender a otros individuos, lo que los motiva, cómo trabajan, cómo generar los consensos y la cooperación entre ellos.

Daniel Goleman asocia la **Inteligencia Interpersonal** con las competencias sociales, desarrollándose en la pericia para inducir respuestas deseables de los otros. Incluyendo la capacidad para influenciarles, comunicar, manejo de conflictos, liderazgo, capacidad para catalizar el cambio, construcción de vínculos, colaboración y cooperación. Esta inteligencia se basa en la capacidad de darse cuenta y poder diferenciar entre los individuos y sus estados de ánimo, intenciones, motivaciones y temperamentos. “Existen evidencias que sugieren que el *lóbulo frontal* juega un papel importante en la inteligencia Interpersonal, siendo éste la sede de la inteligencia y del pensamiento abstracto”<sup>48</sup>

7. **Inteligencia Intrapersonal:** Es la habilidad de que el mismo individuo se entienda, esta es la competencia personal entendida como: “...la habilidad de formar una visión verídica de uno mismo, de los conocimientos de los estados internos, preferencias, recursos e intuiciones y ser capaz de utilizar ese modelo para operar efectivamente enfrentando las circunstancias de la vida, la habilidad de acceder a la vida emocional propia como medio de entendimiento propio y por medio de ese conocimiento, entender a otros, están relacionados con la conciencia, habilidad de tomar conciencia de lo que necesito, recursos, impulsos y deseos.”<sup>49</sup>

Con estas siete inteligencias que ya se mencionaron con anterioridad, cabe situar una inteligencia más, la del ámbito escolar, en ésta se integran todas las anteriores debido a que el alumno al encontrarse en un contexto social hace uso de cada una de ellas, en el contexto que más se representa.

La escuela es el centro estimulador de la Inteligencia y el agente orientador de la felicidad, para que ésta se construya es necesario motivar al alumno a construir un aprendizaje significativo.

---

<sup>48</sup> Rosenzweig R. Mark, Leiman I. Arnold. *Psicología Fisiológica*. Mc Graw Hill, España, 1999, p. 807

<sup>49</sup> Antunes A. Celso. *Las Inteligencias Múltiples*, Alfaomega, México, 2002, p. 18

Como se encuentra citado en Antunes “El aprendizaje significativo es motivar la necesidad del querer crear imágenes mentales asociando las ideas actuales con las pasadas”<sup>50</sup>, con esto el valor de la perspectiva constructivista del aprendizaje, define la función del profesor no como informador sino como un colaborador de los alumnos.

El aprendizaje significativo llevará a los alumnos a tomar conciencia de las necesidades planteadas por la sociedad en la elaboración de sus conocimientos basándose en lo que ya conoce. Exponiendo que el constructivismo se aplica a diario debido a la perspectiva del aprendizaje y de estimulación de inteligencias, dejando de ser un método de enseñanza o una técnica pedagógica, sino un paradigma abierto para ayudar al individuo a construir experiencias que permitan una resolución de problemas.

Antunes menciona que “La perspectiva constructivista sugiere que el sujeto es siempre el centro de la producción del aprendizaje, que él lo construye mediante múltiples interacciones. Por ese motivo y de modo casi inconsciente, echamos mano de metáforas para intentar presentar un nuevo conocimiento, estructurando su relación con el conocimiento antiguo.”<sup>51</sup> Los conocimientos empiezan con el uso de las inteligencias múltiples y en la habilidad de ayudar a motivar logrando una sensibilidad.

Es necesario reconocer las Emociones y la Inteligencia, para hacer mención de las habilidades más importantes que el ser humano necesita desarrollar, las emocionales (autoestima), las sociales (comunicación y competencia) siendo éstas las que constituyen la inteligencia emocional y por lo cual es necesario reconocer para un apoyo educativo.

### **2.3 CONSTITUCIÓN DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL**

La inteligencia emocional, es un concepto extenso, por ello, para que esta se de como tal hay dos habilidades que principalmente la constituyen las

---

<sup>50</sup> Antunes, Op. Cit., p. 10

<sup>51</sup> Ibid, p. 90

emocionales y las sociales, se mostrara, las habilidades emocionales se encuentran relacionadas estrechamente con la autoestima y el éxito por ello tienen una función dentro de la inteligencia emocional. Así también se menciona que en las habilidades sociales la comunicación y la competencia permiten que la persona se vaya desarrollando como individuo emocional.

#### 2.4.1 HABILIDADES EMOCIONALES

En el 2001 John Mayer menciona que las destrezas o habilidades emocionales se forma eficazmente por cuatro tareas:

*Percibir* adecuadamente los estados emocionales, asumiéndolos como tales y expresándolos adecuadamente, *Comprender* correctamente la naturaleza de esos estados emocionales, *Regular* esos estados emocionales, impidiendo sus efectos negativos y aprovechando sus aspectos positivos, *Ser capaces* de hacer lo mismo con los estados emocionales de los que nos rodean.<sup>52</sup>

A continuación se analizarán cada una de las cuatro tareas de la Inteligencia Emocional:

1. La primera condición hace mención de que la información debe ser percibida correctamente, para que se dé, es necesario prestar atención al estado general de la propia persona, identificando lo que siente en cada momento, lo único que se necesitará es ejercitar la atención en cada estado emocional en el que se ve involucrado la persona para poderlo expresar de la manera más adecuada.
2. Es la capacidad para comprender el significado de la información que nos suministran nuestras propias emociones, para obtener un aprendizaje de

---

<sup>52</sup> Zaccagnini Sancho José Luis. Qué es la Inteligencia Emocional la Relación entre Pensamientos y Sentimientos en la vida cotidiana, Biblioteca Nueva, Madrid, 2004, p. 97

las experiencias y aplicar ese conocimiento la próxima vez que la persona se encuentre en una situación similar.

3. La Regulación es el funcionamiento más básico para que exista un autocontrol emocional, reduciendo los aspectos negativos de las emociones, para así asumir la dirección del propio comportamiento, evitando ser esclavos de las circunstancias que rodean la vida de la persona, y comenzar una automotivación de acuerdo a los objetivos que la persona tenga planteados y que estos se logren de la manera más positiva.
4. Esta última habilidad hace hincapié al manejo de los estados emocionales de las personas con las que nos relacionamos, el contexto social en donde las personas se encuentran envueltas, serán las que lo caractericen por la manera de interactuar, y lo más recomendable es realizarlo con un comportamiento psicológicamente adaptado y efectivo, en ésta lo primero que se necesita es tratar de manejar un ambiente de menos estrés.<sup>53</sup>

Si la persona se maneja en estrés por lo regular hay un desequilibrio emocional personal, centrándose en sí mismo y se olvida de la atención hacia los demás y por lo regular estas personas están enfermas, les pasa varios accidentes, provocando los efectos negativos del estado emocional.

Como se puede observar las habilidades emocionales aún no han sido definidas como tal y lo único que se puede tomar de las definiciones que existen es que el énfasis esencial está en el comportamiento: actitudes, deseos, derechos, autoafirmación, y comportamiento social, llegando a la necesidad de marcar los tipos de habilidades sociales.

---

<sup>53</sup> Zaccagnini, Op. Cit., p. 97

## 2.4.2 AUTOESTIMA Y ÉXITO

La autoestima dentro de la Inteligencia Emocional ayuda a dos aspectos: el sentimiento de la eficacia personal y otro de valor propio, radicando en los sentimientos de una persona (autoconcepto y autoestima).

Como lo menciona Marchant “La autoestima ha sido considerada por diversos autores como: el objeto más importante y central dentro de las experiencias de cada individuo (Burns 1990), Bonet (1994) Señala que la autoestima es la clave del éxito o del fracaso personal, Bracken (1997) dice que la autoestima tienen principales dimensiones que van desde lo académico, social, familiar, competencia personal o ética, lo afectivo y físico, Milicic (2001) dice que la autoestima incluye el sentimiento del propio valer, de ser querido y apreciado por uno mismo y los demás, mencionando que la autoestima es el concepto de sí mismo.”<sup>54</sup>

A este concepto de sí mismo se le conoce como autoconcepto “...que es la opinión impresión que la gente tienen de sí misma, este es el conjunto de percepciones cognoscitivas y actitudes que la gente tienen acerca de sí misma, el autoconcepto es multidimensional y cada una de sus dimensiones explica roles.”<sup>55</sup>

Con estas definiciones “...Gurney, Haeussler y Milicic mencionan que el autoconcepto se desarrolla en tres etapas: Etapa existencial y del sí mismo primario, etapa del sí mismo exterior, etapa del sí mismo interior, en estas se trata de realizar un análisis de la persona como ser mismo teniendo una esencia y función específica como persona individual y social, para saber interactuar es necesario que se vea cómo es de manera interior y qué es lo que representa de manera exterior entre las personas que convive y se desenvuelve.”<sup>56</sup>

Para que el ser humano tenga una buena y estable autoestima es necesario conservar una inquebrantable voluntad de comprender, el deseo de

---

<sup>54</sup> Marchant Teresa. TAE Batería de Tests de Autoestima Escolar, Universidad Católica de Chile, Chile, 2002, p. 19-21

<sup>55</sup> Santrock, Op, Cit., p. 404

<sup>56</sup> Gurney, et al cit. en, Ibid, p. 406

obtener claridad, inteligibilidad, comprensión de todo lo que cae dentro de su percepción para seguir creciendo de manera intelectual.

De esto parte la amplitud potencial de la conciencia humana según el grado de inteligencia o capacidad abstracta permitirá que las emociones sean un elemento pasivo, reactivo el producto automático de las integraciones subconscientes que, en un momento dado, pueden ser adecuadas o no a la realidad juzgando la adecuación o validez de las respuestas emocionales. Por ello Santrock menciona en su libro que Rodríguez, Pellicer y Domínguez señalan que:

En 1989 Rodríguez, Pellicer y Domínguez señalaron seis fases del desarrollo de la Autoestima, que organizaron bajo el nombre de la *Escalera de la Autoestima*, manejando palabras claves para lograr una buena autoestima: autoconocimiento, autoconcepto, autoevaluación, autoaceptación, autorrespeto y la autoestima, son los componentes básicos que ayudan a la persona a desarrollarse a través de una creencia y reafirmación de la persona.<sup>57</sup>

Con la autoevaluación y autoestima en conjunto permiten conocer los procesos de pensamiento de las personas, sus emociones, deseos, valores y objetivos, siendo ésta la clave más significativa para su conducta. Cada persona se hace responsable de sus pensamientos. Existen tres alternativas psicoepistemológicas que ayudan al individuo a reconocer lo que en verdad está pensando:

- Es cuando la persona no tienen ninguna meta, no discrimina entre las actividades que tienen que realizar.
- Diferenciar el conocimiento de los sentimientos, dejando que su juicio se base en su intelecto y no en sus emociones.
- Realizar un análisis de manera independiente entre lo que sería su propio juicio y el de los demás.<sup>58</sup>

A medida que un adolescente tome sus decisiones experimentará una sensación de control sobre su existencia, considerando que es competente para

---

<sup>57</sup> Santrock, Op, cit., p. 22

<sup>58</sup> Rice Philip. Desarrollo Humano, Prentice Hall, México, 1997, p.250

pensar, juzgar, saber, corregir sus propios errores, permite reconocer que cuando aprende adquiere conocimientos que le permitirán adquirir mejores habilidades.

Para que el hombre mantenga su autoestima debe conservar su voluntad de comprender todo lo que está dentro de su percepción siendo el motor de su crecimiento intelectual, para ampliar su potencial según la inteligencia que más utilice.

La autoestima tiene que ver con la convicción de la persona, es fundamental y digna, el orgullo es el placer que un individuo siente por ser quien es con sus logros y acciones. La autoestima es un (yo puedo), el orgullo es un (yo he), la persona se siente orgullosa cuando sus logros y sus habilidades adquiridas ayudan a la formación de su carácter.

### **2.4.3 HABILIDADES SOCIALES**

En la Inteligencia Emocional las habilidades sociales se aprenden, a través de los medios que estimulan o inhiben estas habilidades, por lo regular la edad, familia, escuela, trabajo y sociedad. Hablar de habilidad social es referirse a la experiencia positiva que una persona tiene en el acercamiento con otra u otras personas, en contextos sociales diversos.

Si la persona aprende a desarrollar los propios sentimientos respecto a los otros, las actitudes, los deseos, las ideas y opiniones son cosas que se deberían revisar para tener una relación con el otro, ¿pero, en sí, qué son las habilidades sociales?

Las habilidades sociales: "Son un conjunto de capacidades que nos permiten una mejor relación con nuestro entorno, con el medio social donde interactuamos y ésta mejora es positiva ante cualquier situación que nos pueda

plantear nuestra forma de ser, o sea, la intimidación de lo social.”<sup>59</sup> González menciona que:

Con esto se habla del autoconocimiento de uno mismo, que la personalidad tímida debe realizar; de la propia identidad personal que debe potenciar; del autoconcepto al que ha de positivar; del saber identificar los sentimientos de uno mismo y de los demás, y darle una expresión adecuada de los sitios y lugares donde estemos; aprender las reglas del diálogo y las conversaciones con los otros, en buena armonía e interacción equilibrada.<sup>60</sup>

En la actualidad el término de asertividad se utiliza como sinónimo de habilidades sociales, algunos autores como Michelson y Carrasco consideran que este se refiere a las competencias sociales debido a que significa “...saber interactuar con otros, ser abierto con varias clases de personas y mostrar interés a varios temas.”<sup>61</sup> Llegando a la conclusión de que esta no es un rasgo de personalidad, sino un comportamiento aprendido y reforzado socialmente.

“Phillips dice que la habilidad social es el punto de unión entre el sujeto y su entorno; para Caballo (1989) son un conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos u opiniones expresadas de un modo adecuado a la situación de tal forma que disminuye la probabilidad de problemas futuros.”<sup>62</sup>

En 1990 Álvarez Pillado dice que las habilidades sociales son el conjunto de conductas que adquiere una persona para tomar decisiones, elaborar juicios éticos, resolver sus propios problemas y establecer relaciones adecuadas con los demás.

Gil entiende las habilidades sociales como las “...conductas que se manifiestan en situaciones interpersonales; estas conductas son aprendidas y por lo tanto pueden ser enseñadas; se orientan a la obtención

---

<sup>59</sup> González Ramírez José Fco. Inteligencia Emocional la manera positiva de manejar las emociones. Dastin Export, España.,2003, p. 20

<sup>60</sup> Ibidem, p. 20

<sup>61</sup> Morris G. Charles, Albert A. Maisto, Introducción a la Psicología, Pearson, México, 2001, p. 270

<sup>62</sup> Phillips, et al cit. en De Codes Martínez Ma. Orientación Escolar, Sanz y Torres, Madrid, 1998, p. 222



de distintos tipos de reforzamiento, tanto del ambiente como autorrefuerzos, la conducta que se emplee debe ser socialmente aceptada lo que implica tener en cuenta normas sociales básicas y normas legales del contexto sociocultural.”<sup>63</sup>

La clasificación de las habilidades que se menciona a continuación se ha realizado en base a la evaluación global del comportamiento humano y de lo que socialmente es aceptado o rechazado:

- ❖ **Habilidades Sociales de Autonomía Personal:** Son aquellas habilidades o repertorios comportamentales que la persona adquiere para resolver las situaciones de cada día, se relacionan con el aseo personal, la comida, el vestido, el cuidado, uso de las cosas y desplazamiento autónomo.
- ❖ **Habilidades Sociales Comunicacionales o de interacción:** Son las habilidades que una persona aprende y que le permiten relacionarse con los demás de manera gratificante para ambas partes, la interacción al jugar, la manera de expresar los sentimientos, la comunicación.
- ❖ **Habilidades Sociales Asertivas:** Son las habilidades que permiten a la persona enfrentar tanto las situaciones estresantes como cualquier tipo de problema.
- ❖ **Habilidades Sociales Básicas:** También se les denominan habilidades de respeto, como su nombre lo dice es el respeto que la persona tiene hacia el espacio físico y psíquico del otro.
- ❖ **Habilidades Sociales de Autoevaluación:** Son los comportamientos que hacen referencia a la valoración que el sujeto hace de sí mismo, así como a la aceptación de capacidades, defectos o deficiencias.

---

<sup>63</sup> De Codes, Op. Cit., p. 223

- ❖ **Habilidades Sociales para la inserción Sociolaboral:** Son aquellos comportamientos que permiten al sujeto enfrentarse con éxito a una entrevista de trabajo y relacionarse posteriormente en éste.<sup>64</sup>

Goldstein desde la perspectiva del Aprendizaje Estructural para niños y adolescentes, ha recogido 50 habilidades organizadas en seis grupos o áreas, el primer grupo consiste en marcar las primeras habilidades sociales: como son el escuchar, iniciar y mantener una conversación, formulando preguntas.

El segundo grupo son las habilidades sociales avanzadas que van desde pedir ayuda, participar, dar y seguir instrucciones, para que en el tercer grupo las personas tengan las habilidades relacionadas con los sentimientos: que son conocer, expresar, comprender y enfrentar los sentimientos, el cuarto grupo hace énfasis en las habilidades alternativas de la agresión, como es el pedir permiso, compartir, ayudar, negociar y empezar el autocontrol entre otros.

El quinto grupo habla de las habilidades para hacer frente al estrés: son el formular, responder quejas resolviendo la vergüenza a través de responder al fracaso y presiones de un grupo social. El sexto grupo trata de las habilidades para la planificación de tomar decisiones, plantearse objetivos y concentrarse en una tarea para resolver problemas según su importancia.

Valles A. y Valles C. deciden que las habilidades se deben clasificar por medio de un listado de habilidades sociales sobre los componentes conductuales, cognitivos y fisiológicos. Estos componentes son fáciles de observar, tienen carácter o expresión motora, que se van componiendo del más sencillo para evaluarse en cuanto a la frecuencia, intensidad y duración, que actualmente han sido introducidos para los programas de desarrollo en las habilidades sociales.

Los componentes no verbales son las expresiones que se realizan con la mirada, sonrisa, gestos, expresión facial, postura corporal y apariencia corporal;

---

<sup>64</sup> De Codes, Op. Cit., p. 224

los componentes paralingüísticos son la fluidez, tono, el timbre y la claridad con que la persona se expresa; y por último los componentes verbales relacionan la manera de hablar con un grupo heterosocial o con adultos.

La clasificación de las habilidades sociales puede continuar e irse modificando, a través del tiempo, por diversos autores; las experiencias y conocimientos que se vayan dando entre la sociedad, para tomar un modelo como tal se necesitaría una población específica que no sea cambiante, la sociedad día con día cambia, modifica conductas.

Entonces lo único que restaría es tomar todas esas habilidades que se mencionaron antes para tener un parámetro de habilidades sociales y que en un programa educativo se lleven ciertos niveles adaptados a la comunidad educativa para ayudarles a construir una mejor habilidad social.

#### **2.4.4 COMUNICACIÓN**

La comunicación dentro de la Inteligencia Emocional también es clave para lograr su desarrollo, la comunicación tanto verbal como no verbal puede favorecer la relación social, por ello se entiende como comunicación: "...al proceso de interacción social basado en la transmisión del mensaje de información de un ente a otro a través de símbolos, señales y sistemas de mensaje como parte de la actividad humana y se expresa a través del nexos, relación o diálogo que se establece entre las personas."<sup>65</sup>

La comunicación humana se da de dos maneras: la verbal, que es ese uso del lenguaje expresado mediante una lengua, gestos y a través de la escritura; y la no verbal en donde no hay un uso del lenguaje, sino un sistema especial de signos o señales.

---

<sup>65</sup> González, Op. Cit., p. 28

Como ya se mencionaba, la comunicación debe ser específica según el contexto social donde se desenvuelva la persona, teniendo como único fin una función específica como es:

- Informar: Es la transmisión y recepción de la información, a través de esta la persona adquiere experiencia social e histórica, proporcionando la información de habilidades y convicciones.
  
- Afectivo-valorativa: El emisor debe otorgarle a su mensaje la carga afectiva que él mismo demande, no todos los mensajes requieren de la misma emotividad, por ello es de suma importancia para la estabilidad emocional de los sujetos y su realización personal, por medio de ésta las personas establecen una imagen de sí mismo y de los demás.
  
- Reguladora: Tienen que ver con la regulación de la conducta de las personas con respecto a sus semejantes, de la capacidad autorreguladora y del individuo depende el éxito o fracaso del acto comunicativo.

#### **2.4.5 COMPETENCIAS**

Las competencias son la base para un desarrollo de superación y logro en todos los ámbitos, por ejemplo, en una empresa: “La competencia le permite llegar al éxito en el mundo en que se desenvuelve, la competencia depende de las estructuras internas y factores externos que determinan su capacidad de competir.”<sup>66</sup>

En una persona las competencias lo llevan a ser exitosa en donde se desenvuelve, por sus estructuras internas (emociones) y los factores externos (inteligencia) formando en el individuo la capacidad para competir mostrándose en rasgos característicos del saber hacer.

---

<sup>66</sup> Rubio Luis, Verónica Baz. El poder de la Competitividad, Fondo de cultura económica, México, 2005, p. 25

Algunas denominaciones a ciertos rasgos o manifestaciones en las actividades que realiza la persona se debe al *hacer y actuar* "... relacionándolo con: la **aptitud** término que se utiliza para denotar una condición física o mental para determinada actividad compleja), la **capacidad** (es entendida como la condición para avanzar en el aprendizaje o dedicación de algo)."<sup>67</sup>

Como lo cita Montenegro "La **destreza** (haciendo referencia a un conjunto de habilidades motoras que posee una persona para realizar determinada actividad compleja), la **habilidad** (siendo este el término de mayor uso en la actualidad significando una relación de una operación bien realizada en el menor tiempo posible), la **actitud** (relacionada con la tendencia a favorecer o rechazar a grupos particulares de individuos, conjuntos de ideas, instituciones sociales o tipos de actividad)."<sup>68</sup>

Llagando a la conclusión que "Con esto lo único y más interesante está en el *saber hacer* en un procedimiento ya sea operativo o procedimental, en el *saber entender* comprendiendo las implicaciones de los hechos, entender consecuencias y asumirlas de manera responsable para llegar a un *hacer* refiriéndose a la interacción del ser humano con objetos."<sup>69</sup>

Para que en los alumnos se dé este procedimiento es necesario asumir una educación con un proceso de formación y de promoción humana integral, sosteniéndolo a lo largo de toda la vida, para que afecte de manera positiva las dimensiones que constituyen la integralidad del ser humano, sabiendo hacer y actuar cuando asuma de manera responsable las implicaciones y consecuencias de las acciones que realice.

El Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior (ICFES) define la competencia como: "Un saber hacer en contexto, es decir, el conjunto de acciones que un estudiante realiza en un contexto particular y que cumplen con las exigencias específicas del mismo."<sup>70</sup>

---

<sup>67</sup> Montenegro Aldana Ignacio. *Aprendizaje y Desarrollo de Competencias*, Magisterio, Bogotá, 2003, p. 12

<sup>68</sup> *Ibíd.*, p. 12

<sup>69</sup> *Idem*

<sup>70</sup> Montenegro Op, Cit., p. 11

Ostrovsky menciona que: “En sí las competencias personales, disciplinares y sociales se adquieren desde que nacemos, se desarrollan durante la escolarización y al avanzar en los diferentes niveles educativos, se consideran, de modo menos explícito, como contenidos a ser enseñados, aun cuando se aprenden, desarrollan o inhiben en la interacción escolar.”<sup>71</sup>

Ostrovsky menciona que: Con esta perspectiva Celso Antunes prestigioso investigador brasileño ha establecido cuáles son las principales competencias que toda persona debe desarrollar a lo largo de su vida. A continuación se explican:

- Dominar plenamente la lengua escrita, operar con sus símbolos y signos, alcanzar un beneficio con las oportunidades ofrecidas por la educación a lo largo de toda la vida.
- Percibir la matemática en sus relaciones con el mundo, sus relaciones con los saberes y resolver problemas.
- Percibir los múltiples lenguajes utilizados por la humanidad.
- Conocer, comprender, interpretar, analizar, relacionar, comparar y sintetizar datos, hechos y situaciones cotidianas para adquirir no sólo una calificación a nivel profesional sino también competencias que construyan aptitudes para enfrentar situaciones diversas.
- Comprender las redes de relaciones sociales y actuar con ellas como ciudadanos.
- Valorar el diálogo, la negociación, y las relaciones interpersonales.
- Descubrir el encanto y la belleza en las expresiones culturales de su gente y de su entorno.
- Saber localizar, acceder, contextualizar y emplear mejor las informaciones disponibles.
- Aprender el sentido de la verdadera cooperación a partir del desarrollo de la comprensión del otro y de descubrir medios y

---

<sup>71</sup> Ostrovsky Graciela. Cómo construir competencias en los niños y desarrollar su talento, Circulo Latino Industrial, Buenos Aires , 2006, p. 271

procesos para trabajar y respetar tanto los valores del pluralismo como los de la mutua comprensión.

- Saber seleccionar y clasificar las informaciones recibidas, percibir de manera crítica los diferentes medios de comunicación para favorecer un mejor desarrollo de la personalidad del alumno y de su capacidad para actuar cada vez con más autonomía y discernimiento.<sup>72</sup>

Con esto se puede entender que no es sólo aprender y aplicar, la persona necesita reflexionar sobre lo que hace y qué estrategias se están tomando en todo momento, la persona no se puede cerrar, debe estar despierto a todo lo que le rodea. Esto le servirá para tener herramientas y poder afrontar el mundo y la vida de este milenio regido por las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

La herramienta es la creatividad para la formación de nuevas ideas, práctica de acciones innovadoras estableciendo redes de relaciones para la creación, identificación, planteamiento, solución significativa y divergente de una situación problemática

---

<sup>72</sup> Ostrovsky, Op. Cit., p. 272

**CAPÍTULO**

**III**

**CREATIVIDAD**



### 3.1 DEFINICIÓN DE CREATIVIDAD

La creatividad es aquella área que ha existido desde que la humanidad inició; derivando del latín “*creare*, emparentada con la voz latina *creceré* (crecer) y significa etimológicamente, hacer algo de la nada, idear, engendrar, inventar, descubrir.”<sup>73</sup>

A inicios del siglo XX la creatividad se toma como interés científico causando polémica entre autores donde proponen diferentes definiciones como:

Guilford 1950 considera lo creativo en un sentido limitado reduciéndolo a “...las aptitudes que son características de las personas creadoras, primordialmente; la fluidez, flexibilidad y originalidad.”<sup>74</sup>

Drevdahl propone que la creatividad: “...es la capacidad humana de producir contenidos mentales de cualquier tipo, esencialmente pueden considerarse como nuevos y desconocidos para quienes los producen.”<sup>75</sup>

Jean Piaget fomentó el constructivismo como necesidad, para que el alumno inventara o reinventara el conocimiento, en vez de aprender memorizando conocimientos sin significado, por ello Jackson menciona, que los estudiantes creativos tienen métodos distintos para alcanzar sus objetivos.

Torrance, investigador más grande de la creatividad en los 70`s: “Logra demostrar que los niños creativos tienen más éxito en su vida profesional y mejores trabajos que los demás, llegando a la conclusión de que la creatividad es

---

<sup>73</sup> Cora Fuegoel Ma. Rosa, Innovemos el Aula, Octaedro, Barcelona, 2000, p 20

<sup>74</sup> Garaigordobil Landazabal Maite. Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la creatividad. Descleé de Brouwer, Bilbao, 1995, p. 153

<sup>75</sup> Idem

condición elemental de la persona libre y responsable, siendo creativo cuando llega a una autorrealización”<sup>76</sup>

### 3.2 APORTACIONES A LA CREATIVIDAD

La creatividad transforma la vida y entorno del ser humano extendiéndose a todas las áreas, Taylor profundiza en las dimensiones de la creatividad, denominándolas *niveles de profundidad*, debido a que se consideran la máxima capacidad de inteligencia por ello se les conoce cómo:

- Plano Expresivo: Es la forma fundamental de la creatividad, la característica principal de este nivel es la espontaneidad y la libertad, este plano es el más importante, pues sin las experiencias de la primera creatividad no es posible su desarrollo.
- Plano Productivo: Este es la consecuencia de la satisfacción obtenida en el plano expresivo, se incorporan ciertas prácticas para poder expresar mejorar y lograr una comunicación, en la educación formal e informal, se espera que el niño sea productivo antes de ser expresivo, proporcionándole información y técnicas no tan estereotipadas.
- Plano de Relaciones Originales: En este plano se trabaja con componentes que ayudan a una transformación de nuevas relaciones en diferentes contextos donde se desenvuelve la persona.
- Plano Renovador: Los resultados de este plano no se miden por la realidad ni por el mundo experimental del individuo, sino por la

---

<sup>76</sup> Espindola Castro José Luis. Creatividad, Pearson, México, 1996, p. 18

posibilidad que representa el aumentar el conocimiento de un área determinada.

- Plano Superior: Pocas personas lo alcanzan, es la generación de nuevos paradigmas y modelos que orientarán en el futuro la investigación filosófica y científica, permitiendo una reestructuración de experiencias abstrayendo, sintetizando y reorganizando lo nuevo con lo anterior.<sup>77</sup>

Como ya se menciona la creatividad es orientar y guiar de manera individual la reestructuración de conocimientos, por ello algunas corrientes psicológicas promueve la creatividad desde otras perspectivas como son:

Torre, desde el enfoque sociocognitivo e interactivo define la creatividad "...como la capacidad para captar estímulos, transformarlos y comunicar ideas o realizaciones personales, sorprendentes, nuevas,"<sup>78</sup> el ser humano es creativo, del mismo modo que es inteligente, sociable, comunicativo y codificador de símbolos complejos.

No sólo se captan los estímulos, sino que ahora los organiza. Como lo menciona la Gestalt la creatividad es una organización flexible de la percepción, no sólo se basa en experiencias previas, sino es más en las experiencias anteriores.

Para esta teoría la creatividad comienza con una situación problemática, con la percepción de algo inacabado, con el intento de organizar en un todo significativo estructuras observadas, aplicando esto "...en un plano educativo, es importante educar en la formulación de problemas para lo que es necesario la

---

<sup>77</sup> Taylor, cit. en Garaigordobil, Op cit. 154

<sup>78</sup> Ibidem, p. 155

estimulación de la flexibilidad del sujeto, para utilizar de modos diferentes los objetos o para tomar distintas perspectivas frente al objeto.”<sup>79</sup>

El autor que más aportó estudios sobre creatividad es Vigotski con su planteamiento sobre la imaginación y creatividad en la infancia, diferenciando la actividad reproductiva o memoria y la creatividad combinatoria o creativa, considerando con esta diferencia como actividad creativa cualquier actividad humana cuyo resultado no es la reproducción de aquello que ha sucedido en la experiencia, si no la creación de nuevas formas o actividades.

Vigotski encontró los orígenes de la imaginación creativa en las tempranas manifestaciones del juego, explicó que cursan un proceso de integración y evolución siguiendo el desarrollo conceptual y del razonamiento en la adolescencia.

Bhuler, Wundt y Ribot le sirvieron a Vigotski como un punto de referencia para decir que: “...la actividad creativa es aquella que construye algo nuevo, distinguiendo la construcción reproductiva, como la realidad existente, de la construcción combinatoria, la cual combina y cambia de realidades existentes a nuevas entidades, para Vigotski imaginación, fantasía y creatividad aunque ricas en emociones, son procesos más conscientes que inconscientes”<sup>80</sup> Ribot combinó algunos datos de la teoría del desarrollo planteando que:

En la pubertad emerge una poderosa imaginación y se inicia el proceso de madurez de la fantasía, la imaginación en la adolescencia sería una continuación del juego, aunque cambia en su naturaleza y contenido. Vigotski explicó este cambio como un producto de la interacción del desarrollo del razonamiento y la imaginación, considerando que la imaginación y el pensamiento conceptual se unen en la adolescencia, convirtiéndose en volitiva y activa.<sup>81</sup>

---

<sup>79</sup> Garaigordobil, Op, Cit. p 157

<sup>80</sup> Ibidem, p. 159

<sup>81</sup> Ibidem, p 160

Vigotski vio ocurrir durante la adolescencia el desarrollo de dos diferentes áreas de la creatividad, la creatividad subjetiva y objetiva: “La imaginación subjetiva, durante la adolescencia es la continuación del juego infantil y sirve primariamente a la vida emocional, ayudando al adolescente en la clarificación y explicación de aspectos insatisfechos de la vida emocional.”<sup>82</sup>

La fantasía subjetiva del adolescente casi no se observa debido a que es secreta y privada, “La creatividad objetiva se va desarrollando de manera paralela permitiendo crear nuevas ideas y comprensiones de imágenes en realidad, por ello la imaginación juega un papel central en la maduración de la vida emocional, sirviendo al desarrollo del razonamiento y de la inteligencia.”<sup>83</sup>

Ambas experiencias sociales son importantes durante esta etapa, debido a que se incrementan por la expansión e influencia en el mundo social provocando la maduración de la creatividad subjetiva y objetiva culminando la madurez en la imaginación creativa. Por lo regular esta madurez se debe a “...la atención de lo real, ayudando principalmente a una profunda transformación interior, basándose en valores antiguos como eran: la conformidad o aptitud para prestigiar y honorificar su actual condición, el aprendizaje o aptitud para imitar conductas enseñadas, la obediencia o aptitud para recibir órdenes, la lógica o aptitud para sacar conclusiones que imponen unas premisas.”<sup>84</sup>

Lums cita que: Estos valores sólo forman conductas repetidas sin aprendizaje alguno, para que una persona experimente es necesario mencionar la siguiente lista de los nuevos valores propuestos en la madurez creativa.

- La promoción o aptitud de comportarse más allá de sí mismo, más allá de los topes que parece imponer la sociedad.
- La imaginación o aptitud para llevar a cabo situaciones nuevas e imprevistas.
- La iniciativa o aptitud para tomar responsabilidades haciéndose el único juez de la conformidad de las decisiones tomadas con las finalidades perseguidas.

---

<sup>82</sup> Ibidem, p 161

<sup>83</sup> Garaigordobil, Op. cit., p.161

<sup>84</sup> Fustier Michel. Pedagogía de la Creatividad. Index, Madrid, 1993, p. 22

- El poder analógico o aptitud para establecer unas relaciones entre los objetos del mundo y para perfeccionarlos acercándolos los unos a los otros.<sup>85</sup>

Con estos valores la psicología entiende que la creatividad es: ..... “como pensamiento creativo (conduce a una idea nueva) y la creatividad como tal (es la realización para beneficio propio y de los demás) marcando tres grupos de procesos: cognoscitivos; percepción, información, ideas. Afectivas; sentimientos, intereses sensibilidad y Volitivos; esfuerzo, perseverancia y decisión.”<sup>86</sup> Espindola menciona que: “La alta subjetividad de la creatividad ha permitido que varias teorías y conceptos la tomen en un orden semántico, como terapia mental u ocupacional, por ello Ribot señala los siguientes tipos de creatividad.”<sup>87</sup>

### 3.3 TIPOS DE CREATIVIDAD

La creatividad por cada una de sus actividades ha sido dividida como:

- o Creatividad Plástica: Tiene por caracteres propios la claridad y la precisión de las formas, aquellas cuyos materiales son imágenes que se aproximan a la perfección, se desarrolla en las artes visuales como la pintura y escultura.
- o Creatividad Difluente: Son imágenes de contornos vagos e indecisos que se convocan y unen según modos menos rigurosos de asociación, predominando los sentimientos.
- o Creatividad Filosófica: Es realizar una construcción de imágenes para la persona, su conocimiento e interpretación del mundo, es un modo de pensar conceptualmente, transformando los símbolos abstractos y las imágenes concretas.

---

<sup>85</sup> Lums Daine Edward, Marina Lums Daine. Creative, Problem, Solving, Mc Graw Hill, E.U.A, 1995, p. 14

<sup>86</sup> Eroles G. Antonio. Creatividad Efectiva, Panorama, México, 1994, p. 34

<sup>87</sup> Ribot, cit, en. Espindola, Op, Cit., p. 21

- Creatividad Científica: Se enfoca a la investigación e implica la búsqueda de la verdad y de los principios en diferentes campos de la ciencia donde se trabaja.
- Creatividad Práctica-Inventiva: Se ocupa de los detalles del que hacer ordinario, posee habilidades que actúan sobre las cosas o los procesos para hacer más útil y productiva una herramienta o maquinaria.
- Creatividad Social: La persona con creatividad social es capaz de generar nuevas relaciones humanas, fundar grupos o asociaciones originales, así como organizar actividades sociales, políticas, o equipos de algún deporte.

Las divisiones y definiciones ya mencionadas son una manera de entender la creatividad en diferentes contextos, y de manera general se pueden entender como: “La capacidad de asociar, combinar o reestructurar materiales, objetos, imágenes o ideas generando nuevos significados; de encontrar una solución diferente a un problema; o de elaborar pensamientos, productos o comportamientos originales e innovadores.”<sup>88</sup>

Con esto todo concepto de creatividad será válido, dependiendo el área, persona y función que se quiera explicar, debido a que la creatividad es explorada en dos niveles diferentes:

- La creatividad bajo el aspecto de realización personal como una especie de gimnasia mental, adecuada para conservar el espíritu (o a devolvérsela) su fluidez, su adaptabilidad, su originalidad ante lo establecido; gimnasia mental, nos permite mejorar en profundidad nuestras relaciones con nosotros mismos y con los demás.

---

<sup>88</sup> Sainz Ma. Carmen y Javier Argos. Educación Infantil contenidos, procesos y experiencias, Nancea, Madrid, 2005, p. 243

- La creatividad puede ser considerada como un proceso metodológico de resolución de problemas o para hablar de un lenguaje diferente, un proceso metodológico de construcción de útiles: cada útil instrumental o de comportamiento que se invente, estará destinado a resolver un problema.<sup>89</sup>

### 3.4 PARÁMETROS DE LA CREATIVIDAD

Garaigordobil menciona en su libro que “A partir de los años 50 se da un gran desarrollo en la creatividad debido a los estudios y trabajos sustentados por Guilford, Torrance, Getzels-Jackson, Wallach y Kogan, Mendick, etc. Llegando a la conclusión de que la creatividad tiene cuatro parámetros: persona, proceso, producto y ambiente que se explican a continuación.”<sup>90</sup>

#### ❖ El producto creativo:

El producto es uno de los parámetros más estudiados en la evaluación de la creatividad, cuando un resultado es creativo, el procedimiento que lo originó fue creador, así como la persona, Taylor indica que hay cinco niveles de productos creativos en función del grado de transformación o alteración del medio que implican:

- Creatividad expresiva: Caracterizada por la espontaneidad y la libertad, no requiere de aptitudes especiales debido a que la expresión es lo elemental.
- Creatividad Inventiva: Es el nivel de los inventos y los descubrimientos en los que el sujeto opera, los componentes que son relacionados de un modo nuevo, no usual.

---

<sup>89</sup>Fustier, Op. Cit., p. 11

<sup>90</sup>Garaigordobil, Op. Cit., p. 175



- Creatividad Productiva: La improvisación es sustituida por la aplicación de técnicas y estrategias adecuadas al objetivo que se pretende alcanzar.
- Creatividad Innovadora: Es la forma de creatividad supone un buen nivel de flexibilidad ideacional y un alto grado de originalidad.
- Creatividad Emergente: Es el nivel en el que florecen nuevas ideas, líneas de investigación, reestructurando las experiencias.<sup>91</sup>

❖ El proceso creador:

El proceso creativo ha sido descrito habitualmente a través de fases como son: "...la preparación (reunión de informaciones), la incubación (trabajo en el inconsciente) la iluminación (dilucidación, surgimiento de la solución) y verificación (prueba y elaboración de soluciones)."<sup>92</sup>

El proceso creativo generalmente implica una nueva estructuración de la realidad que supone una desestructuración de la misma y una reestructuración en términos nuevos, el proceso creativo se divide en seis fases; en *primer* lugar la fase de cuestionamiento en la que se percibe el problema y se formulan las preguntas pertinentes al mismo.

En *segundo* lugar, la fase de acopio de datos en la que se recoge información mediante distintas vías (observación, lectura, experimentación). Posteriormente la *tercera* fase es la de incubación o período aparentemente estéril, pero en realidad de intensa actividad en el que se digieran inconscientemente las ideas, en *cuarto* lugar la fase de iluminación o inspiración en la que emergen nuevas ideas y soluciones al problema planteado.

En *quinto* lugar, la fase de elaboración en la que se produce el tránsito de las ideas a las realizaciones, en la que se escribe la novela, se ejecuta el cuadro o se

---

<sup>91</sup> Taylor, cit. en. Garaigordobil, Ibidem, p. 175

<sup>92</sup> Ibidem, Op. Cit., p. 176

demuestra la hipótesis y finalmente la fase de comunicación o presentación del producto a los otros.

❖ La persona creadora:

Para que una persona sea creativa es necesario tener una serie de motivos señalados como decisivos para la actividad creativa que va desde la autorrealización de Rogers, teoría humanista y existencial a la necesidad de calidad y novedad de Maddis con su teoría de la comunicación o a la superación de sentimientos de inferioridad de la infancia de Adler.

Garaigordobil menciona que “Guilford dice que hay algunas aptitudes creativas como: sensibilidad a los problemas, fluidez de pensamiento, flexibilidad de adaptación, originalidad de ideas, capacidad de síntesis, capacidad de análisis, capacidad de reorganización y de redefinición, amplitud ideológica y capacidad estimativa.”<sup>93</sup>

Desarrollándose seis clases de aptitudes de pensamiento involucradas en la creatividad: sensibilidad a los problemas como la (observación de necesidades, deficiencias, percepción de lo raro), flexibilidad (aptitud para cambiar de un planteamiento a otro), fluidez (capacidad para producir gran número de ideas), originalidad (aptitud para aportar ideas o soluciones de largo alcance, poco frecuentes y nuevas).

Elaboración (aptitud para realizar detalles de un plan o de una idea) y redefinición (capacidad de definir o percibir objetos o situaciones de manera distinta a la usual, y establecida) para Guilford un alto nivel en estas aptitudes es característica de las personas creativas, permitiendo tener una nueva perspectiva de que la creatividad no es inteligencia sino aptitud.

---

<sup>93</sup> Guilford, cit en. Garaigordobil, Op. Cit., p. 178

La creatividad era considerada como un componente de la inteligencia creyendo que la creatividad podía ser determinada a través de los test que permiten obtener un C.I. Hoy en día, la creatividad se toma como un constructo independiente de la inteligencia.

Ante esta determinación Sternberg y Lubart desde un concepto multidimensional de la creatividad mencionan que es adquirida a través de procesos intelectuales y conocimiento. Ellos consideran que la inteligencia consiste en un conjunto de procesos mentales utilizados para percibir información, transformarla y exteriorizarla.

La información procesada se compone por tres aspectos: los componentes de inteligencia, el nivel de experiencia al cual son aplicados esos componentes y el contexto en el cual los componentes son aplicados a la experiencia, con esta perspectiva cabe señalar tres tipos de componentes de información del procesamiento de la inteligencia:

Metacomponentes: usados para planear y evaluar estrategias de resolución de problemas; componentes de realización: usados para resolver problemas; componentes de adquisición de conocimientos: utilizados para aprender como resolver los problemas. La creatividad implica relativamente la aplicación de estos componentes de procesamiento en nuevos tipos de tareas o situaciones con la finalidad de adaptar, seleccionar o lo que es más importante configurar el ambiente.<sup>94</sup>

❖ El ambiente y la creatividad:

Bajo este concepto el contexto varía en relación a lo físico y social:

El ambiente físico: El individuo puede ser creativo en un ambiente desfavorable, pero distintos estudios ponen de manifiesto que determinadas configuraciones del ambiente pueden favorecer la emergencia de la creatividad, el

---

<sup>94</sup> Garaigordobil, Op. Cit, p. 181

ambiente físico fomenta la inspiración, asociación creativa y el pensamiento divergente estimulando la producción creativa y el pensamiento.

El ambiente social: Su influencia es de tres tipos de elementos; En primer lugar el impacto de las estructuras de grupo en el que está inmerso el sujeto, algunas de las cuales promueven o inhiben las conductas creativas, en segundo lugar las características de la organización en la que está inscrito el sujeto, para organizar, lograr la innovación.

Por último la cultura, las normas culturales imprimen un sello en la persona, en los valores de la tradición que se transmiten a través de un complejo proceso de socialización. Una presión cultural hacia la conformidad, considera que las personas creativas son extrañas, la sociedad influye en el curso del proceso creativo a través del sistema de valores sociales, filosóficos y religiosos.

Sternberg y Lubart dicen que el rol del contexto ambiental es importante para cualquier actividad creativa de tres modos diferentes:

1. El contexto ambiental puede ser una fuente de ideas, algunos ambientes proveen las bases de muchas ideas creativas y otros no ofrecen ninguna.
2. El ambiente es importante porque provee un contexto en el cual las ideas creativas son fomentadas o suprimidas.
3. El contexto ambiental es relevante en la creatividad y por su efecto en la evaluación de ideas, la creatividad es evaluada de manera subjetiva y la creatividad de un producto puede diferir de un ambiente a otro.

El fin de mencionar estas teorías y perspectivas del proceso creativo se debe a la gran necesidad del ser humano para reconocer el lugar, que le permite

desarrollar su creatividad, sin embargo, la sociedad aun los estereotipa e incluso los limita por sus características personales.

## **FACTORES QUE OBSTACULIZAN LA CREATIVIDAD**

Los factores que obstaculizan la creatividad en un grupo, son por el dominio personal, el cimientamiento de las visiones compartidas como compromiso de la verdad y la tensión creativa. Las personas o grupo tienen un alto grado de carga ansiosa por los factores ya mencionados y por los mitos que se van dando ante las creencias sociales, afectando a áreas como la cognoscitiva, emocional, social y ambiental. Cora hace referencia que:

En una escuela donde prevalece el autoritarismo el individuo se encuentra limitado en su creación al tener que establecer y acatar órdenes preestablecidas y sin posibilidades de elección, el sistema cerrado provoca que los sujetos estén reprimidos en su curiosidad, en la capacidad de asombro y en la expresión de ideas originales.<sup>95</sup>

La falta de voluntad a la cooperación se da cuando los alumnos o alumnas son rechazados, provocando una depresión, bloqueo en sus aspectos afectivos y creativos por el miedo a equivocarse y hacer el ridículo, el grado de diversidad entre los miembros de un grupo va desde la edad, sexo, profesión, número de participantes, etc. Esto provoca demasiada presión, obstaculizando el crecimiento.

Como lo menciona Garaigordobil "Las actitudes de malestar e irritabilidad ante los demás genera conflictos individuales que van desde la agresión, envidia e incapacidad de reconocer los logros de los demás, la persona al presentar este problema en un grupo se puede denotar de manera individual mostrando bloqueos"<sup>96</sup>. Algunos de estos bloqueos son:

---

<sup>95</sup> Cora, Op. Cit., p. 44

<sup>96</sup> Garaigordobil, Op. Cit., p. 189

**Bloqueos Cognoscitivos:** Se dan de dos tipos, los perceptivos en donde la idea es considerarse más grande que las demás personas, y por fijación de procedimientos de solución de problemas, se debe cuando la persona se centra sólo en una respuesta ante su problema y no busca otras vías de solución del mismo.

**Bloqueos afectivo-emocionales:** La inseguridad, sentimiento de hastío por el estudio o trabajo, miedo a cometer errores, impulsividad en la resolución de problemas, la ausencia de duda o de la capacidad para cuestionar las propias creencias, autoimagen negativa respecto a las propias capacidades creativas, preocupaciones, neurosis, ajeteo, sobre excitación, exceso de trabajo y las prisas suelen bloquear a lo emocional en diferentes situaciones.

**Bloqueos por factores sociales:** La conformidad del grupo se debe a la necesidad del ser humano de seguridad social, un modelo educativo autoritario, relaciones intergrupales competitivas, ambiente social prejuicioso, dogmático, tradicional, burocrático, con escepticismo crónico y rechazo sistemático a lo nuevo, impidiendo un desarrollo personal que repercute en lo social como son:

Las figuras adultas (padres y profesores) con bajo nivel intelectual, escasos intereses culturales, poco creativos, intolerantes al pluralismo de ideologías y a las vicisitudes que conlleva la práctica del error-ensayo, ambiente social que no ofrece abundante información ni oportunidades de intercambio de la misma o de descubrimiento de otras realidades.<sup>97</sup>

**Bloqueos por factores Físicos – ambientales:** El medio físico monótono, súper tranquilo, estático, que se encuentra pobre de estímulos, puede inhibir la creatividad provocando un medio excesivamente inestable, tempestuoso, acelerado y caótico.

La persona creativa como tal empieza a formarse con la idea de "...yo busco y significa hallar, encontrar algo nuevo, distinto a lo existente, llamándolo concepto

---

<sup>97</sup>Garaigordobil, Op. Cit., p. 190

holístico, esta disciplina estudia casos de invenciones e intenta deducir de ellos las reglas más generales del descubrimiento.”<sup>98</sup>

Eroles menciona que: “Algunas reglas generales que se deben deducir son los mitos como: el de la inspiración menciona que cualquiera puede ser creativo si se lo propone, pero el proceso y el resultado del pensamiento debe ser coherente con su manera de ser, su sensibilidad y sus habilidades, si esto no llega a ser así se le considera mito de casualidad donde sólo es cosa de suerte.”<sup>99</sup>

Para llegar a ser creativo se necesita una especialización (mito de la especialización) donde la inteligencia que tienen las personas creativas es privilegiada, y los resultados que producen no son a nivel social sino a nivel inteligencia por el hecho de aplicar todas sus habilidades a una sola área, (mito del carisma, mito de la inteligencia privilegiada y mito de la desorganización).

Con esto, “...si la persona creativa, sólo se dedicara a su obra por ley va a ser desorganizado, sin embargo, no es así la auténtica pasión del verdadero creativo no puede ser desorganizado, si fuera así carecería de objetivos y métodos.”<sup>100</sup>

### **3.5 CARACTERÍSTICAS Y PROCESOS DE LA PERSONA CREATIVA**

La creatividad es una fuerza viva y mutante inherente a cada uno de nosotros en mayor o en menor grado y en consecuencia como en los casos de la felicidad, el amor, el placer y la autoestima constituyen una necesidad del ser humano.

---

<sup>98</sup> Cora, Op, Cit., p. 35

<sup>99</sup> Eroles, Op, Cit., p. 44

<sup>100</sup> Eroles Op, Cit., p. 48

La creatividad tiene un doble uso como proceso y como conjunto de técnicas creativas, lo que ha llevado a algunos autores a denominarla como Creática. “La creática se define como la materia que estudia el proceso que analiza el conocimiento de la creatividad de forma sistemática, y que se utiliza para hacerlo el conjunto de técnicas creativas para estimularla y potencializarla en el sujeto.”<sup>101</sup>

### **Características de la Persona Creativa**

Guilford fue el primero en dar a conocer las características de las personas creativas, este autor refiere que las características se dan por la conjugación de diversos factores como y algunos de ellos son:

**Fluidez de Pensamiento:** La fluidez consiste en la capacidad de recuperar información de la propia memoria y se encuentra dentro del concepto histórico de la información aprendida, es la aptitud de producir una gran cantidad de ideas y respuestas diferentes en un tiempo determinado. Las personas creadoras se diferencian de las que no lo son porque sus pensamientos no son rígidos y fluyen libremente.

**Flexibilidad:** Es la posibilidad de cambiar, transformar y renovar, implicando la necesidad de olvidar principios arraigados y observarlos desde otras perspectivas, por ello la flexibilidad es de dos tipos: Adaptativa (es la manera de solucionar problemas), Espontánea (es más frecuente y se relaciona con la inspiración y ocurrencia instantánea).

**Originalidad de Ideas:** Bruner define la originalidad, como sorpresa eficiente; se relaciona con la fantasía, con lo único e irrepetible, la habilidad en la originalidad produce respuestas poco comunes, para revocar asociaciones remotas e insólitas. Ser original significa mantenerse separado de las corrientes

---

<sup>101</sup> Cora, Op. Cit., p. 23



de moda; tener una suerte de instinto para lo nuevo y seguir reflexionando cuando los demás dejan de hacerlo.

**Sensibilidad o elaboración para los problemas:** La elaboración está dada por el nivel y la riqueza de detalles, la complejidad y desarrollo de las ideas que matizan la creación original. Para Torrance es la capacidad de completar la representación sustancial con detalles significativos, típicos y reveladores.

**Comunicación:** Es la capacidad para expresar ideas o pensamientos a los demás, es anticiparse a lo que otros piensan, sienten y no han sabido o podido expresarlo adecuadamente.

**Sensibilidad a los Problemas:** Los sujetos creadores son repetitivos a la hora de percibir los problemas, prevén las posibles argumentaciones precisas, Guilford y Torrance consideran que las personas creativas manifiestan una peculiar facilidad para fijarse en cosas inusuales advirtiendo dónde están los problemas.

**Redefinición:** Es la capacidad de percibir un mismo problema desde distintos puntos de vista, pasando por alto las vinculaciones funcionales, es dar a los objetos un uso, función y aplicación diferente, colocando nuevos nombres a las experiencias o situaciones antiguas. <sup>102</sup>

### **Procesos de la Persona Creativa**

Para que sea un proceso creativo es necesario que sea análogo al proceso de solución de un problema, "...se trabaja con la información que se tiene y se transforma al estímulo inadecuado en otro adecuado; poniéndose en juego las experiencias anteriores, que se reorganizan para ser trasladadas a otras

---

<sup>102</sup> Cora, Op. Cit.,p 23

estructuras y de esta manera permite resolver problemas tanto individuales como colectivos.”<sup>103</sup>

Guilford establece una diferencia entre sensibilidad cognitiva y sensibilidad evaluativa, “...en todo proceso creativo se encuentra la primera, debido a que es el momento inicial hacia la creatividad sin prejuicios previos que interfieran en dicho proceso, en cambio la sensibilidad evaluativa se encuentra en el producto, es valorar los nuevos descubrimientos y adecuarlos al entorno.”<sup>104</sup>

Por ello expone un modelo más detallado del proceso creativo denominado Modelo Estructural Tridimensional que se compone de cinco fases:

- Primera fase: El individuo creativo afronta el objetivo sin realizar categorías ni juicios, previos, la sensibilidad en la percepción del entorno y la ingenuidad en la manera de interpretar esa percepción hacen que afloren ideas o imágenes que no habían sido pensadas con anterioridad.
- Segunda fase: Cohabitan imágenes e ideas que van y vienen sin control aparente, interaccionando entre sí y pueden producir combinaciones inusuales.
- Tercera fase: Es la visión o *insigth*, la iluminación o típica exclamación, ¡lo encontré!, esa solución repentina clara y coherente es el resultado de las ideas e imágenes asociadas y almacenadas en las fases precedentes.
- Cuarta fase: Se analiza y valora la visión e inspiración obtenida en la fase anterior; se adecua al entorno, se comprueba si es realmente

---

<sup>103</sup> Cora, Op. Cit., p. 35

<sup>104</sup> Ibidem, p. 30

nueva, si es relevante y pertinente al problema, capaz de aportar soluciones adecuadas al sujeto o a la sociedad.

La propia persona es la que valora si la iluminación obtenida es de interés, sí esto es así se considera positiva y se divulga, pero si no lo es la atención se considera negativa.

- Quinta fase: Corresponde a la elaboración, es la parte final del proceso creativo, siendo la más larga, difícil y costosa; el individuo debe preparar, realizar y producir su inspiración.

### **3.6 LA CREATIVIDAD EN LA EDUCACIÓN**

En educación el modelo heurístico es el que se incorpora en las clases, el aprendizaje por descubrimiento, situándose bajo una perspectiva constructivista, permite la actividad e inventiva personal.

En este modelo el docente crea situaciones por las cuales el alumno asimila y domina los contenidos, mediante la transformación de los materiales utilizados, un antecesor del aprendizaje por descubrimiento fue Kilpatrick, empleó el método de proyectos inspirado en los principios educativos de Dewey.

Bruner convirtió al docente en orientador para ayudar al alumno a investigar en diferentes medios la información que necesita, para dar solución a sus problemas, el aprendizaje por descubrimiento favorecerá la adquisición de conceptos, procedimientos y actitudes a través de un método activo y creativo.

La enseñanza creativa se organiza alrededor de situaciones problemáticas que el alumno debe resolver Bransford y Stein definen el modelo en cinco fases y lo denominan ideal por la letra inicial de cada palabra:

- I. Identificación del problema
- II. Definición y representación del problema
- III. Exploración de posibles estrategias
- IV. Actuación fundada en una estrategia
- V. Logros, observación y evaluación<sup>105</sup>

Para que este modelo se lleve a cabo es necesario tomar en cuenta la interacción que se produce entre la persona y el ambiente cultural en el que vive y se desarrolla. Otro modelo que se crea para estimular la creatividad en la escuela es el modelo IOE, su denominación corresponde a la confluencia de los tres ejes que fundamentan el modelo:

- i. (I) imaginación
- ii. (O) originalidad
- iii. (E) Expresión

La plataforma que justifica este modelo "...es la capacidad para intervenir en el descubrimiento de la realidad, el paradigma ioeísta es fruto de la reflexión realizada sobre los descubrimientos del profesor Guilford y de los contactos periódicos mantenidos con expertos en creatividad principalmente con el doctor Torrance."<sup>106</sup>

Manchen menciona que el modelo IOE "...surge en 1974 por Díez Mateos y Menchén, en 1982 Francisco Menchén desarrolla el modelo IOE basado en el trabajo realizado con niños de 6 a 14 años, actualizándose en 1989 para fines didácticos, F. Menchén en 1993 lleva a cabo una revisión del modelo ioeísta donde se incorpora una vía nueva, la ecológica y se completan las vías intelectual y multisensorial."<sup>107</sup>

- Vía Intelectiva

---

<sup>105</sup> Cora, Op. Cit., p. 40

<sup>106</sup> Manchen Bellón Francisco. Descubrir la Creatividad. Pirámide. Madrid. 1998. p 22

<sup>107</sup> Ibidem, p 22,24

Manchen menciona que la vía intelectual “Se justifica esencialmente por la presencia de la inteligencia, entendida como capacidad de adquirir conocimientos necesarios para la solución de problemas, en 1993 Marina investigó sobre la inteligencia creadora, considerando que mediante la inteligencia se conoce la realidad e inventa posibilidades, ambas cosas las hace gestando y gestionando la irrealidad y opina que es mucho más que hacer razonamientos o resolver problemas formales.”<sup>108</sup>

Con esto el pensamiento se da de dos maneras: pensamiento divergente, que se da cuando el sujeto cuenta con una información amplia, facilitada por el pensamiento convergente que le permite encontrar nuevas soluciones. Así mismo se desarrollan, .....”a partir de la inteligencia, proceso en que se pone en juego, principalmente, la intuición, imaginación y el pensamiento.”<sup>109</sup>

La intuición (que es una percepción interior que nos lleva a comportarnos de determinada manera), imaginación (facultad del espíritu para producir imágenes), pensamiento (para este modelo pensar es por cavilar, discurrir, reflexionar, razonar, abstraerse, meditar, imaginar, concentrarse), pocos han aprendido el arte de pensar adelante debido a la educación, las experiencias siempre nos han recalado que hay que pensar hacia atrás.

- Vía Ecológica

Responde a la importancia que tienen las capacidades socioculturales en el desarrollo de la creatividad, la persona creativa selecciona su propia realidad, dirigiendo su mirada a aquello que le interesa y llega hasta lo más profundo de las cosas, el proceso de desarrollo de las capacidades socioculturales está influido por variables que afectan directamente la vía intelectual y multisensorial.

#### Vía Multisensorial

---

<sup>108</sup> Manchen, Op. Cit., p. 24

<sup>109</sup> Ibidem, p. 26

Se encarga de la estimulación de los sentidos, ver, oír, escuchar, oler, tocar, gustar no son operaciones pasivas, sino exploraciones activas que realizan los niños para extraer información.

Merleau- Ponty dice, “hay que educar los sentidos de tal forma que la percepción del mundo sea captada por el sujeto como una experiencia nueva, la primera vez en aquello que es más auténtico más verdadero y bello, antes que sea sofisticado y cubierto por capas de sentido agregadas por los intereses de la vida común, podemos garantizar que no tardará en aparecer la actividad creadora”<sup>110</sup>

Distintas teorías del conocimiento han influido en la motivación de la enseñanza con creatividad para que a través de los sentidos, el sujeto ante cualquier estímulo que le ofrece el entorno, ponga en acción un proceso en el que intervienen los siguientes elementos:

”Sensación (la manera en como algo me afecta y la vivencia de un estado de mí mismo), percepción (actividad que el organismo realiza para extraer información), sentimiento (es la guía interior que genera el estado de ánimo o disposición afectiva de agrado o desagrado), y emoción ( como esta se origina en la mente algunas producen equilibrio, son constructivas y favorecen la creatividad como la alegría, amor, relajación.)”<sup>111</sup>

El docente requiere de espontaneidad y creatividad para enfrentar diariamente nuevos problemas y que el ambiente o clima sea flexible, para la cohesión grupal, y donde la motivación utilizada favorezca los elementos ya mencionados.

Una alternativa para que se maneje la objetividad y la interrelación de diferentes estrategias, del profesor en la enseñanza, es la autoevaluación promoción de aptitudes creativas, “Torrance propone un programa para la promoción de aptitudes creativas englobadas en las siguientes temáticas:

- Reconocimiento y fomento de posibilidades de desarrollo.

---

<sup>110</sup> Manchen, Op. Cit., p. 46

<sup>111</sup> Ibidem, p. 48

- Respeto de las preguntas y respuestas.
- Planteamiento de preguntas provocativas.
- Reconocimiento y evaluación de la originalidad.
- Desarrollo de la capacidad de elaboración.
- Práctica y experimentación sin calificación.
- Formación de lectores creativos.
- Predicción de los comportamientos.
- Búsqueda de la verdad por medio de métodos de investigación.
- Empleo de métodos de solución creativa de problemas. <sup>112</sup>

Cora explica que “La estimulación a través del currículum, la fluidez, flexibilidad, originalidad y la elaboración en las operaciones de producción creativa de manera que potencien investigaciones y comportamientos intelectuales, sociales es el juego, siendo un instrumento a través del cual el sujeto desarrolla una serie de estrategias educativas por que en el se organiza y complementa la preparación, elaboración, diferentes alternativas, los ensayos-errores; todos siguiendo un criterio de reflexión, selección y valoración” <sup>113</sup>

Para facilitar la estimulación del pensamiento creativo en una persona, es necesario tomar en cuenta las siguientes actitudes o pautas que promueven diversos procesos de desarrollo de la creatividad:

- Fomento del autoconocimiento y la autoconciencia.
- Promoción del análisis y comprensión de los problemas humanos en general.
- Educación en la tolerancia a los conflictos y frustraciones.
- Permisividad en la libertad de elección y en la autonomía.
- Presentación de los contenidos didácticos en grandes conjuntos o contextos versus, la presentación de los contenidos de la asignatura en unidades mínimas disociadas unas de otras.

---

<sup>112</sup> Cora, Op. Cit., p 47

<sup>113</sup> Idem

- Potenciación de la exposición directa a situaciones y a acontecimientos que permitan ver con nuevos ojos el medio, a la luz de los nuevos conocimientos y realidades descubiertas.
- Estimulación de la curiosidad intelectual.
- Posibilitar al grupo a oportunidades de someter sus ideas a prueba, de experimentar con los objetos problemáticos para poder transformarlos mediante una manipulación activa.
- Cuestionamiento de la rigidez en los patrones de conducta ajustados al género sexual.
- Estimulación de la actitud lúdica.
- Capacitación de aptitudes creativas tales como fluidez, flexibilidad y originalidad a través de la proposición de diversas tareas verbales y graficofigurativas.
- Estimular la espontaneidad creativa a través de la realización de actividades tales como: pintar, jugar, discutir, improvisar, modelar, escribir, filmar, investigar, vivir en común.
- Estimulación de la dramatización creativa a través de ejercicios de movimiento, ejercicios para sensibilizar los distintos sentidos, pantomimas y juegos.
- Potenciación de estrategias intelectuales creativas para la solución de problemas no estructurados.
- Estimulación de actividades donde se formulen preguntas.
- Ejercitación de actividades en las que se estimule la fantasía, la actitud relaja y conduce a una conducta creativa.
- Promover en el contexto del grupo la seguridad de ser aceptado, la alegría de vivir, la confianza en las propias capacidades, el espíritu de entrega y compromiso, así como la necesidad de logro.<sup>114</sup>

Al poner en práctica estas actitudes ya mencionadas estará ejercitando la creatividad social, a través de la cual se revelan nuevas relaciones, se cambian

---

<sup>114</sup> Garaigordobil, Op. Cit., p. 193



las normas existentes de manera razonable y se contribuye a la resolución general de problemas de la realidad social.

### **La Creatividad dentro del Currículo**

Saturnino menciona que “El Diseño Curricular Base (DCB) es una propuesta de un currículo abierto (tomar conciencia como profesionales de la enseñanza de habilidades y actitudes) frente a un currículo cerrado (donde hay una saturación de conceptos), la administración propone un currículo abierto en el primer nivel de concreción, de modo que sea el centro primero y el profesorado después quienes concreten los objetivos generales, adapten los bloques temáticos y seleccionen, y secuencien los contenidos por ciclos y cursos.”<sup>115</sup>

La responsabilidad educativa descansa ahora sobre los centros y los profesores, ellos deben diseñar una dieta educativa tomando en cuenta las características de los alumnos, los contenidos clásicos y los conocimientos adquiridos, saber (conceptos y sistemas), hacer (procedimientos), ser (una persona con actitudes y valores).

Por ello a continuación se hablará de lo que son los programas y talleres (tomando estos como una clase abierta incluida al programa educativo para estimular las habilidades, hábitos y actitudes de pensamiento creativo, divergente, heurístico, etc.). Aumentando el potencial innovador y la mejora social de los estudiantes

---

<sup>115</sup> Saturnino de la Torre. Creatividad y Formación. Trillas, México, 1997, p. 144

# **CAPÍTULO**

## **IV**

### **PROGRAMAS Y TALLERES**

## 4.1 DEFINICIÓN DE PLANEACIÓN

En el área educativa es necesario el manejo de programas y talleres adecuados, sin embargo para que estos se den es necesario contar con una buena planeación debido a que las instituciones educativas, centros o lugares que se enfoquen a dar una enseñanza aprendizaje deben manejarla, para brindar un buen servicio, por ello la Planeación se define como: “Una forma sistémica de administrar el cambio y crear el mejor futuro posible.”<sup>116</sup>

## 4.2 PLANEACIÓN ESTRATÉGICA DE CALIDAD

Para que una planeación se lleve a cabo es necesario considerar que el servicio que se da debe ser de calidad, por ello se retoma el proceso de Planeación Estratégica de Calidad, que se conforma por:

### **Planeación Normativa**

Las fases que tiene se consideran las del liderazgo en donde tiene una visión, misión y valores de la institución, ésta debe ser preparada, con los escenarios suficientes para dar las herramientas necesarias y que haya un buen aprendizaje.

Sin embargo, toda institución puede una planeación, y en realidad no lo aplican ya que constantemente se encuentran los profesores sufriendo por un material o salón para elaborar una actividad, y no la hay, desde ahí se falla para dar una buena enseñanza y posteriormente un buen aprendizaje.

### **Planeación estratégica**

---

<sup>116</sup> Ruiz Cantisani María Ileana, Sistema de Planeación para Instituciones Educativas, Trillas, México, 2000, p. 29

Se encuentra integrada por las estrategias que se derivan de la misión, visión y los escenarios, por lo que se hace mención que son las estrategias de trabajo, como los objetivos a corto y largo plazo, que por lo regular al no estar coordinado por un líder cada maestro tomará un solo objetivo en su materia que es el dar todo el programa tal cual y nada más.

### **Planeación Operativa**

Normalmente en ésta es en donde se esperan los resultados o cambios que se plantearon en los objetivos, realizando planes de acción, marcando proyectos y llevando a cabo programas que contribuyan a un mejor desarrollo del estudiante en este caso del adolescente.

Si se revisan todos los programas educativos de las materias a nivel secundaria que se manejan podemos ver que cada una tienen un objetivo diferente y que al implementarlo dentro de la institución algunos no coinciden con el objetivo general de ésta y por consecuente se someten a los alumnos a ambientes y conocimientos grandes e impersonales, provocando sólo aprendizajes memorísticos en donde no se identifican las habilidades básicas.

## **4.3 PROGRAMAS**

Los programas Educativos deben ser redactados en base a las necesidades y actividades e intereses del adolescente. Por ello para que se pueda redactar un programa debe comprender tres tareas técnicas.

### **4.3.1 TAREAS TÉCNICAS PARA REDACTAR UN PROGRAMA**

Díaz menciona que “La determinación de objetivos finales e inmediatos de la educación; el descubrimiento experimental de las actividades infantiles apropiadas y el descubrimiento de los modos más efectivos de seleccionar y

organizar las actividades de los grados respectivos, en la redacción del programa se hará uso, cada vez más de los procedimientos científicos.”<sup>117</sup>

Los programas no se elaboran sólo por ser una escuela o por requisito, bien se menciona anteriormente se debe hacer un estudio utilizando una observación, utilizar instrumentos de evaluación y tratando con la población que se tiene para así poder marcar un programa específico para cada nivel e incluso, se diría que hasta para cada grupo por ello para sugerir el manejo de un Programa se retoma el Programa del Caso Foxfire.

#### **4.3.2 PROGRAMA FOXFIRE**

El programa Foxfire es también conocido como Currículo centrado en Proyectos, se considera el más actual, por hacer énfasis en el aprendizaje estudiantil mediante la aplicación de nuevas habilidades como son: la entrevista, escritura, fotografía, elaboración de discursos, edición para proyectos autodirigidos.

Posner menciona que “Si un programa tiene un enfoque por proyecto lo más probable es que el objetivo en común es que el estudiante a través de actividades, experienciales que remiten a fuentes de contenido similar (es decir, asuntos sociales) en forma repetida, desafiando a los estudiantes a niveles cada vez más avanzados en términos intelectuales y de desarrollo.”<sup>118</sup>

En sí con el caso Foxfire es continuar promoviendo la teoría junto con casos prácticos, sin embargo, la pregunta clave en verdad se realizan los casos prácticos, probablemente si, la teoría no falla, pero los ejemplos en ocasiones no se retoman con cosas de la vida cotidiana o adecuada al tipo de población que se tiene y si no se les dan los ejemplos involucrándolos, a los alumnos no les interesará y mucho menos acudirán a retroalimentarse.

---

<sup>117</sup> Díaz Barriga Angel. El Currículo Escolar Surgimiento y Perspectivas. 2da ed. Aiqu., Buenos Aires, 1994, p. 45

<sup>118</sup> Posner J. George. Docente del Siglo XXI. 2da ed. Mc Graw Hill, Bogotá, 2001, p. 185

El caso Foxfire no es solo ejemplos, se considera que el conocimiento se encuentra dentro de tres categorías básicas: " (1) El conocimiento sobre la comunidad y el mundo real; (2) el conocimiento propio, los cambios de actitud en los cuales deben incurrir los estudiantes a medida que progresan en los proyectos; (3) el conocimiento como habilidades."<sup>119</sup> Para realizar esto es necesario hacer uso de cinco postulados que apoyen el estudio de la población con la que se llevará a cabo una enseñanza aprendizaje.

#### **4.3.3 PRINCIPALES POSTULADOS DEL ENFOQUE CENTRADO EN PROYECTOS**

**Epistemológico:** Se usa el método científico estructurando experiencias educativas y haciendo uso de ciclos recurrentes de pensamiento – acción – reflexión. Donde el conocimiento de mayor valor es el social, el enfoque del aprendizaje centrado en proyectos, interdisciplinario y experimental permite a los estudiantes obtener de la mejor forma aquellas habilidades, actitudes y el conocimiento necesario para participar en una sociedad democrática.

**Propósito Educativo:** La Educación debe ayudar a los estudiantes a reconstruir o reorganizar su experiencia contribuyendo a la mejor experiencia social. El crecimiento y desarrollo del estudiante son fines centrales, más que hechos de enseñanza, estructura disciplinaria o habilidades intelectuales, excepto en la medida en que sean necesarios para los proyectos de los estudiantes.

**Currículo:** Es la congruencia que debe existir entre el currículo y los intereses y necesidades de desarrollo de los estudiantes, el contenido debe ser interdisciplinario y estar basado en material pertinente y proporcionar oportunidades para que los estudiantes apliquen los nuevos aprendizajes a las actividades del mundo real.

---

<sup>119</sup> Posner, Op. Cit, p. 187

**Desarrollo Curricular:** Los estudiantes y profesores deben desarrollar currículos conjuntamente que sean pertinentes a los intereses y necesidades de los estudiantes.

**Psicológico:** La enseñanza escolar debe tratar de educar integralmente al adolescente, las personas aprenden haciendo, por ello los estudiantes adquieren nuevas habilidades y actitudes a través del ensayo en actividades que ellos dirigen encontrando que son significativas y relevantes.

Con esto nos podemos dar cuenta que el enfoque centrado en proyectos lo que trata de explicar es que los programas estén estructurados para trabajar sobre temas o habilidades que le permitan a los estudiantes llegar a nuevos niveles de competencia obteniendo la confianza suficiente para crecer reforzando el conocimiento y verificar de manera independiente lo que conoce.

## 4.4 TALLERES

### 4.4.1 DEFINICIÓN DE TALLER

El taller es promovido como una vía alternativa para el aprendizaje el “Taller se deriva del vocablo francés *atelier* que posee varias acepciones: estudio, obrador, oficina. Su origen proviene de la edad media como un lugar donde se forman los aprendices.”<sup>120</sup> Los talleres dentro de la pedagogía tienen muchas denominaciones como: método, procedimiento, técnica y forma de organización del proceso pedagógico.

Por ello se propicia el trabajo en equipo o grupal, vinculando la teoría con la práctica para discutir una problemática particular de carácter metodológico relacionado con la labor profesional, para implementar un taller es necesario ver la forma de organización que concuerda con el problema y se desarrolla la educación entre teoría y práctica.

Esto se debe a la necesidad de fomentar una transmisión y producción de conocimientos, habilidades y hábitos que conducirán a la investigación del tema y

---

<sup>120</sup> Revista Pedagogía Universitaria. Vol. 9 No. 5. 2004. Párrafo 1

dinámicas, el taller que se propone es para ofrecer mayores alternativas a los estudiantes en cuanto a las funciones didácticas que pueden cumplir.

#### **4.4.2 CLASIFICACIÓN DE TALLER**

##### **Taller Documental Metodológico (TDM)**

Son aquellos en que los problemas metodológicos son un objetivo de análisis, reflexión y debate, la solución que se le puede dar es acerca del como se maneja la enseñanza-aprendizaje relacionándose con insuficiencias o dificultades que manifiestan los futuros profesionales.

##### **Taller Científico Metodológico (TCM)**

La función fundamental de este taller es debatir la problemática relacionando los resultados de investigación didáctica, validación del programa o los elementos que lo componen, para asumir como problema metodológico los nuevos curriculums educativos.

El taller que se propone es de tipo metodológico, se elabora para integrarse al trabajo metodológico del programa educativo en secundaria que cuenta con las materias de tutoría y ARRE (Adolescentes: Retos, Riesgos y Expectativas) del Colegio Andes de Zumpango, la aplicación del taller es para los grupos de primer año que se encuentran oscilando entre los 12 y 13 años del turno matutino, debido a que se muestra insuficiencia en los temas y dinámica del grupo, así como también para dar una respuesta a algunas preguntas que se hacen padres de familia sobre como tratarlos como adolescentes y los profesores en como ayudarlos para una mejora educativa.

Para que el taller se lleve a cabo debe contar con la flexibilidad de que se puede complementar con la dinámica del programa educativo. Las necesidades



que se tratan de cubrir son aquellas como confianza en si mismo, autoestima, reconocimiento de emociones, a través de actividades creativas.

Las necesidades se ubican porque ya se valoraron a través de un cuestionario que se aplicó a los adolescentes para seleccionar y tomar un rango para estimular a los adolescentes, reflexionando y debatiendo, teniendo como objetivo, el actualizar, integrar reflexionar e investigar, debido a que el taller cuenta con una introducción, desarrollo y conclusiones como toda actividad metodológica.

#### **4.4.3 ESTRUCTURA METODOLÓGICA DEL TALLER**

Un taller parte de lo ya analizado, la organización se basa en características del problema donde el objetivo planteado, la composición y experiencia del grupo los llevará por etapas que se mencionan a continuación:

##### **1. Etapa de la Caracterización del problema Metodológico**

Es explicar las razones que fundamentan la problemática en cuestión de la insuficiencia del proceso enseñanza aprendizaje detectadas en el control de su clase, la actualización y la forma en que repercute la enseñanza para valorar el currículo (se plantea el objetivo del taller).

##### **2. Etapa de Organización grupal**

Se organizará adecuadamente el taller para garantizar una ejecución correcta en las tareas asignadas por grupo, equipo, haciendo uso de los recursos y tiempo sugerido.

### 3. Etapa de Ejecución y Reflexión grupal

En esta etapa es relacionar las dos anteriores y en donde los grupos o equipos formados asumen el protagonismo a partir de las reflexiones realizadas se ejecutan las tareas asignadas para que posteriormente se debata sobre las posibles causas del problema, exponiendo e intercambiando las experiencias.

### 4. Etapa de Debate Colectivo

Se le llamaría el momento crucial del taller ya que en este se da el núcleo central de la retroalimentación para un mejor plan. Permitiendo ondear más en los temas o dar más información para aclarar dudas.

### 5. Etapa de Valoración Final

En este se hacen las conclusiones y valoraciones, escuchando los criterios y opiniones de los participantes para saber qué es lo que les ha aportado en su preparación como estudiantes.

## 4.5 PRESENTACIÓN DEL TALLER

**“Taller para Desarrollar  
la Inteligencia Emocional y la Creatividad en el Adolescente  
Para que sea competente en su medio social”**

**Agenda de Trabajo:** Modelo de Trabajo para aplicar cada una de las sesiones del Taller.

**Fecha de Inicio:** Enero

**Fecha de Término:** Febrero

**Total de Horas:** 20 Horas

**Hora de Aplicación de las Sesiones:** 2:40 pm

**Lugar de Trabajo:** Colegio Andes de Zumpango

**Nombre del Taller:**

*“ ¿ Yo Adolescente como Competidor de mi vida ?”*

**OBJETIVO:** El Adolescente logrará ser una persona Inteligente Emocional a través de la Creatividad formando un plan de vida e identificando su manera de interactuar en el medio para ser competente.

Num. De Sesión	Nombre de la Sesión	Fechas	Tiempo Estimado	Numero de Personas
1	¿Quién soy y con quiénes estoy?	22/01/07	60 min.	20
2	Encontrando tu Rol	23/01/07	60 min.	20
3	Autobiografía	24/01/07	60 min.	20
4	Stop a favor o en contra	26/01/07	60 min.	20
5	Mi mejor Cara	29/01/07	60 min.	20
6	En donde quedó la Lista	30/01/07	60 min.	20
7	El mejor modelo a Seguir	31/01/07	60 min.	20
8	Activando neuronas y Hemisferios	2/02/07	60 min.	20
9	Enchufándose el Cuerpo y El Cerebro	6/02/07	60 min.	20
10	Aprendiendo a Brincar	7/02/07	60 min.	20
11	Tú no te dejes de preocupar	8/02/07	60 min.	20
12	El amor, una carrera; el soñar es del Espacio	9/02/07	60 min.	20
13	Crítica a los amigos y enemigos	13/02/07	60 min.	20
14	¿Por qué sí? Y ¿Por qué no?	15/02/07	60 min.	20
15	Soy Biopsicosociocultural	16/02/07	60 min.	20
16	Y... ahora... ¿Qué hago?	20/02/07	60 min.	20
17	Preguntas.....	21/02/07	60 min.	20
18	¿Me recuerdas? Somos o no somos	22/02/07	60 min.	20
19	Ya lo sé, lo tengo y ...¿ahora?	23/02/07	60 min.	20
20	Bay...Bay... Sonríe que tú eres el mejor	27/02/07	60 min.	20



## “ ¿Quién soy y con Quiénes estoy?”

### Sesión Num. 1

**Objetivo:** Cada una de las personas se presentará con su nombre y características que los definen para entender que esto sólo los limitará para participar en el taller.

Temática a Desarrollar	Actividades	Tiempos	Materiales
Presentación	Bienvenida	5min.	21 sillas
	Presentación	10min.	21 tarjetas de 20*25 cm.
Explicación del Taller	Escribir en una hoja la percepción que tiene una persona frente a las demás.	15min.	21 lápices y libretas
Definición de Adolescencia	Explicación	15min.	Papel china dos de cada color.
	Elaboración de un Títere	15min.	Tijeras
			Resistol
			Marcadores
			Estambre
			21 Bolsas de papel de Estraza

## “ Encontrando tu Rol ”

**Sesión Num.**   2  

**Objetivo:** El adolescente identificará el papel que juega dentro de su familia y sociedad utilizando su títere y una representación para saber de qué manera interactúa con su medio social.

<b>Temática a Desarrollar</b>	<b>Actividades</b>	<b>Tiempos</b>	<b>Materiales</b>
Características de los Adolescentes Roles	Dirán un Guión del cómo son en casa y con sus amigos.  Identificar con quiénes coinciden los participantes y armar equipos de 5 personas.  Se presentarán como grupo social y dirán en qué coinciden.  Explicación  Expresar lo que sintieron.	2min. * cada participante.  2min.  5min. * equipo  10 min.  9 min.	21 libretas  21 lápices  Títeres  4 cajas de huevo forradas de amarillo

## “ Autobiografía ”

**Sesión Num. 3**

**Objetivo:** Cada una de las personas presentará su autobiografía a través de mímica, para conocer la manera de comunicar verbal y no verbal.

<b>Temática a Desarrollar</b>	<b>Actividades</b>	<b>Tiempos</b>	<b>Materiales</b>
Comunicación Comunicación Verbal Comunicación no Verbal	Cada uno de los participantes pasará a decir su autobiografía a través de mímica. Retroalimentación: del cómo se sintieron. Explicación	40 min. Son 3 min. Por cada participante. 4min. 10min.	21 libretas 21 lápices



**“ Stop a Favor o en contra”**

**Sesión Num. 4**

**Objetivo:** El adolescente trabajará unicamente con hojas de color, con sus manos para identificar y reconocer sus habilidades de trabajo y creatividad.

<b>Temática a Desarrollar</b>	<b>Actividades</b>	<b>Tiempos</b>	<b>Materiales</b>
Creatividad	El adolescente estará trabajando con una hoja de color haciendo una figura y así mismo estará escuchando música clásica.	10 min.	21 sillas 21 libretas 21 lápices 2 hojas de color diferente por cada integrante. 2 CD con 10 min. de música clásica y moderna.
	El adolescente realizará la otra figura, pero ahora escuchara música moderna.	10 min.	
	Poner nombre y Función a la Figura.	5 min.	
	Formar parejas y ver cómo ensamblar sus figuras.	15min.	
	Explicación	5min.	
	Retroalimentación y ensamble de todas las Figuras.	5min.	

## “ Mi mejor cara”

**Sesión Num.**   5  

**Objetivo:** Los adolescentes elaborarán 6 caras de emociones diferentes en donde él reconocerá cómo se siente y qué quiere demostrar a los demás aprendiendo a ser más tolerante.

Temática a Desarrollar	Actividades	Tiempos	Materiales
Emociones Emociones Positivas Emociones Negativas	Llenar los globos de harina y ponerles la carita de emoción que expresen, (las emociones que los adolescentes sienten en el momento de la sesión). Las diferentes caras que estarán dibujadas en cada globo según el color, serán: rojo-enojo, azul-risa, rosa-sorpresa, anaranjado-llanto, amarillo-aburrido y morado-indiferente. Explicación	45 min. 15 min.	21 lápices 21 libretas 6 Globos por cada integrante de colores: azul, rojo, rosa, amarillo, morado. 1kg. de harina por cada integrante. Marcadores

## “ En dónde quedó la Lista”

**Sesión Num.   6**

**Objetivo:** El adolescente escribirá 10 características positivas y 10 negativas de ellos, para reconocer lo que provoca y limita el comportamiento en sociedad.

Temática a Desarrollar	Actividades	Tiempos	Materiales
Tareas de desarrollo del adolescente Actitudes Aptitudes	El adolescente colocará delante de él la cara de harina que lo represente del cómo se siente. Escribir características positivas y negativas Explicación Realizar rompecabezas de su foto Se leerá una metáfora y ellos con los ojos cerrados armarán el rompecabezas de su foto.	10 min. 15 min. 20 min. 15 min.	21 lápices 21 libretas 1 foto de cada integrante de cuerpo completo. Papel cascarón ¼ Tijeras Resistol

## “ El mejor modelo a seguir ”

**Sesión Num.** 7

**Objetivo:** Dentro del equipo se asignarán 5 personas que se comportarán de una manera en específica y ellos elegirán entre el resto de sus compañeros para que los demás imiten su conducta, para reconocer que hay una identidad e individualidad de comportamiento.

Temática a Desarrollar	Actividades	Tiempos	Materiales
Identidad	Delante de ellos colocarán el globo del		21 libretas
Comportamiento	cómo se sienten.		21 lápices
Inteligencia	Representación	15 min.	21 bancas
	Explicación	15 min.	
	Retroalimentación	10 min.	
	Reflexión para elegir la cara que quieren		
	lucir el resto de las sesiones.	5 min.	

## “ Activando neuronas y hemisferios”

**Sesión Num.**   8  

**Objetivo:** El adolescente trabajará estimulando los hemisferios para encontrar qué se le facilita y qué no, así como también aprenderá a estimularlos con diferentes ejercicios de actividades cotidianas.

Temática a Desarrollar	Actividades	Tiempos	Materiales
Hemisferios y actividades que realizan cada uno de ellos.	<p>Se colocarán en parejas, un compañero moverá su dedo hacia los lados y el otro sólo guiará su mirada.</p> <p>En equipos de 4 uno de los integrantes estará de espaldas y los demás le hablarán para que él reconozca las voces de sus compañeros.</p> <p>En equipos de 5, una persona quedará en medio y los otros cuatro a la orilla, la persona de en medio cerrará sus ojos y se dejará caer y los demás lo atraparán y lo irán pasando de uno a otro.</p> <p>Explicación</p> <p>Retroalimentación</p>	<p>2min. ½ por cada persona.</p> <p>3 min. por persona.</p> <p>5 min. por persona</p> <p>20min.</p> <p>8 min.</p>	<p>20 personas</p> <p>21 libretas</p> <p>21 lápices</p>

## “ Enchufándose el cuerpo y el cerebro”

**Sesión Num.**   9  

**Objetivo:** El adolescente trabajará el ritmo de su cuerpo y mente para saber conectar entre uno y otro logrando una preparación de la persona ante la enseñanza de lo que es tomar decisiones.

Temática a Desarrollar	Actividades	Tiempos	Materiales
Toma de decisiones	Unir dos hojas de periódico Cada uno de los alumnos tendrán enfrente de ellos sus hojas de periódico e irán pintando cada lámina del color que elijan y bailaran según el ritmo de la música y al cambio de música cambiarán de lámina Explicación	5min.          45min.  10min.	Mesas 100 hojas de periódico por persona Masquintape por persona 1 Lt. De pintura vinílica de color: rojo, azul, blanca, negra y amarilla. 5 recipientes cubeta con agua Brocha de 5 com. Por integrante. Grabadora CD con varios ritmos

## “Aprendiendo a brincar”

**Sesión Num.** 10

**Objetivo:** El adolescente realizará una barda con hilo para aprender estrategias de cómo hacer frente a los problemas.

Temática a Desarrollar	Actividades	Tiempos	Materiales
Problemas Comunicación Miedos Ansiedad Fobia	El adolescente colocará una base de unicel y a la orilla de ésta, dos palos de paleta para ir haciendo una barda con hilo, cuando los adolescentes la estén elaborando se revisará la manera de colocar el hilo, si hace nudos, si tiene mucho o poco hilo, la manera en que la colocó, para ver cómo ellos perciben sus problemas.  Explicación Se leerá una reflexión mientras cada uno de los alumnos estarán estirando un resorte entre todo su cuerpo.	30 min.  20 min.  10 min.	21 bancas 21 libretas 21 lápices 50 palos de paleta 1 hilo por integrante 1 base de unicel por integrante 1 resorte por persona de 3 mts.

## “ Tú no te dejes de preocupar”

Sesión Num. 11

**Objetivo:** El adolescente aprenderá a realizar un proyecto de vida que contenga objetivo general y particular.

<b>Temática a Desarrollar</b>	<b>Actividades</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Material</b>
Elaboración de Objetivos Planeación	Pensar en prioridades y enlistarlas de las más importantes a las menos importantes.	10 min.	Pizarrón
	Explicación	20 min.	21 libretas
	Cada alumno elaborará su planeación de vida.	20 min.	21 lápices



**“ El amor, una carrera, el soñar es del Espacio”**

**Sesión Num.** 12

**Objetivo:** Con el plan de vida que elaboraron identificarán los pros y contras para saber qué tan capaces son o no de obtener algo bajo objetivos o presión

<b>Temática a Desarrollar</b>	<b>Actividades</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Material</b>
Trabajo con objetivos	Identificar pros y contras	15 min.	21 libretas
Trabajo bajo presión	Cada uno de los alumnos hablará sobre el plan de vida que tienen.	20 min.	21 lápices
	En equipos de 10 personas se retroalimentarán e irán jugando (Jenga)	20 min.	2 escritorios o mesas
			2 Jengas

## “ Crítica a los amigos y enemigos”

Sesión Num. 13

**Objetivo:** El adolescente elaborará un listado de las cosas por las cuales se lleva bien con amigos y un listado del por qué le caen mal las personas, para identificar cómo coinciden con él.

Temática a Desarrollar	Actividades	Tiempo	Material
Autovalía	Escribirán características de sus amigos	5min.	21 libretas
Autoconcepto	Escribirán las características de sus enemigos	5min.	21 lápices
Valores	Explicación	20 min.	21 bancas
	Retroalimentación	10 min.	
	Análisis	10 min.	

**“ ¿Por qué sí? Y ¿Por qué no?”**

**Sesión Num. 14**

**Objetivo:** El adolescente reconocerá cuáles son sus intereses sociales, psicológicos, físicos para aprender estrategias de conocimiento.

<b>Temática a Desarrollar</b>	<b>Actividades</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Material</b>
Aprendizaje Competencia	Explicación	20min	Láminas que pintaron con pintura
	Armarán equipos de 5 personas para practicar los tipos de conocimiento con sus láminas que dibujaron con pintura vinílica.	3min. 2 min.	vinílica. 21 Libretas 21 Lápices
	Se disfrazarán y se elegirá al mejor	20 min.	Diurex
	Con todos sus disfraces armarán una figura. y explicarán el por qué de su elección.	15 min.	

## “ Soy Biopsicosociocultural”

Sesión Num. 15

**Objetivo:** La persona identificará su comportamiento de acuerdo a su personalidad.

Temática a Desarrollar	Actividades	Tiempo	Material
Autoestima Biospsicosociocultural	<p>Explicación</p> <p>Se armarán equipos de 10 personas, el primer equipo representará la autoestima baja, y el segundo la autoestima alta.</p> <p>Armaran la pirámide de la autoestima uniendo la serpentina en óvalo y luego la estirarán y colocarán las divisiones de la autoestima, para después barnizarla con resistol.</p>	<p>15 min.</p> <p>15 min.</p> <p>30 min.</p>	<p>Serpentina por cada integrante</p> <p>Plumones</p> <p>Resistol líquido chico por cada integrante.</p> <p>21 bancas</p> <p>21 libretas</p> <p>21 lápices</p>

## “Y...AHORA...¿QUÉ HAGO?”

Sesión Num. 16

**Objetivo:** El adolescente reconocerá el nivel que se encuentra en la pirámide de la autoestima y aprenderá a tomar decisiones.

<b>Temática a Desarrollar</b>	<b>Actividades</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Material</b>
Toma de decisiones	Identificar en qué nivel se encuentra en la pirámide de la autoestima. Dinámica toma de decisiones	5 min.	Pirámide de la autoestima Hojas de trabajo de los equipos

## “ Preguntas...”

**Sesión Num.** 17

**Objetivo:** Cada uno de los adolescentes realizará una ficha de dominó con un número, pregunta y respuesta para que después se arme un dominó completo. Haciéndose preguntas y contestando para el final realizar un análisis de lo que han aprendido.

<b>Temática a Desarrollar</b>	<b>Actividades</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Material</b>
Motivación	Explicación	15 min.	10 cartulinas
	Realizar ficha	5min.	marcadores
	Armar un diálogo de preguntas y respuestas que el adolescente ha tenido a lo largo del taller, para ir armando el dominó en grande.	10 min.	21 libretas
	Análisis	25 min.	21 lápices
	Armar equipos de 5 personas para trabajar la próxima sesión.	5 min.	

**“ ¿Me recuerdas? Somos o no somos”**

**Sesión Num.** 18

**Objetivo:** Se realizarán 5 folletos grandes donde el contenido será aquello que los chicos deseen informar a los demás de lo que han aprendido en el taller.

<b>Temática a Desarrollar</b>	<b>Actividades</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Material</b>
Inteligencia Emocional	Se realizarán 5 folletos y cada uno de los integrantes de los equipos tendrán una función (líder, ortografía, uso de colores, Información, Diseño) Armar folleto Revisión de folleto y exposición Elección de Folleto 3 lugares.	15 min. 25 min. 10 min. 5min	21 libretas 21 lápices 3 papel bond por equipo Marcadores

**“ Ya lo sé, lo tengo y ... ¿ahora?”**

**Sesión Num. 19**

**Objetivo:** El adolescente reconocerá lo que era y es escribiéndolo en una cuartilla y realizando una figura con plastilina para reconocer los elementos de una técnica creativa y saber si aún piensa que no saben o no pueden.

<b>Temática a Desarrollar</b>	<b>Actividades</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Material</b>
Elementos de la Técnica creativa	Realizar una figura con plastilina donde lo identifique como era antes y ahora.	10min.	1 barra de plastilina por persona 21 hojas blancas 21 lápices
	Escribir en una cuartilla el cómo se siente y percibe ahora.	10min.	
	Explicación	5 min.	
	Retroalimentación	20 min.	
		5 min.	



**“ Bay...Bay...Sonríe que tú eres el mejor”**

**Sesión Num.** 20

**Objetivo:** Se despedirán cada uno de los chicos agradeciendo lo que han aprendido de ellos, de sus compañeros permitiéndoles tener una retroalimentación en su vida.

<b>Temática a Desarrollar</b>	<b>Actividades</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Material</b>
Etapas del Pensamiento	Explicación	15 min.	5 botellas de danup vacías y forradas 20 reconocimientos
	Se realizará una carrera de relevos en equipos de 5 personas, que al ir llegando a la meta gritarán su nombre, diciendo que son los mejores.	15 min.	
	Retroalimentación	20 min.	
	Entrega de Reconocimientos	10 min.	

**CAPÍTULO**  
**V**  
**MÉTODO**

## **MÉTODO**

### **Planteamiento del Problema**

¿De qué manera la inteligencia emocional y la creatividad influyen a través de un taller en el adolescente del Colegio Andes de Zumpango para que sea competente en su entorno social?

### **Hipótesis**

Hi. La Inteligencia Emocional y la Creatividad son estimuladas a través de un taller, en donde el adolescente del Colegio Andes de Zumpango al obtener las habilidades necesarias aplique sus conocimientos en su contexto y así sea competente en su entorno social.

Ho. La Inteligencia Emocional no puede ser estimulada a través de un taller en donde el adolescente adquiera una creatividad adecuada que le permita aplicar sus conocimientos en su contexto por lo cuál éste no llegará a ser competente en su entorno social.

### **Objetivos**

Objetivo General: Conocer cómo la Inteligencia Emocional y la Creatividad influyen a nivel cognitivo y emocional en el adolescente para que sea competente en el medio donde se desenvuelve.

1. Saber cómo es el desarrollo cognitivo y emocional del adolescente para tomar en cuenta un rango de características elementales de los adolescentes en el nivel secundaria.

2. Conocer qué es, cómo se usa y cómo llevar a cabo la inteligencia emocional y las competencias en un adolescente para permitirle un mejor desempeño tanto cognitivo y emocional.
3. Conocer cuáles son los aspectos que se manejan en la creatividad, así como también el implementarse con la adolescencia y en la pedagogía para poder tener un parámetro de alternativas ante la educación creativa.
4. Llevar a cabo un taller que permita estimular una Inteligencia Emocional y la creatividad en el adolescente para que éste sea competente en su medio.

### **Variables**

Variable Independiente: Taller

Variable Dependiente: Inteligencia Emocional

Variable Dependiente: Creatividad

Variable Dependiente: Competencia

### **Definición Conceptual**

➤ Variable Independiente: Taller:

Es una unidad productiva de conocimiento a partir de una realidad concreta para ser transferida a esa realidad a fin de transformarla, donde los participantes trabajan haciendo converger teoría y práctica.

➤ Variable Dependiente: Inteligencia Emocional:

Es una opción del desarrollo humano dirigida a conseguir el éxito personal en las distintas facetas de la vida, entendiendo como el logro de la felicidad, la comunicación eficaz con las demás personas, la automotivación para conseguir los objetivos que nos proponemos, para ser constantes en nuestras actividades, para solucionar los conflictos interpersonales y dirigida también a adaptarnos a las

circunstancias, haciendo uso de esa capacidad de conocimiento y manejo de nuestra emocionalidad y de las habilidades empáticas que nos permiten mejorar la comunicación con los demás.

➤ Variable Dependiente: Creatividad:

La capacidad de asociar, combinar o reestructurar materiales, objetos, imágenes o ideas generando nuevos significados; de encontrar una solución diferente a un problema; o de elaborar pensamientos, productos o comportamientos originales e innovadores.

➤ Variable Dependiente: Competencia:

Es un saber, es decir, el conjunto de acciones que un estudiante realiza en un contexto particular y que cumplen con las exigencias específicas del mismo.

### **Definición Operacional**

➤ Variable Independiente: Taller

Tema

Tiempos

Dinámicas

Número de Participantes

Características del Taller

➤ Variable Dependiente: Inteligencia Emocional

Autoestima

Comunicación

Inteligencia

Emociones positivas y negativas

Habilidades

Modelo Social

➤ Variable Dependiente: Creatividad

Pensamiento

Motivación

Habilidades Espaciales

Actitudes y Aptitudes

Atención

Sensibilidad - Valores

➤ Variable Dependiente: Competencia

Toma de decisiones

Aprendizaje

Relación Teoría – Práctica

### **Sujetos**

La selección de los sujetos se inició con la aplicación del cuestionario para validación, se tomó una muestra probabilística por racimos, (Se le denomina por racimos, porque las unidades de análisis se encuentran encapsuladas o encerradas en determinados lugares físicos y geográficos).

Tomando en cuenta que la muestra con la que se trabajó para validar el cuestionario, fueron adolescentes que cursan el nivel secundaria, que oscilan entre las edades de 11 años a 15 años, y se le aplicó a 150 alumnos de los grados de primero, segundo y tercer año del nivel secundaria, los alumnos fueron tomados de dos escuelas, la Sec. Ofc. No. 200 y el Colegio Andes de Zumpango:

En la primera, fueron 75 alumnos de la Sec.Ofc. No.200 en Ecatepec, el número de mujeres que participaron fueron 39 y 31 hombres, que se encuentran cursando primer, segundo y tercer año en el turno vespertino.

La segunda escuela fue el Colegio Andes de Zumpango, el número de alumnos que contestaron el cuestionario fueron 75 de los grados de primero,

segundo y tercero, de los cuales eran 34 mujeres y 36 hombres que cursan el turno matutino

La muestra que se tomó para el taller fue probabilística estratificada no proporcional (es la división del universo en estratos homogéneos, de una selección aleatoria de los individuos dentro de cada estrato, y los tamaños de la muestra dentro de cada estrato depende de las necesidades).

Para la aplicación del taller se seleccionó en el nivel secundaria, del “Colegio Andes de Zumpango” ubicado en el municipio de Zumpango a los grupos de primero “A” y “B”.

Las características del grupo 1”A”: son tranquilos, les gusta trabajar, entregan todas las tareas, no faltan al respeto, casi no hablan, participan, y se dedican a la escuela, confían en ellos mismos se consideran creativos ya que cuando entregan un trabajo se nota el tiempo de dedicación, no es un grupo problema y el promedio bimestral que obtuvo en el mes de diciembre fue de 8.9.

En el grupo de 1 “B” era catalogado como el peor, donde nadie trabaja, grupo hiperactivo, sus trabajos carecen de ingenio y creatividad, ellos dudaban de sus capacidades, y se anteponían al “no puedo, no se, no me sale, está mal e incluso, lo que hacían lo escondían, prácticamente era considerado como un punto rojo en donde se tenía que trabajar con el, si no sería el peor grupo para inicios del año del 2007 puesto que el promedio bimestral que obtuvo en diciembre a nivel general en secundaria era de 8.3.

Por ello se decidió trabajar con 1”B”, se compone de 20 estudiantes que asisten en el turno matutino a clases y el taller se llevó a cabo, en un horario de 2:40 a 3:30, los 20 estudiantes tienen la edad de 11 años, entre los cuales fueron 11 mujeres y 9 hombres.

## **Escenario**

El lugar donde se aplicaron los cuestionarios para la validación fue en el salón de clases de cada grupo, en ellos cada alumno tuvo su banca y ventilación e iluminación de 8 lámparas y 6 ventanas. Las horas en las que se aplicó el cuestionario fueron en la hora de Orientación y Formación Cívica y Ética que tenía cada grupo, debido a que las maestras que imparten esta hora son las orientadoras de las instituciones y con ellas se habló de la aplicación del cuestionario y su fin.

El lugar donde se trabajó el taller fue en el salón de usos múltiples de el Colegio Andes de Zumpango, en el turno matutino, dentro del salón se tenían 20 bancas para cada estudiante y tres mesas largas donde se colocaba el material que se utilizaba, el salón de usos múltiples está pintado de color blanco, tiene ventanas grandes lo cual permite una mejor iluminación, en cada sesión se colocaba un letrero con la bienvenida al taller.

## **Método**

La presente investigación es de tipo mixta (se le considera así debido a que se busca información documental, se realizan cuestionarios, y se manipulan las variables). La fundamentación de ésta es bajo la corriente constructivista (que es un Modelo donde el aprendizaje se realiza mediante un proceso activo de construcción en el que la habilidad para razonar y utilizar conocimientos depende de los conocimientos ya adquiridos. Se basa en el estudio y desarrollo de los procesos mentales de los estudiantes.)

En la aplicación del cuestionario se usó el método cuantitativo para validarlo, sacar media y frecuencias del puntaje, posteriormente se usa el método cualitativo en el análisis de las respuestas que son las características más relevantes que presentaron los adolescentes con respecto a su Inteligencia



Emocional, Creatividad y Competencia para diseñar el taller en función de lo que les falta estimular en los adolescentes.

Para llevar el análisis del taller se usa el método deductivo (que va de lo general a lo particular, debido a que parte de datos generales aceptados como verdaderos para deducir, por medio del razonamiento lógico, varias suposiciones, partiendo de verdades establecidas, como principios generales, para luego aplicarlos a casos individuales y comprobar su validez), por ello se realizó un estudio de caso.

En este caso se inicia con la aplicación del cuestionario para validarlo y conocer si los estudiantes del nivel secundaria cuentan con la inteligencia emocional y creatividad suficiente para ser competentes, posteriormente se realiza la aplicación del taller y, por último, se vuelve a aplicar el mismo cuestionario para conocer las modificaciones individuales y grupales que causó la aplicación del taller, así también con la corroboración del análisis de calificaciones grupales que obtuvieron dentro del colegio.

### **Material o Instrumentos**

En la aplicación del cuestionario para validación, el material que se utilizó fue: el salón de clases de cada grupo, lápices, gomas, bancas y el cuestionario de dos hojas para cada persona. Ver (Anexo 1)

El instrumento realizado y aplicado fue un cuestionario de tipo *likert* porque son un conjunto de ítems presentados en forma de afirmación ante el cual los sujetos se les pide anoten su reacción), se elaboró con 50 preguntas teniendo tres opciones de respuesta (sí, no y a veces), y el valor que se le dio fue de: a veces (1), sí (2) y el no (3). Estuvo dividido en tres secciones para conocer la inteligencia emocional de la persona, cómo es que utiliza sus competencias y qué concepto tiene de sí mismo cuando lleva a cabo algo que requiera creatividad.

Este cuestionario se aplicó dos veces, la primera fue antes del taller y la segunda fue después del mismo.

Otra manera de medir qué resultados dio el taller, fue con las calificaciones de las evaluaciones bimestrales, primero se tomó el promedio del segundo bimestre que comprende los meses noviembre y diciembre, comparándolo con las nuevas evaluaciones de los meses enero y febrero que son los dos meses en que se estuvo aplicando el taller.

El material utilizado de manera general dentro del taller fueron 20 bancas y tres mesas largas, cada alumno tuvo libreta, lápiz, sacapuntas y goma, que se utilizaron en cada sesión para que ellos elaborarán sus apuntes, el material que se utilizó en cada actividad se encuentra explícito en cada sesión del taller. (Capítulo IV)

### **Procedimiento**

La aplicación del cuestionario para validación en la Escuela Sec. No. 200 se realizó en la clase de Formación Cívica y Ética, el horario en que se les aplicó varió, debido a que fue conforme al horario de clase. Al entrar al salón hubo una presentación con los alumnos, mencionando nombre y dedicación del aplicador, se les explicó que se iban a resolver un cuestionario que es para saber cómo trabajan, qué piensan de sus trabajos, y de sí mismos, posteriormente se les entregaron los cuestionarios con las siguientes instrucciones.

“Saquen una goma, sacapuntas y lápiz para que contesten el siguiente cuestionario que se les está repartiendo, sólo colocarán su edad, sexo y grado escolar, en donde lo indican, las instrucciones. Disponen de 20 minutos para contestarlo, empiecen por favor.”

La aplicación del cuestionario para validación en el Colegio Andes de Zumpango se realizó en las clases de Tutoría, el horario en que se les aplicó

varió, por el horario de clase. Al entrar al salón hubo una presentación con los alumnos, mencionando nombre y dedicación del aplicador, se les explicó que iban a resolver un cuestionario que es para saber cómo trabajan, qué piensan de sus trabajos, y de sí mismos, posteriormente se les entregaron los cuestionarios con las siguientes instrucciones:

“Saquen una goma, sacapuntas y lápiz para que contesten el siguiente cuestionario que se les está repartiendo, sólo colocarán su edad, sexo y grado escolar, en donde lo indican, las instrucciones. Disponen de 20 minutos para contestarlo, empiecen por favor”

El comportamiento de los alumnos en las dos escuelas y en cada grupo durante la aplicación fue tranquila cada uno de los chicos respondieron a su cuestionario en manera ordenada, al término de sus cuestionarios los iban entregando y se regresaban a sus lugares en silencio.

Posteriormente se realizó la revisión del cuestionario para validarlo sacando confiabilidad, y conociendo más las características que tienen cada adolescente.

En los resultados del cuestionario se notó que los adolescentes que necesitan mayor estimulación son los del Colegio Andes de Zumpango por que les falta más autoestima, autonomía, trabajo en equipo, toma de decisiones y creatividad para elaborar actividades, para el desarrollo del taller, se tomó una muestra de 50 personas, donde la mayoría eran de los grupos de primero de secundaria y de acuerdo a las características que arrojó el cuestionario y las características de los grupos se retoma la población de 1°B” como grupo de aplicación (con el que se aplica el taller) y al grupo de 1°A” como grupo de comparación.

Para la aplicación del taller, primero se habló con los alumnos informándoles que se quedarían después de su horario de clases, debido a que

trabajarían en un taller donde aprenderían a desarrollar diversas habilidades y aptitudes, ese mismo día se les envió el aviso a los papás informándoles el inicio del taller, el tiempo de duración, el número de sesiones, la fecha de término y la lista de materiales que necesitarían sus hijos.

Posteriormente se revisaron los citatorios con la autorización de los papás para que su hijo participara en el taller, éste se llevó a cabo entre tres y cuatro veces a la semana, y en cada una de las sesiones lo que más se notó es lo siguiente:

Sesión 1: **¿Quién soy y con quiénes estoy?**, en esta primera sesión cada uno de los alumnos que participarán en el taller se presentaron con su nombre y características que los definen para entender que esto sólo los limitará para participar en el taller.

La actividad de bienvenida y presentación se empezó mencionando los nombres de cada alumno que tenía que pasar conforme la lista, esto sólo fue con los primeros cinco alumnos después se les dejó por iniciativa, entre ellos empezaron a tomar confianza, estuvieron a gusto con la elaboración del títere, entre ellos compartieron su material, sin embargo, en ocasiones se comparaban cuando veían el trabajo de sus compañeros repitiendo las frases `no se, no puedo, no me salió, o está feo´ otros alumnos al entregarlo lo escondían debajo de los otros.

Sesión 2: **Encontrando tu Rol**, en esta sesión el adolescente identificará el papel que juega dentro de su familia y sociedad utilizando su títere y una representación para saber la manera del cómo interactúa con los otros. Cuando pasaron a decir el guión la mayoría tenían pena, escondían su títere, el tono de voz era muy bajo, y al momento que armaron los grupos de trabajo algunos se dejaron llevar por la idea de que se juntaban o los conocían más aparentemente; al final de la sesión y una vez que escucharon a sus compañeros estos se dieron cuenta de que se habían equivocado de equipo.

Sesión 3: **Autobiografía**, en esta sesión cada alumno presentó su autobiografía a través de mímica para reconocer su manera de comunicarse ya sea verbal o no verbal, al ir pasando para mencionar su biografía con mímica, a los primeros les costó trabajo, pero poco a poco conforme pasaban entre ellos se apoyaban y sacaban nuevas estrategias del como decir fechas y hacer mejor su explicación, incluso cuatro personas iban traduciendo para que los demás entendieran. Cuando salieron, sus expresiones eran “estuvo muy tranquilo, el taller me relaja.”

Al día siguiente no se aplicó sesión debido a que tenían clase de investigación.

Sesión 4: **Stop a favor o en contra**, el adolescente trabajo con dos hojas de color y con sus manos para realizar dos figuras de papel, una la realizaron mientras escuchaban música clásica y la otra con música moderna, esto les sirvió para reconocer sus habilidades y creatividad.

Les gusto más armar figuras con música moderna, mientras trabajaban algunos empezaron a bailar y así sucesivamente se contagiaron los demás y empezaron a mover su cabeza y trabajaron más rápido, con la música clásica les gusto trabajar, pero fue más lento, incluso se les dio 10 min. de más, cuando ensamblaron todas sus figuras ellos se guiaron por los colores y los nombres que le pusieron a cada figura, en la mayoría fueron con las iniciales de su nombre.

Sesión 5: **Mi mejor Cara**, los alumnos elaboraron 6 caras de emociones diferentes donde ellos reconocerán cómo se sienten y qué quieren demostrar a los demás, aprendiendo a ser más tolerantes.

En esta sesión se llevaron los 60 minutos rellenando los globos, les agrado mucho entre ellos se apoyaban y explicaban nuevas estrategias de llenarlos. Hicieron uso de hojas, de botes de `yakult`, e incluso de botellas de refresco, la

mayoría de los chicos no terminaron de rellenarlos por lo que se las llevaron de tarea a casa.

**Sesión 6: En dónde quedó la Lista**, en esta sesión se continuó con lo que faltó de la sesión 5; fueron 10 min. de explicación de emociones positivas, y negativas y cinco minutos para que les pintaran las caritas.

En esta sesión el adolescente escribió 10 características positivas y 10 negativas de ellos, para reconocer lo que provoca y limita el comportamiento en sociedad, se comenzó con la elección de su carita, la mayoría eligió la azul (alegría) e incluso, se les veía en sus caras que estaban felices y muy relajados.

Cuando les tocó enlistar sus características les costaron más trabajo las positivas que las negativas, todos terminaron rápido, en la otra actividad cuando les tocó armar su foto, algunos se desesperaron y abrían los ojos para corregir.

**Sesión 7: El mejor modelo a Seguir**, se asignaron 5 personas para comportarse de manera específica, ellos mismos eligieron entre sus compañeros con quienes trabajarían, para reconocer su identidad e individualidad de comportamiento.

Con la imitación de sus líderes algunos decían “ya” y otros mencionaban “no es fácil”. Cuando terminó la dinámica entre ellos hablaban diciendo que “es muy difícil imitar a otros y que si ellos se comportarán igual sería aburrido, no aprenderían”. Todos llegaron a la conclusión de que son especiales y por eso están felices por ser únicos y que ya no se van a comparar.

En la elección de su cara que lucirían en todo el taller en algunos fue de alegría “porque están felices” y en otros fue la de asombro “por lo que están aprendiendo.”

**Sesión 8: Activando neuronas y Hemisferios**, esta sesión se trabajó con la estimulación de los hemisferios a través de actividades en equipo, en la primera actividad les costó más trabajo a las niñas que a los niños, en la segunda actividad, para reconocer las voces, a todos se les hizo fácil.

En la tercer actividad a los adolescente les faltó tener más confianza en ellos mismos, algunos se espantaban y abrían los ojos, otros se agarraban de sus compañeros o apretaban las manos formando su puño, e incluso a algunos les sudaban sus manos. Estuvieron a gusto trabajando en equipo, en esta dinámica mencionaron que “les falta más seguridad en ellos para estar seguros de lo que hacen el trabajar en equipo ayuda”, el área que les falta desarrollar es la visual.

**Sesión 9: Enchufándose el Cuerpo y El Cerebro**, esta sesión se aplicó tres días después porque 3 fue sábado y 4 fue domingo y el día 5 no hubo clases, entonces el día seis de febrero del 2007 que se trabajó esta sesión se tuvo que modificar porque había junta y no se podía pintar, lo que se hizo fue hacer disfraces con el puro periódico mientras escuchaban música, ellos bailaban.

Estuvieron muy felices y motivados haciendo sus disfraces, entre ellos se apoyaban y se hacían sus trajes, estaban tan contentos que cuando les tocó modelarlos lo hacían con orgullo y la pena se les fue quitando poco a poco, esta sesión la disfrutaron mucho, incluso se pusieron a jugar con el periódico cuando les tocó levantarlo.

A partir de está sesión surgieron cambios en los días de aplicación del taller. Debido a que se iniciaron clases en preparatoria se reestructuraron los horarios en que se realizaría el taller, ya serían cuatro horas a la semana en el mismo horario y los días que no se trabajaría sería el lunes por la materia de investigación.

**Sesión 10: Aprendiendo a Brincar**, en esta sesión el adolescente realizará una barda con hilo para aprender estrategias del cómo hacer frente a los

problemas, la mayoría se preguntaba “para qué, en qué nos va a ayudar”, conforme estábamos trabajando los chicos empezaron a asociar de que en verdad sus problemas por lo regular los ven como una telaraña muy fuerte sin salida que los hace rebotar, mientras se leía la reflexión ellos empezaron a tomar alternativas del cómo solucionarlos, en la dinámica del resorte comenzaron a trabajar de manera individual relajándose y después comenzaron a juntar sus resortes para trabajar los 20 juntos en un solo resorte.

**Sesión 11: Tú no te dejes de preocupar**, en esta sesión se aprendió a realizar un proyecto de vida, primero aprendieron a realizar un objetivo y luego formaron sus objetivos, uno general y otros 2 particulares, estuvieron tranquilos, meditando sobre sus prioridades, la mayoría eligió a su familia, la escuela y entre los últimos lugares era algo material, como el ‘play station’, televisión, etc. Cuando realizaron sus objetivos les costó trabajo elaborar su planeación por que nunca la habían hecho.

**Sesión 12: El amor, una carrera; el soñar es del Espacio**, una vez que los chicos elaboraron su plan de vida ahora en esta sesión identificaron los pros y contras para saber si son capaces o no de lograr algo bajo objetivos o bajo presión.

En esta sesión, el trabajo del plan de vida se concluyó conforme se iba jugando Jenga, se armó un debate entre sus expectativas y sobre los comentarios que les molestaba les hicieran, estaban tranquilos trabajando, todos aportaron muchas ideas y entre ellos expresaban oh, estás madurando se aplaudían y entre ellos se impulsaban a participar; en eso se les mencionó que tenían 5 min. para que todos movieran una pieza, tanto fue su apuración que se les terminó cayendo, la mayoría comentó “es mejor trabajar con objetivos que con presión”.

**Sesión 13: Crítica a los amigos y enemigos**, esta sesión se aplicó hasta el día 13 de febrero porque el 10 fue sábado y el 11 fue domingo, y el día 12 tenían clase de investigación, lo que se trabajó fue un listado, explicando las razones por



las cuales se llevan bien con sus amigos. El otro listado fue del por qué le caen mal las personas para identificar como coinciden con él.

Posteriormente se dieron cuenta de que las personas valen más por lo que son, entre ellos se empezaron a apreciar más e incluso se pidieron disculpas dos niñas que no se hablaban. Al día siguiente no hubo sesión porque fue 14 de febrero del 2007 y todos salieron temprano.

Sesión 14: **¿Por qué sí? Y ¿Por qué no?**, en esta sesión se modificó lo planeado, debido a que ya se habían realizado los disfraces, lo que se trabajó fue el realizar un avión grande, entre ellos le pusieron colores, frases, caritas de alegría y su mayor deseo es que vuele para llenar a más gente de alegría e imaginación. Se trabajó la metáfora del vuelo del águila y ellos la analizaron para ver que todo lo que desean se puede cumplir a través del gusto por aprender.

Sesión 15: **Soy Biopsicosociocultural**, en esta sesión la persona identificará su comportamiento de acuerdo a su personalidad, empezamos por armar la pirámide de la autoestima, en esta dinámica se llevaron 50 min. armando la pirámide debido a que se les desarmaba, mientras se armaba la pirámide se explicó y luego entre ellos platicaban sobre sus mascotas y casas con esto se conocieron más; el trabajo se hizo muy ameno, incluso querían continuar con más tiempo de plática, porque entre ellos vieron el por qué se portaban, vestían y eran así.

El resto del tiempo se dedicó a ponerse de acuerdo para la representación de la autoestima baja y alta.

Sesión 16: **Y... ahora... ¿Qué hago?**. El adolescente en esta sesión reconoció el nivel en que se encuentra de la pirámide de la autoestima y aprendió a tomar decisiones, incluso la primera decisión fue cuando el coordinador les sugirió presentar su obra de autoestima en la ceremonia.

En la dinámica de toma de decisiones muchos estuvieron felices dando ideas y entre ellos se respondían ésta sí ayuda en esto y ésta no porque pasa esto veían la lógica de la dinámica. Cuando terminaron ellos observaron su pirámide, estaban a gusto por que ellos consideran que con el taller van a llegar a la cima sin problemas. – En esto se les aclaró que los problemas van a seguir existiendo y sirven para tomar nuevas estrategias de solución y que con ellos maduran, estas estrategias les sirven para decidir de la manera más correcta para después no caer en la frase “si hubiera.”

Sesión 17: **Preguntas...**, en esta sesión se armó un dominó con cada ficha que realizó el adolescente, conteniendo preguntas y respuestas de lo que han aprendido en taller.

La mayoría de preguntas que se hacían eran referentes a que si han aprendido y lo que harían después del taller sus comentarios fueron: “le voy a echar ganas, tendré mejores calificaciones”, “ya voy a respetar” - uno de los muchachos dijo – “voy a acomodar todos mis cuadernos y a completar mis libros”.

A partir de está sesión se empezó a trabajar el cierre, mencionando el día que se terminaría y que lo que han aprendido lo pongan en práctica demostrándolo con hechos.

Sesión 18: **¿Me recuerdas? somos o no somos**, el fin de esta sesión fue hacer 5 folletos donde incluyeron la información que les gustaría supieran los demás de lo que han aprendido en el taller y que hay en éste.

Los folletos tuvieron mucho color y con pocas letras, un equipo realizó una muñeca, otro fue con varias preguntas y en medio había la respuesta de cada uno, de ellas, otro tenía una pirámide con el fin de que más personas se identifiquen a sí mismas y lleguen al éxito.

Los cinco folletos fueron estructurados con mucho empeño, por lo cual dentro del taller se eligieron los tres mejores por medio de votaciones, y de premio se les dio un juego de plumas. Posteriormente los 5 folletos se llevaron a cada grupo de secundaria para pegarlo a un lado de su pizarra de información.

Sesión 19: **Ya lo sé, lo tengo y .....¿ahora?**, el adolescente en ésta penúltima sesión reconoció lo que era y lo que es ahora, a través de un escrito de una cuartilla. La mayoría hace referencia de que ahora es más maduro, ve las cosas de manera diferente en la elaboración de su figura de plastilina la hicieron grande, firme, tratando de que estuviera parada, en la retroalimentación mencionaron que: “quieren que se repita otro taller, que están muy contentos”. En esta sesión el aplicador agradeció a los integrantes del taller, y les dijo a cada uno de lo que aprendió.

Sesión 20: **Bay...Bay... Sonríe que tú eres el mejor**, esta es la última sesión, cada alumno se despedirá agradeciendo entre ellos lo que han aprendido, se aplaudían e incluso cuando se realizó la carrera de relevos la persona que llegaba a la meta gritaba su nombre diciendo que es el mejor y sus compañeros lo rectificaban diciendo “si eres el mejor, tú puedes y se abrazaban”.

Posteriormente se organizó una pequeña ceremonia donde se les hizo entrega de sus reconocimientos por haber participado en el taller.

## **RESULTADOS**

## RESULTADOS

La presente investigación se realizó para conocer cómo la Inteligencia Emocional y la Creatividad influyen en el adolescente para ser competente en su medio, por ello para llevar un control cuantitativo de resultados, fue necesario aplicar un cuestionario de tipo Likert que se elaboró de 50 preguntas.

Este cuestionario califica si el adolescente cuenta con la Inteligencia Emocional suficiente para ser competente y del cómo se percibe cuando realiza algo que requiera creatividad, en esta aplicación la confiabilidad obtenida es de: 0.98, utilizando la fórmula de Kuder-Richardson que es:

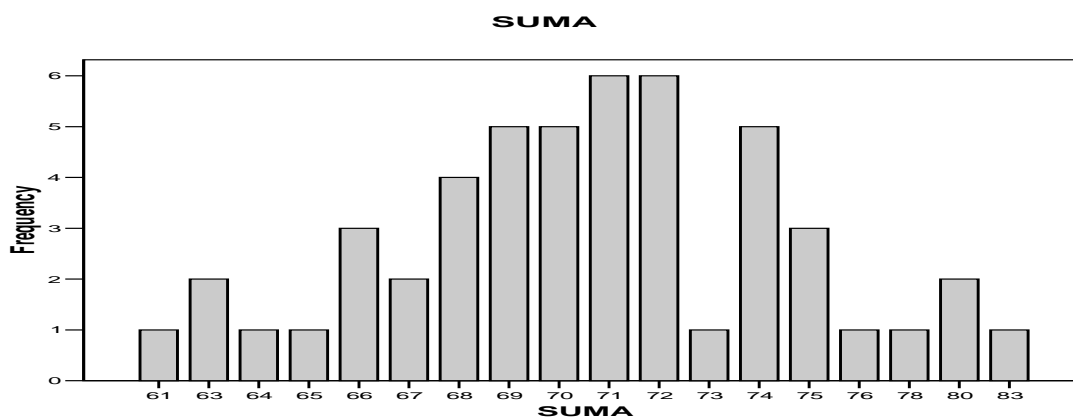
$$\text{Coeficiente de Confiabilidad (KR21)} = 1 - \frac{M(K - M)}{Ks^2}$$

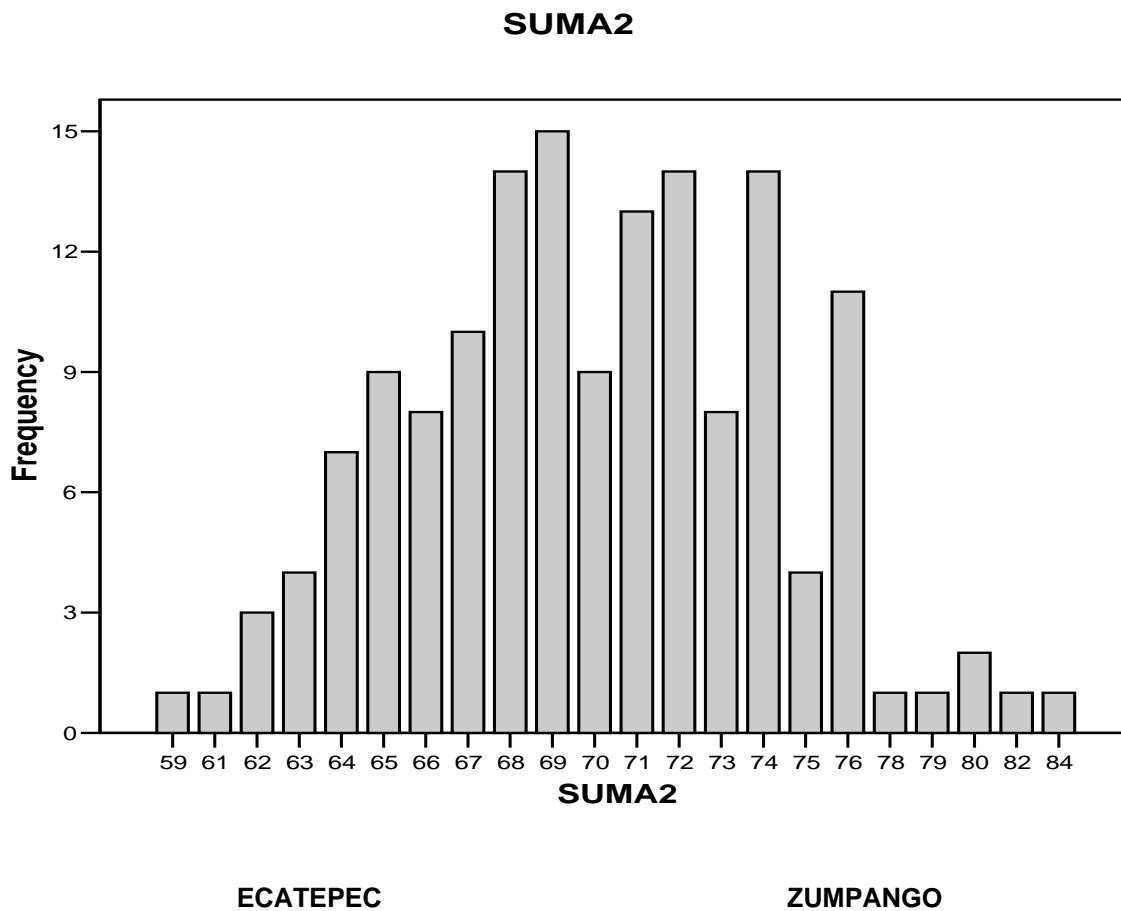
Donde K = número de ítems del test

M = la medida de las puntuaciones del test

S = la desviación estándar de las puntuaciones del test

En la primera aplicación del cuestionario, el total de adolescentes que respondieron el cuestionario para la validación fueron 150, el cual la media que se obtuvo fue de 70 y la pregunta donde está la media es en donde los alumnos han usado cosas de la escuela en su vida actual, la frequency (frecuencia) es el nivel de respuestas y se representa de la siguiente manera:

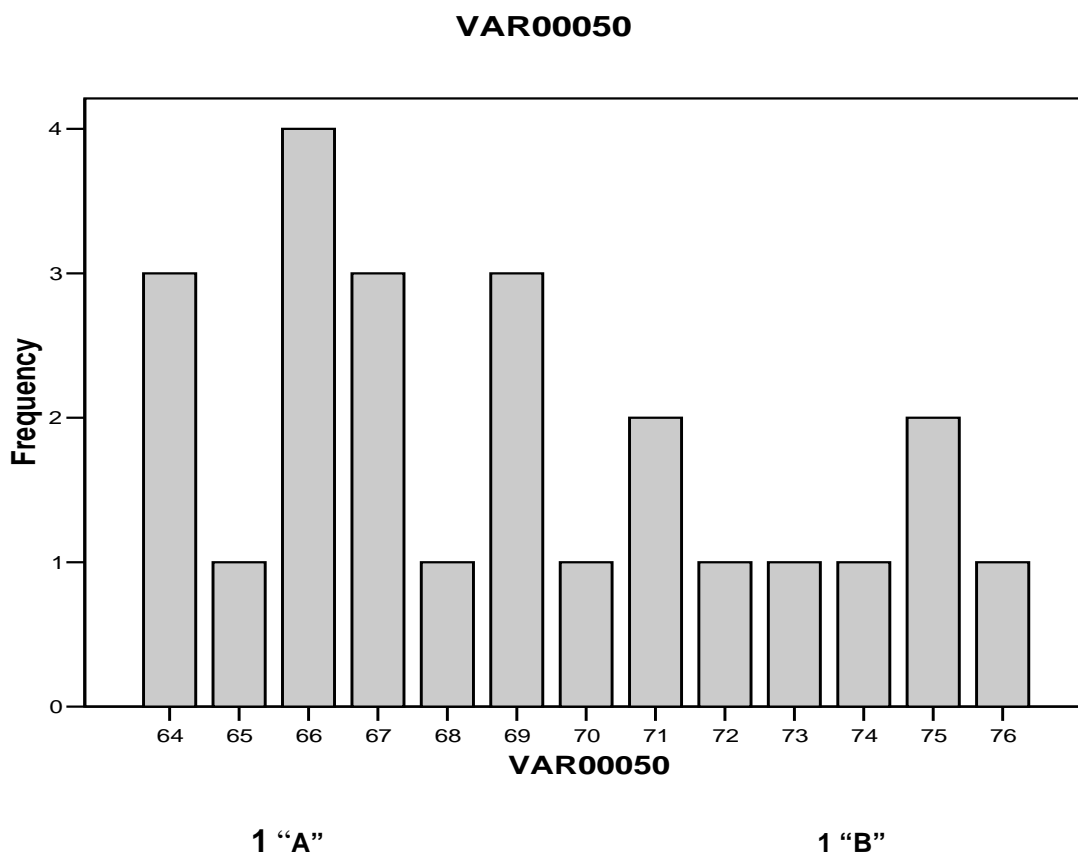


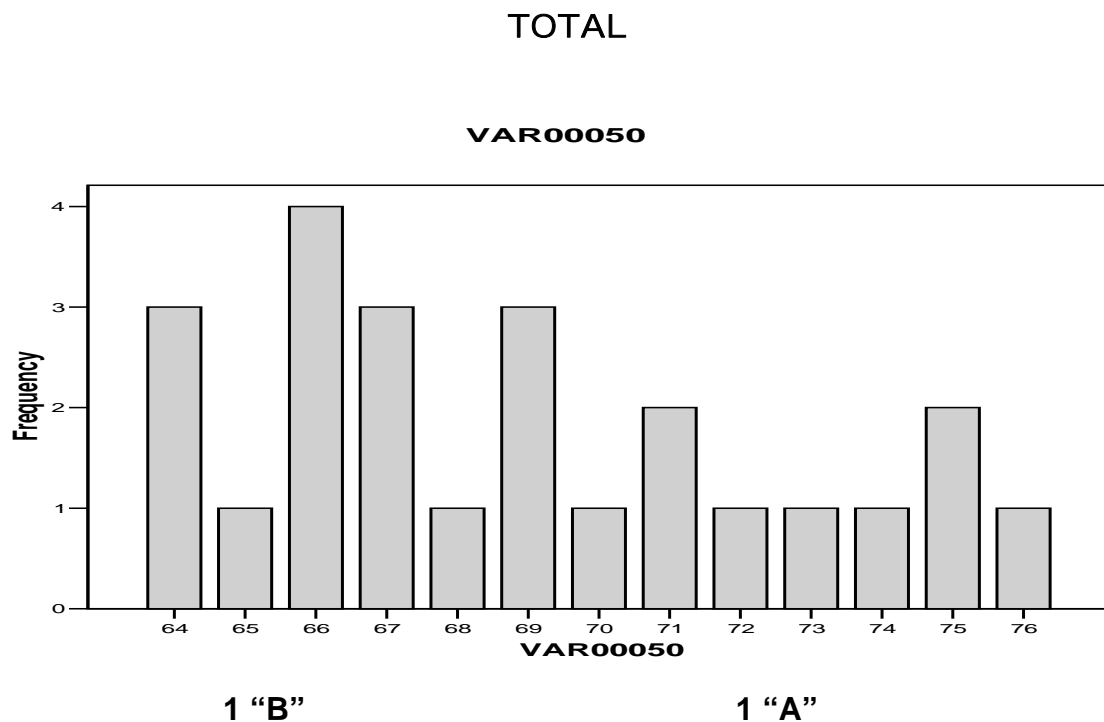


En esta gráfica llamada (suma 2) se continúa tomando la media de 70 para realizar la comparación de datos entre la Escuela del Municipio de Ecatepec y la Escuela del Municipio de Zumpango, como se puede mostrar en esta gráfica del 59 al 70 son los datos de la Escuela de Ecatepec en donde los resultados son altos llegando a la frecuencia de 15.

Sin embargo del 70 al 84 son los datos de la sumatoria de la Escuela de Zumpango marcando una frecuencia de 12-9 relativamente baja a comparación con la otra escuela, por ello es que se toma esta muestra para seleccionar las personas que participaron en el taller.

En la presente gráfica (llamada VAR00050) se muestran los datos que arrojó el cuestionario antes de la aplicación del taller en la escuela de Zumpango, tomando como referencia a dos grupos al 1 "A" como grupo de comparación y al 1"B" como grupo de aplicación, debido a que el grupo de 1 "A" que son de 64 a 70 que es la media en los resultados arrojó que se encuentra con una frecuencia de 4-3 elevada a comparación con el grupo de 1" B", la media de este es de 70 a 76 en donde su frecuencia más alta es de 2-1.





En esta última grafica denominada (Total VAR00050) se muestran los resultados finales que arrojó el cuestionario después de que se concluyó con la aplicación del taller, mostrando que el grupo de aplicación 1"B" los datos del 64 al 70 que es la media sus resultados fueron elevados a comparación del grupo de comparación 1 "A" en donde sus datos de 70 a 76 son bajos en comparación con el grupo de aplicación.



## CONCLUSIONES

El fin de esta investigación fue responder a las múltiples dudas que tienen y se hacen los padres de familia y profesores del Colegio Andes de Zumpango.

Algunos padres refieren “¿Cómo ayudo a mi hijo? anda mal, no es sociable, está triste no hace las cosas, casi no me platica qué hace en la escuela o cómo le fue; y en la escuela los profesores mencionan: “no me hace caso el grupo, no entregan tareas, me faltan al respeto, se salen de clases”.

Por ello ante estos comentarios esta investigación realizó la siguiente pregunta: ¿De qué manera la inteligencia emocional y la creatividad influyen a través de un taller en el adolescente del Colegio Andes de Zumpango para que sea competente en su entorno social?

Planteando la hipótesis Hi, La Inteligencia Emocional y la Creatividad son estimuladas a través de un taller, en donde el adolescente del Colegio Andes de Zumpango al obtener las habilidades necesarias aplique sus conocimientos en su contexto y así sea competente en su entorno social.

Siendo aceptada la hipótesis debido a que antes de aplicar el taller para estimular las habilidades de los adolescentes se obtuvieron datos del cuestionario propuesto donde lo más relevante fue que: se consideraban totalmente como no creativos, se consideraban incapaces de realizar las cosas, necesitaban tener a una persona a su lado que los esté presionando y les diga cómo realizar las cosas, así como también tenían un gran pesimismo en cuanto al tomar decisiones o participar en equipo o en actividades extracurriculares.

Posteriormente se aplica el taller, se les motiva y enseña a los estudiantes, a que ellos tienen las habilidades, sólo que les falta ponerlas en práctica los resultados fueron favorables por eso.

Dicha hipótesis se comprobó porque en el grupo se ha observado que modificó sus actitudes con los maestros, destacaron más en la elaboración de tareas, en sus promedios, e incluso los maestros refieren que después del taller los han notado muy tranquilos, dedicados y “que se trabaja muy bonito con el grupo, se alcanza a ver el tema, lo entienden, practican y les da tiempo a un receso de 5 o 10 min. han notado que en los análisis o críticas hacia una lectura o película son reales de acuerdo a lo que viven.”

La aplicación del taller llevó a los adolescentes de 1ºB de secundaria a una mejor integración, confiando en sí mismos, tomando otra perspectiva en sus ideas y de los demás al realizar las actividades en clase, en su casa y con las amistades, los papás refieren que: “sus hijos ya son menos nerviosos y se estresan menos en las tareas, ya están llevando un horario establecido en sus actividades de casa, su enojo y berrinches han disminuido, ya platican son más sociables en una conversación”.

De manera individual se elevaron sus promedios de 8.7, 8.6 a 9 e incluso a 10 en calificaciones bimestrales, logrando que a nivel grupal fuera el grupo con mayor promedio, de 9.2 en todo el nivel secundaria, obteniendo reconocimiento como grupo.

Por lo tanto la Ho, La Inteligencia Emocional no puede ser estimulada a través de un taller en donde el adolescente adquiera una creatividad adecuada que le permita aplicar sus conocimientos en su contexto, por lo cuál éste no llegará a ser competente en su entorno social. Se rechaza puesto que la creatividad y la Inteligencia Emocional fueron estimuladas en el taller y han permitido a los adolescentes desarrollar unos apuntes en orden, limpios, con esquemas de trabajo distintos, permitiéndoles esquemas diferentes de

comportamiento, ya no se enojan, no se rebelan, ahora tratan de negociar y tomar alternativas de resolución a sus problemas.

Puesto que los resultados del taller fueron favorables, se considera como buena alternativa aplicarlo a los demás grupos para incrementar tanto su Inteligencia Emocional como su Creatividad ya que todos los seres humanos son creativos, sólo que falta estimularla, a través de cada una de sus capacidades para lograr cosas innovadoras.

Como lo menciona Piaget, en el aprendizaje es necesario realizar una educación activa donde el alumno interactúa y desarrolla su comunicación permitiendo la retroalimentación.

Con las actitudes posteriores al taller y los resultados, se comprueba que los chicos se encontraron a sí mismos (identidad) reconociendo sus responsabilidades, metas, no sólo con un C.I. elevado, sino con la creatividad que le permite inventar, reinventar o innovar lo ya establecido.

La modificación del comportamiento y el desarrollo de habilidades personales, empieza con la transformación interior donde influyen las actitudes, aptitudes para buscar o hallar algo más de lo que ya se conoce sin importar los comentarios o estereotipos que existen en la sociedad o cultura, esto se observó con el grupo de aplicación ( 1"B" ) con el que se trabajó el taller.

A pesar de todos los comentarios y estereotipos que tenía el grupo, éste logró un mayor desempeño en calificaciones de manera individual y grupal, descubriendo sus habilidades para reflejarlas en los trabajos de la escuela, en la manera de socializar con sus compañeros y el entablar una plática con sus padres y maestros.

También se encontró a través de la investigación que no se lleva a cabo lo que menciona Bruner, que el docente debe ser orientador para ayudar al alumno

a investigar en las materias o en la búsqueda a alguna solución de problemas, lo que refiere este autor es cierto, normalmente los maestros cuando se referían al grupo de 1ºB era como, “el no sé qué hacer, no trabajan, pónganles reporte grupal, citen a sus papás.”

Sin embargo, se observó que el docente no se interesa en una estrategia diferente para trabajar con los alumnos, le falta interactuar con ellos, no se sienta a platicar y escuchar las inquietudes del grupo.

Esta investigación también encontró que la base para adentrar a los jóvenes a un tema es con problemas que ellos viven, por eso una sugerencia que se puede dar a los maestros es que revisen lo que menciona el modelo IOE que es (Imaginación, Originalidad y Expresión).

Este modelo habla de la estimulación a través del currículum, donde la fluidez, flexibilidad, y originalidad potencian en el alumno la investigación y comportamiento intelectual y social para adquirir un criterio de reflexión, selección y valoración, en cuanto a lo que está aprendiendo. Por ello, el conocer y establecer el Taller, entre el currículo educativo que se realizó con el grupo de aplicación, permitirá aún más la estimulación del adolescente en cuanto a su Inteligencia Emocional, Creatividad y Competencia.

En particular las materias de Tutoría y ARRE (Adolescentes: Retos, Riesgos y Expectativas) que se imparten en el Colegio Andes de Zumpango tienen la meta de orientar a los alumnos hacia un objetivo de vida, toma de decisiones en cuanto a sus estudios.

Sin embargo, falta saber llevar a cabo esto, normalmente los profesores quieren abarcar mucho y diseñan un programa muy amplio en teoría, pero muy pobre en práctica lo cual provoca una pérdida de interés de los alumnos hacia lo que realizará a futuro, en vez de orientar, confunden, por ello el taller aplicado fue aceptado y eficiente para el adolescente y su desarrollo.

Para los padres y alumnos se encontró que es necesario que empiecen a identificarse como seres inteligentes y emocionales para manejar el proceso donde ya no se lastimen a sí mismos.

Es necesario que empiecen a modificar los alumnos sus emociones de manera positiva y psicológicamente constructiva a través de dos grandes inteligencias, la primera es: Interpersonal, para entender y comprender a los demás; es necesario la cooperación, el trabajo en equipo, la toma de decisiones, para evitar problemas y saber solucionarlos.

Y la segunda es la Intrapersonal, la cual sugiere que ante los cambios y exigencias del mundo, la gente no sea rígida, que sólo vea por sí, que deje de perder valores, que empiece a reconocer y preocuparse por su cuerpo, se requiere que el adolescente se adapte al cambio viendo por sí mismo y aprenda a tomar la iniciativa ante los obstáculos y los reveses.

Por ello se considera que este taller es una alternativa de aplicación en más escuelas del municipio de Zumpango o Ecatepec y demás instituciones donde se impartan las materias de ARRE, Tutoría y Orientación Vocacional integrándolo a su programa educativo o darlo como actividad extracurricular para auxiliar a los adolescentes en la toma de decisiones, identidad, mejora de comportamiento y autoestima.

Incluso este taller también se puede impartir como un programa de capacitación en empresas e industrias, en éste se da una enseñanza-aprendizaje y el fin es que el trabajador se encuentre preparado para mejorar su trabajo, por ello es necesario empezar con reconocer habilidades, estimularlo hacia una innovación, y mejor adaptación ante nuevos puestos, actividades y productos para que no exista tanta resistencia al cambio y reducir los problemas en una empresa.

Así también como alternativa de capacitación hacia los maestros es tomar el taller, para auxiliarles en nuevas estrategias cuando elaboran sus programas educativos, mejorar la comunicación con los alumnos y compañeros de trabajo, también para identificar sus propias emociones y las de los demás para una mejor alternativa ante problemas y resolución de los mismos.

## APORTACIONES

- El Taller que se propone en esta investigación ayuda a estimular la Inteligencia Emocional y la Creatividad en los adolescentes para ser competentes en su medio, y se propone implementar en toda escuela donde se de la enseñanza-aprendizaje a nivel secundaria.
- Se sugiere mejora de los Programas educativos para estimular el aprendizaje de temas, un aprendizaje constructivo a través de la creatividad, Inteligencia Emocional, toma de decisiones, reconocimiento de la Inteligencia no solo de CI sino la Interpersonal e Intrapersonal.
- Se propone al área de Psicología Educativa prestar gran atención en el desarrollo de programas educativos, debido a que en esta carrera se tiene la información más completa, que es desde saber hacer una valoración, un análisis, una síntesis y promover o sugerir alternativas o estrategias para las personas, también se puede hacer en los programas educativos.
- En el Colegio Andes de Zumpango es necesario formar el Departamento de psicopedagogía para una mejor revisión de los programas educativos, promoción de estrategias de educación, dinámicas de grupo y una capacitación para los profesores sobre lo que es trabajar con adolescentes del nivel de secundaria.
- Es necesario que en las escuelas se realicen observaciones, se apliquen valoraciones con cuestionarios, pruebas, para fundamentar y de ahí actuar para estimular, orientar a maestros y padres de familia acerca del cómo trabajar con los adolescentes, ellos necesitan un gran apoyo y orientación, es en la escuela donde estos pasan gran tiempo, es necesario estimularlos a través del reconocimiento de sus habilidades para competir en su medio.

## **ANEXOS**



**ANEXO 1**  
**CUESTIONARIO**

Edad:                      Sexo:                      Grado Escolar:

**Instrucciones:** En los siguientes enunciados coloca una **x** en SI o NO según sea tu respuesta.

No	Preguntas	SI	NO	A VECES
1.	Te consideras una persona feliz.			
2.	Si estás en un equipo tu tomas las decisiones.			
3.	Te resulta fácil mantener tu atención por tres horas.			
4.	Haz llegado a utilizar cosas de la escuela en tu vida diaria.			
5.	Platicas con tus papás sobre la escuela o tus amigos.			
6.	Te asusta cuando te equivocas y sabes que te van a regañar			
7.	Te es fácil comprender a los demás.			
8.	Consideras que la creatividad es algo que todos tienen.			
9.	Te gusta ayudar a las personas.			
10.	Cuando te preguntan cómo te sientes dices de diez.			
11.	Cuando se te presenta un problema con alguien lo entiendes.			
12.	Te gusta explorar y crear			
13.	Te consideras un genio			
14.	Te es fácil integrarte a un grupo nuevo de amigos.			
15.	Consideras que para realizarte como persona necesitas ser creativo.			
16.	Te agrada motivar a tus compañeros para realizar algo.			
17.	Te consideras capaz para resolver tus problemas.			
18.	Si yo pregunto quién es el mejor tu gritarías tu nombre.			
19.	Si tú no tuvieras dinero, dejarías de hacer las cosas.			
20.	Te ha tocado hablar frente a muchas personas.			
21.	Te han criticado y te hacen dudar de ti.			
22.	Si logras algo, buscas que los demás te feliciten.			
23.	Al enojarte te sabes controlar.			
24.	Eres rencoroso.			
25.	En algún momento haz llegado a criticar a los demás.			

No	Preguntas	SI	NO	A VECES
26.	Te haz preguntado si lo que haces está bien.			
27.	Te consideras una persona original.			
28.	Si estás enojado te desquitas con las demás personas.			
29.	Haces caso a la frase que dice: "el que persevera alcanza".			
30.	Tu físico te preocupa.			
31.	Te aceptas tal y como eres.			
32.	Si te dan cuatro tablas, crees poder hacer una figura con ellas.			
33.	Si te vas a aprender algo, lo haces memorizando.			
34.	Si haces algo y los demás te aplauden en público, te da pena.			
35.	Te preocupa el no tener dinero.			
36.	Alguna vez te haz preguntado que las personas que quieres, no te quieren.			
37.	Consideras que el color rosa, las muñecas y el llorar es de niñas; el color azul y los carros es de niños.			
38.	Cuando escuchas algo que no conoces lo investigas.			
39.	Si te dan alternativas para que tu desempeño académico sea mejor, las realizas.			
40.	Te gusta hacer ejercicio.			
41.	Si no entiendes o desconoces algo le preguntas a alguien, para que te explique.			
42.	Cuando tienes mucho trabajo en clases sabes organizarte para no estar nervioso.			
43.	Te es fácil escuchar a los demás.			
44.	Al escuchar una crítica de ti, te molesta y buscas el vengarte.			
45.	Sabes distinguir entre lo que alguien hace o dice.			
46.	Cuando tienes un problema con una persona lo solucionas con golpes.			
47.	Si alguien adulto habla contigo entiendes el mensaje.			
48.	Para conocerte o saber cómo eres, le dices a los demás que te describan.			
49.	Tienes amigos que pertenezcan a bandas o pandillas.			
50.	Necesitas de alguien a tu lado para hacer las cosas.			

## ANEXO 2

### Descripción de los reactivos

El cuestionario ya presentado fue diseñado para evaluar tres aspectos importantes, la inteligencia emocional, la competencia y la creatividad, que ayudaron en la investigación, para reconocer las características específicas que necesitaban ser estimuladas en los estudiantes del Colegio Andes de Zumpango, así como también para saber posteriormente de la aplicación del taller que estas mismas características se lograron estimular en los adolescentes del primer grado de secundaria.

En la siguiente llave se muestran estos tres aspectos y los números de los reactivos a los cuáles correspondieron cada área, estos reactivos están salteados debido a que así permiten mayor confiabilidad.

INTELIGENCIA EMOCIONAL { 1,3,5,7,10,14,18,21,23,24,28,30,31,34,36,41,44

COMPETENCIA { 2,4,6,9,11,16,17,19,20,22,25,26,29,37,38

CREATIVIDAD { 8,12,13,15,27,32,33,35,39,40,42,43,45,46,47,48,49,50

## Bibliografía

- Antunes A. Celso. Las Inteligencias Múltiples. Alfaomega. México. 2002
- Betancourt Arnobio Maya. El Taller Educativo. Magisterio. Colombia. 2003
- Bianchi Edgardo Ariel. Del Aprendizaje a la Creatividad. Braga. Buenos Aires. 1990
- Branden Nathaniel. Psicología de la Autoestima. Paidós. México. 2001
- Cora Fueguel Ma Rosa Montoliu. Innovemos el Aula. Octaedro. Barcelona. 2000
- Craft Anna. Creativity and Early Years Education. Continuum. New York. 2002
- Craig Grace J. Desarrollo Psicológico. Prentice Hall. México. 2001
- De Codes Martínez Ma. Orientación Escolar. Sanz y Torres. Madrid. 1998
- De la Torre Saturnino. Creatividad y Formación. Trillas. México. 1997
- Díaz Barriga Angel. El Currículo Escolar Surgimiento y Perspectivas. Aique. Buenos Aires. 1994
- Douglas C. Kinnel Irving, B. Weiner. La Adolescencia: una transición del desarrollo. Ariel. España. 1998
- Eroles G. Antonio. Creatividad Efectiva. Panorama. México. 1994
- Espindola Castro Jose Luis. Creatividad. Pearson. México. 1996
- Feldman R. Jean. Autoestima para Niños. Alfaomega. México. 2003
- Garaigordobil Landazábal Maite. Evaluación de una intervención psicoeducativa en sus efectos sobre la conducta prosocial y la creatividad. Ministerio de Educación y Cultura. Madrid. 1996
- Garaigordobil Landazabal Maite. Psicología para el desarrollo de la Cooperación y de la Creatividad. Descleé de Brouwer. Bilbao. 1995
- García Blanco Julian. Técnicas de Trabajo Intelectual. Promolibro. Valencia. 1997
- García Peraza Karla Jannet, Miriam Guadalupe Gasca Mujica. Taller para Adolescentes: Educando con Inteligencia Emocional. Tesis de Lic. en Psicología. Facultad de Estudios Superiores Zaragoza. 2003
- Garrido Landivar Jesus. Adaptaciones Curriculares. CEPE. España. 2002
- Gil'Adí Daniel. Inteligencia Emocional en Práctica. Mc Graw Hill. Venezuela. 2000

- González Cuenca Antonia, María Jesus Fuentes. Psicología del Desarrollo. Aljibe. Granada. 1995
- González Ramírez José Fco. Inteligencia Emocional la manera positiva de manejar las emociones. Dastin Export. España. 2003
- Jorge González Luis. Autoestima Desarrollo Humano hasta el Infinito desde PNL. Lumen. Argentina. 1999
- Kathleen Stassen Berger. Psicología del Desarrollo Infancia y Adolescencia. Panamericana. Buenos Aires. 2004
- Lehalle; Henri. Psicología de los Adolescentes. Grijalbo. México. 1990
- Lieurg Alain. Memoria y Éxito escolar. Fondo de Cultura Económica. Argentina. 2000
- Lums Daine Edward, Mariana Lums Daine. Creative, Problem, Solving. Mc Graw Hill. EUA. 1995
- Marchant O. Teresa. TAE Batería de Tests de Autoestima Escolar. Universidad Católica de Chile. Chile. 2002
- Martínez Flores S. y B. Ochoa. Taller de Adolescencia una alternativa para el manejo de los cambios que experimenta el individuo en esta etapa. Tesis de Lic. en Psicología. Escuela Nacional de Estudios Profesionales Iztacala UNAM México. 1995
- Meece, Judith. Desarrollo del Niño y del Adolescente. Mc Graw Hill. México. 2001
- Menchén Bellón. Descubrir la Creatividad. Pirámide. Madrid. 1998
- Mestre Navas Jose Miguel. Procesos Psicológicos Básicos. Mc Graw Hill. Madrid. 2004
- Michel Fustier. Pedagogía de la Creatividad. Index. Madrid. 1993
- Molero C. E. Sainz. Revisión Histórica de Concepto de Inteligencia: Una aproximación a la Inteligencia Emocional. Revista Latinoamericana de Psicología. España. 1998
- Montenegro Aldana Abdón Ignacio. Aprendizaje y Desarrollo de la Competencias. Magisterio. Bogotá. 2003
- Moraleda Mariano. Psicología del Desarrollo. Alfa omega. México. 2000
- Morris G. Charles, Albert A. Marslo. Introducción a la Psicología. Pearson. México. 2001

- Otto Klineberg. Psicología Social. Fondo de Cultura Económica. México. 1994
- Pérez Grajales Hector. Lenguajes Verbales y No Verbales. Ministerio. Bogotá. 2001
- Posner J. George. Docentes del Siglo XXI. Mc Graw Hill. Bogotá. 2001
- Revista Pedagogía Universitaria Vol. 9 No 5 2004
- Rice Philip. Desarrollo Humano. Prentice Hall. México. 1997
- Rodríguez Estrada Mauro. Mil Ejercicios de Creatividad Clasificados. Mc Graw Hill. México. 2000
- Rosenzweig R. Mark. Arnold Leiman. Psicología Fisiológica. Mc Graw Hill. España. 1999
- Rubio Luis, Verónica Baz. El poder de la competitividad. Fondo de Cultura Económica. México. 2005
- Ruiz Cantisani María Ileana. Sistema de Planeación para Instituciones Educativas. Trillas. México. 2000
- Santrock John W. Adolescencia. Mc Graw Hill. Madrid. 2004
- Schvarstein Leonardo. La Inteligencia Social de las Organizaciones. Paidós. Buenos Aires. 2003
- Tapia Jesus Alonso. Orientación Educativa. Síntesis. Madrid. 1997
- Valles Arandiga Antonio, Consol Valles Tortoes. Desarrollo de la Inteligencia Emocional. EOS. Madrid. 1999
- Vargas Gaby. El Arte de Convivir y la Cortesía Social. Planeta. México. 2000
- Zaccagnini Sancho Jose Luis. Qué es la Inteligencia Emocional la Relación entre Pensamiento y Sentimientos en la vida cotidiana. Biblioteca Nueva. Madrid. 2004