



UNIVERSIDAD SIMÓN BOLÍVAR  
DIVISIÓN DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES

CIENCIA Y TECNOLOGÍA DEL COMPORTAMIENTO

**ESTUDIOS GENERALES EN CIENCIA Y TECNOLOGIA DEL  
COMPORTAMIENTO**

CODIGO ACTUAL: CCE-512  
CODIGO ANTERIOR: EGC-242  
TIPO DE CURSO:  
ASIGNATURA: TEORIA Y PRACTICA DE LAS RELACIONES  
HUMANAS.  
HORAS: TRES (3).  
CREDITOS: TRES (3).  
PROFESOR ACTUAL: MARGARITA VASQUEZ.

**I. OBJETIVOS**

**Generales:**

- a.- Adquirir los conocimientos básicos de las relaciones interpersonales.
- b.- Analizar, aplicar y evaluar las conductas que favorecen y desfavorecen la interacción humana.
- c.- Adquirir habilidades para mejorar las relaciones interpersonales.

**Específicos:**

Se señalan en cada sesión (ver anexo).

**II. JUSTIFICACION**

El hombre es un ser social y como tal, colabora con otros para lograr sus objetivos y satisfacer sus necesidades. Es ampliamente sabido, que la relación con otras personas puede constituir la fuente de las más profundas satisfacciones como así mismo la fuente de los más grandes pesares.

Muchas personas se sienten solitarias e infelices y hasta algunas padecen de serias perturbaciones siendo incapaces de establecer relaciones interpersonales con otras personas. Muchos encuentros, en la vida diaria se convierten, a veces, en relaciones desagradables, desconcertantes e improductivas, debido a la falta de una conducta social

eficaz. Por otra parte, muchos de los conflictos que se producen entre las diferentes clases sociales y entre los distintos grupos culturales se deben, a menudo, a las dificultades en la interacción.

Muchas de estas dificultades y frustraciones pueden ser de cierta manera evitadas, si se desarrolla una mayor comprensión teórica y se adquiere un mejor entrenamiento en las destrezas para interactuar. Al mismo tiempo, quien aprende y se entrena en tales destrezas podrá enseñar y ayudar a otros a desarrollarse más efectivamente.

Este curso de estudios generales y del área de la conducta, contendrá un aspecto teórico para que los estudiantes conozcan y comprendan los conceptos y elementos básicos de la interacción personal, y un aspecto práctico para que analicen, apliquen las destrezas comunicativas, experimenten y evalúen las conductas que favorecen o no las relaciones interpersonales.

### **III. METODOLOGIA DE LA ENSEÑANZA**

- a) Exposición por parte de la profesora.
- b) Asignación de lecturas.
- c) Ejercicios prácticos.
- d) Role-playing.
- e) Uso de medios audiovisuales.

### **IV. SISTEMA DE EVALUACION**

Evaluación permanente a través de:

a) Asistencia a clase	5%
b) Participación de los estudiantes en las discusiones	25%
c) Participación en los ejercicios y role-playing	10%
d) Ensayos integrativos	30%
e) Dos exámenes	30%

Observaciones:

- a) Participación en las discusiones:

Para los efectos de este curso se entiende "participar en las discusiones en grupo" la participación activa del estudiante basándose en el material bibliográfico asignado, o en material recopilado o experiencias significativas e ilustrativas para el grupo.

Los cuentos anecdóticos solo serán interesantes si sirven de ejemplificación a lo teórico.

b) Los ensayos integrativos tienen por objeto conocer el progreso personal de los estudiantes por lo tanto se recomienda que el contenido se relacione con sus experiencias para que reflejen auténticamente las vivencias internas.

c) Los role-playing constituyen ejercicios para poner en práctica a los elementos teóricos de la asignatura.

## **V. BIBLIOGRAFIA UTILIZADA**

Se ha preparado una guía de lectura en base a diversos autores sobre la materia, adquirirla en venta de tesis.

### SESION 1

- Presentación del grupo y análisis del programa.
- Ejercicios de comunicación.

Contenido: Módulo de comunicación transaccional.

Objetivos: Al término de la sesión el estudiante podrá identificar, analizar y aplicar los conceptos de:

- Emisor-receptor.
- Codificar-encodificar.
- Mensaje-canal.
- Claves públicas-claves privadas.
- Claves naturales y artificiales.
- Claves conductuales verbales y no verbales.
- Disonancia cognitiva- estado de equilibrio.

Actividades: - Lecturas del material asignado.  
- Participación en discusión de grupo.

### SESION 2

Contenido: El concepto de sí mismo: Producto y productor de experiencias.

Objetivos: Al término de esta sesión el estudiante podrá analizar y aplicar a su propio desarrollo los conceptos de:

- Concepto de sí mismo.
- Concepto de sí mismo ideal.
- Concepto de sí mismo real.
- Concepto de sí mismo visto por otra persona.

Actividades: - Lectura del material asignado.  
- Participación en la discusión.

- Un ensayo integrador par señalar los efectos de la imagen del sí mismo en su conducta diaria.

### SESION 3

Contenido: La interacción en base al modelo de Johary.

Objetivos: Al término de esta sesión el estudiante podrá:

- Analizar e interpretar sus cuatro cuadrantes en relación consigo mismo y los demás.
- Analizar por lo menos cinco principios derivados del modelo e integrarlo a su experiencia personal.

Actividades:

- Lectura del material asignado.
- Discusión en grupo.
- Presentación por escrito de un breve ensayo para cumplir el segundo objetivo.

### SESION 4

Contenido:

- El sí mismo y el otro.
- El role-playing.

Objetivos: Al término de esta sesión el estudiante podrá:

- Comprender el proceso perceptivo en la comunicación y aplicar los conceptos de discriminación y recepción a cinco experiencias de interacción personal.
- Comprender, analizar, evaluar y aplicar para el conocimiento de sí mismo las cinco categorías de percepción de Laing.
- Conceptualizar los términos:
  - Perspectivas recíprocas.
  - Metaperspectivas.
- Analizar y evaluar seis axiomas derivados del proceso de las espirales de las perspectivas recíprocas.
- Analizar, evaluar y aplicar la técnica de role-playing.

Actividades:

- Lecturas asignadas.
- Ejercicios de percepción.
- Discusión en grupo.
- Ejercicios de role-playing.

## SESION 5

Contenido: El feedback.

Objetivos: Al término de esta sesión el estudiante podrá:  
- Analizar, evaluar y aplicar la técnica del feedback consigo mismo y con los demás. (Modificación de los cuadrantes).

Actividades: - Lecturas asignadas.  
- Película.  
-Ejercicios de feedback "tecnicas no verbales"  
-Discucion en grupo.

## SESION 6

Contenido: La comunicacion verbal y no verbal.

Objetivos: Al término de esta sesión el estudiante podrá:  
- analizar y evaluar las diversas claves verbales y no verbales que utilizan ellos mismos y sus compañeros de clase.

Actividades: - Role-playing grabados en video-tape en los estudios de T.V. de la unidad de medios audiovisuales de la U.S.B.  
- Discucion en grupo.

## SESION 7

Contenido: Observar atender y escuchar.

Objetivos: Al término de esta sesión el estudiante podrá:  
- demostrar y explicar los posibles efectos de sí mismo y en las otras personas de las siguientes conductas:  
- la inatencion de la persona que escucha.  
- la inatencion de la persona que habla.  
- la atención obligada.  
- la atención empatica no verbal.  
- la atención diferida.

Actividades: - Lectura del material asignado.  
- Participación en los role-playing.  
- Grabación en video-tape en los estudios de TV de la Unidad de Medios Audiovisuales en la U.S.B.  
- Un trabajo escrito que contenga los siguientes puntos:  
- Reacción personal a los temas tratados hasta ahora.  
- Como se ha sentido realizando los ejercicios prácticos.  
- Señalar si las sesiones le han sido de utilidad para su crecimiento personal.

- Hacer sugerencias para modificarlas o mejorarlas.

## SESION 8

Contenido: Las expresiones de sentimientos en la comunicación.  
Formas inefectivas de interactuar con los demás.

Objetivos: Al término de esta sesión el estudiante podrá:

- Analizar, evaluar y aplicar a su propia experiencia las expresiones directas e indirectas de sentimientos, las expresiones metafóricas y físicas de sentimientos.
- Discriminar los distintos tipos de expresión en su nivel de intensidad y explicar sus efectos en otras personas.

Actividades: -Cada alumno vendrá preparado con alguna situación personal (no profunda) para la práctica de las expresiones de sentimientos en clase.

- Role-playing.
- Lectura del material.
- Discusión.
- Examen ( 1 hora ).