



**Universidad Autónoma del Estado de México.
Facultad de Contaduría y Administración.
Coordinación de Investigación y Estudios de
Posgrado**

**Programa de Doctorado en Administración y
Alta Dirección**

Asignatura: Filosofía de la Ciencia.

**Unidad de Aprendizaje: La Administración de las
Organizaciones como Ciencia Social.**

Octubre 2018

La filosofía a través de la Administración del tiempo

Un enfoque ecológico

**Material didáctico basado en teorías Frommianas y
Bernianas**

Autor: Jorge Loza López

Guion Explicativo

La Filosofía y el uso del tiempo

El tiempo y el espacio, como entidades imposibles de definir son fundamentales en la filosofía. Cómo se vive el tiempo, para qué se utiliza, cuánto dura el conocimiento y otros cuestionamientos semejantes son el punto de partida de la reflexión filosófica. La ciencia actualmente condiciona la vigencia del conocimiento a tiempos cada vez más cortos y obliga a administrar el tiempo de la actividad humana según valores utilitarios. Reflexionar sobre la manera en cómo utilizamos el tiempo personal y como parte de una organización forma parte de la estructura filosófica de cada uno y de la época y el entorno donde se vive. De esto se desprende la necesidad de incluir el estudio del tiempo y cómo se utiliza en las transacciones humanas. Filosóficamente el tiempo de cada vida humana puede concebirse como un lapso brevísimo si se toma como referencia la existencia del hombre sobre la Tierra, o como un lapso muy largo si se padecen calamidades o se vive sin libertad.

La Filosofía vital y la Administración del tiempo

De poco sirve tener una filosofía de vida si no se vive de manera congruente con ella; por eso es fundamental reflexionar sobre cómo se da la **Administración del tiempo**, es decir, la forma en cómo las personas y los grupos de trabajo usan su tiempo.





El individuo puede usar su tiempo de diversas formas: Cuando uno forma parte de un grupo de dos o más personas, hay varias opciones para programar el tiempo. En orden de complejidad son:

- 1) **Evasiones**, 2) **Rituales y ceremonias**, 3) **Pasatiempos**, 4) **Juegos**, 5) **Intimidad** y 6) **Actividades** (estudio o trabajo).



Todas ellas pueden combinarse permitiendo la construcción de una matriz del carácter de las personas. La meta de cada uno de los miembros del grupo es obtener tantas satisfacciones como sea posible, de sus transacciones con los otros miembros, las que conforman una especie **de programa personal**, muchas veces inconsciente, pero vigente en todo tiempo.



La mayoría de la programación de las operaciones sociales es automática.

Ya que alguna de las "satisfacciones" obtenidas bajo esta programación, tales como las **autodestructoras**, son difíciles de reconocer en el sentido usual de "satisfacciones", sería mejor sustituir esa palabra con un término como "ganancias" o "ventajas".



Las ventajas del contacto social giran alrededor del equilibrio psíquico y somático. Están relacionadas con los siguientes factores:

- 1) Alivio de la tensión.
- 2) Evasión de situaciones peligrosas.
- 3) Obtención de caricias.
- 4) Conservación de un equilibrio estable.
- 5) Logro de objetivos laborables.



Las formas más gratas del contacto social, estén o no incluidas en una actividad matriz, son los **juegos y la intimidad**. La intimidad prolongada es rara y es primordialmente una cuestión privada. Por lo común, las transacciones sociales significativas toman la forma de **juegos**, y forman parte de una filosofía de vida no siempre productiva.



En lenguaje técnico, un *estado del yo* puede describirse fenomenológicamente como un sistema coherente de sentimientos; y, funcionalmente, como una **serie coherente de patrones de comportamiento**. En términos más prácticos, es un sistema de sentimientos acompañados de una serie de patrones afines de comportamiento. Cada individuo parece tener a su disposición un repertorio limitado de estados del yo, que no son representaciones sino realidades psicológicas.



Este repertorio puede ser clasificado en las siguientes categorías:

- 1) estados del yo que semejan los de las **figuras paternales,**
- 2) estados del yo que están independientemente dirigidos hacia la **apreciación objetiva de la realidad y**
- 3) aquéllos que representan reliquias arcaicas, estados del yo todavía activos, los cuales fueron **fijados desde la primera infancia.**

Técnicamente se les llama, respectivamente, **exterosíquicos, neosíquicos y arqueosíquicos.**



En lenguaje más accesible, sus manifestaciones son llamadas **Padre, Adulto y Niño**, y, excepto en las discusiones más formales, estos términos son los que se emplean. Entonces la situación es que, en cualquier momento dado, en un grupo social, cada individuo exhibirá un estado del yo Paternal, Adulto o Infantil, y que las personas pueden pasar de un estado del yo a otro, con diferentes grados de facilidad.

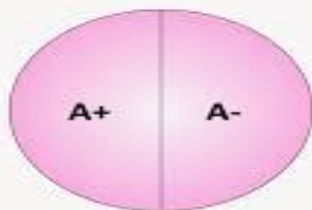


Estas observaciones dan paso a ciertos diagnósticos. **"Ése es tu Padre"**, significa: "estás ahora en el mismo estado de ánimo en que solía estar tu padre (o madre, o sustituto paterno), y estás respondiendo como lo haría él; con la misma postura, el mismo vocabulario, los mismos ademanes y sentimientos, etc."

ADULTO

Adulto Positivo:

Ético,
responsable, informado,
autónomo.



Adulto Negativo:

Razona basándose en
ilusiones o prejuicios.
Generaliza.
Contaminado, robotizado,
Deshonesto.



Juntos, generamos esto

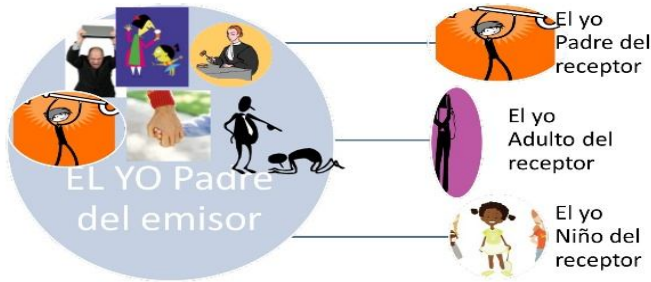


"Ése es tu **Adulto**", significa:
"acabas de hacer una apreciación independiente y objetiva y estás hablando de los problemas que percibes, o de las conclusiones a que has llegado, sin prejuicios".



"Ése es tu Niño", significa:
"la forma como has reaccionado es la misma como lo hubieras hecho cuando eras un niño (o niña)."

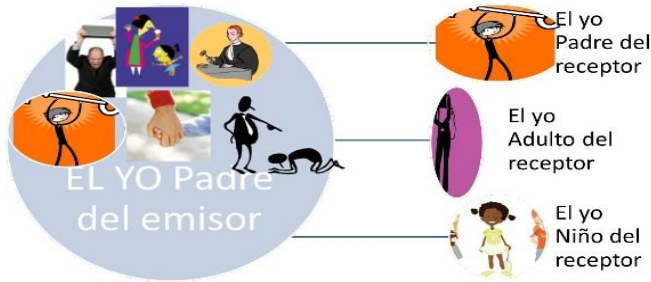
Transacciones en el trabajo desde el yo padre



Las conclusiones son:

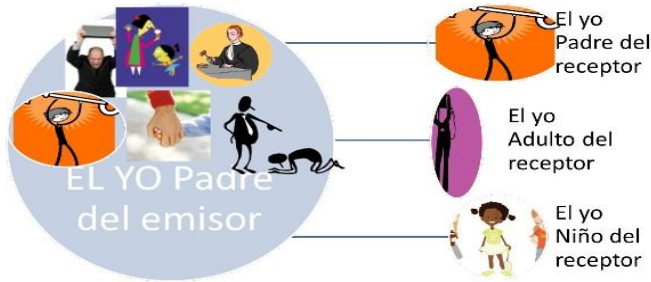
1. Que cada individuo ha tenido padres (o sustituto de padres) y que lleva en su interior una serie de estados del yo que reproducen los **estados de ánimo de esos padres** (tal como él los ve), y que estos estados del yo, paternales, pueden ser activados en ciertas circunstancias (funcionamiento exterosíquico). O sea: "Cada cual lleva a sus **padres en su interior**".

Transacciones en el trabajo desde el yo padre



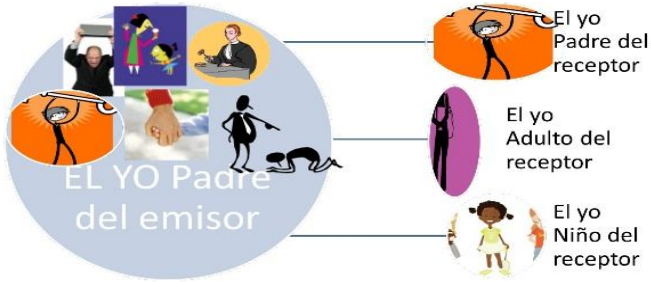
2. Que cada individuo (inclusive niños, retrasados mentales y esquizofrénicos) es capaz de pensar objetivamente, si el estado del yo apropiado puede ser activado (funcionamiento neosíquico). O sea: "Todos tenemos un **Adulto**."

Transacciones en el trabajo desde el yo padre



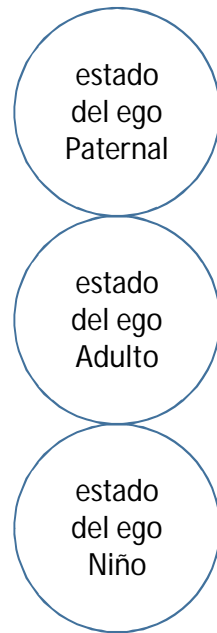
3. Que cada individuo fue más joven de lo que ahora es, y que lleva en su interior **fijaciones de sus primeros años** que pueden ser activadas en ciertas circunstancias (funcionamiento arqueosíquico). O sea: "Todos llevamos **un niño (niña) en nuestro interior.**"

Transacciones en el trabajo desde el yo padre

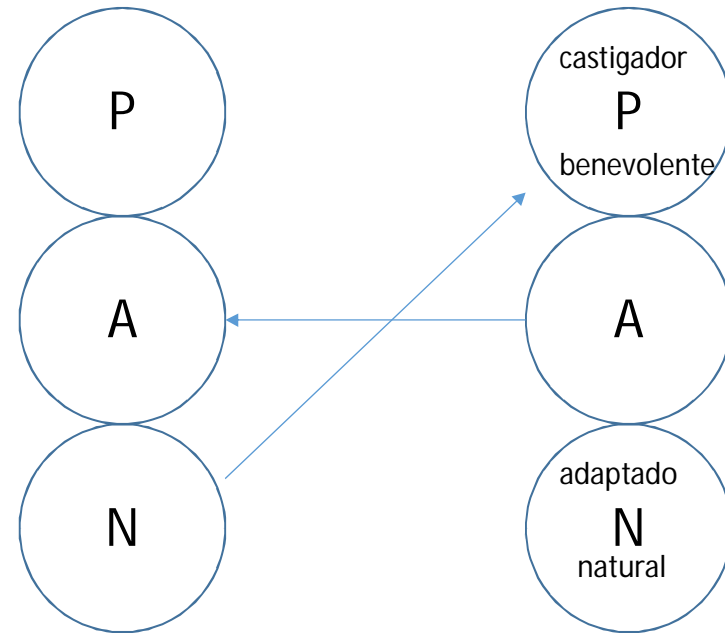


Es conveniente escribir con mayúsculas **Padre, Adulto y Niño**, cuando nos refiramos a los estados del yo, y, con minúsculas, cuando se trate de personas. La Figura siguiente representa una forma simplificada del diagrama estructural.

La personalidad



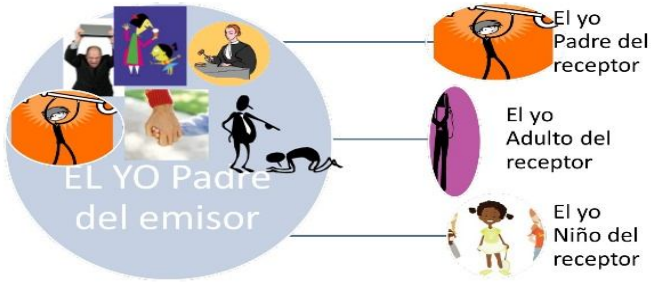
a) Diagrama estructural



b) Forma simplificada

c) Forma simplificada dividida

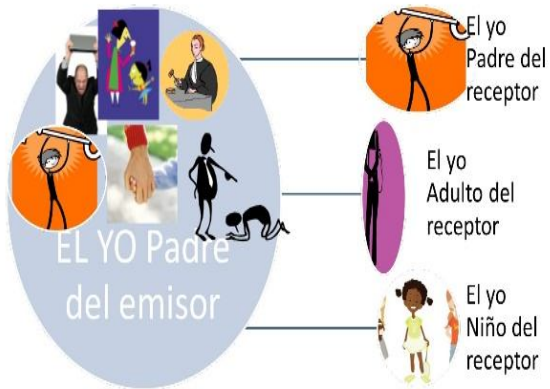
Transacciones en el trabajo desde el yo padre



Cada tipo de estado del yo, tiene su propio valor vital para el organismo humano.

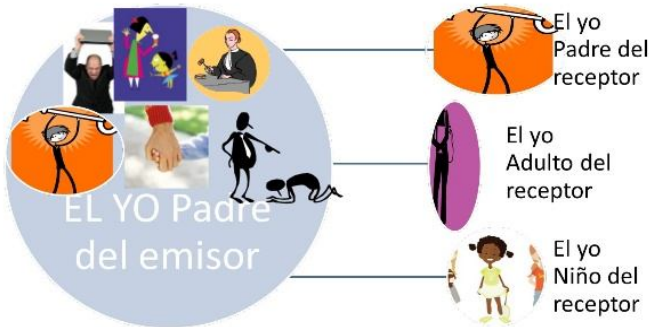
En el Niño residen la intuición, el impulso creativo y de placer.

Transacciones en el trabajo desde el yo padre



El Adulto es necesario para **la supervivencia**. Es el que piensa objetivamente y **computa las probabilidades** que son esenciales para tratar efectivamente con un mundo adverso. Por ejemplo, el cruzar una carretera, requiere una compleja serie de conocimientos y cálculos. Otra tarea del Adulto es la de regular las actividades del Padre y del Niño, y de servir de intermediario objetivo entre los dos.

Transacciones en el trabajo desde el yo padre



El Padre tiene dos funciones principales. Primero, **capacita al individuo** para actuar efectivamente como padre de sus hijos, fomentando así la supervivencia de la raza humana. Segundo, hace que muchas **reacciones sean automáticas**, lo que ahorra gran cantidad de energía y tiempo. Muchas cosas se hacen "Porque así es como deben hacerse"

LOS JUEGOS PSICOLÓGICOS



“Un juego es una serie de transacciones ulteriores, complementarias que progresan hacia un resultado previsto y bien definido, con una motivación oculta.”

Regresando al tiempo, éste puede ser administrado o usado de diferentes maneras.

En orden de complejidad son:

- 1) Evasiones,**
- 2) Rituales y ceremonias,**
- 3) Pasatiempos,**
- 4) Juegos,**
- 5) Intimidad y**
- 6) Actividad.**

¿Qué es el Desarrollo Organizacional (DO)?
Administración del tiempo

La evasión es una forma de usar el tiempo. Sucede cuando una persona está realizando aparentemente una tarea, pero en verdad su mente está ubicada en otra parte, imaginando otro tiempo, lugar y situaciones. Todo el mundo tiene momentos de evasión, es lo normal, pero sucede que hay gente que padece de evasiones muy frecuentemente y en situaciones no recomendables.



Los saludos y las despedidas



Rituales y ceremonias

Los rituales son transacciones sociales aceptadas grupalmente. Decir "buenos días" y recibir como respuesta "buenos días" es un ritual.

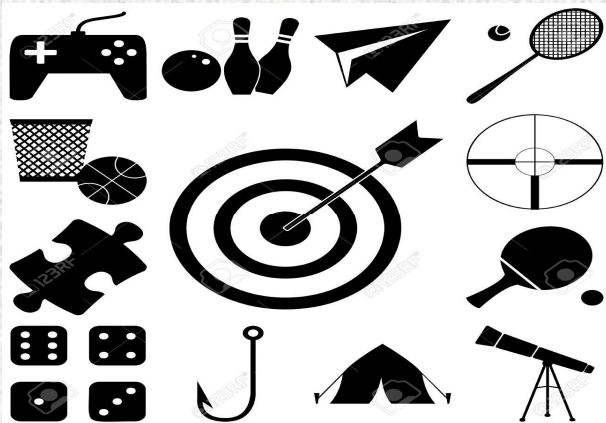
Un ceremonial es una estereotipada serie de transacciones complementarias, simples, programadas por fuerzas sociales externas:

1A: "¡Hola!" (Buenos días.) 1B: "¡Hola!" (Buenos días.) 2A: "Qué agradable temperatura, ¿verdad?" (Cómo estás?) 2B: "Sí que lo es. Aunque parece que va a llover." (Bien ¿Y tú?) 3A: "Bueno, me alegro de verte bien." (Muy bien.) 3B: "Nos veremos." 4A: "Hasta luego." 4B: "Hasta luego."

Los saludos y las despedidas



Es evidente que este intercambio no es para dar información. Al señor A le puede llevar quince minutos decir cómo está, y el señor B, que es sólo un conocido, no tiene la menor intención de dedicar tanto tiempo a escucharlo. Esta serie de transacciones está adecuadamente calificada como un "ceremonial de ocho caricias"



Los pasatiempos pueden ser definidos como una serie de transacciones complementarias semi rituales y simples, ordenadas alrededor de un único campo de material, cuyo principal objetivo es emplear un intervalo de tiempo. El principio y el final del intervalo son señalados típicamente por procedimientos y rituales.



Los pasatiempos y juegos son sustitutos de la vida real o de la verdadera intimidad. Debido a esto pueden ser tomados como compromisos preliminares más que como uniones, por lo que son representados como sutiles formas de juego. La intimidad, empieza cuando la programación individual (generalmente instintiva) se vuelve más intensa, y tanto los patrones sociales como las restricciones ulteriores y los motivos empiezan a ceder.



UN JUEGO es una serie de transacciones ulteriores, complementarias, que progresan hacia un resultado previsto y bien definido. Descriptivamente, es un conjunto de transacciones recurrentes, frecuentemente prolijas, superficialmente plausibles, con una motivación oculta; o en lenguaje familiar, una serie de jugadas con una trampa o truco.



Lo que nos importa son los **juegos inconscientes** practicados por personas inocentes, tal vez justificados filosóficamente, basados en transacciones ulteriores de las cuales no se dan completa cuenta, y que forman el aspecto más importante de la vida social en todo el mundo.



Debido a que hay tan pocas oportunidades de intimidad en la vida diaria, y también a que algunas formas de intimidad (especialmente si son intensas), son psicológicamente imposibles para la mayoría de la gente, la mayor parte del tiempo en la vida seria, **se invierte en juegos.**

Ejemplos de juegos en los que la gente participa.

| | | | |
|-------------------------------------|---------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| Alcohólico (a) | Tengo que aguantarlo (a) | Le he echado ganas, pero... | Si, ...pero |
| Deudor | Mañana lo hago | ...Ahí se va | No me atrevo |
| Soy una nulidad | Arrinconado (a) | Una no es ninguna | Nadie me quiere |
| Te caché (...) | Perdón por llegar tarde | Coqueteo | Indignado (a) |
| Mira lo que me has obligado a hacer | Abrumado (a) | Todos (as) son iguales | Sólo trato de ayudarte |
| Incomprendido (a) | Si no fuera por ti | Buscapleitos | ¿qué se cree éste (a)? |
| No sirvo para nada | Encantado (a) de ayudarte | Enfermo (a) recurrente | ¿Para qué esforzarse tanto? |
| Que se friegue | Te lo dije | Hipocondría | Me vale... |
| ¿Por qué a mí? | Tú tienes la culpa de... | Que se jodan | |

Bibliografía:

- Berne E. (2001) *Analyse transactionnelle et psychothérapie*, Francia Ed. Amazon.
- Berne E. (2005) *¿Que dice usted después de decir hola?* Ed.- ESPASA CALPE, 2005
- Berne E. (2007) *Los Juegos que todos jugamos* Ed.ESPASA CALPE, 2007.
- Fromm, E. (2003). *La condición humana actual*. Madrid Paidós