

¡VOY EN CAMINO A SER UN GENIO!



"La mayoría de la gente tiene la idea equivocada de que los genios nacen, no se hacen. Pero si miras las vidas de los genios más grandes del mundo, descubrirás que todos tenían 24 características de personalidad en común. Estas son características que cualquiera puede desarrollar, no importa la edad que tengas, ni el nivel de educación, o lo que hayas logrado hasta la fecha. Adoptar estas características de personalidad te permiten operar a un nivel de genio". - Dr. Alfred Barrios.

Aquí están las 24 características de la lista del Dr. Barrios que permiten a los genios proponer, desarrollar y operar nuevas y fructíferas ideas:

1 DETERMINACIÓN

Los genios tienen un gran deseo de trabajar duro y por mucho tiempo. Están dispuestos a ponerle todo su esfuerzo a un proyecto. Desarrolla tu determinación enfocándote en tu éxito futuro y sigue avanzando.

2 VALENTÍA

Se requiere de valentía para hacer cosas que otros consideran imposibles. Deja de preocuparte por lo que otros piensen acerca de ti por ser diferente.

3 DEDICACIÓN A LAS METAS

Los genios saben lo que quieren y van por ello. Toma el control de tu vida y de tu horario. Logra algo específico cada día.

4 CONOCIMIENTO

Los genios obtienen información continuamente. Nunca te vayas a dormir sin haber aprendido al menos una cosa nueva ese día. Lee y consulta con personas que saben.

5 HONESTIDAD

Los genios son francos, directos y honestos. Toma responsabilidad por las cosas que salen mal. Ten la disposición de admitir que cometiste un error y aprende de él.

6 OPTIMISMO

Los genios nunca dudan de que tendrán éxito. Enfócate en pensar que vendrán cosas buenas.

7 CAPACIDAD DE JUZGAR

Intenta comprender los hechos de una situación antes de juzgar. Evalúa las cosas con mente abierta, sin prejuicios y dispuesto a cambiar de opinión.

8 ENTUSIASMO

Los genios se emocionan con lo que hacen y eso alienta a los demás a cooperar con ellos. Cree de verdad que las cosas van a salir bien. No te frenes.

9 DISPOSICIÓN A ARRIESGARSE

Supera tu temor al fracaso. No tendrás miedo de arriesgarte cuando te des cuenta de que puedes aprender de tus errores.

10 ENERGÍA DINÁMICA

No te quedes sentado esperando a que pase algo bueno. Ten la determinación de hacer que suceda.

11 EMPRENDEDOR

Los genios buscan oportunidades. Están dispuestos a realizar trabajos que otros no quieren hacer. Nunca tengas miedo de intentar algo que aún no conoces.

12 PERSUASIÓN

Los genios saben cómo motivar a las personas para ayudarlas a tener éxito. Te resultará fácil ser persuasivo si tienes certeza en lo que estás haciendo.

13 EXTROVERSIÓN

He visto que los genios son capaces de hacer amigos fácilmente y tienen buenas relaciones con ellos. Motiva a los demás y no hables mal de ellos. Esa actitud te hará ganar muchos amigos valiosos.

14 CAPACIDAD DE COMUNICARSE

Los genios son capaces de transmitirte eficazmente sus ideas a los demás. Aprovecha cada oportunidad que tengas para explicarle tus ideas a otros.

15 PACIENCIA

Sé paciente con los demás la mayor parte del tiempo, pero siempre sé impaciente contigo mismo. Espera más de ti mismo que de los demás.

16 PERCEPCIÓN

Los genios tienen su radar mental funcionando todo el tiempo. Piensa más en las necesidades y en los deseos de los demás que en los tuyos.

17 PERFECCIONISMO

Los genios no pueden tolerar la mediocridad, particularmente en ellos mismos. Nunca estés satisfecho tan fácilmente contigo mismo. Esfuérzate siempre por ser mejor.

18 SENTIDO DEL HUMOR

Ten la disposición de reírte de ti mismo. No te ofendas si se ríen de ti. Ríe con ellos.

19 VERSATILIDAD

Cuantas más cosas aprendas a lograr, mayor confianza desarrollarás. No temas intentar hacer algo nuevo.

20 ADAPTABILIDAD

Ser flexible te permite adaptarte a circunstancias cambiantes. No hagas las cosas de la misma manera. Debes estar dispuesto a considerar nuevas opciones.

21 CURIOSIDAD

Una mente inquisitiva y curiosa te ayudará a encontrar información nueva. No tengas miedo de aceptar que no lo sabes todo. Siempre pregunta acerca de las cosas que no comprendes.

22 INDIVIDUALISMO

Haz las cosas como crees que se deben hacer, sin miedo a la desaprobación de nadie.

23 IDEALISMO

Mantén los pies sobre la tierra —pero la cabeza en las nubes. Esfuérzate en lograr cosas grandes, no solo para ti sino para el mejoramiento de la humanidad.

24 IMAGINACIÓN

Los genios saben cómo pensar en nuevas formas, ver las cosas desde una perspectiva diferente, más que cualquier otra persona. Despeja tu entorno mental para desarrollar este tipo de imaginación. Tómame un momento cada día para soñar despierto, fantasear, flotar hacia una vida interior de ensueño como lo hacías cuando eras niño.



GLOSARIO

ARRIESGARSE: es cuando hacemos algo sin saber como resultará. Por ejemplo, decidir subirse a un juego alto por primera vez es arriesgarse, porque no sabes si te gustará o si te dará miedo.

CARACTERÍSTICA: son las cosas que nos diferencian de otros. Por ejemplo, el color de pelo, la altura, si usamos o no lentes, entre otras cosas.

COMPRENDER: entender algo, saber cómo es, cómo funciona y cómo aplicarlo. Por ejemplo, si aprendiste a sumar y ahora puedes hacer sumas, es porque comprendiste las sumas.

CONTROL: es cuando inicias, cambias y paras algo. Por ejemplo, puedes inscribirte en clases de inglés (comenzar), ir a clases, estudiar y practicar (cambiar) y por último te gradúas de inglés (paras).

CREAR: hacer algo nuevo que no existía antes. Por ejemplo, podemos crear un dibujo, una comida, una charla con un amigo, un juego y muchas cosas más.

DESARROLLAR: hacer que algo crezca o mejore en el tiempo. Por ejemplo, cuando aprendemos a leer, primero conocemos las letras y poco a poco leemos las palabras, estamos desarrollando nuestra habilidad para leer.

EN COMÚN: se utiliza para indicar que dos o más cosas o personas tienen características iguales o similares. Por ejemplo, si dos personas tienen el pelo oscuro, es que tienen esa característica en común.

ENERGÍA DINÁMICA: es cuando tenemos entusiasmo y fuerza, sin límites, para hacer algo. Por ejemplo, si estamos aburridos y empezamos un juego que nos divierte, estamos aplicando energía dinámica.

ENFOCARSE: poner su atención en algo. Por ejemplo, si ponemos toda nuestra atención a aprender cómo andar en bici, estamos enfocándonos en aprender a andar en bici.

ENTORNO MENTAL: es todo lo que pasa en tu mente, como tus pensamientos y sentimientos. Por ejemplo, si pones tu atención en ayudar, hacer cosas lindas y buenas para ti mismo y otros, tendrás tu entorno mental positivo y alegre.

ESPECÍFICO: que es propio de algo y lo diferencia de otros. Por ejemplo, si un lunes logras aprender a sumar y un martes logras aprender a restar, podemos decir que el lunes aprendiste específicamente a sumar y el martes específicamente a restar.

FRACASO: es cuando intentamos lograr algo y no lo hacemos o no lo logramos como queremos. Por ejemplo, si queremos construir un castillo de arena en la playa, pero no lo hacemos. Eso sería fracasar no haciendo el castillo de arena.

FRANCOS: hablar diciendo la verdad. Por ejemplo, si alguien dice lo que quiere de verdad, esta siendo franco. O, si alguien rompió algo y dice que lo hizo, esta siendo franco.

HECHOS: cosas que realmente han sucedido o que se saben como verdaderas. Por ejemplo, es un hecho que el agua moja, podemos verlo por nosotros mismos.

INQUISITIVA: es cuando tienes muchas ganas de aprender y haces muchas preguntas. Por ejemplo, es cuando quieres saber cómo funcionan las cosas y siempre preguntas "¿por qué?" o "¿cómo?".

JUZGAR: decidir, por tu propia observación, si algo esta bien o mal, si es correcto o no, si es lindo o feo. Por ejemplo, si alguien nos invita a jugar pero tenemos que estudiar y por eso decimos que no. En ese caso, estamos juzgando que lo correcto era quedarse a estudiar.

MEDIOCRIDAD: es cuando algo no es lo suficientemente bueno. Por ejemplo, si haces un trabajo escolar sin esforzarte mucho y solo cumples con lo mínimo necesario, ese trabajo puede considerarse mediocre.

MENTE: es con lo que percibes (ver, escuchar, sentir y entender el mundo a tu alrededor) y guardas esa información, sacas conclusiones, organizas y resuelves problemas. Por ejemplo, si percibes que algo se esta quemando, usas la información que esta en tu mente para concluir que debes tirar agua para apagarlo y así resolver el problema.

MENTE ABIERTA: significa estar dispuesto a considerar nuevas ideas y aceptar diferentes puntos de vista. Por ejemplo, si un amigo nos propone un juego nuevo y aceptamos jugarlo, estaríamos dispuestos a esa idea, tendríamos la mente abierta a esa idea.

METAS: algo que desees alcanzar o lograr. Por ejemplo, una meta puede ser querer terminar la escuela o aprender un idioma nuevo.

NIVEL: es la parte correcta o deseada de algo. Por ejemplo, si estudiamos para sacarnos la mejor nota, estamos estudiando a nivel de un buen estudiante. O, si jugamos al fútbol a nivel de un profesional, significa que tenemos la habilidad de jugar igual que un profesional.

OPERAR: realizar tareas específicas de manera efectiva en un lugar determinado. Por ejemplo, cuando decimos que operamos a nivel de genio, quiere decir que realizamos tareas con la misma habilidad y calidad que un genio.

PERCEPCIÓN: es cómo ves, escuchas, sientes y entiendes el mundo a tu alrededor. Por ejemplo, cuando ves una nube en el cielo y piensas que tiene forma de un animal, estas percibiendo ese animal en el cielo. Si entras a un lugar y ves que los niños estas sonriendo y cantando, estas percibiendo que los niños están contentos.

PERSONALIDAD: la manera en la que una persona siente, piensa y se comporta. Por ejemplo, si alguien está feliz, sonríe mucho y hace reír a los demás, tiene una personalidad alegre.

PERSPECTIVA: es la manera como miramos al mundo y a las personas. Por ejemplo, si un día esta lluvioso y crees que por eso será aburrido, cambias tu perspectiva mirando ese día como divertido y por ejemplo, creas un juego.

PREJUICIOS: es juzgar a alguien o algo antes de conocerlo bien, basándose en ideas que tenemos de antes. Por ejemplo, si tenemos la idea de que los perros son malos, cuando veamos un perro nuevo, vamos a creer que es malo aunque no lo sea. Estaríamos prejuzgando al perro.

PROYECTO: un plan o idea que se lleva a cabo para lograr un objetivo deseado. Por ejemplo, si deseamos hacer una fiesta, todas las ideas y acciones que hagamos para hacer la fiesta son parte del proyecto fiesta.

QUE TE PERTENECE: es algo que es tuyo y que nadie te lo puede quitar. Por ejemplo, tus ideas o tu habilidad para nadar.

RADAR MENTAL: es una forma de decir que estás muy atento y perceptivo a lo que sucede a tu alrededor, especialmente a detalles importantes o a las emociones de las personas. Por ejemplo, si te das cuenta que alguien necesita ayuda porque captas pequeños cambios en su actitud, estás usando tu "radar mental".

RESPONSABILIDAD: es reconocer las cosas positivas y negativas que uno a hecho y tomar cuidado por ellas. Por ejemplo, si prometimos hacer una tarea o cuidar de alguien y lo hacemos como se debe hacer, estamos siendo responsables.

SENTIDO DEL HUMOR: es la habilidad de percibir y apreciar lo que es gracioso o divertido. Por ejemplo, cuando alguien cuenta un chiste y te ríes porque lo encuentras divertido, estás usando tu sentido del humor.

TRABAJAR: completar algo que quieres hacer. Por ejemplo, si estudiamos para saber cómo hacer un pastel, estamos trabajando para aprender algo nuevo.

