

I. II. III.

Modos adaptativos (basados en el ego)

PENSAMIENTO MECOLÓGICO "Lo repetitivo" Una máquina de procesamiento de información y resolución de problemas.

Progresión centripeta

Modo 0: Pensamiento automático "incorporado" que ocurre sin intención consciente.

Modo 1: Pensamiento que posibilita la adaptación a una situación fija, invariante.

Modo 2: Pensamiento que posibilita la adaptación a múltiples y cambiantes contextos, situaciones distintas.



22-107-20

TEMPORALIDAD LINEAL (LÓGICA SECUENCIAL)

SISTEMA DE PENSAMIENTO QUE CREA UNA SERIE DE PARADOJAS , FALSOS DILEMAS, Y PROBLEMAS IRRELEVANTES CUYA SOLUCIÓN SE BUSCA APLICANDO LAS MISMAS REGLAS QUE EL SISTEMA HA CREADO.

JUEGO SUMA = 0
El juego adopta distintas formas, según distintas situaciones. Permanecen intactas las reglas paradigmáticas que lo rigen. **CAMBIO 1.**

"APRENDER EL JUEGO DEL OTRO"
La totalidad como suma de las partes.
Turnarse, "Como si", "Verse en el otro",

R. DE SOLIDARIDAD COMPARTIDA
BASADAS EN LA DIFERENCIA



Modos creativos (escapan al ego)

PENSAMIENTO ECOLÓGICO Los pensamientos no están orientados por un conjunto fijo de reglas predeterminadas

Progresión centrífuga

Modo 3: Pensamiento creativo "individual" (síntesis) Soberanía sobre lo pensado.

Modo 4: Pensamiento creativo grupal (síntesis y sinergia compartida. La participación como "nosotros".

Modo 5: Libertad epistemológica / ontológica.



E.H. AUERSWALD
LOGICAS Y LOGICAS
PARA EL TRABAJO
DE RED (243-265)

GEARY Y LIENDO

T. Gil
T. Velasco



CAMBIO 2

OCUOSOS V-S-BLES EN CADA CONTEXTO

JUEGO SUMA NO 0
Noción de Jerarquía como herramienta, que viene definida según un Rol determinado, en un Contexto determinado.

"PODER ANDAR MAL SIN DEJAR DE ESTAR BIEN" ≠ SOBREADAPTACIÓN

OBJETIVIDAD...

- Certeza:** "Yo sé siempre lo que te conviene"
- Dualismo Peyorativo:** listo/tonto, adaptado/desadaptado, sano/loco...
- Jerarquía:** Experto/inexperto, prestigio, status social, "saber hablar", fenomenos de apariencia

Jue 97