



**ESTRUCTURAS DISIPATIVAS**  
(Estructuras de sucesión cambiante)  
PRIGOGINE, Ilya GIL, T.

- Estr. a partir del caos
- Impredecibilidad
- Lejos del punto de equilibrio
- Se escapan al determinismo
- Relaciones no lineales

• Leyes inmutables  
• Determinismo  
• Orden  
• Inercia

Sobredeterminación  
Umbral.

Equilibrio Estable  
Control Inercia

J. M. ONA T. 614 1995

**II.- Contexto MARCO**  
Ss / Grupo

**III.- Contexto: SITUACION CONCRETA (Intervención Operativa):**  
TAREA: Demanda (doble)-->ROL(T.)/(Ss)  
-->LIMITES, ALIANZAS, CONTEXTO (Momentos) [INTERACCION] + [CONOCIMIENTOS]

**IV.- MUTUALIDAD**  
III.- SOLVENTE : TAREA -->interés, atención, discusión, participación  
II.- Desde su estilo: D/A  
I.- Discusión desde su nivel: dudas, cuestiones, límites,...

**IV.- M. DOMINADO** Posibilidad de movimiento  
III.- SOLVENTE Deseo de reparar -->Part. en tarea  
II.- Percepción de sus límites  
I.- Tendencia a destr. tarea

PASIVIDAD PESIMISMO

**IV.- (S) PACIENTE (S) AGENTE DOMINANTE**  
-->Descalificación  
III.- INSOLVENTE: Boicot /Mágico sin mediaciones  
II.- Analog. / Digital  
I.- CONCRETO (Lider inmediato) [Mimetismo, "Pelota", Controlado]

AGRESIVIDAD: Destrucción de la tarea. Resist. Desconfianza. Esto es imposible

**IV.- PACIENTE DOMINADO**  
III.- INSOLVENTE /Inhibición I / II.- ?? --> VOYERISMO / Fascinados (Ver/oir/mimetismo) [DEMANDA]  
• Lider silencioso  
• Agresión  
• frustración

CONFUSION  
FRUSTRACION "Que me enseñe"

**1er. MOMENTO (Octubre)**  
GPO. DESGAJADO [DEFINIR FUERZAS]

**2º MOMENTO (Enero)**  
GPO. ARTICULADO [INESTABLE] [Cº están las cosas]

**3er. MOMENTO (Junio)**  
GPO. DE TRABAJO ARTICULADO [MUTUALIDAD]

Microestructuras

ALIANZA RESOLUTIVA

Negantropía

Pº DE EXPANSION  
Grandes fluctuaciones que se expanden a todo el sistema

Aperturas Red de posibles Desarrollos Desenlaces

Nuevo tipo de estructuras  
Por fluctuaciones más allá del punto de bifurcación

Pº DE REGULACION HOMEOSTASIS

Entropia (Caos)

MACROESTRUCTURA

Grandes fluctuaciones  
• Turbulencias

• Sistemas abiertos  
• Zonas fluctuantes  
• Comunicación (entre los elementos del sist.)  
• Adaptación por modificación del medio  
• Sistema = totalidad  
• Relación de sus elementos  
• Estructura --> Organización cº un todo.

MEDIACION --> a todo el sistema

JUEGO: Reglas de interacción (reglas claras)  
Objetivos definidos (Alianzas / estrategias)

• Relaciones no lineales  
• No relaciones causa efecto --> LIMITES claros  
• Causalidad circular --> Bucles recursivos con incremento de resolutividad [Circularidad alterada / bucle amplificado] indice de que el conjunto se transforma

Juego sucio: coaliciones / Espirales convulsivas Instigación

TECNICO

Incremento de Stes. en el sistema

PROYECTO PERSONAL  
IMPLEMENTACION DEL DESEO  
TRANSCENDER Y COMPARTIR