

I.- Contexto situacional: Genérico, abstracción Alta

II.- Contexto MARCO.- Tiempo institucional / Equipo científico: ORGANIZATIVO

III CONTEXTO : ABSTRACCION BAJA

III.- Contexto SITUACIÓN CONCRETA (Intervención operativa)

Realidad Compleja: Desempeño (Intelectual, emocional, instrumental, físico) ante situaciones problemáticas --> A. Señal // A. Problema
 Competencia // incompetencia; Drama // Melodrama; Ansiedad que invade por emergencia de déficits y fracasos // Solvencia, resolutividad, actividad; Gueto defensivo narcisista (coaliciones) // Comando resolutivo (Alianzas)



PARAMETROS
 Nivel:
 Descriptivo > Aproximación:
 Complejidad Estructuración Dificultad de descifrar
 Explicativo > Entender
 Operativo > Tipo de abordaje viable
 Predictivo > Posibilidades > Déficits

OBJETIVOS GENERALES:

- Optimización del desempeño en la tarea:
 - Intelectual Creatividad
 - Instrumental Resolutiva
 - Emocional Productiva
 - Complejización
- Elegir el tipo de Abordaje Operativo:
 - General y concreto
 - Hacerlo posible, viable
 - Obstáculos 1 Dificultades
 - Orientar 1 Implementar
- Entender dónde está la/s otra/s persona/s [desde dónde participa]

I.- ESTILO DE CODIFICACION / DECODIFICACION

Digital // Analógico --> Integral
 Complementariedad
 = universo paradigmático
 =/=s sectores
 Proyectos de trascendencia compartida
 =/= modo de percepción, organización
 sentir, actuar, aprender, resolver, entender

Encontramos tres subgrupos que aún situándose en el mismo universo paradigmático lo abordan con modalidades distintas en diferentes sectores:

La percepción **organización** **elaboración** **Resolución de problemas y actuación**
Aprehensión **entender**

- Hiper-analogización**- Rigidificación en una codificación analógica/ emocional y en la imposición de hechos. Imágenes. Sincronía.
- Hiperdigitalización**- Hipertrofia en la imposición de un pensamiento retrospectivo razonado. Secuencial. Diacronía.
- Integral** - Donde la codificación simbólica para los procesos anteriormente señalados se articula en el sumatorio de las codificaciones analógica + digital + corporal y social.

II.- NIVEL DE CODIFICACION (=/=s áreas de interes --> =/=s Univ. Paradig)

ABSTRACCIÓN: Realidad construida, simbolizada --> Sentido / Dilo.
 No mero placer de conocer --> orientar, implementar competentemente el **DESEMPEÑO** en la satisfacción de la necesidad y cumplimiento del deseo.

MOTOR AFECTIVO (Motivaciones profundas): (Inercia al movimiento, actividad)
 Entusiasmo para obtener **SEGURIDAD / FELICIDAD (BIENESTAR)**
 Necesidad de Conducta, comportarse --> Dilo. inteligente --> Desempeño al conducirse comportarse. Se entiende la situación problemática --> se reacciona competentemente (Del acto al Pto. --> acción reflexionada)

Proceso de Conocimiento: sobre la Realidad / Sí-mismo (Heterogeneidad)
 - En base a contrastes, oposiciones // semejanzas --> Discriminación progresiva
 - Identificar, Relacionar, sistematizar, contextualizar --> Precisión, lo indicado
 - De lo analógico a lo digital / de lo concreto a lo abstracto
 - (f) orientar / implementar el desempeño ante la complejización
 (Si competencia emocional --> Problemas relevantes)

(Cómo poder pasar de homogeneidades y semejanzas de los proto-conocimientos y prejuicios a las heterogeneidades diferenciadas en sus distinciones con mayor precisión y relacionalidad.)

II.- Parámetro: Nivel de Abstracción. Este parámetro es esencial para el **trabajo docente** específico. En él se dan tres áreas de interés que discurren paralelamente, jamás confluyen porque están formadas por universos paradigmáticos distintos aunque esten en el mismo sector ubicadas. Las cuatro áreas de intereses son:

- Abstracción baja A) El (S) de predominio su codificación analógica decodifica en **prototipos vagos**.
 B) El (S) que codifica digitalmente como predominio decodifica en **clases nítidas** con rasgos oposicionales.
- Abstracción media A) Codificación analógica 1.- Patrones como regularidad 2.- Paradigmas explicativos
 B) Codificación digital 1.- Leyes con precisión relacional 2.- Teorías sistematizadas
- Abstracción alta A) Codificación analógica 1.- Gestalt. Totalizaciones. Sistema 2.- Contextualización de complejidad
 B) Codificación digital 1.- T. General. Similitudes amplias. Principios. 2.- Principios epistemológicos. Metateoría.

ALIANZAS <--> COALICIONES: Desde recursos y déficits
 a. A. / d. A. --> Cap. Creativa + Cap. organizativa --> Tarea + Apertura Represent. Simbólica elaborada / compleja / completa
 a.M. / d.M. --> Desorg., sociable + Límites, rigidez --> Tarea + Reacción
 a. C./ d. C. --> Impulsividad + Irrelevancia --> Emergencias, A. Traumática, Fracasos Supervivencia
 Medio / Bajo --> Cierta funcionalidad
 Alto / Bajo --> Incomunicación
 (=/=s áreas de interes --> =/=s Univ. Paradig)

- Abtac. BAJA Casos Específicos Tpo. Inmediato Simplificaciones
- Abstrac. MEDIA Relacionalidad Tpo. Medio plazo Nivel Pragmático Táctica
- Abstrac. ALTA Generalizaciones Humor Tpo. largo plazo Contextualización Estrategias

INTERACCIÓN

De comprensión: Poder ver desde donde participa, se relaciona, se comunica el/los otros (S)s alumno/s; qué señales, indicios o signos diferentes podemos decodificar; cómo podemos leer los mensajes y metamensajes que emiten; cómo saber diferenciar los momentos y ritmos de cada uno en su proceso de desarrollo; en definitiva cómo poder **organizar y estructurar**, desde una perspectiva **sincrónica y diacrónica**, todo el repertorio de elementos interactivos que van definiendo el modo de comunicación predominante de un sujeto en un contexto concreto, es decir, su estilo de relación.

De estrategia operativa: En base a esos elementos referenciales y comprensivos, poder elegir cada profesional el tipo de abordaje operativo desde un estilo complementario y flexible en cada situación, pudiendo definir obstáculos y dificultades, implementar propuestas de intervención generales y concretas, y hacerlas posibles y viables.

De optimización del desempeño en la tarea: En último término el objetivo a conseguir se concreta: en la optimización del desarrollo intelectual de los alumnos a través de un pensamiento creativo, tanto individual como grupal; en la competencia instrumental o resolutividad ante las diferentes propuestas o situaciones de actividad y tarea; en el desarrollo emocional y actitudinal con una disposición productiva y de disfrute y; en la complejización cada vez mayor del sujeto como transformación y desarrollo humano en salud (Cambio 2)

- a.- Prototipo --> ejemplar, tipo, molde, imagen
- a.- Patrón --> Pauta, referencia, modelo
- a.- Paradigma --> Conjunto de elementos + referentes que cumplen la ley: Ejemplos explicativos de estructura aun no sistematizada
- a.- Gestalt --> Totalidad / sistema
- a.- Contextualización --> Complejidad



- d.- Clase --> distinción en base a categoría / grupo (palabra) / nombre --> +precisión
- d.- Ley --> Relación constante entre términos
- d.- Teoría --> Síntesis, sistematización de un conjunto determinado de hechos. Razonamientos explicativos de los hechos
- d.- Teoría general --> Similitudes amplias, relación de conceptos principios generales
- d.- Principios epistemológicos --> metateorías

Pto. estratégico: Espera, largo plazo

Técnic@ - Profesor(a)

- Integrado
- Abarativo
- Solvente-Resolutivo
- Reconocimiento- Mutualidad

Objetivo: A partir de una abstracción material concreto, pasarlo a una abstracción media y/o alta.

El objetivo general de este método didáctico es **posibilitar la estimulación y movilización** del potencial **de recursos** de todos los que nos hallamos en esa unidad docente concreta, de forma que cada uno (y todos) **nos hagamos cargo de nuestro propio proceso de aprendizaje a partir de los límites de cada uno.**

Este proceso tiene una sola **condición:** hemos de realizarlo **cada uno de nosotros con los otros y con algún mediador (el profesor)** para que **cada alumno encuentre su sentido, su saber, su proyecto, su red de posibles, su ritmo y su palabra en el diálogo y reconocimiento de los demás.**

En definitiva, su **diferencia productiva.**

4.- **Abarcativo** El (S) que realiza flexiblemente los dos tipos de codificación de forma **Integrada** (parámetro I) y además realiza un movimiento ágil de un tipo de abstracción a otro, es decir, que las áreas de intereses paralelos las hace confluir pasando de una a otra según la tarea concreta en la que se encuentre. Ejemplos adecuados (abstracción baja) en una explicación de Teoría General de leyes y a la inversa, como sucede en las prácticas con la elección contextualizada en el contexto de las asignaturas y del tema.

Nuestro método

MODELO TRANSPARADIGMÁTICO

UNIVERSO PARADIGMATICO: Códigos *Proyectos de trascendencia *Stes de la Realidad Construida

LA CULTURA DEL NARCISISMO

Restricción individualismo Insuficientismo Distribución restringida de la escasez

Tregar, éxito, status y No compartir

Gear & Liendo "Hacia el Cumplimiento del Deseo" Cap. 15 / 16



III.- Parámetro: Control Social Rol del Profesor@.

Rol de los alumnos

Manejo del Poder Político económico: **EL SABER COMPARTIDO**
 Recursos / Resolutividad / Solvencia / Competencia
 =/= Crisis de incompetencia político-económica
 para hacer frente a los cambios o sit. problemáticas
 (Seguridad / Proyecto Personal / Deseo de trasc + Compartir
 SENTIDO DE VIVIR

ADMINISTRACION DEL PODER POLITICO-ECONOMICO

SOLVENCIA (Simetría)
 Psicologic. Resolutivo
 Solucionador (T) + Relaciones (C)



2.- Los alumnos: Solventes resolutivos o no con la tarea concreta.

- **Presencia o no de "Ruido" pretarea**
- Trabajo en la tarea.. - Impulsividad.
- Discriminación.. - Inercia.
- Actitud resolutiva. - Inhibición.
- Actividad. **≠** - Pasividad.
- Compromiso.. - Involucración.
- Aceptación del trabajo.. - Rechazo Contraproductivo.
- Alianzas con otros.. - Coaliciones (Terceros excluidos).

INSOLVENCIA (Asimetría) Por exceso o por defecto

- Agente monopolizador --> Controlar, manipular el poder Político-económico de los demás (Dependizantes)
 - Pacientes dependientes: Sobrerresponsabilizadores de los otros
 - Insuficientes no involucrados: Falta el compromiso suficiente en un proyecto + compartirlo
 - Restringidos
 - Restrictores --> de lo suyo y de lo de los demás (Autosuficientes / insolidarios / individualistas)
- [Era de las expectativas Restringidas: Carrera de ratas
 Distribución restringida de la escasez
 =/= Producción y distribución de la abundancia]

IV.- Autoridad Interpersonal: Poder afectivo, Interacción

Igualitario
 Democrático
 Mutua
 Autoestima
 INTELIGENTE
 SOLIDARIDAD DRAMÁTICA
 (Simetría)
 - Reconocimiento
 - Respeto
 - Estímulo
 - Colaboración, ayuda
 - "Buen trato" (Dar <--> Exigir)
 [Dramático Resolutivo]
 Drama: Anticipar (A: Señal) --> Posibilidades
 de resolución (A. Depresivas --> A. Reparatorias) =/= A. Problema --> Escape

Dominante / Dominado
 - Maltratar
 - Descalificar - Ser Maltratado
 - Explotar - Descalificado
 (Dentro de ciertos límites, mantienen el Melodrama)
 [No se da el paso al acto / Melodramático defensivo]

- Uniones:**
- Demagógicas
 - No comprometidas
 - Autoritarias

IV.- Parámetro: Interacción Interpersonal Autoridad.

1.- Profesor y/o Alumnos **Mutualidad.**
 - Reconocimiento en la diferencia.
 - Comunicación / Diálogo



1.- Profesor@: Solvente resolutivo / competente; productivo en la diferencia, con capacidad de abordar:

- Recogida de los *aspectos más importantes de la asignatura.*
- Preparación* de las clases y explicación clara y precisa.
- Renovación* de contenidos y métodos de enseñanza.
- Apoyo* de las explicaciones con esquemas (cuyo valor consiste en que además de tenerlos en el momento de trabajo de clase, pueden llevarse para el trabajo permanente fuera de la clase) y vídeos.
- Elección* de materiales de ayuda a los alumnos.
- Selección* de los problemas relevantes y abordaje desde una codificación integrada (Parámetro I) y desde un nivel de abstracción abarcativo (Parámetro II) de modo flexible y efectivo.
- Detectar Discriminar* el nivel de solvencia o no de los alumnos con la tarea concreta.

Objetivo: Mejorar la competencia en los 4 parámetros

- ESTILO TOTALIZANTE: - Integral
 - Abarcativo - Inteligentizante
 - Solventizante
 - Democratizante - Mutua

PARAISO DE UNA TRASCENDENCIA COMPARTIDA:

- Experimentar entusiasmo y felicidad de:
- Entender ----- Ser entendido
 - Querer ----- Ser querido
 - Ayudar ----- Ser ayudado
 - Respetar ----- Ser respetado
 - Desear ----- Ser deseado

(T) + (C)