

2.- GLOSARIO DE CONCEPTOS

- 1.- ACCIÓN. Es la unidad inmediata de desagregación de las operaciones en la estructura modular del plan.
- 2.- ACCIÓN DE COMPORTAMIENTO. Es una acción predecible con certeza o sólo probabilísticamente porque responde a una **función de comportamiento** de un individuo, un agregado social o una institución.
- 3.- ACCIÓN ESTRATÉGICA. Es una acción alimentada por un juicio estratégico en un contexto de cálculo interactivo; el estratega no hace planes en base a comportamientos, aunque quizás es posible descubrir el código operacional en que se basa su juicio estratégico.
- 4.- ACTO DE HABLA. Es el módulo básico de las significaciones de un discurso. Se pueden distinguir dos tipos de actos de habla, los actos **ilocutivos** y los actos **perlocutivos**.
 - **Los actos ilocutivos** como actos de habla en el sentido estrecho de la palabra, se refieren aserciones, expresiones, declaraciones, directivas y compromisos; combinando estos actos de habla explicamos, calificamos, advertimos, nos disculpamos, ordenamos a otros hacer algo, nos comprometemos a hacer algo, etc.. Conversamos y escribimos combinando actos de habla.
 - **Los actos perlocutivos**, que son los efectos de nuestros actos ilocutivos producen en nuestros interlocutores, tales como convencer, persuadir, divertir, molestar, entristecer, animar, dar seguridad, mover a la acción o a la pasividad, etc..
- 5.- ACTOR SOCIAL. Es una personalidad, una organización o una agrupación humana que en forma estable o transitoria tiene capacidad de acumular fuerza, desarrollar intereses y necesidades y actuar produciendo hechos en la situación.
- 6.- AGENDA DEL DIRIGENTE. Ordena el uso del tiempo del dirigente en cada día y expresa la selección de problemas que atiende y su encadenamiento en el tiempo.
- 7.- ARCO DIRECCIONAL. Es el camino imaginario que une la situación inicial con la situación-objetivo. Es una referencia básica para mantener el curso de los acontecimientos en la dirección de la situación-objetivo.
- 8.- ARCO DE COYUNTURA. Es el camino que se construye entre la situación inicial y una situación inmediata siguiente. Expresa un movimiento táctico.
- 9.- ARCO DE LA UTOPIÍA. Es el camino imaginario que traza la direccionalidad entre la situación inicial y la imagen-objetivo.
- 10.- ARCHIVO DE PROBLEMAS. Es el conjunto de problemas seleccionados por un actor para enfrentarlos con un plan.
- 11.- ARCHIVO DE OPERACIONES. Es el conjunto de operaciones que enfrentan los nudos críticos de los problemas.
- 12.- ASERCIÓN. Acto de habla que afirma como son las cosas, sea mediante descripciones, enunciados, etc.. Su criterio de verificación es verdadero o falso.

- 13.- AUTORREFERENCIA. Perspectiva explicativa de un actor que indica la situación desde la cual explica.
- 14.- CÁLCULO INTERACTIVO. Es el cálculo estratégico o táctico de **previsión** donde la eficacia de la acción de cada actor depende de la acción que el OTRO haya hecho antes o haga después. En este cálculo las eficacias son interdependientes según sean las acciones recíprocas.
- 15.- CAPACIDAD DE GOBIERNO. Es el conjunto de destrezas, experiencias, habilidades, teorías y métodos de dirección que posee un equipo de gobierno.
- 16.- CÓDIGO OPERACIONAL DE UN ACTOR. Es el enunciado tentativo de sus acciones más probables ante distintas situaciones contingentes. El código toma la siguiente forma: si ocurre tal circunstancia sus movimientos más probables serán A1, A2 y A3. el código sistematiza “n” situaciones contingentes y un número variable “x” de acciones posibles en cada contingencia.
- 17.- COMPROMISO. Acto de habla por el cual el declarante asume la obligación de hacer cosas, como en los programas, las promesas, votos y juramentos. El programa direccional de un actor es un compromiso; el compromiso se verifica por su cumplimiento o incumplimiento.
- 18.- CONSTRUCCIÓN DE VIABILIDAD. Proceso de cambio situacional por el cual un actor, mediante un encadenamiento de arcos de coyuntura, logra una relación favorable de intereses y fuerza para hacer posible una operación que en la situación inicial era inviable.
- 19.- CURSO DE ACCIÓN. Es la trayectoria seleccionada como central para la articulación táctico-estratégica; el curso de acción puede cambiar según sean las características reales siguientes del cambio situacional.
- 20.- DECLARACIÓN. Acto de habla que produce el efecto de cambiar la realidad declarando que es cambiada, como es el caso de despedir un empleado, abrir una sesión de trabajo, nombrar un Ministro o inaugurar las sesiones del Congreso Nacional.
- 21.- DEFINICIÓN DE UN PROBLEMA (vector de). Es la caracterización del problema en el plano de la fenoproducción mediante la enumeración de los resultados o eventos terminales que sean necesarios y suficientes para su distinción de otro problema.
- 22.- DESVÍO ESTRATÉGICO. Extralimitación del espacio de “rodeo” que conduce hacia una direccionalidad distinta.
- 23.- DISOLVER UN PROBLEMA. Tomar el problema analizado A como una consecuencia de un problema B distinto y más amplio y enfrentarlo allí en el espacio superior de ese otro problema B.
- 24.- EFICACIA DIRECCIONAL. Es el efecto o impacto de un evento en la alteración de la realidad en la dirección escogida y expresada en la situación-objetivo.
- 25.- EFICACIA POLÍTICA. Impacto del producto de una operación en el logro de los objetivos políticos de la situación-objetivo.

- 26.- EFICACIA ECONÓMICA. Impacto del producto de una operación en el logro de los objetivos económicos de la situación-objetivo.
- 27.- EFICIENCIA ECONÓMICA. Se expresa por la relación recursos \longrightarrow producto; una operación es más eficiente mientras menores son los recursos insumidos por unidad de producto.
- 28.- EFICIENCIA POLÍTICA. En el texto se usa también como “eficacia procesal” de una operación. Se expresa por la relación poder aplicado por un actor para producir un evento y poder acumulado o desacumulado por ese actor a consecuencia de los efectos políticos del evento.
- 29.- EXPRESIÓN. Acto de habla que hace visibles sentimientos, actitudes y calificaciones como agradecer, pedir excusas y elogiar. Su criterio de validación puede ser la sinceridad del que emite la expresión.
- 30.-EVENTO DEL AZAR. Es aquel evento fuera del espacio de la imaginación o fuera de toda probabilidad considerada por los afectados, que es producido por un actor al margen de un cálculo de planificación o sin que exista un actor social a quien pueda atribuírsele su producción.
- 31.- EXPLICACIÓN DE UN PROBLEMA. Es la postulación de una red sistémico causal que, en su sincronía y diacronía genera o crea el problema; esto es verificable por la coherencia entre el explicando y el vector de definición del problema explicado. La explicación es siempre una hipótesis sujeta a validación en la práctica. La hipótesis explicativa es preverificada mediante juicio de expertos o modelos matemáticos.
- 32.- EXPLICACIÓN SITUACIONAL. La explicación situacional es aquella que se hace conciente de la situación desde la cual se explica y del rol que en la explicación propia juegan las explicaciones de los OTROS en sus propias autorreferencias.
- 33.- ESPACIO DE UN PROBLEMA. Es el ámbito explicativo pertinente a un problema tanto desde el punto de vista de su definición y explicación como de la capacidad de acción del organismo o actor que explica el problema. Prácticamente, se expresa en una “indicación” de las fronteras del flujograma situacional que comprende una explicación suficiente del problema.
- 34.- ESPACIO DIRECCIONAL. Es el espacio que define lo ideológico o culturalmente admisible para un actor, trátase de problemas, operaciones o valores.
- 35.- ESPACIO DE INTENCIONES. Es el espacio que define las aspiraciones y motivaciones que caracterizan a un actor situado. Permite conocer o postular hipótesis sobre las intenciones que tiene o no tiene un actor.
- 36.- ESPACIO DE CAPACIDADES. Es el espacio que comprende lo que puede **hacer** o **producir** un actor, con independencia de sus intenciones y necesidades.
- 37.- ESPACIO DE NECESIDADES. Es el espacio que comprende las carencias que un actor necesita satisfacer.
- 38.- ESPACIO SITUACIONAL. Es el ámbito dentro de cuyas fronteras se hace la explicación situacional. El texto distingue en orden jerárquico el **espacio general**, el

- espacio particular** y el **espacio singular**. El espacio situacional puede coincidir con en el espacio situacional.
- 38.- ESPACIO INSTITUCIONAL. Es el espacio dentro del cual se realiza el proceso de producción de una institución. Dentro de ese espacio coordina y combina factores de producción. Fuera de ese espacio compra insumos y vende su producción terminal o demanda y ofrece bienes, servicios y hechos en el proceso de intercambio social. El espacio institucional está normalmente formalizado por normas jurídicas.
- 40.- ESCENARIO DE CÁLCULO. Es una articulación selectiva de opciones y variantes centrales, que se definen para evitar el efecto de multiplicación de las combinaciones posibles de las opciones y variantes que se consideran en cada problema.
- 41.- ESCENARIO DE LA SITUACIÓN. Es el contexto con el cual interactúa la situación. Para una situación determinada, el escenario de la situación es el contexto externo en el cual se inscribe y con el cual interactúa con diversos tipos de relaciones. Los límites entre la situación y su escenario son relativos a la situación y propósitos del actor.
- 42.- ESTRATEGIA. Es el uso encadenado de los arcos de coyuntura en el recorrido real del arco direccional que conduce a la situación-objetivo.
- 43.- ESTRATEGIA DE COOPERACIÓN. Es una estrategia donde se busca el consenso entre las partes mediante la negociación; cada parte cede algo y en conjunto logran una situación mejor para cada parte.
- 44.- ESTRATEGIA DE COOPTACIÓN. Es una estrategia donde el actor A por algún medio que no es el conflicto, logra que el actor B se sume a la propuesta de A sin modificarla.
- 45.- ESTRATEGIA DE CONFLICTO. Es una estrategia que se dirime por las relaciones de fuerzas.
- 46.- FLUJOGRAMA SITUACIONAL. Es la graficación metódica y sinóptica del conjunto de relaciones sistémico-causales más significativas para la explicación de un problema o de una situación.
- 47.- FENOPRODUCCIÓN. Es el plano o nivel de la situación al que corresponden los flujos de eventos o los flujos de producción social como resultados de la utilización de la capacidad de producción social.
En la explicación de la situación, la fenoproducción es el plano de la realidad en que los eventos o flujos de producción social aparecen como resultados constatables y constatados de determinada capacidad de producción social.
- 48.- FENOESTRUCTURA. Es el plano de la situación donde las acumulaciones sociales (humanas, físicas, valores fenoménicos, etc.) condicionan la cantidad y calidad de los flujos de producción social.
La fenoestructura es una instancia de represamiento o acumulación de capacidades de muy diverso tipo.
- 40.- GENOESTRUCTURA. Es el nivel de última instancia de la explicación situacional, donde por acumulación social, se conforman las reglas básicas del sistema que determinan las características de toda situación. Divide el espacio de posibilidades del sistema entre lo permitido y lo prohibido.

- 50.- GOBERNABILIDAD DEL SISTEMA. La gobernabilidad del sistema para un actor es la relación de peso entre las variables que controla y no controla en relación a su plan.
- 51.- IMAGEN - OBJETIVO. Es la situación general escogida como un objetivo de referencia que está más allá del horizonte de tiempo del plan.
- 52.- INCERTIDUMBRE. Es la imposibilidad de decidir o calcular con certeza.
- 53.- INCERTIDUMBRE MAL DEFINIDA. Es una incertidumbre donde el universo de posibilidades está mal definido, no todos los eventos posibles son definibles y sólo se puede asignar probabilidades a algunos o ningún evento. En su extremo, sólo una posibilidad es identificable: la continuación del presente, pero la probabilidad de esa continuidad es desconocida.
- 54.- INSTRUCCIÓN O DIRECTIVA. Acto de habla que ordena a otras personas que hagan cosas, como en las órdenes, dictámenes, disposiciones y sentencias.
- 55.- INTERCAMBIO DE PROBLEMAS. Es el proceso por el cual se generan nuevos problemas como consecuencia del enfrentamiento de los actuales. Ese intercambio puede ser favorable o desfavorable en un horizonte de tiempo determinado.
- 56.- INTERÉS DE UN ACTOR POR. Es el signo con el que un actor aplica sus capacidades y dirige sus intenciones; se expresa como apoyo, indiferencia o rechazo.
- 57.- JUEGOS, TÉCNICA DE. Simulación humana sujeta a reglas basada en el desempeño de roles por jugadores que deben resolver un problema análogo a un problema real o un problema imaginario. El más conocido y tradicional es el kriegspiel o juego de guerra.
- 58.- JUEGOS, TEORÍA DE. Rama de las matemáticas que se refiere al cálculo interactivo de procesos estructurados. Fue elaborada por von Neumann y Morgenstern.
- 59.- JUICIO DE. Razón que fundamenta una apreciación situacional. En el texto se habla de juicio de necesidad, juicio de posibilidad, juicio de oportunidad, etc..
- 60.- MODO DE DIRECCIÓN. Forma particular en que se combinan los subsistemas de dirección para conducir o gobernar según se trate de procesos estructurados o cuasiestructurados, en tiempo normal o en tiempo acelerado.
- 61.- MOMENTO. Instancia repetitiva por la que pasa un proceso encadenado y continuo que no tiene principio ni término bien definido.
- 62.- MOMENTO EXPLICATIVO. Instancia en que el actor explica la realidad tal como para él fue, es y tiende a ser.
- 63.- MOMENTO NORMATIVO. Instancia en que el actor diseña como **debe ser** la realidad en el futuro en contraste con la situación inicial.
- 64.- MOMENTO ESTRATÉGICO. Instancia en que el actor elabora una estrategia que articula el **debe ser** con el **puede ser**.

- 65.- MOMENTO TÁCTICO – OPERACIONAL. Instancia del hacer. En este momento se produce la mediación entre el conocimiento y la acción.
- 66.- MÓDULO EXPLICATIVO. Unidad parcial en que se divide la realidad como totalidad indivisible para explicarla por partes. En la planificación situacional los módulos explicativos son problemas, subproblemas, miniproblemas, etc..
- 67.- MÓDULO DE ACCIÓN. Unidad parcial en que se divide el Programa Direccional del Plan. Estos módulos son proyectos de acción, operaciones, acciones, subacciones, etc..
- 68.- MÓDULO O – P. módulo básico que integra módulos explicativos con módulos de acción; un módulo O-P es un “subplan” que puede ser útil para asignar responsabilidades institucionales.
- 69.- NUDO CRÍTICO EN EL FLUJOGRAMA SITUACIONAL. Es un subproblema del problema explicado que en el flujograma se representa como un **nudo** cuyo cambio cuantitativo o cualitativo origina una alteración significativa de las características del vector de definición del problema explicado. El VDP es altamente sensible a los cambios en los nudos críticos.
- 70.- NUDO DEL FLUJOGRAMA SITUACIONAL. Es el conjunto semántico que contiene variables cuantitativas y variables lingüísticas que forman parte de la red sistémico – causal, que conforma el **explicando** del flujograma.
- 71.- OPCIÓN BÁSICA. Es una alternativa donde el actor que planifica tiene la capacidad de decidir un camino entre varios que son excluyentes.
- 72.- OPCIÓN CONDICIONADA POR UNA VARIANTE. Es una opción que sólo cobra vigencia si ocurre una variante del plan. La decisión del planificador queda así subordinada a la ocurrencia de una variante.
- 73.- OPERACIÓN. Es el medio privilegiado de intervención del planificador sobre la realidad para alcanzar un objetivo del plan. La operación es la unidad básica del plan para la asignación de **recursos** capaces de producir un **producto** que logre **resultados** en el enfrentamiento de problemas o el aprovechamiento de las oportunidades.
- 74.- OPERACIÓN K. es una operación que es seleccionada por su **eficiencia política** o eficacia procesal, con independencia de su relación directa con el logro de la situación – objetivo, vale decir de su eficacia direccional.
- 75.- OPERACIÓN ESTRUCTURADA. Es una operación que enfrenta un problema bien estructurado, por consiguiente, es una relación recursos ⇔ producto ⇔ resultados bien definida, con reglas claras sobre eficiencia y eficacia.
- 76.- OPERACIÓN SEMIESTRUCTURADA. Es una operación donde **sólo algunos** de sus aspectos pueden precisarse como relación recursos ⇔ producto ⇔ resultados bien estructurados.
- 77.- OPERACIÓN INESTRUCTURADA. Es una operación que enfrenta problemas inestructurados. Por consiguiente su

relación recursos ⇒ producto ⇒ resultados es incierta, ambigua y muy tentativa.

- 78.- OPERACIÓN EN SITUACIÓN. Es una operación recién jugada o de inminente juego.
- 79.- Oponente. Actor con objetivos conflictivos con los míos. Ese oponente puede ser potencial o actual.
- 80.- PIVOTE DE PRESIÓN DEL VECTOR DE PESO. Elemento del vector de peso que en una confrontación de fuerzas es seleccionado por su pertinencia y eficacia directa en relación a la naturaleza de la confrontación.
- 81.- PLAN MODULAR. Es el plan constituido por una agrupación orgánica y coherente de operaciones que enfrentan un archivo de problemas. Los módulos explicativos y los módulos de acción tienen una capacidad prediseñada de expandirse, restringirse o redefinirse en función de las variantes y opciones que se consideran en el plan. Los módulos agotan el universo del plan.
- 82.- PLANO SITUACIONAL. Distinción en la explicación situacional que divide la realidad en el plano de los flujos, las acumulaciones (fenoestructuras) y las reglas básicas (genoestructuras).
- 83.- REALIMENTACIÓN. Proceso de análisis que realiza un actor mediante un cálculo perspectivo que apoya racionalmente sus decisiones presentes.
- 84.- PREDICCIÓN. Capacidad o intento de anticipar lo que ocurrirá en el futuro. La predicción anuncia como será mañana.

85.- PREVISIÓN. Capacidad o intento de predecir un espacio de posibilidades futuras, pero no se arriesga a anunciar lo que ocurrirá mañana.

86.- PROCESO CREATIVO. Proceso social no sujeto a leyes conocidas o que no se rige por leyes.

87.- PROCESO CONTINUO. Proceso social sin comienzo ni término definidos cuya evolución no marca intervalos discretos claramente reconocibles.

88.- PROCESO COMPLEJO. Proceso social creativo, continuo y conflictivo que genera problemas cuasiestructurados.

89.- PRODUCCIÓN SOCIAL. Es la producción de eventos políticos, económicos, sociales, culturales, de bienes y servicios, etc., que realizan los hombres y las fuerzas sociales. En este proceso de producción entran múltiples recursos escasos (poder, recursos económicos, conocimientos, etc.) y sus consecuencias son también multidimensionales, dan origen a múltiples criterios de eficacia (política, económica, cognoscitiva, etc.).

90.- PROBLEMA. Es la formalización para un actor de una discrepancia entre la realidad constatada o simulada y una norma que él acepta o crea como referencia.

91.- PROBLEMA BIEN ESTRUCTURADO. Es un problema que podemos reconocer y plantear con precisión, lo cual permite el diseño de alternativas para su solución y la elección de la alternativa óptima de entre todas las posibles. Es un caso donde podemos especificar algoritmos o reglas

que nos permiten descubrir el problema, diseñar las soluciones alternativas y seleccionar la mejor solución.

- 92.- PROBLEMA CUASISTRUCTURADO. Es un problema que no podemos ni definir ni explicar con precisión; en consecuencia tampoco sabemos bien como enfrentarlo y mucho menos conocemos los criterios para elegir entre las opciones que somos capaces de concebir para enfrentarlo. La primera dificultad con los problemas cuasiestructurados consiste en reconocerlos y plantearlos.
- 93.- PROBLEMA NORMATIVO. Es el problema que surge para un actor por comparación entre el “es” y el “debe ser”.
- 94.- PROBLEMA ESTRATÉGICO. Es el problema que surge para un actor por comparación entre el “debe ser” y el “puede ser”.
- 95.- PROBLEMA TÁCTICO – OPERACIONAL. Es el problema que surge para un actor por comparación entre la “acción que realizamos hoy” y la “acción que podríamos realizar hoy” para cumplir el plan.
- 96.- PROBLEMA HISTÓRICO. Es el problema que surge para un actor por la comparación entre lo que “fue” y lo que “pudo ser”, a la luz de las repercusiones inteligibles en el presente. El problema histórico no tiene vigencia como tal, pero se hace presente en la situación por su relación condicionante de los problemas actuales.
- 97.- PROBLEMA ACTUAL. Es el problema que surge para un actor por el cotejo entre una realidad actual y una norma de referencia establecida y vigente para él.

- 98.- PROBLEMA POTENCIAL. Es el problema que surge provisionalmente para un actor por comparación entre el resultado de un encuentro desfavorable de tendencias y una norma de referencia.
- 99.- PROBLEMA CREATIVO. Es un problema que surge para un actor por la elevación de la norma de referencia muy por encima del margen del consenso actual, al comentarla con los hechos vigentes.
- 100.- PROBLEMA TERMINAL. Es un problema entre la masa de la población y la realidad en que vive. Surge como una necesidad insatisfecha y a veces como una demanda de la población.
- 101.- PROBLEMA INTERMEDIO. Es un problema que surge **dentro del espacio** de las instituciones del sistema y no entre las instituciones y la población.
- 102.- PROBLEMA EN SITUACIÓN. Es un problema tomado como referencia central en el debate entre las fuerzas sociales y en el diseño de operaciones para enfrentarlo.
- 103.- PROGRAMA DIRECCIONAL. Es el conjunto orgánico de proyectos estratégicos, operaciones, acciones, etc., que aplicados sobre la situación inicial alterarán a ésta en la dirección de la situación – objetivo, con un grado aceptable de correspondencia y probabilidad. Es la expresión coherente del diseño normativo.

El Programa Direccional se expresa como:

$$\overline{(P1, P2, \dots, Pn)} \mid Si \longrightarrow So$$

- 104.- PROYECTO ESTRATÉGICO. Es un conjunto intencional, orgánico y selectivo de operaciones y acciones de regulación que, por su impacto totalizante, es capaz de impulsar eficiente y significativamente el cambio situacional en la dirección de la situación – objetivo pretendida por el planificador. El proyecto estratégico incide generalmente sobre problemas actuales o potenciales terminales de alto valor para la población.
- 105.- PROYECTO DE GOBIERNO. Contenido propositivo del programa o del plan de gobierno.
- 106.- PROYECTO DE INVERSIÓN. Es una operación, una acción o una subacción cuyo producto califica con los requerimientos de una inversión.
- 107.- POLÍTICA O ACCIÓN DE REGULACIÓN. Es un acto de regulación sobre el sistema planificado, cuya característica esencial es que produce efectos significativos y requiere insumos económicos despreciables.
Como acto de regulación implica uso de poder y prácticamente no consume recursos económicos para el que decide tal política. Es siempre parte de una operación y, según su entidad, puede constituir una operación.
- 108.- REFORMA. Cambio parcial de las genoestructuras de un sistema en que las reglas cambiadas son articuladas y dominadas por las reglas no alteradas.
- 109.- RELACIÓN DE FUERZAS. Comparación de los vectores de peso de dos o más fuerzas respecto a una o más operaciones. En primera instancia es la comparación entre los elementos pivote de los respectivos vectores de peso.
- 110.- RETROALIMENTACIÓN. Proceso de análisis que realiza un actor mediante un cálculo retrospectivo que apoye sus decisiones presentes.
- 111.- RODEO TÁCTICO. Sucesión de arcos de coyuntura para construirle viabilidad al arco direccional.
- 112.- RITMO DE TIEMPO NORMAL. Velocidad típica del cambio situacional en un sistema particular.
- 113.- RITMO DE TIEMPO ACELERADO. Precipitación y acumulación de una variedad continuada de eventos en una cadena de situaciones en un tiempo muy concentrado y con alta tensión situacional. La alta tensión situacional se manifiesta en el alto valor de los problemas y operaciones en situación.
- 114.- SALA DE SITUACIONES. Es un modo de análisis y planificación en la coyuntura que usa la información seleccionada que recibe para pre–evaluar y post–evaluar la toma de decisiones, así como para conciliar los distintos criterios de eficacia envueltos en tales decisiones en situaciones de emergencia o ritmo de tiempo acelerado.
- 115.- SEÑAL DE. Es un aviso que emite el sistema de soporte a las decisiones (SSD) o el sistema de sala de situaciones que surge por comparación entre un indicador real y un indicador norma. La señal puede ser automatizada o manual.

- 116.- SISTEMA DE FINAL ABIERTO. Sistema creativo de reglas amplias donde no es posible enumerar exhaustivamente sus posibilidades de evolución futura y mucho menos asegurar un resultado futuro.
- 117.- SISTEMA DE DIRECCIÓN. Es la conjunción sistémica de diversos métodos de dirección. En el texto se distinguen los subsistemas de planificación en la coyuntura, soporte de las decisiones, gerencia por operaciones, petición y rendición de cuentas, presupuesto por programas y de emergencia en sala de situaciones.
- 118.- SISTEMA DE PLANIFICACIÓN EN LA COYUNTURA. Sistema de cálculo que hace la mediación entre el conocimiento ganado en los distintos arcos direccionales del sistema de planificación y la acción concreta en el día a día.
- 119.- SISTEMA DE SOPORTE A LAS DECISIONES. Sistema de apoyo a la toma de decisiones que se basa en flujos de información y cálculo especialmente diseñados para cada tipo de problema y operación del plan.
- 120.- SISTEMA DE PETICIÓN Y RENDICIÓN DE CUENTAS. Sistema de evaluación periódica de eficiencia y eficacia en el abordaje de los problemas y el desarrollo de las operaciones. Se pide y se rinde cuenta por módulos o submódulos O – P. el resultado de la evaluación es público.
- 121.- SISTEMA DE PRESUPUESTO POR PROGRAMA. Sistema de presupuestos donde los recursos se asignan para alcanzar objetivos bien definidos y se controla eficiencia y en lo posible eficacia.
- 122.- SISTEMA DE GERENCIA POR OPERACIONES. Sistema de administración por objetivos adaptado a las necesidades de coordinación con la planificación modular.
- 123.- SISTEMA DE EMERGENCIA EN SALA DE SITUACIONES. Sistema de análisis situacional y toma de decisiones concentrado en problemas y operaciones de alto en situaciones de ritmo acelerado. Combina procedimientos automatizados con el juicio situacional.
- 124.- SITUACIÓN. Es la realidad explicada por un actor que vive en ella en función de su acción.
- 125.- SITUACIÓN INICIAL. Es la situación a partir de la cual se conforma el plan. La explicación de la situación inicial tiene por objeto comprender las causas complejas que generan los problemas.
- 126.- SITUACIÓN INICIAL OPERACIONAL. Es la situación inicial precisa al momento de interferirla con una operación concreta. Supone que previamente se ha precisado la situación inicial general.
- 127.- SITUACIÓN OBJETIVO. Es la situación que se desea alcanzar con el plan. La situación objetivo no es una meta definitiva sino un propósito pretendido en determinada situación inicial y, consecuentemente, alterable en la medida que ésta varíe.
- 128.- SUBACCIÓN. Es la unidad inmediata de desagregación de las acciones.
- 129.- TÁCTICA. Es el uso de los recursos escasos en la construcción de un arco de coyuntura.

- 130.- TASA PSICOLÓGICA DE DESCUENTO DEL TIEMPO. Porcentaje en que un actor valoriza o desvaloriza los problemas futuros.
- 131.- TRANSFORMACIÓN SOCIAL. Cambio genoestructural en que las reglas cambiadas pasan a ser las dominantes y articuladoras de las viejas reglas que permanecen como residuo dominado y transitorio del sistema.
- 132.- TRAYECTORIA. Es una secuencia de situaciones o proyectos entre la situación inicial y la situación-objetivo. Es el encadenamiento de arcos de coyuntura que empieza con la situación inicial y termina con la situación-objetivo.
- 133.- VALOR DE UN PROBLEMA. Importancia que tiene un problema para un actor.
- 134.- VALOR DE UNA OPERACIÓN. Importancia de la operación para cambiar el VDP de un problema; depende del valor del problema que enfrenta y del papel de la operación en el enfrentamiento.
- 135.- VARIANTE. Alternativa de producción social o de cambio situacional donde el actor no tiene la capacidad de escoger una trayectoria o un arco situacional, sino meramente imaginarla y atribuirle una probabilidad de ocurrencia.
- 136.- VECTOR DE PESO DE UNA FUERZA. Conjunto de elementos que enumeran y valoran las capacidades de acción de un actor.
- 137.- VIABILIDAD. Posibilidad de que una operación se decida, ejecute y mantenga.
- 138.- VIABILIDAD POLÍTICA. Posibilidad política de que una operación se decida, ejecute y mantenga.
- 139.- VIABILIDAD ECONÓMICA. Posibilidad económica de que una operación se ejecute y mantenga con eficiencia y eficacia dentro de los límites de recursos obtenibles.
- 140.- VIABILIDAD INSTITUCIONAL – ORGANIZATIVA. Posibilidad de que una operación sea coherente con la estructura institucional del sistema o se desarrolla establemente en una organización dentro de los límites de su capacidad de producción.
- 141.- VIABILIDAD DE DECISIÓN. Relación de fuerzas que permite decidir.
- 142.- VIABILIDAD DE OPERACIÓN. Relación de fuerzas que alterar el funcionamiento del sistema en el sentido buscado con la operación.
- 143.- VIABILIDAD DE PERMANENCIA. Relación de fuerzas que hace irreversible el cambio logrado con la operación.

