

Las orejas de saturno

Autor: Sergio de Régules
Editorial: Debolsillo
Número de páginas 224

Sergio de Régules

Este libro trata sobre la ciencia, pero no se preocupen; aquí no van a encontrar palancas ni poleas, vectores ni ecuaciones de segundo grado. Eso está bien en un salón de clases, mas no en un libro de divulgación que debería servir, si el autor ha cumplido su cometido, para leerse plácidamente junto a una piscina. Tampoco se me antojó poner noticias científicas como las que ofrecen los medios de comunicación, las cuales muchas veces son probaditas insípidas de resultados científicos aislados que no dan idea del panorama de la ciencia. En mi opinión, la ciencia es parte de la cultura con el mismo derecho que la música y la literatura, mis otras dos pasiones. Por eso prefiero compartir con ustedes un aspecto de la actividad científica que la acerca más a la filosofía y al arte: el modo de obtener resultados, el espíritu mediante el cual la ciencia se anexa nuevos territorios pese a las limitaciones en la capacidad de ver que el científico comparte con el artista, el filósofo y el resto de la humanidad. La ciencia es una obra en perpetua construcción y su avance no es ni remotamente tan firme e inexorable como se nos da a entender en la escuela. Los científicos, seres humanos al fin, caen en trampas y le ven orejas a Saturno; luego se levantan



y corrigen el curso... quizá para caer más adelante en otro cepo. A algunos lectores los desalentará esta imagen de la ciencia como una empresa que a veces duda y tropieza, pero ¿qué empresa humana interesante no es así?

La experiencia de los científicos del pasado constituye una útil lección para los estudiosos de hoy. Especialmente en una época en que la ciencia se presenta a menudo como hostil y enemiga, es una fácil tentación aferrarse a sus propias conclusiones, temiendo minar con la incertidumbre la credibilidad de toda la ciencia. Empero la duda no hace a la ciencia menos sólida, sino mucho más interesante.

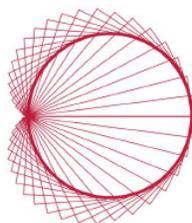
Stephen Jay Gould



El gestor del caos

Luuk de Jong es un problema que se convierte en solución y Lukaku una solución que se convierte en un problema. Si en el fútbol sólo a veces las cosas son como parecen es porque se trata de un juego lleno de corrientes subterráneas. Corrientes que se agitan, que cambian de dirección de un partido a otro, que se convierten en tsunamis en los medios de comunicación. Un fútbol cada día más imprevisible porque no hay manera de mantener el equilibrio con un partido cada tres días, con jugadores que se lesionan estornudando, con la Covid en la puerta de los vestuarios y con divos que anteponen sus intereses individuales a los colectivos. Hasta el big data se tira de los pelos porque los algoritmos no conocen la incertidumbre, el miedo o el efecto del cansancio en la confianza. Así las cosas, el entrenador es, hoy por hoy, el gestor de un caos llamado fútbol.

Jorge Valdano



INTEGRANTES DEL CONSEJO DEPARTAMENTAL DE MATEMÁTICAS, FACULTAD DE CIENCIAS, UNAM.
COORDINADORA GENERAL maría del pilar alonso reyes- COORDINADORA INTERNA ana luisa solís gonzález cosío
COORDINADORA DE LA CARRERA DE ACTUARÍA claudia orquídea lópez soto - COORDINADORA DE LA CARRERA DE CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN maría de luz gasca soto - COORDINADORA DE LA CARRERA DE MATEMÁTICAS úrsula iturrarán viveros
COORDINADOR DE LA CARRERA DE MATEMÁTICAS APLICADAS marco arieli herrera valdez.
RESPONSABLES DEL BOLETÍN
COORDINACIÓN héctor méndez lango y silvia torres alamilla - EDICIÓN ivonne gamboa garduño - DISEÑO maría angélica macías oliva y nancy mejía morán - PÁGINA ELECTRÓNICA j. alfredo cobían campos - INFORMACIÓN consejo departamental de matemáticas - IMPRESIÓN coordinación de servicios editoriales de la facultad de ciencias - TIRAJE 300 ejemplares. Este boletín es gratuito y lo puedes obtener en las oficinas del CDM.
NOTA: Si deseas incluir información en este boletín entrégala en el CDM o envíala a:
hml@ciencias.unam.mx, silviatorres59@gmail.com, ivonne_gamboa@ciencias.unam.mx
Sitio Internet: <https://lya.fciencias.unam.mx/boletin/>