

**I.- Referencial**

Enfoque sistémico:

- > Modos de Pto.
- > Reglas de Pto.
- Sistema de Redes
- Sentido de las conductas --> (Ms) + Relación
- Situación conflictiva:
- Disfunción sistémica específica (Síntoma en el marco relacional)
- Pragmática de la comunicación: INTERACCION
- Multicausalidad
- Lógica referencial
- Realidad circular

≠

Visión Mecanicista:

- Causa efecto
- Linealidad
- Conflicto --> aislar variable / síntoma / buscar la causa
- Puntuación arbitraria --> (S)definido
- "Es así" --> Cosificación / etiqueta
- Segregar / Derivar / Psicologizar
- Lógica formal
- Palabra = cosa, realidad --> unívoco denotado

**El sistema/2**

TIEMPO de los camaleones: nadie ha enseñado tanto a la humanidad como estos humildes animalitos.

Se considera culto a quien bien oculta, se rinde culto a la cultura del disfraz. Se habla el doble lenguaje de los artistas del disimulo. Doble lenguaje, doble contabilidad, doble moral: una moral para decir, otra moral para hacer. La moral para hacer se llama realismo.

La ley de la realidad es la ley del poder. Para que la realidad no sea irreal, nos dicen los que mandan, la moral ha de ser inmoral.

E. Galeano

M. Selvini - "El Mago sin Magia"

T. Gil

J. Coya

**II.- Referencial Concreto**  
2º Cir. Comunicativo

**MODELO SISTEMICO DE CIRCULARIDAD**

BUSCAR LAS REGLAS DE JUEGO EN ACCION

COMPLEJIDAD MULTICAUSALIDAD

J.M. Oña, 1998

**III.- Práctico Concreto**

GRUPO (S) E.C.R.O.

**DIVERSIDAD:**

- ≠s intereses
- ≠s expectativas
- ≠s intervenciones

- Limita el repertorio de Sdos. Posibles
- Da sentido a la comunicación
- Los (Ms) extraen su sentido del Contexto

**SISTEMA / CONTEXTO / RELACIÓN**

- Objetos: (Ss) / Tarea / (T)
- Atributos: Definidos y específicos
- Relaciones: (f) cohesión del Sistema

**SISTEMAS / SUBSISTEMAS:**

- (f) Acotar / Delimitar
- Funcionalidad operativa (Ej.: 3 Contextos)
- Definir subsistemas: Seleccionar / Delimitar / Intervenir
- Salida Pragmática desde Objetivos: limitados / posibles / definidos
- Ampliación incontrolable de contextos
- Descontextualización
- Deslizamientos
- IDEALIZACION

**DINAMICA: SISTEMA INTERACTIVO RECIPROCO HOMEOSTASIS / EXPANSION**



Retroalimentación (+/-)  
INEXORABLE A LOS ESTIMULOS Y SECUENCIAS INTERACTIVAS CONTINUAS EN EL TIEMPO  
EQUILIBRIO (Tendencia)



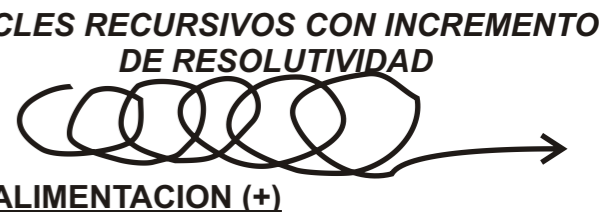
Cada situación: **MARCADOR** --> ELEMENTO SIGNIFICATIVO

FILTROS / FLEXIBILIDAD / RECURSOS ---> OPCIONES DE CAMBIO ---> TRANSFORMACIÓN --> **cambio 2**

- Contenido + relación
- Metacomunicación
- Mutualidad / diferencia

**CONFIRMACIÓN:**  
Aceptación de la Definición de la relación

Acuerdo / Desacuerdo



"La capacidad de desarrollo garantiza la vitalidad del Sistema"

**INTERVENCION OPERATIVA:**

**OBJETIVO GENERAL:**

- No hacer grandes proyectos
- Metas limitadas / opciones viables
- Contextos definidos
- Comunicaciones funcionales
- Situar en proceso / Continuidad
- Tiempo / Espera / Persistencia

**A) Reflexión / Comprensión**

- Descubrir la R. De Juego en cada situación
- Extensión del campo de Observación
- Análisis de secuencias / señales
- Organización / clasificación

**B) PLANIFICACIÓN:** Estrategias de intervención: PROCESO "en" y "a través" de la relación.

**C) INTERVENCION:** Pautas de interacción --> Táctica y Técnica --> "Hamar pausotan" "Aquí y ahora" opciones viables en cada contexto Red de Posibles

**Recursos y Límites**

Referentes  
**APERTURA PARADIGMÁTICA** Formación continua:  
Inventar nuevas reglas que posibiliten la aparición de nuevos juegos.  
Apertura hacia la diferencia: "Lo específico de cada uno sea compartido"

**JUEGO SUMA = No 0:**

Noción de jerarquía como herramienta, que viene definida según el Rol determinado, en un Contexto determinado



≠ "Recetas" Idealización Descontextualización Soluciones aisladas Deslizamiento

**PROPIEDADES:**

- **TOTALIDAD**
- **AUTORREGULACION**
- **EQUIFINALIDAD**

- 1.- **JUEGO COMPLEJO**
- 2.- **REGLAS:** normas propias, irrepetibles / originales Codificación precisa de las Pautas de Rel.
- 3.- **DEFINIR:** La naturaleza de la Relación entre los (Ss) y los atributos / propiedades [Depende de la puntuación de la S. Hechos.]

"La situación conflictiva concreta es síntoma de disfunción en las comunicaciones del sistema (Clase)"

"Gelas con (Ss) señalados como muy perturbados en el plano conductual son clases con tendencia homeostática "RIGIDA"

"La disfunción de algunos (Ss) es condición para mantener el equilibrio"



**CIRCULO VICIOSO REGENERATIVO:**  
COMPULSIÓN A LA REPETICION, RIGIDIFICACIONES, Escalada SIMETRICA

**Cambio 1**

- Apariencia de cambio
- Demanda de solución mágica
- Derivar / psicologizar
- Desplazamientos sumatorios
- Permanecen estructura y reglas del paradigma de funcionamiento

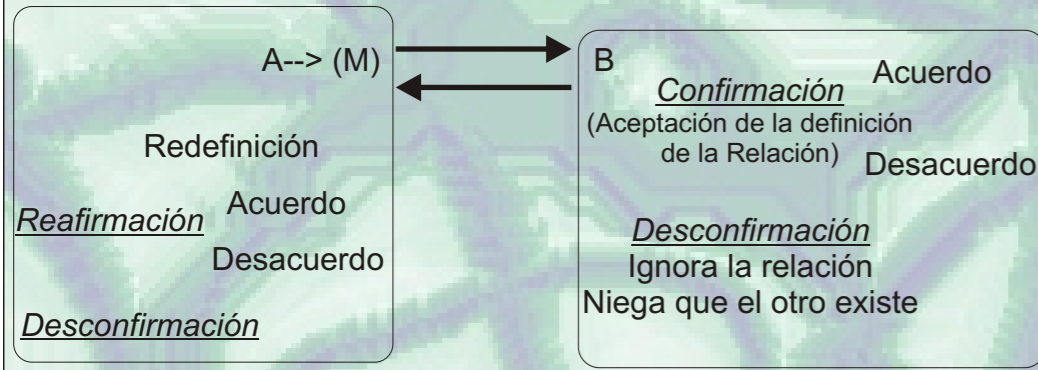
RETROALIMENTACIÓN (-)



## DEFINICION DE LA RELACION:

Selvini  
"El mago sin magia"  
T. Gil

### II.- Plano del contenido / plano de la relación



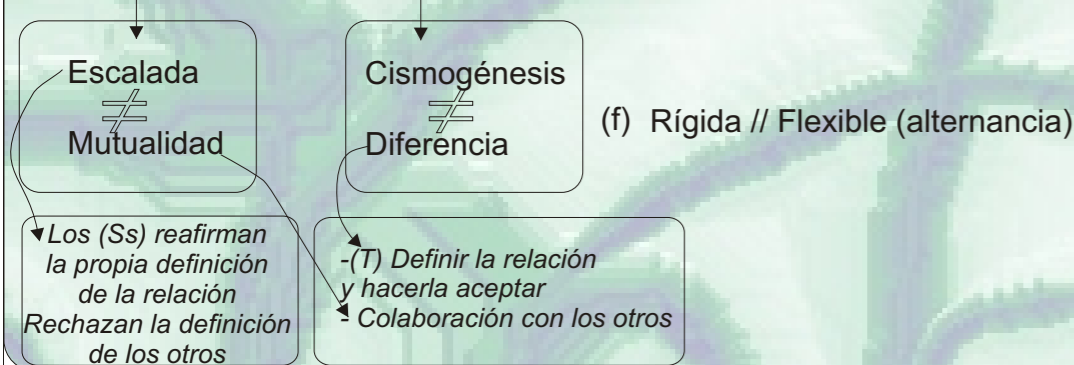
### III.- Puntuación de la Secuencia.-

Desde la arbitrariedad / Rigidez --> Escalada Simétrica

Desde la definición de Reglas de juego --> Flexibilidad / Alternancia

### IV.- Metacomunicación --> Digital / Analógico

### V.- Simetría / Complementariedad [Mutualidad / Diferencia]



## ESCALADA SIMÉTRICA / CIRCULO VICIOSO REGENERATIVO

- La definición recíproca de la relación se antepone a la tarea / problema

→ Esta es desplazada

- 1.- Es una serie alterada Infinita: Secuencia irreversible
- 2.- Parten de una confusión: Pretenden/ creen que tiene un **comienzo** (El dilema surge de la puntuación espúrea (degenerada) de la serie)
- 3.- Puntuación Arbitraria --> Definida de una vez para **siempre**
- 4.- **Los (Ss) reafirman** la propia definición de la relación
- 5.- Rechazan la definición de los otros:  
"Ninguno escucha al otro"
- 6.- Son un conjunto de - **Acumulaciones competitivas**
- 7.- Son expertos / especialistas en experiencias "FRUSTRANTES" / no satisfactorias / no resolutivas / constreñido--> DLLO. Y CAMBIO  
Fracasos / Dificultades

### DISFUNCION SISTEMICA ESPECIFICA

- Siempre en la TAREA
- ¿Cómo intervenir operativamente / resolutivamente? \* Marcar el contexto
- \* Colaboración --> Reglas M.

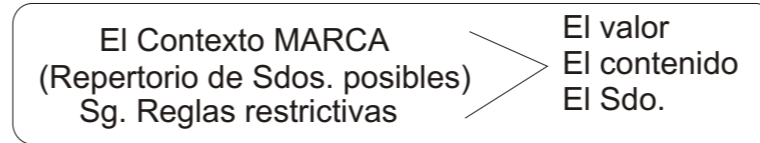
### POSIBILIDADES:

- a) Rebajar la acumulación: Disminución propia en la escalada al aumento de uno de los interactuantes (Bloqueo de la acumulación simétrica)
- b) Introducción de una pausa de Escucha / Atención a partir de profundizar en uno de los aspectos --> alarga el circuito y evita el rechazo (Efecto correctivo en la interacción acumulativa)
- c) Humor --> No ir de serios en la relación // si en la Tarea
- d) T. Narrativas: Reformulación secuencial de las diferentes intervenciones
- e) Propuesta de un intervalo

≠ Metacomunicación de lo que sucede (Superioridad) (Moralina) --> Escalada

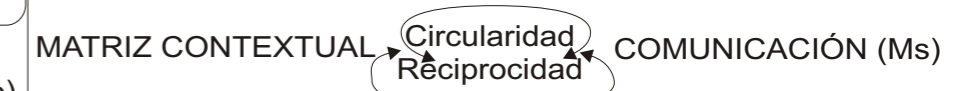
## CONTEXTO Y MARCADOR DEL CONTEXTO

Sg. el contexto / situación interaccional --> Los (Ms) --> Adecuados // Inadecuados



### Sentido de la comunicación

"El Sdo. de toda Comunicación surge de la matriz contextual en la que se produce--> y que a la vez la define



### MARCADOR (Lca.: Elemento significativo de un término)

Señales, indicios, valoraciones, referentes,... en base a los cuales diferenciamos contextos --> elegimos (Ms) / seleccionamos comunicaciones / actuamos.

### [Sg. cúmulo de hechos de acción y análisis de secuencias]

### ENIGMAS / DILEMAS.-

¿Cómo definir el contexto adecuado de intervención?

¿Cómo marcar y estructurar ese contexto?

¿Cómo impedir el deslizamiento de contextos? (Matices sutiles)

### CLASES DE CONTEXTOS.-

**EVALUATIVO - JUDICIAL** --> Emitir un juicio ante el caso de un alumno disfuncional (Descargar responsabilidades) --> Mantenimiento del "Status quo"

**TERAPEUTICO** --> Psicologizar / segregar / derivar (Alumnos señalados) (Modelo lineal / Refuerzo del juego sistémico de Cambio 1) --> No se cuestiona ni se reconsidera la propia conducta del (T)

### ASESORAMIENTO PEDAGOGICO.-

### COLABORADOR

- Promocionar comunicaciones funcionales
- No aceptar contextos disfuncionales (Los anteriores marcadores)
- Definición clara de sí mismo y de su relación con los interlocutores.
- Definición de límites y recursos

- \* Ubicación --> situación precisa --> determinada finalidad / propósito
- \* Distribución de roles:
  - Enunciando con claridad el problema a tratar
  - Propósitos concordantes --> escuchar / expresar --> cotejar diferentes aptitudes (Alianzas resolutivas para ...)
- \* Foco de dificultad que se trata: TAREA CONCRETA ("Hamar Pausotan") (Marcar / remarcar reglas de juego)

### MARCAS

Inquisidor / Juez      Descubrir

¿Quién ha sido? Propósitos opuestos

Acusado      Confundir  
Ocultar  
Negar

Terapeuta      ≠ Apoyo / Mediador

Imposibilidad

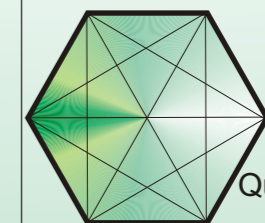
Paciente      ≠ alumno

Experto      Incursión  
Cismogénesis

Rivalidad

Inexperto      Aprende

Proporcionar informaciones y consejos en curso de actualización (Formación continua consensuada)



Colaboración  
Participación  
Reglas de Mutualidad

Que no se pierda la claridad

### DESLIZAMIENTOS:

- Desvío comunicativo
- Irrelevancia
- Fragmentación (en migajas)
- Confusión de Sdos.

[Si se modifica el contexto se modifican las reglas]