

NUEVAS VERSIONES DE LA REALIDAD

T **Tdc** **A. SIMETRIA** // **ASIMETRIA**

a) Pertencientes al mismo sistema social que significa y determina.
 b) Instrumentos para construir el diálogo/encuentro/que transforma a los dos. Experiencias vivenciales organizan matrices vinculares.
 c) Inclusión en un hacer común. "Enseñaje"
 - Carácter indisoluble de enseñanza/aprendizaje (Pichon R.).
 Búsqueda de soluciones.

a) Función de experto
 b) Quien propone
 c) Quien conoce

REGLAS QUE OBSTACULIZAN CUALQUIER PENSAMIENTO CREATIVO

- I. CERTEZA
- II. DUALISMO PEYORATIVO
- III. JERARQUÍA
- IV. CAUSALIDAD-TEMPORALIDAD LINEAL
- V. OBJETIVIDAD (Espacio-tiempo)
- VI. COMPRESION ANALITICA
- VII. NOMBRE COMO COSA

I. REGLA DE LA RED DE POSIBLES

- opciones en el contexto
- visibles

B. PROCESO //

a) Moverse/motivarse hacia...
 1)Objetivos amplios/generales
 2)Metas específicas en c/ situación
 b) La situación de proceso produce angustia a nivel grupal. Al sentirse vivo/estar vivo moviéndose, aparece la percepción del tiempo/muerte/separación/crecimiento/cambio. Aparece la fantasía de muerte.
 c) Mantenerse dinámico/activo
 -Induce / -Promueve esa actividad en el otro.
 ¿Se pueden regular acaso vínculos móviles y plásticos?

ESTATISMO

a) Detención del tiempo. Rutina. Vitalicio. Consigna esclerosada.
 b) Vivir quieto evitando tomar conciencia del proceso vincular.
 · Imposibilidad de asumir el crecimiento.
 · Anula la fantasía de muerte.
 c) Imposibilidad de aceptar la ruptura de una simbiosis.
 d) Aparecen las defensas transpersonales (Laing). Son un intento de actuar sobre la experiencia de otras personas para preservar el propio mundo interno de uno regulando el mundo interno del otro.

II. AZAR / TURNARSE / RELEVOS

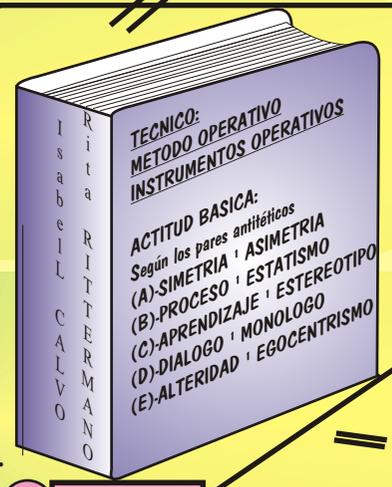
III. INVENCION DE UN JUEGO/S NUEVO/S

Creatividad

C. APRENDIZAJE DESARROLLO

a) De estructuras vinculares que permitan la individuación/socialización
 b) Aprendizaje - juntos conjunto mutuo

Flexibiliza → roles
 Plasticidad → situaciones
 → percepciones



ESTEREOTIPO EVOLUCION

a) Rutina privadora/rígida. Burocracia afectiva. Anulación de la creatividad. Actitud dependiente que taponas.
 b) Roles Situaciones Percepciones
 c) Existe el "modelo ideal", la norma rígida.

IV. CIRCULARIDAD

↕

RECURSIVIDAD

a) Donde el/los S(s) comunican un logos(saber) al otro/s en un interactuar sin fin. Recibir y tomar la palabra/juego/fantasía/contenido.
 b) Hay una aceptación de transformar y ser transformado en esa interacción.(aquí y ahora). POROSIDAD = disposición de recibir compartido.
 c) Actitud de ESCUCHA a los otros:
 -de su autonomía reflexiva -de su opinión
 -de sus percepciones -de sus características propias

MONOLOGO OPACIDAD

a) Sólo uno habla unidireccionalmente porque no percibe al otro. Monólogo/sermón cerrado.
 b) Hay voluntad de decir, quizás de transformar/imponer, pero nunca de ser transformado =

V. CONTEXTUAL

↕

ESPACIO / TPO.

EGOCENTRISMO

"familius"-latín-sirviente/esclavos y criados
 a) Sometido / despersonalizado
 Estructura romana - pater - regia todos los poderes incluso de la vida
 Invalidez Dependiente

VI. COMPRESION SINTÉTICA (incluye analítica)

REDES. EL LENGUAJE DE LOS VINCULOS
 Cap 14 LOGICAS Y LOGICAS PARA EL TRABAJO DE RED
 E.H. AUERSWALD
 PAIDOS 93

E ALTERIDAD

a) Discriminación de la alteridad del otro.
 b) Modelo de vínculo de cooperación

Construido

← Aportación 100% c/ uno →
 · Actividad
 · Compromiso
 · Configurador de reglas

A ↔ B
 ← TEXTO →

b) Modelo patriarcal:
 Sometedor → Sometido
 Vínculo prevaleciente reproductor del modelo rector de interacción social. ACTUAL

VII. EL NOMBRE NO ES LA COSA (crea un orden)

PROBLEMAS DE IDENTIDAD
 PROBLEMAS DE ADAPTACION
 CRITERIOS DE SALUD
 DE LA MATA Y GIL
 Mayo 94

Colectivamente poseemos lucidez, si decidimos ejercerla

