

III.- Marco: Ss / Grupo Grupo --> crecimiento / Cambio --> ACTIVIDAD --> ANSIEDAD --> POSIBILIDAD DE MOVIMIENTO

"El absurdo resulta ser el único camino viable de la vida."  
 "No hay nada más difícil de soportar que una serie de días buenos"  
 "Necesitamos la desgracia a rabiar"  
 "El Estado necesita el desamparo y la desdicha para subsistir"

Soportar ser infeliz no cuesta nada...

Lo DIGITAL / ANALÓGICO ACTITUD (Puentes)

Paradoja: Síntoma --> involuntario / autónomo Prescripción del síntoma: coerción

Dilemas: Necesidad / Deseo Seguridad / Felicidad

TECNICO/Prof. 1.- CAPACIDAD DE DISOCIARSE (Obs. Particip.)  
 - Percibir TOTALIDADES --> Percep. Macroscópica - con detalles / distinguibles --> Percep. Microscópica  
 2.- Percep. ANALÍTICA  
 - Capacidad de AISLAMIENTO (momentáneo) (f) perceptual y ver un DETALLE = PARTE (fragmento)  
 - Implicación --> Lo significativo

UNA PRESCRIPCIÓN DEL SÍNTOMA --> ANTE EL SÍNTOMA COMO COMUNICACIÓN

**EL ARTE DE AMARGARSE LA VIDA**  
 (1) Sobre todo esto: sé fiel a ti mismo  
 (2) Cuatro ejercicios con el pasado:  
 1. La sublimación del pasado  
 2. La mujer de Leo  
 3. El vaso de cerveza fatal  
 «La despedida» «misolomismo»  
 (3) Juicios y americanos  
 (4) La historia del mar...  
 (5) Los pusanites en la mano  
 (6) El hombre que espantaba elefantes  
 (7) Autocumplimiento de las profecías  
 (8) Cuidado con la liepuda  
 (9) Si se amasa de veras, conerías ajo de buen agrado  
 (10) «Sé espontáneo»  
 (11) Si alguien me quiere, no está en su caballo...  
 (12) El hombre debe ser noble, dispuesto a ayudar y bondadoso  
 (13) Esos extranjeros masticados  
 (14) La vida como juego

**RESISTENCIA INERCIA AL NO MOVIMIENTO**

- AUTOEXIGENCIAS ALTA POCO RESOLUTIVAS PENSAMIENTO MÁGICO
- 1.- Tendencia a la destrucción de los Objetivos/profe/tarea
- 2. CONFUSIONES DESCONFIANZA
- 3. Coaliciones QUEJA
- 4. INHIBICIÓN
- 5. BOICOT

Cada vez que existe un elemento que no se ha esclerado / comprendido El (Ss) trae este tipo de indicio: problema --> Repite este tipo de pregunta: ¿duda, sueño...

(1) Narcisismo  
 (2) Aferrarse al pasado --> "más de lo mismo" --> {Duelos no resueltos} --> Inercia / espera / escape / naturalización / dependencia / rigidez / no cambio...  
 (3) El síntoma como comunicación: {Evitar compromiso} Naturalizar  
 (4) Creación de un problema: (A. Problema) --> Act. Desconfianza / Suspición (Proyección) --> No contextualización / descontextualización / Particularidad no específica No A. Señal.  
 (6) Evitar un problema a fin de que perdure: A. Problema / Pánico / vértigo / rigidez / Síntoma / fobia  
 (7) Autocumplimiento de las profecías: atraer lo que pretende evitarse  
 (8) Sobreadaptación: metas altas, éxito, admiración (magia) // fracaso (No llegar)  
 (9) Ilusión de las alternativas: Patrones de Comunicación {Juegos sin fin / paradojas pragmáticas} --> imposibilidad de generar cambio desde dentro // Mediación desde fuera de ese patrón C. (Acuerdo / Desacuerdo en el contenido, desacuerdo en la relación) --> líderes competitivos / Escalada simétrica / ambigüedad c.  
 (10) "Sé espontáneo" --> Coacción // espontaneidad: C. Paradoja / Doble vínculo / Dilema irresoluble --> "más de lo mismo" --> Deuda de gratitud / Prescripción paradójica / Apariencia de generosidad  
 (11) Ser amado: algo enigmático: compromiso // libre, voluntario  
 (12) Fenómeno de apariencia de generosidad (2ªs intenciones) / Introyección proyectiva / "Furor Docendis": Complementariedad Rígida --> COLUSIÓN "quid pro quo"  
 (13) Dif. patrones de comportamiento social --> Reglas de juego dif. (Complementariedad) // (Malentendidos)  
 (14) Juegos de suma = 0

I.- S. INTRAPERSONAL --> AUTOESTIMA MIS LÍMITES  
 MI VALOR (Me lo reconozcan o no) / DESEO FLEXIBLE / ESPERA / DISCRIMINAR lo que está ocurriendo --> ACTIVO / DINÁMICO  
 EL OTRO EXISTE: Buen trato / MUTUALIDAD TRABAJO: Productivo / Creativo / Proyecto vital --> Que me sirva / me sienta bien

6.- COMBINACIÓN adecuada (=óptimas posibilidades) de ACCIÓN / IDEA / EXPRESIÓN DE AFECTO (M) - CODIFICACIONES --> verbal / paraverbal / analógico SIMBOLICA

ANDAR BIEN sin dejar de andar mal ARTICULADO CON UNO MISMO

EL APRENDIZAJE ES UN PROCESO QUE CADA UNO TIENE QUE REALIZAR POR SI-MISMO (NADIE PUEDE HACERLO POR EL OTRO) Y CADA DÍA HACERSE CARGO DE SI

POSIBILIDAD DE MOVIMIENTO

PROCESO --> MOTIVARSE HACIA...

1.- Tendencia a la destrucción de los Objetivos/profe/tarea

2. PERCEPCION

3. Situarse en sus CARENCIAS: LÍMITES DE UNO Proceso de duelo Ansiedad Depresiva

4. Deseo de REPARAR ese vacío / en ese momento (Deseo)

5. Interés Atención Estimulación PROTEGIDO

6. FORMACION DE SIMBOLOS

7. Participación en la actividad CONCRETA

8. Pone a raya lo depresivo / Cede la presión perfeccionista

9. Dile. del pensamiento Humano  
 - Abierto / libre  
 - Placentero  
 - Presencia del (s)

(1) Autoestima: Pº Realidad / Límites-Recursos / diferencia  
 (2) RESTITUCIÓN / REORDENACIÓN del PASADO PARA DAR CUENTA DE SU ACTUALIDAD: --> Duelos --> ausencias --> Presencias SEPARACIÓN  
 Decisión / elección / actividad / iniciativa / desocultación / A. señal / flexibilidad / autonomía...  
 (3) Desnaturalizar --> 2º Ste. --> SABER / SENTIDO / (S) Silencioso / PROYECTO  
 (4) A. Señal / Instalado en el contexto / Metacomunicación  
 (6) Canalizar ansiedades / Enfrentar dificultades  
 (8) Proceso / ritmo / red de posibles / pasos cortos / obj. modestos, razonables  
 (9) No Descalificar (excluir) / No trapear (juego sucio) / No confundir (Doble mensaje) / No competir (Juego = 0)  
 (10)  
 (11)  
 (12) Diferencia / alteridad / reconocimiento mutuo / Reciprocidad (Dar / Recibir) Simetría / Mutualidad  
 (14) Juegos de mutualidad / Suma = No 0

¿Cómo hacer: conjurar los intereses / propósitos concordantes --> -Expresar la propia opinión  
 -Escuchar con atención la de los otros  
 -Posiciones =s --> TAREA  
 --> Promover: Comunicaciones funcionales --> MUTUALIDAD / ALIANZA

II.- S. INTERPERSONAL / INTERSUBJETIVO: Intercambio COMUNICATIVO --> INTERACCIÓN --> INCLUSIÓN EN UN HACER COMÚN

1.- Es un MOVILIZADOR / MEDIADOR que potencia los recursos de un (S) en un contexto para que se haga cargo de Si  
 II.- ACOMPAÑA al (S) para que encuentre su Sentido / Saber / Proyecto / Red de posibles / Proceso-ritmo / Palabra -Diálogo.  
 III.- RESTAURAR alivio de Ansiedades (Canalización): -El placer de la participación

5.- Capacidad de tener un monto de ANSIEDAD SEÑAL. ÚTIL  
 - preparatoria para llevar a cabo una acción  
 - para contener el "caos" del cambio:  
 - "Transitivismo  
 - A. Reparatorias

4.- Capacidad de captar:  
 - Los DESEOS propios  
 IDEALES --> Satisfacción de la NECESIDAD  
 - Las CIRCUNSTANCIAS --> calibrar posibilidades --> Toma de DECISION --> Llevarlo a la ACCIÓN // Caos --> Juicios de valor

3.- Juego de salud INTERACCIÓN  
 - Capacidad para (conocer) metacomunicar sobre la propia respectiva manera de patiar nuestra interacción  
 - DEFINICIÓN

Ejercicios concretos de realización posibles:  
 - Contenido  
 - Medios que usa  
 - modo como juega

Espectativas definidas:  
 - Metas específicas  
 - Tareas concretas Centrado en lo que entienden  
 - Grupo concreto  
 - Tiempos concretos