

XII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXVII Jornadas de Investigación. XVI Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. II Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional. II Encuentro de Musicoterapia. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2020.

Inter-versiones: grupalidad y relacionalidad en juegotecas virtuales.

Taborda, Alejandra, Toranzo, Elena, Gimenez, Gabriela, Rotelli, Carla Fernanda, Pérez, Macarena Del Valle, Pérez Semenzato, María Victoria y Rosales, Melina Belen.

Cita:

Taborda, Alejandra, Toranzo, Elena, Gimenez, Gabriela, Rotelli, Carla Fernanda, Pérez, Macarena Del Valle, Pérez Semenzato, María Victoria y Rosales, Melina Belen (2020). *Inter-versiones: grupalidad y relacionalidad en juegotecas virtuales. XII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXVII Jornadas de Investigación. XVI Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. II Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional. II Encuentro de Musicoterapia. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-007/276>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/etdS/r18>

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

INTER-VERSIONES: GRUPALIDAD Y RELACIONALIDAD EN JUEGOTECAS VIRTUALES

Taborda, Alejandra; Toranzo, Elena; Gimenez, Gabriela; Rotelli, Carla Fernanda; Pérez, Macarena Del Valle; Pérez Semenzato, María Victoria; Rosales, Melina Belen
Universidad Nacional de San Luis. Facultad de Psicología. San Luis, Argentina.

RESUMEN

Se presenta la co-creación de juegotecas virtuales modelizadas de acuerdo a la edad de sus participantes (niños, padres y abuelos), vulnerabilidad, lugar de pertenencia, posibilidades de conectividad. Según estas variables, se llevaron adelante, con encuadres específicos, Juegotecas en recreos escolares, en Centros de Salud, Juegotecas para nietos y abuelos, Juegotecas informales. Se organizaron en torno a dos ejes centrales: -propiciar encuentros cara a cara en tiempos simultáneos y, -promover el juego libre, a propuesta de sus participantes. Encuadres y desarrollos, con sus alcances y limitaciones se ponen en diálogo, con las dinámicas grupales del equipo de trabajo, marco teórico psicoanalítico y revisión del contexto ético. La modalidad implementada da cuenta de potencialidades de la dimensión relacional lúdica para propiciar y acompañar procesos psíquicos emergentes en niños y adultos, ante la pandemia. Se puntualizan convergencias y divergencias registradas en los procesos de comunicación, nuevas configuraciones sobre procesos de presencia y ausencia, variantes en las percepciones de profundidad, tridimensionalidad “tocar con la mirada”, sonidos y “delay” que inciden en la percepción y con ello en los procesos de mentalización implícitos y explícitos que podrán ser investigados. El equipo de trabajo pone en relevancia aportes provenientes de la relación intra e intergeneracional.

Palabras clave

Relacionalidad - Juegotecas virtuales - Pandemia - Grupalidad

ABSTRACT

INTER-VERSIONS: GROUPNESS AND RELATIONALITY IN VIRTUAL GAMES

The co-creation of virtual games modeled according to the age of its participants (children, parents and grandparents), threats, place of belonging, connectivity possibilities is presented. According to these variables, they are required ahead, with specific frames, games in school breaks, in health centers, games for grandchildren and grandparents, informal games. Organize around two central axes: -promote face-to-face meetings in simultaneous times and, -promote free play, a proposal of its participants. Frames and developments, with their scope and limitations are established in dialogue, with the group dynamics of the work team, psychoanalytic theoretical framework and re-

view of the ethical context. The implemented modality shows the potentialities of the playful relational dimension to propitiate and accompany emerging psychic processes in children and adults, in the face of the pandemic. Convergences and divergences registered in the communication processes are pointed out, new configurations on the processes of presence and absence, variations in the perceptions of depth, three-dimensionality, “touching with the gaze”, sounds and “delay” that affect perception and with it in the implicit and explicit mentalization processes that can be investigated. The work team highlights contributions from the intra and intergenerational relationship.

Keywords

Relationality - Virtual games - Pandemic - Group

Introducción¹

La pandemia reúne a la humanidad en torno de múltiples despedidas que conllevan duelos aún difusos, sólo podemos visibilizar aristas de lo perdido y algunos de los efectos que las transformaciones en curso imponen con el advenimiento del coronavirus.

La imprevisibilidad de la vida, siempre presente, sale de sus murmullos habituales para hacerse escuchar y poner en primer orden los peligros que ofrece el mundo externo y las dificultades conscientes e inconscientes para cuidarnos.

El aislamiento social preventivo y obligatorio irrumpe en la dimensión relacional y abre nuevas formas de dar presencia al perseguidor: “el otro, un semejante, puede ser, sin saberlo ni quererlo, un peligroso portador” y/o nosotros mismos podemos ser el transportador del agente de ataque en expansión, sin intención, ni control. La voluntad, la intención, y con ello, las propias restricciones construidas en torno al amor al semejante y posicionamientos como sujeto ético, quedan en suspenso y, tanto en lo individual como en lo colectivo, abren múltiples interrogantes en sus destinos de simbolización individuales y colectivas. Las definiciones de derechos humanos, en diversos sentidos, quedan supeditadas al sobrevivir en contextos de profundas desigualdades que tallan las oportunidades de subsistencia.

Entre los desafortunados abanicos de desigualdades, con discursos contrapuestos en tensión, surgen esperanzas de promover cambios en las placas tectónicas de la conciencia colectiva, para poner a los individuos y las sociedades en general, en la lu-

cha por encontrar equilibrios en la convivencia, con el desarrollo de una conciencia emergente que desafía el statu quo. Frente al virus invisible, que mantiene al mundo como rehén, arrojando sobre él una sombra de miedo y pena, los destinos de las naciones dependerán tanto de los recursos biopolíticos, que el/los líder/es ponga/n en disponibilidad, como de las acciones intencionales y responsables de ciudadanos suficientemente buenos. Así, la existencia transcurre en las tensiones que se generan entre tracciones regresivas hacia lo que fue y las emergencias creativas de lo que será.

Cada época entraña sus propios sufrimientos que desbordan los límites de lo pensable y requieren sus propios tiempos para transformarlos. Diversos lenguajes y discursos transdisciplinares emergentes se abocaron a la co-construcción de propuestas para sostener los andamiajes del estar con otros, en tiempos de aislamiento. En este compartir, co-crear inter-versiones posibles, definidas en términos de espacios de construcciones grupales de una multiplicidad de versiones posibles, interrelacionadas y abierta a nuevas recreaciones, en pos de ampliar las posibilidades de tramitar el sufrimiento impuesto, lo cual sólo es posible con la mediación intersubjetiva (Fernández, 2000 y Taborda, 2020).

En este marco, la pandemia y las directoras del Proyecto de Investigación (PROICO 12-1118) convocaron para la co-creación de juegotecas desarrolladas en espacios virtuales, organizadas en torno a dos invariantes centrales: a-propiciar encuentros cara a cara en tiempos simultáneos y, b-promover el juego libre, a propuesta de sus participantes. Invariantes que tomaron diversos formatos, según la edad de sus participantes (niños, padres y abuelos); la vulnerabilidad existente y/o adicional; el lugar de pertenencia y las posibilidades de conectividad. La modelización de los formatos se concretó en: -Juegotecas en recreos escolares, -Juegotecas en Centros de Salud, -Juegotecas para nietos y abuelos, -Juegotecas informales. Desde este posicionamiento, el propósito de este reporte es poner en diálogo: los diversos formatos de las juegotecas virtuales con las dinámicas grupales del equipo de trabajo que operaron tanto en la co-creación como en la puesta en práctica de estos espacios de inter-versiones, su marco teórico psicoanalítico y una revisión del contexto ético.

Marco teórico

Plurales enfoques coinciden en señalar que la subjetividad se viste de época y como tal, requiere actualizaciones teóricas, en pos de conceptualizar el psiquismo como organización abierta, en dinámicos procesos de reorganización, transversalizados por dimensiones políticas contextuales, en las que “*el vamos deviniendo*” desplaza al “*yo soy*”. (Kundera, 1984; Derrida y Roudinesco, 2003; Bleichmar, 2016; Puget, 2015, entre otros). Rodolfo (2011) señaló la relevancia de deconstruir los aportes psicoanalíticos según las transversalizaciones de paradigmas de la complejidad. El autor, propone pensar sin centro, que lo

lleva a corrimientos de lo primario (familiar), y secundario (lo que adviene posteriormente), para pensar un psiquismo dinámico organizado a largo de la vida, en los entramados relacionales familiares y extrafamiliares epocalmente situadas. Tramas habitadas por: “pares y dobles”, “la escuela”, “lo ficcional”, “las múltiples pantallas” y “la familia”.

Con la pandemia las instituciones educativas, se emplazaron en las paradojas de puertas cerradas a la vida exogámica/ puertas abiertas al interior de la vida familiar. De un modo u otro, procuraron sortear los impactos que hieren sus funciones académicas y subjetivantes, para constituir redes de soporte para las situaciones disruptivas actuales. Sin embargo, una sombra de olvido cae sobre los recreos y con él, las reuniones lúdicas espontáneas con los pares y amigos quedaron acotadas. Rodríguez (2020), nos dice: “Sin juego no existe la realidad (...) Los niños necesitan tocarse, agarrarse, si no lo hacen con el cuerpo, que lo hagan con sus ojos (ver es tocar con la vista) y sus oídos (lo sonoro de la voz llega más profundo que cualquier significado) (...) la voz está entre el cuerpo y el alma (...) Jugar sana sin estar enfermo”. Lo referido se hace extensible a todo ser humano, más allá de su edad, para ubicarlos como habitantes de los recreos de los juegos del vivir la vida.

Los recreos tallan los abanicos de los amores, odios, temores y anhelos, que ponen en juego rivalidades, controversias, acercamientos solidarios, búsqueda de encuentros, diferenciaciones del amor al semejante que conlleva a la elección de amigos/as íntimos/as, extranjero (no-familiar) que, en el contexto de los espacios transicionales, condensa y simultáneamente media entre lo extraño y lo familiar para crear nuevos modos elegidos de intimidad. En los proyectos futuros con sus consecuentes deseos de ser grande de los niños, y las construcciones de cómo transitar la transmisión transgeneracional en los espacios transubjetivos de los adultos, se condensan complejos procesos psíquicos, en consonancias/ disonancias, con el reconocimiento que se confiere y recibe. En palabras de Sainz Bermejo (2018), “(...) para verme necesito la mirada del otro. Miramos para ser mirado y reconocido”.

En los escenarios del mirar/ ser mirado, las múltiples pantallas, son corridas de las asignaciones patológicas (síndrome de Hikikomori, adicción a internet) y ubicadas en el lugar de recursos que prestan auxilio y sostén a la relacionalidad, al proveer el traje óptimo para estar con otros sin contagiarnos.

Co-construcción del grupo de trabajo

Para la co-creación de las Juegotecas virtuales, inicialmente, sin saberlo, o más precisamente sin pensarlo, el equipo que se constituyó tomó el estilo lúdico constructivo del Minecraft (Mine:explotar, extraer, sacar /Craft=fabricar,crear), por cuanto sólo se sabía que se contaba con recursos tecnológicos y que se trataba de una consigna que proponía espacios lúdicos en un mundo virtualmente abierto al contacto cara a cara, sin guías, ni tutoriales dentro del juego, salvo las propuestas de los par-

tipicantes, resultando en un principio algo poco habitual, más bien “extraño”. En los primeros momentos de configuración del grupo de trabajo, la circularidad de la incertidumbre frente a lo nuevo se expandía, reproducía y resonaba tendiendo puentes entre realidad externa e intra grupal vigente. En estos momentos iniciales, parecía desconocerse qué se debía/ podía hacer, ni los pasos a seguir para sobrevivir como equipo de trabajo. Así, comenzó la tarea, en parangón con el mundo Minecraft en el que “cualquiera y todos pueden reinventar el universo, e instituirse como co-creadores, destructores y salvadores del cosmos que aloja a la humanidad”. Parangón que convocó revisiones éticas y teóricas en torno a definiciones democráticas de sujetos de derecho, en pos de circunscribir el paradigma tutorial.

Estos primeros pasos se emplazaron entre las sabidurías históricas (crisis y pandemias anteriores, modos de salir de ellas, teorizaciones psicoanalíticas, potencialidades de la universal dimensión lúdica, entre otras) y aquellos constructos que quedan total o parcialmente atrás, en pos de corrimientos de la patologización de la vida cotidiana. Lo cual, conlleva reconocer los efectos en lo individual y colectivo de transitar las primeras etapas (amenaza-embotamiento y temor-protesta) de un proceso de duelo en curso. En términos de duelo queda aún todo un camino a recorrer.

La propuesta, sin antecedentes, de juegotecas virtuales implicó un anteproyecto de trabajo en red que comenzó con: -la coordinación de tres docentes investigadoras, dos de la UNSL y otro de la UBA, con experiencia en coordinación y co-visión de juegotecas, desarrolladas en instituciones públicas pertenecientes a contextos vulnerables; -estudiantes avanzados de psicología tanto de grado como de posgrado y -una Profesora en Educación Inicial y estudiante de la Licenciatura, que se desempeña como maestra en primer grado. Las docentes-coordinadoras de la UNSL, en su trayectoria poseen una definida ideología y formación de trabajo grupal desarrollada en la docencia, la clínica y la investigación. Los estudiantes, por su parte en San Luis, la convivencia grupal entre pares, es casi su hábitat natural. Impregnados todos de la vida de grupo institucional: el hospital, la escuela y la universidad. Por lo tanto, el grupo se emplaza en el ahora, aquí, entre nosotros y también en soledad; cada uno desde su casa en distintos lugares de residencia (AMBA, San Luis y Mendoza), reunidos semanalmente a través de una plataforma. La virtualidad se encarga de acortar distancias y permitir tiempos simultáneos extendidos en espacios lejanos. En lenguaje pichoniano se tenía una *situación* de grupo atípica, pero funcionando como una unidad identificable de campo psicológico y una geografía virtual dentro de la comunidad (educativa): el grupo operativo estaba en marcha. Los estudiantes, a modo de caldeamiento con la tarea, se reúnen entre ellos para jugar, como lo hacían en la niñez y encontrar de qué modo entre disfraces el jugar se transforma, para permanecer vivo a lo largo de la existencia humana.

En este trayecto, a los momentos iniciales de fusión: un solo

cuerpo de trabajo; le sucedió la necesidad de diferenciación, propia del crecimiento de un grupo, que da nacimiento a subgrupos, cada cual con sus experiencias y su dinámica de evolución. Este tiempo se acompañó de incipientes sentimientos de rivalidad, envidia, confrontación, necesidad de dependencia y reconocimiento. Según Bion (1963) estos movimientos son propios e ineludibles en la configuración de la mentalidad grupal. El problema es sortear la fase definida en términos de supuesto básicos, donde el grupo se mueve acorde a emociones primarias para llegar a la constitución del grupo de trabajo. En este contexto surgen, dos *observadores participantes que expresan* dos ideas directrices respecto del espíritu en esos tiempos grupales: una antropología del juego y una antropología del grupo de trabajo.

En este marco, se inicia un segundo momento grupal, por un lado, el anteproyecto de trabajo interinstitucional en red se aboca a atender las especificidades y necesidades de sus lugares de pertenencia. El equipo del interior del país vuelve a dividirse en dos subgrupos: -los coordinadores de juegotecas institucionales y -los coordinadores de juegotecas de grupos informales. Ambos subgrupos son supervisados por las profesionales de la UNSL convocantes en espacios-tiempos separados. A su vez, la modalidad de trabajar en pareja adoptada espontáneamente por los estudiantes le dio otra dinámica y riqueza a los fenómenos psicológicos que se iban suscitando. Tal como una célula en crecimiento, se generó una matriz relacional en los que se manifiestan diversos fenómenos transicionales. Correlativamente, la delimitación de tres mundos: -el mundo íntimo y privado, tan privado que algunas facetas permanecerán desconocidas para la propia persona, sin embargo, está ahí en su sentir, pensar y hacer. Tan privado que en ocasiones entra en diálogos oníricos, con nosotros mismos, con otros significativos en la privacidad de la intimidad. -El mundo compartido con unos pocos, en los terrenos de elegir qué digo, qué callo, qué entrego en el espacio intersubjetivo-grupal. -El mundo público compartido sin mayores restricciones, en espacios entre las construcciones de lo personal y cultural. Espacios mentales que inician con el jugar y conducen a todo aquello que constituye la herencia humana que día a día, casi sin tomar consciencia de ello co-construimos. (Anzieu, 1983; Winnicott, 1985)

Juegotecas virtuales ¿Un nuevo espacio transicional?

Acompañaron al quehacer, cuestionamientos y reflexiones sobre el tiempo y el espacio en esta modalidad de trabajo y juego que incidieron en la co-construcción del encuadre. Así, por ejemplo, a las tradicionales variables temporo-espaciales intervinientes en la constitución psíquica -profundamente estudiadas por el psicoanálisis -se sumaron el sostén de internet y tanto la dimensión de la luz como del sonido. Ambas dimensiones estuvieron todo el tiempo presentes en el transcurso de la tarea, y con su presencia o ausencia marcaban su ritmo, su vértigo. Además, de considerar algunas de sus consecuencias, tales

como el cansancio visual y corporal, atribuible a la luz, píxeles de la imagen y *delay* en la percepción del sonido. Anzieu, ya en la década del 40, analiza ricamente la dimensión temporo-espacial en la salud, la enfermedad y la cura, que abrieron los pasajes del psicoanálisis tradicional lineal al relacional complejo. Aportes que incidieron en el enfoque del extenso campo de la psicología clínica y la psicología educacional, tal como refiere Taborda, (2011). Posicionamientos que llevaron a subrayar que los grupos de supervisión se constituyen en espacios de creación de significado en la ardua tarea de dar sentido al devenir humano (Toranzo y colaboradores 2018).

En la concepción de *juego*, los aportes de Winnicott (1985), son invaluable. El juego como tal, es un fenómeno universal, una forma básica de vida, un modo de comunicación y una actividad terapéutica; implica confianza y pertenece al espacio relacional potencial. Reúne y compromete el cuerpo, la emoción y la sexualidad. En sí mismo se considera una actividad creadora inacabable, que se apoya en la seguridad que otorga un ambiente facilitador y suficientemente bueno, presente en la construcción del complejo mundo interno psíquico relacional.

Las consideraciones aquí esbozadas brevemente influyeron en la modalidad del encuadre que se fue co-construyendo paulatinamente, en la medida en que sus protagonistas vivenciaban las experiencias de juego bajo estas condiciones virtuales.

Juegoteca en recreos escolares

Dentro del contexto de “*covid-19*”, el espacio de recreo virtual estuvo a cargo de una docente con formación universitaria en Educación Inicial, con un desempeño actual en primer grado de una escuela privada de la ciudad del interior del país. Se buscó inaugurar un espacio de juego seguro, de comunicación, relacionalidad y socialización, en tiempos de aislamiento. La modalidad de trabajo surge, en el mes de abril, al compás de las preocupaciones de los padres, discursos mediáticos y profesionales de la salud mental, respecto de las diversas expresiones de angustia de los/as niños/as por las restricciones preventivas. En los padres surgían preguntas y referencias, tales como ¿Qué hacemos con los chicos? “Quieren salir, quieren jugar”, “quieren visitarse”, entre otras demandas. A modo de respuesta, la institución busca completar la oferta pedagógica ofreciendo un espacio virtual, semanal, optativo de juego libre, de cuarenta minutos de duración, a los doce estudiantes que asistían a primer grado, divididos en dos subgrupos, integrados con hasta seis participantes. Todos ellos, compañeros desde Jardín de Infantes, a cargo de la misma docente. La experiencia se desarrolló utilizando la plataforma que ofrece la escuela, con la autorización de directivos, el consentimiento de los padres y asentimiento de los/as niños/as y supervisión semanal.

El primer acercamiento, que se podría bautizar de reencuentro lúdico, estuvo ligado a la comunicación verbal y a la necesidad de hablar entre ellos, contarse anécdotas, recordar momentos compartidos. La docente se abocó a estimular, a través de pre-

guntas, la participación activa de todos ellos, poniendo especial cuidado en incluir a los más introvertidos. A partir del segundo encuentro, se habilitó que ellos realicen propuestas, “ayer pensé que podíamos jugar al veo-veo” dijo una de las nenas, todo el grupo asintió y comenzó el debate sobre qué elegir que puedan ver todos. El juego requería enfocar la cámara en sectores del lugar en el que se encontraban, así la lejanía espacial se acotaba y cada uno conocía donde estaba el otro. Espontáneamente, entre risas y a coro “es trampa es trampa”, la mayoría de ellos/as cuando el objeto era descubierto, lo cambiaban. De este modo, entre otras cosas, prolongaban el tiempo de atención que le conferían. El juego de las trampas, se amplió en los sucesivos encuentros hacia las adivinanzas y las escondidas, poniendo a prueba el descubrimiento de la privacidad de la mente, de mis-midad, del poder del lenguaje y la observación de pistas que al integrarse dan cuenta de la posibilidad de conocer el mundo externo. Adivinar “si está” o “no está” o “cual es”, de algún modo alude al trabajo que la humanidad desarrolla tanto en torno al virus como a los otros.

En esta dirección, es de resaltar que en el quinto encuentro se presenta un niño, que en todo este periodo (más de dos meses) no se había conectado por cuestiones técnicas, y lo hace con una máscara que cubre por completo su rostro. Si bien la docente, al habilitar el acceso a la reunión, lo reconoce de inmediato, el resto de compañeros no sabían quién estaba detrás de la máscara y comienza el juego: “no les digo quien soy” “no hablo para que no reconozcan mi voz”. Entre risas los niños buscan averiguar de quien se trata, comienzan las hipótesis de descarte, como “quienes faltan en la reunión”, “no es... *utilizan nombres de compañeros*... porque tiene pelo lacio, o porque es rubio, hasta que finalmente le piden que se pare, al ponerse de pie lo descubren por su contextura física. El despliegue lúdico favoreció la inclusión y puso en juego la noción que cada uno tiene de sí mismo, el reconocimiento que el otro como par confiere, la forma en que cada uno al recordar al otro, le otorga presencia a su ausencia.

En la docente, con rol de “la que cuida el recreo”, surgen vivencias diversas que se extienden desde el entusiasmo y alegría contagiada en estas nuevas formas de querer escucharse, que la mantienen expectante, hasta sensaciones de estrés y ansiedad sobre todo suscitadas en los encuentros iniciales. De un modo u otro, la juegoteca virtual se abre como desafío a nuevos intercambios entre escuela, familia, niños/as y currícula pedagógica.

Juegoteca virtual en Centro de Salud

Este espacio es una prolongación de una modalidad presencial desarrollada precedentemente durante tres años, organizada según los aportes de Paolicchi y Abreu (2011), que nació como un lugar seguro para que padres e hijos jugaran con la coordinación de profesionales del centro de salud. El mismo se emplaza en un barrio que por sus factores de riesgos se califica como de mediana vulnerabilidad.

La extensión de la juegoteca barrial-presencial a la virtual surge porque, en el contexto de COVID-19, desde el área de salud mental, se detectó la urgencia de crear dispositivos que generaran espacios de pertenencia al entramado social. Para desarrollar la juegoteca virtual, en primera instancia, se realizó, a los adultos que concurrían con anterioridad al espacio lúdico, una encuesta domiciliaria, valorativa de su participación previa, y se les propuso continuar el contacto de manera virtual. Las siete familias entrevistadas aceptaron la propuesta, por lo cual se firmó un consentimiento informado y verificó el asentimiento del niño/a correspondiente. El primer inconveniente a sortear, para habilitar espacios de juegos e intercambios con pares y adultos referentes, fueron las posibilidades de conectividad, de allí que la propuesta realizada desde el centro de salud, contempló diferentes vías de comunicación posible (llamada telefónica, video llamada, mail, grupo de WhatsApp). La mayoría de las familias al pertenecer a sectores vulnerables no contaban con buena conexión a internet para efectuar videos llamadas, por lo que se trabajó desde un grupo de WhatsApp con la mayoría, y con *dos niños* desde video llamadas, definiéndose así dos encuadres de trabajo posibles.

Desde el grupo de WhatsApp se les propone a los padres que presenten a sus niños con edad y foto. Luego se les pide elegir un día y una hora a la semana en la que acompañen el juego de sus hijos y los adultos pregunten ¿a qué les gustaría jugar? Se solicitó que observen y luego comenten como se sentían, a qué jugaron u otra observación importante. Al finalizar la hora lúdica se sugiere que le pregunten a su hijo/a si desean hacer un dibujo que quieran compartir con el grupo. Se trabajó con consignas semanales abiertas, según lo que acontecía semanalmente y, fundamentalmente, de acuerdo al deseo del niño y sus familias. Una de las particularidades centrales de la modalidad consistió en estimular el acompañamiento de los padres a sus hijos y de los padres entre sí. Estos últimos, en el grupo de WhatsApp, compartieron el peso de los difíciles requerimientos escolares y la oposición de los niños a este sistema de enseñanza que dieron origen a la circularidad de ricos consejos vertidos entre las seis madres y cuatro padres que participaron.

En la experiencia de *video llamada*, la propuesta de juego virtual, fue llevada a cabo en una hora semanal con un niño de 6 años y una niña de 7 años de edad. La consigna fue el interrogante “¿a qué le gustaría jugar?”. En los comienzos la actitud fue de introversión, propia de la situación nueva, la que fue modificándose en el transcurrir de los encuentros. El primer juego propuesto fue el de piedra papel o tijera que involucró movimientos de sus manos. Continuaron con los juegos verbales de adivinanzas, y veo-veo, mientras jugaban, mostraban sus casas y juguetes. Los encuentros lúdicos referidos denotan una secuencia de intercambios que van desde lo corporal a lo espacial. En el siguiente encuentro, lo corporal vuelve a tomar mayor relevancia lúdica, inicia con interrogantes y conversaciones sobre los zombis, el barbijo, los médicos, para desembocar en el

juego de soldaditos y armas. La amenaza, el peligro y movilización de recursos verbales y corporales para defenderse quedan lúdicamente expresados. Posteriormente, los niños preguntan sobre los compañeros que asistían a la precedente juegoteca presencial, la coordinadora se detiene para ayudarlos a recordar sus nombres, juegos compartidos, anécdotas. También se les comenta que no pueden acceder a video llamada, pero si al grupo de WhatsApp por si ellos querían compartir fotos, videos o audios; sugerencia que por sí mismos recuerdan y antes de concluir la hora de juegotecas les mandan mensajes de voz y reciben algunas respuestas. El grupo entre presencias y ausencias estrena la creación de un nuevo modo de reencontrarse a través de mensajes de voz y fotos. En este transcurrir, surge una temática renuente, el papel del policía, -plasmado lúdicamente, en relatos y gráficos, por ejemplo: un niño luego de jugar con su papá al ladrón y policía, dibuja un auto y un policía, mientras relata que le hicieron una multa porque iba muy rápido. El dibujo y su relato se acompaña de interrogantes sobre el rol de la policía, haciendo ambivalentemente referencias tanto al rol de protección frente a la impulsividad y al cuidado de mantener el aislamiento, como a historias de amenazas y represión sufridas en el precario contexto barrial y observadas en los medios de comunicación.

Los sentimientos que acompañaron a la experiencia fueron de alegría y satisfacción por el reencuentro, y a su vez, de agotamiento por llevar a cabo una nueva forma de comunicación. Además, la coordinadora refiere que, antes de comenzar el encuentro, tiene una sensación de incertidumbre, en ocasiones con correlatos somáticos, porque no sabe si los recursos tecnológicos funcionarán adecuadamente; sensación que dura hasta concretar el encuentro y minutos posteriores.

Juegotecas informales

Para iniciar este tramo de la experiencia se recordará la necesidad de los estudiantes-coordinadores de “jugar previamente entre sí como niños”. Se elaboraron, de este modo, las ansiedades fóbicas frente al encuentro con lo desconocido, con las peculiaridades de la ausencia de una institución que los aloje concretamente. La experiencia tuvo un doble registro para su ordenamiento: un eje histórico cronológico y uno temático tópico, que permite realizar comparaciones entre las cuatro juegotecas informales, llevadas adelante. Todas ellas se desarrollaron con el soporte de videos llamadas semanales, de una hora de duración, el consentimiento informado de los padres y el asentimiento del/a niño/a. Se desplegaron, en diversas modalidades, juegos que implican diferentes habilidades: el ahorcado, encuentre la diferencia, la escondida, dígalos con mímica, piedra papel o tijera y el tutti -frutti. Uno de los ingredientes llamativos en tres de ellas, fue como se resolvería la clásica rivalidad frente a “quien es el ganador”. Rivalidad universal entre niños, a la que se le puede agregar el interrogante ¿Quién gana el virus o la humanidad?

En cambio, en la otra juegoteca, los contenidos peligrosos y prohibidos surgen a través del jugar con fuego, que histórica y universalmente representa las necesidades humanas de dominio del ambiente. Este juego fue confiado como un secreto, lo que habla de procesos de diferenciación entre lo privado y compartido con unos pocos, en confianza. Otro ingrediente común de estos cuatro espacios, algo llamativo, fue el juego de apagar y encender la cámara, que, de algún modo, con los nuevos recursos tecnológicos, es equivalente al juego de las escondidas, “estoy y no estoy”. Simultáneamente a posicionarse como sujetos activos en el control de las múltiples pantallas que se introducen en la vida cotidiana como simuladores del “mirar y ser mirado”. En el transcurrir, cuando los/as participantes se organizan como equipo de relaciones colaborativas, para salir de la rivalidad y acotar temores, expresan sentimientos tiernos en anécdotas y/o la inclusión en cámara de las mascotas que los acompaña. Correlativamente, emergen diversas estrategias para separarse y reencontrarse en la próxima semana, (la próxima tráete... jugaremos... traigo) que aluden a representaciones de esperanzas de continuidad de la relación, en términos de proyectos futuros cercanos. Las envolturas temporales y espaciales, en este transcurrir, toman cuerpo. Los/las niños/as de tres de las juegotecas virtuales, eligen continuar a pesar de la flexibilización de la salida. En una de ellas, proyectan juntos la construcción de una casa, (al estilo minercart) que realizan a solas durante la semana y comentan sus avances en el reencuentro. Las casas, con distintas características, tienen zonas de máxima peligrosidad y sectores de defensas. En otro grupo, se les solicita a los coordinadores que dibujen paisajes. Así, aluden al trabajo psíquico que implica acotar el encierro que reactiva el volverse a mirar y preguntarse ¿Quién soy?, ¿Cómo me ven?, ¿Qué es peligroso?, ¿Cómo me defiende?, ¿Cuál es la distancia?, entre otras.

Juegoteca para abuelos y nietos

La propuesta tuvo su fundamento en la concepción estereotipada que recae sobre los adultos mayores, en tanto seres excluidos de los ciclos de productividad que exige el capitalismo imperante y su concomitante globalización, y que además el COVID-19 se encarga de ubicarlos en los “grupos de riesgo”. Las fantasías de muerte, siempre existentes en cada uno, adquieren una real envergadura en los meandros de los procesos subjetivos, inter y transubjetivos, del devenir “ser abuelos/as”. Para dar lugar a una experiencia lúdica a través de una plataforma virtual, las dos coordinadoras se contactaron con una pareja de abuelos y sus seis nietos (de dos familias, edades y lugares de residencia diversos). Con el propósito de establecer un encuadre propicio, se delinearon las siguientes consideraciones éticas: por un lado, el deseo de los participantes, motor y guía de la experiencia, el cual se materializó en un consentimiento informado de los adultos (abuelos y padres) y el asentimiento de los/as niños/as. Asimismo, resulta pertinente resaltar la importancia que cobró la participación de los padres y madres en este

dispositivo, que tuvo como protagonistas a abuelos y nietos. No sólo desde la necesaria formalidad de aportar un consentimiento que avale la participación de los menores de edad, sino como soporte humano que se puso en movimiento y al servicio de la realización de aquel encuentro. Si bien esta participación de los padres y madres no se configura como una condición sine qua non para el despliegue del dispositivo, en la presente experiencia, enriqueció el encuentro y fluyó como manera natural de implicancia en una dinámica familiar extendida.

En el aprendizaje y despliegue de la función como coordinadoras, se sucedieron diferentes momentos, que suscitaban diversos movimientos transferenciales. En algunas instancias del encuentro, surgieron sentimientos de ser lo “suficientemente innecesarias”, en el sentido de que la dinámica que se dio entre abuelos y nietos fluía sin la necesidad de mayores intervenciones de ellas, lo que les provocó sentimientos de exclusión, vivenciados como un cierto “sin sentido” de su función. No obstante, estas sensaciones iniciales fueron posteriormente las proveedoras del verdadero sentido en desplegar aquel rol, dado que esa dinámica, también les permitió ser lo “suficientemente integradas” para operar como puente, poniendo palabras, amortiguando ansiedades, regulando tiempos, acompañándolos. Las coordinadoras refieren que fue clave la experiencia lúdica previa entre pares-estudiantes, ya que la oportunidad de llevar a cabo este “como si” entre pares, sirvió a modo de preparación-caldeamiento para el encuentro con este grupo de abuelos y nietos, así como también brindó un espacio de elaboración y metabolización de temores, ansiedades y preocupaciones. Este nuevo dispositivo y su particular dinámica pusieron en diálogo los sujetos enseñantes y aprendientes que coexisten en cada uno de los que participaron en ese encuentro. Desde este posicionamiento, como sujetos autores, en términos de Fernández (2000) fueron aportando y mostrando conocimientos y saberes para la co-construcción de este espacio. En este sentido, se vivificó la función lúdica que habita en el aprender, poniendo en escena múltiples combinaciones de contenidos conscientes e inconscientes, personales-grupales, para poder transformarlos y elaborarlos. La transmisión transgeneracional, hizo mella en el aquí y ahora de la dinámica grupal y configuraciones lúdicas familiares. El juego elegido atravesó generaciones y fue dejando tras de sí experiencias y anécdotas, que los participantes compartieron con las coordinadoras durante el encuentro. Entre abuelos y nietos/as contaron cómo aquel juego había sido iniciado por la abuela y transmitido a sus hijos/as y luego, casi a modo de herencia, pasó a los nietos/as. Así el jugar juntos fue, más allá de momentos compartidos, para perdurar en el transmitir historia, cuidados y presencia. Frente a este contexto que se presenta como un momento disruptivo, desorganizador, plagado de incertidumbres, la alegría se constituyó como un factor que ligó este punto de encuentro. La alegría y añoranza de encontrarse virtualmente reafirmó y vitalizó la identidad de estos abuelos y otorgó tranquilidad a estos nietos al ver a

sus abuelos vivos, teniendo en cuenta que la reactivación de fantasías de muerte adquiere mayor entidad en estos tiempos. Retomando aquel deseo como motor y guía de esta experiencia, las ganas de juntarse, encontrarse y “jugar con”, a través de una plataforma virtual, actuaron como promotoras de la salud mental de todos y cada uno que confluyeron en el espacio de juegoteca. Experiencia, que para las coordinadoras fue ampliada en los espacios de supervisión grupal.

Conclusiones

Los diversos formatos modelizados de juegoteca demostraron sus potencialidades para propiciar encuentros significativos, capaces de promover y acunar los procesos de simbolización. Las envolturas temporo-espaciales cambian, en las planas pantallas se incitan nuevas configuraciones sobre los procesos de dar presencia al ausente, las percepciones de profundidad, tridimensionalidad se transforman, los cuerpos se tocan con la mirada y los sonidos. Los delay inciden en la percepción y con ello, en los procesos de mentalización implícitos y explícitos. Las regulaciones corporales suscitadas en la presencialidad se modifican y aún se desconocen las peculiaridades que adquieren en la relacionalidad mediada por tecnologías.

Las sincronías perceptivas ojo a ojo de captación de las sutilezas que la mirada expresa se empobrece, la voz, como espejo sonoro, se eleva quizás en busca de acortar la distancia y unirse con el otro, lo cual introduce modificaciones en la complejidad de la empatía. Así, el uso de las tecnologías, conserva e introduce sus propias particularidades en las envolturas señaladas por Anzieu (2002), respecto de los espacios sonoros, visuales, visuales-táctiles, locomotores y gráficos que nos constituyen e introduce en las diferencias entre lo mío y lo no familiar, a sí mismo y los otros; a pesar de que, algunas de las envolturas presenciales se ausenten, como por ejemplo el calor, gusto y olfato.

Tramitar el aislamiento obligatorio, demanda un profundo trabajo psíquico intersubjetivo y, consecutivamente poco a poco al compás de la flexibilización, aún con la sombra de posibilidades de contagiar-ser contagiado, con representaciones de un futuro en suspenso, también convoca entrañables recomposiciones psíquicas.

En el marco de la flexibilización en devenir, algunas de las juegotecas quizás pierdan su vigencia, otras como, por ejemplo, la de abuelos y nietos y/o con (familiares significativos geográficamente distantes), puede constituirse en un recurso que perdure. La puesta en relación de las dinámicas analizadas en el marco de la ética psicoanalítica, opera como factor protector del equipo, promueve la creatividad del mismo, amplifica las posibilidades de poner en circulación vivencias compartidas que permitan pensar los diversos sentimientos y hacer extensible los aportes elaborados a co-creaciones de modalidades de inter-versión futuras, sin estándares y con todo rigor científico.

NOTA

¹Barrio, Ariela Nerina DNI 33924447. Estudiante egresable de Psicología Pasante del PROICO 12-1118, participó como colaboradora.

BIBLIOGRAFÍA

- Anzieu, D. (2002) *Yo Piel*. España. Biblioteca Nueva.
- Bion, W. R. (1963) *Elementos de Psicoanálisis*. Paidós, Bs. Aires.
- Bleichmar, S. (2016) *Vergüenza, culpa, pudor. Relaciones entre la psicopatología, la ética y la sexualidad*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Derrida, J. y Roudinesco (2003). *Y mañana, que...* Buenos Aires: Paidós.
- Fernández, A. (2000). *Poner en juego el saber. Psicopedagogía: propiciando autorías de pensamiento*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Kundera, M. (1984) *La insoportable levedad del ser*. España. Maxi Tusquets.
- Ormart, E. y Taborda, A. (2020) Encuesta para niños elaborada con propósito de investigación ¿Qué extrañan en el curso de la pandemia? (Inédita).
- Paolicchi, G y Abreu, L. (2011) *Juego; interdisciplinar y vulnerabilidad. Contexto social y construcción de identidades*. En Taborda y Leoz (Comp.) *Psicología Educacional en el Contexto de la Clínica Socioeducativa*. Argentina Nueva Editorial Universitaria.
- Puget J. 2015 “Subjetivación discontinua y psicoanálisis. Incertidumbre y certezas”. Lugar Editorial, Bs. As. Marzo.
- Rodulfo, R. (2011) *Cinco instancias de subjetivación en la infancia y niñez Contemporáneas*. En Taborda y Leoz (Comp.) *Psicología Educacional en el Contexto de la Clínica Socioeducativa*. Argentina Nueva Editorial Universitaria.
- Rodríguez, J. (2020) *Para responsables de la educación de los niños*. Disp. en <https://www.facebook.com/100006373787881/posts/2415286392027130/?sfnsn=scwspmo&extid=AC4lhjj4K1rHn788>
- Sainz Bermejo, F. (2018) *Winnicott en la perspectiva relacional e intersubjetiva actual, acompañados por las poesías de Joan Manuel Serrat*. Revista electrónica Clínica e investigación relacional. CelR Vol. 12 (3) - Octubre 2018 <http://dx.doi.org/10.21110/19882939.2018.120310>
- Taborda, A. (2011) *Psicología Educacional emplazada en la clínica en extensión*. En Taborda y Leoz (Comp.) *Psicología Educacional en el Contexto de la Clínica Socioeducativa*. Argentina Nueva Editorial Universitaria.
- Toranzo, E. y Colaboradores (2018) *Matrix al interior de dos Grupos Psicoterapéutico*. En Toranzo y Taborda (comp) *Psicoanálisis relacional. Espacios intersubjetivos e interdisciplinarios de creación de significados para la salud mental*. Argentina Nueva Editorial Universitaria.
- Winnicott, D. (1985) *Realidad y juego*. Argentina. Gedisa