

V Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología
XX Jornadas de Investigación Noveno Encuentro de Investigadores en
Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos
Aires, Buenos Aires, 2013.

Los juegos tradicionales callejeros como dispositivo de promoción de salud desde una perspectiva integral.

Bang, Claudia.

Cita:

Bang, Claudia (2013). *Los juegos tradicionales callejeros como dispositivo de promoción de salud desde una perspectiva integral*. V Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XX Jornadas de Investigación Noveno Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-054/546>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/edbf/fr5>

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>.

LOS JUEGOS TRADICIONALES CALLEJEROS COMO DISPOSITIVO DE PROMOCIÓN DE SALUD DESDE UNA PERSPECTIVA INTEGRAL

Bang, Claudia

Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires - Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas

Resumen

El objetivo de este trabajo es describir un dispositivo participativo de juegos tradicionales incluidos en una experiencia de eventos callejeros, realizados por una red barrial de instituciones. Se extraen las principales características de este espacio de juegos y se realiza una articulación conceptual desde la perspectiva de salud integral. Esta experiencia lúdica presenta un gran potencial en la promoción de salud y salud mental comunitaria. En ella y desde el juego, se abordan problemáticas complejas como la discriminación hacia algunos sectores sociales, el aislamiento social general, el miedo a la calle y la soledad relacional. Se generan acciones a partir del juego para mejorar la calidad de vida en el barrio, para la integración social y la revalorización de las diferentes culturas, constituyéndose en actos cuidadores de salud.

Palabras clave

Juego, Espacio público, Participación comunitaria, Salud/salud mental

Abstract

TRADITIONAL GAMES AS A HEALTH PROMOTION DEVICE FROM A HOLISTIC PERSPECTIVE

The aim of this paper is to describe a participatory device of traditional games included in an experience of events in public spaces, carried out by an institutional neighborhood network. Main features of this playful experience are extracted, with a conceptual articulation from a perspective of holistic health. This ludic experience represents a great potential in community mental health promotion. Complex problematics, like the discrimination of some vulnerable sectors, general social isolation, the fear to the street and the relational loneliness are undertaken. Actions are generated from the game to improve the life quality in the neighborhood, for the social integration and the revaluation of different cultures.

Key words

Play, Public place, Community participation, Health/mental health

INTRODUCCION

El presente trabajo se enmarca en el proyecto de investigación UBACyT dirigido por Alicia Stolkiner: *Articulaciones entre salud mental y atención primaria de la salud desde una perspectiva de derechos - Argentina - 2004 y 2014* (Departamento de Investigación, Facultad de Psicología UBA), forma parte de la investigación doctoral de la autora, realizada con beca CONICET, cuyo objetivo general es describir y analizar las posibles articulaciones entre promoción en sa-

lud mental comunitaria y prácticas participativas que utilizan arte, creatividad y juego en el espacio público.

Sabemos que abordar conceptualmente *el juego* no es algo nuevo. El juego ha sido ampliamente estudiado desde múltiples perspectivas, aportando a la descripción de sus características intrínsecas, su relación con la constitución psíquica y social del niño, sus potencialidades, etc. Articular juego y salud tampoco es algo novedoso. Está ampliamente difundida la idea del juego como promotor de salud para niñas, niños, adolescentes y adultos; como herramienta fundamental para un desarrollo saludable en la constitución psíquica infantil y como motor de creatividad y sociabilidad en los adultos. Este escrito no pretende abordar estas dimensiones, sino indagar las características específicas, entrecruzamientos y potencialidades del juego en una experiencia callejera de participación comunitaria en salud.

METODOLOGÍA

El presente estudio se enmarca dentro de la investigación cualitativa en salud (Minayo, 1995), con un abordaje de tipo exploratorio descriptivo. Se trata de un estudio de caso (Yin, 1994), donde se toma como unidad de observación y análisis a eventos participativos de creatividad y juego en el espacio público, llevados a cabo por instituciones que conforman una red barrial en el centro de la Ciudad de Buenos Aires. Desde una perspectiva etnográfica (Hammersley & Atkinson, 1994), el trabajo de campo se centró en el acompañamiento de todo el proceso de realización de los eventos y otras actividades de la red durante más de tres años.

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

La red Rioba está integrada por diversas organizaciones ubicadas en el barrio de Abasto, centro de la ciudad de Buenos Aires. En este barrio convive un importante centro comercial, turístico e inmobiliario con una gran masa de población migrante instalada precariamente en conventillos, hoteles familiares y casas tomadas (Rioba, 2006). Estas instituciones en red trabajan fundamentalmente con las familias que conforman este sector ampliamente vulnerado en sus derechos básicos, caracterizado por la precarización laboral y habitacional. Se trata, por lo general, de población migrante del interior del país o de países vecinos, quienes sufren además un profundo proceso de desarraigo y son objeto constante de discriminación (Bang, 2012).

La particularidad que presenta dicha red es que sus acciones conjuntas se centran fundamentalmente en la realización de eventos callejeros, con actividades de juego y creatividad que ocupan participativamente el espacio público. Estas actividades son el motor del funcionamiento de la red y dan el contenido central a todo el trabajo articulado.

Cada evento comienza con la *Cumbre de Juegos Callejeros (Cujuca)*, que consiste en una convocatoria a los vecinos a participar de una tarde de juegos. Se recrean juegos tradicionales en una calle cortada, transformando por algunas horas la lógica cotidiana del uso del espacio público. La calle se puebla de niños y adultos, la mayoría han sido invitados desde las organizaciones de la red, muchos otros se han enterado por la difusión barrial y unos pocos simplemente pasan por allí y se suman al evento. Un gran número de niños juega en la calle, mientras los adultos conversan o realizan otras actividades. Nos acercaremos a esta experiencia, a partir de un relato vívido contado en primera persona, que presenta el momento del Cujuca en uno de los eventos callejeros.

Una tarde de juegos

Un frío domingo de julio, al igual que todos los años, se realiza una de las fiestas de Rioba. Esa tarde, al acercarme a la calle en que se realizaría el evento, veo que unas cintas cruzan la calle en ambas esquinas, evitando el paso de los autos e indicando el lugar del “corte de calle”. A lo largo de esa cuadra se ven muchos niños jugando, todavía la fiesta no ha comenzado, por lo que, los adultos presentes van y vienen llevando y trayendo cosas. Varias filas de banderines visten el cielo, cruzando la calle, colgados de los postes de luz, también está colgada una fila de banderas de diferentes países de Latinoamérica. Al comenzar el evento, veo a varios jóvenes que invitan “¡Hagamos una ronda grande! ¡La ronda del CUJUCA!” La gente rápidamente hace una ronda que ocupa toda la calle, conformada por varias filas que miran hacia el centro, muchos niños ocupan el primer plano, donde la gente parece que ya supiera lo que iba a suceder. Una joven anuncia con voz fuerte: “Para empezar el CUJUCA vamos a decir esto entre todos: cuando yo digo Cujuca, ustedes me responden ¿qué?” acompañando la respuesta con un gesto en la mano. “¿Se entendió?” Y continúa “Probemos... ¡Cujuca!” y todos levantan la mano derecha en un signo de interrogación y se escucha en toda la cuadra un “¿Qué?” colectivo. La joven continúa: “¿Estamos perdiendo los juegos callejeros?” A lo que todos deben responder “¡Minga!” Y continúa: “Pero nosotros los recuperaremos...” a lo que responden “¡Esa!”, moviendo las caderas. Finaliza la joven gritando “¡Por el derecho a Jugar!” y todos juntos responden “¡A jugar, a jugar a Jugar!” Otro joven señala diferentes rincones de la calle: “Acá vamos los que jugamos al elástico, allá están las sogas, allá el tumbalatas, acá va la carrera de embolsados, ahí la carrera de autitos... ¡A jugar!”

Se desarma la ronda y todos se mezclan distribuyéndose en diferentes espacios marcados por juegos pintados en el piso, o por elementos que están disponibles para jugar. En cada juego hay un referente del Cujuca que ayuda, orienta o invita a jugar. La calle se transforma muy naturalmente en un gran patio de juegos donde se mezclan grandes y chicos. Me acerco a uno de los organizadores, quien está con unas tabas en la mano. Mi intención es saludarlo y charlar con él, pero él rápidamente me pregunta: “¿Sabés jugar a las tabas?, tomá estas”. Luego de explicarme el juego me quedo jugando con él y algunos niños, con los que me deja luego de unos minutos. Al juego se van sumando algunos otros, los que vamos tirando una pequeña pieza de madera por turnos, intentando pegarle a una pelotita que está hacia el final de una canchita improvisada frente a un portón. Tres nenas que participaban del juego me dicen: “vení que vamos a saltar la sogá...” Tironeándome me llevan hacia un costado donde dos hombres hacen girar una larga sogá, y una fila de 6 o 7 niños y adultos la saltan una y otra vez. Las niñas y yo nos sumamos a la fila y saltamos entre risas que se comparten con quienes sostienen las sogas. Uno de ellos pregunta “¿quien quiere sostener la sogá?” Yo me ofrezco, al notar que no aguantaría mucho más el ritmo del saltar, las niñas se ríen al verme agitada. Sostengo un rato un extremo de

la sogá haciéndola girar, mientras observo cómo la gran mayoría de los presentes están jugando: varias rayuelas son jugadas por niños junto a profesionales de las instituciones, otros jóvenes y padres de los niños. En este clima de tal alegría veo que, del otro lado de un gran muñeco, unas mujeres comienzan a amasar unas tortillas para luego compartir. Aprovecho que un joven toma la sogá diciendo “yo quiero sostenerla ahora”, y me acerco a colaborar con los preparativos para la merienda. Ya habían pasado casi dos horas desde el comienzo de la actividad.

EL JUEGO EN EL CENTRO DE LA ESCENA

El espacio de juegos con que comienza cada encuentro callejero es la *Cumbre de Juegos Callejeros (Cujuca)*, impulsada y sostenida desde una de las organizaciones que participa de la red. Quienes la llevan adelante la definen como un *dispositivo recreativo comunitario de intervención urbana*. Surge a partir de la necesidad de buscar un recurso que fuera simple, sencillo de reproducir y lo suficientemente abierto para que todos se sientan invitados a participar en el espacio público. Para la gente del barrio, se constituye en un dispositivo lúdico sostenido simbólicamente por las diferentes instituciones que participan de cada evento. Hubo una elección previa de poner el juego en el centro de la escena. Esta elección se ha reafirmado y sostenido a partir de la evaluación grupal sobre sus efectos positivos en la comunidad. El dispositivo se ha replicado en otros barrios, invitados por instituciones y organizaciones que se proponen generar un espacio de intercambio, nucleados por la actividad lúdica en el espacio público.

En el evento callejero se abre un espacio caracterizado por el cuidado, la posibilidad de encuentro, alegría y vínculos, que genera las condiciones óptimas para que el juego se desarrolle en toda su potencialidad creadora, relacionándose con lo que Winnicott llamó zona intermedia del juego como *fenómeno transicional* (Winnicott, 1971). El espacio de juegos posibilita compartir libremente una actividad informal y desestructurada, muy diferente a la modalidad de relación en el interior de las instituciones. Esto permite a los miembros de una comunidad (incluyendo a referentes institucionales) conocerse en otro contexto, compartir desde un lugar ameno que genera comodidad. Este dispositivo resulta particularmente integrador e inclusivo, una muestra de ello es la forma en que en el evento relatado, al poco tiempo de llegar y casi sin darme cuenta, me encontré jugando con gente que no conocía, lo que facilita el contacto y las relaciones que se van estableciendo con las personas del barrio y con las instituciones.

Jugando los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales fueron los elegidos, por ser los que convocan a salir a la calle y permiten vincularse con pares y entre las diferentes generaciones.

Los juegos tradicionales son aquellos que se siguen jugando generación tras generación y se inscriben en la historia socio-cultural de una comunidad: El elástico, la rayuela, la sogá, y tantos otros. Es parte de la cultura popular y su devenir histórico siempre en transformación, incorporando creaciones anónimas de generaciones que se van sucediendo (Kishimoto, 1994). Los coordinadores de este dispositivo mencionan como importante sus efectos en la identidad colectiva y personal: “el juego tradicional hace que el viejo que viene a los 70 años se le mueva todo porque hay cosas de su propia infancia y de su propio barrio, moviliza cosas de su propia infancia, afectivas y de conocimiento del juego”. [1]

Podemos afirmar entonces que esta experiencia estimula el vínculo lúdico entre adultos y niños, los adultos recrean sus experiencias lúdicas pasadas, las que son utilizadas en los nuevos intercambios

con los niños. Desde esta perspectiva, podemos pensar los juegos tradicionales como un puente generacional importante.

El juego como derecho

Uno de los objetivos del Cujuca es promover el juego como un derecho ejercido comunitariamente: particularmente este espacio lúdico es importante para aquellos niños que se encuentran en situaciones de hacinamiento habitacional y no tienen espacio para jugar en sus hogares. En esta actividad participan niños de todas las edades, adolescentes y adultos, se despliegan actividades lúdicas propias de cada edad y otras que permiten integrar las diferentes edades. La Cumbre de Juegos Callejeros genera un sentido de pertenencia en muchos niños del barrio, los que esperan ansiosamente cada fiesta para reencontrarse con ese espacio de juego.

La participación de las juegotecas del barrio en los eventos es muy importante, éstos son espacios específicos de promoción del juego como un derecho. Desde allí se trabaja en la vía de fomentar el vínculo social y familiar a través del juego y la recreación.

La resignificación del espacio público

El dispositivo de intervención comunitaria a través del juego tiene como objetivo explícito la resignificación de la calle como espacio compartido. En esta experiencia, la calle es valorada positivamente como lugar estratégico de encuentro entre vecinos y espacio de libertad. El salir a la calle se convierte en una actividad transformadora de una serie de características negativas, propias del espacio público en la actualidad: un lugar peligroso, vacío y sufriente, fuente de un temor creciente que impulsa a deshabitarlo. En los eventos se crea un espacio lúdico seguro, cuidado, de encuentro, donde se puede jugar, conocerse y confiar. Vivir esa pequeña transformación en acto permite a los participantes confiar en el cambio de sus realidades colectivas como algo posible.

Confianza y cooperación entre vecinos

Aumentar la confianza y cooperación entre vecinos es otro de los objetivos de esta experiencia. El juego en la calle permite encontrarse y conocerse de una forma transferencialmente positiva, conocerse con los propios vecinos en una situación lúdica y cooperativa, el otro está allí para jugar y divertirse juntos. A partir de aquí, las situaciones conflictivas podrán abordarse de forma diferente, el vecino ya no es un desconocido y hay un antecedente de actividad compartida. La realización de esta experiencia participativa opera como un medio facilitador para la constitución del vínculo solidario y cooperativo en la comunidad, a través del espacio de juego compartido y la creación colectiva.

El proceso de participación en la creación colectiva de los eventos permite a cada participante dejar de pensarse como individuos aislados que viven separadamente y deben resolver sus dificultades solos, para pasar a verse perteneciendo a un todo, propiciando lazos de colaboración mutua. Esto facilita pensar otra forma de vínculo posible más allá de la desconfianza o el desconocimiento. La posibilidad de encontrarse con otros en una experiencia comunitaria permite de a poco compartir visiones, enunciar problemáticas comunes, abriendo canales que posibiliten la resolución conjunta y la toma de posición activa.

El juego callejero como promotor de participación comunitaria

Uno de los objetivos centrales manifiestos es el de participación, al decir de los participantes: *“que la gente del barrio venga”*, *“lo importante es la participación de la comunidad”*. El juego y la alegría desplegada en la calle son elementos clave que invitan a una participación activa. Se intenta que participe cada vez más gente, ya que se entiende que es a través de esta participación que se construye el espacio de encuentro e intercambio.

Los eventos se constituyen en oportunidad para que tanto referen-

tes de las instituciones como las personas que viven en el barrio se involucren en una actividad conjunta. Todos los participantes se sienten sujeto y objeto de participación: se valora tanto la posibilidad de cada uno de participar, como de poder fomentar la participación de otros. La participación conjunta se siente como una forma de *realizarse* colectivamente, generar lazos y tejer las redes comunitarias. La realización colectiva de los festejos podría ser un primer paso en una comunidad que comienza a organizarse para operar en la transformación de situaciones generadoras de malestar.

Conformación de redes comunitarias e institucionales

Teniendo en cuenta que este barrio presenta una gran problemática discriminatoria con la población migrante más vulnerada, este espacio permite el encuentro e intercambio desestructurado entre diferentes sectores de la población, siendo un facilitador hacia la integración comunitaria. Todo esto va en la vía del fortalecimiento de vínculos intersubjetivos a través de la realización conjunta de una actividad placentera y creativa.

Otro nivel es el institucional, donde el espacio de juego permite el encuentro también entre referentes institucionales, y entre éstos y las personas del barrio. La organización de cada evento es un primer *hacer juntos* interinstitucional que invita a sumarse y multiplicar la experiencia, un antecedente de acciones realizadas en red que va fortaleciendo esos lazos. Se promueve así la constitución de vínculos cooperativos entre las instituciones que habitan un mismo territorio.

LA MIRADA DESDE UNA PERSPECTIVA DE SALUD INTEGRAL

Desde una perspectiva de salud integral, entendemos que la experiencia de juegos callejeros descrita es promotora de salud/salud mental comunitaria. Una serie de elementos dan cuenta de ello: el trabajo intersectorial, la posibilidad de participación comunitaria, la generación de vínculos sociales y espacios de encuentro comunitario. A partir de los eventos se abordan diversas problemáticas comunitarias como la discriminación que sufre una parte de la población barrial, la invisibilidad de algunos sectores sociales, el aislamiento social general, el miedo a la calle, entre otros.

Se rescata la posibilidad de generar acciones a partir del juego para mejorar la calidad de vida en el barrio, para la integración social y la revalorización de las diferentes culturas en un contexto marcado por una importante presencia de población migrante. A través del juego, en estos eventos se aborda también la dificultad de acceso a las instituciones del barrio y se hace visible la existencia de una población sentida como marginada e invisibilizada, así como las instituciones u organizaciones barriales que trabajan con esta población.

A partir de esta aproximación, podríamos pensar que estas acciones embrionariamente generan condiciones comunitarias propicias para la toma de decisiones colectiva sobre el propio proceso de salud-enfermedad-cuidados, lo que representa un objetivo de la promoción en salud mental comunitaria (Bang, 2013). Desde esta perspectiva, entendemos que se trata de una práctica de *cuidados en salud* (Merhy, 2004) en un espacio no convencional, por fuera de los dispositivos institucionales tradicionales, e inserto en la vida cotidiana de la comunidad. Estos eventos abren un espacio donde lo vincular, las relaciones solidarias y horizontales son lo primordial, recuperando y revalorizando la dimensión subjetiva, generalmente eludida en los modelos tradicionales de atención. Esta *dimensión del cuidado en salud* es sostenida en acto por la red de actores intervinientes, e incluye a algunos trabajadores de los servicios de salud.

A partir de una valoración del conocimiento popular y de la participación social, esta experiencia se inscribe en la vía del fortalecimiento de la capacidad colectiva para lidiar con la multiplicidad de

los condicionantes de la salud y la vida, base de una idea integral y no normativa de promoción de salud/salud mental (Czeresnia y Freitas, 2006). Los eventos callejeros se constituyen en actos cuidadores de salud, ya que son el medio a través del cual estos sujetos y sus grupos evidencian su capacidad de acción, de creatividad, de encontrar soluciones, y en consecuencia, es un mecanismo potencial de afianzamiento de ciertos micropoderes, así como de la validez de sus propios saberes (Menendez, 2003). La potencia saludable que posee esta práctica radica, en gran medida en la generación de un espacio que permite incidir colectivamente sobre el “modo de vivir la vida” (Merhy, 2006).

BILBIOGRAFÍA

Bang, C. (2013) Arte y juego en prácticas comunitarias de promoción de salud mental: cuando la creatividad da respuestas. En: Revista Argentina de Psicología N°51: 1-10.

Bang, C. (2012) Reformas en salud mental en Argentina y prácticas participativas: Estudio de caso. Presentado en el XII Congreso Latinoamericano de Medicina Social y Salud Colectiva, XVIII Congreso Internacional de políticas de salud y VI Congreso de la Red Américas de actores locales de salud. Montevideo, Uruguay.

Czeresnia, D. y Freitas, C. (2006) Promoción de la Salud: Conceptos, reflexiones. Buenos Aires: Lugar Editorial.

Kishimoto, T. (1994) O jogo e a educacao infantil. Sao Paulo: Pioneira.

Menendez, E. (2003) Modelo de atención de los padecimientos: de exclusiones teóricas y articulaciones prácticas. En Ciencia & Saude Colectiva, 8(1) 185-207.

Merhy, E. (2006) Salud: cartografía del trabajo vivo. Buenos Aires: Lugar Editorial.

Minayo, M.C.S. (1995) El desafío del conocimiento. Investigación cualitativa en salud. Buenos Aires: Lugar Editorial.

Rioba (2006) Red de Instituciones del Abasto: Proyecto. Extraído en 2011 de <http://www.casaabasto.org.ar/proyecto.htm>.

Winnicott, D.W. (1971) Realidad y Juego. Barcelona: Gedisa.

Yin, R. (1994) Case Study Research: Design and Methods. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.