

IX Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología  
XXIV Jornadas de Investigación XIII Encuentro de Investigadores en Psicología  
del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos  
Aires, 2017.

# **Algunos procesos psicosociales observados dentro de proyectos ludicos comunitarios.**

Hoffer, Arian.

Cita:

Hoffer, Arian (2017). *Algunos procesos psicosociales observados dentro de proyectos ludicos comunitarios. IX Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXIV Jornadas de Investigación XIII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-067/691>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/eRer/ndb>

*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>.*

# ALGUNOS PROCESOS PSICOSOCIALES OBSERVADOS DENTRO DE PROYECTOS LÚDICOS COMUNITARIOS

Hoffer, Arian

Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires. Argentina

---

## RESUMEN

Se investigarán algunos procesos psicosociales presentes en dos proyectos lúdico-comunitarios conocidos como Juegotecas: Uno en el barrio de La Boca y otro en el barrio de San Telmo, ambos de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Las Juegotecas son dispositivos que ofrecen un espacio que permite la libre expresión lúdico-creativa. Se entiende la Juegoteca como un espacio de realidad compleja, con interacciones sociales en red, constructora de realidad e identidad, capaz de influenciar los patrones interactivos-comunicativos de los niños. Algunas intervenciones posibles del psicólogo, en tanto profesional de la salud desde una mirada psicosocial, son las de sostener y restablecer la zona de juego, intervenir sobre las redes primarias del niño para reforzarlas, facilitar la incorporación del Otro Generalizado en el proceso de desarrollo del niño como ser social y modificar sus actitudes y cogniciones ante su entorno social al delimitar qué acciones hacer, cuales no y proporcionar significados alternativos que el niño sea capaz de apropiarse.

## Palabras clave

Juegoteca, Niños, Procesos Psicosociales, Intervenciones

## ABSTRACT

SOME PSYCHOSOCIAL PROCESSES OBSERVED WITHIN COMMUNITY- LUDIC PROJECTS

Some psychosocial processes present in two ludic-community projects were investigated: One located in La Boca and another one located in San Telmo, Buenos Aires city. "Game-libraries" ("Juegotecas") are places in which kids are offered a space of free playful-creative expression. The Game-Library is understood as a space of complex reality, with social-network interactions, maker of reality and identity, capable of influencing the interactive-communicative patterns of children. Some possible interventions of the psychologist, as a health professional from a psychosocial perspective, are to support and restore the play area, intervene on the child's primary social-networks to reinforce them, facilitate the incorporation of the "Generalized Other" in the process of development of the Child as a social being and modify their attitudes and cognitions towards their social environment through delimiting what actions to and not to do and provide alternative meanings that the child is able to assimilate.

## Key words

Game-Library, Children, Psychosocial Processes, Interventions

## Introducción

El presente trabajo consiste en compartir mis experiencias e investigaciones personales de enfoque psicosocial de dos espacios lúdicos-comunitarios: Una experiencia fue mi participación durante el segundo cuatrimestre del año 2015 como pasante universitario derivado por la práctica profesional "*El Psicólogo en el ámbito comunitario*", Profesor Titular a cargo Oscar Eduardo Tissera, Facultad de Psicología, UBA, en el "*Taller de Juegos*" de la Casa Torquato Tasso, proyecto perteneciente a la organización civil sin fines de lucro CICOPS (Centro de Investigación en Comunicación Popular y Salud), ubicada en el barrio La Boca, en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, destinado a niños de 4 a 10 años. Mi otra experiencia es del presente año, 2017, como miembro del equipo de coordinación del dispositivo "*Juegoteca Pequeños*" que se realiza en el CESAC N° 15, en conjunto con Creactivar Redes Comunitarias, en el barrio de San Telmo, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, destinada a niños de 2 a 5 años inclusive.

Se realizara una breve descripción del dispositivo Juegoteca en tanto qué es, qué actividades suelen realizarse y que objetivos pretenden cumplir. Luego, se explicitaran algunos procesos psicosociales e interpersonales dilucidados desde conceptos teóricos provenientes de la psicología social desde un abordaje complejo. Por último, se describirán y a su vez propondrán intervenciones del psicólogo de formación psicosocial y comunitaria en los espacios de Juegoteca.

## Dispositivo Juegoteca

Las Juegotecas (también llamadas Ludotecas) son dispositivos lúdicos comunitarios orientados a niños que buscan ofrecer un espacio para que puedan jugar, operando como espacios de promoción de la salud de los niños, posibilitando su libre expresión lúdico-creativa.

Juegoteca y/o Ludoteca, etimológicamente hablando, vienen del latín "*ludos*" (juegos, fiesta) y de la conjunción con "*theca*" (caja o local para guardar algo). Estos dispositivos surgieron a mediados del siglo XX en Europa y Estados Unidos en formato similar al de una biblioteca, en el que se prestaban juguetes a niños en situación de pobreza y estos luego debían devolverlos. Posteriormente, experiencias latinoamericanas en la creación de espacios lúdicos llevaron a mediados de la década de 1980 a que se reconozcan internacionalmente como espacios de juego que pretenden explotar la creatividad de los niños, dejando de lado su origen como espacio de prestación de juguetes (Orezza, 2012, p.70).

Las actividades que se realizan generalmente son las de iniciar la jornada de juego con un desayuno o finalizarla con una merienda, momento que además de alimentar a los niños busca establecer un espacio de encuentro y dialogo entre ellos. La actividad central de

las juegotecas es que los niños jueguen bajo la modalidad de juego libre con todo juguete y compañía con la que cuenten para jugar y explotar su creatividad e imaginación, sea con otros niños, con responsables adultos o solos si así lo desean. También se realizan actividades específicas, pudiendo ser un juego con reglas, actividades artísticas, literarias, entre otras posibles. Son los niños quienes deciden si realizaran o no la actividad específica.

Los espacios de juegoteca tienen funciones múltiples: **1)** Permite el desarrollo psicológico personal del niño en su capacidad de aprendizaje, de simbolización y estructuración psíquica (Orezzio, 2012, p.26, pp. 38-39); **2)** Actúa como espacio de ejercicio de derecho de acceso al juego según se estipula, por ejemplo, en Convención Internacional de los Derechos del niño, Art. 31.; en la Ley 26.061/05 de Protección Integral de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes, Art. 20. Y en la Ley 114/98 de Protección integral de los derechos de niños, niñas y adolescentes de la C. A. B. A., Art. 30.; **3)** Como espacio de desarrollo interpersonal, aspecto sobre el cual se enfatizara el presente trabajo, y **4)** Como un dispositivo estratégico de promoción y prevención en salud.

Las juegotecas comunitarias se caracterizan por su planificación estratégica en tanto se basan en las necesidades barriales/territoriales del grupo social al que va dirigido, en especial a los grupos sociales más vulnerables, y en la delimitación de objetivos de promoción de la salud de los niños, prevención de padecimientos y abordaje de niños que presentan cuadros clínicos crónicos y complejos, facilitación de procesos psico-sociales de sociabilidad, de intervención ante la presencia de padecimientos en el niño sea por su dificultad de regular adecuadamente sus reacciones emocionales o ante situaciones de violencia entre participantes y/o problemáticas familiares que el niño expresa y reproduce en el espacio. Se ubican como Juegotecas Comunitarias las dos experiencias mencionadas anteriormente: el Taller de Juegos de la Casa Tasso en La Boca y la Juegoteca Pequeños del CESAC N° 15 de San Telmo.

### Procesos Psicosociales detectados

Todo proceso psicosocial cobra sentido desde la noción de Interacción. En Juegotecas, es relevante indagar cómo los niños interactúan por un lado con el espacio lúdico y el entorno social cotidiano en el que se desenvuelve y a su vez se encuentra entramado el niño, siendo los entornos familiares, escolares y barriales los más significativos y, por otro lado, considerar la interacción que el niño tiene dentro del espacio lúdico con otros niños, con profesionales adultos y de cómo ésta impacta sobre su subjetividad.

Estas interacciones entran los niveles contextuales barriales, familiares y del espacio juegoteca y constituyen una realidad compleja en tanto la multiplicidad de posibilidades interactivas, dando lugar al caos, al azar, la contradicción, a lo inesperado y a la creación. Esta realidad compleja que caracteriza los fenómenos psicosociales, y particularmente a las Juegotecas, tiene cuatro propiedades (Biagetti, J.; Concolino, S.; Gonzalez Vargas, A. & Tissera, E, 2005; Munne, 1994):

- Caos, que no es sinónimo de desorden, concebido como posibilitador de un nuevo orden producto de la creación. Son emergentes del espacio de juego, cuando el niño inventa un juego nuevo o nuevas reglas para su disfrute.

- Lo dicho en relación al caos está ligado a la Teoría de las Catástrofes, caracterizadas por ser un momento crítico o de bifurcación dentro de un orden que es posibilitador de cambio. Las Juegotecas son espacios de creatividad lúdica de los niños y facilitada por el equipo de profesionales responsable.
- Teoría de los Conjuntos borrosos, en tanto las preocupaciones y vivencias de su entorno familiar y social no están separadas de sus actividades en Juegoteca. Ambos espacios están entramados y se correlacionan. Algo de su vida personal se expresa en Juegoteca, y algo aprendido en Juegoteca puede ser aplicado por ellos en su vida personal.
- Fractal, concepto inspirado en la realidad de objetos de geometría no euclidiana, donde los objetos pueden dividirse infinitamente y expresar figuras semejantes que siguen un patrón generador. Permite ver qué aspectos sociales se reproducen en Juegoteca y, a su vez, ver qué aspectos novedosos y creativos emergen en el espacio lúdico. La reproducción contextual en los niños es descendente desde los niveles macro a microsociales (del nivel barrial y familiar a Juegoteca), y las innovaciones se dan de modo ascendente desde los niveles micro a los macrosociales (de Juegoteca al entorno familiar, siendo su impacto de menor escala).

Todas las interacciones entre contextos sociales y entre los niños y los participantes del espacio se piensan desde el concepto de Red (Gonzalez Cowes & Ussher, 2014), en tanto metáfora para pensar e intervenir lo social. Se considera la *Red Primaria* de cada niño como aquellos vínculos que son significativos para él y que se diferencian de la masa anónima de la sociedad, constituidos por amistades, familiares, compañeros de escuela y relaciones comunitarias tales como clubes barriales, vecinos, etc. (Sluzki, 1996).

Desde *Redes Secundarias* en tanto vínculos con y entre instituciones, es posible que las Juegotecas participen de *Redes Comunitarias* (Montero, 2003) con otras organizaciones que realizan trabajos comunitarios para coordinar actividades barriales, intercambiar información y recursos materiales y humanos. Otra es la *Red Intra-institucional*, donde los equipos de juegoteca se han caracterizado como una organización horizontal basada en el trabajo en equipo de tipo fluida y democrática al momento de decidir qué actividades e intervenciones realizar. Como *Red Interinstitucional* o *Red Intersectorial*, destacan las derivaciones de niños que se hacen desde Juegoteca a los CESACs u hospitales correspondientes si la situación excede las posibilidades de intervención. Si un niño presenta un malestar que excede al saber psicológico, por ejemplo, se lo puede derivar a Pediatría. También se da el caso inverso, cuando profesionales de la salud (incluso escolares) recomiendan a la familia del niño que lo inserten en un espacio de juego.

La Juegoteca opera como espacio de socialización para el niño y de constitución de identidad (Mead, 1928/1953; Berger & Luckmann, 1972). Los adultos responsables de Juegoteca actúan como agentes socializadores de ciertos contenidos del orden social establecido que transmiten a los niños: Hay una hora de juego y una de no juego, la importancia de higienizarse antes de comer, explicar que los juguetes no son de ellos, que son del espacio y que se comparten entre todos, explicar porque no se debe ser violento con los demás, son algunas de tantas situaciones que con intervención

adecuada, permite que los niños interioricen y generalicen estas pautas de convivencia como roles, proceso que Mead y Berger & Luckmann conocen como Interiorización del Otro Generalizado. La Juegoteca permite que se dé adecuadamente la interiorización del Otro Generalizado en los niños, algo crucial en niños en situación social vulnerable (Tissera, 2016), en el pasaje de lo que Berger y Luckmann han llamado de la socialización primaria a la secundaria y en el interés de Mead en la observación del desarrollo del niño como ser social a partir del desarrollo de sus juegos que va de ejercer un rol imaginariamente aprendido por imitación (Role taking), a asumir un rol en un contexto de juego (To play) y luego a la asunción de roles en un contexto de reglas que definen que está permitido y que no lo está (To game) (Mead, 1928/1953; Wainstein, 2016a). Respecto a la Identidad del niño, el impacto de las juegotecas radica en que el niño se percibe como un participante del mismo, dándose un sentido a sí mismo dentro del mundo que habita. Es en las interacciones sociales, sostenidas en procesos comunicativos de circulación de información y de construcción de sentido que los niños construyen la vida cotidiana por la que transitan y el significado que se dan a sí mismo, en tanto producción de conocimientos basados en prácticas sociales tipificadas por el lenguaje generadoras de sentido sobre uno mismo, los demás y el entorno social que se habita.

### Intervenciones del Psicólogo en Juegotecas

El equipo profesional que organiza Juegotecas puede variar en su composición. Psicólogos, Psicopedagogos, Talleristas, Asistentes sociales, etc. Hay tareas que se comparten, como la de organizar el espacio de juego, cuidar a los niños y el de sostener procesos lúdicos. Pero para el profesional psicólogo hay cuestiones que son específicas de su profesión, de su formación teórico-práctica y de su estilo singular de trabajo. Desde un enfoque psicosocial y enfatizando fenómenos interpersonales, las posibles intervenciones son:

- Además de facilitar el proceso de juego del niño, debe reintroducirlo cuando este se rompe, sea por malestar abrupto, un berrinche o una situación de violencia.
- Fortalecer la Red Primaria de los niños interviniendo sobre la sociabilidad con otros niños y sobre pautas de crianza y entendimiento mutuo entre padres e hijos. Esto implica intervenir sobre patrones interactivos, introduciendo una nueva alternativa interactiva al momento de comunicarse, expresar algo y de solucionar problemas.
- Al intervenir sobre su sistema de creencias o Red nocional (Gonzales Cowes & Ussher, 2014) planteando otra realidad posible vía la palabra. Es vía proceso de socialización al momento de delimitar que hacer, que no hacer, que es esto y que no es aquello, se abstraen y generalizan sus acciones, retomando como fundamento de este tipo de intervenciones la noción de Otro Generalizado. Se afirma que dando un sentido nuevo a una situación particular, se puede lograr un cambio en los actos cotidianos de los niños.
- Si se modifican sus prácticas y su concepción de la realidad, lo que debe hacerse y no debe hacerse, cambian sus actitudes hacia el entorno. Se entiende por Actitudes en Psicología Social como, en términos conductuales, a la predisposición a actuar, pensar y sentir

dirigida a los otros, personas y objetos, las cuales adquieren sentido según valoraciones sociales, resaltando el hecho de que así como estas personas y objetos adquieren un valor social específico que es incorporado por el individuo y este lo percibe como propia, pensar la posibilidad de que puede modificarse.

- Pensando lo anteriormente dicho en términos cognitivos, las intervenciones pueden modificar la estructura cognitiva del niño en tanto conjunto organizado de ideas que permiten tipificar la realidad de las personas, situaciones o cosas con las que los niños deben lidiar en su cotidianidad (Wainstein, 2016b).

### A modo de cierre...

Este trabajo pretendió hacer una breve reflexión psicosocial en la que partiendo de conceptos en psicología social que fundamentan intervenciones psicológicas específicas, se puede lograr un impacto a nivel personal (el niño), familiar (entre el niño y sus familiares) y comunal (del niño con el barrio). Un niño representa una pieza dentro de la compleja gama de relaciones sociales en las que está entramado. Pensando las prácticas sociales desde la noción de Fractal, toda reproducción descendente de prácticas sociales en sus respectivos niveles contextuales, no solo cada uno presenta irregularidades propias, también la innovación y cambio de las prácticas sociales naturalizadas. Pueden modificarse en menor medida desde juegotecas a familias y en mayor medida en prácticas comunitarias participativas de organizaciones y vecinos de los barrios orientadas por objetivos compartidos.

### BIBLIOGRAFÍA

- Abalo Miller, K. (2017). Casa Torquato Tasso, una experiencia en Salud Mental Comunitaria. Presentado en el Congreso de Salud Mental de la Provincia de Buenos Aires.
- Berger, P. y Luckmann, T. (1972). La construcción social de la realidad. Cap. 1 y 3. Buenos Aires, Argentina: Amorrortu Editores.
- Biagetti, J.; Concolino, S.; Gonzalez Vargas, A. & Tissera, E. (2005). Juegoteca, Fractal de Psicología Comunitaria. Trabajo presentado al 30º Congreso Interamericano de Psicología, organizado por la Sociedad Interamericana de Psicología.
- González Cowes, V. y Ussher, M. (2014). Redes sociales y complejidad. Ficha de Cátedra I de Psicología Social, Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires.
- Hoffer, A. (2017). Análisis y aportes desde la Psicología Social y la Psicología Social-Comunitaria al proyecto "Taller de Juegos" del CICOPS, en el barrio de La Boca (Tesina de Grado Inédita). Facultad de Psicología, UBA. Buenos Aires, Argentina.
- Mead, G. H. (1928/1953). Espíritu, Persona y Sociedad. Buenos Aires: Paidós.
- Montero, M. (2003). Teoría y práctica de la psicología comunitaria. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Munne, F. (1994). Complejidad y caos: más allá de una ideología del orden y el desorden. En Montero, M. Conocimiento, realidad e ideología. Caracas: Avepsa.
- Orezza, F. M. (2012). El Juego Comunitario desde la perspectiva de los derechos de la infancia. En Orezza, Felicitas M. Experiencias infantiles, espacios y lugares para jugar: Juego y Practicas comunitarias. Coordinado por María Eugenia Herrera Vegas, Edición y Revisado a cargo de Elizabeth Viviana Simone y María Eugenia Herrera Vegas. 1ra ed. Buenos Aires. Fundación Navarro Viola. Recuperado de: [http://fnv.org.ar/wpcontent/uploads/2014/07/Juego\\_y\\_practicas\\_comunitarias.pdf](http://fnv.org.ar/wpcontent/uploads/2014/07/Juego_y_practicas_comunitarias.pdf)

Sitio Web de la Casa Tasso: <http://www.casatasso.com.ar/>

Tissera, E. (2016). Aspectos particulares sobre socialización e identidad desde un enfoque en Psicología Comunitaria, En Wainstein, M. Escritos de Psicología Social, (pp.189-204). Buenos Aires, Argentina: JCE Ediciones.

Wainstein, M. (2016a). La construcción social de la mente: una teoría de la intersubjetividad. En Wainstein, M. Escritos de Psicología Social, (pp.11-33). Buenos Aires, Argentina: JCE Ediciones.

Wainstein, M. (2016b). Actitudes, Cogniciones, Atribuciones y Representaciones sociales. En Wainstein, M. Escritos de Psicología Social, (pp.35-47). Buenos Aires, Argentina: JCE Ediciones.

Watzlawick, P., Beavin, J. & Jackson P. (1971). Teoría de la comunicación humana. Cap. 1, 2 & 3. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo.