

IV Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología  
XIX Jornadas de Investigación VIII Encuentro de Investigadores en Psicología  
del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos  
Aires, 2012.

# **Juego y vulnerabilidad. Crónicas de una experiencia interdisciplinaria.**

Abreu, Lucia y Bosoer, Eliana.

Cita:

Abreu, Lucia y Bosoer, Eliana (2012). *Juego y vulnerabilidad. Crónicas de una experiencia interdisciplinaria. IV Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XIX Jornadas de Investigación VIII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-072/325>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/emcu/Yf3>

*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>.*

# JUEGO Y VULNERABILIDAD. CRÓNICAS DE UNA EXPERIENCIA INTERDISCIPLINARIA

Abreu, Lucia; Bosoer, Eliana

Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires

---

## Resumen

El presente trabajo intenta dar cuenta de la intervención profesional y pre-profesional en un jardín de infantes en el barrio de Villa Soldati. Los estudiantes avanzados de las Facultades de: Psicología, Veterinaria y Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires, integran un Proyecto de Extensión e Investigación guiados por un equipo de docentes y profesionales con probada experiencia en las áreas correspondientes.

Se considera al trabajo interdisciplinario una herramienta que enriquece el abordaje del objeto de estudio; el mismo corresponde a la constitución subjetiva, a través del juego, en contextos vulnerables. En los Programas que ofrece la Universidad de Buenos Aires se desarrollan prácticas que permiten vislumbrar la realidad social estudiada. Tanto en los Programas de Extensión como de Investigación, el trabajo se realiza con la comunidad. Por lo tanto, los miembros del equipo intervienen en este barrio vulnerable de Villa Soldati, donde se espera poder aportar recursos para fortalecer los vínculos intersubjetivos.

## Palabras Clave

Juego, Subjetividad, Interdisciplina, Vulnerabilidad

## Abstract

GAME AND VULNERABILITY.CHRONICLES OF AN INTERDISCIPLINARY EXPERIENCE

This essay tries to show the professional and pre-professional intervention in a kindergarten in Villa Soldati's neighborhood. Advanced students from the Faculty of Psychology, Veterinary and Social Sciences at the University of Buenos Aires, worked in an integrated research and extension Project led by a team of teachers and professionals with proven expertise in these areas.

Interdisciplinary work is considered a tool that enriches the approach of the study object corresponding to the subjective constitution through the game in vulnerable contexts. The Program offered by the University of Buenos Aires develops a practice that allows a view of the social reality studied. Those Programs are done in the community, therefore the team members involved in this vulnerable area of Villa Soldati, are where the team hopes to provide resources to strengthen the intersubjective links .

## Key Words

Game, Subjectivity, Interdisciplinary, Vulnerability

## Trabajo de campo interdisciplinario

El escrito se realizó en el marco del Proyecto de Investigación UBA-CyT *Juego, apego y poblaciones vulnerables. El juego como facilitador del desarrollo infantil y su relación con las modalidades de apego en poblaciones vulnerables*, Programa de Extensión Universitaria *Juegotecas Barriales* de la Facultad de Psicología de la Universidad de Buenos Aires, y el proyecto UBANEX *Prácticas pre-profesionales solidarias en áreas de riesgo sanitario permanente: diagnóstico, prevención y control de enfermedades zoonóticas, de riesgo hídrico, transmitidas por alimentos y de la calidad ambiental*. El trabajo de campo se desarrolla en ámbitos escolares y comunitarios y es realizado por un equipo de docentes y estudiantes de: Facultad de Psicología (Psicología y Terapia Ocupacional), Facultad de Veterinaria, Facultad de Ciencias Sociales (Ciencias de la Comunicación), todas pertenecientes a Unidades Académicas de la Universidad de Buenos Aires.

A partir del año 2009, se concurre a un Jardín de infantes que funciona dentro de una Fundación ubicada en el barrio de Villa Soldati. La experiencia consiste en organizar Juegotecas, coordinadas por estudiantes que integran los Proyectos mencionados. Paralelamente, convocando a la perspectiva de varias disciplinas, se realizan talleres destinados a padres orientados por profesionales -miembros del equipo de Extensión e Investigación- quienes enfatizan la importancia del juego en el desarrollo infantil. Los dispositivos de observación participante, entrevistas a referentes comunitarios (tales como docentes, coordinadores docentes, profesionales de la salud, entre otros), registro de crónicas, talleres y actividades lúdicas contribuyen al establecimiento de diferentes miradas sobre el contexto de intervención y a la conceptualización de escenas significativas.

La población del barrio -en el cual se trabaja- se caracteriza por estar constituida mayoritariamente por inmigrantes provenientes de Bolivia y Paraguay. Se la considera población vulnerable por varios motivos: fragilidad laboral, hacinamiento crítico, condiciones sanitarias muy precarias y bajo nivel educativo. En general, los adultos trabajan todo el día para poder sobrevivir y no comparten mucho tiempo con sus hijos. A esto se suma la situación particular de esta zona carenciada en donde, por ejemplo, hay pocas plazas o lugares para la circulación de niños pequeños. El concepto de vulnerabilidad es trabajado por Eva Giberti (2005), quien sostiene que la misma se expresa además por una imposibilidad de defensa frente a hechos dañinos debido a insuficiencia de recursos psicológicos defensivos personales y/o merced a la ausencia de apoyo externo.

## Coordinación de Juegotecas

Se denomina *Juegoteca* a un espacio especialmente diseñado para

la expresión lúdica, equipado con recursos que pueden ser transformados por la imaginación y la creatividad de niños, jóvenes y adultos. Es también un ámbito especial para que los niños conozcan sus derechos y los pongan en práctica. Ofrece además posibilidades de interacción a las familias de los concurrentes y nuevos modos de vinculación con los hijos. Las Juegotecas tienen objetivos específicos que se articulan con la relevancia del juego infantil y con la importancia del vínculo social y familiar. Se considera que al darles la posibilidad de jugar se les permite a los niños desplegar creativities y desarrollar su psiquismo; se estimulan de esta manera, funciones psíquicas que hacen a un desarrollo saludable (Calzetta, Cerdá & Paolicchi; 2005).

El desarrollo involucra aspectos de crecimiento y maduración en la interacción con un medio ambiente cercano. Ese ambiente debe proveer estímulos adecuados que propicien la evolución infantil; contiene y sostiene al niño desde los primeros momentos de vida generando las condiciones psíquicas y físicas saludables. Está constituido por adultos significativos: madre, padre o quienes cumplan dichas funciones, que resultan esenciales durante la crianza. Es necesario como parte del medio ambiente facilitador que se presenten interacciones tempranas garantizando un vínculo afectivo que permita la constitución subjetiva y los procesos psíquicos necesarios para la adquisición de los logros, de acuerdo a las diferentes etapas evolutivas de la niñez.

Un ejemplo que ilustra lo mencionado, es la propuesta implementada en la sala de niños de cuatro años que consistió en vestir a la figura humana. Para ello, se entregó a cada niño el contorno de la misma y las prendas de ropa (de hombre y mujer) que ellos debían ir ubicando. Todos aceptaron entusiasmados la propuesta, siempre buscando la aprobación de los estudiantes a medida que avanzaban. Asimismo, en la sala de niños de dos años la actividad desarrollada fue la de embocar arandelas en botellas de plástico -decoradas en su interior con agua y brillantina para crear un efecto de movimiento. A medida que transcurrió la actividad, aparecieron diversas maneras de jugar con los objetos: las arandelas se convirtieron en sombreros, en binoculares, en volantes de auto, en pulseras, etc. Los niños interactuaron con los estudiantes: se comunicaron para mostrarles las torres que habían construido o para compartir su asombro al identificar las diferentes opciones del juego.

Los estudiantes que se incluyen en los proyectos antes mencionados participan activamente planificando actividades en función de las edades de los niños con los que se trabaja y teniendo en cuenta la importancia de crear una zona de juego (como se ilustró anteriormente con los ejemplos de *figura humana* y *arandelas*). Otra propuesta, pensada para la sala de dos años, consistió en hacer desaparecer y aparecer a los niños haciendo uso de una tela de tejido suave. Los alumnos tomaron la tela, los niños respondieron escondiéndose debajo y de esta manera se dio inicio al juego con mucho entusiasmo, se agruparon debajo y reían cuando eran descubiertos por los estudiantes. Dirigieron su atención al movimiento, algunos alzaron sus manos para tocar la tela que funcionaba como techo.

Los estudiantes participan también en los talleres de orientación a madres y padres coordinados por los profesionales de la misma Investigación y de los Programas de Extensión. Este espacio, está pensado para escuchar a las familias respecto de sus preocupaciones sobre el desarrollo de sus niños. Se subraya el valor del juego en la infancia así como se los incentiva a compartir actividades de juego con sus hijos. Con el objetivo de lograr que ellos, adultos

significativos, construyan sus biografías lúdicas, los profesionales proponen a los padres, en cada encuentro, que cuenten a qué jugaban cuando eran niños, en dónde lo hacían y cómo tomaban sus propios padres esos juegos. El intercambio entre padres y profesionales es observado y registrado por los estudiantes. Ellos elaboran crónicas de campo con el fin de extraer material para reflexionar sobre futuras estrategias de intervención y realizar el seguimiento del desarrollo de los Programas implementados.

## **Juego e infancia**

El juego requiere de la presencia de otro (madre, padre o un adulto significativo), que lo facilite en el ámbito de una relación dual que permita que el niño comience a desplegar su potencialidad lúdica. Al propiciar la reflexión con los padres, se generan efectos con la intervención: se amplía y profundiza su aptitud para facilitar el juego al tiempo que se estimula el vínculo lúdico con el niño. Los adultos recrean sus experiencias lúdicas pasadas, las que son utilizadas en los nuevos intercambios con los niños. El juego se torna una estrategia que remite a los primeros vínculos afectivos y que genera posibilidades de cualificación; un niño que juega da a conocer su mundo interno. El advenimiento de la capacidad de representación permite al niño enfrentar la angustia ante la evocación del desvalimiento originario. Jugando, el niño vivencia, recrea y alterna las categorías ausencia-presencia en el logro de la constitución subjetiva. En la vida de un niño, el otro funciona desplegando potencialidades, en este sentido se puede hablar de potencialidad lúdica que se desarrolla porque ciertas actividades del otro cumplen un efecto facilitador, estimulante y estructurante.

En uno de los talleres dirigidos a madres y padres en el año 2011, la profesional a cargo de la coordinación abrió la actividad proponiéndoles a las madres que relatasen alguna experiencia agradable de su infancia, como por ejemplo a qué jugaban, algo gratificante para ellas. Su actitud fue expectante, una de las madres comenzó el relato y se desenvolvió con naturalidad. Luego otra comentó que jugaba con las muñecas y les cosía ropa. Agregó que su padre, quien la crió porque su madre falleció, la retaba porque jugaba y no lo ayudaba con las tareas del hogar, "yo jugaba igual" dijo, riéndose. Intervino la profesional comentando que a veces a los chicos les gusta ser como los padres y no tienen el espacio para jugar. Destacó la importancia del juego proponiéndole a esa madre una reflexión acerca de la importancia que tenía para ella jugar, aunque su padre no lo permitiera.

## **Cambios en la concepción de los vínculos familiares**

Durante el desarrollo de los talleres, los padres comentaron sobre la modalidad laboral tanto en su hogar como en fábricas textiles. Una de las madres comentó que posee, en uno de los dos espacios de su vivienda, una máquina de coser y otras herramientas de trabajo destinadas a la confección de prendas. Esto parece describir un espacio acotado dentro del hogar donde se comparte con las tareas relativas a su trabajo. En segunda instancia refiere dedicar muchas horas a lo laboral restándole un tiempo necesario para compartir con su hijo. ¿Se tratará solamente de la unificación de trabajo en el hogar combinado a escaso tiempo? ¿O estarán involucrados otros aspectos que demoran o no propician los intercambios lúdicos con sus hijos?

En relación al caso, en estas prácticas cotidianas es pertinente señalar las condiciones de producción que posee actualmente (Siglo XXI) la posición política de la mujer. Y en correspondencia a esto, vale

mencionar al *feminismo*: como doctrina social que concede a la mujer capacidad y derechos reservados hasta ahora a los hombres. Es un concepto de variadas acepciones, que básicamente aluden a la necesidad de cambiar la condición de subordinación de la mujer, como requisito ineludible para el desarrollo de sus potencialidades. Feminismo como movimiento que tuvo su auge en el Siglo XX, donde la mujer profundiza su reflexión sobre la posición que ocupa. Comienza a aparecer la posibilidad de recapacitar sobre el acto sexual no solo como reproducción de la especie sino como goce o satisfacción. Esto también está relacionado con su autonomía y la posibilidad de decidir sobre su cuerpo, y en este sentido, el feminismo es una condición de producción para que las mujeres puedan comenzar a deliberar en relación a qué hacer con su cuerpo (por ejemplo: que la mujer pueda planificar el momento de acceso a la maternidad).

El rol de la mujer a lo largo de las décadas se fue aggiornando a las demandas del sistema capitalista en el marco de la globalización. En esta población en particular, las madres, al trabajar a la par de sus maridos, no disponen de tiempo necesario para el juego con sus hijos. Por lo tanto, ambos -madres y padres- están fuera de la casa o bien en el mismo hogar trabajando pero sin el tiempo necesario para dedicarle al vínculo lúdico con sus hijos. Aquí se plantea un interrogante sobre si las condiciones de las exigencias laborales actuales colaboran en generar ambientes más fragilizados, cuando se trata de contextos vulnerables.

Es este mismo sistema económico que empuja a los sujetos al consumo masivo y constante de tecnologías en todos los rubros: electrodomésticos, computadoras, celulares, juegos electrónicos de entretenimiento -play station y wii entre otros. Entonces, se puede inferir que hay cierta vulnerabilidad en el niño que es cubierta pero por una falsa dialéctica, por dos razones: primeramente él se siente contenido por un juego -virtual- pero es sólo por momentos, y en segunda instancia esa falsa dialéctica se observa porque el niño cree estar interactuando cuando en realidad no adquiere posibilidad de creación alguna (a medida que se avanza en el juego siempre hay un final contemplado por un previo programador).

El caso de la comunidad del barrio de Villa Soldati es un ejemplo para prestar atención a los consumos culturales, tales como: ¿qué programas de televisión ven? ¿Qué revistas leen? ¿Qué marcas de ropa usan? Si son originales o sustitutivos en rebaja, ¿Qué dibujitos animados y qué juegos practican los niños? Toda esta urdimbre de consumos masivos da cuenta de sus gustos, a modo de ejemplo en la sala de cinco años, se inició la actividad con el tradicional juego del paquete; el mismo se desarrolló con el tema musical infantil *El sapo pepe*. A minutos de finalizar el entretenimiento, hubo un desperfecto técnico con el equipo de música. Ante esta situación, los estudiantes universitarios recurrieron a un celular -pero el mismo no contaba con esa canción- entonces se les preguntó si sabían qué iban a escuchar y todos los niños al mismo tiempo gritaron "reggaeton". Cabe destacar la impronta cultural en ese medio social donde se vislumbra la perspectiva de cierto cancionero infantil tradicional- propuesto para la actividad- frente al conocimiento de los niños de música centroamericana, que es fiel manifestación del mundo musical adulto.

Es preciso referirse al sociólogo francés Pierre Bourdieu (1979), quien sostenía que la clase social no se define sólo por una posición en las relaciones de producción, sino también por el *habitus* de clase que se encuentra asociado a esta posición. Estas disposiciones estructuradas y estructurantes, incorporadas por los agentes desde

el núcleo familiar pero también mediante su entrada en diferentes campos, permiten pensar que las elecciones de consumo son, en su mayoría, "producto de condiciones económicas idénticas a aquellas en las que funciona, de suerte que es posible imputar a los ingresos una eficacia causal que no ejerce más que en asociación con el *habitus* que ha producido" afirma el sociólogo francés.

Es objetividad interiorizada, parte de las prácticas populares donde su elección es lo necesario, lo económicamente más rentable y lo simbólicamente más legítimo, en tanto que existe una permanente lucha en el campo por la apropiación de cierto capital simbólico legitimado por aquellos que lo poseen. "El extraordinario realismo de las clases populares está constituido inevitablemente por el efecto de enclaustramiento que ejerce la homogeneidad del universo social directamente experimentado. El universo de los posibles es cerrado". (Bourdieu, 1979).

Algunos responden a la lógica operativa, al modelo de acción de cada consumo, la forma de apropiación del objeto. Al indagar estas prácticas determinamos que responden a una lógica operativa de grupo que es derivada de sistemas de producción que corresponden a una circulación de representación como código de la promoción socioeconómica. En consecuencia, se podría formular el interrogante acerca de cómo hacer para que este cuerpo, estructurado por el *habitus*, pueda acceder a una instancia de liberación.

## Conclusión

El trabajo interdisciplinario enriquece todo proyecto de desarrollo en la comunidad. La multiplicidad de perspectivas involucradas en el estudio del juego y su importancia para la subjetividad de los niños permite un abordaje completo y una intervención diseñada especialmente bajo el consenso de profesionales de distintas áreas. De esta manera, la producción de conocimiento que surge del intercambio puede ser utilizada para aportar al fortalecimiento de los vínculos intersubjetivos como así también enriquecer las investigaciones sobre la temática.

Se han observado cambios en las formas de vínculo intrafamiliar y comunitario en las zonas de influencia de las Juegotecas. El nivel de agresión, o la frecuencia de los castigos, decrece en tanto aumentan las posibilidades de reflexión sobre esas conductas y sobre la importancia de incluir el diálogo y el juego en la vida familiar. El niño, como sujeto productor de sentido, se constituye y re-significa en el mismo acto en el que surgen sus representaciones posibilitadas por los vínculos afectivos primarios. Esas primeras relaciones -en el mundo familiar y escolar- cimientan los procesos de identificación y socialización.

Asimismo, los niños se integran a las Juegotecas como a un lugar de pertenencia y vivaz intercambio. Encuentran a figuras protectoras, quienes con destreza, pueden acercarse al mundo imaginativo infantil y acompañar el despliegue del niño en sus diversas manifestaciones.

Se asiste a cambios impactantes que interrogan sobre la constitución de subjetividades en el momento actual y en los ámbitos donde el equipo interviene. Los desarrollos en las conquistas de la autonomía de la mujer permiten nuevos recorridos que impactan en la constitución familiar, los consumos actuales, los tiempos dedicados a los hijos, al juego y la comunicación. El siglo XXI se desarrolla con una intensidad y velocidad que cuestiona -en forma permanente- los

vínculos primarios, las culturas, las nociones que se transmiten en cada generación permitiendo tomar y aprehender aquellos productos masivos presentes en la construcción de identidades.

La función de los Programas de intervención comunitaria y escolar en circunstancias sociales complejas debe conformarse como un puente hacia la sociedad y así generar posibilidades de construcción de subjetividad. Las intervenciones generan más interrogantes sobre las nuevas conformaciones familiares, los vínculos intersubjetivos y su impacto en el desarrollo infantil. Estas situaciones colaboran en la construcción de nuevos abordajes sobre temáticas actuales que hoy involucran a niños y sus familias.

### **Bibliografía**

- Bourdieu, P. (1979). La elección de lo necesario. En *La distinción*. Madrid: Taurus.
- Calzetta, J.J, Cerdá M.R, Paolicchi G. (2005) *La Juegoteca, Niñez en riesgo y prevención*. Buenos Aires: Lumen.
- Giberti, E. (2005). *Vulnerabilidad, desvalimiento y maltrato infantil en las organizaciones familiares*. Buenos Aires: Noveduc.
- Giberti E. (2005) *La Familia a pesar de todo*. Buenos Aires: Noveduc
- Gutten, P. (1973). *El juego de los niños*. Madrid: Editorial Nova Terra.
- Winnicott, D. (1969). *Realidad y juego*. Buenos Aires: Gedisa.
- Winnicott, D. (1980). *El niño y el mundo externo*. Buenos Aires: Hormé.
- Winnicott, D. (1971) *Los procesos de maduración y el ambiente facilitador. Estudio para una teoría del desarrollo emocional*. Buenos Aires: Paidós.