

I JORNADA DE JUEGO Y SALUD - 24 Y 25 DE AGOSTO
PROGRAMA CENTRAL JUEGOTECAS EN SALUD DEL MINISTERIO DE SALUD DEL GCABA
PRESENTACIÓN DE TRABAJO LIBRE

LA INCLUSIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES CALLEJEROS EN UNA EXPERIENCIA DE PROMOCIÓN DE SALUD DESDE UNA PERSPECTIVA INTEGRAL

RESUMEN

La Cumbre de Juegos Callejeros es un dispositivo recreativo comunitario de intervención urbana, que se ha constituido en práctica comunitaria de salud mental con múltiples efectos y potencialidades. El objetivo de este trabajo es describir este dispositivo incluido en una experiencia de eventos callejeros, realizados por una red barrial de instituciones (red RIOBA) con la participación de un centro de salud y un centro de salud mental del barrio de Abasto. Extraemos las principales características de este espacio de juegos y realizamos 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 la integración social y la revalorización de las diferentes culturas, transmitiendo en acto una perspectiva de salud integral, basada en el cuidado y asociada al placer, la alegría y las relaciones comunitarias solidarias. En las instituciones de salud, esta experiencia ha permitido además horizontalizar vínculos, crear conocimientos prácticos compartidos e incluir la dimensión afectiva de la relación entre profesional y paciente.

DRA. CLAUDIA BANG

Lic. Psicología, Magíster en Salud Pública Internacional, y Doctora en Psicología (UBA).
Docente de grado y posgrado Facultad de Psicología UBA y Becaria Posdoctoral CONICET.
Proyecto de investigación UBACyT dir. Alicia Stolkiner (Instituto de Investigaciones de la Facultad de Psicología-UBA). claudiabang@yahoo.com.ar

LIC. MARIELA JUNGBERG

Psicóloga Social. Psicodramatista. Docente y Coordinadora del Área Comunitaria de la Casona Cultural Humahuaca. maruju21@gmail.com

INTRODUCCIÓN

Sabemos que el juego resulta esencial para el desarrollo integral de niños y niñas, y de las personas en general, al tiempo que favorece la expresión creadora y la capacidad de elegir (Scheines, 1998), aspectos relacionados fuertemente con la promoción de salud. No obstante, existen grupos poblacionales que por diferentes motivos no gozan de un acceso apropiado al juego como bien cultural y derecho: las condiciones de hacinamiento y precariedad habitacional junto a la falta de espacios verdes limita en muchas familias la posibilidad del despliegue creativo del juego. Estos aspectos son invisibilizados por un sistema de salud cuya lógica biomédica se caracteriza por la medicalización, la a-historicidad y a-culturalidad, la biologización y la objetualización de los padecimientos (Menéndez, 2003). Sin embargo, algunas experiencias han abordado esta problemática, surgiendo por fuera del sistema de salud pero articulándose con él a través de la constitución de redes con profesionales interesados en hacer permeables las rígidas paredes institucionales.

Este trabajo surge del acompañamiento realizado durante más de 5 años, de las actividades llevadas adelante por una red de instituciones: la red Rioba. Dicho acompañamiento se realizó gracias a una beca doctoral, proceso que derivó posteriormente en el armado de un proyecto de Voluntariado Universitario en articulación con la Facultad de Psicología UBA e instituciones de Rioba.

La red Rioba está integrada por unas 15 instituciones y organizaciones sociales 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, 2011). Entre las instituciones que conforman Rioba se encuentran varias Juegotecas, el Centro de Salud N°10 y el Centro de Salud Mental Dr. Arturo Ameghino, además de centros culturales y Ongs del barrio.

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.

LA CUMBRE DE JUEGOS CALLEJEROS

En una calle cortada y poblada de niños y adultos comienza uno de los eventos callejeros de la red Rioba. Múltiples familias han sido invitadas a participar a través de las instituciones de la red, otras tantas se han enterado a través de la difusión barrial. La calle luce algunas rayuelas, tatetís y otros juegos que han sido previamente pintados sobre el asfalto.

La primera actividad de la tarde es el CUJUCA: La Cumbre de Juegos Callejeros. Luego de una ronda de presentaciones y cantos colectivos se abre el espacio para jugar los juegos tradicionales que hoy se resignifican y toman poder propio al transmitírselos a las nuevas generaciones: rayuelas, trompos, avioncitos de papel, juegos con sogas y elásticos,

una carrera de embolsados, un picado de fútbol callejero y una carrera de autitos con masilla, el tejo, el sapo, un tatetí humano, rondas, juegos con agua, el patrón de la vereda, un cuaderno viajero y mucho más... El espacio es fuertemente participativo, por lo que es difícil no sentirse tentado a jugar al estar presente. Se genera un espacio contenedor, cargado de creatividad y alegría, un verdadero espacio de encuentro que favorece la construcción de vínculos cooperativos, con fuerte repercusión en la subjetividad de quienes hemos participado. Por todas estas características es que entendemos que el dispositivo genera efectos fuertemente saludables a nivel individual, grupal y comunitario.

La Cumbre de Juegos callejeros nació desde un colectivo de gente que se convocó a partir del espacio de la Casona Cultural Humahuaca. Quienes la llevan adelante la definen como un *dispositivo recreativo comunitario de intervención urbana*, que 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. El dispositivo también ayuda a la potenciación de la cooperación y encuentro vecinal, para promover la importancia de educar y sostener

los procesos de identidad por intermedio del juego y la recreación, utilizando el espacio público como espacio de construcción de subjetividades y construcción colectiva.

Este dispositivo permite resignificar también el espacio público, lo que es muy significativo para sus participantes, ya que el “miedo a la calle” se ha identificado como fuerte problemática barrial: la calle aparece como un ámbito inseguro y amenazador para toda la población, lo que dificulta aún más las relaciones entre vecinos y la constitución de redes de contención comunitaria ante problemáticas compartidas. Los eventos callejeros dan respuesta a esta situación, poniendo el acento en el trabajo intersectorial, la participación comunitaria, la generación de vínculos solidarios y espacios de encuentro comunitario. Se abordan así diversas problemáticas: la soledad relacional, la discriminación y segregación entre los diferentes sectores sociales, el aislamiento social general, el miedo a la calle, entre otros. Entendiendo que estas problemáticas conllevan un alto padecimiento subjetivo, sus participantes asumen que deben ser abordadas colectiva y comunitariamente. Se aporta así a una reconfiguración de redes barriales y comunitarias.

En cada evento de la red Rioba el juego cobra una dimensión particular. En los festejos en la puerta del Centro de Salud por ejemplo, se utiliza el juego para abordar diferentes temáticas de salud con la comunidad y para acercar simbólicamente el Centro de Salud al barrio. A través del juego compartido se pretende generar un vínculo más cercano entre la gente y los profesionales, vínculo generalmente percibido como distante por parte de la comunidad.

PERMEABILIZANDO LAS RÍGIDAS PAREDES INSTITUCIONALES

Resulta significativa la importancia que ha cobrado este dispositivo para las profesionales de las instituciones de salud y salud mental. Las profesionales que participan desde el Centro de Salud Mental Ameghino y el CeSAC N°11 acuerdan en que su participación en estas actividades marcó la posibilidad de acercarse a la comunidad. Según nos han relatado estas profesionales, ha sido posible atravesar los muros institucionales en la medida en que hubo un espacio facilitador de un acercamiento por fuera de la relación asimétrica que propone la atención exclusiva en consultorios. En los espacios lúdicos el acercamiento resulta diferente: profesionales, niños y adultos del barrio juegan juntos, lo que subvierte el orden vertical de las relaciones profesional-paciente que impone el modelo médico. El juego permite relacionarse desde un plano vincular y afectivo, estando todos bajo las mismas reglas: las reglas

del juego. Esta forma de relación luego tiene efectos significativos en la atención individual, facilitando la comunicación y la inclusión de la dimensión afectiva en la relación profesional-paciente, lo que es altamente valorado.

Por otro lado, podemos entender a estos dispositivos que trabajan desde el juego callejero como espacios potentes de promoción de salud mental: la invitación, desde instituciones de salud, a compartir un día de festejo en la calle transmite en acto la idea de que la recuperación de la capacidad de jugar y divertirse en un encuentro callejero está fuertemente relacionada con la salud. De esta forma, se transmite en acto la idea de una salud mental asociada al placer, la alegría y las relaciones comunitarias.

CREANDO UN PUENTE CON LA UNIVERSIDAD

Esta experiencia embrionariamente muestra su potencia en el abordaje complejo de problemáticas de salud mental en la comunidad desde una perspectiva integral. Sin embargo, en el último período se ha evidenciado una dificultad en la permanencia y continuidad de estas prácticas al no contar con el apoyo necesario por parte de las políticas del sector, y estar sostenida muchas veces con recursos de la propia comunidad.

Intentando dar respuesta a esta dificultad y demanda, es que desde el año 2014 y gracias a un proyecto de Voluntariado Universitario aprobado por la Secretaría de Políticas Universitarias del Ministerio de Educación de la Nación realizamos una experiencia participativa de promoción de salud mental desde una perspectiva integral, con el desarrollo de actividades comunitarias de arte y juego en articulación con la Casona Cultural Humahuaca y otras instituciones de la red Rioba. Del proyecto

participan docentes de la cátedra Salud Pública/Salud Mental II de la Facultad de Psicología UBA, el Colectivo Bondi Salud (Colectivo de trabajo en promoción de la salud mental a través del arte, la creatividad y el juego), docentes de técnicas lúdicas y psicodramáticas para la transformación social de La casona Cultural Humahuaca y unos 10 estudiantes y jóvenes profesionales de distintas disciplinas. Con el objetivo de fortalecer este trabajo comunitario, este proyecto se centra en la realización de actividades lúdico-participativas que permiten generar espacios de encuentro comunitario, creación y fortalecimiento de redes barriales y un acercamiento entre comunidad, instituciones y universidad. Entendemos que la participación comunitaria es en sí un factor de salud mental y un principal componente de promoción de salud, generando condiciones para un abordaje conjunto del proceso colectivo de salud-enfermedad-cuidados.

CREANDO UN PUENTE CON LA UNIVERSIDAD

Esta experiencia muestra que, la promoción en salud mental se articula con las formas participativas de los colectivos sociales, produciendo profundos efectos subjetivos en los actores implicados. Este valioso proceso está posibilitado en primer lugar, por las características participativas de las acciones en red: los eventos callejeros con contenido de arte, creatividad y juego han funcionado como un puente creativo entre la comunidad y las instituciones, un puente lúdico-artístico facilitador. Por otro lado, esta práctica promotora de salud mental pone el acento en la realización colectiva, sostenida por relaciones vinculares, simétricas y participativas, como prácticas de cuidado en salud (Merhy, 2002). Al tratarse de una actividad que produce placer, tanto en la comunidad como en los profesionales y referentes que se suman a ella, genera condiciones facilitadoras para la conformación de una trama vincular afectiva, la que puede trasladarse luego a los

espacios de atención institucional, como producción subjetiva del cuidado en salud. El resultado de este proceso es la concreción de un importante entramado interinstitucional y comunitario que trabaja para la producción colectiva de salud y subjetividad en el barrio. Entendiendo a la salud desde una perspectiva integral e incorporando la lógica de derechos, afirmamos que estas prácticas se constituyen en potentes estrategias de promoción de salud y salud mental en el ámbito comunitario (Bang, 2014). En este sentido, no podemos pensar a la salud integral separada de otros derechos como el juego, la lectura y la participación en actividades vinculares generadoras de placer, generando entramados fuertemente promotores de salud (Ley N°114; Bustelo, 2007). ●

BIBLIOGRAFÍA

- Scheines, G.** (1998) *Juegos inocentes, juegos terribles*. Buenos Aires: Eudeba.
- Menéndez, E.** (2003). Modelo de atención de los padecimientos: de exclusiones teóricas y articulaciones prácticas. *Ciencia & Saude Colectiva*, 8 (1), 185-207.
- Rioba** (2006). *Red de Instituciones del Abasto: Proyecto*. [Documento en línea]. Extraído en febrero 2010 de <http://www.casaabasto.org.ar/proyecto.htm>.
- Bang, C.** (2011). Prácticas participativas que utilizan arte, creatividad y juego en el espacio público: Un estudio exploratorio desde la perspectiva de Atención Primaria de Salud integral con enfoque en salud mental. *XVIII Anuario de Investigaciones* (pp. 331- 338). Facultad de Psicología – Universidad de Buenos Aires.
- Merhy E.** (2002) *Saúde: a cartografia do Trabalho Vivo*. São Pablo: Hucitec.
- Bang C.** (2014) Estrategias comunitarias en promoción de salud mental: construyendo una trama conceptual para el abordaje de problemáticas psicosociales complejas. *Psicoperspectivas* 13(2): 109-120.
- Ley N° 114.** Protección Integral de los Derechos de Niños, Niñas y Adolescentes de la Ciudad de Buenos Aires. 1998.
- Bustelo E.** (2007) *El Recreo de la Infancia*. Buenos Aires: Siglo XXI.