

## **EL JUEGO EN EL ESPACIO PÚBLICO Y LA PARTICIPACIÓN COMUNITARIA: UNA EXPERIENCIA DE PROMOCIÓN DE SALUD MENTAL EN LA COMUNIDAD<sup>1</sup>**

CLAUDIA BANG

Lic en Psicología – Mgter Salud Pública

Fac. Psicología UBA – CONICET

[claudiabang@yahoo.com.ar](mailto:claudiabang@yahoo.com.ar)

### **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.

Se trata de un estudio de caso de tipo exploratorio descriptivo, que destaca dimensiones significativas de esta experiencia: el trabajo intersectorial, la participación comunitaria, la generación de vínculos solidarios, la redimensión del espacio público, la conformación de redes comunitarias e institucionales, entre otras.

Desde una mirada de salud integral, esta experiencia lúdica presenta un gran potencial en la promoción de salud y salud mental comunitaria. En ella, se abordan problemáticas complejas como la discriminación hacia algunos sectores vulnerados, 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.

En el juego comunitario la creatividad ocupa un lugar central a través del proceso de creación colectiva. Se concluye que estas prácticas lúdicas facilitan el desarrollo de configuraciones creativas en la comunidad, aspecto fundamental para la promoción de salud mental comunitaria.

### **PALABRAS CLAVE**

Juego – espacio público – salud integral – promoción de salud mental

### **ABSTRACT**

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.

---

<sup>1</sup>NE: por razones a este texto no pudo ser publicado con el formato de la Revista. Lamentamos las dificultades que esto pueda generar a la autora y a los lectores.

Main features of this playful experience are extracted, with a conceptual articulation from a perspective of holistic health.

This is an exploratory-descriptive case study that highlights significant dimensions of this experience: the intersectoral work, the community participation, the generation of solidarity bonds, the occupation of public space, the development of community and institutional networks, among others.

From a comprehensive perspective in 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.

In community plays, creativity occupies a central place through the collective creation process. It is concluded that these practices facilitate the development of creative configurations in the community, a vital aspect to the community mental health promotion.

## KEY WORDS

Play – public place – holistic health – mental health promotion

## INTRODUCCION

*“No podemos vivir sólo con lo que creamos inicialmente. La vida es expansiva, se extiende dentro mismo de nuestro cuerpo, creciendo, desarrollándose, y también de forma territorial –física y psicológicamente-, descubriendo lugares, formas, ideas, significados, sensaciones. Esto sucede como un diálogo: recibimos de los demás lo que han creado y les damos lo mejor de nuestra creación.”*

Augusto Boal, 2002:10

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

El objetivo de este trabajo es describir una experiencia de realización de actividades participativas de creatividad y juego en el espacio público, que incluyen un espacio de juegos tradicionales. Se extraen algunas características de este espacio de juegos callejeros y se realiza una articulación conceptual desde una perspectiva de salud integral.

Esta experiencia es llevada a cabo por instituciones que conforman una red barrial en la Ciudad de Buenos Aires. En estos eventos callejeros las actividades lúdicas adquieren una dimensión particular, ya que conjugan el trabajo participativo en red interinstitucional, como resultado que condensa todo el proceso creativo colectivo. En este dispositivo que redimensiona el espacio público, la creación colectiva a partir del juego ocupa un lugar central. Por sus características de realización, esta experiencia lúdica presenta un gran potencial en la promoción de salud/salud mental a nivel comunitario.

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.

Desde una mirada de salud integral, abordaremos algunas dimensiones significativas de esta particular experiencia lúdica:

- El juego como actividad central y derecho
- El espacio público
- La generación de un espacio común de alegría, encuentro y vínculos
- La participación comunitaria
- La conformación de redes comunitarias e institucionales
- La promoción de salud mental comunitaria
- La creación colectiva

Esta investigación pretende realizar un aporte a la multiplicidad de perspectivas involucradas en el estudio del juego. Entendemos que el valor y la originalidad de este escrito se encuentran en el estudio de esta actividad lúdica particular en articulación con una perspectiva de promoción de salud/salud mental a nivel comunitario.

## **METODOLOGÍA**

El presente estudio se enmarca dentro de la investigación cualitativa en salud (de Souza 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 (reuniones de organización, difusión, realización y evaluación) y otras actividades de la red durante más de tres años: se utilizaron principalmente como técnicas la observación participante en todas las actividades (Gubber, 2001) y la realización de entrevistas. En las entrevistas se indagó sobre la caracterización de las prácticas objeto de estudio por parte de los actores implicados.

La presente caracterización de los eventos callejeros es resultado de una sistematización del registro de campo de observación participante (Valles, 2000) y de un análisis de temáticas recurrentes en el material de entrevistas (Marshall y Rossman, 1989).

## **DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA**

*“... lo interesante es que haya una institución estatal que decida ponerse en juego de otra manera y ahí es fenomenal acompañarlos, que se elijan otras formas para ponerse en comunicación con los vecinos. Y si nosotros tenemos esa herramienta (el dispositivo de juegos callejeros) y otros la elijen para eso, a mí me convoca.”*

Referente de la Cumbre de Juegos Callejeros

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. Estas instituciones en red trabajan fundamentalmente con las familias que conforman el 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, 2012a).

En el año 2006 se creó formalmente la red con el objetivo manifiesto inicial de “conformar una Red Barrial que promueva una mejor calidad de vida a partir de la participación creciente de la comunidad, aportando a la recomposición de los tejidos sociales y recuperando el espacio público para la regeneración de vínculos e integración comunitaria”. (Rioba, 2006) Entre 10 y 15 organizaciones participan activamente de las actividades conjuntas: instituciones estatales

pertenecientes a las áreas de salud, educación, y organizaciones de la sociedad civil. Es importante destacar que participan varias ONG donde funcionan juegotecas conveniadas con el programa de juegotecas del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires.

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.



Foto 1: Cumbre de Juegos Callejeros en una de las fiestas de la red Rioba

Se ha establecido un calendario de fechas con los diversos eventos callejeros que se repiten anualmente: Milongas en la calle, evento en la puerta del Centro de Salud, Fiesta de la quema del muñeco, Fiesta de las Diferentes Culturas del Abasto, entre otros. Cada uno de estos eventos presenta particularidades y entrecruzamientos que le dan un carácter singular y podrían ser abordados independientemente. Sin embargo, el espíritu y esquema general de realización es compartido y sostenido desde una articulación colectiva, así como muchas de sus

significaciones y objetivos son comunes. Se trata de eventos que se realizan en la calle con actividades vinculadas al juego, la recreación, la expresión artística y la vida cultural del barrio (Bang, 2011).

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.

En los *festejos en la puerta del Centro de Salud* 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.



Foto 2: Profesionales jugando con niñas/os del barrio en el festejo en la Puerta del Centro de Salud

Hacia fines de junio de cada año se realiza en una calle del barrio la fiesta tradicional de *San Pedro y San Pablo*. Desde cada institución se arman muñecos de papel y cartón que son quemados el día de la fiesta, junto a pequeños papeles donde la gente participante ha escrito lo que le gustaría quemar. Se realizan múltiples actividades lúdicas y recreativas. Las actividades ocupan toda la calle, con lo cual es difícil no formar parte de alguna de ellas.

En el día de la *Fiesta de las Diferentes Culturas del Abasto* también se organizan actividades callejeras, con la confluencia de diferentes expresiones culturales de los vecinos. Desde la comunidad y en articulación con el Cujuca, se han recreado los juegos tradicionales de cada país de origen, los que se despliegan en la calle junto con otros juegos. Mediante estas actividades, se intenta visibilizar las diferentes culturas que conviven silenciosamente, debido a la discriminación sufrida a diario.

Se acompaña cada festejo con baile, comidas típicas y diferentes puestos que muestran las actividades comunitarias de las organizaciones en red. En cada oportunidad, la calle se puebla de niños y adultos. Un gran número de niños juega en la calle, mientras los adultos conversan o realizan diferentes actividades. Se observa un intercambio fluido con organizadores y todo sucede en un clima festivo que invita a curiosos transeúntes desprevenidos.

Cada evento se organiza a partir de encuentros previos y posteriores entre referentes institucionales y miembros de la comunidad. Todas las actividades son propuestas desde quienes participan en el proceso de organización de cada fiesta. Se observa en cada evento un espacio de encuentro creativo que invita a una participación abierta en el espacio público. Se despliegan prácticas colectivas que propician la vinculación entre vecinos a través del juego y otras actividades creativas.

Los eventos se realizan desde lo que cada grupo puede aportar, si bien son muy vistosos y llaman la atención desde varias cuadras de distancia, no hay banderas escritas ni grandes identificaciones institucionales. La imagen que se observa entonces, es la de un gran grupo de vecinos realizando actividades comunes en la calle.

## **EL JUEGO EN EL CENTRO DE LA ESCENA**

*“...yo me encontré después de vivir diez años en el mismo edificio con un pibe que vivía a media cuadra de la escuela... Yo si a ese pibe me lo cruzo a media cuadra de casa el vínculo es uno, si yo me lo cruzo en la calle y empiezo a jugar con él a la pelota es otro el vínculo que se genera... y eso es algo que se da en los espacios de juego.”*

Participante de los eventos callejeros de la red Rioba

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 al 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.

Hemos extraído algunas de las principales características de este espacio comunitario de juego, las que luego abordaremos desde una mirada de salud integral:

### ***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 soga, 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”.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Entrevista realizada a coordinadores del dispositivo de juegos callejeros



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.



Foto 3: Niñas/os que concurren a diferentes instituciones del barrio juegan a la carrera de embolsados.

### ***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.



### ***El juego como “cuerpo” de los eventos callejeros***

Los referentes de la red Rioba coinciden en que el espacio de juegos callejeros *da cuerpo* a los eventos. Cada evento tiene su contenido y temática particular, sus actividades y actores diversos. El espacio de juegos callejeros funciona como un ordenador de ese contenido, daría una especie de estructura que permite articular los diversos elementos, organiza el espacio y crea la posibilidad de circulación entre las diversas actividades.

Al ser un dispositivo abierto, se permite una circulación sencilla, donde poder entrar y salir de la participación en los juegos, acercarse a otra actividad y volver luego. Facilita la expresión del territorio, generando una presencia lúdica constante y continua como piso de confianza para la expresión de las otras actividades interinstitucionales. Por ejemplo, *la Fiesta en la Puerta del Centro de Salud* tiene entre sus objetivos el acercamiento entre profesionales y comunidad, logrado en la conformación de una Cumbre de Juegos Callejeros que incorpora actividades de salud sostenidas por los profesionales mencionados. El juego callejero funciona aquí como un facilitador del encuentro en la calle.

Foto 4: Momentos antes de comenzar el evento. En el centro se observa el espacio destinado a los juegos, rodeado por la muestra de actividades institucionales.

### ***La resignificación del espacio público***

La primera acción que se realiza el día del evento es la que da sentido a toda la jornada: se corta la calle. Este corte se realiza con permiso municipal y se hace efectivo con alguna cinta que cruza la calle, rompiendo así con la lógica cotidiana del uso del espacio público, y abriendo un espacio para compartir las actividades que se han preparado desde los diferentes grupos o instituciones.

El dispositivo de intervención comunitaria a través del juego tiene como objetivo explícito esta resignificación de la calle como espacio compartido. El espacio público, común y perteneciente a todos, es soporte de la satisfacción de muchas necesidades colectivas, y ofrece la posibilidad de realización de diversas actividades. El aspecto colectivo del espacio público, así como su importancia a nivel socio-político y cultural, hacen que se constituya como un espacio fundamental y natural de circulación de los diferentes emergentes sociales.

Se elige la calle porque permite ocupar este lugar que es de todos y habitarlo lúdicamente de forma participativa. 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, tenebroso, 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.

Por otro lado, la intervención en el espacio público invita a cualquier espectador a formar parte, posicionarse ante una situación que lo interpela directamente, y a dejar ese lugar de indiferencia, sensibilizándolo y convocándolo a registrar en qué medida él también puede ser parte del hecho colectivo.



Foto 5: Evento en la puerta del Centro de Salud

### ***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 vínculo que se da en el juego es particular y diferente a otros vínculos humanos: es la generación de un espacio en que todos somos iguales y estamos bajo las mismas condiciones. El otro no está allí como un enemigo o adversario, como alguien peligroso, sino simplemente como alguien que viene a compartir el espacio mágico del *como si* del juego, espacio particular que permite vincularse de esta manera.

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 contiene también un saber hacer, nos permite crecer y desarrollarnos con los otros, escucharnos, compartir ese saber, enseñar y aprender ese saber infinito, que a su vez habilita la circulación de otros saberes.

### ***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. Durante la tarde de juegos se generan dinámicas que invitan a participar constantemente. 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 referentes 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. Los efectos serían múltiples e incluyen la posibilidad de generar un cambio en el imaginario social sobre los jóvenes, al decir de un referente: “*Que el vecino vea cómo un grupo de jóvenes participan, se los critica y en realidad lo que siempre pasa es que no hay proyectos para que participen. Cuando hay proyectos donde pueden participar hay una magia que es maravillosa...*”. 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***

Este dispositivo produce efectos en varios niveles: desde el personal al institucional, promoviendo tanto la constitución de redes de contención comunitaria e interinstitucionales:

1. En el nivel **interpersonal** los miembros de la comunidad se encuentran para jugar o se conocen jugando. En los eventos callejeros se produce una gran sorpresa entre quienes vivían en el mismo edificio o en la misma cuadra, no se conocían y allí se encuentran compartiendo una actividad lúdica. 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. Se comparten juegos entre padres e hijos, vecinos y

familiares, niños de diferentes sectores sociales se encuentran en el juego, conociéndose en esta interacción creativa. Paulatinamente, se van constituyendo redes comunitarias, las que se fortalecen en el armado colectivo de cada nuevo evento en la comunidad.

2. 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. Múltiples instituciones participan en el armado de cada evento, muchas otras son invitadas a presenciarlo y el día del evento es el espacio para conocerse y acercarse. 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.



Foto 6: Actividad colectiva perteneciente a la Cumbre de Juegos Callejeros

### **UNA MIRADA DESDE LA PERSPECTIVA DE SALUD INTEGRAL**

Desde la segunda mitad del siglo XX, el desarrollo de políticas en salud mental propone transformaciones de los sistemas de atención con eje en la prevención y promoción, ampliando la cobertura hacia nuevos problemas e instalando la atención en el primer nivel de los servicios generales de salud (Stolkiner & Solitario, 2007). Este movimiento pone en primer plano la

necesidad de un desarrollo de prácticas de promoción de salud mental. Según la definición de la OMS:

"Las actividades de promoción de salud mental implican la creación de condiciones individuales, sociales y ambientales que permitan el óptimo desarrollo psicológico y psicofisiológico. Dichas iniciativas involucran a individuos en el proceso de lograr una salud mental positiva, mejorar la calidad de vida y reducir la diferencia en expectativa de salud entre países y grupos. Es un proceso habilitador que se realiza con y para las personas. La prevención de los trastornos mentales puede ser considerada como uno de los objetivos y resultados de una estrategia más amplia de promoción de salud mental" (Hosman y Jané-Llopis, 1999: 31).

Una perspectiva de salud integral propone la incorporación de acciones de prevención y promoción de la salud mental en acciones generales de salud, a fin de reincorporar la dimensión subjetiva generalmente eludida en los modelos de atención (Stolkiner & Solitario, 2007), trabajando desde una perspectiva de derechos.

Desde este enfoque, la *participación* en sí es un factor de salud mental a nivel comunitario, ya que restituye lazos de solidaridad social, diferenciándose de lo patologizante de vivir situaciones conflictivas de forma individual y pasiva (Stolkiner, 1988). Acciones de promoción de salud/salud mental comunitaria serían aquellas que propician la transformación de los lazos comunitarios hacia vínculos solidarios y la participación comunitaria hacia la constitución de la propia comunidad como sujeto activo de transformación de sus realidades (Bang, 2011). En la actualidad, resulta imprescindible la participación activa de la comunidad en prácticas y políticas de salud que afectan a los primeros niveles de atención, y específicamente en lo referente a promoción en salud mental (Galende, 1997a). Esta propuesta intenta separarse de las formas tradicionales de participación como *colaboración* para constituirse como un camino hacia la organización comunitaria, que tome en cuenta la necesaria redistribución del poder.

Reconociendo múltiples determinantes y entrecruzamientos en el campo de problemáticas de salud mental, este abordaje incluye necesariamente un enfoque comunitario, cuyas estrategias tienen como objetivo fortalecer las redes y mejorar la calidad de vida (OMS, 2004). A este respecto, la Medicina Social Latinoamericana propone la idea de *buen vivir* o *vivir bien*, que implica la confrontación del individualismo y la competencia, típicos de la sociedad de mercado, para sustituirlos por la solidaridad y la cooperación, en un modelo de desarrollo que permita la satisfacción de las necesidades de todos (ALAMES, 2011).

Desde esta perspectiva integral, entendemos que la experiencia de juegos callejeros descripta 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.

La problemática de salud mental central abordada por estas prácticas sería la labilización de lazos sociales y fragilización de redes de contención comunitaria, lo que Emiliano Galende denomina *soledad relacional* (Galende, 1997b). Nuestra sociedad se caracteriza por haber transitado un largo y complejo proceso de desarticulación de sus formas de organización colectiva, labilización de lazos sociales y fragilización de redes de contención comunitaria. “Los vínculos barriales y de vecindad, los familiares extensos, así como los gremiales y de participación política se labilizan. Simultáneamente existe una tendencia al abroquelamiento, dado que los espacios públicos se restringen y amplias áreas de la ciudad son vividas como peligrosas.” (Stolkiner, 1994: 36). Este proceso en los últimos años se ha profundizado, instalándose un fuerte imaginario social que asocia la *inseguridad* al espacio público, y promueve el miedo hacia grandes sectores marginados de la población. Tal vez esta sea hoy una de las problemáticas más importantes de salud mental vividas colectivamente en las grandes ciudades. Definir esta problemática dentro del campo de la salud implica ya un posicionamiento desde una mirada integral: pensar a la salud desde el paradigma de la complejidad como un proceso complejo y dinámico de salud-enfermedad-cuidados (De Almeida-Filho & Silva Paim, 1999), incorporando la dimensión subjetiva del padecimiento humano desde una perspectiva de derechos. En nuestro contexto social actual este tipo de prácticas se constituiría como un espacio de resistencia, la que se manifiesta en las nuevas formas de solidaridad que se despliegan a contrapelo de las tendencias hegemónicas, por ejemplo en la capacidad de rescatar la alegría en los vínculos humanos, aún en situaciones de carencia (Stolkiner, 2001).

Hemos reconocido en las prácticas participativas de arte y juego en el espacio público un gran potencial transformador a nivel individual, grupal y comunitario (Bang, 2012b). Ellas se constituyen en un espacio posibilitador de nuevas miradas, canalizador de deseos y necesidades compartidas, transformador de representaciones e imaginarios sociales, y espacio de creación colectiva que trasciende el mero discurso y obliga a poner el cuerpo en acción junto a otros. (Bang & Wajnerman, 2010). Las prácticas creativas colectivas ponen en marcha la posibilidad de transformación de las propias realidades a través de poder imaginar colectivamente otros mundos posibles. Es un primer *poner el cuerpo* en la transformación, poner la imaginación en acto al encontrarse con otros, y de a poco comenzar a pensarse y sentirse colectivamente como sujeto activo de transformación de las propias realidades, creando una posibilidad de cambio y generando una confianza colectiva en esa posibilidad.



***La importancia del desarrollo de potencialidades creativas en la comunidad***

*“...la creatividad tiene que ver con esto: es otra manera de estar en la calle, para recrear, para compartir, para asumir otros roles.”*

Referente de la organización de La fiesta de la Quema del Muñeco del Abasto

La intervención comunitaria a través del juego crea condiciones para el desarrollo de un pensamiento creativo colectivo, crítico y dirigido a la acción. Esto es de fundamental importancia, teniendo en cuenta que una comunidad con un pensamiento creativo compartido colectivamente se encuentra en mejores condiciones de ser actores de transformación de sus propias realidades.

Desde el paradigma de la complejidad, entendemos a la creatividad como un proceso dinámico de la subjetividad humana, que articula las dimensiones individual y social en la intersubjetividad. La creatividad es producción de novedad y valor que se expresa en la interacción humana a partir de configuraciones subjetivas complejas que articulan historia y presente en un contexto determinado (Mitjans Martínez, 2006).

En estas prácticas de juego comunitario la creatividad ocupa un lugar central, desarrollando sus potencialidades en el proceso de *creación colectiva*. La simultánea condición de subjetividad individual y social implicada en el proceso creativo nos permite pensar en estas intervenciones comunitarias como espacios promotores del desarrollo de configuraciones creativas compartidas, aspecto fundamental para la promoción de salud mental comunitaria.

La participación social a través de actividades lúdicas de creación colectiva define una práctica y una producción social entre sujetos y organizaciones, construyendo relaciones simétricas que contribuyen a la generación de condiciones de equidad. Al fomentar procesos de cohesión, acción social y organización, la actividad de *creación colectiva* opera directamente sobre algunos de los determinantes sociales de la salud y promueve una mejor capacidad para enfrentar una configuración adversa de dichos determinantes. La actividad lúdica como posibilidad de desplegar creatividades tiene un efecto multiplicador como centro y corazón de una experiencia de participación comunitaria en salud.

**REFLEXIONES FINALES**

Esta experiencia embrionariamente muestra su potencia en el abordaje complejo de problemáticas de salud mental en la comunidad desde una perspectiva integral. Como hemos descripto, estas prácticas de juego en el espacio público orientadas al desarrollo comunitario poseen un fuerte potencial transformador en lo referente a participación comunitaria,

fortalecimiento de lazos sociales y constitución de la propia comunidad como sujeto activo de transformación de sus realidades. El hecho de trabajar en red supone entender la complejidad de las problemáticas psicosociales y su multideterminación, realizando un abordaje desde lo interinstitucional.

Tal vez sea el aporte novedoso de este tipo de prácticas lúdicas su forma de utilización del espacio público, entendiéndolo como espacio estratégico para la participación comunitaria. Los participantes valoran principalmente la transformación de las características actuales del espacio público a través del juego, la calle es el lugar en que se puede visibilizar lo invisible, valorizar lo discriminado, generar otros vínculos entre las instituciones y la población, aportando a una transformación comunitaria desde el sostenimiento de un dispositivo simple de juegos callejeros.

Esta articulación nos pone de cara a la necesidad de potenciar el desarrollo de estrategias y prácticas complejas de participación comunitaria que integren los elementos del *proceso creativo* en su doble dimensión de subjetividad social e individual y en su contexto socio-histórico-cultural dentro de la estrategia de promoción de salud mental comunitaria. Las experiencias de eventos callejeros centrados en el juego comunitario ya han dado un primer paso en ese sentido.

## **BILBIOGRAFÍA CITADA**

**Asociación Latinoamericana de Medicina Social [ALAMES]**, (2011, junio). *Documento dirigido a la Organización Mundial de la Salud ante la Conferencia Mundial sobre Determinantes sociales de la salud. Informe de la Asociación Latinoamericana de Medicina Social ALAMES*. Disponible en <http://www.alames.org/documentos/alamescdss.pdf>

**Bang, C** (2012a) 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

**Bang, C.** (2012b) Creatividad, prácticas comunitarias de arte y transformación social: Una articulación posible. *IV Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología, XIX Jornadas de Investigación y VIII Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur*. Facultad de Psicología UBA. Ciudad de Buenos Aires.

**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. Publicado en *XVIII Anuario de Investigaciones*. Facultad de Psicología – Universidad de Buenos Aires, pp 331- 338

**Bang, C. & Wajnerman, C.** (2010). Arte y Transformación Social: La Importancia de la Creación Colectiva en Intervenciones Comunitarias. *Revista Argentina de Psicología* 48, 89-103. Disponible en [http://www.apbarap.com.ar/index.php?aux=edicion\\_48.html](http://www.apbarap.com.ar/index.php?aux=edicion_48.html).

**Boal, A.** (2002) *Juegos para actores y no actores*. Buenos Aires: Alba Editorial.

**De Almeida-Filho, N. & Silva Paim J.** (1999). La crisis de la Salud Pública y el movimiento de Salud Colectiva en Latinoamérica. *Cuadernos Médico-Sociales*. 75, 5-30.

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

**Galende E.** (1997a) Situación actual de la Salud Mental en Argentina. *Revista Salud, Problema y Debate*. 1997; 17, 10-15.

**Galende. E.** (1997b). *De un horizonte incierto. Psicoanálisis y Salud Mental en la sociedad actual*. Buenos Aires: Paidós.

**Gubber, R.** (2001). *La etnografía. Método, campo y reflexividad*. Buenos Aires: Norma.

**Hammersley, M. & Atkinson, P.** (1994). *Etnografía*. Barcelona: Paidós.

**Hosman, C. & Jané-Llopis, E.** (1999). Retos políticos 2: salud mental. En ECSC-EC-EAEC (Ed.) *Unión Internacional para la Promoción de Salud y Educación. La evidencia de la efectividad de la promoción de la salud: forjando la salud pública en una nueva Europa*. (pp 29-41) Bruselas: Editor.

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

**Marshall, C. & Rossman, G.** (1989). *Designing Qualitative Research*. London: Sage Publications.

**Mitjás Martínez, A.** (2006). Creatividad y Subjetividad. En: Saturnino de la Torre y Verónica Violant (org.) *Comprender y evaluar la creatividad: un recurso para mejorar la calidad de la enseñanza*. Vol. 1, pp 115-121. Málaga: Aljibe.

**Organización Mundial de la Salud [OMS],** (2004). *Promoción de la Salud Mental: Conceptos, Evidencia Emergente, Práctica. Informe compendiado*. Ginebra: Editor.

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

**Stolkiner, A.** (1988, abril). Prevención en Salud Mental: Normativización o desanudamiento de situaciones problema. Ponencia presentada en el *4to Congreso Metropolitano de Psicología*, Buenos Aires, Argentina.

**Stolkiner, A.** (1994). Tiempos Posmodernos: Procesos de ajuste y Salud Mental. En O. Saidon & P. Troianovsky (Comp.) *Políticas en Salud Mental*. (pp 25-53) Buenos Aires: Lugar Editorial.

**Stolkiner, A.** (2001). Subjetividades de época y prácticas de Salud Mental. *Revista Actualidad Psicológica*. 293, 26-29

**Stolkiner, A. & Solitario, R.** (2007). Atención Primaria de la Salud y Salud Mental: la articulación entre dos utopías. En D. Maceira (Comp.) *APS. Enfoques interdisciplinarios*. Buenos Aires: Ed Paidós.

**Valles, M.** (2000). *Técnicas cualitativas de investigación social*. Madrid: Síntesis.

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

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