



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CUYO



X Congreso Nacional y II Congreso Internacional "REPENSAR LA NIÑEZ EN EL SIGLO XXI"
• MENDOZA - 2008 •

"JUEGOTECAS EN SALUD. UN DISPOSITIVO DE APS.

Autor/es: Fattet, Ana; Snaidman, Marisa; Tasat, Viviana; Tissera Eduardo; Zacañino Liliana

Resumen:

Son innumerables los textos y alegatos acerca del valor del juego para la salud integral, sin embargo es aún escaso lo que se hace para favorecer la salud desde las actividades lúdicas.

El Programa Juegotecas en Salud es uno de los primeros esfuerzos mancomunados, duraderos y organizados dirigidos hacia toda la comunidad que lleva a la práctica lo tantas veces enunciado.

Este trabajo trazará un cuadro de situación actual de la población y las posibilidades reales de acercarse a actividades lúdicas saludables. Se analizarán los motivos de la falta de apoyo, que en general, padecen.

Existe un imaginario social que lo naturaliza. La falta de posibilidades de jugar libre y creativamente no despiertan señal de alarma en la población ni en los gobiernos de turno.

Como Profesionales de la Salud estamos avocados a la promoción del valor de las actividades lúdicas y a crear conciencia del indisoluble vínculo que hay entre ello y un sano desarrollo de las capacidades del ser humano.

Expondremos, además, diversas posibilidades de acción efectiva para que se pase del enunciado a la acción.

Juegotecas en salud. Un dispositivo de APS

"¡No! Permanecer y transcurrir no es perdurar, no es existir ¡Ni honrar la vida!

Hay tantas maneras de no ser, tanta conciencia sin saber adormecida...

Merecer la vida no es callar y consentir, tantas injusticias repetidas...

¡Es una virtud, es dignidad!

Y es la actitud de identidad

¡más definida!"

Eladia Blázquez

En estos momentos, donde el avance del capitalismo se convierte en descarnado, hablar de los dispositivos lúdicos en ámbitos de salud se vuelve cada vez más necesario. Alzar las voces como profesionales de la salud implica defender estos espacios creados en forma entrelazada entre las instituciones, la comunidad y los profesionales.

Dos ideas sostienen nuestro accionar. Una es la idea del niño como sujeto de derecho. La segunda es entender el juego como una actividad propia del ser humano independientemente de su edad, su sexo, su condición socioeconómica, su nivel de educación. El juego es parte de nuestra vida. Las diferentes ciencias como psicología, antropología, ciencias de la educación, salud lo definen partiendo de esta premisa. Así el juego es una manera de comunicarse, una manera de conocer, una herramienta para potenciar el desarrollo, un generador de marcas en la subjetividad.

Michelle Petit nos señala que en las instituciones de salud "uno se siente asignado a la categoría de cuerpo-objeto, obligado a someterse "por su bien" a las decisiones de otros. Donde todo nos reduce a una pasividad, a una pérdida de la autonomía, a una regresión: ya sea por la enfermedad (...) o bien por la naturaleza misma del discurso médico y del funcionamiento de la institución". Las Juegotecas quiebran esta afirmación dado que son un espacio de participación. El principio de Las Juegotecas, desde una perspectiva etnológica, conduce a pensar históricamente sobre el sistema de intercambio de objetos en nuestra cultura y sociedad. Pero lejos de convertirse en 'prótesis' suplementaria de una sociedad que crea objetos para remediar sus propias carencias, pretende mejorar la calidad de vida y tejer lazos humanos en el seno de una comunidad. Aunque el deseo de jugar es espontáneo en el niño, las Juegotecas canalizan sus esfuerzos para potenciar el desarrollo de la subjetividad por medio de actividades lúdicas.

No son simplemente lugares donde el niño pasa parte de su tiempo, sino una herramienta muy valiosa para su educación y desarrollo.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CUYO



X Congreso Nacional y II Congreso Internacional "REPENSAR LA NIÑEZ EN EL SIGLO XXI"
• MENDOZA - 2008 •

No se trata de un espacio librado al azar, sino de un dispositivo que tiene una estructura particular, que forma parte de un programa.

No propone un sujeto pasivo, sino un partícipe de la situación. Participar significa tener parte, formar parte y ser parte, un proceso genuino de construcción colectiva.

No se trata solo de una oferta de juegos, sino que principalmente implica: procesos de reflexión, la toma de conciencia y la capacidad de decisión que cualifique toda la acción. Apunta a promover el desarrollo de niños críticos, creativos y autónomos.

No es un lugar donde un adulto impone un juego, sino que es un especialista que permite a mayor número de niños acceder a recursos lúdicos que normalmente están fuera de sus posibilidades.

No se trata de una sumatoria de individuos jugando, sino la configuración de un espacio grupal.

Ahora... ¿Por qué generar Juegotecas en Salud? Porque el jugar es indicio de salud y su ausencia es siempre indicador de enfermedad. Porque el juego se desarrolla en el espacio intermedio entre lo interno y lo externo, entre lo real y la fantasía, constituyendo una actividad imprescindible para la estructuración de la personalidad. Porque la salud no es un objeto que se pueda poseer, pero si gozar de ella. Es decir, la salud se relaciona con el placer, la creatividad y la vitalidad. El juego puede favorecer ya que promueve estos aspectos. Porque podemos afirmar, entonces, que alentar y estimular la capacidad de jugar, y de favorecer lugares y espacios para ello, implica siempre una acción a favor de la Salud.

Las primeras Juegotecas dentro de los Centros de Salud comenzaron a gestarse hace 15 años. Si bien ya anteriormente habían aparecido las "Salas de Juego" para asistir a los niños hospitalizados, estas Juegotecas aparecen de un modo muy distinto. Fundamentalmente porque se dirigen a la comunidad en general, se conciben como un espacio de salud: no es necesario estar "enfermo" para necesitar y querer jugar, y muy por el contrario, comienza a tomar cuerpo la idea de que quien no puede jugar enfermará irremediablemente.

Suele decirse que en determinados momentos históricos hay ideas que flotan en el aire y son tomadas por diversas personas o grupos sin saber unos de otros. Así comenzaron "Las Juegotecas en Salud" en Buenos Aires a partir de 1990. Pensando cuáles fueron los factores subyacentes a este fenómeno, cabe considerar que fueron años donde recrudesció la inequidad como nunca antes había sucedido en nuestro país, años donde aumentó la pobreza y la indigencia y el modelo de economía del "sálvese quien pueda y el que no queda afuera" se hizo sentir en forma creciente y vertiginosa, afectando sobre todo en los barrios donde se insertan los Centros de Salud dependientes de las áreas programáticas de los Hospitales de la Ciudad de Buenos Aires.

Ni bien atravesada la gran crisis del 2001/2, o tal vez por eso, nos comenzamos a reunir y dejamos de ser elementos aislados para transformarnos en una red: eran muchas "Las Juegotecas" que luchaban por crecer y sobrevivir. Era el tiempo de darle forma para fortalecer estos espacios autogestivos. La necesidad de mostrar que no se trataba de espacios y tiempos librados al azar provocó la construcción de un programa de nivel central, enmarcado en la atención primaria de la salud.

"Visto la Disposición N° 55-DGAIS-04 y la necesidad de promover espacios lúdicos y recreativos en el marco de la estrategia de atención Primaria de la Salud y Considerando:

- Que en vista de la grave crisis por la que atraviesa nuestro país, marcada por la creciente fragmentación social y precarización, se hace imprescindible la creación de espacios saludables de encuentro destinados a personas (en especial niños y adolescentes) y a las comunidades
- Que las actividades lúdicas contribuyen a desarrollar las capacidades potenciales de los sujetos, refuerzan lazos sociales y facilitan el establecimiento de vínculos y la tramitación de conflictos, sean éstos familiares o comunitarios.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CUYO



X Congreso Nacional y II Congreso Internacional "REPENSAR LA NIÑEZ EN EL SIGLO XXI"
• MENDOZA - 2008 •

- Que las jugotecas son dispositivos apropiados e integradores de las acciones preventivas que desarrollan los efectores de Atención Primaria de la Salud. ¹

Las necesidades e inquietudes de otros profesionales de diversas áreas, como ser Educación, Salud, Desarrollo Social, Cultura, generaron también espacios lúdicos en sus ámbitos como respuesta a la apremiante necesidad de la comunidad. Esto refuerza aún más la importancia que adquieren los espacios lúdicos en momentos donde se habla de sujetos en términos de excluidos, ineducables, "inempleables", etc.

El juego se ve así reafirmado y revalorizado desde distintos puntos de vista según la institución que lo promueve. Cada una conserva su especificidad, no son iguales pero tampoco opuestas: cada institución tiene sus objetivos, modos de funcionamiento, su razón de ser y su relación con las demás. El Programa ha logrado ser lo suficientemente amplio como para admitir la diversidad existente dentro de cada lugar, atendiendo a las diversas necesidades de cada comunidad y a los diferentes profesionales que coordinan cada proyecto. La misión del equipo técnico del Programa es, justamente, reafirmar la especificidad que tienen los espacios lúdicos en Salud.

Las jugotecas son coherentes con los lineamientos de la Atención Primaria de la salud ya que sus componentes: participación, intersectorialidad e interdisciplina, promoción y prevención primaria, accesibilidad y equidad, se ven en ellas ampliamente reflejados. Facilitan la detección precoz de problemáticas de salud, fortalecen la autoestima y posibilitan el desarrollo del potencial de cada sujeto constituyéndose en una estrategia eficaz para generar creatividad y autonomía del pensamiento. El jugar es una actividad fundante del psiquismo; el espacio lúdico para un niño es imprescindible para elaborar todas sus situaciones traumáticas, limitantes, y "Esa sensación de impotencia solo se alivia jugando. El mundo de los juegos es el único espacio de poder y si no existiera, los niños enloquecerían o se suicidarían. Un niño sano es quien percibe el umbral que separa el ámbito de sus juegos del mundo real". ²

Actualmente asistimos a la situación que ni la amplia bibliografía, ni un Programa legitimado con profesionales de larga experiencia dedicados al tema, ni la amplia concurrencia de la comunidad, logra instalar las Jugotecas en Salud en la agenda política de modo que se manifieste en un apoyo real mediante recursos materiales y humanos que sostengan esta actividad.

Aún es necesario concientizar a la población, que tampoco reclama el derecho a jugar como una necesidad básica para el desarrollo integral del ser humano. Asociar Salud con la actividad lúdica es una forma privilegiada de expresar la necesidad humana más allá de la biología.

Apoyar Las Jugotecas en Salud significa ocuparse de la promoción de la actividad lúdica como primordial para el sano desarrollo de cada ser humano y de la comunidad a la que pertenece valorándolo más allá de sus necesidades biológicas.

Bibliografía

Borja, M. de (2000) Las Ludotecas. Instituciones de juego. Barcelona. Octaedro
Dinello, R. (1996) El juego-Ludotecas. Montevideo. Nuevos Horizontes
Scheines, G (1998) Juegos inocentes, juegos terribles. Buenos Aires. Eudeba.
Winnicott, D.W. (1982) Realidad y Juego. Barcelona. Gedisa
Programa Jugotecas en Salud. Ministerio de Salud. GCBA. 2004

¹ Programa Jugotecas en Salud. GCBA. Año 2003

² Graciela Scheines. "Juegos inocentes, juegos terribles". EUDEBA, Bs. As. 1998