

XV Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXX Jornadas de Investigación. XIX Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. V Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional V Encuentro de Musicoterapia. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2023.

# Juegotecas en el ámbito hospitalario: una sala de espera como escenario lúdico.

Paolicchi, Graciela Cristina, Abreu, Lucia, Basso, Francina, Sorgen, Eugenia y Sosa, Agustina.

Cita:

Paolicchi, Graciela Cristina, Abreu, Lucia, Basso, Francina, Sorgen, Eugenia y Sosa, Agustina (2023). *Juegotecas en el ámbito hospitalario: una sala de espera como escenario lúdico*. XV Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXX Jornadas de Investigación. XIX Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. V Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional V Encuentro de Musicoterapia. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-009/682>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/ebes/6OW>

*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>.*

# JUEGOTECAS EN EL ÁMBITO HOSPITALARIO: UNA SALA DE ESPERA COMO ESCENARIO LÚDICO

Paolicchi, Graciela Cristina; Abreu, Lucia; Basso, Francina; Sorgen, Eugenia; Sosa, Agustina  
Universidad de Buenos Aires. Facultad de Psicología. Buenos Aires, Argentina.

## RESUMEN

El marco del presente trabajo es el proyecto de investigación UBACyT Tipo de apego, actitudes hacia el juego infantil y parentalidad que se articula con el Programa de Extensión Universitaria Juegotecas Barriales, ambos de la Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires. Luego de haber desarrollado el dispositivo por dos años consecutivos de manera virtual -Juegotecas Virtuales-, actualmente funciona una Juegoteca en la sala de espera del Servicio de Pediatría de un Hospital Público de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Así, es que consideramos que ambas modalidades -presencial y virtual- pueden coexistir. Atravesada la pandemia por COVID-19, nos encontramos con nuevos desafíos en la vuelta a la presencialidad. Sostenemos como eje transversal que lo universal es el juego, conceptualizado como herramienta para la expresión, subjetivación y construcción de lazos, vitales en la elaboración de ansiedades y angustias que puede provocar la consulta pediátrica en niñas y niños.

### Palabras clave

Juego - Niñas y niños - Extensión universitaria - Ámbito hospitalario

## ABSTRACT

JUEGOTECAS IN THE HOSPITAL FIELD: A WAITING ROOM AS A PLAY SCENARIO

The framework of this work is the UBACyT research project Type of attachment, attitudes towards children's play and parenting that is articulated with an University Extension Program Juegotecas Barriales [Neighborhood Plays], both of the Faculty of Psychology, University of Buenos Aires. After having developed the device for two consecutive years in a virtual way -Virtual Plays-, currently works a play library in the waiting room of the Pediatric Service in a Public Hospital of Buenos Aires city. Thus, it is that we consider that both modalities -face-to-face and virtual- can coexist. With the COVID-19 pandemic going through, we find ourselves with new challenges in the return to face-to-face. We maintain as a transversal axis that the play is universal, conceptualized as a tool for the expression, subjectivation and construction of ties, vital in the elaboration of anxieties and anguish that the pediatric consultation can cause in girls and boys.

### Keywords

Play - Girls and Boys - University extension - Hospital environment

## Introducción

El Programa de Extensión Universitaria *Juegotecas Barriales* tiene sus inicios en el año 2001 y continúa en funcionamiento. Definimos a las *Juegotecas* como un dispositivo dirigido a rescatar y promover el espacio, los medios y el tiempo para ejercer el derecho al juego de las niñas y los niños de 0 a 12 años.

En el año 2020, en el marco de la situación sanitaria mundial a raíz del COVID-19, se realizó un actualización a las prácticas usuales y como resultado se armaron *Juegotecas Virtuales*, las cuales son implementadas por los estudiantes del Programa, brindando así un espacio de contención y acompañamiento, posibilitando el juego en las niñas y los niños de manera virtual. Esta modalidad enfrentó a los estudiantes al desafío de lograr producir nuevas experiencias lúdicas atravesadas por la virtualidad e indiscutiblemente, por el contexto social vivido. A la fecha, dicho modelo de *Juegotecas Virtuales* continúa en funcionamiento.

En el mes de agosto del año 2022, con el regreso de las actividades presenciales en múltiples espacios de trabajo, se inició la aplicación del dispositivo de forma presencial. El contexto seleccionado es clínico y el ámbito hospitalario. El trabajo con niñas y niños se ve posibilitado por haber establecido vínculos institucionales a partir de un recorrido asistencial entre el Programa de la Facultad de Psicología y el Servicio de Pediatría de un Hospital Público de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Actualmente, las *Juegotecas* funcionan en ambas modalidades: presencial y virtualmente.

En cuanto a la virtual, excede en espacio al presente trabajo y no será abordado aquí, puesto que ya hemos presentado el impacto y resultados en dos trabajos en el *Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología, XXX Jornadas de Investigación, XIX Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. V Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional. V Encuentro de Musicoterapia* precedentes: *Un estudio longitudinal durante la pandemia por COVID-19 sobre las tramas relacionales de niñas, niños y sus adultos cuidadores* (Paolicchi, G.; Nuñez A. M.; Sorgen, E.; Abreu, L.; Basso, F.; Larrabure, M.P., 2022) y *La virtualidad como forma de preservar un espacio de juego y creatividad: las juegotecas en nuevos escenarios* (Paolicchi, G.; Nuñez, A.M.; Bozzalla, L.; Sorgen, E.; Abreu, L.; Basso, F.; Larrabure, M.P.; Lobosco, C. Sosa, A., 2021). Por lo tanto, aquí proponemos ahondar en la vuelta a la presencialidad y el desarrollo de la *Juegoteca* en la sala de espera del Servicio de Pediatría de un Hospital Público de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

### **“Si todos los hospitales son así, yo quiero venir siempre” (U. 7 años)**

Las niñas y los niños que participan de la *Juegoteca* en la sala de espera del Servicio de Pediatría de un hospital público de CABA, son pacientes que asisten por alguna enfermedad médica o para control pediátrico. A su vez, asisten hermanas o hermanos que acompañan porque no pueden quedarse solos en sus casas. Este aspecto nos permite pensar que: los asistentes serán siempre niñas y niños distintos y que permanecerán un tiempo corto en la *Juegoteca* como así también, que estarán acompañados por un adulto que puede permanecer cerca, a distancia y/o jugando con la niña o el niño. Así es como

Se denominan juegotecas a los espacios especialmente diseñados para la expresión lúdica, equipados con los recursos necesarios, que pueden ser transformados por la imaginación y la creación de niños, jóvenes y adultos. Son óptimas para la recreación espontánea y libre, ya que sirven como ámbito para el despliegue de la fantasía (Calzetta, Cerdá, Paolicchi, 2005: 13). Asimismo, dichos autores las conciben dentro de un proyecto de prevención de la salud, cuya durabilidad dependerá del compromiso participativo de la comunidad. Consideran que es imprescindible que posibiliten el libre desplazamiento de las niñas y los niños, que se ofrezcan objetos variados, a la vez que estimulen el compartir situaciones con pares y el despliegue potencial creativo.

Así es como, la *Juegoteca* se desarrolla en tres tiempos: en primer lugar, un tiempo de funcionamiento, se asiste semanalmente al Hospital de forma grupal (cuatro integrantes del equipo y una docente de referencia. Tres de los integrantes son participantes activos, coordinando la *Juegoteca* y una o uno de ellos es observador no participante y toma registro de cómo se va desarrollando la dinámica en el lugar. Estos roles van rotando cada semana. Por otro lado, la docente que acompaña al grupo estará presente supervisando las escenas lúdicas y/o interviniendo ante alguna demanda de los adultos presentes. En segundo lugar, reflexión de la tarea, tiempo de reflexión en grupo, posterior a la finalización de la *Juegoteca* donde se convoca a los integrantes del grupo a reflexionar sobre la jornada de ese día y su implicancia personal, si la hubiera. Y, por último, en tercer lugar, la elaboración de la nota de campo, con los emergentes más significativos de cada jornada; de esta manera, la construcción de las notas de campo es grupal y se presentan de manera semanal para luego ser supervisadas en las reuniones de equipo mensuales.

Así es como nos planteamos objetivos, a saber: utilizar el tiempo y lugar de la sala de espera ocioso, en un espacio creativo; revalorización del juego como fundamental para el sujeto, tanto en lo referente a la constitución psíquica como a la construcción de los aspectos intelectuales; facilitar el intercambio lúdico adulto- niña y niño, a partir de la mostración de materiales y de modelos facilitadores (estudiantes) donde este aprendizaje seguramente será un estímulo positivo en el fortalecimiento del

vínculo parento- filial; facilitar mediante el juego la elaboración de la consulta pediátrica que frecuentemente genera ansiedad por los procedimientos médicos que implica; elaboración de notas de campo de los integrantes del equipo luego de los encuentros con el objetivo de establecer un seguimiento de la práctica. Entonces, a partir de nuestra práctica, se trata de facilitar y estimular un modelo de “jugar con...”, “leer cuentos a...”, y de esta forma fortalecer algunas de las capacidades parentales: apego, regulación emocional, autoestima, etc. Por último, las edades de los asistentes son diversas, comprendidas entre 0 y 12 años, por lo tanto, se procura establecer espacios con diversos materiales lúdicos para que las niñas y los niños puedan elegir a qué jugar. En cuanto a las actividades lúdicas que se desarrollan, se propone juego libre, actividad gráfica -como facilitadora de expresiones, vivencias y emociones- y lectura de cuentos ya que en el último tiempo, y sobre todo después de la pandemia, se observó un incremento en las consultas en el área de Psicología por falta o déficit en el desarrollo del lenguaje de niñas y niños. Teniendo en cuenta este observable, en la *Juegoteca* se ofrece un espacio de la lectura de cuentos, ya sea dirigido por un adulto a una niña o un niño o por ejemplo, de un niño mayor a otro niño más pequeño, con el objetivo de estimular el lenguaje, la imaginación, la creatividad. Además, se trabaja a partir de preguntas de comprensión u ofreciendo que la niña o el niño pueda contar la historia, pudiendo así elaborar la narrativa a partir de lo escuchado. En ocasiones, aparecen modificaciones, por ejemplo, en lo que se refiere al final del cuento.

Establecemos el éxito del Programa en palabras de uno de los niños (U., 7 años): “Si todos los hospitales son así, yo quiero venir siempre”.

### **La importancia del juego**

En referencia a la función del juego durante el desarrollo del sujeto, la misma ha sido estudiada por diversos autores quienes destacan su carácter primordial en la constitución psíquica. El psiquismo de cada niña y cada niño se forma en la interacción con otros; la niña o el niño al nacer necesitan un medio que responda adecuadamente a sus necesidades específicas, las cuales incluyen tanto las fisiológicas como las afectivas y de cuidado. Winnicott (1971) lo denominó *ambiente facilitador* y durante toda su obra destacó el papel fundamental que posee en el desarrollo de cada sujeto.

En este punto resulta de crucial importancia el juego, ya que es la forma en la que la niña y el niño interactúa con su entorno. Se considera al juego como una actividad indispensable para la constitución subjetiva, ya que contribuye de manera relevante al desarrollo psicomotor, intelectual, afectivo y social del niño. Calzetta, Cerdá y Paolicchi (2005) abordan las diferentes funciones que tiene la actividad lúdica en el desarrollo infantil: el despliegue lúdico se sostiene en el control muscular, el equilibrio y la percepción acorde con el momento de desarrollo adquirido. Desde el punto de vista cognoscitivo, estimula el pensamiento,

la capacidad creadora y ciertos aspectos vinculados al aprendizaje. Desde lo biológico, el juego estimula y potencia la evolución del sistema nervioso; desde la socialización, posibilita el establecimiento de relaciones entre pares y el aprendizaje de normas que generan pautas en los intercambios. Y desde la perspectiva afectivo-emocional, ayuda al niño a expresar deseos, sentimientos y conflictos, así como también a elaborar situaciones que ha padecido.

Puntualmente, es Gamsie (2009) quien conceptualiza acerca del niño hospitalizado y sus particularidades ya que escribe sobre su experiencia dentro del *Hospital de Niños Dr. Ricardo Gutiérrez*, dando cuenta de la especificidad de esta clínica, reflexiona acerca del lugar del psicólogo en el ámbito hospitalario, qué tipo de demandas se le presentan y de qué manera abordarlas. Asimismo, muestra rigurosamente el lugar de la niña y el niño y sostiene que la internación no es sin efectos:

Los niños que encontramos en nuestros hospitales han perdido muchas veces su cualidad de tales, ya sea por la enfermedad cruel que los ha alcanzado, ya sea porque se ha borrado para los padres ese ideal de infancia protegida, de lo que testimonian muchos cuerpecitos martirizados que reconocemos cotidianamente como golpeados, abusados, victimizados, objeto de incesto” (Gamsie, 2009: 12).

El encuentro entre el paciente con su padecimiento y ese alguien que se supone tiene la disponibilidad de escuchar, es particular, introduce algo del orden de lo íntimo y singular de cada uno. En la mayoría de los casos, la niña o el niño que acude a la consulta de salud, no llega solo, está siempre acompañado por un adulto. En este punto, se podría pensar el concepto de enfermedad no sólo ubicado desde el lado de la niña o el niño enfermo, sino también desde su círculo familiar, el cual indudablemente se encuentra afectado por la situación y por tal motivo, “enfermo”. Aquel adulto que acompaña será quien -primeramente- hablará de aquello que padece la niña o el niño, ante lo cual, cabe cuestionarse ¿Desde qué lugar habla? ¿Relata lo que padece la niña o el niño o relata su propio padecimiento? ¿Cómo diferenciar aquello? Laborioso trabajo el que se nos presenta de poder descubrir dónde ubicar el padecimiento, lo cual nos permitirá dar lugar al armado de nuestras hipótesis de trabajo. Ese “pedido inicial” podrá ser transformado y (re) elaborado en el transcurso del trabajo con el paciente y con la familia de modo tal que se instale una demanda. Debemos abrirnos a la escucha, sostener la atención sobre aquello que se nos presenta como consulta y abrir un tiempo y un espacio a la historia de ese paciente, reconociendo que existe una relación entre la enfermedad y los factores vinculares. No son pocos los casos en donde primeramente se deberá trabajar con la familia, provocar intervenciones allí para que luego eso pueda generar efectos en la niña o el niño. Situación invertida que permite una movilidad en ese conjunto de padecimientos, “si la constitución del cuerpo para el hablante es siempre secundaria respecto del lenguaje soportado en otro, es evidente que la internación arroja

al niño aunque sea por un tiempo, a esa primera situación de cuerpo para el otro” (Gamsie, 2009: 12).

“Arroja al niño” dice la autora, interesante para pensar esa dimensión en la cual la niña o el niño queda arrojado al azar del decir de los médicos, de los enfermeros, de los psicólogos y todos los demás profesionales que atienden a ese cuerpo. Asimismo dirá que en ocasiones la niña o el niño quedará reducido a *un objeto* anulando su dimensión deseante, frente a lo cual, de lo que se tratará como profesionales es de redescubrir en ellos un rasgo de humanidad, de vida.

### Los modos de intervenir en el estar con la niña o el niño

En pos de interrogar nuestras intervenciones como psicólogas y psicólogos en el Hospital y nuestros modos de estar con las niñas y niños, resulta necesario considerar desde qué lugar nos posicionamos para intervenir. ¿Desde dónde hablamos? ¿Desde dónde pensamos a esa niña o niño? ¿Para qué es convocado el psicólogo en un Hospital? ¿Qué tipo de intervenciones se esperan de él? Nos interesa pensar en el valor de una clínica del detalle, aquella que privilegia la mirada atenta y la escucha frente al decir del otro que demanda una respuesta. En nuestro trabajo de psicólogas y psicólogos se privilegia la palabra, el analista procede siempre a una escucha, más allá de los ropajes o de los lugares que habita. Con la palabra es posible crear nuevos sentidos al padecimiento con el cual se nos presenta el paciente, para -progresivamente- aliviarlo. Pero no todo es palabra, también se trata de hacer algo, de actuar ante esa demanda que se nos presenta, “ahí donde la medicina como ciencia objetiviza, universaliza, de lo que se tratará de nuestro lado frente a ese cuerpo objetivado, es la posibilidad de ponerlo en juego, ya que como sabemos el juego supone un sujeto” (Gamsie, 2009: 13). Una de nuestras posibles intervenciones será descontextualizar a la niña o el niño enfermo, desviarlo de la realidad que trae aparejada aquella enfermedad somática, una realidad que muchas veces invade de manera sorpresiva y termina nombrandolo. En este sentido, un modo de correrlo de ese lugar implicaría crear las condiciones suficientes para que la niña o el niño explore sus ganas de jugar, exprese sus deseos y reanime sus intereses de vivir un mundo de fantasía, por fuera de la realidad tomada por la enfermedad. Tomando como referencia a Winnicott (1971), este autor va a decir que *el jugar* del niño es universal y se corresponde a la salud, facilita el crecimiento. Refiere que el juego es por sí mismo una terapia; hacer que las niñas y los niños jueguen es ya una psicoterapia de aplicación inmediata y universal, lo cual posibilita una actitud social positiva respecto del juego. Asimismo conceptualiza al jugar como una experiencia creadora y autocurativa. Entonces, la introducción del juego como herramienta de trabajo, pensando a la clínica con niñas y niños a través de éste nos interroga ¿Cómo se interviene? ¿Adentro o afuera? ¿Interpretando o jugando? Una manera de pensar estas intervenciones es siendo parte de ese juego, lo cual permite ir construyendo un vínculo propicio para

la instalación de la transferencia. Esta herramienta nos permitirá acercarnos al psiquismo del pequeño, ya que sus modos de relacionarse con el juego tienen que ver con la organización y estructuración de este sujeto. Cuando juega, está estructurando su psiquismo y nosotros siendo parte de la escena podremos ir pensando alguna hipótesis y encontrando cierta lógica a ese juego, teniendo el previo conocimiento de la historia del pequeño. Debemos reconocer que ese juego lo representa como tal y es una de las máximas expresiones de su ser. Sabemos que de lo que se trata es de la demanda de un sujeto que se encuentra en proceso de desarrollo, por lo tanto nos corresponde acompañar ese proceso de subjetivación, en este caso, desde el juego.

### Escenas lúdicas

A continuación, se desarrollarán dos escenas lúdicas que tuvieron lugar en la *Juegoteca* presencial escritas por los estudiantes que forman parte del equipo de trabajo del Programa. Resulta importante destacar el valor que adquieren las notas de campo en tanto material de reflexión de la tarea llevada a cabo como así también del armado de hipótesis de intervención.

Sentadas en el espacio de lectura, sobre el piso de goma eva, S. (6 años) me comenta que a pesar de tener 6 años “estoy siguiendo estando en sala de 5”. Repite esta expresión un par de veces “porque cumplí hace poquito entonces todavía estoy siguiendo estando en el jardín”. Noto que no le convence la expresión, pero que no se le ocurre otra forma de decirlo, entonces le digo “así que, seguís yendo al jardín”, a lo que me contesta, como si le hubiera soplado las palabras que necesitaba “sí, sigo yendo al jardín”. Luego S. me pide que le lea un cuento, elige entre las opciones y le leo “El del príncipe”, del cual ya conocía el final, por lo que sospecho que no era su primera vez participando de la *Juegoteca*. Cuando termino me comenta que sabe leer, pero “las otras letras, las grandes”. Busco entre los libros uno en mayúsculas para que pueda leer. Comienza a leer pausada pero satisfactoriamente, necesitando ayuda solo en algunas palabras como “hace” ya que leía la “c” como “k”. Mientras lee, escucho a la mamá de G. (6 años) decirle a su hijo: “mira cómo lee esa nena, lee como vos, ¿viste que se anima igual?. Vos también podés leer aunque todavía te cueste algunas palabras” [Nota de campo 05/12/2022, estudiante: Sol, *Juegotecas* sala de espera del Servicio de Pediatría de un Hospital Público de CABA].

A modo de reflexión, teniendo en cuenta las dificultades en relación al lenguaje que se hicieron presentes en las niñas y los niños luego de la pandemia, me resulta interesante destacar cómo la *Juegoteca* resultó para S. un espacio en el que se sintió cómoda para utilizar el lenguaje más allá de cometer errores, buscando en nosotras alguien que la escuche y la ayude. Y cómo para G. sirvió como un ejemplo que con suerte le brindará mayor confianza para animarse a leer en voz alta.

A. de 9 años, me dice que quiere jugar a las cartas y señala con la cabeza unas cartas ubicadas sobre una de las mesas del lugar, para jugar al memotest. Dichas cartas están realizadas manualmente, por lo tanto, cuando se colocan con el dorso hacia arriba ocultando el dibujo, en algunas de ellas se transparentan las palabras que refieren al nombre del dibujo (hemos notado que las niñas o los niños más grandes se han dado cuenta y buscan ver en el reverso alguna letra que les sirva para saber el dibujo y así tener ventaja para encontrar los pares). Mientras A. juega, no disimula que trata de leer las transparencias. Me mira con picardía mientras se fija. Y trata de aguantar la risa. Toma las cartas de una manera muy notoria. Antes de agarrarlas, hace algo similar a una danza con los brazos, con movimientos que recuerdan a una danza oriental o a los de *taichi* [arte marcial chino]. Mueve los brazos simétricamente, junta las palmas en reverencia, como el gesto de *namasté* [saludo de bienvenida o despedida en la India] y eleva las manos. Sus expresiones son más gestuales que habladas. Cuando termina su despliegue, me hace una reverencia con la cabeza y me mira a los ojos, para indicarme que es mi turno. [Nota de campo 17/04/2023, estudiante: Marcela, *Juegotecas* sala de espera del Servicio de Pediatría de un Hospital Público de CABA].

En otras dinámicas observadas con el mismo juego, llama la atención los diferentes comportamientos de las niñas y los niños. Por ejemplo, una niña de 9 años, juega con otra de 4 años y deja ganar a la más pequeña, quién todavía no puede seguir bien las reglas. Otra nena de 9 años también juega con una niña más chica, pero aprovecha las transparencias y saca ventaja, ganando con facilidad. En otra ocasión, dos niñas de 6 años jugaban con las mismas cartas, pero con otra propuesta: teniendo seis cartas en la mano, ir levantando del mazo una carta cada una, alternativamente, hasta que les tocara un dibujo que coincidiera con uno que ya tenían, por ejemplo: sombrero - sombrero y entonces, bajar ese par. La finalidad propuesta era la misma, juntar pares que coincidieran. Sin embargo, cuando jugaban por tercera vez no lograban levantar cartas coincidentes. Entonces, una de ellas, mencionó en voz alta la carta que había levantado: “una luna”, dijo y la otra niña respondió: “yo también tengo una luna ¿La querés?”. Para sorpresa de todos, empezaron a intercambiarse las cartas, y así, ambas obtuvieron un montón de pares. Es muy interesante observar que comprendieron que la finalidad era obtener cartas que fueran iguales. Pero, en este caso, no estaban compitiendo, sino que se ayudaron mutuamente, para lograrlo.

Winnicott (1942) enuncia algunas de las razones de *por qué juegan los niños* y así es como, con este último recorte, destacamos lo referido a establecer contactos sociales en el diálogo durante el desarrollo del juego de cartas: “los niños se hacen de amigos y de enemigos durante el juego, mientras que eso no les ocurre fácilmente fuera del juego. El juego proporciona una organización para iniciar relaciones emocionales y permite así

que se desarrollen contactos sociales” (Winnicott, 1942: 156). Sostenemos que no es un dato menor que las escenas lúdicas -referidas en ambos recortes transcritos anteriormente- han tenido lugar en la sala de espera del Servicio de Pediatría de un Hospital Público, donde los cuerpos suelen ser objetivados. Entonces, retomamos que “el juego supone un sujeto” (Gamsie, 2009: 13) con esto queremos decir, que el juego aquí aparece como posibilitador donde

la experiencia lúdica se torna relevante como actividad que remite a la posibilidad de obtener recursos elaborativos y la realización de deseos. El estado de salud del niño se manifiesta en su posibilidad de jugar, porque facilita el crecimiento y aproxima al niño en la interacción con otros (...) el niño que juega tiene más posibilidades de un desarrollo saludable que aquel cuyo juego se advierte inhibido, ausente, perturbado o con alguna imposibilidad de realizarse (Paolicchi, 2016: 65).

Es así que, una vez más, consideramos que con el jugar se logra transformar aquello que suscita en las niñas y niños durante la espera en los espacios de un control pediátrico en una circunstancia menos traumática.

### Reflexiones finales

Luego del recorrido de estas páginas, sobre el impacto de la *Juegoteca* en la sala de espera de un Hospital público de CABA, consideramos que se logró apoyar el bienestar psíquico de niñas y niños y enriquecer la formación de los estudiantes como futuros profesionales.

Como resultado de las reflexiones al interior del equipo, pensamos como desafío la *dificultad* -colocamos las bastardillas en esta palabra, en función que aún no lo percibimos como dificultad concreta sino como un desafío- que mostraban las niñas y los niños de *jugar en grupo*. Si bien destacamos la espontaneidad con la que se acercan a los coordinadores del Programa, en pos de iniciar una escena lúdica, pero no así con sus pares. Esto nos permite reflexionar acerca de las condiciones para el establecimiento de un grupo y cómo las variables que caracterizan a la población con la que se interviene -actualmente- dificulta de alguna manera la conformación de un grupo homogéneo, estable y sostenido en el tiempo. En consecuencia, es que hablamos de un nuevo desafío que implica a quienes participan de cada *Juegoteca* como así también a todo el equipo del Programa en tanto se establece así la necesidad de poder construir -progresivamente- y a partir de la experiencia, el concepto de grupo en las *Juegotecas* presenciales en la sala de espera del Servicio de Pediatría.

Por último, desde el Programa de Extensión Universitaria contribuimos a la formación pre-profesional de estudiantes brindando posibilidades de que realicen articulaciones teórico-prácticas. Además, las *Juegotecas* proponen una tarea preventiva en beneficio de la población infantil, donde nuestra función es la de habilitar el juego, para que tengamos más devoluciones como la de U (7a.): “si todos los hospitales son así, yo quiero venir siempre”

y de este modo, que las *Juegotecas* colaboren en poder transitar angustias, ansiedades y temores provocados en la sala de espera a través del juego, como promotor del desarrollo de procesos cognitivos y subjetivos, cumpliendo un papel elemental en el crecimiento saludable de las niñas y niños. Asimismo, nuestra función es la de promover el juego como herramienta vincular donde el adulto cuidador sería el portador de recursos simbólicos propicios para la organización psíquica de las niñas y niños.

### BIBLIOGRAFÍA

- Calzetta, J. J., Cerdá, M. R., Paolicchi, G. (2005). *La juegoteca. Niñez en riesgo y prevención*. Lumen.
- Gamsie, S. (2009). “El cuerpo en juego”. En *La interconsulta. Una práctica del malestar*. Ediciones del Seminario.
- Paolicchi, G. (2016). “La función del juego. Desde sus orígenes hasta la aparición de la representación” (Cap.3) Calzetta, J.J. (Comp.), Raznoszczyk, C., Paolicchi, G., Bozzalla, L; Naiman, F. En *Subjetividad y Aparato Psíquico*. Eudeba.
- Winnicott, D. (1942). “¿Por qué juegan los niños?”. En *El niño y el mundo externo*. Ediciones: Hormé.
- Winnicott, D. (1971). *Realidad y juego*. Gedisa Editorial.