

# El Juego como estrategia para la participación comunitaria en zonas alto andinas del Perú

Elba Custodio, Miryam Rivera y Eric Arenas Sotelo  
V CIPC

Fortaleza 6 septiembre 2014



PONTIFICIA  
**UNIVERSIDAD**  
**CATÓLICA**  
DEL PERÚ

# La propuesta nace....

- Maestría de Psicología comunitaria de la PUCP
- Formación continua en regiones que genere reflexión-acción
- Poblaciones vulnerables y afectadas por la violencia política que actúan desde su cotidianidad



PONTIFICIA  
**UNIVERSIDAD  
CATÓLICA**  
DEL PERÚ

# Estrategias comunitarias



PONTIFICIA  
**UNIVERSIDAD**  
**CATÓLICA**  
DEL PERÚ

# Herramientas creativas

“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.”

(Boal, 2002)

El adulto utiliza el juego como puente intencional para acompañar el desarrollo y crear un espacio de convivencia  
(Maturana, 2007)

La narración y re-narración de cuentos, caracterizaron los distintos personajes desde el ‘como si’ que posibilita el juego. Desde allí pudieron hablar de sus miedos y jugar diferentes alternativas reparatorias de resolución de las situaciones conflictivas  
(Sarlé, 2012)



PONTIFICIA  
**UNIVERSIDAD**  
**CATÓLICA**  
DEL PERÚ

# Por qué la experiencia lúdica

- Uso del espacio público
- La generación de un **espacio común** de alegría, encuentro y vínculos
- Fomenta la participación comunitaria
- El fortalecimiento de **redes comunitarias** e institucionales
- La promoción de salud mental comunitaria
- La **creación colectiva**  
(Bang,2012)



PONTIFICIA  
**UNIVERSIDAD**  
**CATÓLICA**  
DEL PERÚ

Foto: Eric Arenas



# La problemática

El trabajo con comunidades rurales del Perú nos permite constatar que las propuestas de trabajo **usualmente no incluyen** propuestas de minorías dominantes vs grupo de mayorías sometidas. Las necesidades e intereses son abordados en función de los intereses del grupo dominante, sin tomar en cuenta la percepción y opinión de la mayoría de la comunidad.



Foto: Manuel Seminario



PONTIFICIA  
**UNIVERSIDAD**  
**CATÓLICA**  
DEL PERÚ

# Cuál fue la propuesta

Reconocer y validar la participación de los grupos vulnerables el derecho a la participación y ser protagonistas en sus comunidades



PONTIFICIA  
**UNIVERSIDAD  
CATÓLICA**  
DEL PERÚ

Foto: Grupo Vencedores de Ayacucho



# ¿Qué permite el juego?

Acercarse a la realidad de una forma más natural y espontánea en la que los participantes pudieron experimentarse como **actores de una realidad recreada**, en la que es posible probar y usar modos de relación diferentes.



Foto: Grupo Vencedores de Ayacucho



PONTIFICIA  
**UNIVERSIDAD  
CATÓLICA**  
DEL PERÚ



# Resultados

- Permitió iniciar un proceso de **cambio en las relaciones sociales** caracterizadas por la fragmentación del tejido social postconflicto.
- Incremento del **respeto a normas y acuerdos**, en la posibilidad de establecer lazos de confianza y trabajo en equipo,
- Posibilidad de **plantearse metas comunes**.



Foto: Grupo Purisikuna



PONTIFICIA  
**UNIVERSIDAD  
CATÓLICA**  
DEL PERÚ

# Resultados

- Permitió **revisar los estilos de relación** entre varones y mujeres, así como entre las figuras de autoridad de la comunidad.
- Se fortaleció la construcción del sentido de comunidad a partir del **análisis y comprensión de la dinámica** de todos sus componentes.
- Se desarrolló **cooperación** para un bienestar en común.
- Se promovió **capacidad de autogestión** y la co responsabilidad



Foto: Grupo Esmeralda de los Andes



PONTIFICIA  
**UNIVERSIDAD  
CATÓLICA**  
DEL PERÚ

# Referencias bibliográficas

- Bang, C. (2012) El juego en el espacio público y la participación comunitaria: una experiencia de promoción de salud mental en la comunidad. En: Ludicamente, Año1 N°2, Diciembre 2012, Buenos Aires (ISSN 2250-723X) Primera versión recibida el 15 de Octubre de 2012; Versión final aceptada el 20 de Diciembre de 2012.
- Boal, A. (2002) Juegos para actores y no actores. Buenos Aires: Alba Editorial.
- Grupo de trabajo de salud mental (2006): Salud Mental Comunitaria en el Perú: Aportes temáticos para el trabajo con poblaciones. Lima: Ministerio de salud; Proyecto Amares.
- Maturana, H.(2007) El Sentido de lo Humano. Santiago de Chile: Comunicaciones Noreste Ltda.
- Ministerio de Salud, Unión Europea, AMARES (2007). Guía de capacitación para la intervención en salud mental comunitaria. Lima: MINSA-AMARES Programa de Apoyo a la Modernización del Sector salud en una Región del Perú
- Sarlé, P. (2006) Enseñar el Juego y jugar la enseñanza. Buenos Aires: Paidós.
- Winnicott, D.W (1971). Realidad y Juego. Barcelona: Gedisa



PONTIFICIA  
**UNIVERSIDAD**  
**CATÓLICA**  
DEL PERÚ



# Para contacto

Maestría de psicología comunitaria

<http://blog.pucp.edu.pe/blog/mpsicologiacomunitaria>

mpsicologiacomunitaria@pucp.pe



PONTIFICIA  
**UNIVERSIDAD**  
**CATÓLICA**  
DEL PERÚ