

PROGRAMA DE JUEGO SALUDABLE

Introducción

La subgerencia de conducta del juego tiene como misión investigar acerca de la conducta del juego, capacitar y **realizar acciones preventivas sobre la ludopatía y la promoción del juego responsable**, brindando orientación y asesoramiento sobre las patologías asociadas a los juegos de azar, destreza y apuestas mutuas.

En el marco del cumplimiento de las mismas, se aprueba por RESODI-57-2017-LOTBA, el Programa de Juego Responsable, que tiene como uno de sus objetivos principales llevar a cabo la implementación de políticas activas de juego responsable, dirigidas a educar y concientizar sobre las conductas de juego responsable, con el fin de minimizar los riesgos y maximizar la protección de los grupos más vulnerables. **Fomentando, así también, el juego saludable en los niños, adolescentes y ancianos, mediante la creación de espacios lúdicos.**

Que con dicha finalidad se gestionó la creación de un juego de mesa propio “El Mercado” que fuera aprobado por RESDI-2017-84-LOTBA, siendo el mismo congruente con los objetivos perseguidos.

Que con el fin de poner en marcha las acciones, para dar cumplimiento al objetivo antes mencionado, es que diseñamos el presente programa de “Juego saludable”, el cual incluye diversas estrategias de abordajes para la creación de espacios lúdicos en la comunidad.

1- El Juego:

Definiciones y Clasificaciones

A lo largo de la historia diferentes autores han conceptualizado el juego de distintas maneras, aquí haremos una breve mención de alguna de ellas, que nos ayudarán a pensar en los beneficios del juego.

Para Jean Piaget, el padre de la psicología genética, el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Lev Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

Para la teoría freudiana, el juego puede emparentarse a otras actividades fantasmáticas del niño. La función esencial del juego resulta ser entonces la reducción de las tensiones nacidas de la imposibilidad de realizar los deseos; pero a diferencia del sueño, el juego se basa en una transacción permanente entre las pulsiones y las reglas, entre lo imaginario y lo real.

La Unesco (Unesco, 1980) define el juego como vital; condicionante de un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad. Manifiesta que a través de los juegos y de su historia es que se lee no sólo el presente de las sociedades, sino el pasado mismo de los pueblos. Y que una parte importante del capital cultural de cada grupo étnico reside en su patrimonio lúdico, enriquecido por las generaciones sucesivas.

El francés Roger Caillois precisaba las características que permiten distinguir el juego de las otras prácticas humanas, el juego se define entonces, como una actividad:

- I. Libre: a la que el jugador no puede ser obligado sin que el juego pierda inmediatamente su carácter de diversión atractiva y gozosa.
- II. Separada: circunscrita en límites de espacio y de tiempo, precisos y fijados de antemano.
- III. Incierta: cuyo desarrollo no puede determinarse, y cuyo resultado no puede fijarse previamente, dejándose obligatoriamente a la iniciativa del jugador cierta latitud en la necesidad de inventar.
- IV. Improductiva: que no crea bienes, ni riqueza, ni elemento nuevo alguno; y, salvo transferencias de propiedad dentro del círculo de los jugadores, conducente a una situación idéntica a la del comienzo de la partida.
- V. Reglamentada: sometida a reglas convencionales que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una legislación nueva.
- VI. Ficticia: acompañada de una conciencia específica de realidad segunda o de franca irrealdad en relación con la vida ordinaria.

Como vemos a pesar de las diversas definiciones conceptuales de los diferentes teóricos, todos concuerdan en la importancia del juego en el aspecto psicológico, pedagógico y social del ser humano; y es por ello que consideramos que debemos realizar acciones tendientes a restituir el espacio de juego en la comunidad, para que todos y especialmente los grupos más vulnerables puedan gozar de los beneficios del mismo.

2- Objetivos:

Este programa busca lograr, que la sociedad incorpore una visión saludable sobre el juego y pueda gozar de sus beneficios. Por ello, el objetivo del mismo es llegar a los vecinos con una serie de acciones específicas para su aplicación en distintos espacios.

Las acciones del programa entonces pueden dividirse en dos grupos según su lugar instrumentación:

- a. **Espacio público:** Nos incorporaremos a las actividades propuestas por otras áreas de Gobierno de la Ciudad, en espacios abiertos, parques y ferias, generando un espacio propio para el juego. Consideramos que estas actividades son ideales para dar a conocer el programa, por su alto nivel de convocatoria, y así generar un primer acercamiento de los vecinos a los juegos de mesa. Estas acciones serán las de mayor exposición y recambio de gente. El objetivo es que el vecino experimente a través del juego sus beneficios, y que dicha experiencia le sirva como invitación a seguir jugando.
- b. **Instituciones:** Se intervendrá en Escuelas, y Centros de tercera edad buscando generar que se experimente el juego en comunidad y de manera recurrente. El objetivo es devolver a los jóvenes y a los adultos mayores un espacio de juego, que les permita reconectarse con los beneficios del mismo.

3- Implementación:

- a. **Espacio público:** La propuesta consiste en acondicionar especialmente un tráiler, para que se convierta en una juegoteca rodante, a la que de aquí en más denominaremos "PLAY TRUCK"; El mismo contará con gran variedad de juegos, de industria nacional, con el fin de

abarcando la mayor cantidad de público posible: niños, adolescentes, adultos y adultos mayores. Los vecinos podrán retirar un juego para su uso, contra entrega de su DNI; junto con el juego se le entregará material explicativo sobre los beneficios de jugar.

- I. **Plazas y parques de Buenos Aires:** El “PLAY TRUCK” tendrá un cronograma de recorrido por parques y plazas de la ciudad. La convocatoria se hará en redes sociales y por medios masivos.
- II. **Buenos Aires Playa:** Buenos Aires Playa es visitada por cerca de 500.000 personas en los 2 meses que se realiza.

Proponemos que durante la semana el “PLAY TRUCK” vaya alternando entre los diferentes sitios destinados a esta actividad.

- III. **Eventos/Ferias Gastronómicas en la ciudad:** La ciudad cuenta con diferentes festivales gastronómicos que ya se realizan en los parques de la ciudad, a los cuales proponemos llevar el “PLAY TRUCK”, para sumar un espacio de juego para disfrutar en familia o con amigos.
- IV. **Tercera en la calle:** El objetivo es acercar a los adultos mayores los beneficios del juego, recorriendo distintas plazas y parques de la Ciudad con el “PLAY TRUCK”, todas las semanas, junto a los programas que ofrece la Secretaría de tercera edad.
- V. **Noches de juego de mesa:**

b. Instituciones: Este programa se propone restaurar aquellos espacios fundamentales para la sociedad en aspectos de formación, contención, interacción social y desarrollo, en el que se encuentra representado el público más vulnerable, y con quienes trabajamos de manera continua a través de las capacitaciones para prevenir los riesgos de juego compulsivo. En este caso la estrategia consiste en crear espacios lúdicos, acompañado con material informativo sobre los beneficios del juego. Para ello, se entregarán “Kits de juegos” junto con un stand contenedor para generar presencia y difusión del programa. Anualmente se realizará una visita a dichas instituciones para fomentar el uso de dicho material y vivir a través de la experiencia los beneficios del juego como actividad lúdica.

- VI. **Escuelas:** A través del presente programa se intentará llegar a todas las escuelas de CABA, con el fin de sumar a los talleres que se brindan desde el Departamento de Capacitación y Prevención, un espacio lúdico, que luego pueda ser apropiado por cada institución para fomentar los beneficios del juego, en las horas de recreo, o aquellas destinadas al esparcimiento.
- VII. **Centros de Jubilados:** Se busca desde “Juego saludable” restaurar un espacio lúdico para que los adultos mayores, que asisten a los Centros de tercera edad y Centros de Jubilados de CABA, pueda resignificar el juego, como actividad de entretenimiento que contribuye al bienestar psicofísico.