

CAPÍTULO 2

El contacto-juego como estrategia de revinculación para recuperar la salud mental en comunidades andinas post Conflicto Armado Interno (CAI).



Autor:

Israel Rivera Paucar¹.

1 Psicólogo por la UNMSM, con estudios de Maestría en Infancia en la UNMSM. Miembro de la Asociación Peruana de Investigación Cualitativa (APIC). Psicólogo en el Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables (MIMP) del Perú.



1. RUPTURA EPISTÉMICA COMO PUNTO DE PARTIDA

“Apum kani, waynum kani, runasimim kani”.
Soy montaña, soy huayno, soy quechua.

Los puntos de partida de este trabajo son la “investigación militante”, llamada también comprometida e implicada; y la perspectiva decolonial para abordar la salud mental. La primera se funda en un sujeto social concreto y se plantea desde una posición situada, en nuestro caso desde las familias y comunidades andinas que vivenciaron el Conflicto Armado Interno (CAI) ocurrido entre los años 1980 y 2000 en Perú; por su parte, la segunda busca construir conocimientos e intervenciones desde epistemes alternas a la perspectiva positivista; y ambos exigen una ruptura epistémica.

Asumiendo una posición situada como sujeto social e histórico de origen e identidad quechua, con un arraigo cultural andino e historia familiar junto a las casi 600 mil personas desplazadas durante el CAI, psicólogo con fuerte perspectiva sociocultural, investigador del fenómeno de violencia política y sus secuelas psicosociales y activista por los derechos humanos y la infancia, decidí realizar en el 2018 y 2019 el SERUMS¹ para el Ministerio de Salud del Perú (MINSA) en el distrito de Chungui, provincia La Mar, departamento de Ayacucho, en la sierra sur del Perú. Chungui, más conocido como “Oreja de Perro”, fue la zona más vulnerada por el CAI, así como es una de las más lejanas y pobres del Perú e históricamente zona de conflictos en el sistema de hacendados. En las décadas de 1960 y 1970 fue escenario de las acciones de los movimientos guerrilleros Movimientos de Izquierda Revolucionaria (MIR) y el Ejército de Liberación Nacional (ELN), y del proceso previo y durante la Reforma Agraria (Chalco, 2015).

1 SERUMS: Servicio Rural Urbano Margin al en Salud que todo profesional en salud realiza durante un año para los Sistemas de Salud Estatal peruano.

1.1 UNA MIRADA AL CONFLICTO ARMADO INTERNO (CAI) PERUANO



*“Wak urpitucha wasimpi yachay munaqta,
wasinmanta hurqukuspan ancha karuman
aparun”.*

*A aquellaavecilla que anheló vivir en su parcela,
pero fue sacada y alejada de ella.*

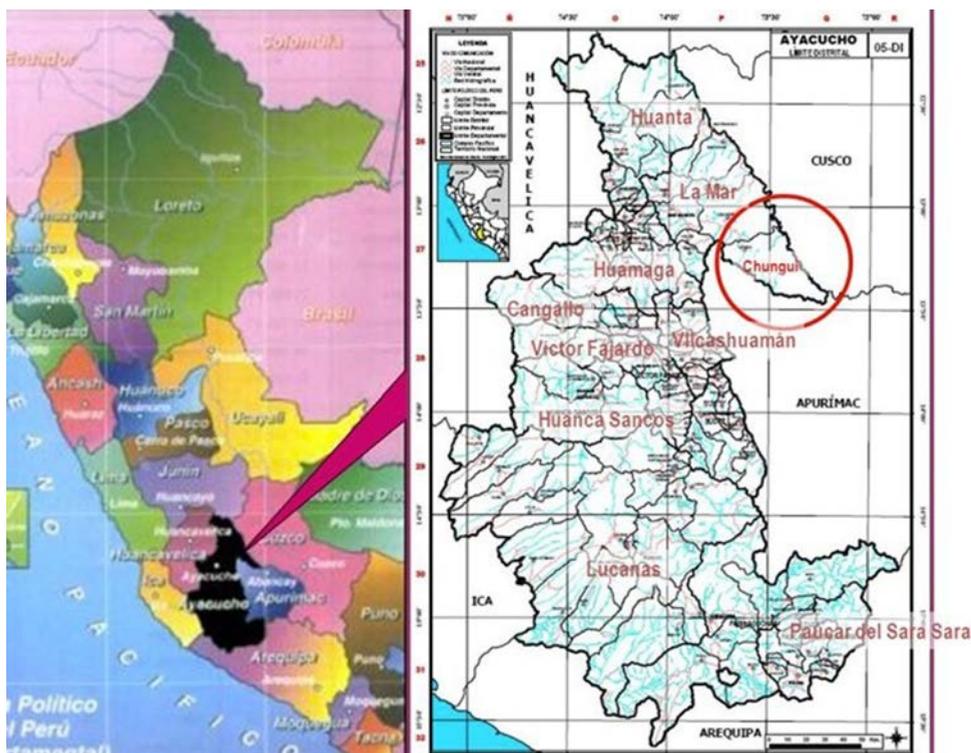
El CAI peruano se enmarca en el proceso de Violencia Política (VP) que se desarrolló entre los años 1980 y 2000. Constituyó el episodio de violencia más intenso, extenso, prolongado y el de los mayores costos humanos, económicos y sociales de toda la historia republicana del Perú. Violencia desatada tanto por los grupos alzados en armas Partido Comunista del Perú – Sendero Luminoso (PCP-SL) y Movimiento Revolucionario Túpac Amaru (MRTA), como por las Fuerzas Armadas (FFAA) y los Comités de Autodefensa (CAD) en algunas provincias tuvo cinco períodos:

- a) Inicio del conflicto (1980 – 1982, en el departamento de Ayacucho con atentados en el proceso electoral presidencial, quema de ánforas, dinamitazos a torres eléctricas e instituciones públicas).
- b) Militarización del conflicto (1982 – 1986) aumentan las matanzas y atentados, presencia del Ejército peruano; se agudiza el desplazamiento forzado de los pobladores hacia zonas más seguras, trastocando la familia y el tejido social.
- c) Despliegue nacional de la violencia (1986 – 1989, violencia intensificada, cuantitativa y cualitativamente, ensañamientos y mayor dureza de hechos de violencia; matanzas en comunidades, matanza de los penales de junio de 1986).
- d) Crisis extrema: ofensiva subversiva y contra ofensiva estatal (1989 – 1992, coches bomba, asesinatos selectivos por parte de uno u otro bando, asesinato a autoridades, matanza de Barrios Altos, concluye con la captura de Abimael Guzmán Reinoso y otros dirigentes del PCP-SL en Lima).
- e) Declive de la acción subversiva, autoritarismo y corrupción (1992 – 2000, disminuyen las acciones militares y senderistas, finaliza con el abandono

1.2 DISTRITO DE CHUNGUI

El distrito de Chungui con altos índices de pobreza y pobreza extrema, con el 95 % de población quechua hablante, fue la zona más vulnerada por el CAI. Este distrito tuvo el mayor número de víctimas: 1,381 personas muertas y desaparecidos que representan al 17 % de la población, además de las viviendas incendiadas, postas de salud y caminos destruidos (CVR, 2003). Sus pobladores sobrevivieron entre dos fuegos: la insania terrorista del PCP-SL y la brutal represión de las Fuerzas Armadas y Policiales, provocando un éxodo de pobladores a otras provincias en busca de refugio. Zona históricamente escenario de conflictos: antes de 1974 (fecha de la Reforma Agraria) por el sistema de hacendados, de 1965 a 1969 fue escenario de los movimientos guerrilleros (ELN y MIR), la comunidad organizada, comités de autodefensa (CAD) y movimiento de montoneros (Chalco, 2015). Asimismo, por su ubicación geográfica de difícil acceso: con ámbitos de sierra, selva alta y el valle de los ríos Apurímac, Ene y Mantaro (VRAEM), es productora de hoja coca y ruta de narcotráfico, lo cual lo configura como una zona de riesgo.

Ilustración 4. Mapa del distrito Chungui, “Oreja de Perro”.





1.3 SECUELAS PSICOSOCIALES DEL CAI

Las secuelas de la violencia son clasificadas en tres categorías: psicosociales, sociopolíticas y socioeconómicas (CVR, 2003). En la Tabla 4, organizamos las secuelas identificadas como consecuencia del CAI acaecido en nuestro país en las décadas 1980 y 1990, además señalamos la experiencia y el efecto que tuvo la violencia en dicha población.

Tabla 4. *Secuelas psicosociales, sociopolíticas y socioeconómicas del CAI (1980-2000).*

SECUELA	EXPERIENCIA	EFECTO
El miedo y la desconfianza	CAI	<ul style="list-style-type: none"> • Miedo y desconfianza colectiva.
Desintegración de los vínculos familiares y comunitarios	Huida y desplazamiento	<ul style="list-style-type: none"> • Efecto destructor, pérdidas irreparables. • Efecto desestabilizador, familias dispersadas. • Efecto debilitador de la capacidad de protección.
	Pérdidas: vacío e incertidumbre	<ul style="list-style-type: none"> • Viudez • Orfandad • Fragmentación familiar • Falta de protección y cuidado
	Alteración de la convivencia Vida cotidiana trastocada Desconcierto y desamparo: “entre dos bandos”	<ul style="list-style-type: none"> • Debilitamiento de los lazos comunitarios • El estigma comunitario de la violencia • La alteración del proceso del duelo
Daños a la identidad personal	Daños al nombre y al cuerpo Humillación y desvalorización Proyectos de vida y sueños rotos Sufrimiento extremo Odio y resentimiento Indignación y desesperanza ante la impunidad	<ul style="list-style-type: none"> • La tortura • Estigmatización • Despojo de la condición humana • La súplica. Desesperación y sumisión • Huellas del dolor en el cuerpo • Evasión y adormecimiento

SECUELA	EXPERIENCIA	EFECTO
Secuelas psicosociales en niños	Experiencia directa de violencia y destrucción. Experiencia de separaciones físicas y psicológicas de los padres.	<ul style="list-style-type: none"> • Agresividad, reacciones violentas • Ansiedad, recuerdos recurrentes • Angustia, temor de ser agredidos • Inhibición, pasividad extrema • Temor, tendencia a mentir • Evitación, estímulos asociados al CAI • Culpabilidad • Nerviosismo • Insomnio • Somnolencia • Tristeza • Pobre autoestima • Enuresis • Sueño intranquilo, pavor nocturno
Secuelas sociopolíticas de la violencia política	Dispersión y fragmentación	<ul style="list-style-type: none"> • Debilitamiento de la organización comunitaria • Desorden y generalización de la violencia • Exacerbación de los conflictos internos
	Resquebrajamiento del sistema de representación y del orden jerárquico	<ul style="list-style-type: none"> • Debilitamiento de la representación comunitaria • Eliminación de los líderes y vacío de poder • Abuso de poder y usurpación de funciones
Secuelas socioeconómicas de violencia política	Consecuencias del CAI en el capital humano y social. Destrucción de la infraestructura social y comunal Alteración de las formas colectivas de organización	<ul style="list-style-type: none"> • Destrucción del capital humano. • Deterioro del capital humano en las comunidades • Cambios en las condiciones laborales • Disminución de la capacidad productiva familiar

Nota. Israel Rivera, 2010.



Las secuelas psicosociales son efectos del carácter desestabilizador y desestructurante tanto de la personalidad y de la familia, como del tejido social que tuvo el CAI, cuyos hechos no han podido ser procesados, rebasaron la capacidad psicológica de defensa, dando lugar a sufrimientos graves, físicos y emocionales como sentimientos de inseguridad, desamparo e impotencia y, en algunos casos, un trastorno duradero de la organización psíquica: Trastorno de Estrés Post Traumático (TEPT), trastorno ansioso y depresivo, adicciones, entre otros.

Es importante señalar el efecto transgeneracional de las secuelas de violencia política señalados por varios autores en términos de “el efecto multiplicador de la violencia” (CVR, 2003), transmisión de algunas secuelas a través de la leche materna o por la placenta durante la gestación como la “teta asustada” (Theidon, 2004), y como frustración transmitida a las generaciones posteriores como consecuencia de la migración del campesino (Munaylla, 1995), los cuales fueron confirmados por la investigación sobre transgeneracionalidad realizada para mi licenciatura². Los principales hallazgos fueron:

- a) El carácter transgeneracional de las secuelas psicosociales se sustenta en el mecanismo de “internalización del habla” como un fenómeno comunicacional y socializador complejo (Vygotsky, 1977), así como en el carácter psicosocial del trauma (Martín-Baró, 1990), este se produce en la sociedad se alimenta y mantiene en la relación individuo-sociedad: dinámica familiar trastocada, naturalización de la violencia en la comunidad, estructura socioeconómica y cultural debilitada.
- b) La segunda y tercera generación presentan secuelas psicosociales de violencia política tales como agresividad, pobre autoestima y valía personal, evitación, retraimiento, pobre sentimiento de pertenencia, desconfianza al medio, rigidez al cambio, distancia emocional-afectiva familiar, asimismo muestran predisposición al conflicto en sus relaciones interpersonales.
- c) Los elementos que participan en la configuración de la transgeneracionalidad de secuelas de VP son: experiencia personal y familiar de VP, dinámica y estructura familiar disfuncional y el contexto social inmediato (comunitario) fracturado y estigmatizado.
- d) La familia fue la institución más dañada por la VP, puesto que fue desintegrada y debilitada en su estructura y trastocada en su dinámica: domesticación/naturalización de la violencia, incrementando o agudizando la Violencia Intrafamiliar (VIF).

2 Tesis de grado en Psicología denominado: Investigación - intervención de secuelas psicosociales transgeneracionales de violencia política en niños ayacuchanos (2010).

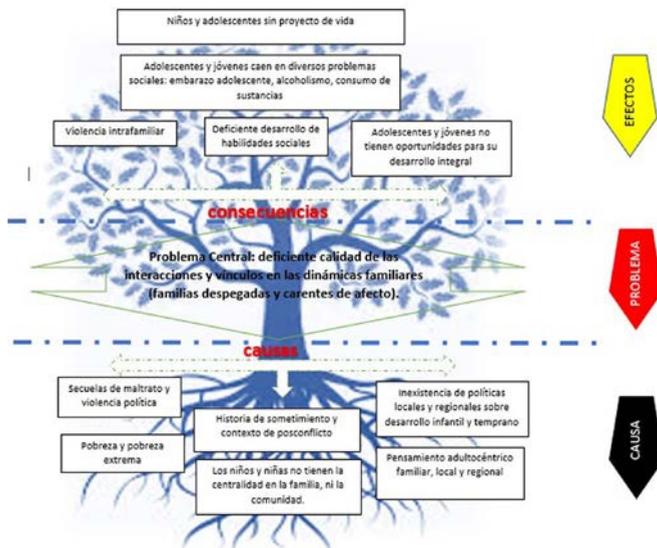
2. ORIGEN DE LA ESTRATEGIA

“Huk waqwaqyayqa lliw pachapa kallpanpa chaninmi!”

¡Una carcajada vale todo el esfuerzo del mundo!

Se realizó un diagnóstico situacional para el Plan Anual de Actividades para la labor del SERUMS en el Centro de Salud de Chungui. Dicho diagnóstico y análisis situacional fue elaborado en procesos participativos y de consulta (grupos focales, entrevistas, asambleas comunales) con autoridades de la comunidad, organizaciones sociales e instituciones locales de Chungui: Municipalidad, Comisaria PNP, Fiscalía, Ministerio de Educación, instituciones educativas y el personal de salud. Empleamos la herramienta de “árbol de problemas” para identificar el problema central: deficiente calidad de las interacciones y vínculos en las dinámicas familiares (familias desapegadas y carentes de afecto), tal y como podemos visualizarlo en la Ilustración 5. Árbol de problemas. Así se planteó el objetivo general de la intervención: desarrollar interacciones de calidad y vínculos positivos en las dinámicas familiares (familias con apego seguro y expresión de afecto), siendo central y orientador en toda la labor.

Ilustración 5. Árbol de problemas elaborado a inicio de la intervención.



Las actividades surgieron con la participación de la comunidad y considerando las condiciones y realidad; así como desde los principios de horizontalidad, protagonismo



de los niños y de la comunidad; y, desde los enfoques de derechos humanos, enfoque intercultural y de género, veamos:

1.1 JORNADAS DEPORTIVAS RECREATIVAS CON FAMILIAS DE CHUNGUI.

Se creó espacios dominicales en la comunidad para la recreación y el deporte para la familia, un espacio donde participan madres, padres y sus hijos. Esta iniciativa parte de la importancia del abordaje de la salud mental desde el imaginario de la comunidad. A partir de un estudio realizado en Chungui, encontramos que la salud mental, desde la cosmovisión andina, es comprendido como *qali yuyay*: recuerdos bonitos, recuerdos fuertes, como hechos memorables, además dotado de un sentido colectivo de retejer los vínculos comunitarios. Esta visión muy rica en significados para la salud mental nos permite elaborar creativamente con la comunidad actividades y crear espacios para la familia, para los niños y adolescentes. Participaron barrios, comunidades, mujeres del Programa Nacional Juntos, clubes de madres y la comunidad en general. Los resultados fueron satisfactorios para todos, con muchas carcajadas, con juegos entre padres e hijos que los coloca en una dinámica grata, donde reconfiguran sus vínculos, dotándoles de una calidad en sus interacciones desde el *qali yuyay*/hechos memorables, desde una dinámica saludable retejiendo los vínculos en las familias y la comunidad, que es fundamental en un contexto posconflicto armado.

2.2 LAS MANDALAS³

Como herramienta para el fortalecimiento del autoconcepto en los niños de 1ro a 6to grado de primaria, bajo la dinámica y metodología de grupos pequeños, con reuniones semanales durante todo el año escolar 2018. Empleamos las **mandalas** en un proceso vivencial e individual en el aula, para construir una identidad desde la búsqueda de autoconceptos con la finalidad de favorecer los vínculos saludables en cada aula. Así en un primer momento identificamos cualidades o fortalezas del niño y niña; en un segundo momento se le otorgó un color a cada cualidad; en un tercer momento se exploró el tipo de **mandalas** que ellos preferían y en el último tramo cada niño pintó

3 Mandala es una palabra de origen sánscrito que significa "circular", es una estructura de diseños concéntricos que representan la composición fractal o repetitiva del universo y de la naturaleza. En la actualidad hay diversos usos que se le da, en nuestro caso como actividad artística

sus **mandalas**. Además del producto creativo y estético, lo valioso de este proceso fue el diálogo entre ellos, la dinámica y el ambiente cálido que se promovía en el aula. Este trabajo centrado en la parte emocional, en el descubrimiento y fortalecimiento del autoconcepto de cada niño tuvo fuerte impacto en ellos y en sus familias. Muchos padres identificaban cualidades artísticas en sus hijos al ver sus **mandalas** llenas de colores: “no sabía que pintaba tan bonito”, “mi hijo es un artista”, etc. Y no salían del asombro cuando cada niño explicaba que cada color era una cualidad suya. Finalmente terminando el año escolar, hicimos una “feria de virtudes” donde todos los niños expusieron sus **mandalas**, que era el reflejo de sí mismo, lo mejor de sí, ¡eran ellos a la vista de todos! Dicha feria y proceso se cerró con una dinámica “tejiendo redes” empleando una madeja de lana y donde hicimos un círculo y cada quién, a voluntad podía expresar sus sentimientos y opiniones acerca del proceso, donde cada quién se quedaba agarrando un punto de la lana tejiendo así una red, una malla, una relación, en última instancia en concreto y visible, el tejido social.

2.3 CAPACITACIÓN A DOCENTES, DENOMINADO “PENSAMIENTO SOCIAL SOBRE INFANCIA: CONOCIENDO EL MUNDO DE LOS NIÑOS”

El objetivo fue reflexionar sobre los paradigmas de pensamiento social sobre infancia. Reflexionar sobre la mirada y posición histórica que tuvo la infancia en el Perú, particularmente sobre la infancia en el distrito y comunidades de Chungui, con la finalidad de comprender la integralidad y la condición de sujeto social, económico, histórico y político del niño y niña, posibilitando nuevos vínculos docente-estudiante. Dicha capacitación duró ocho meses con un tema por mes. Los temas fueron:

1. Historia crítica del pensamiento social sobre infancia: paradigmas sobre infancia.
2. Convención sobre los derechos del niño.
3. Desarrollo infantil temprano y su importancia derivada de estudios de las neurociencias.
4. La infancia como sujeto social, jurídico y político: niños trabajadores.
5. Las familias hoy: interacciones positivas y pautas de crianza.



6. Las infancias en riesgo social: niños de calle.
7. Pedagogía de la ternura y amorosidad como principio de vinculación con los niños y niñas.
8. Políticas públicas e infancia.

Esta actividad fue planteada por la importancia que tienen los espacios escolares en la socialización y la importancia del rol socio pedagógico de los docentes para facilitar espacios educativos cálidos, democráticos y que favorecen el desarrollo de vínculos positivos entre los niños. Participaron 24 docentes de nivel primaria y secundaria.

2.4 AMBULANCIA FERIAANTE DE SALUD MENTAL

Chungui es un distrito muy alejado de las grandes ciudades por lo que la forma de abastecerse de diversos productos es con camiones feriantes que recorren todos los domingos, como una feria itinerante por las comunidades de la zona. Se inicia el recorrido en la comunidad de Chungui a las seis de la mañana, continúa por Anccea, Tantarpatata, Qotopuquio, Churca, Sonqopa, Pallccas o Chupón. Estas ferias se convierten en los espacios de intercambio de productos. Las familias llevan: tumbo, aguaymanto, tuna, limones, mango, plátano, dependiendo de la temporada. También ofrecen venta de comidas típicas. Para los niños la feria se convierte en un lugar donde puede conocer las novedades, con posibilidad de adquirir una variedad de dulces, gaseosas, etc. Para muchas familias los domingos se convierten en sus espacios de trabajo, intercambio y recreación; por ejemplo las familias de la comunidad de San José de Socos, ubicado a cuatro horas de caminata para llegar a la feria, salen muy temprano para hacer sus compras y alrededor de la 1:00 pm retornan a su comunidad, los niños con sus dulces, como parte de un paseo y los padres con sus diversos productos.

Así, con el ejemplo de los camiones feriantes, con el objetivo de crear un espacio lúdico para construir interacciones de calidad entre padres e hijos y la comunidad, nació la idea de la “ambulancia feriante de salud mental”, es decir que la ambulancia al igual que los otros camiones feriantes llevaría a cada comunidad, juegos, dinámicas, etc. Idea que fue planteada al equipo del Centro de Salud de Chungui y fue acogida. Se facilitaba el uso de la ambulancia, además de la participación de todo el personal de salud en la organización y la colaboración, luego se sumaron autoridades e instituciones: DEMUNA de Chungui, División DAD del Ejército Peruano, Comisaría de Chungui,

personal del Banco de la Nación, amigos de la Asociación Mayunmarca y finalmente un grupo de voluntarias, quienes crearon un grupo virtual llamado “llevando sonrisas”. La idea tuvo mucha acogida y pasó de ser juegos y premios a un evento prenavideño, sumándose muchos amigos y familiares. Logramos juntar alrededor de 1000 juguetes, 150 libros/cuentos, 800 panetoncitos, etc. Para los premios durante los juegos. Logros:

- a) Miles de risas y carcajadas de niños, niñas y sus familias de seis comunidades andinas de Chungui por dos años consecutivos, viendo jugar, participar, en ocasiones perder a sus papás y mamás, gritos de aliento, alegrías al ver a sus padres triunfantes.
- b) Fortalecimiento de interacción positiva en familias desde espacios lúdicos.
- c) Los padres compartieron con sus hijos y familia un espacio totalmente diferente, volviendo a ser niños, frustrándose, alegrándose con cada juego.

Esta actividad se realizó durante dos años consecutivos, en diciembre de 2018 y 2019, y en definitiva, este año 2020 será imposible por la pandemia del COVID19, a menos que la virtualidad y la creatividad nos permita.



3. A MODO DE REFLEXIÓN: ELEMENTOS CENTRALES DEL PROCESO DE REVINCULACIÓN

*“Qallaykusqanmanta willawachwan, wawallapim
qali yuyayta yuyaq runapata hina huntachina.*

*Hinaptinga warmakunapa animanta aswan allin
kuyakuywancha uywachwan”.*

*Si desde el inicio nos contaran que en la infancia
se define la salud mental de un adulto. Entonces
trataríamos con más amor el alma de los niños.*

3.1 PUNTO DE PARTIDA ESTATAL Y FORTALECIMIENTO DEL TEJIDO SOCIAL COMUNITARIO

En contextos de CAI la ausencia del Estado, por la distancia y dificultades de acceso geográfico, además del centralismo desencadenaron un abandono de las comunidades de Chungui. En este contexto, estas comunidades fueron blancos fáciles para las incursiones militares, de los grupos alzados en armas y del narcotráfico.

La actividad fue planteada y desarrollada desde el Centro de Salud, el cual es parte del Ministerio de Salud del Perú (MINSA), es decir el punto de partida, la implementación y ejecución con recursos profesionales y materiales: se empleó la ambulancia principalmente. Ello dio legitimidad a las actividades y la comunidad fue reconocida desde el espacio estatal, es decir se sintieron reconocidos, por tanto legítimos al Estado buscando deconstruir la idea de un Estado ausente en el imaginario social y fortalecer el tejido social, así como recuperar el sentido colectivo y comunitario donde haya un entorno saludable para la infancia.

Por otro lado la legitimidad del juego, usualmente visto por los adultos como “pérdida de tiempo y nada productivo”, “como una actividad para niños”, sobre todo cuando en el imaginario de la cultura andina el trabajo es considerado un valor y la principal actividad de toda la familia: es la agricultura (cultura del agro), por lo que plantear el juego de manera “seria”, organizada, con materiales específicos, en coordinación con diversas autoridades, instituciones y organizaciones de la comunidad, permite construir un imaginario útil y beneficioso del juego.

3.2 CONTACTO FÍSICO ADULTO- NIÑO / ADULTO-ADULTO

Una de las principales secuelas de la violencia política a nivel comunitario es la ruptura del tejido social y de la dinámica y estructura familiar. Se trastocó los vínculos de afecto y de confianza, pautado por el miedo, la amenaza de la vida, entre otras. La supervivencia cobró centralidad de lo cotidiano, asimismo como señalamos antes, los efectos transgeneracionales de las secuelas no permiten desarrollar vínculos saludables y seguros; por lo que el contacto-juego, entre padres-hijos y en la comunidad, rompe con dicha distancia física y emocional aprendida en contextos de CAI, la cercanía, el contacto del padre con el hijo, el abrazarse hombro a hombro para el logro del juego, cuando se agarran de la mano para ayudarse, cuando el padre peina o trenza el cabello de su hija, etc. Posibilita la sensibilidad del otro, la piel y el contacto como primeros actos de acercamiento, en este caso intermediados por el juego. Este elimina cualquier mecanismo defensivo para evitar el contacto, que en otros contextos o dinámicas familiares, serían muy difíciles sobre todo cuando hay roles verticales y funcionales a los quehaceres cotidianos. Por ejemplo, usualmente la madre es quien hace las trenzas en el cabello de sus hijas para ir al colegio, muchas veces con prisa causando dolor y llanto en las niñas, no es una experiencia grata; por el contrario, en la dinámica de juego no hay jerarquía ni prisa, hay libertad, horizontalidad en el contacto, es decir los espacios de juegos colectivos posibilita un ambiente de confianza para el encuentro y libre de jerarquías, así muchas veces los niños tienen mejores resultados en juegos que requieren destrezas del sistema motor fino y grueso, lo cual facilita el desarrollo del vínculo en general y el vínculo afectivo en particular entre padre-hijo.



Por otro lado, el contacto adulto-adulto se da mayormente en las festividades y actividades colectivas como el *ayni*⁴ y la *minka*⁵, prácticas culturales anuales o semestrales que se dañaron y perdieron durante el CAI. Fuera de dichos espacios culturales, el contacto en las comunidades andinas se da en el entorno familiar más cercano, de confianza o íntimo (la familia nuclear); fuera de ese círculo de confianza el contacto es limitado, reservado, que se ha incrementado y trastocado en contextos de CAI. Es así como el contacto durante el juego comunitario facilita también la revinculación entre adultos de la comunidad, posibilitando nuevas relaciones y retomando esas prácticas comunitarias con mucho poder de solidarizar y revincular positivamente a las familias y a la comunidad, es decir empezando a tejer los primeros puntos y pautando lo que será un tejido social colorido, cercano, creativo, libre y solidario.

3.3 RISA/RECREACIÓN COMO MODO DE VIDA

Durante el CAI el modo de vida de las familias y comunidades cambió totalmente adquiriendo el carácter de huida y supervivencia, es decir salvaguardar la vida era lo primordial: “teníamos que huir a los cerros, vivíamos en cuevas como los animales. Dejando todo nos fuimos, nuestros animalitos, nuestras casas quedaron abandonadas, no importaba nada, solo vivir”; así la recreación, el vínculo y las relaciones interpersonales quedaban en segundo plano, es decir el modo de vida adoptó un carácter primario, de supervivencia, durante varios años. En un contexto posconflicto se fue recuperando las prácticas comunitarias y culturales; sin embargo, la transgeneracionalidad de las secuelas psicosociales hacían lo suyo al transmitir dicho carácter primario de supervivencia y pérdida del vínculo emocional a sus generaciones posteriores. Ante dicho contexto, la risa fue adoptada como un componente central de nuestra estrategia por sus características constitutivas, veamos:

La risa es una respuesta física y psicológica producida por el organismo como respuesta a determinados estímulos, propios de los humanos y algunos primates. Es instintiva, contagiosa, estereotipada y de control inconsciente o involuntario, lúdico, en respuesta a un acto reflejo (cosquillas) o bien una respuesta somática a un acontecimiento psíquico. “Los niños de 7-10 años se ríen alrededor de 300 veces al día,

4 Sistema de solidaridad comunitaria, desde la cosmovisión andina: “hoy por mí, mañana por ti” donde las familias realizan actividades en favor de una familia: construir una casa, celebrar un matrimonio.

5 Actividad comunitaria, desde la cosmovisión andina, es de carácter colectivo y solidario para realizar obras en beneficio a toda la comunidad: mantenimiento de sistema de irrigación, limpieza de carreteras, etc.

mientras que los adultos lo hacen menos de 80 veces diarias” Zaragoza (2017, p. 16). Tiene una fuerza emocional y se considera una señal honesta, genera empatía, además es saludable y posibilita un vínculo positivo y cercano. Finalmente tiene un efecto terapéutico: mejora el sistema inmune y la circulación sanguínea, aumenta el apetito, disminuye las hormonas del estrés (cortisol y adrenalina), libera la hormona de la felicidad (endorfina), disminuye el dolor y la ira, libera el temor y angustia, relaja y ayuda a dormir. Las carcajadas repetitivas mejoran el estado de humor y regulan la presión sanguínea (Alonso, 2015).

Así, con la naturaleza y beneficios de la risa, las actividades de juego con familias y comunidad estaban llenas de risas y carcajadas. Para un niño y para toda la familia, ver carcajear al padre o madre, se convierte en una experiencia agradable, en un hecho memorable. Definitivamente los padres ríen en casa, sin embargo, carcajear en relación con otros adultos de la comunidad, con otras familias, sobre todo con otros niños les libera de ese rol serio y adulto que muchas veces asumen para conservar su autoridad. También para los adultos, ver a sus hijos o a otros niños disfrutar de la actividad, carcajear juntos, permite nuevos contactos y nuevas formas de estar, es decir un modo de vida aunque sea temporal, durante el juego experimentan no solamente desde lo racional y cognitivo, sino desde lo emocional y corporal, desde el contacto, acercándolos física y emocionalmente, lo cual crea una estructura-dinámica en la relación padre-hijo o adulto-niño desde la honestidad y veracidad de sentimientos que expresa la risa. Así se posibilita un vínculo saludable y de confianza en otros espacios familiares, es decir, la experiencia lúdica y todos sus beneficios pueden ser trasladados al hogar. Finalmente, la risa por su característica contagiosa y los juegos hechos con la participación de la comunidad, el contacto entre adultos facilita una relación cercana con el vecino, con el paisano, es decir, las relaciones interpersonales se fortalecen desde otros contactos y va reparando ese tejido social dañado durante los 20 años de conflicto armado.



3.4 JUEGO COMO ESTRUCTURA PARA EL CONTACTO Y EL ENCUENTRO DE IGUALES

En la actualidad hay una tendencia en educación, de **gamificación**⁶, de emplear el juego (*game*) como recurso pedagógico con la idea de que “se aprende mejor jugando”; los contenidos pasan por una forma lúdica o en el mejor de los casos, convertidos en juegos. Sin embargo, dicha tendencia educativa desnaturaliza el sentido original del juego o el acto de jugar, que es instintivo, libre y con un fin en sí mismo, incluso previo a nuestra condición de **homo sapiens**, tal y como lo señala el historiador Joan Hizinga: el **homo sapiens y homo faber** aplicadas a nuestra especie eran claramente insuficientes y afirmaba que el nombre de **homo ludens**, el hombre que juega expresa una función tan esencial como la de fabricar y merece, por tanto ocupar su lugar junto al de **homo faber**, que ya con el desarrollo cultural y de la comunicación humana el juego va adoptando dinámicas más complejas. Así Hizinga define al juego como una acción que se desarrolla dentro de ciertos límites de lugar, tiempo y de voluntad, siguiendo ciertas reglas libremente consentidas y por fuera de lo que podría considerarse como de una utilidad o necesidad inmediata. Se crea un orden propio, absoluto, en una dinámica de tensión-azar, fuerza corporal, inventiva, arrojo, aguante, fuerza espiritual, equilibrio, estética, oscilación, ritmo y armonía, que a la mínima desviación estropea el juego: “fin del juego”.

Con dichas características del juego y rescatando su sentido originario, los espacios de contacto-juego desarrollados en las comunidades de Chungui, fueron en principio lugares de encuentro en sí mismos, donde las condiciones básicas para los juegos fueron:

- a) De cooperación.
- b) Colectivos.
- c) Que participaran padres con sus hijos (adulto-niño), y donde las reglas y todo lo que implica se van planteando de acuerdo con cada juego.

De este modo la interactividad es un aspecto clave, en el que se pone “en juego” las diversas habilidades que los participantes despliegan y que, finalmente facilita una experiencia significativa en su conjunto.

⁶ De la palabra inglesa gamification deriva de la palabra game, que significa ‘juego’. De manera análoga, la acepción en español, ludificación, proviene de la palabra latina ludus, ludere (‘juego’, ‘jugar’).

Un aspecto importante fueron los sistemas de premios, ejecutados de diversas formas: acumulación de puntos por los miembros del equipo. Aquí el padre e hijo no son rivales, sino socios, cómplices en el juego, forman un equipo donde se reciben sugerencias, consejos, orientaciones y hasta enseñanzas mutuas, para obtener mejor puntuación del participante y del equipo. En la experiencia de las comunidades, los juegos eran novedosos frente a los cuales muchas veces el padre pedía un tiempo para “practicar”, de “prueba”, lo mismo que los niños; en otros juegos conocidos los padres orientaban a sus hijos, a veces los cargaban para poder ser soporte, es decir se hacían uno, el niño comprendía y sentía (vivenciaba) que su padre era uno más del grupo, también pudo ver cómo el padre aprende en el proceso, se atreve, falla, se recupera, pide un “chance” excusándose, lejos de ese rol de autoridad en otros espacios.

Así, el juego horizontaliza la relación padre-hijo o adulto-niño, rompiendo la jerarquía social construida, creando un espacio acogedor, democrático concreto, vivenciado por todos los participantes. Esta horizontalización de la relación padre-hijo o adulto-niño favorece significativamente la construcción de un vínculo saludable, afectivo y de confianza entre ambos y entre todos.

Finalmente, como parte del “juego” (intervención) repensado, se participaba en las actividades con la comunidad y familias, posibilitando espacios para remirarse en asambleas comunales, talleres institucionales o municipales donde se presentaba los avances, videos o fotos de ellos mismos, de sus hijos, permitiendo un ejercicio de abstracción para verse desde fuera de sí, y a partir de ello valorar, reforzar y consolidar dichas prácticas. Por ejemplo muchos padres se emocionaban, sentían orgullo al ver a sus hijos vinculándose con otros: profesores, profesionales de la salud o con otros adultos de la comunidad de una manera segura, libre, planteando sus opiniones con claridad. Del mismo modo, tanto niños y adultos al verse durante el juego, felices, carcajeando, fortalecen la posibilidad de volver a realizar dichos juegos en espacios domésticos o comunitarios por iniciativa propia.

3.5 POSICIÓN DEL NIÑO

La posición del niño histórica y culturalmente fue relegada en el imaginario social constituido desde el saber occidental; sin embargo, es importante señalar que la posición del niño desde la cosmovisión andina es de mayor protagonismo. Los niños participan desde muy pequeños en las actividades agrícolas. Por ejemplo un niño de cuatro o



seis años tiene la responsabilidad de darle comida a las gallinas y los de siete u ocho encargados de guardarlas y de abrigar a los polluelos, por otro lado hay una participación en eventos comunitarios y tradicionales con mayor reconocimiento de su autoría social, económica y política, por ejemplo la fiesta del agua donde el niño es el protagonista, asume centralidad en ceremonias oficiales sentándose junto al **varayoc** (máxima autoridad) como un representante de los niños; sin embargo, estas prácticas se fueron perdiendo debido a la educación occidentalizada que anula muchos de dichos aspectos culturales como lo es el “trabajo infantil”. Desde décadas la OIT y el Estado hacen tremendas campañas para su erradicación, así como el imaginario sobre el cual se plantea las políticas públicas donde el niño solo “tiene que jugar y estudiar”, a ello se suma los 20 años de conflicto armado interno que como señalamos arriba, dañaron los tejidos comunitarios y familiares. Así, la posición del niño en la familia, la comunidad y en el imaginario social obedece al pensamiento social que se tiene del niño, sobre los cuales valoran y ubican al niño, otorgándole un rol en los diversos espacios: familia, colegio, comunidad y sociedad. Dicha ubicación y roles otorgados a la infancia repercute en la forma de criarlos, educarlos, incluso frente a las cuestiones más generales como lo son las políticas de Estado, entre ellas las políticas educativas.

A nivel jurídico, desde la Convención Internacional de Derechos del Niño (CDN), las instituciones gubernamentales han asumido el paradigma de protección integral. Hay avances en este nivel sobre la posición del niño frente al adulto, el niño asume su condición de sujeto y titular de derechos; sin embargo, a nivel antropológico, sociológico y pedagógico, no se ha seguido el mismo ritmo de reconocer al niño como sujeto social y de derechos, como titular, por lo que la dinámica padre-hijo, docente-estudiante o adulto-niño se conflictúa, dichos espacios siguen pautados por la jerarquía, por el ejercicio del poder (ser adulto) y en última instancia por el castigo físico o psicológico.

Las actividades realizadas se plantearon desde un paradigma más ambicioso que el de protección integral, desde el paradigma del protagonismo de la infancia, el cual concibe al niño/a como sujeto social, económico y político, quien hace ejercicio pleno de su condición de titularidad de derechos. Este planteamiento lo hacen los niños y niñas trabajadores organizados en el Movimiento Nacional de Niños, Niñas y Adolescentes Trabajadores Organizados del Perú (MNNATSOP) que a su vez conforman el Movimiento Latinoamericano y del Caribe de NATs (MOLACNATS), quienes tienen una historia de lucha y organización de 43 años, planteando desde la valoración crítica del trabajo de los niños, para quienes la dignidad, el protagonismo y el derecho al trabajo son los ejes de su planteamiento. En concreto, un niño/a tiene razones, sentimientos, necesidades, opinión, intereses, motivaciones y decisiones propias sobre todo lo que

le atañe y a partir del cual analiza su realidad concreta, se organiza y plantea, teniendo la capacidad de interlocutar con el mundo adulto, con instancias gubernamentales cuestiones que les impliquen. Así, las actividades en instituciones educativas y en la comunidad la centralidad la tenían los niños:

- a) Fortaleciendo su autoconcepto y su rol protagónico en dicho proceso.
- b) Desarrollando el curso-taller con docentes de educación primaria y secundaria de Chungui.

Todo lo anterior se decanta en el rol del niño y del adulto. Los niños conocen, experimentan los nuevos roles donde pueden ser protagonistas y expresar sus pensares, proponer alternativas y hasta organizarse; por su parte, los adultos avanzan lentamente en dicho aprendizaje, por lo que su comprensión frente a un niño empoderado es desde la “malcrianza”, “niño malcriado”, “rebelde”, “maleducado”, “sin valores” entre otras ideas, ello genera un conflicto adulto-niño, padre-hijo. Por ello las actividades realizadas buscaban en la práctica ir deconstruyendo dichos imaginarios y construyendo, desde el protagonismo de los niños, los vínculos, donde los roles tanto del niño y adulto fueron activos, no solamente observadores, sino actores, coprotagonistas en todas las actividades.

Finamente, es fundamental conocer, reconocer dichos paradigmas del pensamiento sobre infancia; en definitiva, conlleva a cambios culturales, sociales y educativos que tienen un impacto muy fuerte sobre la familia, su dinámica y estructura, por tanto, en el niño y niña.

Ayacucho-Perú, agosto de 2020.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alonso, J. (2015). ¿Qué es la risa? *El Ciervo*, 64(754), 28-29. www.jstor.org/stable/26360533

Chalco, J. (2015). *Reseña histórica del Distrito de Chungui, provincia La Mar-Ayacucho*.

Comisión de la Verdad y Reconciliación. (2003). *Informe Final*. CVR

Martín-Baró, I. (1990). *Psicología social de la guerra: trauma y terapia*. UCA Editores.

Ministerio de la Mujer y Desarrollo Social (MIMDES) y Programa de Apoyo al Repoblamiento (PAR). (2004). *Plan nacional de reparación de secuelas de la violencia política*. Presentación en PPT.

Munaylla, L. y Quispe, N. (1995). *Alteraciones psicológicas en la población de 08 a 14 años, como producto de la violencia vivida en la zona de Puracuti, distrito de Ayacucho 1995*.

Rivera, I. (2010). *Investigación-intervención de secuelas psicosociales transgeneracionales de violencia política en niños ayacuchanos*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Mayor de San Marcos].

Theidon, K. (2004). *Entre prójimos: el conflicto armado interno y la política de reconciliación en el Perú*. IEP.

Vygotsky, L. S. (1977). *Pensamiento y lenguaje*. La Pléyade.

Zaragozano J. (2017). La risa: de la patología a los efectos terapéuticos. *Revista de Pediatría Integral*, XXI(6), 436.e1 – 436.e6. J. Fleta.