

VISTO el Proyecto de Carrera de Posgrado “**Maestría en Juego**” elevado para su aprobación, por la Secretaría de Posgrado de la Facultad de Ciencias Humanas; y

CONSIDERANDO

Que el Proyecto de referencia ha sido elaborado por la Comisión ad hoc designada para este propósito, integrada por los docentes Dra. Ivana Verónica RIVERO (DNI: 25.842.855), Dr. Esteban Manuel BARCELONA (DNI: 26.085.887), Dra. Ana Elisa RICCETTI (DNI: 30.538.329), Dra. María Laura DE LA BARRERA (DNI: 21.999.571) y Dra. Claudia Alejandra KENBEL (DNI: 28.813.597) (Res. CD N° 581/2018, 009/20 y 046/2021).

Que la implementación de la carrera mencionada depende de la Secretaría de Posgrado y del Departamento de Educación Física (5-53) de la Facultad de Ciencias Humanas (FCH).

Que el Proyecto presentado tiene como antecedente dos Diplomaturas Superiores; la primera, en Juego y Educación Física (Resolución Rectoral N° 198/2013); y la segunda en Juego y Prácticas Corporales (Resolución CS N° 154/2015).

Que los/as docentes de la Comisión Ad hoc expresan su conformidad con el escrito presentado, el que resultó del trabajo cooperativo, comprometido y sostenido de la comisión, atendiendo a las lecturas teóricas y metodológicas pertinentes y actuales, documentos y normativas nacionales e institucionales, productos académicos locales, nacionales e internacionales vinculados a la temática, y manifiestan su intención de que el Proyecto inicie el tránsito institucional en la UNRC y en CONEAU, para su aprobación y habilitación.

Que tiene como Objetivo General, según consta en Proyecto Adjunto: En la dimensión social. Formar profesionales calificados en juego que contribuyan a la mejora de la calidad de vida social con propuestas y perspectivas sensibles a las características de los jugadores y de los contextos de actuación; En la dimensión institucional. Generar una propuesta de formación de posgrado que cualifique la formación de graduados interesados en el estudio y promoción del juego en la sociedad, abierta a la generación de conocimiento interdisciplinario y situado.

Que fue analizado por la Comisión de Enseñanza de este Consejo Directivo quien considera: Que esta propuesta de formación busca responder a la fuerte demanda e interés que los/as graduados/as del campo disciplinar de la Educación Física han venido realizando en los últimos años; Que el proyecto tiene como antecedente la Diplomatura en Juego y Educación Física (Resolución Rectoral N° 198/2013); y la Diplomatura en Juego y Prácticas Corporales (Resolución CS N° 154/2015); Que la originalidad de la temática y el carácter de maestría de tipo “profesionalizante” la convierte en una valiosa oferta de posgrado única en el país; Que la Comisión Ad Hoc que entendió en la elaboración del proyecto de nueva carrera ha incluido las modificaciones realizadas por la secretaria de Posgrado y Cooperación Internacional de nuestra Universidad, Prof. Melina TALANO (DNI 24.333.146); Que la creación de una nueva oferta de carrera de posgrado en una temática tan significativa en el contexto educativo, enriquece el fortalecimiento académico-institucional de la Facultad de Ciencias Humanas.

Que la Comisión de Enseñanza de este Consejo Directivo sugiere mediante Despacho de fecha 15 de junio de 2021: Aprobar el Proyecto de Carrera de Posgrado Maestría en Juego elaborado por la Comisión ad hoc designada para este propósito, integrada por los docentes



Dra. Ivana Rivero, Dr. Esteban Barcelona, Dra. Ana Riccetti, Dra. María Laura de la Barrera y Dra. Claudia Kenbel (Res. CD N° 581/2018, 009/20 y 046/2021).

Que la Maestría en Juego se regirá por la normativa vigente para las carreras y actividades de posgrado de la Universidad Nacional de Río Cuarto: Resolución CS N° 273/2019 (Reglamento de Carreras de Posgrado), y mediante Resolución CS N° 105/18 (Régimen de Estudiantes de Posgrado).

Que fue aprobado en Sesión Ordinaria Virtual de este Consejo Directivo de fecha 22 de junio de 2021.

Por ello y en uso de las atribuciones conferidas por Resolución N° Artículo 32 del Estatuto de la Universidad Nacional de Río Cuarto.

EL CONSEJO DIRECTIVO
DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS
RESUELVE:

ARTICULO 1°: Aprobar el Proyecto de la Carrera de Posgrado “Maestría en Juego” de esta Facultad de Ciencias Humanas, la que funcionará en un todo de acuerdo al Plan de Estudios y con la Dirección, Coordinación Adjunta, Asistencia Técnico Académica y Junta Académica, según se detalla en el Anexo I, el que con 59 fojas, forma parte de la presente Resolución.

ARTICULO 2°: Elevar las presentes actuaciones a la Secretaria de Posgrado y Cooperación Internacional de esta UNRC, para su consideración y a los efectos que hubiere lugar.

ARTICULO 3°: Regístrese, comuníquese, publíquese. Tomen conocimiento las áreas de competencia, cumplido, archívese.

DADA EN LA SALA DE SESIONES DEL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS EN SESION ORDINARIA VIRTUAL A LOS VEINTIDOS DIAS DEL MES DE JUNIO DEL AÑO DOS MIL VEINITUNO.

RESOLUCIÓN CD N° 156/2021

SMP

ANEXO I
Resolución CD N° 156/2021

UNIVERSIDAD NACIONAL DE RÍO CUARTO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN FÍSICA

PROYECTO
CARRERA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN JUEGO

1. IDENTIFICACIÓN DEL PROYECTO

DENOMINACIÓN: **MAESTRÍA EN JUEGO**

TITULACIÓN A OTORGAR: **MAGÍSTER EN JUEGO**

2. RESPONSABLES DEL PROYECTO

2.1. Unidades responsables de la elaboración del Proyecto

Comisión ad hoc aprobada por Consejo Directivo (Resoluciones CD FCH-UNRC 581/2018, 009/2020 y 046/2021).

2.2. Unidades responsables de la implementación del Proyecto y aval institucional de los mismos

La implementación de la Carrera depende de la Secretaría de Posgrado y el Departamento de Educación Física de la Facultad de Ciencias Humanas (FCH). Cuenta con el aval de la Secretaría de Posgrado y Cooperación Internacional (SPyCI) del área de Rectorado de la Universidad Nacional de Río Cuarto.

2.3 Marco institucional de la carrera: Normativa institucional

- Resolución Consejo Directivo (CD) Facultad de Ciencias Humanas N° (156/2021) Aprobación Plan de Estudio Maestría en Juego.
- Disposición Secretaría de Posgrado y Cooperación Internacional N° (A completar). Recomendación de aprobación de la Carrera al Consejo Superior (CS) de la Universidad Nacional de Río Cuarto (UNRC).
- Resolución CS UNRC N° (A completar). Aprobación del Plan de Estudio.
- Resolución CS N° 273/19 Reglamento de Carreras de Posgrado.
- Resolución CS N° 105/18 Régimen de Estudiantes de Posgrado.

El presente proyecto de Carrera de Posgrado Maestría en Juego, elaborado por la Comisión Ad Hoc que entiende en el tema, fue aprobado en primera instancia por el



Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas (Res. CD 156/2021) a sugerencia de la Comisión de Enseñanza, y luego de haber sido revisado por tres evaluadores locales y dos externos (uno nacional y otro internacional) a la Institución.

Pasada esta instancia el proyecto fue enviado a la Secretaría de Posgrado y Cooperación Internacional (SPyCI), cuyas funciones y alcances se establecen en el Régimen de la Secretaría (Resolución 383/18) para su análisis y aprobación en sesión de Consejo Académico. Emitida la Disposición N° (A completar) de la SPyCI que recomendó al Consejo Superior su aprobación, el Plan de Estudio fue aprobado por el Consejo Superior de la Universidad Nacional de Río Cuarto mediante la Resolución N° (A completar).

A través de la Secretaría de Posgrado y Cooperación Internacional, la Universidad Nacional de Río Cuarto desarrolla objetivos de cooperación internacional que contribuyen al establecimiento de redes de comunicación interinstitucional, a los fines de fortalecer el quehacer educativo y contribuir al acervo del conocimiento a través del contacto y la interacción académica con universidades nacionales y extranjeras, tan importante para el enriquecimiento de ésta y las demás carreras de posgrado de la Institución. Así, el desarrollo de actividades de intercambio, específicamente en el área de movilidad estudiantil de grado y posgrado, favorecen la construcción de un espacio académico ampliado.

La Maestría en Juego se regirá por la normativa vigente para las carreras y actividades de posgrado de la Universidad Nacional de Río Cuarto: Resolución CS N°273/2019 (Reglamento de Carreras de Posgrado), y mediante Resolución CS N° 105/18 (Régimen de Estudiantes de Posgrado).

Los aspectos específicos y particulares de la carrera se establecen en el Reglamento de la Carrera, el cual se encuentra en construcción.

2.4. Directora de la Carrera, Coordinador adjunto, Administración Técnico-Académico

Directora: Prof. Dra. Ivana Rivero (DNI: 25842855) de la UNRC.

Coordinador Adjunto: Prof. Dr. Esteban Manuel Barcelona (DNI: 26085887) de la UNRC.

Asistente Técnico Académica: Prof. Dra. Ana Riccetti (DNI: 30538329) de la UNRC.

Integrantes de la Junta Académica:

- Prof. Dra. Rivero, Ivana (DNI: 25842855) UNRC



- Prof. Dra. Riccetti, Ana (DNI: 30538329) UNRC
- Prof. Dr. Barcelona, Esteban Manuel (DNI: 26085887) UNRC
- Prof. Dra. de la Barrera, María Laura (DNI: 21999571) UNRC
- Prof. Dra. Kenbel, Claudia (DNI: 28813597) UNRC

En anexo 2 se adjuntan CV de los profesores.

Las funciones de la Directora, el Coordinador Adjunto y los miembros de la Junta Académica se establecen en la Res. C.S. 273/19. Las funciones de la Asistente Técnico Académica se enuncian en el Reglamento de la Carrera.

3. FUNDAMENTACIÓN

3.1 Razones que determinan la conveniencia de la implementación del proyecto

El presente proyecto de Maestría en Juego, carrera de carácter profesional, surge en atención a las problemáticas identificadas en el área de Posgrado y Cooperación Internacional del Plan Estratégico Institucional 2017-2023 de la Universidad Nacional de Río Cuarto. En particular, atendiendo a la necesidad de ofrecer estudios de cuarto nivel a los graduados del Profesorado y la Licenciatura en Educación Física, así como de otros campos de conocimiento interesados en el estudio y la promoción del juego en la sociedad. Es ésta la primera carrera de posgrado propuesta en la UNRC desde la disciplina Educación Física, tercera carrera más numerosa de la institución y la primera de su tipo en el ámbito nacional. Toma como antecedente la realización de quince cursos de posgrado sobre la temática de Juego que conformaron dos Diplomaturas Superiores; la primera, en Juego y Educación Física (Resolución Rectoral N°198/2013); la segunda en Juego y Prácticas Corporales (Resolución CS N° 154/2015).

Con su malla curricular pretende atender las necesidades de la sociedad en términos de propuestas corporales para espacios institucionales educativos, recreativos y de salud, para enseñar a emplear el tiempo liberado de obligaciones con ocupaciones que aporten bienestar. En este sentido, la Maestría en Juego, coloca como objeto de formación de cuarto nivel una práctica corporal reconocida como *universal cultural* que aún resuena novedosa al ámbito académico. Reforzando así, la articulación y el diálogo entre las teorías y las prácticas.

Se constituye en una carrera de posgrado que aprovecha la ubicación geográfica estratégica de la Universidad Nacional de Río Cuarto para facilitar el acceso a la formación de cuarto nivel de graduados interesados en el tema, de distintos puntos del país, especialmente los de Educación Física, campo académico joven que empieza a despuntar con carreras de posgrado aprobadas por CONEAU.



La Universidad Nacional de Río Cuarto (UNRC) fue la tercera Universidad Pública Argentina en ofrecer la carrera de Profesorado en Educación Física; fue en el período 1972-74 incorporando y absorbiendo el profesorado de Educación Física del Instituto Nacional de Ciencias. Así, la UNRC se constituyó en una de las primeras universidades que otorgó títulos universitarios y contribuyó a la profesionalización del campo disciplinar. Asimismo, en el año 1998 comenzó a ofrecer la Licenciatura extraordinaria tanto para sus docentes y posteriormente a distancia en otras unidades académicas (Córdoba, Villa Dolores, Villa María, Rafaela, entre otras), lo que contribuyó a la profesionalización de su masa crítica en la que surgió, entre otras inquietudes, la teorización de distintos tópicos y problemáticas de estudio, entre ellas la del Juego.

En ese sentido, el juego ha sido un tema constante en el campo de la educación física y nuestra institución viene ocupándose en estudiarlo desde hace tiempo. Su presencia puede ser rastreada no solo en la producción académica que ha circulado en los primeros años de la educación física universitaria argentina¹ sino también en las prácticas de intervención docente que dan razón al campo. En ambos casos, se puede hallar que la presencia del juego no escapó a la tendencia marcada por el predominio de argumentos provenientes de un discurso educativo que lo colocó como recurso didáctico para la enseñanza de la gimnasia y el deporte (Rivero, 2011). En 1998, el cambio de plan de estudios del Profesorado de Educación Física de la Universidad Nacional de Río Cuarto ubica la primera asignatura dedicada al estudio y enseñanza del juego en el contexto universitario argentino, “Conocimiento y Juego”, a cargo del primer docente universitario argentino de Educación Física posgraduado, responsable al mismo tiempo de Sociología de la Educación².

La incorporación del juego a la formación universitaria de grado (Centurión, 2017) y posgrado (Centurión, 2018), mérito de la Educación Física de la Universidad Nacional de Río Cuarto, supuso un desplazamiento de discursos incorporados que lo desenchaja de su función de medio, para engranarlo a un conjunto de producciones acerca de la educación de los cuerpos, como objeto de estudio y enseñanza.

¹ Cagigal, J. 1979. *Cultura intelectual y cultura física*. Kapeluz. Buenos Aires. Gruppe en Pedríguez, M. 1988. *Teoría pedagógica de la Educación Física*. Madrid. España. Gymnos Editorial. Seybold, A. 1974. *Principios pedagógicos en la educación física*. Kapeluz. Buenos Aires.

² Sobre la colocación del juego como objeto de enseñanza en la Educación Física, se puede visitar:

-Centurión, S. El juego como propuesta académica. En Rivero, I. y Ducart, M. (Comp.) 2017. El juego en la formación docente. Acerca del juego como recurso. Unirío: Río Cuarto. www.unrc.edu.ar/unrc/comunicacion/editorial.

-Rivero, I. 2019. Trazos de la construcción del objeto juego. Actas Congreso de EF y Ciencias <http://congresoeducacionfisica.fahce.unlp.edu.ar>



Este hecho hizo del juego un lugar de militancia académica de la Educación Física, tanto en la UNRC como en el contexto nacional de la disciplina. Dan cuenta de ello: la presencia del Juego en las conferencias centrales de las Jornadas de Investigación en Educación Física de la UNRC (1993, 1995, 2005, 2007, 2009, 2014, 2017)³, en presentaciones de docentes de la especialidad en las Jornadas de Investigación de la Facultad de Ciencias Humanas (2005, 2009, 2014, 2018), los trabajos finales de licenciatura en Educación Física y en Nivel Inicial desde 1998 sobre juego, dos tesis de maestría⁴, la primera tesis doctoral de la disciplina en Argentina sobre el tema⁵, las publicaciones individuales y colectivas de docentes de la casa en eventos académicos, en revistas científicas y en libros de la especialidad, nacionales y latinoamericanos. El 2020 marcó el inicio del primer Programa de Investigación en Juego aprobado y financiado por la Secretaría de Ciencia y Técnica de la UNRC (Resolución CS N°083/2020) para el Programa de Incentivos a la Investigación de la Secretaría de Políticas Universitarias Argentina.

³Su presencia puede ser rastreada en las actas de los eventos publicadas en formato de libro:

- Siracusa, M. y Ricceti, A. (Comp.) 2018. Educación Física: entre la formación docente y los contextos laborales. III Congreso Argentino de Educación Física del Centro del País VIII Jornadas de Investigación en Educación Física IV Encuentro de Profesores de Práctica Profesional Docente. Río Cuarto, Argentina: Unirío. Disponible en: <http://www.unirioeditora.com.ar/producto/educacion-fisica-la-formacion-docente-los-contextos-laborales-2/>

- Gilleta, V. y Picco, V. (Coord.) 2015. *Nuevas prácticas, nuevos desafíos en la Educación Física del Mercosur: formación, investigación y cooperación internacional*. Río Cuarto, Argentina: Unirío.

- Centurión, S.; Rivero, I.; Picco, V., Gilleta, V y Oviedo, S. 2010. *Investigaciones de la Educación Física que viene siendo*. 1° Libro del Departamento de Educación Física de la UNRC. Río Cuarto, Argentina: Unirío.

⁴ -Varea, V. 2011. *Explorando el juego y el jugar : Implicancias de los jugadores en dos situaciones de juego* (Tesis de posgrado). Presentada en la Universidad Nacional de La Plata. FaHCE para optar al grado de Magíster en Educación Corporal. Disponible en: <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.454/te.454.pdf>

-Rivero, I. 2008. *El juego y el jugar en la Educación Física que viene siendo*. (Tesis de posgrado). Presentada en la Universidad Nacional de Río Cuarto. FCH para optar al grado de Magíster en Educación y Universidad. Publicada en 2011 por Novedades Educativas con el título: *El juego en las planificaciones de Educación Física. Intencionalidad educativa y prácticas docentes*.

⁵ Rivero, I. 2011. *El juego desde la perspectiva de los jugadores: Una investigación para la didáctica del jugar en educación física* (Tesis de posgrado). Presentada en la Universidad Nacional de La Plata. FaHCE para optar al grado de Doctora en Ciencias de la Educación. Beca doctoral tipo I y II Cofinanciada CONICET/UNRC (Director: Dr. Gustavo Ortíz. Codirectora: Dra. Patricia Sarlé). Disponible en: <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.901/te.901.pdf>



La formulación de una carrera de posgrado para graduados de Educación Física (en especial, aunque no exclusivamente) es un proyecto que puede ser rastreado en la participación de la disciplina en los programas de cooperación internacional de la UNRC⁶.

En consideración a los antecedentes institucionales, la Maestría en Juego articula distintas líneas de estudio que docentes investigadores de las Ciencias Humanas en general y del Departamento de Educación Física en particular reafirman con sus investigaciones.

Es así que, siguiendo los modos de producir conocimiento de las Ciencias Sociales, la Maestría busca colaborar en la potenciación de bases teóricas y destrezas especializadas sobre juego en distintos escenarios desde la perspectiva de los jugadores (Huizinga, 2000; Caillois, 1986, 1994; Scheines, 1985, 1998; Scheines y Bioy Casares, 1988; Mantilla; 1991, 2016; Ambrosini, 2004, 2007; Pavía, 2006, 2010, 2011; Rivero, 2012, Gómez Smyth, 2017), posicionamiento teórico epistemológico que coloca la acción de jugar (Mantilla, 2016; Rivero, 2009, 2012) en el centro de la escena y habilita el diálogo público con argumentos sociales, económicos, históricos, geográficos, políticos, éticos y estéticos. Así mismo, pretende acompañar la formación de profesionales capaces de desentrañar las particularidades del juego como producto cultural (diseño, implementación y/o revisión de propuestas de juegos, jugadores, juguetes, condiciones materiales de tiempo, espacio) para ponerlo en valor como productor de cultura y en cuanto ámbito/espacio de derecho ciudadano, como lo atestiguan las convenciones y tratados internacionales (Convención de los Derechos del Niño, de las personas mayores, ley del deporte).

⁶ -1984. La firma de un convenio de cooperación mutua con la Universidad Federal de Santa María, de Río Grande del Sur, Brasil, y la UNRC en la década del '80, impulsó la movilidad docente para la formación de cuarto nivel por la que optaron un puñado de docentes universitarios (dos de Historia, dos de Ciencias de la Comunicación, una profesora del Departamento de Lenguas y el Profesor Sergio Centurión, de Educación Física). En su libro *Educación física y universidad. Formación y práctica. Un camino entre el oficio y la profesión*, publicado por Unirío, Centurión (1996) dedica un capítulo al posgrado.

-2014. Proyecto "*Posgrado en Educación Física: prácticas consolidadas, líneas prioritarias y propuesta para la UNRC*" Aprobado y financiado por Secretaría de Políticas Universitarias Argentina. Convocatoria Redes VII. UNRC universidad convocante. Participaron: Universidad Nacional de La Plata y Universidade de São Paulo.

-2017. El proyecto de investigación: *Inclusión-exclusión del juego en propuestas pedagógicas de la UNRC* participó de dos proyectos del Núcleo de Estudios e Investigaciones en Educación Superior (NEIES) de la SPU, junto a las universidades: Brasil (UFSC, UFES), Uruguay (UdelaR) : *Producción científica (de las universidades) en el campo de la Educación Física y de la educación del cuerpo* (2017) y *Democratización de la enseñanza, expansión de la matrícula, diversificación institucional y de la oferta curricular en el campo de la Educación Física* (2018). La Universidad convocante fue la UNLP.



En este último sentido, la revisión de los espacios públicos destinados al esparcimiento (como patios, plazas, calles, parques, paseos), los tiempos sociales e institucionales (actividades recreativas en tiempo de ocio), los elementos disponibles (madera, hierro, caucho, etc) y mobiliarios (hamacas, asientos, pelotas, etc), y la disponibilidad de profesionales calificados en el tema deviene una necesidad social a atender si se pretende avanzar hacia una sociedad más justa y democrática. Y es que ya Caillois (1986) mostraba que la complejización de los juegos de una sociedad actúan como resortes del proceso civilizatorio, de modo que, con el juego se puede seguir el progreso de la civilización, que va de un universo tosco a uno administrado. De hecho, el desarrollo de los juegos acompaña las transformaciones globales en la cultura del ocio y el uso del tiempo libre de los diferentes segmentos sociales.

Las actividades recreativas miméticas, como el juego, acompañan el desarrollo civilizatorio para la expresión de emociones moderadas (Elias y Dunning, 1992). Y es que el juego se opone al trabajo desde el punto de vista del tiempo bien empleado y el tiempo perdido (Caillois, 1986). En ese acompañamiento, el juego va debilitando las restricciones del desarrollo civilizatorio y abriendo la oportunidad para el desarrollo social. En este sentido, el conocimiento que se produzca en el marco de esta Maestría estará atento a los cambios que viven las sociedades modernas cuando se observa desde la recreación y el uso del tiempo libre, el esparcimiento y la competencia.

Estas razones se constituyen en hitos fundantes para pensar una propuesta de cuarto nivel destinada a interesados/as en el juego como espacio profesional y objeto de estudio y reflexión. La propuesta de la Maestría en Juego implica asimismo el reconocimiento formal de una línea local de trabajo –iniciada en 1998 y que sigue hasta la actualidad- tanto en docencia como en extensión e investigación, específicamente relacionada con la problemática del juego en contextos sociales, históricos, culturales y políticos determinados, y las tensiones que surgen de su vinculación con los procesos educativos. Así mismo, se constituye en un proyecto de relevancia para la Universidad Nacional de Río Cuarto -y en especial para la Facultad de Ciencias Humanas, en el sentido de atender a un área de vacancia transversal a las ciencias sociales y a nuevas demandas en la formación de posgrado.

3.1.1. Breve reseña de las problemáticas que dan origen al Proyecto

Las problemáticas que dan origen al Proyecto están organizadas en dos grandes apartados: el primero, relativo al juego como objeto de estudio y ámbito profesionalizante, y el segundo, referente a los estudios de posgrado.



Con respecto al primer apartado, se reconocen las siguientes problemáticas relacionadas con el **juego como objeto de estudio y ámbito profesionalizante**:

- *El juego es una práctica social no siempre visibilizada en la planificación y/o producción de la acción profesional de distintos campos de conocimiento.* Su colocación como tema de formación de posgrado implica no sólo la profundización en el estudio de los juegos, los juguetes y el jugar, sino cómo desarrollarlos, promoverlos, incluso diseñarlos, producirlos, arreglarlos. El ejercicio profesional vinculado al juego que esta carrera de posgrado propone es un saber hacer en territorio que aprovecha las destrezas especializadas construidas en la formación de grado de distintos profesionales (docentes, arquitectos, diseñadores, comunicadores, periodistas, entre otros) en el marco de procesos de desarrollo social.

- *El juego se hace presente en propuestas educativas y recreativas de distintas especialidades y niveles, pero no siempre es un saber a enseñar en la formación profesional.* Es contenido transversal en el nivel inicial, contenido curricular en la asignatura Educación Física en todos los niveles del sistema educativo formal obligatorio (niveles inicial, primario, secundario). Se hace presente en propuestas para personas de distintas edades y condiciones (niños⁷, adolescentes, jóvenes, adultos, personas mayores, personas con discapacidad) y en distintos contextos sociales (como jardines maternos y de infantes, escuelas, escuelas de música, teatro, clubes, colonias de vacaciones, centros comunitarios y de rehabilitación, gimnasios, plazas, calles, parques y paseos, peloteros, casinos⁸, salas de juego, complejo de hoteles del Ministerio de Turismo de la Nación, por ejemplo la Unidad Turística de Embalse del Río Tercero).

- *En su relación con el enfoque de derechos (Pautassi, 2010):* Según consta en la Observación General N°17 del Comité de los Derechos del Niño (2017), el juego es un derecho de los niños y niñas, -extensible a otros sujetos- y demanda acciones concretas. Como afirma Bertelsen (en IPA, 1996), el juego está íntimamente relacionado con las actitudes de la sociedad hacia el mismo. En esta dirección, se vuelve una necesidad realizar aportes (en términos de investigaciones e intervenciones profesionales) que consideren condiciones materiales (espacios y tiempos para jugar, juegos, juguetes, jugadores) y simbólicas de juego. Los momentos de cuidado de personas, de enseñanza,

⁷ En este escrito se utiliza el masculino genérico clásico, aprobado por la Real Academia Española, entendiendo que su mención representa la diversidad que compone la sociedad, respetando la pluralidad de identidades más allá del esquema binario de la heteronorma.

⁸ Al mencionar los casinos y salas de juego, vale aclarar que esta Maestría propone el estudio del juego y no de las apuestas. En un exhaustivo análisis de los juegos de alea o azar, Caillois (1968) afirma que las apuestas se hallan por fuera del juego.



de entretenimiento, de activar y poner el cuerpo en movimiento han contribuido a instalar prácticas, objetos, actividades, lugares y modalidades de juego que requieren revisión para sacar del letargo las problemáticas que se anudan entre el juego y la competencia, juego y violencia, juego y soledad, juego y quietud, los juegos y la construcción de género, juego y apuestas, juego y espacio público, y juego y comunidad, juego y contacto con la naturaleza, juego y educación ambiental, temáticas acuciantes del siglo XXI.

-La prolongación del promedio de expectativa de la vida, el desconocimiento de las nuevas generaciones de *juegos autóctonos, populares y tradicionales* que dan entidad a las culturas regionales, la preocupación por la calidad de vida de las personas han llevado a revisar los mecanismos de la biopolítica (Foucault, 2016; Mantilla, 2016), a identificar las rutinas diarias, a reparar en las actividades de tiempo libre y a buscar alternativas de actividades miméticas o juego (Elias y Dunning, 1992). Cuestión que el aislamiento social preventivo por COVID-19 ha puesto en evidencia.

-A su vez, el juego es una *práctica presente en las intervenciones sociales de Organizaciones Gubernamentales, No Gubernamentales* (locales, regionales e internacionales), *Fundaciones, Institutos* (como el IPA), *en espacios públicos y privados*, que demandan profesionales calificados en el estudio y la intervención sobre juego en distintos ámbitos con poblaciones diversas (infancia, adultez, adultos mayores, discapacidad, diversidad cultural, inclusión social y educativa) y condiciones sociales variadas. Por ejemplo, a nivel de la ciudad de Río Cuarto, resulta llamativo el elevado porcentaje de proyectos presentados por los ciudadanos en el marco de las convocatorias de Presupuesto Participativo (2018, 2019 y 2020) que buscan financiamiento para la creación, o mejora de espacios verdes, como parques, plazas y paseos.

-*El juego es una práctica presente en distintos contextos y con distintas poblaciones, especialmente cuando la propuesta resulta "inclusiva"* (Barco, 2016; Angelino, 2016) y de *integración social* (Grassi, 2007). La hora de educación física escolar, el tiempo de práctica deportiva en un club o escuela deportiva, con niños, niñas, jóvenes, adultos, las actividades realizadas en la colonia de vacaciones, escuelas de verano, centros de actividad física para niños y niñas, también para personas mayores, los complejos recreativos con piletas para las familias, las escuelas especiales, los centros vecinales, las plazas, los parques, las márgenes de los ríos, los "campitos", se convierten en lugares regularmente frecuentados, en los cuales las personas consiguen encontrarse con otros y disponen de tiempo libre que pueden destinar a jugar. Estos espacios se presentan como escenarios que desafían a buscar y construir conocimientos, saberes y destrezas



especializadas para resolver con eficiencia situaciones no deseadas (peleas, golpes, desconsideración del otro) que se camuflan de juego.

Esta propuesta de Maestría en Juego se presenta, entonces, como un ámbito propicio para la formación permanente de cuarto nivel de profesionales que utiliza al juego en sus prácticas especializadas y/o interesados en su estudio, y orientado al potencial trabajo interdisciplinar con profesionales de distintas áreas.

Con respecto al segundo apartado, se identifican las **problemáticas relacionadas a los estudios de posgrado**:

- *Vacancia temática en la formación permanente de cuarto nivel en la Educación Superior Argentina (pública y privada).* Contrarrestando la inexistencia en Argentina de carreras de posgrado en Juego, se encuentra una amplia y variada oferta de capacitación privada sobre juego que reproduce discursos y prácticas que lo invisibilizan de contextos como clubes, escuelas, complejos hoteleros, casinos, salas de juego, peloteros, patios, gimnasios, plazas, parques, paseos.

- *Ausencia de oferta de carreras de posgrado sobre la temática en el territorio centro del país.* La Maestría en Juego se constituye en una oportunidad para la formación de posgrado de profesionales provenientes de campos que colocan al juego como asunto a estudiar, entre ellos, Educación Física, Nivel Inicial, Educación Especial, Antropología, Trabajo Social, Enfermería, Filosofía, Ciencias Políticas, Jurídicas y Sociales, Historia, Comunicación Social, Psicopedagogía, Psicólogos y otros campos interesados en la temática.

- *La Universidad Nacional de Río Cuarto tiene al momento de esta presentación, una gran masa de graduados de posgrado y grado⁹ que demandan una carrera de posgrado reconocida por CONEAU ajustadas a sus intereses y necesidades, para acreditar lo recorrido, dar continuidad a sus estudios de cuarto nivel e ingresar al campo de la investigación, de la ciencia y la tecnología.*

En posgrado, la demanda surge principalmente de profesionales que han tomado para su formación cursos de posgrado articulados en las Diplomaturas Superiores en Juego y Educación Física, y en Juego y Prácticas Corporales. En el grado, la demanda nace especialmente de los graduados de los profesorados y licenciaturas en Educación Física y en Nivel Inicial (carreras donde el juego consigue un espacio curricular), aunque no

⁹ "Altas tasas de matriculación en posgrado (1,1 por encima de la media nacional según datos del Anuario Estadístico 2013, SPU)" (PEI UNRC 2017-2023, pág.5. 36).



exclusivamente. A esto se suma que, la formación profesional en juego data de los últimos años del siglo pasado, de modo que, los profesionales mayores de treinta y cinco años aproximadamente están trabajando, usando y proponiendo juego sin haber recibido formación sobre el tema.

El intercambio académico de la UNRC con universidades federales de Brasil de la década del '90, marcó el inicio de una incipiente formación de posgrado de la planta docente del Departamento de Educación Física. La permanente búsqueda de profesionalización y academización compatibiliza con la responsabilidad de generar propuestas de posgrado para la formación continua de los graduados (de profesorado y licenciatura). Finalmente, su ubicación estratégica en el centro geográfico del país, la vuelve cercana a profesionales de distintas provincias interesados en profundizar sus estudios en Juego.

En síntesis, la historia y los objetivos de la Universidad Nacional de Río Cuarto, en general, y de la Facultad de Ciencias Humanas, en particular, revelan la necesidad de generar propuestas de formación de posgrado articuladas a los proyectos de investigación, cuestión que aquí es atendida.

3.1.2. Estudios realizados e información relativa a la situación problemática descripta

Juego es un concepto presente en la escritura académica de distintos tiempos que ha sido abordado por autores de diferentes campos de conocimiento y en distintos momentos históricos. Los estudios que se mencionan en este apartado corresponden - fundamentalmente- a investigaciones realizadas por docentes investigadores de la Universidad Nacional de Río Cuarto, entre los cuales se encuentran los integrantes de la Junta Académica de esta Maestría¹⁰. Precisamente, el dislocamiento discursivo que supuso la colocación del juego en los programas de formación docente de grado de Educación Física y Educación Inicial en la UNRC, habilitó la construcción de una nueva lente desde la cual mirar el juego para ponerlo en relación a la perspectiva de derechos y en el marco de las ciencias sociales.

Así, el juego es concebido como un universal cultural reconocido en la Convención de los Derechos del Niño, tratado internacional adoptado por la Asamblea General de Naciones Unidas, firmado en Ginebra de 1989, al que adhirió nuestro país. La falta de acciones que

¹⁰ Nos parece importante destacar la producción local del juego como objeto de estudio y de intervenciones sociales, aunque por supuesto y como se verá a lo largo de este proyecto, reconocemos la producción de conocimiento realizada en Argentina, Latinoamérica y el resto de los países.



garanticen el artículo 31 de dicha convención ha dado lugar a la observación N°17 elaborada en 2013 por el Comité de los derechos del niño. Este documento identifica como uno de los problemas a superar la falta de reconocimiento de la importancia del juego y la recreación en la sociedad.

A continuación citamos estudios principales que nutren al juego como objeto de estudio y que se constituyen en fundantes de esta propuesta de posgrado.

La falta de reconocimiento de la importancia del juego en la sociedad coincide con resultados de estudios que dan origen a la línea de investigación de **estudios y prácticas en juego**. Una investigación que tomó a la UNRC como caso a estudiar, la cual evidencia que, a pesar de su popularidad, el campo académico recibe al juego como práctica no siempre dicha en la formulación de las propuestas (Rivero y Gilleta, 2019; Rivero, Gilleta y Limbrici Dagfal, 2019). Este dato impulsó otro trabajo que identificó cinco discursos que se disputan las prácticas lúdicas en el contexto académico, dos de los cuales ponen al juego en relación al deporte y a la vida activa, sin embargo, prevalecen aquellos que lo colocan en el lugar de recurso y solapan su presencia a otros objetos de estudio (Rivero, 2020). En el análisis de lo que se dice y lo que se hace con el juego en la sociedad de Río Cuarto, se ha encontrado que los documentos internacionales derrapan en la normativa nacional, provincial y local de distinta naturaleza (educación, turismo, espacios verdes, cultura, loterías, deportes) y en organismos no gubernamentales que impulsan su presencia en las instituciones.

A su vez, en distintas entidades sociales se repiten prácticas de juego que ameritan revisión, prácticas que dividen mujeres de varones y refuerzan estereotipos binarios que etiquetan y fragmentan (Wenetz y Rivero, 2021), que aquietan cuando educan (Rivero, 2018), prácticas que invisibilizan el cuerpo y las expresiones propias de lo lúdico, como la risa y el grito (Rivero, 2012; Varea, 2011). Prácticas que cristalizan la idea de que la complejización del juego implica mayor racionalidad y el jugar se subordina a la forma del juego propuesto (Rivero, 2008, 2011). Más allá de la forma de los juegos elegidos, y los juguetes utilizados, los jugadores (niños, niñas, adultos, adultos mayores, personas con discapacidad, en situación de vulnerabilidad) asignan central importancia a la acción de jugar con otros, cuestión que pone en valor al contexto y a las relaciones humanas (Rivero, 2012).

Para hacer efectiva dicha revisión y comprender las particularidades de un objeto de estudio prismático, el diálogo se abre en franca interdisciplina a otras líneas de estudio para profundizar en aquello que mueve a los jugadores a someterse a la complejidad de la regla, en la motivación en contextos de actividad física y deporte, en la historia de los



juegos, jugadores y juguetes, en la incidencia de las tecnologías y los medios de comunicación, en la planificación urbana y estructuras de gobierno, en el lugar que ocupan los juegos, los juguetes en distintos contextos institucionales y sociales para hacer efectivo el derecho al juego, y las políticas públicas que lo vinculen a la calidad de vida.

Por caso, si se toman en cuenta la línea de estudio referida a las **dimensiones psicosociales de la motivación** en contextos de actividad física y deportiva (Riccetti, 2017), resulta interesante el posicionamiento teórico sociocultural y, por consiguiente, el tratamiento en profundidad del objeto de estudio “juego” en contextos reales y específicos de práctica, para pensar en intervenciones considerando las particularidades de los sujetos. Esto implica reconocer el contexto de las prácticas físico deportivas y lúdicas como una trama que se entrelaza desde una visión integral y multidimensional. Entendemos que “la motivación se encuentra fuertemente ligada al contexto de práctica y a las relaciones que se establecen, reconociendo que interactúan aspectos internos y externos... (donde el aspecto social) subyace y se manifiesta en sus diversas facetas -histórica, política, cultural, económica, educativa, psicológica- y en distintos niveles de profundidad -macro, micro” (Riccetti, 2017, p.57). Por otra parte, desde la teoría de la autodeterminación, la motivación intrínseca refiere al disfrute (placer y diversión) que genera una actividad (lúdica deportiva), tratándose de la conducta más autónoma, comprometida y a mayor nivel de reflexión (Riccetti, 2017). En igual sentido, el disfrute y la diversión en el juego es un aspecto significativo en su estudio, tratándose de una práctica que además se la vincula a altos niveles de motivación que experimentan los jugadores¹¹.

Asimismo, en relación con aportes a la línea propuesta, se hallan trabajos vinculados a las **funciones ejecutivas** en niños de nivel inicial (Deniz, Ruiz, Travaglia y de la Barrera, 2019), sobre creatividad, tecnologías y neurociencias (Chesta, 2019), la inclusión de personas con autismo en la escuela y actividades lúdico-deportivas (de la Barrera, Aruza y Peruchini, 2020), juego y neurodesarrollo (de la Barrera, 2017).

Juego, deporte y recreación en la historia es otra línea de investigación que enriquece la mirada sobre el juego. Por caso el análisis del rol del estado en la planificación de las actividades de educación física y cómo era concebida en la formación de los niños

¹¹ La mirada adoptada, tanto en el estudio de la motivación en contextos formales y no formales como en el juego, es compartida, tienen puntos de encuentro, como el abordaje cualitativo y la importancia del contexto para lograr una mayor comprensión de las prácticas lúdico-deportivas. En este sentido, resulta interesante mencionar la definición de deporte que propone la UNESCO, en el documento Educación Física de Calidad, el cual comprende a “todas las clases de actividad física que contribuyen a la buena forma física, al bienestar mental y a la interacción social. Incluyen el juego, el esparcimiento, el deporte organizado, improvisado o competitivo y los juegos o deportes tradicionales” (UNESCO, 2015, p.9).



(Barcelona, 2006). Otros aportes provenientes del cruce entre comunicación, historia y educación física, se encuentran en estudios acerca del tratamiento mediático de personajes de fútbol, en especial de Maradona (Argentina) y Romario (Brasil), trabajo realizado a partir de dos dimensiones de análisis: como persona y como jugador profesional. Dentro de la dimensión jugador, cabe destacar la categoría “divertirse jugando” (Barcelona; 2004).

Actualmente en la línea propuesta, el Programa de Investigación en Juego aprobado y financiado por la SCyT, UNRC (RCS N°083/2020) retoma los estudios territoriales e históricos teniendo como fuente de análisis la encuesta nacional de Folclore de 1921¹².

Finalmente, la línea de investigación **políticas públicas en juego**, se funda en una serie de estudios que contribuyen al afianzamiento del juego como objeto de estudio, y ponen el foco en la metodología de la investigación en ciencias sociales, con énfasis en estudios que trabajan la relación entre políticas públicas y poblaciones en situación de vulnerabilidad (Kenbel, 2016, 2020), así como también en estudios que destacan la relación entre investigación e intervención social en ámbitos organizacionales (Kenbel, 2018).

La disponibilidad de espacios (patios, plazas, calles, parques, paseos), de tiempos (recreos, tiempo libre diario, descansos semanales, vacaciones), de juegos y juguetes para ser disfrutados por toda la población, son conquistas/deudas de la sociedad en determinado momento histórico. Son estas cuestiones las que fundamentan y movilizan la producción de conocimiento y de intervenciones profesionales contenidas en esta propuesta de Maestría.

3.2. Correspondencia con los objetivos y estrategias del Plan de Desarrollo Institucional de la Universidad y el Plan Institucional de la Facultad de Ciencias Humanas.

3.2.1. En relación al Plan de Desarrollo Institucional de la Universidad.

¹² En la misma, los maestros rurales de la Ley Laínez preguntaban sobre Folclore en general, pero también sobre juegos infantiles, juegos de adultos, danzas, adivinanzas, canciones y dicho populares. Es decir, apuntamos a analizar un juego pre deportivo, en el sentido que fue previo a la globalización hegemónica del deporte y su ingreso a la escuela, descartando y olvidando nuestros juegos autóctonos. Son estos juegos los que pretenden recuperar y analizar.



La propuesta de una Maestría en Juego tiene relación directa con varios apartados del Plan Estratégico Institucional (PEI 2017-2023) de la UNRC. El documento reconoce que la principal actividad de la Universidad se orienta “al estudio y al esclarecimiento de los grandes problemas humanos, nacionales y latinoamericanos y en modo especial los de la región de Río Cuarto”. La UNRC se define, tal como lo expresa su Estatuto, “como un espacio público donde ésta, a través del conocimiento, la formación, la articulación social y la reflexión crítica” contribuye a pensar, comprender y transformar los diversos problemas de la sociedad que integra, en especial de aquellos que afectan a los sectores más vulnerables”. De este modo, la calidad científica y académica se vincula con la función social de la Universidad que refiere a un proceso dinámico en el que universidad y sistema social se interpelan y transforman mutuamente en un contexto histórico concreto.

Entre los objetivos del PEI retomamos particularmente los referidos a “dotar de mayor flexibilidad e integración interna a los planes de estudio de grado y de posgrado” y “Adecuar la propuesta curricular de posgrado a las necesidades del territorio”. Para lo cual algunas de las líneas de acción proyectadas por la UNRC son las de “creación de nuevas diplomaturas, especializaciones, maestrías y doctorados, algunas en cooperación con otras universidades, expansión de doctorados académicos en áreas de vacancia y de especializaciones según demandas profesionales”. Esta línea refuerza la propuesta que se presenta por cuanto la formación en juego se constituye en área de vacancia académica y profesionalizante, en sintonía con las demandas del entorno local, regional y nacional.

De los ejes estratégicos señalados en el documento, esta carrera se apoya fundamentalmente en aquéllos referidos a la “Actualización y flexibilidad del currículo en la enseñanza de grado y posgrado”, la “producción de conocimiento científico, técnico y artístico con alto nivel y sentido social”.

En síntesis, la Maestría en Juego se apoya en los fundamentos previstos por el PEI de la UNRC para los próximos años, fundamentalmente al ser una propuesta prevista en un área de vacancia, por ser el juego un eje de alta demanda de profesionales de distintos ámbitos y por entender que, al constituirse en un productor cultural, puede atender a las problemáticas del entorno haciendo un aporte a la perspectiva de derechos.

3.2.2. En relación al Plan de Desarrollo Institucional de la Facultad de Ciencias Humanas

Tal cual se menciona en el PEI 2017-2023 de la Facultad de Ciencias Humanas, se manifiesta una serie de desafíos para la educación superior, afirmándose que las nuevas formas de producción de conocimiento van a demandar la conformación de redes como



formas organizativas que promuevan la interacción, la complementación y la cooperación desde estructuras flexibles, horizontales y multicéntricas. La idea es la promoción de: articulaciones multi e interdisciplinarias en la enseñanza, la investigación y la articulación abordando la complejidad de los problemas y suponiendo una serie de vinculaciones intersectoriales o interinstitucionales, apuntando a una integralidad entre las funciones de docencia, investigación y extensión mediante programas que articulen estas actividades.

Lo previsto con el desarrollo de la Maestría en Juego, mantiene esta dirección en tanto se conforma dentro del espíritu interdisciplinar y el trabajo en redes. En este sentido, cabe mencionar que entre 2012 y 2014 se implementó el proyecto “Posgrado en Educación Física: prácticas consolidadas, líneas prioritarias y propuesta para la UNRC”, en la 7° convocatoria Redes interuniversitarias, aprobado y financiado por Secretaría de Políticas Universitarias (Universidad oferente: UNRC. Universidades participantes: UNLP y USP-Brasil). Entre 2015 y 2018 el mismo grupo participó del proyecto “Producción científica (de las universidades) en el campo de la Educación Física y de la educación del cuerpo”, en la convocatoria del Núcleo de Estudios e Investigaciones en Educación Superior (NEIES) de la Secretaría de Políticas Universitarias (Universidad oferente: UNLP. Participantes: UNRC. UFSC-Brasil, UFES-Brasil, Udelar-Uruguay).

En los talleres propuestos en este proyecto se considera la participación de profesionales que integran la pluralidad de entidades y organizaciones dedicadas a la recreación, que promueven capacitaciones, diseñan y socializan propuestas de intervención de juego en nuestro país. Esto, con la intención de potenciar la vinculación social propia de una carrera de formación profesionalizante.

En el Eje estratégico 2 del documento, se alude a la actualización y flexibilidad del currículo en la enseñanza. Tal cual se menciona, los cambios en las formas de producción del conocimiento, la emergencia de nuevos campos, la renovación de las prácticas profesionales y los nuevos problemas del territorio interpelan a la revisión de los contenidos y los formatos de las propuestas curriculares. Se necesitan nuevas carreras en colaboración con otras universidades argentinas, latinoamericanas y de otras regiones del mundo. Se reclama a partir de los nuevos escenarios una mayor flexibilidad curricular que remita a una adecuación y transformación de currículum en función de los cambios científicos, tecnológicos, profesionales y sociales, apuntando a que sea el alumno el que pueda ir construyendo su propio itinerario curricular. Por ende, la currícula ha de flexibilizarse, tal cual se menciona en el escrito y sobre todo en el posgrado, dando lugar a una mayor libertad para el estudiante con posibilidades de elección y de movilidad intra e interinstitucional.



La Maestría en Juego apunta, tal cual el sentido del PEI, a una forma de organización curricular que delegue parte de las decisiones curriculares a los mismos estudiantes, permitiendo la incorporación de desarrollos científicos o profesionales acotados a la formación deseada. Dicha flexibilidad curricular, incluso la colocación de la carrera, supone varias aperturas. La primera apertura es disciplinar, parte de reconocer la inconmensurabilidad del objeto juego y habilita el diálogo interdisciplinario; otra apertura, de índole formativa, articula la formación a las actividades académicas reconocidas por el Estatuto de la UNRC: la investigación y la extensión (en todas sus formas); finalmente, una apertura institucional hacia otras unidades académicas, dentro y fuera de la Universidad Nacional de Río Cuarto. Específicamente en la Facultad de Ciencias Humanas, la Maestría en Juego se vincula a la Maestría en Ciencias Sociales y Doctorado homónimo, y al Instituto de Investigaciones Sociales, Territoriales y Educativas (ISTE), Unidad Ejecutora de CONICET.

Asimismo, la conformación de la Maestría en Juego, alude al compromiso social de la universidad en pos de la democratización del conocimiento que ella produce y enseña mediante el desarrollo de prácticas académicas centradas en la intencionalidad de una mayor justicia e igualdad social. Hay mucho camino recorrido en torno a la temática del Juego que ha de ser compartido, recontextualizado y co-construido en un sentido de apropiación social y distribución de saberes en nuevos ámbitos, territorios, apuntando a las intenciones manifiestas en el eje 4 de dicho Plan Estratégico de la Facultad de Ciencias Humanas, sumando así, un servicio más a la sociedad.

3.3. Antecedentes

Incluida en el Sistema Nacional de Educación Pública en el Nivel Superior, la Universidad Nacional de Río Cuarto (UNRC), institución académica ubicada en el centro geográfico de la Argentina, afirma a la educación como un derecho social que garantiza una ciudadanía plena en el marco de una democracia social. Nace en 1971, en el marco de un plan de acción nacional para la adecuación de la enseñanza universitaria argentina a las necesidades de desarrollo de la región, por esta razón, sus acciones en materia de docencia, investigación y extensión están fuertemente orientadas a comprender la realidad social de la comunidad, atender a sus necesidades, *crear* en que es posible transformar, y *crear* propuestas innovadoras que garanticen *crecer* socialmente.

La Universidad de Río Cuarto comenzó su oferta de posgrado en el año 1975 con la creación del doctorado en Ciencias Químicas en la Facultad de Ciencias Exactas de la UNRC, diez años después se creó la Escuela de Posgraduación (hoy Secretaría de



Posgrado y Cooperación Internacional), órgano que regula el funcionamiento de las Carreras de Cuarto Nivel, contando actualmente con 28 carreras de posgrado (9 Especializaciones, 11 Maestrías y 8 Doctorados) todas acreditadas por CONEAU. La Facultad de Ciencias Humanas tiene cinco Carreras de Posgrado (un doctorado, tres Maestrías y dos especialidades), acreditadas por CONEAU y carreras como la Maestría en Ética Aplicada y Maestría en Estudios Latinoamericanos, creadas con anterioridad a este organismo que fueron aprobadas por el Ministerio de Educación de la Nación.

Como sostuvimos en el apartado anterior y en éste, la propuesta de *Maestría en Juego* implica así el reconocimiento formal de una línea local de trabajo tanto en docencia como en extensión e investigación, específicamente relacionada con la problemática del juego en contextos sociales, históricos, culturales y políticos determinados, y las tensiones que surgen de su vinculación con los procesos educativos.

El antecedente inmediato de la propuesta académica que aquí se plantea, lo constituye el dictado de quince (15) espacios curriculares de posgrado (seminarios, seminarios-taller, cursos) sobre juego enmarcados en dos Diplomaturas Superiores¹³ elaboradas por el Departamento de Educación Física y la Secretaría de Posgrado de la Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional de Río Cuarto: Diplomatura Superior en Juego y Prácticas Corporales (Res. CS N°270/11) y Diplomatura Superior en Juego y Educación Física (Res. CS N°563/13).

3.3.1. Actividades de docencia, investigación o extensión realizadas en la Universidad que hubieran dado origen al proyecto.

La incorporación del juego a la formación universitaria de grado en la Universidad Nacional de Río Cuarto tiene sus inicios con la conformación del equipo de cátedra responsable de la asignatura 'Conocimiento y Juego' en el Profesorado en Educación Física. A partir de 2004 el mismo equipo de cátedra se hace cargo del dictado de la asignatura 'Juego', incluida en el plan de estudios del Profesorado en Educación Inicial. La consolidación de este espacio académico explica el impulso que tomó la temática juego en la presentación

¹³ Según la Resolución N°0237/2016 del Consejo Superior de la Universidad Nacional de Río Cuarto, "la Diplomatura Superior constituye una propuesta educativa de nivel de posgrado. Está organizada por un conjunto de cursos y/o seminarios establecidos en torno a un eje temático, acotado a intereses de una formación de posgrado específica (académica y/o profesional), ampliando y profundizando la formación a través de estudios intensivos. Cuenta con evaluación final documentada de carácter integrador. Se acredita mediante una certificación de Diplomado Superior extendido por la Universidad Nacional de Río Cuarto, con especificación del campo del conocimiento".



de entusiastas proyectos de extensión, proyectos de prácticas socio comunitarias, trabajos finales de licenciatura, becas de investigación y tesis de posgrado sobre el tema. En este sentido, también se destaca la producción de conocimiento en el área temática y la participación en distintos eventos académicos y científicos.

La preocupación por la formación de profesionales de Educación Física comprometidos con la sociedad, especialmente con el derecho de los niños a jugar de un modo lúdico, impulsó la presentación de diferentes proyectos de extensión. Entre ellos el reconocimiento de los juegos preferidos en los diferentes puntos de la ciudad planteado en el proyecto de “Geolúdica” en 2003; “Juguemos en el patio de mi escuela” (2004); “El juego cooperativo en la articulación entre niveles para la contención escolar” en 2005; “Te enseñamos a cooperar jugando en el patio de tu escuela” en 2006 y 2007; Organización del “Espacio de Divulgación de Investigaciones en Educación Física en Homenaje al día del Derecho a Jugar” en 2008; “Todos a jugar. Talleres de juegos en distintos escenarios” en 2008, 2009 y 2010; “Seminario Taller: Recreación y ciudadanía. Un espacio placenteramente educativo” en 2011; Programa de Voluntariado “LA.PRO.DE.R.S. Laboratorio de Propuestas Deportivas, Recreativas y en Salud” en 2010.

Como proyectos de prácticas socio-comunitarias vinculado al juego, encontramos: “Prácticas socio-comunitarias a través del juego cooperativo en poblaciones en situación de vulnerabilidad” (2018-2019). En la convocatoria 2020-2022 se destacan los siguientes proyectos referidos al juego y a la infancia: “Aprendiendo a jugar, aprendiendo a construir infancia: el docente de Educación física enseñando a cimentar derechos” y “Filosofía e infancia: talleres de Filosofía en instituciones no formales de la ciudad”.

En relación con los PIIMEG (Proyectos de Innovación e Investigación para el Mejoramiento de la Enseñanza de Grado), en la convocatoria 2014-2016, no encontramos mención explícita a la temática juego, pero sí está presente en sus prácticas educativas innovadoras, como actividad que permite *poner en juego el contenido* (Rivero y Gilleta, 2019). Mientras que en la convocatoria 2020-2022 hallamos dos proyectos que en sus títulos mencionan el juego, a saber: “El arte y el juego como estrategias de articulación entre escuelas secundarias y el Profesorado de Ciencias Jurídicas, Políticas y Sociales” e “Implementación del role - playing como estrategia para la mejora de las aptitudes comunicacionales y de relaciones interpersonales durante la práctica simulada en estudiantes de la asignatura Enfermería del Adulto y Anciano de la carrera Licenciatura en Enfermería”.

Por su parte, en la convocatoria a Programas y Proyectos de Investigación -PPI- 2020-2022 de la Universidad Nacional de Río Cuarto, encontramos en el área Problemáticas



Educativas, Culturales, Científicas y Tecnológicas los proyectos de grupo consolidado: “La(s) infancia(s) y los tiempos: resignificación de prácticas culturales argentinas -juegos, juguetes, costumbres- y modos de construcción de representaciones, a través del análisis de discursividades desde un enfoque semiótico” y “Prácticas corporales de adolescentes y jóvenes en la ciudad de Río Cuarto. ¿Nuevos espacios de intervención para la Educación Física?”. Mientras que, en el Área Desarrollo Sustentable, Medio Ambiente, Salud y Calidad de Vida, se encuentra el programa: “Juego y deporte en la sociedad. Revisión y comprensión de prácticas autotéticas de vida activa” con los proyectos: “Deporte y vida activa. Estudio de distintos grados de formalización de los deportes” y “Juego en la sociedad. Estudio desde la educación de los cuerpos”.

Finalmente, señalar que el creciente número de Trabajos Finales de Licenciatura en Educación Física dedicados al juego, dan cuenta de su asentamiento como tema de estudio y, conforman los primeros trazos académicos formalizados que engrosan el vínculo que sostiene el equipo de cátedra de Conocimiento y Juego de la UNRC y el grupo de estudio sobre Juego y Educación, dirigido por el Mg. Víctor Pavía en Neuquén. Esta relación fue ganando fortaleza durante la construcción de las investigaciones a las que remiten al menos tres tesis de posgrado elaboradas por docentes de la cátedra en cuestión¹⁴; y tres tesis de maestría sobre el tema dirigidas y/o evaluadas por los mismos docentes¹⁵. La búsqueda de directores para acceder a becas de investigación¹⁶ o al cursado de doctorados, pronto dio lugar al inicio de relaciones académicas formales con docentes investigadores dedicados al estudio del juego en Capital Federal, Neuquén, La

¹⁴Rivero, Ivana. 2012. *“El juego desde la perspectiva de los jugadores. Una investigación sobre la didáctica del jugar en Educación Física”* (Tesis Doctoral en Ciencias de la Educación en la UNLP, dirigida por Dr. Gustavo Ortiz, UCC, y co-dirigida por Dra. Cristina Di Gregory, UNLP). Centurión, Sergio. En curso. *“El juego en la formación del profesional de Educación Física. Una aproximación al desentrañamiento de las propuestas curriculares del profesorado; de las del juego en particular”* (Tesis Doctoral en Ciencias de Humanas; mención Educación, en la UNGat dirigida por Dra. Adriana Marrero, Universidad de la República, Uruguay, y co-dirigida por Mg. Víctor Pavía, UNCo). Rivero, Ivana. 2008. *“Concepciones sobre el juego y el jugar en la formación docente de Educación Física de la UNRC”* (Tesis de Maestría en Educación y Universidad en la UNRC, dirigida por Víctor Pavía, UNCo, y co-dirigida por Sergio Centurión, UNRC).

¹⁵Varea, Valeria. 2012 *“El cuerpo que juega. Implicancias en dos situaciones de juego”*, y Nella, Jorge. 2011. *“¿Qué le agrega la Educación Física al juego?”* (Tesis de Maestría en Educación Corporal en la UNLP). Griffo, Marcos. 2007. *Los de atrás de la vía. Formas de clasificación social y prácticas lúdicas en un pueblo de la pampa gringa* (Tesis de Maestría en Antropología de la UNC).

¹⁶ Beca doctoral (Tipo I y tipo II) cofinanciada UNRC-CONICET 2008-2012. “El juego desde la perspectiva de los jugadores. Una investigación sobre la didáctica del jugar en Educación Física”. Becaria: Ivana Rivero. Director de beca: Dr. Gustavo Ortiz. Co directora de beca: Patricia Sarlé.

Beca Posdoctoral CONICET. “El juego en propuestas pedagógicas del contexto universitario”. Becaria Ivana Rivero. Director: Dr. Ricardo Crisorio.



Plata, Uruguay, Brasil y Colombia, actualmente vigentes.

Considerando todo lo mencionado anteriormente, además, se presentaron más de treinta y cinco ponencias y conferencias en eventos académicos nacionales e internacionales; un libro, cuatro capítulos de libro y más de diez artículos sobre juego en revistas científicas en los últimos cinco años por docentes de Educación Física de la UNRC. La participación en eventos y las publicaciones mencionadas, dan cuenta de la preocupación y dedicación en el estudio sobre el juego y la formación docente respectivamente.

3.3.2. Experiencias similares realizadas a nivel nacional e internacional que hubieran sido tenidas en cuenta

En Argentina:

- 1- Diplomatura de postgrado en Teoría y Práctica Latinoamericana del Ocio y la Recreación. Instituto de Educación Física 9-016 “Dr. Jorge E. Coll” y la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad de Cuyo.
- 2- Seminario Teoría del Juego, a cargo del Ms. Víctor Pavía (UNCO-UFLO Neuquén) desde 2010 hasta 2016, y a cargo de Ms. Jorge Nella (UNLP) desde 2017 a la actualidad, en el marco de la Maestría en Educación Corporal de la Universidad Nacional de La Plata (UNLP)
- 3- Seminario El juego y su didáctica, a cargo de la Dra. Ivana Rivero (UNRC), en el marco de la Maestría en Didáctica de la Educación Física (UNR).
- 4- Curso de posgrado *El juego y el aprendizaje en la educación inicial*. Julieta Migdalek y Patricia Sarlé. En el marco de la Maestría en Educación de la Primera Infancia. Facultad de Filosofía y Letras de la UBA.
- 5- Especialización en juego en contextos educativos. Ministerio de Educación GCABA. Directora: Patricia Goicochea.
- 6- Especialización en nuevas infancias y juventudes. FAHCE.UNLP.
- 7- Especialización superior a distancia: el juego como estrategia didáctica (Centro de Gestión privada dependiente del Ministerio de Educación de Salta).
- 8- S.A.L.es (Secuencias de Actividades Lúdicas) a jugar 1 y 2. Ciclos de formación permanente de la Secretaría de Extensión de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional del Comahue. Coordinador Mg. Víctor Pavía (UNCO-UFLO Neuquén).



- 9- Diplomados, Cursos, Capacitaciones ofrecidos por entidades educativas privadas (Instituto Inés Moreno, Instituto de Investigación y Formación en Juego, dirigido por Regina Öfele).
- 10- Carrera de Postítulo Docente Especialización Docente de Nivel Superior en Juegos y Ambientes Lúdicos de Aprendizaje (Fundación TERRA – Corrientes – Argentina).

Internacionales:

- 1- Máster en Juego y Ludicidad del Instituto de Ciencias de la Educación de la Universidad de Barcelona (on line y semipresencial)
- 2- Maestría en psicoterapia de juego. Facultad de Psicología de la UNAM. México.
- 3- Maestría en Juegos Infantiles. Grupo Sneka formación. Leida. España.
- 4- Máster en especialización en educación: juego, juguetes y segundas lenguas e Interculturalidad (Universidad de Córdoba – España).

4. INSTANCIAS DE ACREDITACIÓN

Carrera nueva.

5. CARACTERÍSTICAS DE LA CARRERA

5.1. Tipo de carrera:

Maestría profesional. Institucional. Continua.

5.2. Estructura de la carrera

Semiestructurada

5.3. Modalidad de dictado

Presencial. Institucional. Continua

Según la Resolución CS UNRC 273/2019 para el dictado habitual se puede incluir un tercio de la carga total con modalidad virtual. En contexto de pandemia la Resolución Rectoral 235/2020 amplía la modalidad virtual a un 49% de las horas totales de cursos ofrecidos.



5.4. Grado académico que otorga la carrera

Magíster en Juego

5.5. Objetivos de la carrera

5.5.1. Objetivo General

En la dimensión social. Formar profesionales calificados en juego que contribuyan a la mejora de la calidad de vida social con propuestas y perspectivas sensibles a las características de los jugadores y de los contextos de actuación.

En la dimensión institucional. Generar una propuesta de formación de posgrado que cualifique la formación de graduados interesados en el estudio y promoción del juego en la sociedad, abierta a la generación de conocimiento interdisciplinario y situado.

5.5.2. Objetivos específicos

- 1- Promover la generación y socialización de conocimientos, reflexiones y prácticas sobre el juego como objeto de estudio y de intervención profesional, mediante la formación integral de graduados comprometidos con la sociedad.
- 2- Propiciar el análisis y/o la generación de propuestas de juego, espacios, lugares y momentos para jugar en distintos contextos sociales e institucionales, así como en diferentes poblaciones, con énfasis en una perspectiva de derechos.
- 3- Favorecer la formación de graduados dedicados al estudio y el ejercicio profesional del juego en las Ciencias Sociales y Humanas para fomentar la construcción y socialización de conocimientos sobre el tema.
- 4- Trazar y/o fortalecer vínculos con equipos de profesionales de distintas organizaciones y otras universidades nacionales e internacionales dedicados a la promoción y el estudio del juego.

5.5.3. Perfil Académico del Egresado

Se espera que el egresado desarrolle competencias o saberes sobre Juego en las Ciencias Sociales y Humanas, aspirando a:



- Ser reflexivo con respecto a la producción y socialización de conocimientos y prácticas en la organización de la cual forme parte, recuperando saberes construidos durante el cursado de la carrera.
- Proponer estrategias que le permitan analizar e intervenir para resolver situaciones acuciantes vinculadas al juego, en entornos variados, complejos y dinámicos, generando procesos de innovación en un marco de responsabilidad y compromiso.
- Diseñar estrategias orientadas a integrar al Juego en los contextos cotidianos, en relación a las políticas públicas (educación, recreación, salud).
- Transformar su propia práctica dando lugar a la reflexión e investigación, integrando el conocimiento disciplinar como vía de formación permanente.
- Trabajar e interactuar colaborativamente en los contextos de pertenencia, desarrollando y, a la vez, favoreciendo competencias comunicativas que requiere su desempeño profesional.
- Trazar y/o fortalecer propuestas y vínculos con distintos actores sociales en atención al derecho al juego y la educación, democratizando la educación pública.

5.6. Características curriculares de la Carrera

5.6.1. Asignación horaria total de la Carrera

El Plan de Estudios de la Maestría en Juego tiene una carga total de 740 horas (equivalentes a 37 créditos), distribuida en un Trayecto Estructurado (Obligatorio, de 400 horas equivalentes a 20 créditos), un Trayecto No Estructurado (con materias electivas, de 120 horas equivalentes a 6 créditos), Actividades Complementarias (60 horas equivalentes a 3 créditos), y un Trabajo Final (160 horas equivalentes a 8 créditos).

Maestría en Juego			
Distribución del total de horas de la carrera (740 horas)			
Actividad	Horas Totales	Créditos	Observaciones



Trayecto Estructurado (obligatorio)	400	20	Calificación numérica
Trayecto No Estructurado (con asignaturas electivas)	120	6	Calificación numérica
Actividades Complementarias ^a	60	3	Serán acreditadas por Acta de Junta Académica
Requisitos^b	60		Serán acreditados por Acta de Junta Académica
Trabajo Final de Tesis	160	8	Calificación numérica
Total	740	37	

a. Las actividades complementarias deberán ser acreditadas por acta de Junta Académica (Resolución CS 105/018- Régimen Estudiantes de Posgrado). Las actividades complementarias comprenden las siguientes modalidades: trabajos de campo, pasantías, residencias, cursos, conversatorios, talleres y participaciones y productos académicos de valía (disertaciones, ponencias, conferencias y publicaciones); cada una de las actividades mencionadas deberá contar con un informe o producto final aprobado. Será requisito imprescindible hacer una pasantía de 20 horas (equivalentes a 1 crédito) en alguna de las instituciones conveniadas que aporte al desarrollo del proyecto de Trabajo Final. La cantidad de créditos que se otorguen por estas actividades será hasta un (1) crédito por modalidad de actividad complementaria acreditada (independientemente del número), salvo casos excepcionales debidamente fundamentados, en los que la Junta Académica considere otorgar más de un crédito. La carrera podrá ofrecer espacios acreditables como actividades complementarias ajustados a las demandas de formación.

b. Requisito de admisión: Aprobación del curso “Encuentros de integración a la cultura universitaria para el posgrado”. Los graduados de las Universidades Nacionales serán exceptuados de este requisito. Requisito de graduación: aprobación del curso “Lectura científica y profesional en inglés”.

El Plan tiene un diseño semi-estructurado, es decir, está conformado por un Trayecto Estructurado (de cursado obligatorio), común a todos los estudiantes, y un Trayecto No Estructurado (de cursado electivo), definido por cada estudiante (en acuerdo con el/la



director/a del Trabajo Final) en el marco de la oferta de cursos que la carrera ofrece en función de sus intereses y contextos de intervención profesional o académica.

- El *Trayecto Estructurado* (obligatorio) tiene una carga total de 400 horas (que equivalen a 20 créditos), distribuidos en dos ciclos: Ciclo de Formación Básica o Fundamentos del Juego, y el Ciclo de Formación en Investigación o Elaboración y Seguimiento de Trabajo Final.

El Ciclo de Formación Básica o Fundamentos del Juego tiene una carga total de 240 horas (que equivalen a 12 créditos); consta de seis (6) espacios curriculares con formato de Seminario¹⁷. Un Seminario por cada línea de estudio (cada uno con 40 horas reloj, equivalentes a 2 créditos) y un 1 Seminario de Práctica Profesional (de 40 horas reloj, equivalente a 2 créditos).

El Ciclo de Formación en Investigación o de Elaboración y Seguimiento de Trabajo Final tiene una carga total de 160 horas (que equivalen a 8 créditos) y consta de un (1) Seminario de Metodología de la Investigación y tres (3) Talleres: uno de Elaboración de Trabajo Final, otro de Escritura Académica y Conversatorio de avance de Trabajo Final, cada uno de 40 horas reloj (equivalente a 2 créditos).

- El *Trayecto No Estructurado* tiene una carga total de 120 horas reloj (que equivalen a 6 créditos), y consta de cursos y talleres a elección del estudiante (en acuerdo con el/la director/a del Trabajo Final). La carrera hará una oferta de 2 cursos y 3 talleres (de 40 horas reloj, equivalente a 2 créditos, cada uno) entre los cuales se podrá optar para reunir los créditos requeridos en este trayecto. Igualmente, es posible acreditar hasta 40 horas (2 créditos) con propuestas de posgrado sobre Juego ofrecidas por universidades nacionales o internacionales, en cuyo caso, el estudiante deberá presentar el programa legalizado y el certificado de aprobación para su revisión y eventual acreditación por la Junta Académica de la carrera. El Trayecto No Estructurado deberá contar con el consentimiento y asesoramiento del Director/a propuesto.

Cada espacio curricular del *Trayecto Estructurado* brindará elementos que serán retomados en el Seminario de Práctica Profesional para facilitar la entrada al campo de actuación y/o estudio (educativo, recreativo, artístico, de salud) en concordancia a las *Actividades Complementarias* (60 horas reloj, equivalentes a 3 créditos) y asignaturas electivas del Trayecto No Estructurado. Finalmente, la acreditación del Trayecto Estructurado, del Trayecto

¹⁷ Los espacios curriculares del Trayecto Estructurado tendrán formato de Seminario a fin de alentar el estudio y la reflexión de las prácticas profesionales o académicas vinculadas al Juego que lleva a los estudiantes a optar por esta Maestría.



No Estructurado, los Requisitos (de admisión y graduación) y las Actividades Complementarias, habilita la presentación del proyecto de *Trabajo Final de Maestría* a la Junta Académica de la carrera.

TRAYECTO ESTRUCTURADO (obligatorio)							
Horas totales 400							
n°	CICLO	ESPACIO CURRICULAR	FORMATO	Hs.	Créd.	DOCENTE	OBSERVACIONES
1	DE FORMA- CIÓN BÁSICA O FUNDA- MENTOS DEL JUEGO	ESTUDIOS Y PRÁCTICAS EN JUEGO	Seminario	40	2	Dra. Ivana Rivero (UNRC)	25 hs teórico-prácticas sincrónicas (presenciales y virtuales) 15 hs prácticas asincrónicas
2		JUEGO, DEPORTE Y RECREACIÓN EN LA HISTORIA	Seminario	40	2	Dr. Esteban Manuel Barcelona (UNRC)	25 hs teórico-prácticas sincrónicas (presenciales y virtuales) 15 hs prácticas asincrónicas
3		MOTIVOS PARA JUGAR	Seminario	40	2	Dra. Ana Elisa Riccetti (UNRC)	25 hs teórico-prácticas sincrónicas (presenciales y virtuales) 15 hs prácticas asincrónicas
4		PLASTICIDAD LÚDICA Y CREATIVIDAD	Seminario	40	2	Dra. María Laura de la Barrera (UNRC)	25 hs teórico-prácticas sincrónicas (presenciales y virtuales) 15 hs prácticas asincrónicas
5		JUEGO, COMUNICACIÓN Y POLÍTICAS PÚBLICAS	Seminario	40	2	Dra. Claudia Kenbel (UNRC)	25 hs teórico-prácticas sincrónicas (presenciales y virtuales) 15 hs prácticas asincrónicas



6		PRÁCTICA PROFESIONAL EN JUEGO	Seminario	40	3	Dra. Romina Elisondo (UNRC)	25 hs teórico-prácticas sincrónicas (presenciales y virtuales) 15 hs prácticas asincrónicas
7	FORMACIÓN EN INVESTIGACIÓN PARA LA	METODOLOGÍAS DE LA INVESTIGACIÓN SOCIAL	Seminario	40	2	Dr. Hugo Echevarría (UNRC)	25 hs teórico-prácticas sincrónicas (presenciales y virtuales) 15 hs prácticas asincrónicas
8	ELABORACIÓN y SEGUIMIENTO DEL TRABAJO FINAL	Taller de Trabajo Final 1: ELABORACIÓN DEL PLAN DE TRABAJO FINAL	Taller	40	2	Dr. Gabriel Carini (UNRC)	25 hs teórico-prácticas sincrónicas (presenciales y virtuales) 15 hs prácticas asincrónicas
9		Taller de Trabajo Final 2: ESCRITURA DE TESIS	Taller	40	2	Dra. Mariana Di Stefano (UBA)	25 hs teórico-prácticas sincrónicas (presenciales y virtuales) 15 hs prácticas asincrónicas
10		Taller de Trabajo Final 3: CONVERSATORIO SOBRE TRABAJO FINAL	Taller	40	2	Dra. Ariadna Cantu (UNRC)	25 hs teórico-prácticas sincrónicas (presenciales y virtuales) 15 hs prácticas asincrónicas



TRAYECTO NO ESTRUCTURADO (con materias electivas)						Observaciones
Horas totales ofrecidas por la carrera: 200						
Horas totales a reunir por estudiante: 120						
n°	ESPACIO CURRICULAR	Formato	Hs.	Créd.	Docente	
1	CURSO ELECTIVO 1.	Curso Teórico-práctico	40	2	Dr. Leonardo Gómez Smyth (UFLO)	25 hs teórico-prácticas sincrónicas (presenciales y virtuales) 15 hs prácticas asincrónicas
2	CURSO ELECTIVO 2.	Curso Teórico-práctico	40	2	Dr. Lucas Peries (UNC)	25 hs teórico-prácticas sincrónicas (presenciales y virtuales) 15 hs prácticas asincrónicas
3	TALLER ELECTIVO 1.	Taller	40	2	Mg. Alexis Chauovsky (UNER)	25 hs teórico-prácticas sincrónicas (presenciales y virtuales) 15 hs prácticas asincrónicas
4	TALLER ELECTIVO 2.	Taller	40	2	Mg. Daniel Devita (UNCO)	25 hs teórico-prácticas sincrónicas (presenciales y virtuales) 15 hs prácticas asincrónicas
5	TALLER ELECTIVO 3.	Taller	40	2	Mg. Ma. Eugenia Villa (UNLP)	25 hs teórico-prácticas sincrónicas (presenciales y virtuales) 15 hs prácticas asincrónicas

El siguiente cuadro exhibe la estructura total a cursar de la Maestría en Juego.

CURSOS OBLIGATORIOS	HORAS RELOJ	CARÁCTER	CRÉDITOS	DOCENTE
CICLO DE FORMACIÓN BÁSICA	240		12	
Estudios y prácticas en Juego	40	Obligatorio	2	Dra. Ivana Rivero
Juego, Deporte y Recreación en la Historia	40	Obligatorio	2	Dr. Esteban Manuel Barcelona
Motivos para Jugar	40	Obligatorio	2	Dra. Ana Riccetti
Plasticidad Lúdica y Creatividad	40	Obligatorio	2	Dra. Ma. Laura de la Barrera
Juego, Comunicación y Políticas Públicas	40	Obligatorio	2	Dra. Claudia Kenbel
Práctica Profesional en Juego	40	Obligatorio	2	Dra. Romina Elisondo
CICLO DE FORMACIÓN EN INVESTIGACIÓN PARA LA ELABORACIÓN Y SEGUIMIENTO DEL TRABAJO FINAL	160		8	
Metodologías de la Investigación Social	40	Obligatorio	3	Dr. Hugo Echevarría
Taller de Trabajo Final 1. Elaboración del Proyecto de Trabajo Final	40	Obligatorio	2	Dr. Gabriel Carini
Taller de Trabajo Final 2. Escritura de tesis	40	Obligatorio	2	Dra. Mariana Di Stéfano
Taller de Trabajo Final 3. Conversatorio sobre Trabajo Final	40	Obligatorio	2	Dra. Ariadna Cantu
CURSOS Y TALLERES ELECTIVOS	120		6	
Curso Electivo 1.	40		2	Dr. Leonardo Gómez Smyth / Dr. Lucas Peries
Taller Electivo 1.	40		2	Mg. Alexis Chauscovsky / Mg. Daniel Devita / Mg. Ma. Eugenia Villa
Curso o Taller Electivo 2.	40		2	Dr. Leonardo Gómez Smyth / Dr. Lucas



				Peries / Mg. Alexis Chauscovsky / Mg. Daniel Devita / Mg. Ma. Eugenia Villa
ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS*	60	Obligatorio	3	Las actividades complementarias no asignan créditos y deberán ser acreditadas por Acta de Junta Académica
REQUISITOS	60	Obligatorio	0	
Encuentros de integración a la cultura universitaria para el posgrado	20	Se puede cursar o rendir prueba. Graduados universitarios exceptuados	No otorga créditos	Dra. Jimena Clerici (UNRC)
Lectura científica y profesional en inglés	40	Se puede cursar o rendir prueba	No otorga créditos	Dra. Verónica Muñoz (UNRC)
TRABAJO FINAL	160		8	
TOTAL DE HORAS RELOJ	740			
TOTAL DE CRÉDITOS			37	

* Las actividades complementarias comprenden las siguientes modalidades: trabajos de campo, pasantías, residencias, cursos, conversatorios, talleres y participaciones y productos académicos de valía (disertaciones, ponencias, conferencias y publicaciones); cada una de las actividades mencionadas deberá contar con un informe o producto final aprobado. Será requisito imprescindible hacer una pasantía de 20 horas (equivalentes a 1 crédito) en alguna de las instituciones conveniadas que aporte al desarrollo del proyecto de Trabajo Final.

5.6.2 Condiciones de admisión, permanencia y graduación

Los estudiantes deben cumplir con los requisitos de inscripción, en lo que a documentación a presentar se refiere, al momento de la iniciación de la carrera (condición de ingreso Art. 1, 2, 3 y 4 Res. 105/018).



Para el ingreso al posgrado se requiere que el aspirante posea título de educación superior de al menos 4 (cuatro) años de estudios, en carreras vinculadas con el campo de la educación física, educación inicial, educación especial, educación, sociología, historia, psicología, comunicación, medicina, ciencias jurídicas. También pueden ser admitidos profesionales y académicos que demuestren interés por el estudio y promoción del juego en la sociedad, en particular aquellos que provienen de disciplinas de las ciencias sociales y humanas.

Los aspirantes de la Maestría en Juego deberán acreditar como *requisito de admisión* la aprobación de los Encuentros de integración a la cultura universitaria para el posgrado (20 horas). Se trata de actividades de iniciación obligatorias, no otorgan créditos y pueden ser acreditadas con la asistencia al 80% de los encuentros y con la realización de una memoria de los encuentros. El fundamento de este espacio es familiarizar a los aspirantes con aspectos de la cultura institucional universitaria, en especial con las actividades de posgrado. Por caso, reglamentaciones vigentes, órganos de gobierno de la UNRC y de la FCH, utilización de los espacios y servicios de la Universidad (biblioteca, salas de computación), familiarizarse con el diálogo interdisciplinario, identificar motivaciones para la realización de la carrera de posgrado, aspectos generales de la Maestría a considerar, rol de la Junta Académica. La Junta Académica podrá exceptuar de este requisito a los alumnos graduados de universidades nacionales.

Como *requisito de graduación* se solicitará la aprobación del curso de Lectura científica y profesional en inglés, se trata de un espacio que no suma créditos y es de carácter obligatorio para los estudiantes. Los estudiantes podrán tomar el curso o bien rendir una prueba de lectura científica y profesional en lengua extranjera.

Así, la cursada de la Maestría en Juego prevé un total de diecisiete (17) espacios curriculares: diez (10) en el Trayecto Estructurado, tres (3) en el Trayecto No Estructurado, Requisito de admisión (Encuentros de integración a la cultura universitaria para el posgrado) y Requisito de Graduación (Lectura científica y profesional en inglés).

La Maestría en Juego se caracteriza por una modalidad de cursado presencial, en ese sentido, se solicita una asistencia del 80% a clases y cumplir con los requisitos establecidos en el programa de cada seminario, curso o taller. La modalidad de los espacios curriculares propuestos responde al concepto de teórico-práctico, de acuerdo a la Res. 273/19. Se propone, entonces, la participación activa de los cursantes para promover el intercambio con los docentes en el análisis, discusión de casos, problemas,



propuestas de intervención vinculadas a las competencias profesionales y el campo de aplicación de la carrera.

Por otra parte, se considera la posibilidad de la participación de estudiantes que no están inscriptos a la maestría -cursado extracurricular como alumno vocacional (Art. 6, punto 6.2.)- siempre que el cupo de la carrera lo permita.

Los docentes a cargo de cada espacio curricular decidirán las modalidades de evaluación, las cuales serán individuales y pueden incluir: exámenes parciales y examen final o trabajo final integrador. También se pueden considerar como opciones: el registro y/o análisis de una práctica profesional sobre el tema, el relevamiento y/o análisis de las condiciones materiales y simbólicas en que la práctica acontece, la elaboración de una intervención específica con sustento teórico, la elaboración de un anteproyecto de investigación o de práctica profesional, entre otras.

Además de lo mencionado, para mantener la condición de alumno regular se deberá aprobar con un puntaje mínimo de 7 puntos de cada uno de los espacios curriculares, teniendo derecho a una instancia recuperatoria. La Junta Académica se encargará de analizar cualquier situación particular en la que el estudiante no cumpla con el requisito de asistencia o no alcance la nota mínima en el recuperatorio.

Por último, el estudiante -efectivo o vocacional- deberá cumplir con las obligaciones administrativas y económicas de la carrera.

En relación con las condiciones de graduación, los estudiantes tendrán que cumplimentar con todos los requisitos establecidos en la reglamentación vigente (Res. 273/19) para obtener el título de Magíster en Juego. Esto incluye los 20 créditos de los espacios curriculares propuestos en el trayecto estructurado de la carrera, 3 créditos del trayecto no estructurado, 3 créditos por actividades complementarias (1 crédito de pasantía obligatoria), requisitos y 8 créditos por un Trabajo Final de Maestría.

El plazo para la entrega del Trabajo Final de Maestría¹⁸ es de 1 (un) año, a partir de la aprobación del último espacio curricular, y su aprobación se dará en una instancia de defensa

¹⁸ Atentos a la Resolución 160/2011 del Ministerio de Educación de la República Argentina, el Trabajo Final de la Maestría en Juego podrá ser un proyecto, un estudio de casos, una obra, una tesis, una producción artística o trabajos similares que dan cuenta de una aplicación innovadora o producción personal que, sostenida en marcos teóricos, evidencian resolución de problemáticas actuales, propuestas de mejora, desarrollo analítico de casos reales, muestras artísticas originales o similares y que estén acompañadas de un informe escrito que sistematiza el avance realizado a lo largo del trabajo.



que será reconocida con 160 horas reloj equivalentes a 8 créditos. Para su evaluación la Junta Académica propondrá un Jurado integrado por tres (3) miembros titulares y un suplente, al menos uno de los miembros titulares será externo a la Institución (Art. 20, Resolución 273/19).

Los Trabajos Finales de Maestría formarán parte alguna de las líneas de investigación propuestas por la carrera que facilitan la articulación con el ISTE (Instituto de doble dependencia UNRC-CONICET de Investigaciones Sociales, Territoriales y Educativas).

5.6.3. Articulación con otros planes de estudios

El plan de estudios de la Maestría en Juego presenta articulaciones con las asignaturas Conocimiento y Juego del Profesorado de Educación Física; Juego y Juego dramático del Profesorado de Nivel Inicial, y con las propuestas de posgrado de la Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional de Río Cuarto, especialmente con la Maestría en Ciencias Sociales y el Doctorado en Ciencias Sociales.

Se prevé la articulación con propuestas de posgrado extracurriculares de la UNRC y otras universidades nacionales e internacionales que se encuadren en las líneas propuestas por el Plan de Estudios de la carrera, y/o de los cursos y talleres del Trayecto No Estructurado. Siempre, previa consideración de la Junta Académica y hasta un máximo de 40 horas reloj (2 créditos).

Al aportar a una línea de investigación de la carrera, que se pretenden vinculadas al ISTE, los Trabajos Finales de la Maestría constituyen una oportunidad de diálogo interdisciplinario habilitando la articulación con otros planes de estudio y espacios curriculares de la Facultad de Ciencias Humanas y de otras Facultades.

5.6.4. Duración de la carrera

Duración: 36 meses (3 años). 24 meses (2 años) de cursado y 12 meses (1 año) de Trabajo Final.



5.6.5. Ciclos y/o áreas

El Trayecto Estructurado de la Maestría en Juego se encuentra organizado en dos Ciclos: Ciclo de Formación Básica o Fundamentos del Juego, y el Ciclo de Formación en Investigación o Elaboración y Seguimiento de Trabajo Final.

El *Ciclo de Formación Básica o Fundamentos del Juego* pondera las prácticas de juego en la sociedad y presenta las líneas de estudio (equiparables a áreas) que habilitan el diálogo entre argumentos provenientes de los distintos campos de conocimiento históricamente reconocidos en las Ciencias Sociales y Humanas, como la Filosofía, la Historia, la Comunicación, la Economía, la Política, la Educación.

Los estudiantes de la Maestría en Juego podrán orientar las Actividades complementarias y articular su Trabajo Final a las proyecciones de cualquiera de las líneas de estudio propuestas. Las líneas de estudio son: 1- Estudios y prácticas en juego, 2- Dimensiones psicosociales de la motivación, 3- Funciones ejecutivas, 4- Juego, deporte y recreación en la historia, 5- Políticas públicas en juego. Estas líneas de investigación se proyectan en articulación con el ISTE.

5.6.6. Metodología de orientación y supervisión de estudiantes

Durante el cursado de la carrera, el estudiante recibirá orientación y supervisión de los docentes a cargo de cada espacio curricular. Para la elaboración de su proyecto de Trabajo Final y del Trabajo Final propiamente dicho, el maestrando recibirá la especial orientación de un Director y Co-director, si lo hubiese, (elegido/s y propuesto/s por el maestrando a la Junta Académica de la carrera) uno de los cuales debe tener pertenencia institucional con la Universidad Nacional de Río Cuarto.

Los 3 Talleres de Trabajo Final (Elaboración del proyecto, Escritura de tesis y Conversatorio sobre Trabajo Final) pretenden ser un impulso importante para lograr un pleno acompañamiento en la etapa de escritura de tesis que suele ser uno de los aspectos claves y limitantes para la conclusión de la Carrera de posgrado.

Para la evaluación permanente de la vigencia y actualidad del plan de estudio y su vinculación con las prácticas profesionales, la carrera propiciará el seguimiento de los estudiantes y graduados con la realización de relevamientos, estudios, ateneos y



encuentros de puesta en común. Así mismo se habilitarán vías de comunicación individualizadas y para atender las demandas que vayan surgiendo.

Como parte de la **propuesta de seguimiento**, se consideran distintos mecanismos para evaluar la calidad y pertinencia de la estructura curricular propuesta, la actualización de los materiales, biblioteca y/o de los soportes tecnológicos. Director, Coordinador y miembros de la Junta Académica velarán por la continua actualización de los contenidos en las actividades curriculares como así también de los programas y tareas propuestas. En lo relativo a considerar el parecer de los estudiantes, se realizarán encuestas para obtener la evaluación de las formas, actualidad y otros aspectos pedagógicos de los docentes y el dictado de cada actividad. Otro aspecto a considerar en el seguimiento, es la percepción y propuestas de los docentes en relación al desarrollo de la Carrera.

También serán considerados mecanismos de seguimiento de graduados a través de actividades de vinculación y acompañamiento de sus trayectorias. Se los consultará una vez insertados en el ámbito laboral acerca de las bondades o falencias del Plan de Estudio de la carrera.

Las fichas de seguimiento a estudiantes, graduados y docentes de la carrera se incluyen en el reglamento de la carrera que se encuentra en construcción.

5.6.7. Cursos y seminarios incluidos en el plan

En este apartado se mencionan los aspectos centrales de los seminarios, talleres y cursos que conforman el plan de estudios de la Maestría.

Cursos correspondientes al Trayecto Estructurado

Seminario: Estudios y prácticas en juego

Docente responsable: Dra. Ivana Rivero (Docente Investigadora Categoría II. UNRC)

Contenidos mínimos

Hechos que posicionaron el juego como objeto de estudio. Prácticas y discursos sobre juego en la sociedad. Juegos, juguetes y jugadores: la acción de jugar. Contextualización de las



prácticas: instituciones y sujetos de juego. Perspectivas teóricas en torno al juego. El juego resorte de la civilización. Instrumentos legales y organizaciones no gubernamentales dedicadas al juego. Entrada de la Teoría de los Juegos a Argentina: el lugar de la literatura. La teoría del juego como modelo político. Biopolítica del jugar. Concepto de juego en relación al deporte, la educación y la recreación. Distintos contextos de juego. Jugadores. Prácticas profesionales en juego. Debates actuales en torno al juego: oportunidades para jugar, juego y género, juego y tecnología.

Seminario: Juego, deporte y recreación en la Historia

Docente responsable: Dr. Esteban Manuel Barcelona (Docente Investigador Categoría IV UNRC)

Contenidos mínimos:

Tradiciones historiográficas europeas sobre el juego. La mirada desde la Historia Cultural (Huizinga-1938) La perspectiva Sociológica Clásica (Caillois-1958). El juego reglado (deporte) en el proceso civilizatorio y la búsqueda de la emoción en el ocio (Elias y Dunning, 1986). El juego y las grandes fiestas: Carnaval, Olimpiadas, Panamericanos y Mundiales de Fútbol. Deportes autóctonos argentinos: Pato y Pelota al cesto. El surgimiento de la Recreación como propuesta lúdica en el mundo capitalista, enfoque y perspectivas. La Declaración de los Derechos humanos (1948) y el “derecho al tiempo libre”. Problemas del Tiempo Libre. Trayectorias de estudios de juegos en Argentina a fines del siglo XX e inicios del XXI. Juegos indígenas (Guillermo Magrassi). Perspectivas históricas de estudios sobre prácticas lúdicas en distintas regiones de Argentina. Fuentes, métodos y teoría. El juego en la ley 1420 [1884] y en la Encuesta Nacional de Folklore de 1921 (juegos infantiles, juegos de adultos, danzas y adivinanzas). El Deporte Escolar en el Estado de Bienestar. Cambios y permanencias del juego y el deporte en el sistema educativo.

Seminario: Motivos para jugar

Docente responsable: Dra. Ana Elisa Ricetti (Docente Investigadora Categoría IV UNRC)



Contenidos mínimos

Concepto de motivación en el juego y el deporte. Perspectivas en el estudio situado y multidimensional de la motivación. Teoría de la Autodeterminación. Motivación y emoción vinculadas al juego y el deporte. Propuestas de intervención.

Seminario: Plasticidad lúdica y creatividad

Docente responsable: Dra. María Laura de la Barrera (Docente Investigador Categoría III UNRC)

Contenidos mínimos:

Principales contribuciones desde las Neurociencias al campo del Juego. Concepto de Plasticidad cerebral y neurogénesis vinculado a la actividad lúdica. Perspectivas teóricas en torno a la Creatividad y el Juego. Diversos Enfoques. Revisión y elaboración de propuestas de trabajo interdisciplinarias y cooperativas. Perspectivas futuras.

Seminario: Juego, Comunicación y Políticas públicas

Docente responsable: Dra. Claudia Kenbel (Docente Investigadora Categoría IV UNRC. Investigadora Asistente CONICET)

Contenidos mínimos

Enfoques sobre la planificación. Procesos de planificación para el cambio social. Actores planificadores en el marco de sociedades democráticas: estado, sociedad civil, mercado. Las políticas públicas en el marco de los procesos de planificación. Enfoque de necesidades y de derechos como orientaciones generales. Co construcción de políticas. El ciclo de las políticas públicas y las modalidades de intervención. Políticas públicas y calidad de vida. El juego como territorio de planificación. Políticas públicas de deporte, recreación y turismo, salud, educación en distintos niveles gubernamentales. El juego desde la perspectiva de los derechos. Iniciativas ciudadanas para imaginar tiempos, espacios y sensibilidades en las sociedades



contemporáneas. La comunicación para mirar prácticas sociales y para aportar a los procesos de planificación de políticas públicas referidas al juego.

Seminario: Práctica Profesional en Juego

Docente Responsable: Dra. Romina Elisondo (Docente Investigadora Categoría III UNRC Investigadora Adjunta CONICET)

Contenidos mínimos

El seminario de Práctica Profesional en Juego se organiza en cuatro unidades que se corresponden con la enseñanza, la producción de conocimientos, la vinculación social e institucional y la gestión vinculadas al juego con la intención de delinear y/o ajustar el proyecto de Trabajo Final de Maestría. Discusiones alrededor de las prácticas de Juego en diferentes contextos y organizaciones sociales, mediadas por distintas tecnologías. Problemáticas actuales vinculadas al juego en distintas organizaciones y las condiciones en que acontecen. Decisiones metodológicas para su abordaje. Proyectos, programas, propuestas (de diseño, investigación, implementación) de juego que den sentido a la elaboración del Trabajo Final de Maestría.

Seminario: Metodologías de la investigación social

Docente responsable: Dr. Hugo Echevarría (Docente Investigador Categoría II UNRC)

Contenidos mínimos: Debates metodológicos contemporáneos. El diseño de la investigación. La conceptualización: operacionalización de variables (cuantitativa) y la construcción de conceptos sensibilizadores (cualitativa) Fundamentos epistemológicos de las metodologías de las ciencias sociales. Abordaje Cuantitativo y Cualitativo: estrategias de recolección de datos. Casos. El análisis de los datos. Criterios de validez. El proyecto de investigación. La comunicación de resultados. Los investigadores y el proceso de investigación. Investigar e intervenir profesionalmente: diferencias y complementaciones.

Taller de Trabajo Final 1: Elaboración del proyecto

Docente Responsable: Dr. Gabriel Carini (Investigador Asistente CONICET. UNRC)

Contenidos mínimos

La elaboración de un proyecto de tesis de maestría. Los diferentes contextos de producción. Tradiciones teóricas y contextos socio-políticos. Diseño de un proyecto de investigación. Elecciones y decisiones: la delimitación del problema de investigación. Antecedentes/Estado de la cuestión: acerca de quienes lo pensaron y respondieron previamente. Perspectiva analítica: la construcción de la mirada. Objetivos, preguntas e hipótesis: búsqueda de nuevas respuestas. Metodología: cómo buscarlas, estrategias de investigación. Materiales: Fuentes/Documentos y Bibliografía. La planificación. La elección de un “tema” de investigación. La pregunta inicial: claridad, factibilidad y pertinencia. La elaboración de un índice hipotético. Las etapas del proceso. Lectura y documentación. La elaboración de un plan de lecturas. Criterios para organizar la bibliografía. Las convenciones de la cita y la referencia. La elaboración de un índice bibliográfico. El tratamiento de la bibliografía: fichaje y resumen. La tesis como un subgénero del discurso académico. Características y componentes.

Taller de Trabajo Final 2: Escritura de tesis

Docente Responsable: Dra. Mariana Di Stefano (Docente Investigadora categoría I. UBA)

Contenidos mínimos

El discurso científico y sus condiciones de producción y circulación social. La comunidad discursiva académica. La escritura en el posgrado universitario. Los géneros vinculados a la producción de conocimiento. El proyecto de investigación de tesis y la tesis de maestría: descripción genérica. Cuestiones enunciativas, estructurales y estilísticas. La construcción del ethos del tesista. El destinatario y las instancias institucionales de evaluación. El proceso de escritura: las fases de investigación y textualización. La explicación y la argumentación en los géneros académicos. La reformulación de fuentes. La formulación y fundamentación de hipótesis. La inclusión de voces ajenas: el problema de la cita y la nota;



formas, tipos y funciones. Clasificación de la bibliografía. El plan de redacción de la tesis. El armado del capítulo. Resolución del paratexto de la tesis.

Taller de Trabajo Final 3: Conversatorio sobre Trabajo Final

Docente Responsable: Dra. Ariadna Cantú (Docente Investigadora categoría III UNRC)

Contenidos mínimos

Momentos del proceso de realización de una investigación social. Avances y dudas en el diseño de instrumentos de recolección y análisis de datos a partir del proyecto de tesis. El trabajo con los datos: presentación y lecturas significativas. Tensiones sobre la escritura de la tesis. El intercambio como instancia para repensar la propia práctica y potenciarla. Modalidades para comunicar los resultados de la tesis de Maestría.

Cursos y actividades del Trayecto No Estructurado (con materias electivas)

Curso electivo 1: Contextos de juego

Docente Responsable: Dr. Leonardo Gómez Smyth (Docente Investigador, categoría de investigador en trámite, UFLO-UNPAZ)

Contenidos mínimos

El juego como patrimonio cultural y su aparición en diferentes contextos de la vida social. El juego y el jugar como derecho. Infracciones al derecho. Políticas públicas y privadas en relación al derecho al juego y el jugar. Conceptualizaciones del juego desde la perspectiva del derecho y como espacio imaginario. El juego y jugar espontáneo. El juego y el jugar y su relación con las prácticas corporales. Diferencias entre el juego y lo lúdico. Las formas de juego y los modos de jugar. Las prácticas pedagógicas asociados al juego. Didácticas para enseñar a jugar de manera lúdica: la construcción del juego popular o situaciones de juego. Guiones de juego, invitaciones, tipos de relaciones, las reglas del juego, las reglas del jugar; los enunciados docentes transparentes; las intervenciones docentes para el desarrollo del jugar. La pesquisa del juego y del jugar: enfoques investigativos sobre el juego y el jugar; diseños metodológicos.

Curso electivo 2: Espacios urbano-arquitectónicos para el juego

Docente Responsable: Dr. Lucas Perés (Docente Investigador categoría II UNC)

Contenidos mínimos

Teoría general del espacio urbano-arquitectónico. El concepto de espacio público, semipúblico y privado. Los espacios de interacción comunitaria para el juego y el deporte en la vida urbana. Los espacios recreativos de permanencia o circulación, de contacto con la naturaleza y de educación (lúdico-ambiental). El juego en: el espacio interior-exterior, el espacio público, los espacios institucionales, los espacios naturales de la ciudad. Los espacios verdes urbanos: las categorías y tipos, las funciones y roles, las conformaciones y dimensiones, las condiciones de seguridad, la accesibilidad universal. Los componentes (naturales - artificiales) y elementos estructurantes (mobiliario, vallados, cartelera, vegetación, edificaciones, infraestructura). El diseño de mobiliario para el juego, los rangos etarios, prestaciones, estímulos, tecnología y seguridad.

Taller electivo 1

Docente Responsable: Mg. Alexis Chauovsky (Docente Investigador Categoría IV. UNER)

Contenidos mínimos:

Los juguetes y las artes / los juguetes en las artes: la presencia de los juguetes en la literatura, el teatro, el cine, la pintura. Los juguetes en las vanguardias estéticas europeas y latinoamericanas: entre el arte, la educación y la política.

Taller electivo 2

Docente Responsable: Mg. Daniel Devita (Docente Investigador Categoría V. UNCO)

Contenidos mínimos:

Organización de jornadas de juego. Festejos y fiestas. Máscaras y disfraces. La kermesse. Fiestas populares. Festejos institucionales. Carnaval. Corso. Batucada.



Jornadas de juego con grupos heterogéneos. Juegos interculturales. Jornadas de juego intergeneracionales. Juego y género. Juego con las infancias. Juego con personas con discapacidad. Jugar con personas mayores. Inclusión social en juego.

Simplificación de juegos para elevar la tensión del juego. La risa, el grito y la soltura de movimiento como termómetro de la tensión del juego. Negociación y cambio de reglas para sostener la diversión. Conformación de grupos y alternancia de las propuestas para el manejo de la intensidad.

Taller electivo 3

Docente responsable: Mg. María Eugenia Villa (Docente Investigadora Categoría III. UNLP)

Contenidos mínimos:

El juego como práctica. El juego humano construido por la cultura vs. El juego de naturaleza humana. Las prácticas culturales y las prácticas de juego. La Estructura del juego y sus rasgos. El juego signado como asunto. El distanciamiento como lo constitutivo del juego. La escena de juego y sus rasgos/saberes: la ficción, el problema y el acuerdo. La enseñanza del juego. El juego como saber “inútil”. Relación entre el juego y la “escuela”. El juego como objeto de estudio. Protocolos de intervención en juego: relatos, juegos y conflictos. Diferencia entre el “derecho al juego” y el “jugar por derecho”.

Taller: Encuentros de integración a la cultura universitaria para el posgrado

Docente Responsable: Dra. Jimena Clerici (Docente UNRC, categoría de investigador en trámite)

Contenidos mínimos:

Motivaciones para la realización de la carrera de posgrado. Ser estudiante de posgrado. Órganos de gobierno de la UNRC y de la FCH.

Reglamentaciones de posgrado vigentes, a nivel de la UNRC, en general y de la carrera, en particular.

Órganos de gestión de la carrera (papel del director, codirector y/o las figuras contempladas en la carrera. Rol de la Junta Académica)

Aspectos generales de la Maestría. Estructura curricular. Planificación conciente del cursado.

Derechos y obligaciones de estudiantes de posgrado.

Seminario: Lectura científica y profesional en inglés

Docente Responsable: Dra. Verónica Muñoz (Docente Investigadora Categoría IV UNRC)

Contenidos mínimos:

La comunicación de la ciencia y su valor para el avance de las disciplinas y la formación en el posgrado. Géneros instrumentales en la creación de conocimiento científico en las ciencias sociales. Géneros instrumentales para el ejercicio profesional en las ciencias sociales. Rasgos prototípicos de géneros científicos y profesionales: condiciones de producción y recepción, contextos de circulación, propósito comunicativo, macro-estructura, recursos léxico-gramaticales, discursivos y retóricos. Estrategias para la búsqueda, selección y lectura de información académica y profesional publicada en inglés, que den cuenta del estado de arte en las áreas de especialidad de los maestrandos.

5.6.8. Régimen de correlatividades

Cabe aclarar que si bien existe una relativa progresión en el escalonamiento de los espacios curriculares (tanto del Trayecto Estructurado como del Trayecto No Estructurado), el orden en que éstos aparecen en el plan de estudios no necesariamente es obligatorio. Por esta razón, se establece un régimen de correlatividad que demanda la aprobación de al menos tres seminarios de la Formación Básica, aprobación del seminario de Metodología de la investigación, y acreditación del 50% o más de las actividades complementarias para cursar el Seminario de la Práctica Profesional. Luego se requiere la aprobación del Seminario de Práctica Profesional y al menos tres cursos o talleres del Trayecto No Estructurado aprobados para cursar el Taller de Trabajo Final 1 que está concatenado a los Talleres homónimos 2 y 3.

6. Cuerpo académico

6.1. Personal Docente: en el Anexo se adjunta el curriculum vitae (CV) de cada docente de los respectivos Cursos, Seminarios y/o Talleres de la Carrera.

El cuerpo docente de la carrera está integrado por doce (12) docentes investigadores de la UNRC y cinco (5) docentes de otras universidades: Universidad Nacional de Entre Ríos,



Universidad de Flores, Universidad Nacional de Córdoba, Universidad Nacional de Comahue, Universidad Nacional de La Plata y Universidad de Buenos Aires.

El cuerpo docente de la carrera ha sido seleccionado en función de sus antecedentes académicos. Los criterios de selección fueron: poseer título de Doctor/a (solo en casos excepcionales de Magíster), contar con desempeño laboral, investigaciones y producciones sobre el tema central del espacio curricular a cargo, y que ofrezcan un espacio de producción colectiva (equipo de investigación) en CONICET, en la UNRC u otra institución superior del país en el que puedan inscribirse los Trabajos Finales de los maestrandos.

Como una intención a futuro, se prevé la incorporación de graduados de la Carrera al cuerpo académico.

6.1.1 Grado Académico, especialidad, categoría y dedicación del personal docente: ver tabla a continuación.

Docente	Grado académico	Especialidad	Categoría	Dedicación	Institución
Ivana RIVERO (CUIL: 27-25842855-8)	Doctora	Educación Física	2 Programa Incentivos	Exclusiva	UNRC Directora de la carrera
E.Manuel BARCELONA (CUIL: 20-26085887-5)	Doctor	Educación Física	4 Programa Incentivos	Semiexclusivo	UNRC Coordinador adjunto
Ana Elisa RICCETTI (CUIL:27-30538329-0)	Doctora	Educación Física	4 Programa Incentivos	Simple	UNRC Asistente Técnico Académica
María Laura de la BARRERA (CUIL: 27-21999571-2)	Doctora	Educación	3 Programa Incentivos	Exclusiva	UNRC ISTE
Claudia KENBEL (CUIL: 27-28813597-0)	Doctora	Comunicación	4 Programa Incentivos Asistente CONICET	Exclusiva	CONICET UNRC ISTE
Romina ELISONDO (CUIL: 27-	Doctora	Educación	3 Programa Incentivos	Exclusiva	CONICET UNRC



27933640-8)			Adjunta CONICET		ISTE
Hugo ECHEVARRÍA (CUIL:20-12144097-1)	Doctor	Metodología	2 Programa Incentivos	Exclusivo	UNRC ISTE
Gabriel CARINI (CUIL: 20-30151165-6)	Doctor	Historia	Investigador Asistente CONICET	Exclusivo	UNRC CONICET ISTE
Mariana DI STEFANO (CUIL:27-14316821-8)	Doctora	Lingüística	1 Programa Incentivos	Exclusiva	UBA
Ariadna CANTU (CUIL: 27-21738455-4)	Doctora	Comunicación	3 Programa Incentivos	Exclusiva	UNRC ISTE
Leonardo GOMEZ SMYTH (CUIL: (20-26088520-1)	Doctor	Educación Física	En trámite	Exclusiva	UNPAZ-UFLO
Lucas PERÍES (CUIL: 20-24684921-9)	Doctor	Arquitectura	2 Programa Incentivos	Exclusivo	UNC
Alexis CHAUSOVSKY (CUIL:20-31102825-2)	Magister	Comunicación	4 Programa Incentivos	Exclusivo	UNER
María Eugenia VILLA (CUIL: 27-18333426-9)	Magíster	Educación Física	3 Programa Incentivos	Exclusiva	UNLP
Daniel DEVITA (CUIL: 20-25156269-6)	Magíster	Turismo	5 Programa Incentivos	Exclusiva	UNCO
Jimena CLERICI (CUIL: 27-30375026-1)	Doctora	Educación	En trámite	Exclusiva	UNRC ISTE
Verónica MUÑOZ (CUIL: 23-28173688-4)	Doctora	Lengua extranjera	4 Programa Incentivos	Exclusiva	UNRC ISTE

6.2 Personal administrativo: Una secretaria administrativa dependiente de la Secretaría de Posgrado de la Facultad de Ciencias Humanas y un/a Asistente técnico administrativo de la carrera.

7. Recursos físicos



7.1 Infraestructura edilicia

La Universidad Nacional de Río Cuarto cuenta con 165 hectáreas a las que se suman las 1445 hectáreas de campos de experimentación y de prácticas culturales diversas. El predio del campus presenta una superficie de 50.000 metros cuadrados de construcciones que albergan amplias aulas, laboratorios y gabinetes de experimentación, funcionales oficinas administrativas, residencias estudiantiles y docentes, instalaciones deportivas y salas de reuniones y actos.

La Secretaría de Bienestar es responsable del área de Educación Física, Deportes y Recreación que cuenta con dos gimnasios (uno con piso flotante), un playón deportivo, una pileta descubierta, canchas deportivas (2 de softbol, 2 de fútbol, 1 pista de atletismo, paddle, beach voley), y arbolados al aire libre, y diversos espacios físicos destinados a la realización de actividades físicas, artísticas y recreativas. Estas instalaciones son compartidas con las unidades académicas que requieren su uso, es el caso del Departamento de Educación Física de la Facultad de Ciencias Humanas.

La Facultad de Ciencias Humanas se organiza en Secretarías: Académica, Gestión y Relaciones Institucionales, Investigación, Posgrado y Extensión. Cuenta con once Departamentos: Ciencias de la Educación, Lengua y Literatura, Educación Física, Historia, Geografía, Filosofía, Educación Inicial, Lenguas Extranjeras, Enfermería, Ciencias de la Comunicación y Ciencias Políticas, Jurídicas y Sociales y Trabajo Social. Estas se encuentran en el Pabellón central de la Unidad Académica interconectados entre sí y cuentan con instalaciones propias para cumplir las actividades específicas de las carreras que dictan. La gestión administrativa abarca tres áreas: Área de Personal Administrativo y Técnico, Registro de Alumnos y Área Informática.

Para las actividades de la Maestría en Juego, la Facultad de Ciencias Humanas dispone de: 1 Sala de Consejo Directivo y 4 salas de profesores para reuniones de equipos de trabajo y/o Junta Académica de la Carrera. Específicamente, para el dictado de los cursos están disponibles 1 aula de posgrado (108 Pabellón 3) con capacidad para 50 alumnos, 1 laboratorio multimedia equipado para 25 personas, y un aula en la Escuela de Enfermería con conexión multipunto para teleconferencias, que cuenta también con sistema de audio con micrófono, pantalla de proyección y proyector multimedia. Se disponen además de las aulas de la UNRC, de uso común a las 5 Facultades a saber: 4 aulas anfiteatros con capacidad para 250 personas un Aula Mayor para 330 personas con terminales de Internet y correo electrónico y un sistema de audio y video, cabina para radio y TV y un sistema de teleconferencia y varias aulas con televisión y video con capacidad para 65 alumnos



aproximadamente. Se cuenta también con sala de lectura, instalaciones y bibliografía de la Biblioteca Central con acceso libre a Internet.

La UNRC cuenta además con la documentación referida al cumplimiento de las condiciones de seguridad e higiene de edificios e instalaciones donde se desarrolla la carrera. Dentro de la Secretaría de Trabajo¹⁹ de la Universidad, el área de Servicio de Higiene y Seguridad en el Trabajo es la responsable de la implementación y supervisión de estos aspectos. De acuerdo a las actividades previstas en el marco de la carrera, se hará especial énfasis en aquellos aspectos referidos a la realización de tareas a campo y Normas de seguridad en laboratorios y talleres de docencia e investigación.

7.1.1. Equipamiento

La Facultad de Ciencias Humanas cuenta con 7 equipos de proyección de datos y video para uso común de los profesores de la mencionada Unidad Académica. Además, cada uno de los Departamentos dispone de equipos de proyector multimedia y computadoras para el desarrollo de actividades de docencia, investigación y extensión; y también con material bibliográfico específico de cada área disciplinar a disposición de sus profesores. En todos los ámbitos de la Facultad hay conexión WIFI y desde el área de informática se cuenta con servidor propio de página web, servidor de correo electrónico y un servidor de contenidos.

7.1.2. Recursos bibliográficos

La Biblioteca Central Juan Filloy de la UNRC²⁰ está totalmente informatizada y es de fácil acceso. Cuenta con varias colecciones de documentos de diversas características: Una colección general compuesta por libros de texto y docencia, material de extensión universitaria y obras de interés general. Ofrece un sistema de estantería abierta, lo que permite al usuario localizar y consultar personalmente los diversos materiales que conforman dichas colecciones. Da lugar a una Base de Datos de distintas áreas del conocimiento que se han puesto a disposición de los usuarios a través de la red universitaria (SECYT). En la actualidad, cuenta con una base de LIBROS con 61876 libros (913 son específicos para la Maestría en

¹⁹ Documentación disponible en: <https://www.unrc.edu.ar/unrc/trabajo/sis-de-gestion.php>

²⁰ Fuente de consulta: <http://juanfilloy.bib.unrc.edu.ar>



Juego) y una de REVISTAS con 2.638 títulos de publicaciones periódicas relacionados a carreras de posgrado referidas a las Ciencias Sociales. Además, tiene las Bases TRAFI y TESIS referidas a Trabajos finales de carreras de grado y Tesinas de posgrado, con más de 5029 ejemplares y la Base UNRC con publicaciones de la Universidad (UniRio Editorial), más de 830 títulos.

Desde el mismo link de la Biblioteca Central se puede acceder a las bases de datos referenciales y de texto completo, suscriptas por la Biblioteca Electrónica del Ministerio de Ciencia y Tecnología de la República Argentina Mincyt²¹. Asimismo, dicha Biblioteca Electrónica incorpora en su catálogo de libros, 525 títulos de acceso abierto disponibles para su consulta y descarga a través de la plataforma de JSTOR. Estos títulos se encuentran distribuidos en 40 series, publicados en idioma inglés, algunos bajo licencia Creative Commons Reconocimiento-No Comercial, mientras que otros, bajo CC Reconocimiento-No Comercial-Sin Obras derivadas. Dichas obras son editadas por universidades reconocidas mundialmente: ANU E Press (409 títulos), UCL Press (31), University of California Press (22), Cornell University Press (20), University of Michigan Press (13), University of Toronto Press (4), Fordham University Press (4), Berghahn Books (4), University Press of Colorado (3), Amsterdam University Press (3), Temple University Press (3), Pluto Books (3), Edinburgh University Press (3) y Yale University Press (3).

De este modo, el catálogo de libros de la Biblioteca Electrónica asciende a un total de 22.338 títulos y forma parte además de distintas redes bibliotecarias por las cuales se puede acceder a la información e investigación bibliográfica: **RedIAB** (Red Interuniversitaria Argentina de Bibliotecas), **Red de Bibliotecas Universitarias Accesibles** para personas con discapacidad visual de la Comisión Interuniversitaria sobre Discapacidad y DDHH, **ABUC** (Acuerdo de Biblioteca Universitarias de Córdoba) <http://www.abuc.org.ar>. Cooperación entre bibliotecas académicas de 11 instituciones (10 universidades y una agencia gubernamental) de la provincia de Córdoba, proyecto surgido en el seno de rectores de universidades, **Red de la Base de Datos Unificada del SIU**: <http://bdu.siu.edu.ar/index.htm>, donde se encuentran los Catálogos de las Bibliotecas cooperantes (Libros, Monografías, Tesis, Material de Congresos etc.). También se puede acceder al Catálogo del CIN y de la CONEAU. En esta red se pueden solicitar préstamos interbibliotecarios. **Acceso a la BDU Recursos Accesibles del SIU**: Este recurso de información en estadio experimental reúne los datos de las bibliotecas universitarias que procesan material destinado a sus usuarios con discapacidad.

²¹ Fuente de consulta: <http://www.biblioteca.mincyt.gob.ar/>



En relación con nuestra temática de interés para el desarrollo de la Maestría en Juego, específicamente en la biblioteca de la Universidad Nacional de Río Cuarto, se registran noventa y ocho (98) libros que nombran en su título al menos una de las siguientes palabras: juego, juegos, juguete, jugadores. Los libros pueden clasificarse en seis categorías según el campo de conocimiento al que aportan discusiones, en el campo de: la filosofía (9 libros), de las ciencias sociales (9 libros), de la historia (8 libros), de las ciencias económicas (14 libros), y de las humanidades (57 libros). A estos libros se les suman aquellos que estudian el juego sin mencionarlo en su título, y publicaciones en soporte papel y material audiovisual sobre juego en Unirío, Editorial de la Universidad Nacional de Río Cuarto.

Específicamente, para la Maestría en Juego se pueden consultar las siguientes bases:

- Directory of Open Access Books
- Cogent Open Acces
- EBSCO Host
- JSTOR
- La Referencia
- Open AIRE EXPLORE
- Redalyc.org, Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe
- SAGE Journals PREMIER
- SCIELO, Scientific Electronic Library Online
- Sistemas Nacionales de Repositorios Digitales
- Springer
- Wiley Online Library

La Facultad de Ciencias Humanas además, dentro de sus publicaciones periódicas incluye la Revista Digital de Investigación “Cronía”, así como otras publicaciones de departamentos tales como “Contextos de Educación”, “Temas y Problemas de Comunicación”.

7.1.3. Posibles necesidades futuras



Se necesitará avanzar en la ornamentación de los espacios de juego, estén éstos vinculados a la educación, a la recreación o al deporte.

También se prevé el mejoramiento del equipamiento y de los recursos bibliográficos con criterio de gradualidad en el seguimiento de la carrera a través de las sucesivas acreditaciones y a los requerimientos académicos de la misma.

En relación a los recursos para el dictado de la carrera sería conveniente disponer de un espacio físico que funcione como oficina administrativa y de atención de alumnos, equipada con PC e impresora, scanner y conexión a internet. De igual manera, sería conveniente disponer un espacio físico equipado con PC, impresora scanner y conexión a internet que funcione como sala de estudio para estudiantes, graduados y docentes de la carrera. En referencia al equipamiento para el dictado de los cursos, seminarios y talleres se prevé contar con un proyector multimedia, notebook, parlantes, pantalla de proyección, y puntero láser.

8. ASIGNACIÓN PRESUPUESTARIA QUE DEMANDA SU IMPLEMENTACIÓN

El presupuesto de la carrera se conforma por fondos de asignaciones presupuestarias de la Universidad, en particular de la Secretaría de Posgrado y Cooperación Internacional que asume el pago a docentes locales y externos según los créditos dictados y como consta en la Resol. CS N° 041/21 y también se nutre de los pagos de los estudiantes según el valor de crédito (\$1000/credito o lo que rigiera al momento del dictado de la Carrera) sobre un total de 40 créditos.

El remanente presupuestario proveniente del pago de créditos de los estudiantes será puesto a disposición de la Dirección de la Carrera, la cual lo destinará a la compra de libros y/o revistas especializadas; y/o compra de equipamiento para la sala de coordinación de la carrera (netbook, proyector multimedia y otros).

9. CONDICIONES DE INSCRIPCIÓN

9.1. Título y otros requisitos



Podrán inscribirse en la Maestría en Juego graduados de Educación Superior con título de grado (de al menos cuatro años) expedido por una Universidad reconocida por el Poder Ejecutivo Nacional. También podrán hacerlo graduados de carreras con una duración igual o mayor a cuatro años cuyo título haya sido expedido por Instituciones de Educación Superior reconocidas por las Jurisdicciones nacionales y/o provinciales. Así mismo, pueden ser admitidos profesionales y académicos que demuestren interés por el estudio y promoción del juego en la sociedad, en particular aquellos que provienen de disciplinas de las ciencias sociales y humanas.

La inscripción incluirá: la presentación de currículum vitae, las constancias respaldatorias del aspirante y una ficha con datos personales. La Junta Académica podrá solicitar entrevista si lo considera.

9.2. Matrícula y Aranceles:

Para los alumnos que no desarrollen tareas relacionadas con la docencia en la UNRC se prevé un arancel de \$1000 por crédito sobre un total de 40 créditos o el monto que correspondiera en el momento de la implementación de la Carrera. No se prevé el cobro de matrícula.

La Junta Académica podrá considerar otorgar becas totales y parciales, de acuerdo a las posibilidades económicas de la Carrera y de los antecedentes académicos y profesionales de los postulantes.

9.3. Cupo de estudiantes: mínimo de 12 y máximo de 50 inscriptos por cohorte.

10. EVALUADORES DE PROYECTO

Se sugiere como evaluador interno pero externo al proyecto al Prof. Mg. Sergio CENTURIÓN (CUIL: 20-10204259-0). Se sugiere como evaluadora externa al proyecto y a la UNRC a la Prof. Dra. Julia GERLERO (CUIL: 27-16052258-0).



11. INSTITUCIONES VINCULADAS

Esta carrera propone formalizar a corto plazo las vinculaciones existentes con distintas instituciones de la ciudad de Río Cuarto y región. En algunos casos, el convenio marco entre la universidad y la institución está firmado, y se avanza en la formulación de protocolos de trabajo para el desarrollo en territorio de las actividades prácticas de los maestrandos. Es el caso de la Secretaría de Bienestar de la UNRC (Dirección de Deportes, Jardines maternal y de infantes, Programa Educativo para Adultos Mayores, Olimpíadas especiales), la Secretaría de Deportes y la Secretaría de Cultura de la Municipalidad de Río Cuarto, el Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba, Agencia Córdoba Deportes, el Instituto Nacional de Servicios Sociales para Jubilados y Pensionados (PAMI), y el Jockey Club Río Cuarto.

Con otras instituciones de la ciudad se aprovecha la vinculación existente para avanzar en la firma de convenios específicos que se hallan en vías de concreción (En anexos se encuentran cartas de intención enviadas). Entre ellas, Apasa (Organización formada por alumnos y docentes de Educación Física de la UNRC para tratar la problemática del consumo y adicciones en adolescentes), Fundación Arcor, Espacio Illia, Jardines de infantes de gestión pública de la Municipalidad de Río Cuarto, Asociación de Jardines de Infantes privados.

En anexos se presentan cartas de intención enviadas para formalizar el vínculo interinstitucional y para emprender el proceso de construcción colaborativa de los protocolos específicos de trabajo. Los protocolos de trabajo especialmente elaborados en ocasión de las prácticas profesionales en el marco de la Maestría en Juego se describen en el reglamento de la carrera que se halla en construcción.

12. BIBLIOGRAFÍA

- AMBROSINI, C. 2007. Del monstruo al estratega. Ética y juegos. Educando: Buenos Aires.
- AMBROSINI, C. El Heráclito de Nietzsche. Del país paizon al ludus dai. En Prometheus. Revista de Cultura. N°27.
- ANGELINO, M. 2016. Efectos de las políticas orientadas a la discapacidad. Presentación en Jornada "Políticas Educativas y Educación Inclusiva: reflexiones para un debate necesario". UNRC.
- AAVV, 1996. El juego: necesidad, arte y derecho. IPA (Asociación Internacional por los Derechos del Niño a Jugar). Buenos Aires, Argentina: Editorial Bonum.



BARCELONA, Esteban Manuel. "El Diego de la gente: Convergências e divergências entre as imagens da mídia impressa e sua autobiografia". Tesina de Maestría disponible en biblioteca UFSM, Santa Maria. Rio Grande do Sul, Brasil. Defendida: 5/03/2004.

BARCELONA, Esteban Manuel. "Higienismo, disciplina y civilización. Sarmiento y la nueva práctica corporal para la ciudadanía". In: ROZENGARDT, R. (Coord.). Apuntes de historia para profesores de Educación Física. Miño y Dávila Editores: Buenos Aires, 2006. ISBN-10: 84-96571-24-6. pp. 85-108.

BARCO, S. 2016. Políticas educativas e inclusión educativa: tendencias y sentidos. Presentación en Jornada "Políticas Educativas y Educación Inclusiva: reflexiones para un debate necesario". UNRC.

BORJA, J.; MUXI, Z. 2003. El espacio público: ciudad y ciudadanía. Barcelona: Electa.

CAILLOIS, R, 1986. Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo. Fondo de cultura económica. México. Primera edición 1967, en francés.

CAILLOIS, R. 1994. Teoría de los juegos. Editorial Seix Barral, Barcelona, España. Primera edición 1958, en francés.

CENTURION, S. El juego como concepto, fenómeno y recurso. En Rivero, I y M. Ducart (Coord.) 2017. El juego en la formación docente. Acerca del juego como recurso. Río Cuarto, Argentina: Unirío. Disponible en www.unrc.edu.ar/unrc/comunicacion/editorial/repositorio/978-987-688-246-0.pdf

CENTURIÓN, S. 2018. Educación Física en la encrucijada de la formación académica. En SIRACUSA, M. y RICCETTI, A. 2018. Educación Física: entre la formación docente y los contextos laborales. Río Cuarto, Argentina: Unirío. Pág.12-22. Disponible en: www.unrc.edu.ar/unrc/comunicacion/editorial/

CHESTA, R. (2019) Innovación educativa en Educación Superior. En búsqueda de nuevas perspectivas de enseñanza para la formación de docentes de Nivel Inicial. En ELISONDO, R.; MARTÍN, R.; RIGO, D. DE LA BARRERA, M. L. y MELGAR, F. (Compiladoras) Creatividad, Tecnologías y Neurociencias. Teorías y prácticas para repensar los contextos educativos. BIBLIOTECA VIRTUAL de Derecho, Economía, Ciencias Sociales y Tesis Doctorales, ISBN-13: 978-84-17583-87-3, alojado en <https://www.eumed.net/libros/1872/index.html>

DENIZ, M., RUIZ, M.A, TRAVAGLIA, P y DE LA BARRERA, M. L. 2019. Funciones ejecutivas en niños de nivel inicial. Porqué y para qué favorecer su desarrollo. Aportes desde la psicopedagogía. BIBLIOTECA VIRTUAL de Derecho, Economía, Ciencias Sociales y Tesis Doctorales ISBN-13: 978-84-17583-86-6, alojado en <https://www.eumed.net/libros/1865/index.html>

DE LA BARRERA, M.L. 2017. Infancias: ¿Neuro...qué? Niños sin etiquetas... ¿adultos felices?. En ETCHEGORRY, M. Lo lúdico expresivo en el marco de las intervenciones. Edit. Colegio Profesional de Psicopedagogos. P. 11, 77p. ISBN 978-987-46636-0-3.

DE LA BARRERA, M.L, ARUZA, C. y PERUCHINI, V. 2020. Pensando la inclusión desde los lugares menos pensados: actividades lúdicas deportivas en personas con autismo en las escuelas. Revista Contextos de Educación. Año 20 - Nº 29 y fue descargado desde: www.hum.unrc.edu.ar/ojs/index.php/contextos.

ELÍAS, N. y E. DUNNING. El ocio en el espectro del tiempo libre. En Elías, N. y E. Dunning. 1992. En deporte y ocio en el proceso de socialización. Fondo de cultura económica. Buenos Aires.



FOUCAULT, M. 2016. Nacimiento de la biopolítica: Curso en el College de France (1978-1979). Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica.

GOMEZ SMYTH, L. La construcción de instancias de juego con rasgos lúdicos en la educación física del nivel inicial. En Revista Sportis Vol. III, nº. 3; p. 569-588, septiembre 2017. A Coruña. España. Disponible en: <https://doi.org/10.17979/sportis.2017.3.3.2069>

GRASSI, E. 2007. La política social, las necesidades sociales y el principio de la igualdad: tendencias y perspectivas en el contexto ¿post neoliberal? Panel en el Congreso Latinoamericano y Caribeño de Ciencias Sociales. FLACSO SENPLADES. Quito (Ecuador)

HUIZINGA, J, 2000. Homo Ludens. Alianza Editorial. Madrid. España. Primera edición, 1938.

KENBEL, C. 2016. Hitos conflictuantes y tensiones de sentido: Una propuesta de abordaje comunicacional para el problema del orden social en Revista Observatório. ISSN nº 2447-4266 Vol. 2, Especial 2, outubro. 2016. Pps. 85-107. Brasil. Com referato.

KENBEL, C. 2016. "El estado experimentado. Un enfoque en construcción" en XIV Encuentro Nacional de Carreras de Comunicación Repensar la Comunicación, hacia una mirada decolonial en el Bicentenario de la Declaración de la Independencia Argentina. Universidad Nacional de Jujuy, San Salvador de Jujuy.

KENBEL, C. 2018. Investigaciones en torno a la identificación de hitos: recorridos con actores urbanos y aplicaciones futuras en organizaciones sociales. Revista Conexión. Lima: Departamento de Comunicaciones de la Pontificia Universidad Católica del Perú. vol. nº10. p57 - 65. issn 2305- 7467. eissn 2413-5437.

KENBEL, C. 2020. "El estado experimentado. Avances en el estudio de las relaciones entre las políticas públicas de inclusión y los grupos familiares urbanos". Intersecciones en Comunicación 1(15) <https://www.soc.unicen.edu.ar/index.php/categoriaeditorial/48-intersecciones-encomunicacion/4154-a02n15>.

MANTILLA, L. 1991. Juego y jugar. ¿Un camino unilineal y sin retorno?. En Estudios sobre cultura contemporánea. Año/Vol IV. Número 12. Universidad de Colima. México. Pág.101-123.
https://www.academia.edu/26413951/El_juego_y_el_jugar_Un_camino_unilineal_y_sin_retorno

MANTILLA, L. 2016. Biopolítica del juego y del jugar. Guadalajara, Méjico: Universidad de Guadalajara.

PAUTASSI, L. 2010. Perspectiva de derechos, políticas públicas e inclusión social. Debates actuales en la Argentina. Editorial Biblos. Buenos Aires.

PAVIA, V. (Coord.) 2006. Jugar de un modo lúdico. El juego desde la perspectiva del jugador. Editorial Edicial. Buenos Aires.

PAVIA, V. (Coord.) 2010. Formas del juego y modos de jugar. Secuencia de Actividades Lúdicas. Educo, Neuquén

PAVIA, V. (Coord.) 2011. Formas del juego y modos de jugar. Secuencia de Actividades Lúdicas. AMSAFE, Santa Fé.

RICCETTI, A. 2017. Dimensiones psicosociales del deporte Motivación y aspectos sociodemográficos en contextos deportivos. En RICCETTI, A., CHIECHER, A. y DONOLO, D. 2017. (Comps.). Pan, queso y ojotas. Estudios alternativos sobre el deporte. Cuadernos de



Comunicación. La Laguna: Sociedad Latina de Comunicación Social. Libro digital:
<http://www.cuadernosartesanos.org/2017/cde07.pdf>

RIVERO, I. La acción de jugar. El desafío de develar el lenguaje del juego. En CHAVERRA FERNANDEZ, B. (Coord.) 2009, Juego y deporte: reflexiones conceptuales hacia la inclusión. Medellín: Funámbulos. Pág. 35-46.

RIVERO, I. 2011. El juego en las planificaciones de Educación Física. Intencionalidad educativa y prácticas docentes. Buenos Aires: Novedades educativas.

RIVERO, I. Prácticas corporales en jardines maternos de gestión pública de la ciudad de Córdoba. En Revista IRICE N° 34 - 2018 p. 161 – 193. Disponible en: web2.rosario-conicet.gov.ar/ojs/index.php/revistairice

RIVERO, I. y GILLETA, V. El juego en proyectos de innovación universitaria. Estrategia inclusiva. Revista Movimento, Porto Alegre, v. 25, e25048, 2019. <https://seer.ufrgs.br/Movimento/article/view/88086/54086>

RIVERO, I.; V. GILLETA; M. LIMBRICI DAGFAL. ¿Por qué callar lo que se hace? El juego en aulas universitarias innovadoras. En BONO, A. y AGUILERA, S. (Comp.) 2019. Notas sobre investigación en Humanidades. Río Cuarto: UniRío. Actas de congresos. Pp. 129-142. Disponible en: <http://www.unirioeditora.com.ar/wp-content/uploads/2019/09/978-987-688-353-5.pdf>

RIVERO, I. 2020. Hechos que posicionaron el juego como objeto de estudio: Rastreo a partir de producciones bibliográficas. Educación Física y Ciencia, 22 (2), e123. En Memoria Académica. Disponible en: http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.12150/pr.12150.pdf

SCHEINES, G. 1985. El juego como modelo político y los falsos juegos contemporáneos. Teoría del juego. En SCHEINES, G. (Comp.). Los juegos de la vida cotidiana. Editorial Universitaria Buenos Aires, Argentina.

SCHEINES, G. y BIOY CASARES, A. 1988. El viaje y la otra realidad. Un ensayo y cinco cuentos. Editorial Felro, Argentina.

SCHEINES, G. 1998. Juegos inocentes, juegos terribles. Eudeba. Buenos Aires.

WENETZ, I. y RIVERO, I. 2021. El género en el juego del recreo escolar: análisis comparativo entre Argentina y Brasil. Conexões. Campinas: SP, v. 19, e021007, 2021. DOI: <https://doi.org/10.20396/conex.v19.i1.8660289>

13. DOCUMENTOS REFERENCIADOS

FONDO DE LAS NACIONES UNIDAS PARA LA INFANCIA (UNICEF). 1989. Convención de los Derechos del Niño. <https://www.unicef.org/argentina/informes/convención-sobre-los-derechos-del-niño>

Observación General N°17 sobre el derecho del niño al descanso, el esparcimiento, el juego, las actividades recreativas, la vida cultural y las artes (artículo 31). Disponible en: <https://www.unicef.org/UNICEF-ObservacionesGeneralesDelComiteDeLosDerechosDelNino-WEB.pdf>



Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). 2015. Carta internacional de la educación física, la actividad física y el deporte. Disponible en: <http://portal.unesco.org/es>

Resolución Rectoral N°660/1980. Universidad Nacional de Río Cuarto.

Resolución Rectoral N°181/1985. Universidad Nacional de Río Cuarto.

Resolución Rectoral N°198/2013. Universidad Nacional de Río Cuarto.

Resolución del Consejo Superior N°264/2009. Universidad Nacional de Río Cuarto.

Resolución del Consejo Superior N°273/2019. Universidad Nacional de Río Cuarto.

Resolución del Consejo Superior N°2154/2015. Universidad Nacional de Río Cuarto.

Resolución del Consejo Superior N°083/2020. Universidad Nacional de Río Cuarto.

14. TESIS SOBRE JUEGO REFERENCIADAS

CESARO, A. R. 2009. Identidades en juego. (Tesis de Posgrado). Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación para optar por el grado de Magíster en Educación Corporal. Disponible en: <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.438/te.438.pdf>

DEVITA, D. 2014. Buscando “lo lúdico”: otra lectura de Huizinga y Caillois. (Tesis de Maestría). Universidad Nacional del Comahue. Inédita.

DUPUY, M. 2020. Didáctica para enseñar a jugar en la educación física escolar. (Tesis de maestría). Inédita.

DIAZ, L. 2011 ¡Corazón de melón! Un estudio sobre la comunicación de un modo particular de jugar. (Tesis de maestría). Universidad Nacional del Comahue. Inédita.

GÓMEZ SMYTH, L. 2015. Las intervenciones docentes y la construcción de situaciones lúdicas en la educación infantil (Tesis de posgrado). Universidad de Barcelona. Facultad de Educación para optar por el grado de Doctor en Actividad física, Educación física y Deporte. Disponible en: https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/373191/LGS_TESIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y

LIBAAK, S. 2017 Las prácticas corporales alternativas en las clases de educación física del nivel secundario. (Tesis de posgrado). Presentada en la Universidad Católica de Córdoba para optar por el grado de Magíster en Investigación educativa. Disponible en: <http://pa.bibdigital.uccor.edu.ar/1420/>

MONKOBODZKY, S. 2013. Las prácticas lúdicas en un parque público: Relaciones entre el espacio y el juego (Tesis de posgrado). Presentada en la Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación para optar al grado de Magíster en Educación Corporal. Disponible en: <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.1000/te.1000.pdf>



NAKAYAMA, L. 2018. El juego como contenido de la Educación Física: Construcción y resignificación en la práctica docente (Tesis de posgrado). Presentada en Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación para optar al grado de Magíster en Educación Corporal. Disponible en: <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.1627/te.1627.pdf>

NELLA, J. 2011. Qué le agrega la Educación Física al juego? : La búsqueda del saber jugar (Tesis de posgrado). -- Presentada en la Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación para optar al grado de Magíster en Educación Corporal. Disponible en: <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.452/te.452.pdf>

RIVERO, I. 2008. El juego y el jugar en la educación física que viene siendo (Tesis de posgrado). Presentada en la Universidad Nacional de Río Cuarto. Facultad de Ciencias Humanas para optar por el grado de Magíster en Educación y Universidad. Publicada por Novedades Educativas (2011). El juego en las planificaciones de educación física. Intencionalidad educativa y práctica docente.

RIVERO, I. 2012. El juego desde la perspectiva de los jugadores: Una investigación para la didáctica del jugar en educación física (Tesis de posgrado). Presentada en la Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación para optar al grado de Doctora en Ciencias de la Educación. Disponible en: <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.901/te.901.pdf>

VAREA, V. 2011. Explorando el juego y el jugar: Implicancias de los jugadores en dos situaciones de juego (Tesis de posgrado). -- Presentada en Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación para optar al grado de Magíster en Educación Corporal. Disponible en: <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.454/te.454.pdf>



Universidad Nacional de Río Cuarto
Confeccionado el Jueves 01 de julio de 2021, 08:23 hs.

Este documento se valida en <https://fd.unrc.edu.ar> con el identificador: **DOC-20210701-60dda5be2926b**.

Documento firmado conforme Ley 25.506 y Resolución Rectoral 255/2014 por:



FABIO DANIEL DANDREA
Decano
Facultad de Ciencias Humanas

CRISTIAN DANIEL SANTOS
Secretario Técnico
Facultad de Ciencias Humanas