

VISTO el Expediente N° 136614; la Resolución Consejo Directivo N° 156/2021; y la Nota de la Secretaría de Posgrado de esta Unidad Académica, elevando la Nota y Acta de la Junta Académica de la carrera de Posgrado Maestría en Juego de esta Facultad de Ciencias Humanas, referente a la Instancia de Respuesta a la Vista del Informe de evaluación elaborado por la Comisión Nacional de Evaluación y Acreditación Universitaria – CONEAU, de la carrera de Posgrado “Maestría en Juego” de esta Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional de Río Cuarto - UNRC; y

CONSIDERANDO

Que mediante Resolución Consejo Directivo N° 156/2021 se aprobó 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 Resolución de referencia, obrante a fojas 205/235 del Expediente N° 136614.

Que el Consejo Superior ratifica la Resolución CD N° 156/2021, aprobando la carrera de referencia mediante Resolución N° 249/2021, según consta a fojas 249 del Expediente N° 136614.

Que la Comisión Nacional de Evaluación y Acreditación Universitaria – CONEAU, emite Informe de Evaluación de la carrera de Maestría en Juego, de la Universidad Nacional de Río Cuarto, Facultad de Ciencias Humanas - EX2022-46083674-APN-DAC#CONEAU, en el cual enumera los aspectos a subsanar explícitamente por la Institución en su respuesta, según se consigna a hojas 17/19 del mencionado Informe, y por tanto recomienda Dar Vista a la Institución de dicho Informe.

Que mediante Nota de fecha 14 de abril de 2023, la Secretaría de Posgrado de esta Facultad de Ciencias Humanas, informa que la Dra. Ivana Verónica RIVERO (DNI 25.842.855), Directora de la carrera, eleva el nuevo Plan Estudios e informa los cambios realizados en dicho Plan, a fin de dar respuesta a las solicitudes realizada por CONEAU respecto a los siguientes cinco (5) apartados:

I. “INSERCIÓN, MARCO INSTITUCIONAL Y ESTRUCTURA DE GESTIÓN”:

- Se elaboró el reglamento de la carrera y se procedió a la firma de tres Actas Acuerdo de Colaboración con tres dependencias de la propia Universidad Nacional de Río Cuarto que se vinculan con el medio: Secretaría de Investigación de la Facultad de Ciencias Humanas, Secretaría de Bienestar y Secretaría de Extensión de la Universidad Nacional de Río Cuarto. También se avanzó en la segunda etapa de vinculación diseñando el Modelo de Convenio Específico a ser firmado oportunamente con las organizaciones e instituciones con las que existe Convenio Marco vigente. Se estipuló, además, una tercera etapa de vinculación que se implementará una vez que comience el dictado de

la carrera y se conozca el perfil de los estudiantes inscriptos, para así poder reconocer las organizaciones e instituciones de desempeño de los maestrandos con las que se necesite trazar convenio marco y correspondiente convenio específico.

II. "PLAN DE ESTUDIOS":

- Se modificó la **carga horaria** de la carrera asegurando 560 horas de cursos y seminarios, 100 horas de actividades prácticas tutorizadas y 60 horas de defensa de trabajo final (carga horaria total: 720 horas). Para asegurar las 540 horas mínimas para todos los estudiantes, se incluyó el Seminario "Lectura Científica y Profesional en Inglés (40 hs equivalentes a 2 créditos) en el Trayecto Estructurado (de cursado obligatorio) de la carrera.
- Se reglamentaron las **actividades prácticas tutorizadas** de la carrera detallando las actividades en que consisten, sus objetivos y los distintos ámbitos de realización.
- Se avanzó en el diseño de un **procedimiento para la formalización del vínculo con organizaciones e instituciones del medio** que consta de 3 etapas.
- Se especifica que las 20 horas del "requisito de admisión" no se contemplan como carga horaria de la carrera, dado que son actividades previas y en consecuencia, no forman parte de la currícula.
- En cuanto a la **modalidad de dictado** de la carrera, se aclara que la misma es de dictado 100% presencial. En consecuencia, se eliminó la distinción sincrónico-asincrónico y la consideración del $\frac{1}{3}$ de la carga horaria del espacio curricular virtual que habilita la Resolución CS N°273/2019. Además, se revisaron los programas de los espacios curriculares asegurando la presencialidad de las actividades.
- Se reglamentaron las "Actividades Prácticas Tutorizadas", el informe de finalización de las Actividades Prácticas Tutorizadas y se incorporó la figura de Docente tutor.
- Se diseñó y reglamentó el seguimiento de los estudiantes.
- Se especificaron las actividades a realizar en Seminario Práctica Profesional en Juego y en el Curso electivo Contextos de Juego
- Se precisó la modalidad del Trabajo Final de la Maestría en Juego en el plan de estudios y reglamento de la carrera.
- Se acrecentó la vinculación entre el espacio "Práctica Profesional en Juego" y el Ciclo de Formación para la elaboración del trabajo Final (3 talleres: Elaboración de Proyecto de Trabajo Final, Escritura del trabajo Final y Conversatorio de Trabajo Final).
- Se modificó la denominación del segundo ciclo de formación: el mismo se denomina "Ciclo de Formación para la Elaboración y Seguimiento del Trabajo Final".

III. "CUERPO ACADÉMICO":

- Se proponen dos actividades académicas independientes, concatenadas y con diferente formato a ser desarrolladas durante dos años con el fin de propiciar el diálogo interdisciplinario de estudio y prácticas en juego.

IV. "EVALUACIÓN FINAL/REQUISITOS PARA LA GRADUACIÓN":

- Se incorporó la figura de Docente tutor que será el encargado del seguimiento del estudiante hasta haya definido el Director de Trabajo Final.
- Se reglamentó la supervisión y evaluación de las actividades prácticas tutorizadas
- Se reglamentó el informe de finalización de las Actividades Prácticas Tutorizadas

V. "INFRAESTRUCTURA Y EQUIPAMIENTO":

- Se informa que se está trabajando en la creación de espacios para la visibilización de producciones asociadas a la temática de la carrera, concretamente en la creación de una biblioteca virtual del Departamento de Educación Física de la Facultad de Ciencias Humanas.

Que se cuenta con Acta de Junta Académica de la Maestría en Juego, de fecha 10 de abril de 2023.

Que el Consejo Directivo constituido en Comisión de Enseñanza sugiere aprobar la presentación efectuada por la Junta Académica de la carrera de Posgrado Maestría en Juego.

Que fue aprobado en Sesión Extraordinaria de este Consejo Directivo de fecha 17 de abril de 2023.

Por ello y en uso de las atribuciones que le confiere el Artículo 32 del Estatuto de la Universidad Nacional de Río Cuarto.

EL CONSEJO DIRECTIVO
DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS
RESUELVE:

ARTICULO 1º: Aprobar las modificaciones realizadas por la Junta Académica de la carrera de Posgrado Maestría en Juego, referentes a la Instancia de Respuesta a la Vista y para subsanar los aspectos y recomendaciones señalados en el Informe de evaluación elaborado por la Comisión Nacional de Evaluación y Acreditación Universitaria – CONEAU, de la carrera de Posgrado "Maestría en Juego", de esta Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional de Río Cuarto, las que con nueve (9) fojas se consignan en el Anexo I de la presente Resolución.

ARTICULO 2º: Aprobar el Plan de Estudio de la carrera de Posgrado "Maestría en Juego" de esta Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional de Río Cuarto, presentado por la Junta Académica de la carrera de Posgrado Maestría en Juego, texto que incorpora las modificaciones aprobadas en el Artículo precedente, el que se consigna como Anexo II de la presente Resolución, integrado por setenta y dos (72) fojas.

ARTICULO 3º: Aprobar el Reglamento de la carrera de Posgrado “Maestría en Juego” de esta Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional de Río Cuarto, presentado por la Junta Académica de la carrera de Posgrado Maestría en Juego, el que se consigna como Anexo III de la presente Resolución, integrado por doce (12) fojas.

ARTICULO 4º: Elevar las presentes actuaciones a la Secretaría de Posgrado y Cooperación Internacional de esta UNRC, para su consideración y a los efectos que hubiere lugar.

ARTICULO 5º: 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 EXTRAORDINARIA A LOS DIESITIEVE DIAS DEL MES DE ABRIL DEL AÑO DOS MIL VEINTITRES.

RESOLUCION C.D. N° 091/2023

SMP

ANEXO I
Resolución CD N° 091/2023

Apartado	Aspecto a subsanar	Respuesta a la vista
I. INSERCIÓN. MARCO INSTITUCIO NAL Y ESTRUCTU RA DE GESTIÓN	No se presenta el reglamento específico de la carrera mencionado en la presentación.	Se presenta el reglamento de la carrera.
	No se presentan convenios específicos para la realización de las actividades prácticas previstas en el plan de estudio de la maestría.	<p>Para atender a este señalamiento se avanzó en el diseño de un procedimiento para la formalización del vínculo con organizaciones e instituciones del medio que consta de 3 etapas.</p> <p>Se cumplieron las tareas de la primera etapa de vinculación, firmando Acta Acuerdo de Colaboración con tres dependencias de la propia Universidad Nacional de Río Cuarto que se vinculan con el medio: Secretaría de Investigación de la Facultad de Ciencias Humanas, Secretaría de Bienestar y Secretaría de Extensión de la Universidad Nacional de Río Cuarto.</p> <p>Se avanzó en la segunda etapa de vinculación diseñando el Modelo de Convenio Específico (se adjunta) a firmar oportunamente con las organizaciones e instituciones con las que existe Convenio Marco vigente.</p> <p>La tercera etapa de vinculación se llevará a cabo una vez comience el dictado de la maestría para reconocer las organizaciones e instituciones de desempeño de los maestrandos con las que trazar convenio marco y correspondiente convenio específico.</p>
	<p>La carga horaria del plan de estudios no cumple con los estándares ministeriales.</p> <p>Por un lado, porque las actividades complementarias no garantizan que sean actividades de cursos o prácticas, por la forma en que son descriptas. Si bien algunas de esas actividades complementarias se contemplan cursos</p>	<p>En atención a este señalamiento se realizaron los siguientes cambios:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se incorporó el Seminario: Lectura Científica y Profesional en Inglés (40 hs equivalentes a 2 créditos) en el Trayecto Estructurado (de cursado obligatorio) de la carrera, asegurando una carga horaria mínima de 560 horas para todos los maestrandos. 2. a. Se redefinieron las actividades prácticas de la carrera detallando las actividades en que consisten, objetivos y ámbitos de realización.



<p>II. PLAN DE ESTUDIOS</p>	<p>o talleres, se los presenta como posibilidades y esto no es acompañado con más información al respecto, incluso se indica que “será requisito imprescindible hacer una pasantía de 20 horas en alguna de las instituciones conveniadas que aporte al desarrollo del proyecto de Trabajo Final” pero no se presenta información concreta que detalle en qué consisten estas actividades, qué objetivos plantean estas prácticas y en qué ámbitos se realizarán, que garantice la realización de la carga horaria mínima. Por otro lado, se indican 60 horas de “requisitos de admisión” pero éstas no pueden ser contempladas como carga horaria de la carrera, dado que son actividades previas, por lo cual no forman parte de la currícula. La carga horaria de 540 horas mínimas debe ser un requisito para todos los estudiantes.</p>	<p>b. Se avanzó en el diseño de un procedimiento para la formalización del vínculo con organizaciones e instituciones del medio que consta de 3 etapas. c. Se cumplieron las tareas de la primera etapa de vinculación, firmando Acta Acuerdo de Colaboración con tres dependencias de la propia Universidad Nacional de Río Cuarto que se vinculan con el medio: Secretaría de Investigación de la Facultad de Ciencias Humanas, Secretaría de Bienestar y Secretaría de Extensión de la Universidad Nacional de Río Cuarto. d. Se avanzó en la segunda etapa de vinculación diseñando el Modelo de Convenio Específico (se adjunta) a firmar oportunamente con las organizaciones e instituciones con las que existe Convenio Marco vigente. e. Se diseñó la tercera etapa de vinculación, la cuál se llevará a cabo una vez comience el dictado de la maestría para reconocer las organizaciones e instituciones de desempeño de los maestrandos con las que trazar convenio marco.</p> <p>3. Las 20 horas del requisito de admisión no se contemplan como carga horaria de la carrera, dado que son actividades previas y en consecuencia no forman parte de la currícula.</p>
	<p>En el segundo ciclo de formación se observa una debilidad que podría subsanarse si se ajustara la denominación de "Ciclo de formación en investigación para la elaboración y seguimiento del trabajo final", pues ello conlleva a que buena parte del abordaje conceptual se direcciona hacia la investigación, cuando en realidad esta es una de las perspectivas de búsqueda o producción posibles y no la que define necesariamente a una maestría profesional como la propuesta.</p>	<p>Para atender a este señalamiento se ajustó la denominación a Ciclo de Formación para la Elaboración y Seguimiento del Trabajo Final.</p>
	<p>Si bien la institución declara que la carrera es 100% presencial, en las páginas 28 al 30 del plan de estudio de la carrera se indican para todas las asignaturas cargas horarias “sincrónicas</p>	<p>La carrera es de dictado 100% presencial. Para atender a este señalamiento, se ajustó el proyecto de la carrera eliminando la distinción sincrónico-asincrónico y la consideración del 1/3 de la carga horaria del espacio curricular virtual que habilita la Resolución CS N° 273/2019.</p>



	<p>(presenciales y virtuales)” y “prácticas asincrónicas”. Asimismo, en el seminario obligatorio Encuentros de integración a la cultura universitaria para el posgrado se consigna la expresión “actividad para el próximo encuentro no presencial” entre la descripción de las actividades prácticas; y en el curso electivo Contextos de juego se indica que “La modalidad de trabajo se caracterizará por el seguimiento y acompañamiento durante el cursado presencial, virtual (...)”. Resulta necesario aclarar la modalidad de dictado de la carrera y, en el caso de desarrollarse carga horaria a distancia, explicitar la cantidad de horas y aportar la documentación indicada en la nota técnica según corresponda.</p>	<p>Además, se revisaron los programas de los espacios curriculares asegurando la presencialidad de las actividades.</p>
	<p>Dado que la carrera es presencial, no resulta adecuado que se establezcan horas sincrónicas y asincrónicas, ni horas virtuales. Como se mencionó anteriormente, se requiere que se aclare este aspecto y se presente la información necesaria, si corresponde.</p>	<p>La carrera es de dictado 100% presencial. Para atender a este señalamiento, se ajustó el proyecto de la carrera eliminando la distinción sincrónico-asincrónico y la consideración del 1/3 de la carga horaria del espacio curricular virtual que habilita la Resolución CS N° 273/2019. Además, se revisaron los programas de los espacios curriculares asegurando la presencialidad de las actividades.</p>
	<p>No se informan con suficiente detalle y precisión las actividades prácticas con su secuencias y condiciones. Se informa que los alumnos podrán realizar sus actividades prácticas en una entidad externa a la UNRC en su lugar de residencia y en los propios lugares de desempeño laboral y profesional habitual. Para ello, debe estar firmado el convenio correspondiente y trazado el protocolo de trabajo.</p>	<p>Se crearon y detallaron en el Plan de Estudios y en el Reglamento de la carrera las 100 horas de Actividades Prácticas Tutorizadas. Para ello, el maestrando deberá realizar al menos 3 actividades (a elección):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Relevamiento de datos que describan la institución (programas vigentes, destinatarios, cantidad de coordinadores y beneficiarios, formación de los coordinadores, particularidades de las propuestas, sistemas de evaluación). - Reconocimiento de prácticas institucionalizadas (análisis de documentos y entrevistas a sujetos con distintas funciones para identificar procedimientos y dinámicas habituales). - Identificación de Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas (FODA) de la institución. - Diseño, implementación y/o evaluación de propuestas de acción en atención a una problemática



		<p>identificada.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tutorías para elaborar productos académicos de consumo académico o productos transferibles a la sociedad que visibilicen el estudio y transformación de las prácticas en Juego, y/o garanticen la comunicación y democratización de la ciencia. - Tutorías para elaborar y presentar el plan de trabajo final (ajustes teórico-epistemológicos, metodológicos y prácticos). - Tutorías para trabajar colaborativamente en equipo y resolver dilemas éticos implicados (gestión de permisos, consentimientos informados). <p>Las actividades mencionadas deberán contar con un informe final aprobado y/o un producto académico evaluado. Al finalizar las Actividades Prácticas Tutorizadas, el maestrando presentará un informe a Junta Académica con el detalle de lo realizado solicitando su reconocimiento y anexando el informe final aprobado o producto académico evaluado que corresponda.</p>
	<p>Las prácticas serán planificadas por las/los docentes responsables, y su seguimiento en el desarrollo estará a cargo de los integrantes del equipo de trabajo propuesto, quienes realizarán la orientación, seguimiento y evaluación. La maestría pondrá a disposición el nombre del profesional coordinador de las tareas de la maestría. Sin embargo, no se explicita qué tipo de actividades se realizarán en dichos ámbitos.</p>	<p>Para atender a este señalamiento, se realizaron las siguientes acciones:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se redefinieron las actividades prácticas propuestas por la carrera en el plan de estudios. 2. Se detallaron las Actividades Prácticas Tutorizadas (objetivos, en qué consisten, supervisión y evaluación) en plan de estudios y reglamento de la carrera. 3. Se diseñó un procedimiento para la formalización del vínculo con organizaciones e instituciones del medio que consta de 3 etapas para asegurar los ámbitos de realización de las Actividades Prácticas Tutorizadas. 4. Se cumplieron las tareas de la primera etapa de vinculación, firmando Acta Acuerdo de Colaboración con tres dependencias de la propia Universidad Nacional de Río Cuarto que se vinculan con el medio: Secretaría de Investigación de la Facultad de Ciencias Humanas, Secretaría de Bienestar y Secretaría de Extensión de la Universidad Nacional de Río Cuarto. 5. Se avanzó en la segunda etapa de vinculación diseñando el Modelo de Convenio Específico (se adjunta) a firmar oportunamente con las organizaciones e instituciones con las que existe Convenio Marco vigente.



		<p>6. Se diseñó la tercera etapa de vinculación, la cuál se llevará a cabo una vez comience el dictado de la maestría para reconocer las organizaciones e instituciones de desempeño de los maestrandos con las que trazar convenio marco.</p>
	<p>En el curso electivo Contextos de juego se prevén actividades prácticas en territorio en las instituciones y organizaciones con las que la Maestría en Juego tiene convenio o proyecto acordado y aprobado; pero no se especifican qué actividades deberán realizar.</p>	<p>Para atender a este señalamiento se revisaron todas las fichas curriculares de la Maestría, en particular la del Curso Electivo Contextos de Juego. Allí se describieron las siguientes actividades:</p> <p>El Curso pretende ser un espacio de diálogo entre el/la docente responsable y los estudiantes de la carrera o interesados en la temática, a fin de intercambiar perspectivas teóricas y metodológicas junto a la reflexión y la revalorización de las experiencias profesionales de los asistentes. En tal sentido, los encuentros tendrán modalidad teórico-prácticas en las que se alternen exposiciones teóricas y relatos de experiencias.</p> <p>Las actividades teórico prácticas presenciales tendrán lugar en el aula los jueves y viernes de 8 a 12 y de 14 a 18 con presencia del docente. Las 8 horas restantes se reservan para la realización de al menos una de las actividades prácticas tutorizadas descriptas en el reglamento de la carrera que servirán de insumo para la elaboración de trabajo final del Curso.</p>
	<p>No se presentan convenios ni cartas de intención y modelo de convenio que aseguren la realización de las actividades prácticas informadas.</p>	<p>Para atender a este señalamiento se realizaron las siguientes acciones:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Las cartas de intención de vinculación firmadas y adjuntadas en el primer envío fueron ordenadas para gestionar la firma en tres etapas. 2. Se cumplimentaron las tareas de la primera etapa de vinculación. Se firmaron tres Carta Acuerdo de Colaboración (se adjuntan) con dependencias de la propia Universidad Nacional de Río Cuarto que se vinculan con el medio, para la realización de las actividades prácticas previstas en el plan de estudio de la Maestría en Juego. A saber, con: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Secretaría de Investigación de la Facultad de Ciencias Humanas, habilitando la vinculación de los maestrandos a un equipo de investigación vigente ya sea para nutrir o gestar proyectos de vinculación/transferencia que de ellos se desprenden. ✓ Secretaría de Extensión de la Universidad Nacional de Río Cuarto, habilitando la vinculación de los maestrandos a las propuestas en territorio del Programa Educativo para Adultos Mayores (PEAM), Departamento de Artes, Cultura.



		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Secretaría de Bienestar de la Universidad Nacional de Río Cuarto, habilitando la vinculación de los maestrandos a las propuestas de la Dirección de Deportes (deporte infanto-juvenil, olimpiadas especiales, colonia de vacaciones), Jardín Maternal Rayito de Sol y Jardín de Infantes Rosario Vera Peñaloza. 3. Se avanzó en la segunda etapa de vinculación diseñando el Modelo de Convenio Especifico (se adjunta) a firmar oportunamente con las organizaciones e instituciones con las que existe Convenio Marco vigente. 4. Se diseñó la tercera etapa de vinculación, la cuál se llevará a cabo una vez comience el dictado de la maestría para reconocer las organizaciones e instituciones de desempeño de los maestrandos con las que trazar convenio marco.
	<p>Se trata de una maestría profesional, se debe aportar un mayor detalle y precisión respecto a las actividades prácticas con sus secuencias y condiciones, y a la vez avanzar en formulaciones precisas respecto a orientaciones de registros u observaciones de prácticas.</p>	<p>Para atender a este señalamiento:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se detallaron las Actividades Prácticas Tutorizadas en el reglamento de la carrera. Las Actividades Prácticas Tutorizadas constan de la participación activa de los maestrandos en alguna organización y/o institución (incluidas las dependencias de la propia universidad en vinculación con el medio) desarrollando algunas o todas de las siguientes actividades (al menos 3, a elección del maestrando): <ul style="list-style-type: none"> - Relevamiento de datos que describan la institución (programas vigentes, destinatarios, cantidad de coordinadores y beneficiarios, formación de los coordinadores, particularidades de las propuestas, sistemas de evaluación). - Reconocimiento de prácticas institucionalizadas (análisis de documentos y entrevistas a sujetos con distintas funciones para identificar procedimientos y dinámicas habituales). - Identificación de Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas (FODA) de la institución. - Diseño, implementación y/o evaluación de propuestas de acción en atención a una problemática identificada. - Tutorías para elaborar productos académicos de consumo académico o productos transferibles a la sociedad que visibilicen el estudio y transformación de las prácticas en



		<p>Juego, y/o garanticen la comunicación y democratización de la ciencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tutorías para elaborar y presentar el plan de trabajo final (ajustes teórico-epistemológicos, metodológicos y prácticos). - Tutorías para trabajar colaborativamente en equipo y resolver dilemas éticos implicados (gestión de permisos, consentimientos informados). <p>Las actividades mencionadas deberán contar con un informe final aprobado y/o un producto académico evaluado. Al finalizar las Actividades Prácticas Tutorizadas, el maestrando presentará un informe a Junta Académica con el detalle de lo realizado solicitando su reconocimiento y anexando el informe final aprobado o producto académico evaluado que corresponda.</p> <p>2. Se diseñó y reglamentó el seguimiento de los estudiantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> a. De las Actividades Prácticas Tutorizadas. La supervisión y evaluación de las actividades prácticas tutorizadas están a cargo de tres (3) personas: docente tutor (elegido por el maestrando), la persona designada por la dependencia institucional (conforme a la pertinencia de sus antecedentes en el área en que se realiza la práctica) y el coordinador académico (en representación de la Junta Académica de la carrera). b. 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.
--	--	---

Recomendaciones	Respuesta a la vista
-----------------	----------------------



<p>II. PLAN DE ESTUDIOS. Modificar la denominación del segundo ciclo de formación, de "Ciclo de formación en investigación para la elaboración y seguimiento del trabajo final" a "Ciclo de formación para la elaboración y seguimiento del trabajo final", direccionado a una maestría profesional como la propuesta.</p>	<p>Para atender a este señalamiento se cambió la nomenclatura a Ciclo de Formación para la Elaboración y Seguimiento del Trabajo Final en el proyecto de la carrera y se ajustó la terminología empleada en programas de los espacios curriculares del ciclo.</p>
<p>Acrecentar la vinculación entre el espacio "Práctica profesional en juego" principalmente con los Talleres Finales de modo de centrar la orientación hacia la elaboración del trabajo final profesionalista, tal y como se establece en el reglamento respectivo.</p>	<p>En atención a este señalamiento se realizaron tres acciones:</p> <ol style="list-style-type: none">1- Se modificó la carga horaria de la carrera asegurando 560 horas de cursado, 100 horas de actividades prácticas tutorizadas y 60 horas de defensa de trabajo final. Carga horaria total: 720 horas.2- Se ajustó la terminología empleada en las fichas curriculares destinadas a la elaboración y seguimiento del Trabajo Final de Maestría.3- Se precisó la modalidad del Trabajo Final de la Maestría en Juego en el plan de estudios y reglamento de la carrera, el cuál puede ser un <i>estudio de casos</i> que de cuenta de la sistematización de una pasantía que habilite la construcción de conocimientos (prácticos, teóricos y metodológicos), y destrezas especializadas en Juego en principio, en dependencias de la propia Universidad con vinculación con el medio (Secretaría de Extensión, Secretaría de Bienestar) y en proyectos de investigación (o proyectos de vinculación/transferencia asociados que vinculen con el medio) aprobados por instituciones de educación superior. También el Trabajo Final de Maestría en Juego puede ser un trabajo de <i>tesis</i>, el cual deberá constituir un aporte crítico individual al estado de la cuestión de un tema relacionado con la especificidad de la carrera.
<p>III. CUERPO ACADÉMICO</p> <p>Dada la diversidad de trayectorias de formación y profesionales se recomienda pautar modalidades o actividades de vinculación entre el equipo docente para nutrir perspectivas y potenciar nuevos enfoques interdisciplinarios.</p>	<p>Para atender a esta recomendación se diseñó el siguiente cronograma:</p> <p>Para 2023, están previstas dos actividades académicas independientes, concatenadas y con diferente formato, con la intención de vincular a los integrantes del equipo docente y nutrir sus perspectivas abordando al juego:</p> <ol style="list-style-type: none">1- Coloquio de Estudios y prácticas en juego, donde los docentes responsables de los distintos espacios curriculares puedan presentar la perspectiva de abordaje del juego construida a partir del referencial teórico de sus producciones puestos a dialogar con el ejercicio profesional.2- Publicación de la compilación de un escrito por docente responsable de los distintos espacios curriculares de la Maestría en Juego que condense la perspectiva presentada en el coloquio. <p>Estas actividades tendrán continuidad en 2024 con espacios académicos que propicien el diálogo interdisciplinario de estudios y prácticas en juego.</p>



<p>V. EVALUACIÓN FINAL / REQUISITOS PARA LA GRADUACIÓN</p> <p>Se advierte que no explicita quiénes supervisarán las actividades prácticas que se desarrollarán afuera de la Universidad ni cómo serán evaluadas</p>	<p>Para atender a esta recomendación se realizaron las siguientes acciones:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Se reglamentaron las Actividades Prácticas Tutorizadas.2. Se incorporó la figura de Docente tutor (elegido por el maestrando entre los docentes de la Maestría y de la Facultad de Ciencias Humanas de la UNRC), que será el encargado del seguimiento del estudiante hasta éste haya definido el Director de su Trabajo Final.3. Se reglamentó la supervisión y evaluación de las actividades prácticas tutorizadas, las cuáles están a cargo de tres (3) personas: docente tutor (elegido por el maestrando), la persona designada por la dependencia institucional (conforme a la pertinencia de sus antecedentes en el área en que se realiza la práctica) y el coordinador académico (en representación de la Junta Académica de la carrera).4. Se reglamentó el informe de finalización de las Actividades Prácticas Tutorizadas, el maestrando deberá presentar a Junta Académica con el detalle de lo realizado solicitando su reconocimiento y anexando el informe final aprobado o producto académico evaluado que corresponda, y las tres planillas de evaluación correspondientes.
<p>VI. INFRAESTRUCTURA Y EQUIPAMIENTO</p> <p>Se recomienda la estimulación y el fortalecimiento de una política de acceso libre a información y a la producción profesional y científica.</p>	<p>Para atender a esta recomendación se está trabajando en la creación de espacios para la visibilización de producciones asociadas a la temática de la carrera, concretamente en la creación de una biblioteca virtual del Departamento de Educación Física de la Facultad de Ciencias Humanas. Enlace: https://www.hum.unrc.edu.ar/departamentos/educacion-fisica/biblioteca-virtual/.</p>

ANEXO II
Resolución CD N° 091/2023

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

- Dictamen Comisión Nacional de Evaluación y Acreditación Universitaria (CONEAU) Abril 2022. EX-2022-46083674-APN-DAC#CONEAU
- 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° 408/2021. Recomendación de aprobación de la Carrera al Consejo Superior (CS) de la Universidad Nacional de Río Cuarto (UNRC).
- Resolución CS N° 309/2021. 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 N°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 N°383/18) para su análisis y aprobación en sesión de Consejo Académico. Emitida la Disposición N°408/2021 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°309/2021.

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 registrará 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.

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 dislocamiento de discursos incorporados que lo desencaja de su función de medio, para articularlo a un conjunto de producciones acerca de la educación de los cuerpos, como objeto de estudio y enseñanza.

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

¹ Cagigal, J. 1979. *Cultura intelectual y cultura física*. Kapeluz. Buenos Aires. Gruppe en Pedráz, 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>

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.

La formulación de una carrera de posgrado para graduados de Educación Física (en especial, aunque no exclusivamente) es un proyecto que puede ser

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>

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,

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.

como lo atestiguan las convenciones y tratados internacionales (Convención de los Derechos del Niño, de las personas mayores, ley del deporte).

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, 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

⁷ En este escrito se utiliza el masculino genérico clásico, aprobado por la Real Academia Española, entendiéndose 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.

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*

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).

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 profesorado y licenciaturas en Educación Física y en Nivel Inicial (carreras donde el juego consigue un espacio curricular), aunque no 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 descrita

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 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

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.

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

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).

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 (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),

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.

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.

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 PEI 2017-2023 de la Facultad de Ciencias Humana, se alude a la actualización y flexibilidad del currículum 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 Educación Física (Res. CS N°198/13) y Diplomatura Superior en Juego y Prácticas Corporales (Res. CS N°154/15).

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 de 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 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

¹³ Según la Resolución N°237/2016 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".

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

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 Ortíz, 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 UNCat 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). Griffa, 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).

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 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)

¹⁶ Beca doctoral (Tipo I y tipo II) cofinanciada por 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 Ortíz. Co directora de beca: Patricia Sarlé.

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

- 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*. Dra. Julieta Migdalek y Dra. 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 la Dra. 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 profesionalizante. Institucional. Continua.

5.2. Estructura de la carrera

Semiestructurada

5.3. Modalidad de dictado

Presencial. Institucional. Continua

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 720 horas (equivalentes a 36 créditos), distribuida en:

- Trayecto Estructurado (Obligatorio, de 440 horas equivalentes a 22 créditos).
- Trayecto No Estructurado (con cinco espacios curriculares electivos, de 100 horas equivalentes a 5 créditos, entre los que optarán por tres).
- Actividades Prácticas Tutorizadas (100 horas equivalentes a 5 créditos), y
- Defensa de un Trabajo Final (60 horas equivalentes a 3 créditos).

Maestría en Juego			
Distribución del total de horas de la carrera (720 horas)			
Actividad	Horas Totales	Créditos	Observaciones
Trayecto Estructurado (obligatorio)	440	22	Calificación numérica
Trayecto No Estructurado (con asignaturas electivas)	120	6	Calificación numérica
Actividades Prácticas Tutorizadas^a	100	5	Acreditadas por Acta de Junta Académica
Requisito de admisión^b	(20) ^c		Serán acreditados por Acta de Junta Académica
Defensa de Trabajo Final	60	3	Calificación numérica
Total	720	36	

a. Las **Actividades Prácticas Tutorizadas** tendrán una carga de 100 horas previas a la presentación del Trabajo Final para acceder al título de Magíster en Juego y serán acreditadas por acta de Junta Académica (Resolución CS 105/018- Régimen Estudiantes de Posgrado).

La aprobación de las horas de Actividades Prácticas Tutorizadas se obtienen de la siguiente manera:

- Pasantía profesional en alguna organización y /o institución. En principio en dependencias de la propia Universidad Nacional de Río Cuarto que se vinculan con el medio, con proyección a trazar nuevos convenios (primero específicos con instituciones con convenio marco vigente, luego convenios marco con organizaciones y/o instituciones de desempeño de los maestrandos).
- Inserción en proyectos de investigación de la Facultad de Ciencias Humanas de la UNRC (u otras universidades) y/o proyectos de vinculación/transferencia que de ellos se desprendan (que vinculan con organizaciones e instituciones del medio). En cualquiera de los casos mencionados, previo a la realización de las Actividades Prácticas Tutorizadas, se debe presentar a la Junta Académica de la carrera un plan de trabajo avalado por el Docente tutor, que incluya actividades como relevamientos, trabajos de campo, 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.

La cantidad de créditos que se otorguen por estas actividades será hasta un (1) crédito por modalidad de actividad 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 ajustados a las demandas de formación.

Las Actividades Prácticas Tutorizadas constan de la participación activa de los maestrandos en alguna organización (a priori las dependencias de la propia universidad en vinculación con el medio) desarrollando algunas o todas de las siguientes actividades (al menos 3, a elección del maestrando):

- Relevamiento de datos que describan la institución (programas vigentes, destinatarios, cantidad de coordinadores y beneficiarios, formación de los coordinadores, particularidades de las propuestas, sistemas de evaluación).
- Reconocimiento de prácticas institucionalizadas (entrevistas a sujetos con distinta función).
- Identificación de Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas (FODA) de la institución.
- Diseño, implementación y/o evaluación de propuestas de acción en atención a una problemática identificada.
- Tutorías para elaborar productos académicos de consumo académico o productos transferibles a la sociedad que visibilicen el estudio y transformación de las prácticas en Juego, y/o garanticen la comunicación y democratización de la ciencia.
- Tutorías para elaborar y presentar el plan de trabajo final (ajustes teórico-epistemológicos, metodológicos y prácticos).
- Tutorías para trabajar colaborativamente en equipo y resolver dilemas éticos implicados (gestión de permisos, consentimientos informados).

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.

c. Las 20 horas del requisito de admisión no se contemplan como carga horaria de la carrera, dado que son actividades previas y en consecuencia no forman parte de la currícula.

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 440 horas (que equivalen a 22 créditos), distribuidos en dos ciclos: Ciclo de Formación Básica o Fundamentos del Juego, y el Ciclo de Formación para la Elaboración y Seguimiento del Trabajo Final.

El Ciclo de Formación Básica o Fundamentos del Juego tiene una carga total de 280 horas (que equivalen a 14 créditos); consta de siete (7) espacios curriculares, con formato de Seminario¹⁷. Un Seminario por cada línea de estudio (cada uno con 40 horas reloj, equivalentes a 2 créditos), un Seminario de Práctica Profesional (de 40 horas reloj, equivalente a 2 créditos) y un Seminario de Lectura Científica y Profesional en Inglés (de 40 horas reloj equivalente a 2 créditos).

El Ciclo de Formación para la Elaboración y Seguimiento del 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 100 horas reloj (que equivalen a 5 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

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.

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 la *Actividades Prácticas Tutorizadas* (100 horas reloj, equivalentes a 5 créditos) y asignaturas electivas del Trayecto No Estructurado. Finalmente, la acreditación del Requisito de admisión, del Trayecto Estructurado, del Trayecto No Estructurado, y la *Actividades Prácticas Tutorizadas*, habilita la presentación del plan de *Trabajo Final de Maestría* a la Junta Académica de la carrera.

TRAYECTO ESTRUCTURADO (obligatorio)						
Horas totales 440						
n°	CICLO	ESPACIO CURRICULAR	FORMATO	Hs.	Créd.	DOCENTE
1	DE FORMA- CIÓN BÁSICA O FUNDAME NTOS DEL JUEGO	ESTUDIOS Y PRÁCTICAS EN JUEGO	Seminario	40	2	Dra. Ivana Rivero (UNRC)
2		JUEGO, DEPORTE Y RECREACIÓN EN LA HISTORIA	Seminario	40	2	Dr. Esteban Manuel Barcelona (UNRC)
3		MOTIVOS PARA JUGAR	Seminario	40	2	Dra. Ana Elisa Riccetti (UNRC)
4		PLASTICIDAD LÚDICA Y CREATIVIDAD	Seminario	40	2	Dra. María Laura de la Barrera (UNRC)
5		JUEGO, COMUNICACIÓN Y POLÍTICAS PÚBLICAS	Seminario	40	2	Dra. Claudia Kenbel (UNRC)

6		PRÁCTICA PROFESIONAL EN JUEGO	Seminario	40	2	Dra. Romina Elisondo (UNRC)
7		LECTURA CIENTÍFICA Y PROFESIONAL EN INGLÉS	Seminario	40	2	Dra. Verónica Muñoz (UNRC)
8		METODOLOGÍAS DE LA INVESTIGACIÓN SOCIAL	Seminario	40	2	Dr. Hugo Echevarría (UNRC)
9	DE FORMACIÓN PARA LA ELABORACIÓN Y SEGUIMIENTO DEL TRABAJO FINAL	Taller de Trabajo Final 1: ELABORACIÓN DEL PLAN DE TRABAJO FINAL	Taller	40	2	Dr. Gabriel Carini (UNRC)
10		Taller de Trabajo Final 2: ESCRITURA DE TRABAJO FINAL	Taller	40	2	Dra. Mariana Di Stefano (UBA)
11		Taller de Trabajo Final 3: CONVERSATORIO SOBRE TRABAJO FINAL	Taller	40	2	Dra. Ariadna Cantu (UNRC)

<p>TRAYECTO NO ESTRUCTURADO (con materias electivas)</p> <p>Horas totales ofrecidas por la carrera: 200</p> <p>Horas totales a reunir por estudiante: 120</p>					
n°	ESPACIO CURRICULAR	Formato	Hs.	Créd.	Docente
1	CURSO ELECTIVO 1.	Curso Teórico-práctico	40	2	Dr. Leonardo Gómez Smyth (UFLO)
2	CURSO ELECTIVO 2.	Curso Teórico-práctico	40	2	Dr. Lucas Peries (UNC)

3	TALLER ELECTIVO 1.	Taller	40	2	Mg. Alexis Chausovsky (UNER)
4	TALLER ELECTIVO 2.	Taller	40	2	Mg. Daniel Devita (UNCO)
5	TALLER ELECTIVO 3.	Taller	40	2	Mg. Ma. Eugenia Villa (UNLP)

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	280		14	
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
Lectura científica y profesional en inglés	40	Obligatorio	2	Dra. Verónica Muñoz (UNRC)
CICLO DE FORMACIÓN 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 Trabajo Final	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 PRÁCTICAS TUTORIZADAS	100	Obligatorio	5	Acreditadas por Acta de Junta Académica. Hasta un (1) crédito por modalidad de actividad acreditada
REQUISITO DE ADMISIÓN	20	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)
TRABAJO FINAL	60		3	
TOTAL DE HORAS RELOJ	740			
TOTAL DE CRÉDITOS			36	

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.

Así, la cursada de la Maestría en Juego prevé un total de diecisiete (17) espacios curriculares: once (11) en el Trayecto Estructurado, tres (3) en el Trayecto No Estructurado, Requisito de admisión (Encuentros de integración a la cultura universitaria para el posgrado).

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 cuestiones administrativas 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 cumplir con las obligaciones académicas para reunir un total de 36 créditos (22 créditos de los espacios curriculares propuestos en el trayecto estructurado de la carrera, 6 créditos del trayecto no estructurado, 5 créditos por actividades prácticas tutorizadas, requisito de admisión y 3 créditos por la defensa de un Trabajo Final de Maestría) y cumplir con las cuestiones administrativas.

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 que será reconocida con 60 horas reloj equivalentes a 3 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). A saber:

- Estudios y prácticas en juego
- Dimensiones psicosociales de la motivación
- Funciones ejecutivas
- Juego, deporte y recreación en la historia
- Políticas públicas en juego

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.

5.6.3. Articulación con otros planes de estudios

El plan de estudios de la Maestría en Juego articula hacia abajo, con las asignaturas Conocimiento y Juego del Profesorado de Educación Física; Juego y Juego dramático del Profesorado de Nivel Inicial; y hacia arriba, con las propuestas de posgrado de la Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional de Río Cuarto, especialmente con 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.

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 para la Elaboración y Seguimiento del 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 Prácticas Tutoriadas 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. Igualmente, cada maestrando elegirá, entre los docentes de la Maestría, un Docente Tutor al finalizar el primer cuatrimestre de cursado.

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. El Docente tutor podrá ser Director o Co-director del Trabajo Final.

Los tres (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.

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 Riccetti (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: 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.

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 Trabajo Final

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 para el Trabajo Final 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 del Trabajo Final. El armado del capítulo. Resolución del paratexto del Trabajo Final.

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 asociadas 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 Peries (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: Juguetes

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: Jugadores

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: Juegos

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 consciente del cursado.

Derechos y obligaciones de estudiantes de posgrado.

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 la pasantía y/o actividades tutoriadas de investigación 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 currículum 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: 27-27933640-8)	Doctora	Educación	3 Programa Incentivos Adjunta CONICET	Exclusiva	CONICET UNRC ISTE
Verónica MUÑOZ (CUIL: 23-28173688-4)	Doctora	Lengua extranjera	4 Programa Incentivos	Exclusiva	UNRC 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)	Magister	Educación Física	3 Programa Incentivos	Exclusiva	UNLP
Daniel DEVITA (CUIL: 20-25156269-6)	Magister	Turismo	5 Programa Incentivos	Exclusiva	UNCO
Jimena CLERICI (CUIL: 27-30375026-1)	Doctora	Educación	En trámite	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

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

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 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

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

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

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.

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 (ajustado a lo que rigiera en la normativa institucional 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 necesario.

9.2. Matrícula y Aranceles:

Para los alumnos que no desarrollen tareas relacionadas con la docencia en la UNRC se prevé cobro de matrícula y un arancel por crédito (sujeto a la normativa vigente al momento del dictado) sobre un total de 40 créditos o el monto que correspondiera en el momento de la implementación de la Carrera.

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. Se espera que las organizaciones e instituciones en que se inserta laboralmente acompañen, faciliten y financien (con beca total o parcial) al maestrando en el cursado de la carrera.

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 gradualmente 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 firma de convenios específicos para el desarrollo de las actividades prácticas de los maestrandos.

Las 100 horas de Actividades Prácticas Tutorizadas, previas a la presentación del Trabajo Final para acceder al título de Magíster en Juego, se obtienen de la siguiente manera:

- *asantía profesional en alguna organización y/o institución.* En principio en dependencias de la propia Universidad Nacional de Río Cuarto que se vinculan con el medio, con proyección a trazar nuevos convenios (primero específicos con instituciones conveniadas con la UNRC, luego convenios marco con otras organizaciones y/o instituciones).

P

●

inserción en proyectos de investigación de la Facultad de Ciencias Humanas de la UNRC (u otras universidades) y/o proyectos de vinculación/transferencia que de ellos se desprendan (en vinculación con organizaciones e instituciones del medio).

En cualquiera de los casos mencionados, previo a la realización de las Actividades Prácticas Tutorizadas, se debe presentar a la Junta Académica de la carrera un plan de trabajo avalado por el Docente tutor.

Se adjuntan tres Carta Acuerdo de Colaboración firmados por las partes intervinientes para la realización de las actividades prácticas previstas en el plan de estudio de la Maestría en Juego. A saber, con:

1-Secretaría de Investigación de la Facultad de Ciencias Humanas, habilitando la vinculación de los maestrandos a un equipo de investigación vigente ya sea para nutrir o gestar proyectos de vinculación/transferencia que de ellos se desprenden;

2-Secretaría de Extensión de la Universidad Nacional de Río Cuarto, habilitando la vinculación de los maestrandos a las propuestas en territorio del Programa Educativo para Adultos Mayores (PEAM), Departamento de Artes, Programa U-barrial.

3-Secretaría de Bienestar de la Universidad Nacional de Río Cuarto, habilitando la vinculación de los maestrandos a las propuestas de la Dirección de Deportes (deporte infanto-juvenil, olimpiadas especiales, colonia de vacaciones), Jardín Maternal Rayito de Sol y Jardín de Infantes Rosario Vera Peñaloza.

La intención es avanzar paulatinamente en la formalización de los vínculos con otras organizaciones e instituciones del medio. Primero, firmando un convenio específico con aquellas organizaciones e instituciones con las cuáles existe convenio marco vigente. Entre ellas, Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba, Municipalidad de la ciudad de Río Cuarto, PAMI, Jockey Club Río Cuarto. Luego, con organizaciones e instituciones

de desempeño laboral de los maestrandos para la firma de un convenio marco que habilite la posterior firma de un convenio específico.

En anexos se presentan cartas de intención enviadas para formalizar el vínculo interinstitucional y para emprender el proceso de construcción colaborativa de los convenios específicos de trabajo. El modelo de convenio específico, especialmente elaborado en ocasión de las Actividades Prácticas Tutorizadas en el marco de la Maestría en Juego, se describe en el reglamento de la carrera.

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 - N° 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, n°. 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 rurbanos 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 rurbanos". 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 ojetas. 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 maternas 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>

ANEXO III
Resolución CD N° 091/2023

REGLAMENTO DE LA MAESTRÍA EN JUEGO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS
UNIVERSIDAD NACIONAL DE RÍO CUARTO

Conforme al Anexo IV / RÉGIMEN ACADÉMICO GENERAL DE LAS CARRERAS DE POSGRADO DE LA UNRC. Resolución del Consejo Superior N° 273/19

Río Cuarto, abril 2023

La expresión: (Idem RG), indica que el Artículo respectivo se mantiene tal como se redactara en la Resolución del Consejo Superior de referencia (Res. es 273/19).

REGLAMENTO MAEJUE / RÉGIMEN MAESTRÍA

GENERALIDADES DE LA CARRERA

ARTÍCULO 1. La carrera de Maestría en Juego forma parte del Programa de Posgrados de la Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional de Río Cuarto (UNRC) y tiene por objeto proporcionar una formación profesional y académica en juego, profundizar el conocimiento práctico, teórico y metodológico, y construir e destrezas especializadas en función del estado de desarrollo correspondiente al juego como área interdisciplinaria y al campo profesionalizante asociado.

1.2. La Maestría es de tipo profesionalizante, institucional y continua y se vincula específicamente con el fortalecimiento y consolidación de competencias para el estudio y promoción de prácticas de juego en la sociedad.

A lo largo de su proceso de formación profundiza en saberes y competencias en vinculación con marcos teóricos disciplinares o multidisciplinares que amplían y cualifican las capacidades de desempeño de varias profesiones en atención al Juego.

1.3. El Trabajo Final de la Maestría en Juego puede ser un *estudio de casos* que de cuenta, por un lado, de la sistematización de una pasantía habilitando la construcción de conocimientos (prácticos, teóricos y metodológicos), y, por otro, destrezas especializadas en Juego. Estas pasantías tendrán lugar a priori, dentro de las dependencias de la propia Universidad Nacional de Río Cuarto en lo relativo a la vinculación con el medio (Secretaría de Extensión, Secretaría de Bienestar) y a proyectos de investigación (o proyectos de vinculación/transferencia asociados que vinculen con el medio) aprobados por instituciones de educación superior. La intención

es avanzar paulatinamente en la formalización de los vínculos con otras organizaciones e instituciones del medio. Primero, firmando un convenio específico con aquellas organizaciones e instituciones con las cuáles existe convenio marco vigente. Luego, con organizaciones e instituciones de desempeño laboral de los maestrandos para la firma de un convenio marco que habilite la posterior firma de un convenio específico.

Asimismo, el Trabajo Final de Maestría en Juego puede ser un trabajo de tesis, el cual deberá constituir un aporte crítico individual al estado de la cuestión de un tema relacionado con la especificidad de la carrera.

ARTÍCULO 2.- (Idem RG) La Universidad Nacional de Río Cuarto otorgará el Título de Magister en Juego a quienes cumplan con los requisitos de este Régimen. Esto incluye cumplir con las obligaciones académicas para reunir un total de 36 créditos (22 créditos de los espacios curriculares propuestos en el trayecto estructurado de la carrera, 6 créditos del trayecto no estructurado, 5 créditos por actividades prácticas tutorizadas, y 3 créditos por la defensa de un Trabajo Final de Maestría), el requisito de admisión, así como cumplimentar todas las cuestiones administrativas.

DE LA INSCRIPCIÓN

ARTÍCULO 3.- (Idem RG). Podrán aspirar al grado de Magíster en Juego los graduados que posean título de grado universitario o un título de nivel superior no universitario educación superior de 4 (cuatro) años de estudios o más, en carreras vinculadas con el campo de la educación física, educación inicial, educación especial, educación, sociología, historia, psicología, comunicación, medicina, ciencias jurídicas. Asimismo, serán 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.

3.1. 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.

3.2. La Junta Académica podrá exceptuar de este requisito a los alumnos graduados de universidades nacionales.

ARTÍCULO 4: Los aspirantes de la carrera deberán presentar una solicitud de admisión, con la siguiente documentación:

1. Certificado analítico y diploma de la carrera de grado de nivel superior. Para interesados extranjeros, los títulos de grado o posgrado obtenidos deben presentarse con el apostillado de La Haya o trámite de legalización vigente.

2. Fotocopia del documento nacional de identidad -o pasaporte en caso de ser extranjero- del/la aspirante.
3. Currículum vitae del/la aspirante y las constancias respaldatorias correspondientes.
4. Ficha de inscripción con datos personales, disponible en el siguiente enlace:
https://docs.google.com/document/d/1RT5c55RALswftgm-Ri9wvb6qXIUX7Pt7/edit?usp=share_link&oid=110289865484813818471&rtpof=true&sd=true
5. Nota de conformidad de la institución donde trabaja el aspirante a maestrando.
6. Si fuera Becario de Postgrado, constancia de asignación de beca.
7. Comprobante de pago de inscripción.

La documentación a remitir deberá presentarse como copia certificada por escribano público, juez de paz o autoridad policial.

4.1. La Junta Académica evaluará los antecedentes del aspirante quien será considerado/a alumna/a efectivo/a una vez que se encuentre admitido/a por la Junta Académica de la carrera. Las admisiones serán informadas a la Secretaría de Posgrado de la Facultad para la prosecución de los trámites correspondientes.

DEL CURSADO

ARTÍCULO 5: Para la obtención del título de Magister en Juego se deberán cumplimentar **720 horas**, equivalentes a 36 créditos, a reunir con las siguientes actividades:

1- 640 horas: distribuidas en 7 seminarios, 3 talleres y 1 curso obligatorios; de 40 horas (equivalentes a 2 créditos) cada uno; y 2 cursos y 3 talleres optativos, de los cuáles se deben cursar al menos 3. **Total de horas de cursado obligatorio: 560 horas.**

2- **100 horas** de Actividades Prácticas Tutorizadas.

3- **60 horas** de defensa de Trabajo Final

En total serán 4 cuatrimestres de cursado.

ARTÍCULO 6: La cursada de la Maestría en Juego prevé un total de catorce (14) espacios curriculares sobre un total de diecisiete (17) ofrecidos: once (11) en el Trayecto Estructurado de cursado obligatorio (7 seminarios, 3 talleres y 1 curso) y tres (3) en el Trayecto No Estructurado (1 curso, 1 taller, 1 curso o taller). Se prevé además el dictado del Taller: Encuentros de integración a la cultura universitaria (20 horas) para el posgrado que podrá ser solicitado por la Junta Académica como requisito de admisión a la carrera.

6.1.: Los espacios curriculares de la Maestría de Juego tendrán formato de seminario, curso o taller, con una carga de 40 horas (equivalente a 2 créditos), presenciales.

6.2.: Para mantener la condición de alumno regular se deberá cumplir con las cuestiones administrativas, y aprobar con un puntaje mínimo de 7 puntos de cada uno de los espacios curriculares, teniendo derecho a una instancia recuperatoria.

6.3.: 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 material bibliográfico, de casos, problemas, propuestas de intervención vinculadas a las competencias profesionales y el campo de aplicación de la carrera.

6.4.: La solicitud de equivalencia de cursos, seminarios y talleres realizados en otras carreras de posgrado será evaluada por la Junta Académica de la Maestría, quien podrá otorgar equivalencia siempre que las propuestas guarden relación con el Plan de Estudios de la carrera.

6.5. 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. 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 Prácticas Tutorizadas 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.

DEL SEGUIMIENTO

ARTÍCULO 7: La Maestría en Juego propone 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.

La Maestría propone el seguimiento de los estudiantes, durante el cursado y elaboración del Trabajo Final, a fin de potenciar la graduación; y de la propuesta académica, desde la perspectiva de los estudiantes, docentes, y graduados, con la intención de relevar información (sobre la pertinencia y actualidad de la formación, y sobre el impacto en el ejercicio profesional y desempeño laboral) que habilite la revisión de la propuesta como autoevaluación.

7.1. SEGUIMIENTO DE LOS ESTUDIANTES. Durante el cursado de la carrera, el estudiante recibirá orientación y supervisión de los docentes a cargo de cada espacio curricular. Asimismo, cada maestrando podrá elegir, entre los docentes de la Maestría y docentes de la Facultad de Ciencias Humanas de la UNRC, un Docente Tutor al finalizar el primer cuatrimestre de cursado e informará a la Junta Académica. En caso de proponer a un profesor externo a la Maestría o de la Facultad de Ciencias Humanas

de la UNRC, el maestrando deberá argumentar los motivos de la elección y adjuntar el CV abreviado (producción de los últimos 5 años) del docente propuesto. El Docente tutor podrá ser Director o Co-director del Trabajo Final.

Con la aprobación de la Junta Académica, el Docente Tutor asume la obligación de acompañar al maestrando en las decisiones que demandan la carrera (elección de modalidad de Trabajo Final, director), y asesorarlo en cuestiones académicas (elaboración de trabajos finales de los espacios curriculares, documentos académicos para presentar a Junta Académica para reconocimiento de Actividades Prácticas Tutorizadas).

La supervisión y evaluación de las actividades prácticas tutorizadas están a cargo de tres (3) personas: docente tutor (elegido por el maestrando), la persona designada por la dependencia institucional (conforme a la pertinencia de sus antecedentes en el área en que se realiza la práctica) y el coordinador académico (en representación de la Junta Académica de la carrera).

7.2. SEGUIMIENTO DEL TRABAJO FINAL. 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.

El maestrando elige Director y/o Co-director de Trabajo Final al finalizar el cursado del Taller de Trabajo Final 1: Elaboración del Proyecto, e informará a la Junta Académica. Los 3 Talleres de Trabajo Final (Elaboración del proyecto de Trabajo Final, Escritura del Trabajo Final 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.

7.3. SEGUIMIENTO DE LA PROPUESTA ACADÉMICA. Para la evaluación permanente de la vigencia y actualidad del plan de estudio y su vinculación con la pasantía y/o actividades tuteladas de investigación, 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.

Se aplican tres encuestas semi estructuradas con formulario google: dos, al finalizar el cursado de cada espacio curricular: una a estudiantes (sobre evaluación de las formas, actualidad y otros aspectos pedagógicos de los docentes y el dictado de cada actividad) y otra al docente responsable y al docente coordinador del espacio curricular dictado (sobre aspectos académicos y administrativos); y una tercera encuesta, a graduados, a 6 meses de haber finalizado la carrera (acerca de las bondades o falencias del Plan de Estudio de la carrera e inserción laboral).

7.4. Las fichas de seguimiento a estudiantes, graduados y docentes de la carrera se incluyen en los siguientes enlaces.

Enlace Seguimiento Estudiantes:

<https://docs.google.com/forms/d/1YEE285awSNtMjw8luSESSDT0XFaToodmek1p5BqINul/edit>

Enlace Seguimiento Graduados:

<https://docs.google.com/forms/d/18zpgqZ5pfcoZ-DU367YGpC6xTbzj0MeFIW-1fG6SI-s/edit>

Enlace Seguimiento Docentes:

<https://docs.google.com/forms/d/164jDt6fs-0LZ8doR8xcrxT-MLrxSP1CxosAAe9c08XY/edit>

DE LAS ACTIVIDADES PRÁCTICAS TUTORIZADAS

ARTÍCULO 8: El plan de estudios supone 100 horas de Actividades Prácticas Tutorizadas, previas a la presentación del Trabajo Final para acceder al título de Magíster en Juego.

8.1.: La aprobación de las horas de Actividades Prácticas Tutorizadas se obtienen de la siguiente manera:

- Pasantía profesional en alguna organización y /o institución. En principio en dependencias de la propia Universidad Nacional de Río Cuarto que se vinculan con el medio, con proyección a trazar nuevos convenios (primero específicos con instituciones con convenio marco vigente, luego convenios marco con organizaciones y/o instituciones de desempeño de los maestrandos).
- Inserción en proyectos de investigación de la Facultad de Ciencias Humanas de la UNRC (u otras universidades) y/o proyectos de vinculación/transferencia que de ellos se desprendan.

En cualquiera de los casos mencionados, previo a la realización de las Actividades Prácticas Tutorizadas, se debe presentar a la Junta Académica de la carrera un plan de trabajo avalado por el Docente tutor.

8.2.: Las Actividades Prácticas Tutorizadas constan de la participación activa de los maestrandos en alguna organización y/o institución (a priori en las dependencias de la propia universidad en vinculación con el medio) desarrollando algunas o todas de las siguientes actividades (al menos 3, a elección del maestrando):

- Relevamiento de datos que describan la institución (programas vigentes, destinatarios, cantidad de coordinadores y beneficiarios, formación de los coordinadores, particularidades de las propuestas, sistemas de evaluación).
- Reconocimiento de prácticas institucionalizadas (análisis de documentos y entrevistas a sujetos con distintas funciones para identificar procedimientos y dinámicas habituales).
- Identificación de Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas (FODA) de la institución.
- Diseño, implementación y/o evaluación de propuestas de acción en atención a una problemática identificada.
- Tutorías para elaborar productos académicos de consumo académico o productos transferibles a la sociedad que visibilicen el estudio y transformación de las prácticas en Juego, y/o garanticen la comunicación y democratización de la ciencia.
- Tutorías para elaborar y presentar el plan de trabajo final (ajustes teórico-epistemológicos, metodológicos y prácticos).
- Tutorías para trabajar colaborativamente en equipo y resolver dilemas éticos implicados (gestión de permisos, consentimientos informados).

8.4.: Las actividades mencionadas deberán contar con un informe final aprobado y/o un producto académico evaluado. Al finalizar las Actividades Prácticas Tutorizadas, el maestrando presentará un informe a Junta Académica con el detalle de lo realizado solicitando su reconocimiento y anexando el informe final aprobado o producto académico evaluado que corresponda, y las tres planillas de evaluación correspondientes. La supervisión y evaluación de las actividades prácticas tutorizadas están a cargo de tres (3) personas: docente tutor (elegido por el maestrando), la persona designada por la dependencia institucional (conforme a la pertinencia de sus antecedentes en el área en que se realiza la práctica) y el coordinador académico (en representación de la Junta Académica de la carrera).

La cantidad de créditos que se otorguen por estas actividades será de hasta 1 (un) crédito por cada tipo de actividad, salvo casos excepcionales en los que la Junta Académica, a solicitud del Director, considere oportuno otorgar más de 1 (un) crédito. La carrera podrá emitir constancias de todas las actividades que ella misma promueva y en consonancia con las Actas que así lo registraran.

ARTÍCULO 9 (idem RG): El dictado de los cursos, seminarios y otras actividades no podrá tener una duración mayor de tres años.

ARTÍCULO 10 (idem RG). El Asistente Técnico Administrativo de la carrera aplica y analiza las tres encuestas semi estructuradas (a estudiantes, docentes y graduados), elabora un informe con los resultados del relevamiento y lo presenta anualmente a la Junta Académica.

Para la concreción de las actividades definidas en los Artículos 7, 8 y 9, el estudiante deberá ser asistido por la Junta Académica de la carrera, quien conjuntamente con Coordinador Adjunto, si lo hubiese, tendrán las funciones establecidas en el Anexo I de la presente resolución.

DEL DIRECTOR

ARTÍCULO 11.- Para la realización del Trabajo Final de Maestría, el maestrando será asistido por un Director. En caso de considerarlo necesario, podrá incluir la asistencia de un Co-director. Si el Director fuera un miembro externo a la Universidad Nacional de Río Cuarto, deberá nombrarse un Co-director. Director y Co-director deberán poseer título académico no menor al grado de Maestría y acreditar antecedentes académicos en actividades de investigación y/o vinculación con el medio, así como también en formación de recursos humanos (de grado y/o posgrado), vinculados al juego y/o a la profesión del maestrando. Las incompatibilidades para desempeñarse en estas funciones están determinadas en el Régimen General de Estudiantes de Carreras de Posgrado vigente.

ARTÍCULO 12 (idem RG). Serán funciones del/a Director/es/as de Tesis (y Codirector/a si lo hubiese), asistir al estudiante en la presentación de su Trabajo Final de Maestría y supervisar su desarrollo.

ARTÍCULO 13 (idem RG). La designación del/los Director/es y Co director/es, si lo hubiese, será propuesta por el estudiante a la Junta Académica de la Carrera, quien la evaluará y, en caso de dar su conformidad, la remitirá a la Secretaría de Posgrado

de la Facultad de Ciencias Humanas a la Secretaría de Posgrado y Cooperación Internacional de la UNRC para su aprobación definitiva.

ARTÍCULO 14 (idem RG). Si el Director o Co director no cumple con las funciones establecidas en el Artículo 13, la Junta Académica y la Secretaría de Posgrado de la Facultad de Ciencias Humanas, deberán convocarlos a los efectos de regularizar la situación. En caso de persistir el incumplimiento, los mismos podrán ser reemplazados. Para ello, con una intimación fehaciente por el término de diez (10) días hábiles. Transcurrido este periodo, y de no mediar comunicación, se dará por renunciado, debiendo ser reemplazado en forma inmediata. Para el caso de incumplimiento del estudiante o conflicto con su Director o Codirector (si lo hubiese) estos podrán presentar su caso ante la Junta Académica de la carrera solicitando su desvinculación.

DEL PLAN DE TRABAJO FINAL

ARTÍCULO 15 (idem RG). El maestrando deberá presentar el Plan de Trabajo Final (Estudio de caso o Tesis), avalado por su Director (y Co director, si hubiese) a la Junta Académica de la carrera.

ARTÍCULO 16 (idem RG) La acreditación del Ciclo de Formación Básica o Fundamentos del Juego (240 horas) y la mitad del Ciclo de Formación para la Elaboración y Seguimiento del Trabajo Final (80 horas) del Trayecto Estructurado de la Carrera, habilita la presentación del Plan de Trabajo Final de Maestría a la Junta Académica. Dicha presentación no podrá extenderse más allá de los 6 semestres desde que el maestrando fue admitido y obtuvo la condición de estudiante efectivo de la carrera.

ARTÍCULO 17 (idem RG) El Plan debe ser aprobado por la Junta Académica de la Maestría. De ser necesario, la Junta Académica podrá consultar a especialistas para la evaluación de los planes. Esta aprobación deberá realizarse dentro de los cuarenta y cinco (45) días de presentado el plan. De ser necesaria una reformulación, ésta deberá ser presentada dentro de los treinta (30) días posteriores.

17.1.: El Plan de Trabajo Final de Maestría formará 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). A saber:

- Estudios y prácticas en juego
- Dimensiones psicosociales de la motivación
- Funciones ejecutivas
- Juego, deporte y recreación en la historia
- Políticas públicas en juego

17.2.: En caso de ser necesario la Junta Académica de la carrera evaluará la posibilidad de incorporar nuevas líneas.

DEL TRABAJO FINAL

ARTÍCULO 18 (idem RG) Para el egreso, requiere la presentación de un trabajo final individual y escrito que podrá realizarse a través de un Estudio de casos o una Tesis, cuya aprobación conduce al otorgamiento del título de "Magister en Juego". El Trabajo Final deberá cumplir las pautas establecidas en la normativa vigente.

ARTÍCULO 19 (idem RG) Para la presentación y aprobación del Trabajo Final, el maestrando deberá tener aprobados la totalidad de los créditos de cursos, seminarios, talleres y otras actividades y dicha presentación no podrá extenderse más allá de 6 (seis) semestres desde que fue admitido y obtuvo la condición de estudiante efectivo de la carrera. En caso de no poder cumplirse con dicho plazo, la Junta Académica evaluará la posibilidad de extender el mismo, el que no deberá superar otro periodo de dos (2) semestres, concluido el plazo original. Transcurridos dichos periodos, y por razones debidamente justificadas, la Secretaría de Posgrado y razones debidamente justificadas, la Secretaría de Posgrado y Cooperación Internacional de la Universidad Nacional de Río Cuarto podrá extender por última vez el plazo otorgado.

EVALUACIÓN DEL TRABAJO FINAL

ARTÍCULO 20 (idem RG) Para la evaluación del Trabajo Final de Maestría la Junta Académica propondrá un Jurado integrado por tres miembros titulares (3) y un suplente, al menos uno de los titulares debe ser externo a la Universidad Nacional de Río Cuarto. El Rector, a propuesta de la Secretaría de Posgrado y Cooperación Internacional, designará al Jurado encargado de evaluar la misma. La Junta Académica y la Secretaría de Posgrado de la Facultad de Ciencias Humanas, previo a la solicitud de aprobación del Jurado, deberá asegurar que el estudiante cumple con los requisitos de créditos de cursos, seminarios y otras actividades que se establecen en los Artículos 6, 7, 8 y 9 de este Reglamento.

ARTÍCULO 21 (idem RG) Los miembros del Jurado deberán tener título de posgrado igual o superior al que otorga la carrera o, solo uno de ellos y en casos excepcionales debidamente justificados, Mérito Equivalente otorgado según la normativa vigente. Deberán además, poseer antecedentes vinculados a la temática de la carrera. Las incompatibilidades para desempeñarse en estas funciones están determinadas en el Régimen General de Estudiantes de Carreras de Posgrado vigente.

ARTÍCULO 22 (idem RG) Una vez designado el Jurado, la Secretaría de Posgrado de la Facultad de Ciencias Humanas notificará fehacientemente al maestrando, quien podrá, en un plazo no mayor de diez (10) días corridos, recusar con motivos debidamente fundados, a alguno de los miembros del Jurado.

ARTÍCULO 23 (idem RG) El Jurado deberá expedirse sobre la aceptación del trabajo, dentro de los 60 (sesenta) días corridos de su notificación. Cumplido dicho plazo, la Secretaría de Posgrado y Cooperación Internacional lo intimará a dar cumplimiento en el término de 10 (diez) días. Si transcurrido ese lapso no hubiera comunicación al respecto, la Secretaría de Posgrado y Cooperación Internacional informará a la Junta Académica de la carrera, a través de la Secretaría de Posgrado de la Facultad de Ciencias Humanas, la cual propondrá el reemplazo del o los miembros del Jurado.

23.1. Cada miembro del Jurado confeccionará un informe, donde se tengan en cuenta los siguientes aspectos:

- Que el Trabajo Final implique creatividad, destreza conceptual y metodología en su desarrollo, aportando al conocimiento y/o proponiendo soluciones a problemas específicos.
- Que esté apoyado en información bibliográfica suficiente, actualizada y correctamente citada.
- Que el Trabajo Final sea de carácter personal y que demuestre con claridad el conocimiento sobre el tema por parte del autor.

ARTÍCULO 24 (idem RG) El Jurado decidirá por mayoría acerca de la aceptación, rechazo o aceptación condicional del Trabajo Final de Maestría. Si ésta es rechazada, el aspirante podrá solo reiniciar los trámites desde el comienzo realizando una nueva presentación; en caso de aceptación condicional, el Jurado indicará las reformulaciones a realizar y se le comunicará por escrito al estudiante, quien en un plazo no superior a los seis (6) meses a partir de la notificación deberá cumplir con lo requerido.

DEFENSA DEL TRABAJO FINAL

ARTÍCULO 25 (idem RG) Una vez aceptado el Trabajo Final y dentro de los sesenta (60) días hábiles, el maestrando deberá realizar la defensa del mismo. Excepcionalmente, la Junta Académica podrá extender dicho plazo.

ARTÍCULO 26 La exposición oral se realizará ante el Jurado en acto público y presidido por autoridades de la Facultad, y consistirá en una explicitación por parte del estudiante de las principales proposiciones y/o conclusiones contenidas en el texto escrito, durante un tiempo aproximado de 45 minutos. La defensa oral será realizada en lengua española y concretada en una sede física perteneciente a la Universidad. En el caso que el/la estudiante sea extranjero/a, se admitirá la presentación en la lengua del /la mismo/a. Posteriormente el Jurado, si así lo considera conveniente, podrá formular al estudiante las preguntas que considere pertinentes sobre el trabajo y la disertación realizada.

Siempre y cuando se garanticen las condiciones de interacción fluida y simultánea entre los integrantes del Acto de Defensa de Trabajo Final, se habilitará la realización de Defensas de Trabajo Final de Maestría con hasta dos (2) Jurados por Videoconferencia o sistema similar, estableciéndose que la validación de dicho acto será constituido por: a) hasta tres dictámenes del mismo tenor firmado uno por cada uno de los miembros del Jurado; y b) el Acta de Defensa de Trabajo Final, emitida por el Jurado que participa presencialmente en el Acto de Defensa, y refrendada por el Secretario de Posgrado de la Facultad de Ciencias Humanas. La totalidad de los documentos citados a) y b) serán imprescindibles para la validación de la finalización de la Maestría en Juego.

Si, por razones debidamente fundamentadas, uno de los integrantes del jurado no puede participar en la defensa oral de manera presencial o por medio de

videoconferencia, podrá ser reemplazado en el acto de defensa por un miembro de la Junta Académica o miembro del Cuerpo Académico de la carrera por ella designada.

ARTÍCULO 27 (Idem RG) De ser satisfactoria la evaluación se considerará que el estudiante ha cumplido con los requisitos para recibir el título de Magister en Juego. De no ser satisfactoria la exposición oral, se otorgará una segunda y última oportunidad dentro de los siguientes treinta (30) días hábiles, en que se realizará una nueva exposición con las mismas características y condiciones establecidas en el artículo anterior.

ARTÍCULO 28 (idem RG) El Jurado redactará un Acta en que se sintetizará la evaluación del Trabajo Final. La calificación podrá ser Aprobado o Desaprobado con la fundamentación correspondiente. En el caso de ser Aprobado deberá constar la calificación según la siguiente escala: Sobresaliente (10), Distinguido (9), Muy bueno (8), Bueno (7). El acta emitida por el Jurado será comunicada por escrito a la Secretaría de Posgrado de la Facultad de Ciencias Humanas, la que la remitirá a la Secretaría de Posgrado y Cooperación Internacional.

ARTÍCULO 29 (idem RG) El maestrando entregará a la Secretaría de Posgrado de la Facultad de Ciencias Humanas un ejemplar de la versión final aprobada con el formato digital vigente. La Facultad notificará a la Secretaría de Posgrado y Cooperación Internacional para la prosecución de los mecanismos de divulgación correspondientes.

ARTÍCULO 30 (idem RG) El Departamento de Diplomas emitirá el certificado final sobre la base de la normativa vigente.

CUESTIONES ADMINISTRATIVAS

ARTÍCULO 31: Tanto los espacios curriculares del Trayecto Estructurado como los del Trayecto No estructurado exigirán una concurrencia no inferior al 80 % de las horas programadas y se aprobarán por medio de un informe escrito o monografía cuyas características detalla el profesor del curso. El informe deberá ser presentado a la coordinación académica de la carrera dentro de un plazo máximo de seis (6) meses a contar desde la fecha de finalización del curso o seminario. A solicitud del maestrando, la Junta Académica de la carrera podrá otorgar una prórroga de hasta tres (3) meses.

ARTÍCULO 32: Los certificados de asistencia a las asignaturas, cursos o seminarios, no equivalen a la acreditación de los mismos. La solicitud de certificados de cualquier tipo requerirá estar al día con los pagos debidos.

ARTÍCULO 33: Los maestrandos que no cursen una asignatura básica o un curso o seminario optativo con su cohorte, deberán cursar cuando se ofrezca en la cohorte siguiente. Si dicho seminario se dictará transcurrido un plazo mayor al establecido para la duración total de la carrera, el alumno deberá abonar la inscripción correspondiente.



ARTÍCULO 34: Se otorgará el título de Magister en Juego al estudiante que haya completado las actividades formativas correspondientes y defendido su Trabajo Final, habiendo abonado los debidos aranceles.

ARTÍCULO 35: Para todas aquellas situaciones que no estén contempladas en el presente reglamento, regirá lo dispuesto por el régimen de funcionamiento de las Carreras de Posgrado de la Facultad de Ciencias Humanas de la UNRC.

OTRAS CONSIDERACIONES

En los términos de la Resolución 273/2019 de la UNRC, la Maestría en Juego articula con el Doctorado en Ciencias Sociales.



Universidad Nacional de Río Cuarto
Confeccionado el Miércoles 19 de abril de 2023, 14:22 hs.

Este documento se valida en <https://fd.unrc.edu.ar> con el identificador: **DOC-20230419-6440235fb25c6**.

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



FABIO DANIEL DANDREA
Decano
Facultad de Ciencias Humanas

LIA JUDITH FERNANDEZ
Secretaria Técnica
Facultad de Ciencias Humanas