

Congreso de Educación Física y Ciencias

14º Argentino, 9º Latinoamericano, 1º Internacional

18 al 23 de octubre y del 1 al 4 de diciembre 2021

Departamento
de Educación Física

FaHCE



Maestría en Juego. Proyección de la articulación de docencia, investigación y vinculación en la Universidad Nacional de Río Cuarto.

Ivana Rivero ivrivero13@gmail.com

Manuel E. Barcelona emanubar@hotmail.com

Ana Riccetti ariccetti@hum.unrc.edu.ar

Ma. Laura de la Barrera mldelabarrera@gmail.com

Claudia Kenbel claudiakenbel@yahoo.com.ar

Facultad de Ciencias Humanas. Universidad Nacional de Río Cuarto.

Resumen

Esta presentación muestra el recorrido realizado por una comisión integrada por docentes investigadores de las Ciencias Sociales y, en especial, de Educación Física, de la Universidad Nacional de Río Cuarto, en relación con la elaboración de una carrera de posgrado vinculada al juego. Interesa destacar los condicionantes institucionales que la posibilitaron, la trayectoria en la cual se sostiene, cuestiones nodales del plan de estudios y la proyección en docencia, investigación y vinculación.

Palabras clave

Maestría, Juego, Docencia, Investigación, Vinculación.

Introducción

El Departamento de Educación Física, a solicitud de la Facultad de Ciencias Humanas (FCH) de la Universidad Nacional de Río Cuarto (UNRC), propuso al Consejo Directivo la designación de una comisión ad hoc que entienda en la elaboración y redacción de una carrera de posgrado a nivel de maestría. La comisión está integrada por los cuatro docentes investigadores doctores del Departamento de Educación Física y la coordinadora del Doctorado en Ciencias Sociales de la Facultad de Ciencias Humanas.

El proyecto de Carrera de Posgrado Maestría en Juego fue entregado en diciembre de 2020 y, luego de haber sido revisado por tres evaluadores (uno local y dos externos: uno nacional y otro internacional), fue aprobado en primera instancia por el Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas.

Pasada esta instancia el proyecto fue enviado a la Secretaría de Posgrado y Cooperación Internacional (SPyCI). Estamos aguardando la resolución del Consejo Superior.

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 que conformaron dos Diplomaturas Superiores sobre Juego dictadas entre los años 2013 y 2015. 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 un posicionamiento teórico epistemológico que coloca la acción de jugar en el centro de la escena y habilita el diálogo público con argumentos sociales, económicos, históricos, geográficos, políticos, éticos y estéticos.

La potenciación teórica se da a partir de cinco líneas de estudio.

La línea de investigación estudios y prácticas en juego parte de entender que, de los cinco discursos que se disputan las prácticas lúdicas en el contexto académico, dos ponen al juego en relación al deporte y a la vida activa, aunque prevalecen aquellos discursos que lo colocan en el lugar de recurso (Rivero, 2020). Es así que, en distintas entidades sociales se repiten prácticas de juego que ameritan revisión, como usar el juego y no decirlo (Rivero y Gilleta, 2019), dividir mujeres de varones (Wenetz y Rivero, 2021), aquietar al educar (Rivero, 2018), invisibilizar el cuerpo y las expresiones propias de lo lúdico, como la risa y el grito (Rivero, 2012).

La línea de estudio referida a las dimensiones psicosociales de la motivación en contextos de actividad física y deportiva (Ricetti, 2017), se aboca al tratamiento del objeto juego en contextos reales y específicos de práctica, para pensar en intervenciones considerando las particularidades de los sujetos. En igual sentido, el disfrute y la diversión es un aspecto significativo, tratándose de una práctica que se la vincula a altos niveles de motivación que experimentan los jugadores.

La línea de estudio de las funciones ejecutivas en niños de nivel inicial (Deniz, Ruiz, Travaglia y de la Barrera, 2019), sobre creatividad, tecnologías y neurociencias, 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).

La línea *Juego, deporte y recreación en la historia* recupera 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) y 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).

Finalmente, *la línea de investigación políticas públicas en juego*, se funda en una serie de estudios que 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).

Sobre la propuesta

La Maestría en Juego es una Carrera de Posgrado profesional, institucional y continua; semiestructurada y presencial¹. En la dimensión social, se propone 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, se pretende 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.

Para alcanzar esos objetivos, se propone un plan de estudios de 37 créditos, distribuidos en un Trayecto Estructurado (Obligatorio, de 20 créditos), un Trayecto No Estructurado (con materias electivas, de 6 créditos), Actividades Complementarias (3 créditos), y un Trabajo Final (8 créditos).

El Trayecto Estructurado (de cursado obligatorio) es común a todos los estudiantes y se organiza en dos ciclos: Ciclo de Formación Básica o Fundamentos del Juego (seis espacios curriculares con formato de Seminario, uno por cada línea de estudio y un 1 Seminario de Práctica Profesional), y el Ciclo de Formación en Investigación o Elaboración y Seguimiento de Trabajo Final (un Seminario de Metodología de la Investigación y tres Talleres: Elaboración de Trabajo Final, Escritura Académica y Conversatorio de avance de Trabajo Final).

¹ Según la Resolución CS UNRC 273/2019 para el dictado habitual se puede incluir un tercio de la carga total con modalidad virtual. En contexto de pandemia la Resolución Rectoral 235/2020 amplía la modalidad virtual a un 49% de las horas totales de cursos ofrecidos.

El Trayecto No Estructurado será 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.

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

La acreditación de los trayectos, los requisitos de admisión (Encuentros de integración a la cultura universitaria para el posgrado, 1 crédito) y de graduación (Lectura científica y profesional en inglés, obligatorio y no suma créditos) y las actividades complementarias, habilitan la presentación del proyecto de Trabajo Final de Maestría.

A manera de cierre

La Maestría en Juego es una propuesta prevista en un área de vacancia, implica la reafirmación de acciones en garantía al derecho al juego y el reconocimiento del derecho a la educación, a la educación de los cuerpos que pongan en valor prácticas autotéticas e inútiles que hacen su aporte al estar bien y a la construcción de la identidad cultural.

Porque los Trabajos Finales de Maestría formarán parte de 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). En este sentido, se espera un crecimiento exponencial en la producción de conocimiento sobre juego que redunde en beneficio de la educación física, en particular, y la sociedad en general.

Las nuevas formas de producción de conocimiento van a demandar la promoción de: articulaciones multi e interdisciplinarias en la enseñanza y la investigación abordando la complejidad de los problemas en territorio 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.

Referencias

- BARCELONA, E. 2004. *“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, E. 2006. *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.
- DENIZ, M., RUIZ, M.A, TRAVAGLIA, P y DE LA BARRERA, M. L. 2019. *Funciones ejecutivas en niños de nivel inicial. Por qué 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. 1992. *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.
- 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. 2018. *Investigaciones en torno a la identificación de hitos: recorridos con actores urbanos y aplicaciones futuras en organizaciones sociales*. Revista Conexión. Lima:

Departamento de Comunicaciones de la Pontificia Universidad Católica del Perú. vol. n°10. 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. 2016. *Biopolítica del juego y del jugar*. Guadalajara, Méjico: Universidad de Guadalajara.

RICCETTI, A. 2017. *Dimensiones psicosociales del deporte Motivación y aspectos sociodemográficos en contextos deportivos*. En RICCETTI, A. , CHIECHER, A. y DONOLO, D. 2017. (Comps.). Pan, queso y ojotas. Estudios alternativos sobre el deporte. Cuadernos de Comunicación. La Laguna: Sociedad Latina de Comunicación Social. Libro digital: <http://www.cuadernosartesanos.org/2017/cde07.pdf>

RIVERO, I. 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>

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. 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

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>

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/0.20396/conex.v19.i1.8660289>