

MAESTRÍA EN JUEGO. Potencialidades de una formación profesionalizante

Ivana Rivero, UNRC, irivero@hum.unrc.edu.ar, Manuel Barcelona, UNRC, emanubar@hotmail.com, Ana Riccetti, UNRC, ariccetti@gmail.com, Claudia Kenbel, UNRC, claudiakenbel@yahoo.com.ar, y María Laura de la Barrera, UNRC, mldelabarrera@gmail.com

Resumen

La Maestría en Juego coloca como objeto de formación de cuarto nivel al juego, un universal cultural, una práctica corporal colectiva más vieja que la cultura que aún resuena novedosa al ámbito académico. La incorporación del juego a la formación universitaria de grado y posgrado, supuso un dislocamiento de discursos incorporados que lo desencaja de su función de medio o recurso (didáctico, terapéutico), para reconocerlo como fenómeno social, como regularidad, como práctica que antes de entrar a la escuela estuvo desde siempre en la sociedad. Tras trabajar tales dislocamientos desde las miradas diversas y complementarias de las ciencias sociales en el Seminario del Instituto de Investigaciones Sociales, Territoriales y Educativas (en adelante ISTE) 2021, y socializarlos en la I Semana del Posgrado de la Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional de Río Cuarto (en adelante UNRC), nos proponemos aquí ensayar las potencialidades de la carrera a partir de la revisión de la situación actual, los perfiles de los potenciales estudiantes, las posibilidades de vinculación con otras carreras de posgrado, y los logros, desafíos y proyecciones que ya se disponen en una carrera que está en la línea de partida, esperando pista.

Palabras clave

Maestría, Juego, Formación Profesionalizante, Potencialidades

Trayectoria, estructura y situación actual de la carrera

A fines de 2018 el Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional de Río Cuarto aprobó la creación de una comisión ad hoc integrada por los entonces cuatro docentes investigadores con la máxima formación del Departamento y la coordinadora del Doctorado en Ciencias Sociales, para elaborar una carrera de posgrado a nivel de maestría

en el campo de la Educación Física (en adelante EF). El proyecto de la carrera fue entregado en diciembre de 2020, aprobado en primera instancia por el Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas, y en noviembre de 2021 por el Consejo Superior de la UNRC. En abril de 2022 se concretó su presentación en la Comisión Nacional de Evaluación y Acreditación Universitaria (en adelante CONEAU). En abril de 2023 recibimos la evaluación y realizamos las adecuaciones solicitadas.

En ese contexto, la EF de la UNRC desarticuló las estructuras conceptuales que amarran al juego al rezagado lugar de dispositivo didáctico para devolverle su condición de hecho social, de práctica (Bourdieu *et al.*, 2008; Foucault, 1992). Es por ello que esta carrera reconoce a la educación de los cuerpos como antecedente constitutivo y aprovecha el avance de las ciencias sociales en nuestra facultad (Maestría y Doctorado en Cs Sociales).

El escenario institucional, los antecedentes de formación de posgrado y la producción académica a nivel de doctorado del cuerpo docente del Departamento que dio origen a la propuesta fueron condicionantes que posibilitaron su creación. Precisamente, ese espesor académico traza cinco líneas de estudio que atraviesan enteramente la propuesta, ofrecen espacios de producción colectiva donde enmarcar los trabajos finales de los maestrandos. Estas líneas son:

- Estudios y prácticas en Juego. El juego desde los jugadores;
- Dimensiones psicosociales de la motivación en contextos de actividad física y deportiva;
- Funciones ejecutivas en niños;
- Juego, deporte y recreación en la historia;
- Políticas públicas y comunicación.

Esta lente construida para el estudio del juego pone el énfasis en lo socio cultural, coloca a modo de categorías iniciales: a) los jugadores que ponen el cuerpo al juego, su capacidad creativa y motivaciones; b) la situación y sus condicionantes socio históricos; c) la agencia de los jugadores en la toma de decisiones y; d) la creación de sentido.

La maestría es de tipo “Profesionalizante”, de modo que es una oportunidad de hacer escuchar las voces de profesiones que proponen, diseñan, promueven el juego, en distintos contextos y con sujetos diversos. Es en el diálogo respetuoso con quienes dan forma a propuestas lúdicas en la sociedad (sean profesionales, aficionados y/o voluntarios) donde se reconoce la necesidad de contar con conocimientos nuevos que permitan resolver problemas viejos, cuestión que demanda la flexibilización de los bordes de marcos teóricos

consolidados, hibridar campos y producir conocimientos interdisciplinarios (Follari, 2013; Dogan, 1996)

La carrera propone aprovechar los espacios de formación para reflexionar acerca de prácticas, de saberes, de inserciones que se pretenden poner en valor, sistematizar, acompañar, y por qué no crear recrear sentidos que lleven y sostengan al juego más allá de cómo se lo ha abordado en términos didácticos. Con el perfil profesionalizante, la carrera apunta a consolidar, cualificar competencias vinculadas a marcos conceptuales que amplían las posibilidades del hacer y de proyectar discusiones acerca de lo público, en la consideración del juego como derecho de los niños extensible a otros grupos sociales.

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. En relación con la cursada y a su estructura curricular, la Maestría en Juego prevé un total de diecisiete espacios curriculares: diez en el Trayecto Estructurado, tres en el Trayecto No Estructurado, considerando el Requisito de admisión (Encuentros de integración a la cultura universitaria para el posgrado) y el Requisito de Posgraduación (Lectura científica y profesional en inglés). El Trayecto Estructurado de la Maestría en Juego se encuentra organizado en dos Ciclos: Ciclo de Formación Básica o Fundamentos del Juego, y el Ciclo de Formación en Investigación o Elaboración y Seguimiento de Trabajo Final.

Esta Maestría se caracteriza por una modalidad de cursado presencial, en la cual se busca y anima a la participación activa de los cursantes para promover el intercambio con los docentes en el análisis, discusión de casos, problemas, así como propuestas de intervención vinculadas a las competencias profesionales y el campo de aplicación de la carrera.

Como se dijo anteriormente, la carrera fue presentada ante CONEAU en abril de este año gracias al trabajo colaborativo con el cuerpo docente de la carrera y apoyo técnico de las secretarías de Posgrado, Planeamiento y Vinculación de la Facultad de Ciencias Humanas. Se ha recibido respuesta de dicho organismo con una evaluación alentadora que solicitó una serie de ajustes que fueron atendidos en tiempo y forma, aprobados por los Consejos Directivo y Superior.

Llegar a esta instancia implicó trabajo sostenido, pero casi insostenible por el esfuerzo realizado, de la Junta Académica en la confección del proyecto, en tanto documento que avanzó respetando la normativa vigente en el plano nacional e institucional. El documento

definitivo condensa un proceso de revisión compartido con el cuerpo docente de la carrera, cuyas lecturas atentas y sugerencias permitieron enriquecer el proyecto. Igualmente, fueron valiosas las comunicaciones, intervenciones, aclaraciones que los integrantes de la Junta Académica fuimos recibiendo de carreras de otras universidades (Universidad Nacional de Villa María, Universidad Provincial de Córdoba, Universidad Católica de Córdoba). El diálogo transversal con otros equipos de trabajo envueltos en el mismo proceso de preparación para la acreditación de una carrera de posgrado, permitió identificar algunas dificultades comunes y reconocer limitaciones a resolver antes de formalizar la entrega. Precisamente, el volver sobre estas dificultades y limitaciones nos permitieron pensar en los aportes a la revisión de la normativa institucional propuesta por Posgrado del área central de la UNRC en la I Semana del Postgrado de la Facultad de Ciencias Humanas, realizadas en octubre de 2022.

Llegar a la instancia de estar aguardando devolución de CONEAU también implicó dedicación del cuerpo docente en la confección de los programas para los distintos espacios curriculares, los cuales dejan entrever el esfuerzo invertido por los responsables en acercar las áreas en que están especializados a una temática nueva con presencia en la vida cotidiana de la gente que demanda producción de conocimiento situado. Una vez reunidos los programas, la Junta Académica se dedicó a revisar la coherencia de cada uno de ellos en aspectos formales y en el hilo discursivo. Esta tarea tuvo el doble objetivo de resguardar la cohesión de los distintos documentos que integran la presentación del proyecto total y revisar, en una suerte de vigilancia epistemológica, la articulación de los distintos espacios curriculares que integran la estructura de la carrera.

En las actividades prácticas propuestas en cada espacio curricular se va trazando el perfil profesionalizante y presencial de la carrera, de manera tal que, al leerlas fue apareciendo la necesidad de pensar las organizaciones sociales vinculadas a la UNRC en las que los maestrands puedan llevar adelante sus experiencias prácticas y pasantías. Fue así como se formularon y se firmaron documentos que materializaron la intención de vinculación con distintas dependencias de la UNRC (Observatorio de Derechos Humanos, el Departamento de Artes y Cultura, la Dirección de Deportes, Recreación y Educación Física, Programa Educativo de Adultos Mayores, Jardín de Infantes Rosario Vera Peñaloza), y con organismos con convenio vigente con la UNRC (como Jockey Club Río Cuarto, Municipalidad de Río Cuarto, específicamente con la Secretaría de Gobierno Abierto, Secretaría de Deporte y Turismo, Secretaría de Educación). Al llegar a estas instituciones y abrir el diálogo con los

responsables, se avanzó en la identificación de posibles espacios de intervención y de interesados/as en la formación que se propone.

Perfiles de estudiantes

Aquí se procura indagar sobre quiénes serán -genéricamente- los estudiantes beneficiarios de posgrado y graduados, sus trayectorias. Asimismo, podemos pensar potencialmente esta inquietud en el sentido de procurar a qué otros estudiantes podemos estar interesando en nuestras propuestas. Incluso, se podría indagar sobre las articulaciones entre nuestras carreras de grado y posgrado.

Como parte del ingreso al posgrado se requiere que el estudiante interesado en una carrera de posgrado de este tipo, posea título de educación superior de al menos 4 (cuatro) años de estudios. En el caso de esta Maestría, inicialmente se pensó en los graduados y estudiantes del Departamento de Educación Física. Graduados y estudiantes de Profesorado y de Licenciatura (vigentes, articuladas y permanentes), de la Diplomatura Superior en Juego y Educación Física; y de la Diplomatura Superior en Juego y Prácticas Corporales, (propuestas de formación de posgrado a término, dictadas entre 2013 y 2015). Justamente, al reparar en la interdisciplinariedad identificada en el estudiantado de las propuestas de formación de posgrado en juego, se reconoció la potencialidad para abrir la convocatoria a perfiles de carreras vinculadas con el campo de la educación física, educación inicial, educación especial, educación, sociología, historia, psicología, comunicación, arquitectura, medicina, ciencias jurídicas. También se pensó especialmente en los estudiantes de Profesorado y Licenciatura en Educación Inicial, que transitan durante el cursado las asignaturas Juego, Juego Dramático, Creatividad y Seminario en Juego.

El acceso a las organizaciones sociales permitió el reconocimiento de profesionales, graduados de distintas carreras universitarias, cuyo ejercicio profesional y desempeño laboral impacta en las prácticas lúdicas de la sociedad, reforzando o tensionando los discursos sobre juego que prefiguran estas prácticas. Los documentos internacionales que dan entidad al juego y/ al deporte en la sociedad (Convención de los derechos del niño, Observación N°17, Carta de Educación Física de la UNESCO), fueron gestados y colocados en las agendas estatales por organizaciones no gubernamentales (asociaciones, agrupaciones, fundaciones); ellas presionaron el ingreso de los proyectos que dieron origen a leyes nacionales que generan la obligación estatal en materia educativa, de turismo, espacios verdes, deporte y género. Esas obligaciones son atendidas a nivel local por distintos profesionales. Muchos de ellos trabajan

voluntaria y gratuitamente. Se identificaron eventos de juego generados por iniciativa de particulares, promocionados por el municipio (Rivero y Gilleta, 2021). Este rastreo permite identificar potenciales estudiantes de la maestría y reconocer las instituciones en que se desempeñan para vincularse a la universidad. Precisamente, se avanzó en la firma de cartas de intención de vinculación interinstitucional a partir del proyecto vinculación Retratos de juego, que fuera presentado en el congreso anterior (Picco, Olguín, Demo, 2021).

Es así como se piensa que podrán 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. Sin embargo, el espíritu de esta carrera se caracteriza por estar abiertos y ser permeables a quienes genuinamente quieran formarse y enriquecerse con el campo de conocimiento que se pone en juego. En ese sentido, se considera la posibilidad de la participación de estudiantes que no están inscriptos a la maestría -cursado extracurricular- como alumno vocacional.

Para obtener el título de Magíster en Juego, los estudiantes tendrán que cumplir con todos los requisitos establecidos en la reglamentación vigente (Res. 273/19): 20 créditos de los espacios curriculares propuestos en el trayecto estructurado de la carrera, 3 créditos del trayecto no estructurado, 3 créditos por actividades complementarias -1 crédito de pasantía obligatoria-, requisitos y 8 créditos por un Trabajo Final de Maestría.

Por otra parte, destacar que los estudiantes de la Maestría en Juego podrán orientar las Actividades Complementarias y articular su Trabajo Final a las proyecciones de cualquiera de las líneas de estudio propuestas. Precisamente, ambos espacios plasman una forma de organización curricular que delega parte de las decisiones curriculares a los mismos estudiantes, permitiendo la incorporación de desarrollos científicos o profesionales acotados a la formación deseada, tal como sugiere el Plan Estratégico de la Facultad de Ciencias Humanas (AAVV, 2013).

Articulaciones

La Maestría en Juego presenta articulaciones de distintos tipos nacidas de la actitud científica de reconocer la complejidad del objeto de estudio y el necesario tratamiento interdisciplinario para acceder a su comprensión (Ortíz, 2011). Es esta una primera conquista académica que se magnifica al reconocer que acontece en el marco de una cultura institucional con distribución de recursos departamentalizada, que históricamente ha puesto en desventaja a la unidad académica en que se gesta la propuesta.

Así, la primera articulación de la carrera será entre disciplinas en el proceso de construcción y reconocimiento del objeto de estudio. Se piensa la relación entre las disciplinas a partir del objeto de estudio. Para que esto ocurra, un campo de conocimientos tuvo que reconocer la imposibilidad de atraparlo en un solo discurso (Rivero, 2023). Esto exige romper las fronteras disciplinares, abrirse a la colaboración para poder llegar a una mayor comprensión del objeto de estudio sin perder el respeto por la identidad de los campos y sus logros académicos. Esta carrera reconoce como antecedente constitutivo a aquella educación física conocida como educación de los cuerpos (Scharagrodsky, 2013; Varea y Galak, 2013; Galak y Gambarotta, 2015) que analiza y desarticula discursos in-corporados (Bourdieu, 1996), la biopolítica (Foucault, 1992), es la educación física que colocó al juego como objeto de estudio (Rivero, 2019). Esta carrera aprovecha el avance de las ciencias sociales en nuestra facultad (Maestría y Doctorado en Cs Sociales). Así, el escenario institucional y las líneas de estudio disponibles (con producción académica demostrable) fueron condicionantes.

Se entiende que el juego es un fenómeno social, es una práctica que antes de entrar a la escuela estuvo desde siempre en la sociedad (Huizinga, 2020; Caillois, 1986; Scheines, 1996, Centurión, 2017, 2018). Es un objeto de estudio complejo, inabarcable por una sola disciplina por eso lo entendemos como objeto de integración de las ciencias sociales que nos desafía (inter, trans y multi) disciplinariamente y nos insta a los cruces y desarme (Rivero *et al*, 2023). Esto exige romper las fronteras disciplinares, abrirse a la colaboración para poder llegar a una mayor comprensión del objeto de estudio sin perder el respeto por la identidad de los campos y sus logros académicos. Proponemos como punto de partida entender el juego desde una perspectiva social en sentido amplio, interdisciplinario e híbrido; reconociendo que la realidad a estudiar es demasiado compleja para ser explicada por una sola disciplina (Dogan, 1996). La flexibilidad curricular de la Maestría en Juego supone una apertura que nace en el campo académico para dar entidad a la multiplicidad de contextos en que aparece el juego, diversidad de jugadores y variedad de profesiones que intervienen en la efectivización de las prácticas lúdicas. Así, la Maestría en Juego parte de reconocer la inconmensurabilidad del objeto juego y habilita el diálogo interdisciplinario. De hecho, es una propuesta de posgrado que nace desde y para el diálogo interdisciplinario.

Esta articulación que nace al interior de la propuesta de formación de cuarto nivel, genera articulaciones del posgrado de Ciencias Humanas con otras dependencias de la propia casa de altos estudios, de manera tal que las prácticas de los maestrandos impacten en áreas como el Observatorio de Derechos Humanos, el Departamento de Artes y Cultura, la Dirección de Deportes, Recreación y Educación Física, Programa Educativo de Adultos Mayores, Jardín

de Infantes Rosario Vera Peñaloza, la Ubarrial. Y es que se trata de un “esfuerzo colectivo por crear conocimiento en la Universidad pública” que focalice “procesos que afectan crucialmente a nuestras poblaciones en orden a derechos en muy diferentes dimensiones, y a fenómenos que conciernen de modo directo a la vida de muy diversas comunidades” (Barrancos, 2018).

En el ejercicio de articular la puesta en acción de los conocimientos construidos en la cursada de la carrera con el territorio, la Maestría en Juego recupera convenios vigentes entre la UNRC y la Municipalidad de Río Cuarto, específicamente con la Secretaría de Gobierno Abierto, Secretaría de Deporte y Turismo y la Secretaría de Educación. También con el Jockey Club Río Cuarto, institución deportiva que cuenta con la primera escuela con especialización deportiva de la ciudad, que proyecta formación superior en temas vinculados a la educación física y al cuidado de algunas poblaciones (con convenio con el Club Atlético River Plate), además de club, colonia de vacaciones y gimnasio.

Como ya hemos mencionado, se activa así el trabajo colaborativo (de la Barrera, s/a) entre una propuesta de posgrado y distintas áreas de la UNRC, de cara a fortalecer las vinculaciones de la institución con otras organizaciones sociales.

La decisión de asumir la apertura disciplinar trajo consigo articulaciones que, a modo de círculo virtuoso, redundaron en oportunidades para el crecimiento académico. El avanzar por terreno poco transitado fue oportunidad para hacer consulta, aprender y aprovechar el potencial de la Secretaría de Posgrado de la Facultad de Ciencias Humanas, y por su intermedio, la del área central. La vinculación con organizaciones sociales exigió aprovechar la excelente disposición de la Secretaría de Vinculación de la Facultad. Se firmó convenio con la Universidad Federal de Espírito Santo (Brasil), se está trabajando en la actualización del convenio con la Universidad de Guadalajara (México) y también con la Universidad federal de Santa Maria, convenio del cual se posgraduaron muchos de nuestros docentes, como el caso de Gustavo Cimadevilla, Edgardo Carniglia, Sergio Centurión y Manuel Barcelona (integrante de esta junta académica), por nombrar sólo algunos. La carga de la carrera en plataforma Coneau no habría sido posible sin la dirección estratégica de la Secretaría de Planeamiento de la Facultad de Ciencias Humanas. Participamos del primer Seminario del Instituto de Investigaciones Sociales, Territoriales y Educativas (ISTE) en diciembre de 2021. También participamos de los *Encuentros de trabajo en línea: Interdisciplina en el ISTE*, lugar de aprendizaje en el que el proceso transitado nos ha colocado en un lugar de comodidad. Presentamos la carrera en esta primera semana del Posgrado de Ciencias Humanas. El Doctorado en Ciencias Sociales ha incluido como

integrante de la Junta Académica a la directora de la Maestría en Juego, por lo tanto, allí se abre la oportunidad de articular con las demás carreras de posgrado de la Facultad.

En definitiva, en una especie de efecto dominó, estamos siendo protagonistas de la rehabilitación paulatina de las ganas de estudiar, de conquistar y de recuperar ritmo en la producción de conocimiento, de poner a dialogar las producciones personales de docentes investigadores locales que pueden significar lugares epistemológicos de encuentro para colegas en formación, para estudiantes que se abocan a la tarea de armar su trabajo final para acceder a un título de grado o posgrado, para becarios, dando lugar a una secuencia en que las expectativas y posibilidades se multiplican.

Logros, desafíos y proyecciones

Consideramos que seguramente el tránsito por la virtualidad ha dejado varios aprendizajes y podríamos considerar qué sostener de esa experiencia para enriquecer nuestras prácticas de posgrado.

Pasando en limpio los principales logros, podrían resumirse en haber cumplido con la tarea que el Consejo Directivo encomendara, por sugerencia de las autoridades de la Facultad y del Departamento, a quienes hoy integramos la Junta Académica de la Maestría en Juego. Elaboramos una propuesta de formación, convocamos un cuerpo docente especializado, firmamos cartas de intención de vinculación con distintas dependencias de la UNRC y organizaciones sociales ya conveniadas, también de vinculación académica para la producción de conocimiento mediante intercambios y movilidad estudiantil y, por último, presentamos la carrera en Coneau y atendimos a sus sugerencias. En la espera de la aprobación, nos disponemos a participar de los espacios de posgrado y de difusión institucionales (generados en la facultad: por el ISTE y por el Doctorado) y en otras instituciones.

Desafíos hay muchos, pero podrían condensarse en la intención de consolidar el grupo de trabajo, robusteciendo el vínculo laboral de los integrantes en la institución para seguir trabajando seriamente en esta propuesta.

Aun cuando se podrían formular grandes proyecciones, nos contentamos con seguir dando pequeños pasos y no detenernos.

Referencias bibliográficas

AAVV. 2013. Plan estratégico institucional de la Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional de Río Cuarto.

<https://www.hum.unrc.edu.ar/plan-institucional-de-la-facultad-de-ciencias-humanas/>

Barrancos, D. 2018. Crear colectivamente conocimiento social desde la universidad pública en un momento álgido. En Carniglia, E. 2018. Un territorio desigual: memorias y agendas de investigación para el sur de Córdoba. Río Cuarto, Argentina: Unirío.

Bourdieu, P. 1996. Cosas dichas. Buenos Aires, Argentina, El mamífero parlante.

Caillois, R. [1967] 1986. Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo. México. Fondo de cultura económica.

Centurión, S. 2017. “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.

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. pp. 12-22.

www.unrc.edu.ar/unrc/comunicacion/editorial

de la Barrera, S. Del aislamiento docente al profesionalismo colaborativo. Estudio de una innovación en la enseñanza universitaria. Río cuarto, Argentina. Unirío.

Follari, R. 2013 “Acerca de la interdisciplina: posibilidades y límites”. Revista INTERdisciplina I, núm. 1 (2013): 111-130. México, UNAM. [INTER DISCIPLINA \(unam.mx\)](http://interdisciplina.unam.mx)

Foucault, M. 1992. El orden del discurso. Buenos Aires, Argentina, Tusquets.

Galak E. y Gambarotta, E. (comp.). 2015. Cuerpo, educación, política: tensiones epistémicas, históricas y prácticas. Buenos Aires, Argentina, Biblos.

Huizinga, J [1938] 2020. Homo ludens. Buenos Aires, Argentina, Espíritu Guerrero.

Ortíz, G. 2011. Tiempos indigentes. Sobre la religión, la educación y la pregunta por el sentido. Córdoba, Argentina: Educ.

Picco, V.; Olguín, J.; Demo, E. 2021. Retratos de juego en Río Cuarto. 14º Congreso Argentino de Educación Física y Ciencias, 2021, Ensenada, Argentina.

https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.14692/ev.14692.pdf

Rivero, I. 2019. Trazos de la configuración del objeto juego en la Educación Física universitaria. En Actas. Universidad Nacional de La Plata.

https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.12899/ev.12899.pdf

Rivero, I. 2023. El juego: una constante en Educación Física, una excusa para jugar en Ciencias Sociales. En Mantilla, L. y Rivero, I. (Comp.) 2023. Estudios sociales en el juego y el jugar. Recorridos Conceptuales en Argentina y México. Universidad de Guadalajara. En prensa

Rivero, I.; Barcelona, M.; Kenbel, C; Riccetti, A. y de la Barrera, M. 2023. El Juego como objeto de las Ciencias Sociales. Avances y proyecciones. En Asaad, C.; Carniglia, E. y Kenbel, C. (Compiladores). Comunicación y dinámicas socioterritoriales. Actores, significados y medios en el sur de Córdoba. Río Cuarto, Argentina. Unirío. En prensa.

Rivero, I.; Gilleta, V. 2021. Juego y deporte en la sociedad. Revisión y comprensión de prácticas autotélicas de vida activa. Relaciones y tensiones en el campo de la Educación Física. Libro de actas. IV Congreso Patagónico y I Congreso Nacional de Educación Física y Formación docente. En Pp. 187-196.

<https://revele.uncoma.edu.ar/index.php/revistaefei/article/view/3016>

Scharagrodsky, P. Discursos pedagógicos, procesos de escolarización y educación de los cuerpos. En Varea, V. y Galak, E. (Ed.) 2013. Cuerpo y Educación Física. Perspectivas latinoamericanas para pensar la educación de los cuerpos. Buenos Aires, Argentina, Biblos.

Scheines, G. 1998. Juegos inocentes, juegos terribles. Buenos Aires, Argentina, Eudeba.