



El juego en programas y proyectos gubernamentales.

Resultados finales de una investigación en Río Cuarto

The game in government programs and projects. Final results of an investigation in Río Cuarto

Ivana Rivero

Universidad Nacional de Río Cuarto (UNRC) /

Universidad Pedagógica Nacional (UNPE),

Argentina

ivRivero13@gmail.com

 0000-0002-3975-5369

Resumen: Este escrito presenta los resultados finales de una investigación cuyo objetivo fue conocer y comprender prácticas y discursos sobre juego. Para avanzar en el estudio se hicieron dos recortes iniciales: se seleccionó como corpus de análisis programas y proyectos de *políticas públicas* vinculadas al juego, *territorializadas en Río Cuarto*. El rastreo se inició por las secretarías del gobierno municipal. Se trata de una investigación mixta de diseño inmerso que recolectó y analizó datos cuantitativos para mejorar un diseño cualitativo. Las estrategias de recolección de datos fueron análisis de documentos (ordenanzas, proyectos y comunicaciones en redes sociales), que permitieron confeccionar entrevistas semi estructuradas aplicadas a los coordinadores de las propuestas. Los resultados muestran una distinción de la visibilidad del juego en la formulación y desarticulación entre proyectos gubernamentales nacionales, provinciales y locales. El juego gana presencia encubierta en los proyectos de la política pública deportiva (colonias de vacaciones, personas mayores, escuelas deportivas, jardines maternos y de infantes). Algunos de estos proyectos son concomitantes a proyectos de educación. La creación, mejora y/u ornamentación de espacios de juego y la coordinación de talleres corporales son acciones gubernamentales demandadas por la ciudadanía en proyectos de gobierno abierto.

Palabras clave: Investigación, juego, políticas públicas, Río Cuarto.

Abstract: This paper presents the final results of a research whose objective was to know and understand practices and discourses about gaming. To advance the study, two initial cuts were made: programs and public policy projects linked to gaming, territorialized in Río Cuarto, were selected as a corpus of analysis. The tracking was initiated by the municipal government secretaries. This is a mixed research with an immersed design that collected and analyzed quantitative data to improve a qualitative design. The data collection strategies were document analysis (ordinances, projects and communications on social networks), which made it possible to carry out semi-structured interviews applied to the coordinators of the proposals. The results show a distinction of the visibility of the game in

Recepción: 8 de octubre de 2023

Aprobación: 10 de octubre de 2023

Publicación: 15 de octubre de 2023

Cita sugerida: Rivero, I. (2023). El juego en programas y proyectos gubernamentales. Resultados finales de una investigación en Río Cuarto. *Perspectivas de Investigación en Educación Física*, 2(4), e028. <https://doi.org/10.24215/29534372e028>



EDICIONES
DE LA FAHCE



Esta obra está bajo licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional

the formulation and dismantling between national, provincial and local government projects. The game gains a covert presence in public sports policy projects (holiday colonies, seniors, sports schools, kindergartens and nurseries). Some of these projects are concomitant to education projects. The creation, improvement and/or ornamentation of play spaces and the

coordination of body workshops are government actions demanded by citizens in open government projects.

Keywords: Research, play, public policy, Río Cuarto.

Sobre la investigación

La investigación que aquí se presenta, lleva por título *El juego en la sociedad. Estudio desde la educación de los cuerpos*, y se enmarca en el programa de investigación *Juego y deporte en la sociedad. Prácticas autotéticas de vida activa*, aprobados y financiados por la Secretaría de Ciencia y Técnica (SECyT) de la Universidad Nacional de Río Cuarto (UNRC) para el período 2020-2023. Se trata de un proyecto colectivo que supuso la coordinación del trabajo de nueve (9) docentes universitarios del Departamento de Educación Física dedicados a formar profesores y licenciados en la especialidad, con la colaboración de un (1) estudiante de grado, una (1) tesista de posgrado con actividad en otra institución, una (1) asesora, y cinco (5) becarios de investigación (4 de SECyT y 1 del Consejo Nacional de Investigaciones, ciencia y Técnica, CONICET). Se trata de un nuevo equipo de trabajo que involucra la participación de jóvenes docentes universitarios que postularon ingreso al Programa para la investigación universitaria argentina (PRINUAR) en 2023. La modalidad de trabajo implicó la articulación de tareas individuales asociadas a compromisos de formación permanente asumidos y al área de desempeño laboral en cumplimiento de tareas colectivas descriptas en el plan de trabajo.

La investigación se propuso conocer y comprender prácticas y discursos sobre juego en la sociedad. Con la pretensión de disponer de información de la realidad local respecto a la desatención al derecho al juego reconocida por el comité de los derechos del niño en la observación N°17, se identificaron y analizaron proyectos gubernamentales que impactan en la ciudad de Río Cuarto.

Las condiciones materiales (lugares, tiempos, juguetes, juegos) y simbólicas (ganas, decisión) que hacen efectiva la posibilidad de jugar son conquistas/deudas de la sociedad en determinado momento histórico. Precisamente, esta investigación relevó posibilidades efectivas de jugar generadas por iniciativas de gestión pública en la ciudad de Río Cuarto (ciudad del interior del interior del país).

La investigación aporta a las producciones sociales interesadas en el estudio de prácticas y discursos sobre juego, especialmente aquellas dedicadas a la acción de jugar en la que opera una educación (in)corporada. Parte de entender que el juego es un objeto complejo, inatrapable en una sola definición científica (Rivero, 2020). Del universo de posibilidades teóricas para estudiar el juego en las ciencias sociales (Mantilla y Rivero, 2023), este proyecto lo hace desde la perspectiva de los jugadores (Huizinga, 2020; Caillouis, 1986; Pavía, 2006, 2011; Mantilla, 2016; Scheines, 1998; Rivero, 2012, 2022) que afirma que “si algo distingue al juego es que la estructura de la actividad es sometida a las decisiones de los participantes, decisiones atravesadas por las particularidades de los sujetos implicados y el contexto en que

acontecen, por las formas de vida” (Rivero, 2023: 183). Esta línea de estudio entiende que “sin jugadores no hay juego” (Caillois, 1986), que la “tensión” y la “intensidad” (Huizinga, 2020) son categorías de estudio de la “convivencia al jugar” (Mantilla, 2016), pues “Somos libres de jugar o no jugar: la elección siempre es nuestra” (Scheines, 1998: 29), se construye y destruye constantemente lo lúdico. “En el caos no se puede jugar, pero es sólo a partir del caos que realmente se juega” (Scheines, 1998) y “los profesores de lo inútil” pueden enseñarlo (Bracht, 1996) aunque implique ciertos “corrimientos” del rol docente aprendido (Díaz, en Pavía, 2006). Ese corrimiento se ha dado al pensar y decir el juego como práctica social (Foucault, 1987) que forma parte de la cultura de movimiento, y de articularlo a la perspectiva de derechos (Feierstein, 2019; Eroles, 2005) haciendo foco en la dimensión política del juego sobre un fondo constituido por las dimensiones estéticas y éticas (Rivero, 2018).

La incorporación de la Convención de los Derechos del Niño en el artículo 14 de la Constitución Nacional Argentina en la reforma de 1994, generó la obligación estatal de garantizar las condiciones de posibilidad para que el juego acontezca. Para garantizar específicamente el derecho al juego, los estados modernos regulan iniciativas de la sociedad civil (emprendimientos, pequeñas y medianas Empresas, franquicias), planifican y gestionan acciones denominadas políticas públicas, en materia de educación (Dupuy y Gómez Smyth, 2022), de recreación (Griffa *et al*, 2022; Lema Alvarez y Machado Comba, 2013), y salud, para llegar a niños, niñas y adolescentes, personas mayores, personas con discapacidad, en definitiva, a la diversidad que caracteriza a la sociedad.

En una muestra de ocho países, la Asociación Internacional del Juego (IPA) encuentra 115 infracciones al derecho al jugar agrupadas en 14 categorías, entre las cuáles se encuentra una en la que se focaliza el estudio que aquí se propone: “las políticas de gobierno locales y nacionales ante el juego infantil son inadecuadas o no existen” (IPA, 2010, p. 8). Gómez Smyth (2022) muestra infracciones que vienen teniendo las políticas de Estado argentinas, entre ellas “cuando existen acciones que mencionen garantizar el derecho a jugar, generalmente se ofician desde el deporte” (Gómez Smyth, 2022, p. 37).

Después de analizar la observación N°17, leyes nacionales y de la Provincia de Neuquén, Devita y Díaz (2021) denuncian asincronía entre el decir y el hacer, entre las prácticas y la norma, surgida de la generalidad y neutralidad necesarias para que el instrumento legal adquiriera su carácter universal. Los autores proponen “completar y volver a iluminar desde los estudios locales... (dos) ‘desencuentros’ con la norma” (ibidem, 2021, p. 66), la falta de análisis de las categorías juego, descanso, esparcimiento, actividades recreativas, y la falta de inclusión de la perspectiva del sujeto.

En el estudio de dos instituciones escolares de nivel primario, un club y una propuesta municipal en la ciudad de Córdoba destinados a niños entre 8 y 12 años, Nakayama (2022) denuncia el desconocimiento de la situación y condición actual respecto a la atención al derecho al juego y espera “cambios en el sector público que define las políticas educativas y sociales... que justifiquen la previsión presupuestaria para la formación de recursos humanos” (Íbidem, 2022, p. 254).

Cuando se piensa el juego desde los jugadores se piensa en las oportunidades y posibilidades reales de jugar, se piensa (se dice y se hace) el juego como derecho, se reconoce a los niños, a las personas, como sujeto de derecho, decisión potente que germina en democracia. “la política es quien obtiene qué, cuándo y cómo” (Jaime *et al*, 2013: 12). Precisamente para ver con qué decisiones y en qué medida el Estado Argentino en general y el riocuartense en particular responden al compromiso asumido al incorporar instrumentos internacionales a la Constitución Nacional (en la reforma de 1994), se rastrearon programas y proyectos de juego generados por organismos gubernamentales *comenzando a escala local (municipal)* y a partir de la información socializada en las páginas oficiales de las distintas secretarías del municipio.

Decisiones metodológicas

Esta es una investigación mixta de diseño inmerso (Valenzuela y Flores, 2012) que recolectó y analizó datos cuantitativos para mejorar un diseño cualitativo. Se procedió captando atributos generales de la realidad a estudiar para pasar de un nivel de realidad más amplio a uno más pequeño (Yuni y Urbano, 2014). Se utilizaron distintas estrategias de recolección de datos que permitieron la comparación de incidentes.

Durante el primer año se identificaron y analizaron programas y proyectos de la política pública municipal dedicados al juego en organismos e instituciones de la ciudad de Río Cuarto.

Se recolectaron y analizaron distintos documentos disponibles en redes: instrumentos internacionales a los que adhiere Argentina y que generan obligación estatal de cubrir el derecho al juego, y documentos nacionales. A escala provincial y municipal no se encontraron disponibles en redes documentos en pdf para analizar, por esta razón se rastrearon publicidades de los programas implementados en distintas redes (Facebook, Instagram, Youtube) y se avanzó en contactar a los coordinadores general de las actividades.

Durante este primer año se relevaron los proyectos sobre juego de las diferentes dependencias y se diseñaron los instrumentos de recolección de datos (Guión para el análisis de documentos, guión de las entrevistas semi estructuradas a informantes clave, y las listas de control para registro de las observaciones, las últimas no llegaron a hacerse). Los instrumentos fueron evaluados por dos pares expertos (uno interno y otro externo a la institución) y se cumplieron las exigencias del Comité de Ética de la UNRC.

Durante el segundo año se identificaron y contactaron los coordinadores de las distintas dependencias municipales. La selección fue intencional. Se aplicaron entrevistas directas, en principio mediadas por la tecnología (meet) y luego cara a cara. Se realizó observación global, no participante (Yuni y Urbano, 2014) en algunos contextos (sala cuna, jardín de infantes, taller de danzas, plazas) con registro

fotográfico que fue sometido a técnicas de desdibujado de rostros para preservar la identidad de los actores.

En el tercer año se reconocieron condiciones materiales (lugares, juguetes, juegos) y simbólicas (tiempos, jugadores, coordinadores, intensidad del juego) en que acontece el juego en algunos contextos particulares (colonias de vacaciones, jardines de infantes, escuelas, plazas). No se llegaron a identificar particularidades de las situaciones de juego en distintos escenarios en términos de género, tensión, intensidad.

Para el análisis de datos de distinta naturaleza se analizaron presencias y ausencias, huellas de producción. Se marcaron palabras asociadas a las categorías de búsqueda: lugar de juego, ornamentación, momento de juego, jugadores, coordinadores, otros actores, juguetes, juego, intensidad del juego. Se procedió por el 'método de constante comparación', los datos se fueron quebrando y reorganizando en ideas recurrentes que permiten, dentro de ellas y entre ellas, la comparación y contrastación, señalando diferencias y similitudes (Glaser y Strauss, 1967).

Resultados

El estudio se realizó en un momento histórico particular, durante y post el Aislamiento Social, Preventivo y Obligatorio (ASPO) dispuesto por el gobierno argentino ante la pandemia por COVID-19, hito que marcó rupturas en los cuidados, uso y comunicación de los cuerpos. El encierro domiciliario recortó las oportunidades de salir al encuentro con otras personas, de asistir y permanecer en instituciones que la gente transita en la habitualidad diaria (como escuelas, trabajos, clubes), de practicar disciplinas deportivas (las más afectadas fueron las colectivas, de oposición simultánea), y reprogramó las opciones de juego. De hecho, en la redefinición de las actividades académicas, se comenzó registrando fotos de expresiones de juego en la sociedad (marca, señalización, estructuras, objetos, personas) que confirman que la polisemia del concepto no es un problema del objeto sino una cualidad del lenguaje y, por lo tanto, un problema político. Juego podrá ser lo que ocurre en el casino de la ciudad, en jugadon (apuestas online), en las pistas de carrera de caballos (la física y la televisada), la calesita o las hamacas del parque, el ring raje de un grupo de niños, la rayuela pintada en la vereda, la quiniela, los adultos que bailan sin seguir coreografía en un taller de danzas, los niños haciendo tortitas de barro, o aquellos que patinan, el cumpleaños con sus amigos en el pelotero, los chicos con su skate, los hombres con cartas alrededor de una mesa, los que tiran bochas en el campito, las mujeres que burakean, el que hace figuras en el aire piloteando una avioneta, el que despegue con cuidado su aeromodelo, el que se salta en las camas elásticas, el niño con su disfraz del hombre araña, aquellos que patean una pelota. Muchas fotos emparentadas que retratan o suponen prácticas y discursos de juego, algunas promovidas por proyectos gubernamentales.

En la búsqueda de programas gubernamentales con impacto en la ciudad de Río Cuarto, se rastrearon los programas y proyectos municipales, provinciales y nacionales sobre juego. En el rastreo se encontró que *el municipio no tiene programas que nombren al juego*.

Se encontraron propuestas de juego en programas de secretarías que en ningún momento lo mencionan. Es el caso de la *Secretaría de género* que cuenta con la Subsecretaría de la Niñez, Adolescencia y Familia¹¹, donde se identificaron cuatro programas de los cuáles dos (carpa itinerante y talleres de educación) presentan una amplia gama de propuestas de juego para la educación sexual integral, confirmando que el juego se usa pero no se dice, igual a como ocurre en el contexto universitario (Rivero y Gilleta, 2019) y reforzando un uso instrumental del juego.

El juego *se encuentra a repetición en la secretaría en deportes y turismo*. Esta secretaría presenta 16 programas, todos mencionan al deporte, excepto 3 programas que fueron seleccionados aquí para su análisis: el de adultos mayores, el de Colonias de verano y el de Vecinales, jornada extendida y jardines, que constituyeron el universo de estudio de tres trabajos finales de licenciatura en educación física.

El juego aparece en las fotos y videos donde se publicitan los demás programas de la secretaría. En publicidad de la Kermes deportiva, como telón de fondo a una entrevista al intendente en las tardecitas musicales, en los talleres de Vamos con Deportes Río Cuarto con la mención de juego recreativo, en las actividades de yoga, gimnasia y deporte en las Vecinales, en las jornadas extendidas de las escuelas y jardines municipales, en Escuelas deportivas gratuitas del polideportivo municipal, o el centro 11. Algunos de estos registros coinciden con los talleres de oficio del municipio, o los jardines maternos de la *Secretaría de Educación y culto*. Esta secretaría presenta el *taller de ajedrez* que, si bien es un deporte, convoca la participación de los niños que asisten a los talleres de apoyo escolar. El responsable del taller ha publicado el libro *Relatos fantásticos de un mundo a cuadritos*. Se puede ver juego en los videos publicitarios de eventos multitudinarios organizados por la municipalidad como entretenimiento de los niños y niñas, incluso una entrevistada menciona que “lo lindo del evento es que los chicos juegan al aire libre”. Al no contar con presupuesto, suelen involucrar a organizaciones no gubernamentales, voluntarios y la Universidad Pública (con voluntariados, proyectos de extensión, Ubarrial).

La Universidad Nacional de Río Cuarto (UNRC) territorializa en la ciudad políticas públicas nacionales vinculadas al juego. Docentes, estudiantes y graduados atienden voluntaria y gratuitamente ausencias de la política pública gubernamental, principalmente en sectores vulnerables y el sistema educativo formal. La UNRC cuenta con tres asignaturas de grado dedicadas al estudio del juego (una en el profesorado de educación física y dos en el profesorado de nivel inicial) y una maestría en juego aprobada

¹¹ Es curiosa la discrepancia en la organización de los distintos niveles gubernamentales de la política pública. Por ejemplo, en la estructura gubernamental de la ciudad de Río Cuarto Niñez, adolescencia y familia es una subsecretaría dentro de la *Secretaría de género*, mientras que a nivel nacional es reconocida la tarea de la Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia, conocida como SENAF. También es curioso el cambio de nominación y organización de las estructuras gubernamentales con los cambios de gobierno, por ejemplo, la SENAF dependía hasta hace unos meses del Ministerio de Justicia, desde diciembre de 2023 depende del gran Ministerio de Capital Humano.

por la Comisión Nacional de Evaluación y Acreditación Universitaria (CONEAU), programas, proyectos de investigación, extensión que cubren demandas de juego de distintas instituciones de la ciudad, principalmente en épocas de festejos (día del niño, del estudiante fiestas de fin de año, cumpleaños) y en sectores vulnerables (sectores populares, barrios marginales, merenderos, vecinales, hogares de día, lugares de guarda, agrupaciones).

El juego *aparece en la Secretaría de género y en el diseño y/u ornamentación de plazas, parques y paseos* demandado por los ciudadanos en el programa *Presupuesto participativo de la Secretaría de gobierno abierto*. No se encontró mención al programa municipal para personas con discapacidad, de la Secretaría de Deportes y Turismo. “la Argentina será mejor cuando los más débiles sean reconocidos definitivamente como personas iguales en derechos y responsabilidades” (Eroles, 2005: s/n).

Se analizaron los proyectos de colonia de vacaciones para niños (públicos y privados) habilitados por el municipio de Río Cuarto (Cardoso, 2022), los talleres de actividad física para personas mayores municipales, provinciales y nacionales que coexisten en Río Cuarto (Aguirre, 2021), el educación inicial el proyecto provincial de sala cuna para el cuidado de los lactantes y primera infancia (Schiavi, 2023) y el jardín de infantes Rosario Vera Peñaloza del área de servicios de la Universidad Nacional de Río Cuarto (Dallo, 2022), los talleres de tango y folklore para adultos del Departamento de Artes (Demo, 2024), la apropiación de dos plazas de la ciudad, una céntrica y otra de barrio (Olguín, 2023), el juego en asignaturas especiales del nivel primario: música, plástica, folklore y educación física (Olivo, 2021), el diseño de una plaza en un Centro Integrador Comunitario (García, 2023).

Estos son lugares y tiempos en que personas de distintas edades encuentran la posibilidad de jugar. El informe final de beca de investigación muestra que el baile es reconocido por los asistentes como un modo encubierto de jugar (Demo, 2024). Las dimensiones y ornamentación de los espacios son variadas: reducidos y cerrados para adultos y en contextos educativos (sala cuna, jardín, escuela), con la particularidad de estar espejados para bailar, o ser más amplios para el juego deportivo (cancha de vóley, fútbol salón, básquet). Se registraron espacios amplios, abiertos y verdes para festejos (día de la ciudad, estudiante, carnaval), con juegos plantados (hamacas, toboganes, arcos, etc) para el juego libre de los niños (Parque Sarmiento, plazas, parque del Centro Cívico, Parque Ecológico Urbano) mientras se realiza otro proyecto (como otoño polifónico, y noches bajo un mismo cielo: plazas del pueblo), con espejos de agua artificiales (piletas) y naturales (río Cuarto, lago Villa Dalcár) para las colonias de vacaciones.

Con la pandemia surgieron tres programas nacionales sobre juego de los cuáles se puede encontrar documentos que los describen: el Programa Nacional de Derecho al Juego “Jug.ar”, el Programa de Recreación y Juego; y el Programa Jugando Construimos Ciudadanía, que en la ciudad de Río Cuarto impactan en una sola vecinal (Las Delicias) en la que se construyó una cancha de fútbol. En Argentina, la coordinación intergubernamental entre los distintos niveles de gobierno son objeto de negociación, “la articulación queda librada a procesos de coordinación ad hoc” (Jaime *et al*, 2013: 43). Aun cuando en el momento del estudio (y hasta noviembre de 2023) se reconocían más de cuarenta Consejos Federales para institucionalizar mecanismos de coordinación

intergubernamental de la gestión pública, y uno dedicado específicamente al derecho a jugar, lo cierto es que en las localidades del interior de las provincias del interior del país no se hacen visibles fácilmente.

A nivel provincial se encontró mencionado el juego en la Agencia Córdoba Deportes, allí el programa Deportes, recreación e iniciación, presenta los proyectos “Córdoba juega”, “Juegos deportivos comunitarios y federativos”, “Juego adaptado reglamentario”, “Juegos deportivos por la familia”, “Juegos universitarios cordobeses”. Todas estas propuestas refieren al juego deportivo. En la Defensoría de los derechos de niñas, niños y adolescentes, se encontró el programa “Tu palabra vale”, que incluye al proyecto “A través del juego reconocimiento de los derechos”, donde se nombra el “Dado de la paz”. En este proyecto el juego presenta un uso instrumental. Finalmente, en la lotería de Córdoba se nombran rifas y bingos municipales, quiniela, poceada, lotería, toto bingo, telebingo, telebingo, quini 6, telekino, la tarasca, todos juegos de azar en los que la acción de los jugadores está más involucrada en la apuesta que con la acción de jugar (tirar el dado, sacar la bolilla, presentar cartas, por ejemplo). En el Ministerio de Educación, se encontró el programa “Tu escuela en casa”, que presenta los proyectos “Educa play-juega y aprende”, para el nivel inicial tres propuestas integradas: “Do re mil sonidos para jugar”, “piedra libre para crear” y “1,2,3 juguemos otra vez”, además del protagonismo que gana en el diseño curricular para el nivel, y en la primaria la mención del juego como contenido de asignaturas especiales, como música, plástica y educación física.

El impacto de los programas y proyectos provinciales en la ciudad de Río Cuarto es mayoritariamente estructural, específicamente con la construcción de pista de skate, creación de parque sur en el viejo hospital, parque del centro cívico, paseo parque del andino en la vieja estación del tren, y acompaña la inversión en edificios públicos nuevos en la ciudad como el centro cívico, judiciales y centro cultural. A escala provincial, prevalece la idea de juego asociada al deporte, como juego deportivo, es decir, una “práctica social en la que los jugadores participantes conforman equipos y ajustan sus comportamientos a reglas que se inspiran en algún deporte pero que poseen flexibilidad suficiente como para permitir que el juego se instale con, lo que en el deporte serían, condiciones ambientales y materiales mínimas” (Rivero, 2011, p. 64). A escala provincial también se hace visible el juego como juego de azar habilitando la posibilidad de la apuesta que, si bien va por fuera del juego como afirma Caillois (1986), lleva a la discusión en el campo de la salud con las expresiones de ludopatía. Finalmente, se evidencia en el uso instrumental para la apropiación de contenidos escolares y derechos humanos.

Así, las propuestas estatales nacionales y provinciales de juego llegan al interior del interior del país financiando estructura edilicia pero sin presupuesto para cubrir demandas de intervención en territorio, demandas que se cubren con trabajo no remunerado de profesionales (entre ellos, los de educación física y educación inicial) y voluntarios para los que no se encontraron propuestas de formación.

En definitiva, en Río Cuarto el juego está invisibilizado, aparece solapado al deporte, y sin presupuesto para las intervenciones estatales en territorio ni para la formación de recursos humanos; y comienza a crecer con propuestas del ámbito privado para la recreación que demandan regulación estatal.

Discusiones

La aparición del juego en la política pública local es circunstancial, y está asociada a festejos (escolares, día de la ciudad, carnaval) o como medio para conseguir un fin (como ocurre en las secretarías de educación y cultura y género). En la Secretaría de Deporte y Turismo no se nombra al juego pero los 16 programas de la secretaría se basan en propuestas que tienen lugar en espacios en los que se juega, a los asistentes se los llama jugadores, incluso preparan y ensayan jugadas.

No hay proyectos, programas gubernamentales locales sobre juego, a no ser que se parta de reconocer que el deporte es la forma más evolucionada (*ludus*) de un tipo de juego (*agon*), es la expresión más complejizada de uno de los impulsos hacia los que, según Caillois (1986), avanza el proceso civilizatorio; es una práctica corporal que nace de un juego (Lavega Burgués, 2000), pero que adquiere rasgos diferenciales (direccionadas al espectáculo así como al entrenamiento de las habilidades requeridas) cuando mueve la industria detrás del show. El deporte es una práctica regulada racionalmente, que se juega, y que racionaliza el desempeño de los jugadores (cuestión que justifica el entrenamiento, la preparación física). Acomoda las acciones de las personas involucradas (jugadores, técnicos, preparadores, médicos, espectadores, periodistas) para la obtención de un único fin: el triunfo, superar al adversario. Pero el juego deportivo es unas de las tantas expresiones del juego. De esta manera se invierte la relación entre juego y deporte históricamente asentada en el campo de la educación física (Rivero, 2011) la cuál replica el uso instrumental del juego acomodado por los discursos educativos inspirados en estudios psicológicos (Rivero, 2020). Esta discusión fue presentada en el Congreso de Educación Física y Ciencia (Rivero, Gilleta y Picco, 2023) y sigue siendo de interés teórico del programa de investigación del equipo para los próximos dos años.

Los resultados confirman la banalización del juego, puesto que se usa pero no se escribe (Rivero y Gilleta, 2019); su uso instrumental, un emparentamiento profundo entre juego y deporte (Rivero, Gilleta y Picco, 2023) y muestran el solapamiento de propuestas en deporte y educación que habilita no solo la discusión respecto a la efectividad de la relación en la territorización de la política pública, ¿complementariedad o superposición?, sino también a la intervención profesional de los graduados de educación física, una educación (de hecho, están representados por los gremios docentes) que enseña prácticas corporales (como el juego y el deporte) presentes en las distintas facetas de la vida activa (Arendt, 2005), no solo aquellas ligadas a la supervivencia y el trabajo (y con él, la educación) sino al autotelismo que se emparenta con la recreación y el bienestar.

En definitiva, en relación al primer supuesto que orientaba la búsqueda se puede decir que en Río Cuarto se perciben escasos impulsos que atienden al derecho al juego declarada por documentos internacionales como la observación 17 del Comité de los Derechos del Niño y la Consulta Mundial sobre el derecho de niños y niñas a jugar de IPA. La política pública de la ciudad de Río Cuarto no cuenta con políticas, planes ni estrategias adecuadas sobre el juego infantil. La idea de juego que prevalece esta asociada al deporte distando de propuestas que promuevan “la vida cultural y las artes” como reza el artículo 31 de la Convención de los derechos del niño. Al asociar juego a deporte, las propuestas gubernamentales locales sobre juego atienden a un sector reducido de la sociedad: niños, adolescentes que eligen prácticas deportivas y personas mayores que buscan ocupar el tiempo libre. Así, quedan sin propuestas lúdicas gubernamentales niños, adolescentes y jóvenes que no eligen el deporte, personas en edad productiva (entre los 30 y 50 años), principalmente las mujeres (que alternan su tiempo laboral con el cuidado de sus hijos).

Los resultados de esta investigación confirman en las políticas públicas locales las luces y sombras del derecho al juego que describe Nakayama en la ciudad de Córdoba. En coincidencia con el dato que justifica la observación N°17 del Comité de los Derechos del Niño (los Estados que adhieren a la Convención de los Derechos del Niño, poco hacen por hacer efectivo el derecho de los niños al juego), los resultados de esta investigación corroboran que los discursos prefiguran las prácticas (como afirma Foucault, 1992).

La ausencia de planificación del juego en la política pública local, la utilización de tiempos y lugares convocados desde el deporte como oportunidades para jugar, la invisibilización de las propuestas de juego que persisten en el tiempo, así como el silenciamiento y desfinanciamiento de las pocas profesiones vinculadas a la generación de propuestas de juego en los distintos contextos estudiados, confirman la incorporación de discursos que requieren revisión para atender problemáticas actuales como juego y género, juego y violencia, juego y vida activa, como rezaba el segundo supuesto que orientó la búsqueda de datos.

Mientras tanto, en la ciudad crecen nuevos emprendimientos, pequeñas y medianas empresas (animación de festejos, camas elásticas, tirolesas), incluso franquicias (Escape room, casino) dedicadas a la recreación de las personas cuyo funcionamiento requiere regulación estatal. Estas iniciativas privadas se asientan en propuestas de juego que tienen lugar en espacios físicos generados por asociaciones (gremiales, culturales), organizaciones (con y sin fines de lucro) e instituciones (escolares, estatales), como Argentalia, quinta del Banco de Córdoba, PE.CI.FA., AYUP, por nombrar algunos. Estos contextos serán estudiados en el próximo proyecto.

En este punto y para cerrar, se deja presentada la discusión respecto al rol de la Universidad Pública en la sociedad y la relación entre las actividades académicas (docencia, extensión e investigación), y el impacto que las diferentes formas de extensión universitaria tienen en el mecanismo acceso y promoción a la docencia universitaria y a la carrera de investigador. El juego constituye una constante en

las prácticas de los profesionales de Educación Física (Rivero, 2022), es tema de formación de posgrado y oportunidad de articular con el Doctorado en Ciencias Sociales y con el Instituto de Investigaciones Sociales, Territoriales y Educativas (ISTE) de doble dependencia (CONICET-UNRC).

Fuentes consultadas

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). <https://www.unicef.org/UNICEF-ObservacionesGeneralesDelComiteDeLosDerechosDelNino-WEB.pdf>

IPA (2010). *Consulta mundial sobre el derecho de niños y niñas a jugar*. Asociación Internacional del Juego.

Referencias bibliográficas

Aguirre, A. (2021). *Talleres de educación física para personas mayores. Relevamiento y descripción de los talleres de gestión pública en la ciudad de Río Cuarto, durante la pandemia*. Trabajo Final de Licenciatura. UNRC

Bracht, V. (1996). *Educación Física y aprendizaje social. Educación Física / Ciencia del deporte. ¿Qué ciencia es esa?*. Córdoba: Vélez Sarsfield.

Caillouis, R. (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica. México.

Cardoso, E. (2022). *El juego en las colonias de vacaciones de la ciudad de Río Cuarto*. Trabajo Final de Licenciatura. Universidad Nacional de Río Cuarto.

Dalio, V. (2022) *Derecho al juego en salas de tres. Estudio en un jardín universitario*. III Jornadas Nacionales Universitarias de Educación Inicial. Universidad Nacional de Río Negro. <http://rid.unrn.edu.ar/handle/20.500.12049/9565>

Demo, E. (2024). *Informe Final de Beca de Investigación de Ciencia y Técnica*. Universidad Nacional de Río Cuarto.

Devita, D. y Díaz, L. (2021) Observación N° 17: desencuentros entre el decir y el hacer. Aportes al tratamiento del Juego como Derecho. *Minka*, 3, 65-72. <https://upc.edu.ar/descarga-el-tercer-numero-de-la-publicacion-minka-recreacion-y-ludica/>

Díaz, L. (2006). La construcción de una instancia de juego. Una pizca de SAL en el universo lúdico. En V. Pavía, *Jugar de un modo lúdico. El juego desde la perspectiva del jugador*. (pp. 69-80). Buenos Aires: Novedades educativas.

Dupuy, M. y Gómez Smyth, L. (Edit.) (2022). *Conversaciones sobre juego y jugar. Derecho, enseñanza y territorio escolar*. (pp. 33-50). Ciudad Autónoma de Buenos Aires: UFLO. <https://img.uflo.edu.ar/a/editorial/conversacionessobrejuegojugar-UFLOUniversidad.pdf>

Eroles, C. (2005). La discapacidad como eje del movimiento social de afirmación de derechos. En: C. Eroles, C. y C. Ferreres, (comps.), *La discapacidad: una cuestión de derechos humanos*. Buenos Aires: Espacio.

Feierstein, D. (2019) La importancia de los conceptos en la construcción de representaciones colectivas. En M. Badano, (Comp.), *Educación superior y derechos humanos. Reflexiones, apuestas y desafíos*. (pp. 47-65). Entre Ríos: UADER.

Foucault, M. (1987). *El orden del discurso*. Buenos Aires: Tusquets.

García, S. (2023). *La plaza y la promoción del juego. Articulación entre centro integrador comunitario, instituciones y organizaciones sociales*. En Congreso de Educación Física y Ciencia. UNLP. https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.16679/ev.16679.pdf

Glaser, B. y Strauss, A. (1967). *The discovery of grounded theory strategies for qualitative research*. New York: Aldine publishing company.

Gómez Smyth, L. (2022). Derecho a jugar: ¿cómo garantizarlo? En M. Dupuy, M. y L. Gómez Smyth (Edit.), *Conversaciones sobre juego y jugar. Derecho, enseñanza y territorio escolar* (pp. 33-50). Ciudad Autónoma de Buenos Aires: UFLO. <https://img.uflo.edu.ar/a/editorial/conversacionessobrejuegoyjugar-UFLOUniversidad.pdf>

Griffa, M., Coppola, G. y Poblete Calderón, R. (Comp.) (2022). *El derecho a la recreación en Argentina. Políticas, tensiones y desafíos*. (pp. 228-258). Córdoba: Editorial Universitaria, Universidad Provincial de Córdoba.

Huizinga, J. (2020). *Homo Ludens. Intento de delimitación el elemento lúdico de la cultura*. Buenos Aires: Espíritu Guerrero.

Jaime, F., Dufour, G., Alessandro, M. y Amaya, P. (2013). *Introducción al análisis de políticas públicas*. Florencio Varela: Clacso, Universidad Nacional Arturo Jauretche. http://biblioteca.clacso.edu.ar/icsya-unaj/pdf_1260

Lavega Burgues, P. (2000). *Juegos y Deportes Populares-Tradicionales*. Barcelona: INDE.

Lema Alvarez, R y Machado Comba, L. (2013) *La recreación y el juego como intervención educativa*. Montevideo: IUACJ.

Mantilla, L. (2016). *Biopolítica del juego y del jugar*. Guadalajara: Universidad de Guadalajara.

Mantilla, L. y Rivero, I. (2022). *Estudios sociales en el juego y el jugar: Recorridos conceptuales en Argentina y México*. Guadalajara: Universidad de Guadalajara. <https://www.researchgate.net/publication/374442807>

Nakayama, L. (2022). Luces y sombras del derecho al juego. En M. Griffa, G. Coppola, G. y R. Poblete Calderón, (Comp.), *El derecho a la recreación en Argentina. Políticas, tensiones y desafíos* (pp. 228-258). Córdoba: Editorial Universitaria, Universidad Provincial de Córdoba.

Olguín, J. (2023). *Habitando el espacio público. Estudio de dos plazas de la ciudad de Río Cuarto*. 15º Congreso Argentino de Educación Física y Ciencias. Ensenada, Argentina: UNLP-FAHCE.

Olivo, M. (2021). *El juego en la institución Sagrado Corazón de Jesús de Berrotarán y su presencia en tiempos de pandemia*. Congreso Argentino de Educación Física y Ciencias. Ensenada, Argentina: UNLP-FAHCE https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.14690/ev.14690.pdf

Pavía, V. (Coord.) (2011). *Formas del juego y modos de jugar. Secuencia de Actividades Lúdicas*. Santa Fe: ANSAFE.

Pavía, V. (2006). *Jugar de un modo lúdico. El juego desde la perspectiva del jugador*. Buenos Aires: Novedades educativas.

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

Rivero, I. (2012). *El juego desde la perspectiva de los jugadores: Una investigación para la didáctica del jugar en educación física*. Tesis Doctorado. La Plata: Memorias Académicas FaHCE- UNLP. <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.901/te.901.pdf>

- Rivero, I. (2018). Dimensiones para pensar el juego como práctica de vida saludable y derecho de la infancia. *Revista Infancia, Educación Y Aprendizaje (IEYA)*, 4(1), 203–229. <https://doi.org/10.22370/ieya.2018.4.1.944>
- 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. http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.12150/pr.12150.pdf
- Rivero, I. (2022). El juego: una constante en Educación Física, una excusa para jugar en Ciencias Sociales. En L. Mantilla y I. Rivero (Comp.), *Estudios sociales en el juego y el jugar. Recorridos Conceptuales en Argentina y México*. México: Universidad de Guadalajara. <https://www.researchgate.net/publication/374442807>
- Rivero, I. (2023). El juego desde los jugadores. Raíces contemporáneas de la línea. En A. Ferreira (Coord.), *La Educación (Física) en disputa. Variaciones de su enseñanza en el Nivel Superior* (pp. 275-292). Buenos Aires: Miño y Dávila.
- Rivero, I., Gilleta, V. y Picco, V. (2023). *Juego y deporte: Relevamiento, selección y análisis de políticas públicas que impactan en el interior del interior*. En Actas. UNLP-FAHCE. https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.16770/ev.16770.pdf
- Rivero, I. y Gilleta, V. (2019). El juego en proyectos de innovación universitaria. Estrategia inclusiva. *Movimento*, 25, e25048 <https://seer.ufrgs.br/Movimento/article/view/88086/54086>
- Scheines, G. (1998). *Juegos inocentes, juegos terribles*. Buenos Aires: Eudeba.
- Schiavi, F. (2023). *El juego en la primera infancia. Estudio en la sala cuna Payaso Pintón*. 16° Encuentro Internacional de Educación Infantil. OMEP. Buenos Aires.
- Yuni, J. y Urbano, C. (2014). *Técnicas para Investigar. Recursos Metodológicos para la Preparación de Proyectos de Investigación*. Córdoba: Brujas.