

El juego como contenido a enseñar en los programas de las asignaturas del profesorado en Educación física. El caso de las Universidades Nacionales.

Renati María Cecilia (CICES/IdIHCS/FaHCE/UNLP) – ceciliarenati@gmail.com

Viñes Nicolás (CICES/IdIHCS/FaHCE/UNLP)– nvines@fahce.unlp.edu.ar

Resumen

En este trabajo presentaremos avances respecto a las investigaciones que se realizan en el marco del proyecto “Las Prácticas corporales en la Educación Superior” dirigido por Marcelo Giles radicado en el Centro Interdisciplinario Cuerpo, Educación y Sociedad (IdIHCS/FaHCE/UNLP), que tiene entre sus objetivos establecer una crítica sobre las definiciones, conceptos, características y relatos que se construyen y circulan en los discursos sobre la Danza, el Deporte, la Gimnasia, el Juego y las Prácticas en la Naturaleza, tanto en los diseños curriculares y planes de estudio, como en los programas de las asignaturas de la Educación Superior en Argentina.

En esta instancia nos centraremos en el análisis de los programas de las asignaturas que abarquen el juego como contenido a enseñar en los Planes de Estudio de siete (7) Universidades Nacionales que ofrecen la carrera Profesorado en Educación Física, a saber: Universidad Nacional de Lujan, Universidad Nacional de Río Cuarto, Universidad Nacional de Hurlingham, Universidad Nacional de La Plata, Universidad Nacional de La Matanza, Universidad Nacional de Tucumán y Universidad Nacional de Comahue. La Universidad Nacional de José C Paz, que sería la 8va Universidad Nacional que ofrece el Profesorado no aparece en el análisis porque no logramos reunirnos con los documentos necesarios para dicha indagación.

El objetivo de la observación documental es dar cuenta de cómo el Juego aparece conceptualizado en las asignaturas, para averiguar de qué manera se lo está pensando y así poder rastrear los principios que lo orientan y las formas de conocimiento que supone.

Palabras claves: JUEGO – PROGRAMAS - PLANES DE ESTUDIO – EDUCACIÓN FÍSICA.

A modo de introducción

Esta presentación, intenta ser una continuación, pero a su vez, una profundización de un trabajo previo. En aquella oportunidad, indagamos respecto de las perspectivas teóricas que sobre el juego, se ven plasmadas en los Planes de Estudios de los profesorado de Educación Física de las Universidades Nacionales. Y como resultado, encontrábamos y afirmábamos que en ninguno de esos planes de estudio, “[...] el juego es concebido en su propia dimensión, como un saber propio de la cultura, con valor histórico y social. Es decir, el juego no es pensado por la Educación Física como práctica corporal sino como una actividad natural, inherente al hombre con finalidades que están claramente por fuera del propio juego.” (Renati, Sampietro y Viñes, 2018: 7)

En ese marco y en la misma línea de trabajo, se analizarán los programas de las asignaturas que toman al juego como contenido a enseñar, en esas mismas Universidades Nacionales. Nuestro punto de partida conceptual, a modo de confesión teórica, es que concebimos al juego en tanto práctica corporal. Esto es, como un modo de hacer, decir y pensar que toma por objeto las acciones que involucran al cuerpo y que justamente por ello, permiten su construcción en el marco de una cultura determinada, dando lugar y tomando como referencia, a la diversidad y pluralidad propia de las prácticas y de los sujetos; y que choca de plano con las perspectivas hegemónicas y tradicionales de la Educación Física, que si bien hacen distintos abordajes y toman diversas perspectivas teóricas no dan cuenta de una unicidad conceptual propia de la disciplina, pero que sí parten de algunas generalizaciones, casi a modo de certeza indiscutibles. Así, por un lado, la Educación Física al pensar al juego como contenido, considera a todos los sujetos por igual, tomándolos como individuos y borrando las particularidades propias de las condiciones subjetiva; y por otro, hace un uso del juego en tanto herramienta didáctica, técnica de enseñanza, o medio de enseñanza, tomando a éste como un instrumento de enseñanza y no como una práctica corporal a ser enseñada; y por ende, no dando lugar a su singularidad.

Consideraciones metodológicas, registros y comentarios

Programas de las Asignaturas

La metodología de trabajo para el desarrollo de este trabajo, está en consonancia con lo desarrollado por el resto de los integrantes del proyecto de investigación, que hacen trabajo similar con el análisis de otras prácticas corporales.

Ya desde un estudio anterior, nuestra fuente e insumo de trabajo, han sido documentos oficiales y públicos de las Universidades Nacionales. En la anterior ocasión fueron los Planes de Estudio de los Profesorados en Educación Física, en este caso, la fuente con la que hemos trabajado, son los programas de los espacios curriculares o asignaturas que están consignados en los correspondientes planes de estudio, y que toman como objeto de transmisión al juego. Esos programas, fueron leídos detenidamente, fichados y registrados, tomando solo como objeto, en los casos que así fue necesario, los apartados que hacen referencia al juego como objeto de enseñanza, y dejando de lado otros contenidos o saberes que eventualmente aparecieron.

En el trabajo anterior nos detuvimos a explicar la denominación del espacio curricular y ubicación en la estructura del Plan de Estudios previstos para la enseñanza del Juego de las carreras de Profesorado de Universidades Nacionales. En esta oportunidad hemos ampliado esas primeras aproximaciones, analizando en esta segunda etapa específicamente el programa de esas asignaturas tratando de desentrañar el o los discursos respecto al juego que allí aparecen.

Se trabajó en la lectura y análisis de las Asignaturas que aparecen en los Planes de Estudio de siete (7) Universidades Nacionales, ya que no hemos tenido acceso al programa de la “Enseñanza de la EF I (Inicial)” de la Universidad Nacional de José C Paz, que sería la 8va Universidad Nacional que tiene en su oferta educativa, el Profesorado en Educación Física.

Universidad Nacional de Tucumán

Encontramos la Asignatura “Juegos en la Educación Física” que es de dictado anual y se cursa en el segundo año de la carrera.

El programa se divide en 6 Unidades, comenzando por un concepto más general del juego (características, definiciones, funciones, etc.), pasando por los intereses lúdicos infantiles, caracterizando el mismo según las etapas evolutivas y características de los juegos motores y la “importancia” de la competencia en estos. Así esta primera parte más general finaliza en la Unidad 3 donde se tratan consideraciones para una efectiva conducción de los Juegos (requisitos pedagógicos y didácticos, programación, etc.).

En la Unidad 4 se habla de la relación Juego y Escuela, Educación Física y Juego, clasificándolos en libres, orientados y dirigidos. Centrando este análisis en el nivel inicial, articulando estos mismos con la “Declaración de los Derechos del niño”. Luego en la Unidad

5 se caracteriza la adolescencia como etapa para articular el juego con esta y la educación física.

Finalmente en la Unidad 6 denominada Práctica y Conducción de Juegos, el mismo aparece clasificado (motores, deportivos en circuito, recreativos en circuitos, mezcladores, de interior o de salón, en la naturaleza y dentro de estos, de orientación, sensoriales, búsqueda, representación persecución, asalto, rescate) y los recursos materiales que se necesitan en cada caso también aparece como contenido.

En cuarto año de la carrera se ofrece la Asignatura “Recreación” en donde la temática oscila entre las relaciones entre tiempo libre y ocio, la importancia de educar en el tiempo libre, la necesidad de la recreación en el hombre, relación de la recreación con la Educación Física, relación entre trabajo y recreación. Características de la Recreación y técnicas de conducción, en la Unidad 5 del Programa aparece el “Juego como significado de expresión. El juego en la Recreación” pero los contenidos a abordar son: Características del Juego, requisitos pedagógicos para su enseñanza, objetivos del Juego, clasificación (mezcladores, naturaleza, salón o interior) para así finalizar con las unidades 6 y 7 abordando contenidos vinculados a las colonias de vacaciones, centros recreativos, fiestas, escuelas, en fin, particularidades de cada ámbito, ligado esto al concepto de recreación introduciendo en la Unidad 7 actividades de orden artístico (plásticas, musical, danzas, dramatizaciones, mímicas, títeres, etc.), intelectual (periodismo, debates, charlas, composiciones, literarios, juegos de mesas, etc.), científicas (clasificación de animales y plantas, etc.) social (excursiones, caminatas campamentos, fiestas, reuniones, veladas, fogones, etc.) y por último del orden físico (juegos, gimnasia, deportes).

Universidad Nacional de Luján

El Juego aparece en los programas de esta Universidad en la Asignatura “La enseñanza y el aprendizaje de la cultura física I” de primer año y como contenido en la Asignatura de “Teorías y Técnicas del tiempo libre y la recreación” de segundo año o tercer cuatrimestre de la carrera.

En la primera el juego aparece ligado a los saberes de la infancia y la niñez, las unidades 1 y 2 transitan por las teorías y etapas de los aprendizajes motores y la enseñanza de la educación física según sus paradigmas, corrientes, etc. en estas mismas edades. En la unidad 3 denominada “La enseñanza sobre los contenidos de la Educación Física: El juego, la

gimnasia y la iniciación deportiva” otra vez se remarca la enseñanza de esos contenidos en la infancia y niñez (también tomando estos dos conceptos aparentemente como sinónimos) relacionando las competencias lúdicas con las motrices (textuales palabras).

Específicamente del juego aparece: del juego al juego motor, juego libre, juego espontáneo, el juego para juego codificado. De la actividad motriz a la motricidad, del movimiento corporal, al movimiento deportivo, al movimiento gimnástico al movimiento expresivo, al movimiento danzado.

En la Asignatura “Teorías y Técnicas del tiempo libre y la recreación” el programa teórico de la de la materia hace un recorrido por los conceptos de ocio, tiempo libre, recreación y sus relaciones para en la Unidad 6 y 7 nombrar al juego, en la primera lo referido a teorías del juego, características, clasificación, funciones, etc., “diferencia entre el juego del hombre y otros animales” (copia textual). El juego en los procesos de aprendizaje. El juego en la escuela: aula y patio, en fin el juego y sus objetivos educativos, cómo se enseñan los juegos (copia textual). En la Unidad 7 comienza con Grandes Juegos: organización y planificación. Juego y educación, Juego y Cultura Juego y socialización, Juego y lenguaje, Juego y aprendizaje. El juego en los niños. El juego en la adolescencia. Cuando jugar enferma. Las plazas de juego.

Sin embargo, el programa práctica de esta misma Asignatura de 7 unidades, 5 están dedicadas a la clasificación del juego y se van tratando según la clasificación en cada de las 5 unidades. La Unidad 6 se refiere a actividades teatrales, títeres, etcétera, y la Unidad 7 Planificación y conducción de las actividades recreativas.

Universidad Nacional de Río Cuarto

En segundo año de la carrera aparece la Asignatura “Conocimiento y juego”, de periodicidad anual y se cursan 6 horas semanales. La fundamentación de la asignatura plantea al juego como concepto, como fenómeno y como recurso, a partir de esta clasificación se establecen 5 Unidades en el programa.

El juego como concepto se define desde Huizinga, Cailloise y Pavia. Y como concepto se analizan en tres contornos: el juego que interesa a la Educación Física, lo lúdico en la Educación Física, el juego y el deporte.

Como fenómeno se divide en:

Formas de juego: agòn, alea, mimicry e ilinix. Juego populares, tradicionales y autóctonos.

Juego cooperativos.

Por último el juego como recurso: aparece el Juego en los diseños curriculares, en las planificaciones de Educación Física (como eje temático, como contenido, como estrategia metodológica), secuencias de actividades lúdicas (enseñar a jugar juegos motores con otros) y por último organización de una jornada de juego.

Luego esta asignatura es la correlativa para cursar en tercer año, Recreación cuyo programa denomina a la Unidad 4 “El juego”, donde se lo define como un contenido fundamental para interactuar con otros y según la circunstancia puede ser actividad o contenido.

Universidad Nacional de La Matanza

La Asignatura “Organización de actividades lúdicas y recreativas”, se cursa en tercer año de la carrera, de periodicidad cuatrimestral, con dos horas semanales de cursada y tiene 96 horas de prácticas. Sus correlativas son psicología evolutiva y didáctica general.

En la fundamentación comienza hablando de la importancia del tiempo libre, para por pensar al juego como algo real y que aparece de diferentes formas durante toda la vida, la importancia del profesor de Educación Física en la formación integral del hombre diferenciándolo de otras formaciones que también están en el campo.

La Unidad Didáctica 1 su eje está en los siguientes autores: Piaget, Wallon, Freud, Melanie Klein, Spitz y Malher. Y los contenidos que aparecen que se van a tratar son: Desarrollo socio-afectivo y psicomotor. Evolución del niño y sus juegos. Funciones de los adultos. Definiciones de juego. Características y funciones del juego. El juego y los diferentes campos de la conducta. El juego, la cultura y los valores. El jugador. La actitud lúdica. Los bloqueos para jugar. Los juegos grupales. Distintas clasificaciones. Organización y Metodología. La pertinencia del juego. Objetivos y Progresión. El facilitador de juego

Unidad Didáctica n° 2

Espacios lúdicos: Bienvenido. Relevos Barriales. Tradicionales. Folclóricos. Pre-deportivos. Masivos. Cooperativos. Interior. Teatrales. Juegos de tableros. Nocturnos. Acuáticos. Actividades Artísticas-Expresivas: Títeres. Marionetas. Circo. Magia. Kermesse. Teatro. Coreografía. Comedia musical. Murga. Cancionero. Cuentos Monólogos (stand-up).

Unidad Didáctica n° 3

Espacio de prácticas profesionalizantes. Jornadas lúdicas y recreativas.

Universidad Nacional de Hurlingham

El espacio curricular se denomina “Taller de prácticas Lúdicas” Está en primer año de la formación, es de cursada cuatrimestral y no tiene correlativas y es correlativa de taller de la práctica de la enseñanza en el ámbito no formal y taller de educación ambiental y en la naturaleza.

El juego como se puede observar en las 4 unidades que componen el programa es un medio para garantizar la recreación y la mayor libertad de las personas en el tiempo libre. Habla de la *lúdica* donde hacen referencia a una dimensión esencial del ser humano, una actitud con potencialidad creativa y transformadora que interviene en los procesos de construcción de sentido. La lúdica es una dimensión existencial de la persona que se representa por una actitud o estado de libre exploración y creatividad, gobernada por el permiso para relacionarse con las personas y los objetos de otra forma que en la vida corriente. Lo lúdico supone el caos de despojar a las cosas de su sentido original para atribuirle nuevos sentidos.

Universidad Nacional de Comahue

Asignatura Juego y Recreación es cuatrimestral, 60 horas de carga según el plan de estudio, pertenece al área Fundamentos físicos formativos en medios naturales, orientación actividades lúdicos recreativas en ambientes formales y no formales.

La recreación y el juego aparecen como promoción de la salud y el desafío pedagógico y didáctico que ello conlleva. Para ello proponen que leer, criticar, interrogar y analizar cómo se accede a la libertad del hombre porque aseguran que allí transcurre la idea del concepto de recreación y juego. No lo consideran como un método más, sino una concepción educativa diferente hacia la formación de un hombre “no sólo libre del tiempo sino también, y fundamentalmente, en el tiempo” (copia textual).

Universidad Nacional de La Plata

En la Universidad Nacional de La Plata, aparecen dos ejes uno dentro de la Asignatura Educación Física 1 cuya denominación es Juego y Recreación 1 y Juego y Recreación 2 dentro de la Asignatura Educación Física 2. Ambos Ejes son cuatrimestrales, se cursan una vez por semana dos horas y pertenecen a primer y segundo año respectivamente.

En el programa del Eje Juego y Recreación 1 dentro de los objetivos aparece “Trasmitir un saber conceptual respecto del Juego entendido como práctica corporal” y “Construir una propuesta de enseñanza del juego y del jugar a partir de su conceptualización que dé cuenta

de las contradicciones que han aparecido y aparecen en su enseñanza, interpelando aspectos naturalizados del juego”. Siguiendo esta línea, plantea dos Unidades: Unidad 1: El Juego como práctica corporal. Unidad 2: la Enseñanza.

En el Eje Juego y Recreación 2 aparece el Juego y La recreación. La Unidad 1: El juego y la Recreación plantea: Conceptualización sobre: re-creación; creación; juego; trabajo; ocio; tiempo (libre); enseñanza y cultura. El juego y la recreación en diferentes contextos sociales. La lógica de los juegos: las variables de la forma de los juegos y los modos de jugar. Lógicas contextos y sentido. Las prácticas del ocio y tiempo libre: su carácter reproductivista, funcional o emancipador; perspectivas de análisis. Características y propósitos de las teorías de la Recreación y su relación con la Educación Física. El juego como fin en sí mismo; contenido y como “herramienta pedagógica”. La Recreación, la Educación Física y su relación con otras expresiones estéticas y artísticas (danza; plástica; pintura; teatro, etc.).

La Unidad 2: La enseñanza del Juego y la Recreación: Variables para la implementación de práctica lúdicas y de la recreación: confianza, permiso y disposición. Recreación, juego y aprendizaje: la discusión en la práctica. Enseñar y aprender: desafíos en el juego y la recreación. El profesor de Educación Física como recreador. Aspectos organizativos: animación, conducción, coordinación y planificación. Juego y recreación en las instituciones educativas: una función paradójica entre la socialización y autonomía.

Algunos análisis iniciales posibles

De lo descrito en el apartado anterior podemos confirmar algo de lo sospechábamos cuando comenzamos a indagar los planes de estudio, que continuó luego en los programas de las asignaturas. El juego siempre deviene en algo más. Y ese algo más está ligado en general, a la recreación, a la salud, al deporte, al desarrollo psicobiológico, confundiendo conceptos y forzando continuidades o simplemente tomado como antesala de los otros contenidos de la Educación Física, generalmente el deporte.

Por lo que estamos en condiciones de afirmar, que en los programas que hemos analizado, el juego aparece como instrumento, medio o agente y no como un saber específico que posee sus propias características, su definición, su lógica. Por lo tanto, no es concebido como una práctica corporal que tiene sus propios contornos, sino que esos contornos se desdibujan porque siempre “reclaman” de él más. Reclamarle algo más al juego es sacarle una de sus características fundantes, y es que tiene un fin en sí mismo. Pensarlo como algo “inútil”, es

en todo caso, poner al juego en la antítesis de la utilidad. En la perspectiva conceptual que venimos desarrollando, la idea de la inutilidad del juego, surge como respuesta a la excesiva y recurrente utilización del juego como medio y recurso. Y ante esa acción, la reacción en la propuesta de a inutilidad. El juego, sigue siendo tratado como medio. Sea útil o inútil, nunca en puesta en la perspectiva de saber, o sea, como una práctica corporal.

Si bien en este trabajo no pretendemos analizar los conceptos de recreación, tiempo libre y ocio, ellos aparecen recurrentemente en todos los planes de las asignaturas de una u otra forma. Por lo que nos vemos en la obligación de aclarar que para nosotros juego y recreación no son la misma cosa, en tal caso el juego podría ser una práctica dentro de actividades recreativas. Por lo que el juego tampoco deriva en recreación, como tampoco en deporte o vida en la naturaleza. Así en el análisis de las Asignaturas de la Universidad Nacional de La Plata podemos observar también que el juego deviene en recreación, por el contrario creemos que el Eje Juego y Recreación 1 escapa a la instrumentalización del juego que hemos observado en otros programas de otras Universidades y que el juego es analizado, pensado, conceptualizado desde el juego mismo.

Conclusión

Estamos en condiciones de afirmar en esta segunda etapa de la investigación que el juego nunca es saber, siempre es medio. Poniéndolo en otros términos, no es contenido es recurso/agente para: la recreación, el deporte, la salud, los aprendizajes, el desarrollo de los niños etcétera.

Ahora bien, pensar que el juego no responde a una finalidad exterior a él, que no es útil, en el sentido de servir para algo concreto, que no se subordina como un medio a un fin, o sea que no produce aprendizajes específicos y que no se asocia al desarrollo de habilidades y capacidades donde se establece a qué edad los niños/as pueden jugar cada juego, no se corresponde con la perspectiva que la Educación Física a lo largo de su historia ha llevado adelante. Por lo tanto, tampoco se corresponde con lo que las asignaturas plantean.

Desde nuestra óptica aparece el juego como un medio didáctico y como un medio para el desarrollo, donde los estudiantes son tomando como individuos de una misma especie por lo tanto todos iguales, por lo que el juego aparece siempre ligado a la infancia y a su evolución. Aquí podemos hablar entonces de tres categorías desarrolladas en etapas previas de esta

investigación: juego biológico, juego como recurso y juego inútil (Cf. Viñes y Ramirez, 2017: 4-6).

El juego biológico, es concebido como natural e inherente al individuo, que cumple una función de desarrollo biológico según el estadio orgánico que se está transitando, lo que determinará algunas habilidades y no otras para poder jugar, por lo que se podrá jugar a algunos juegos y no otros. El juego como recurso es utilizado como instrumento, medio o recurso para fines que son externos al propio juego, relacionado a la enseñanza y al aprendizaje. El juego entonces es pensado como instrumento de la enseñanza y medio del aprendizaje. La última categoría el juego inútil parte de afirmar que la finalidad del juego en la Educación Física únicamente es ser jugado, no existe ningún otro sentido en el hecho de jugar, que hacerlo por el disfrute mismo de la realización siendo esta última la que justamente no aparece en el análisis de los programas de las asignatura.

Pensar el juego entonces como un contenido inútil, parte de afirmar que la finalidad del juego en la Educación Física únicamente es ser jugado, no existe ningún otro sentido en el hecho de jugar, que hacerlo por el disfrute mismo de la realización y que por lo tanto pertenece y es significativo a la sociedad y a la cultura donde el jugador se encuentra. El jugar, se realiza en el dialogo entre maestros y alumnos y/o en las relaciones inter pares que se generan en las clases. Pensar de esta manera la enseñanza es concordar con que el Profesor solo es un intermediario entre el saber y el alumno, o sea, entre el juego y los aprendices, sabiendo que hay un discurso, o sea unas reglas establecidas que preceden a ambos en tanto sujetos de la educación.

Pensar de este modo la enseñanza es correr de la idea de que “los niños han sido pensados como universales, unificados y naturales, reduciéndolos a la formula todos por igual” (Giles M, Rocha Bidegain L., 2015), en cuanto la trasmisión de un saber se remite solo a la cuestión de desarrollo, “gobernando” las leyes de la naturaleza, anulando nuestras posibilidades y potencias en termino de enseñanza de cierto saberes como Profesores de Educación Física. Para nosotros el juego en los programas de las asignaturas aparece en algunos casos como un juego biológico y en otros como recurso, nunca inútil. Esto nos hace pensar que en la formación de Profesores el saber juego ha quedado desplazado o nunca ha sido planteado.

Fuentes

Programa asignatura “Enseñanza de la EF I (Inicial)”. Universidad Nacional de José C. Paz

(UNPAZ).

Programa asignatura “Educación Física Infantil I”. Universidad Nacional de Luján (UNLU).

Programa asignatura “Conocimiento y Juego”. Universidad Nacional de Río Cuarto (UNCR).

Programa asignatura “Taller de prácticas Lúdicas”. Universidad Nacional de Hurlingham (UNAHUR).

Programa asignatura “Juego y Recreación”. Universidad Nacional de Comahue (UNCOMA).

Programa asignatura “Organización de actividades lúdicas y recreativas”. Universidad Nacional de La Matanza (UNLAM).

Programa asignatura “Juegos en Educación Física”. Universidad Nacional de Tucumán (UNT).

Programa “Asignatura Educación Física 1 - Eje Juego y Recreación 1” Universidad Nacional de La Plata (UNLP).

Programa asignatura “Educación Física 2 - Eje Juego y Recreación 2”. Universidad Nacional de La Plata (UNLP).

Bibliografía

Giles M. y Rocha Bidegain L. (2015) *Hábito, habilidad, habilidad motriz, destreza*. En Diccionario crítico de la educación física académica. Rastreo y análisis de los debates y tensiones del campo académico de la educación física en Argentina. Coordinado por Carlos Carballo. Buenos Aires, Prometeo libros.

Renati, C., Sampietro, N y Viñes, N. (2018). *El juego en los Planes de Estudio en Educación Física. El caso de las Universidades Nacionales Argentinas*. En Renati, C; De La Haye, J. y Carriquiriborde, N. Actas del II Encuentro Cuerpo, Educación y Sociedad. En Prensa.

Viñes, N. y Ramírez, F. (2017). *Perspectivas sobre el juego en Vida en la Naturaleza: Los discursos en la formación de profesores*. En Actas del 12° Congreso Argentino de Educación Física y Ciencias, 13 al 17 de noviembre 2017. Educación Física: construyendo nuevos espacios. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Departamento de Educación Física, 2017. Disponible en: <http://congresoeducacionfísica.fahce.unlp.edu.ar/12o-congreso/12o-congreso/actas-2017>