

DEMOCRACIA CORPORAL. EL FÚTBOL COMO MEDIO PARA LA INCLUSIÓN  
Y EL MEJORAMIENTO DE LA CALIDAD DE VIDA DE NIÑOS Y  
ADOLESCENTES VULNERABLES, DE MUJERES, Y DE PERSONAS CON  
DISCAPACIDAD EN EL SUDESTE BONAERENSE

CORPORAL DEMOCRACY. SOCCER AS A MEANS FOR THE INCLUSION  
AND IMPROVEMENT OF THE QUALITY OF LIFE OF VULNERABLE CHILDREN  
AND ADOLESCENTS, WOMEN, AND PEOPLE WITH DISABILITIES IN THE  
SOUTHEAST OF BUENOS AIRES

**Gastón Gil**

*Universidad Nacional de Mar del Plata*  
[gagil@hotmail.com](mailto:gagil@hotmail.com)

**José Gil**

*Universidad Nacional de Mar del Plata*  
[josemaria@gilmdq.com](mailto:josemaria@gilmdq.com)

**Gerardo Rodríguez**

*Universidad Nacional de Mar del Plata*  
[gefarodriguez@gmail.com](mailto:gefarodriguez@gmail.com)

**Stella Maris Massa**

*Universidad Nacional de Mar del Plata*  
[smassa4@gmail.com](mailto:smassa4@gmail.com)

**Juan Francisco Jiménez Alcázar**

*Universidad de Murcia*  
[jimenezalcazar@um.es](mailto:jimenezalcazar@um.es)

Fecha de recepción: 2/7/2020

Fecha de aprobación: 22/7/2020

**Resumen**

Democracia corporal es un concepto que proponemos para abordar la práctica del

fútbol como fenómeno complejo, dado que permite el cruce entre deportes, educación, salud pública y sociabilidad,

*e-tramas 6 – Julio 2020 – pp. 1-15*  
*ISSN 2618-4338*

*GTI – TEG 2.0 – I+D+I Historia y videojuegos (II)*  
*Facultad de Ingeniería; Facultad de Humanidades*  
*Universidad Nacional de Mar del Plata*  
*Universidad de Murcia*

fomentando tanto las decisiones grupales como la autodeterminación corporal de cada jugador. Buscamos contribuir a la inclusión plena de personas excluidas de la práctica del fútbol: niños y adolescentes en situación de vulnerabilidad, mujeres, personas con discapacidad y permitir que dichos sujetos ejerzan la democracia corporal y mejoren su calidad de vida.

El proyecto desarrolla estrategias para favorecer la inclusión social de dichos actores vulnerables en la práctica del fútbol mediante un abordaje multi-disciplinar, donde intervienen la antropología social, la filosofía de la educación, la terapia ocupacional, la ingeniería en sistemas, los estudios del deporte, la teoría de los juegos y la gamificación.

#### **Palabras clave**

Democracia corporal, Fútbol, Antropología social, Gamificación, Videojuegos

#### **Abstract**

Corporal democracy is a concept that we propose to approach the practice of

soccer as a complex phenomenon, because it allows the crossing between sports, education, public health and sociability, promoting both group decisions and the corporal self-determination of each player. We seek to contribute to the full inclusion of people excluded from the practice of soccer: children and adolescents in vulnerable situations, women, people with disabilities and allow these subjects to exercise body democracy and improve their quality of life.

The project develops strategies to promote the social inclusion of these vulnerable actors in the practice of soccer through a multi-disciplinary approach, where social anthropology, philosophy of education, occupational therapy, systems engineering, sports studies, game theory and gamification are involved.

#### **Keywords**

Corporal democracy, Soccer, Social anthropology, Gamification, Videogames

## PRESENTACIÓN

Ofrecemos un resumen del Proyecto de Investigación “*Democracia corporal. El fútbol como medio para la inclusión y el mejoramiento de la calidad de vida de niños y adolescentes vulnerables, de mujeres, y de personas con discapacidad en el Sudeste Bonaerense*”, presentado a la convocatoria Proyectos Interfacultades PI3-cET realizada por la Universidad Nacional de Mar del Plata según Resolución de Rectorado N°1955/19, que obtuvo una evaluación satisfactoria y el correspondiente subsidio solicitado en la categoría 4 “Problemáticas de Salud Colectiva, Educación y Derechos Humanos en el Sudeste Bonaerense”, según Resolución de Rectorado N°3502/20.

El proyecto busca desarrollar estrategias para favorecer la inclusión social de actores vulnerables en la práctica del fútbol. Para ello se formula un abordaje genuinamente interdisciplinar, donde intervienen la antropología social, la filosofía de la educación, la terapia ocupacional, la ingeniería en sistemas, los estudios del deporte, la teoría de los juegos y la gamificación.

## FUNDAMENTOS

El deporte se concibe aquí como un conjunto de prácticas de salud pública. Así, el fútbol no sólo puede promover la adopción de estilos de vida saludables, sino también la autonomía y la libertad del individuo en el marco de densas redes de sociabilidad que promueve. En efecto, el libre desplazamiento y la interacción con los otros son dos factores constitutivos de la vida democrática. En este sentido, la práctica del fútbol involucra tanto la autodeterminación corporal como una red de relaciones entre individuos y grupos.

La autodeterminación sobre el propio el cuerpo y la interacción con los cuerpos de los otros configuran lo que aquí proponemos llamar *democracia corporal*.

El fútbol, entendido como una de las manifestaciones posibles de la democracia corporal, trasciende la dimensión competitiva porque configura un espacio fundamental de socialización que inculca valores, hábitos, disposiciones y hasta una concepción de la salud.

El ejercicio de la democracia corporal no se termina con la necesaria proclama de derechos porque busca además la inclusión efectiva de los actores vulnerables. En efecto, por medio de la adhesión a un conjunto de prácticas o incluso a un estilo de vida, los actores vulnerables pueden llegar a desarrollar sistemas conceptuales y poderosas fuentes de energía emocional.

Contribuir a la inclusión plena de personas hasta ahora excluidas de la práctica del fútbol (niños y adolescentes en situación de vulnerabilidad, mujeres, personas con discapacidad) permitirá que dichos sujetos ejerzan activamente la democracia corporal y,

con ello, que mejoren sustancialmente su calidad de vida. Por el contrario, la exclusión sistemática vulnera derechos, conlleva abruptas interrupciones de itinerarios deportivos, causa disolución o conflicto. En el marco de la democracia corporal, el fútbol podrá generar emociones perdurablemente agradables, crear poderosos sentidos de pertenencia y promover la solidaridad.

Las actividades de investigación, transferencia y extensión propuestas tienden al desarrollo de estrategias concretas para terminar con la exclusión sistemática padecida por los actores más vulnerables de la práctica del fútbol organizado. Lejos de constituir un espacio de contención, formación y reunión corporal, las estructuras del fútbol organizado carecen de estrategias institucionales y de dispositivos que les permitan cumplir una función social más allá de los marcos de hecho orientados hacia la alta competencia y el profesionalismo.

Este proyecto plantea entonces la necesidad de hacer un estudio de campo de la participación femenina, de la participación de personas con discapacidad y del abrupto desgranamiento de los planteles de fútbol infantil y juvenil. El trabajo de investigación constituye la plataforma sobre la cual se desarrollarán las actividades de transferencia (por medio del desarrollo de dispositivos de intervención social y de aplicaciones para teléfonos móviles) y las actividades de extensión (por medio de actividades de capacitación, de recreación que refuercen las instancias de inclusión y gamificación).

La práctica organizada del fútbol en la Liga Marplatense se desarrolla en numerosos y variados lugares del Partido de General Pueyrredon, aun en localidades relativamente alejadas del centro, como Batán y Estación Chapadmalal. Del fútbol organizado de la Liga también participan clubes de los partidos vecinos de General Alvarado y Balcarce.

Las más de treinta instituciones que participan en las competencias infantiles y juveniles de la Liga cuentan con alrededor de diez mil jugadores. Por la cantidad de personas que involucra y por el valor que sus participantes le asignan, la práctica organizada del fútbol es un fenómeno sociocultural de gran importancia en el Sudeste Bonaerense.

Así y todo, no parece constituir un medio para la inclusión y el mejoramiento de la calidad de vida de niños y adolescentes vulnerables, de mujeres y de personas con discapacidad. En efecto, el siguiente conjunto de fenómenos permite justificar que el fútbol organizado del Partido de General Pueyrredon y zonas vecinas ahora tiende a la exclusión de personas vulnerables:

1. Muchos niños y adolescentes dejan la práctica del fútbol organizado en contra de su deseo personal, de forma especialmente dramática entre los 14 y los 17 años. Por medio de este proyecto no solo se conseguirán datos cuantitativos precisos sobre

este triste proceso de exclusión, sino que también se buscará explicar por qué razones ocurre y se elaborarán propuestas para revertirlo.

2. La participación de las mujeres en la práctica del fútbol organizado es periférica (y a veces nula) en la mayoría de los clubes. Aunque este año se organizó un torneo formal, la participación de las mujeres es bajísima comparada con la de los varones. Por añadidura, todavía circulan prejuicios sexistas por los cuales se concibe que el fútbol se vincula a supuestas virtudes de la masculinidad. Además de conseguir datos cuantitativos concretos, este proyecto buscará entender los factores que inciden en el relativamente bajo número de mujeres que practican fútbol y en los prejuicios de los que son víctimas. Todo ello permitirá esbozar propuestas para evitar la exclusión de las mujeres.
3. No hay participación de personas con discapacidades en el fútbol organizado de la Liga Marplatense. Tan llamativa como la ausencia de personas con discapacidades, es la ausencia misma de proyectos o reclamos que como mínimo se dediquen a exponer dicha ausencia. Ni siquiera se contempla la mera posibilidad de incluir a este colectivo. Como en los otros casos, este proyecto tratará de entender las razones por las que esto ocurre y desarrollará propuestas para revertir la situación.
4. En la práctica del fútbol infantil y juvenil de la Liga Marplatense de Fútbol se manejan supuestos propios de la alta competencia profesional. Los torneos infantiles y juveniles reproducen rituales y prácticas del fútbol profesional. Así, desde los seis o siete años los niños juegan en canchas que deben tener alambrado perimetral y custodia policial obligatoria. Los adultos que acompañan a los menores pagan entradas, los arbitrajes son rentados, hay tablas de posiciones, campeones oficiales y hasta transmisiones de los partidos por radio. En este contexto, dirigentes, entrenadores y aun familiares consideran natural que, por ejemplo, los niños y los adolescentes cambien de un club a otro porque buscan mayor renombre, mejor competitividad o más oportunidades para una supuesta proyección futura. Este mercado de pases afecta a personas de entre 7 y 17 años de edad, socavando el sentido de pertenencia, la formación de identidad y los valores propios de la democracia corporal. En efecto, la autodeterminación sobre el propio el cuerpo y la interacción con los cuerpos de los otros va perdiendo sentido frente al poderoso énfasis en la dimensión exclusivamente competitiva.

Este proyecto, entonces, prestará debida atención a las demandas concretas y objetivas de un gran número de personas del Partido de General Pueyrredon y cercanías que padecen el abandono y la exclusión por parte de los clubes de fútbol. El abandono y la exclusión son

ciertamente paradójicos porque según sus estatutos y proclamas informales los clubes cumplen, entre otros, el rol de la inclusión social. Y para decirlo una vez más, las personas más afectadas por este proceso de exclusión son los niños y adolescentes vulnerables, las mujeres y las personas con discapacidad.

En este sentido, gracias a diversos programas estatales (en todos sus niveles de implementación) e incluso a programas transnacionales se ha explorado ampliamente la posibilidad de que el deporte sea una verdadera instancia de inclusión social. Por su carácter de deporte más popular del planeta y por los inmensos recursos que genera (o por los recursos de los que se apropia) cualquier transformación social progresiva beneficiará a un conjunto muy amplio de la población.

Llevado al plano del Sudeste Bonaerense, el fútbol también es un espacio potencial de intervención en torno al que se pueden desarrollar políticas públicas creativas y eficientes. Y ello no sólo se aplica a las inequidades que la propia práctica deportiva genera en los contextos locales y globales, sino que además el fútbol puede ser un excelente ejemplo de planificación social virtuosa que inspire intervenciones inclusivas.

## **OBJETIVOS**

El objetivo general de este proyecto es contribuir a la inclusión plena de personas hasta ahora excluidas en la práctica del fútbol organizado: niños y adolescentes en situación de vulnerabilidad, mujeres y personas con discapacidad. Para ello se propone un abordaje interdisciplinario que pueda proveer herramientas fundadas para el desarrollo de estrategias de intervención. En virtud de dichas estrategias, los actores excluidos podrán vivir plenamente la democracia corporal para así mejorar su calidad de vida. El plan de investigación, transferencia y extensión busca ofrecer y aplicar lineamientos conceptuales para un plan de desarrollo que pueda ser implementado por instancias con poder de decisión como la Dirección de Niñez y Juventud de la Municipalidad de General Pueyrredon y la Liga Marplatense de Fútbol, avales de este proyecto.

Entre los objetivos particulares propone:

1. Ofrecer una descripción cuantitativa completa de la práctica del fútbol organizado por la Liga Marplatense.
2. Evaluar la situación de niños y adolescentes vulnerables, de mujeres y de personas con discapacidad en la Liga Marplatense de Fútbol.

3. Elaborar un plan de desarrollo tendiente a la inclusión de niños y adolescentes vulnerables, de mujeres y de personas con discapacidad en la práctica del fútbol organizado.
4. Establecer alguna comparación entre la práctica del fútbol de la Liga y la práctica en los torneos barriales.
5. Estudiar los espacios del fútbol en el Partido de General Pueyrredon.
6. Contemplar modelos de encuentros y torneos alternativos en función de un aprovechamiento integral de los espacios del fútbol.
7. Caracterizar las prácticas que propendan a la generación de identidades comunitarias.
8. Identificar afinidades y diferencias entre los deportes, los juegos analógicos y los videojuegos.
9. Ofrecer un sistema conceptual que contribuya a la toma de conciencia en temas relacionados con problemáticas de salud colectiva, educación y derechos humanos.
10. Identificar aspectos que contribuyen a la toma de conciencia en temas relacionados con problemáticas de salud colectiva, educación y derechos humanos.
11. Desarrollar modelos de intervención terapéutica en el marco de la democracia corporal.
12. Proveer un cuerpo de conocimientos fundado traducido en recomendaciones concretas para elaboración de políticas socio-sanitarias compatibles con el ejercicio de la democracia corporal.
13. Ofrecer un modelo de asesoramiento y capacitación a las entidades deportivas y a los medios.
14. Planificar actividades de capacitación y de recreación que refuercen los potenciales de inclusión, especialmente en los clubes.
15. Explicitar el potencial de las prácticas de juego como producto cultural, como dispositivo de intervención comunitaria y como herramienta de contención social.
16. Historiar las prácticas deportivas en general y del fútbol en particular.
17. Analizar la aparición de los diferentes deportes en los videojuegos comerciales no deportivos.

Para lograr llevar a la práctica estos objetivos, proponemos un amplio abanico de productos de investigación, transferencia y extensión que llevarán a cabo los investigadores, docentes

y extensionistas, graduado y alumnos de la Universidad Nacional de Mar del Plata (Facultad de Ciencias de la Salud y Trabajo Social, Facultad de Humanidades y Facultad de Ingeniería), Universidad Nacional de Rosario (Facultad de Humanidades y Artes), de la Universidad de Murcia (Facultad de Letras) y del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas, de los que ofrecemos una selección.

### **PRODUCTOS DE INVESTIGACIÓN**

1. Informe sobre la situación de niños y adolescentes vulnerables, mujeres y personas con discapacidad en la práctica del fútbol en el marco de la Liga Marplatense.
2. Propuesta concreta de desarrollo que pueda ser implementada por instancias con capacidad de decisión como la Liga Marplatense de Fútbol o la Dirección de Niñez y Juventud de la Municipalidad de General Pueyrredon.

### **PRODUCTOS DE TRANSFERENCIA**

1. Mapa del fútbol y espacios recreativos afines que pueda utilizarse en pos de la inclusión por parte de instancias con poder de decisión y ejecución como la Liga Marplatense y a la Dirección de Niñez y Juventud.
2. Un plan estratégico para solucionar los problemas de exclusión de niños y adolescentes vulnerables, de mujeres y de personas con discapacidad que pueda ser implementado por instancias con poder de decisión y ejecución.
3. Desarrollo e implementación de aplicaciones móviles interactivas (videojuegos) en temas relacionados con problemáticas de salud colectiva, educación y derechos humanos. Dichos videojuegos serán adaptables al contexto que rodea al usuario permitiendo que el juego intervenga por razones aleatorias, por características definidas al nivel educativo o de inmersión, ofreciendo otras formas no convencionales de interactuar con el jugador.

### **PRODUCTOS DE EXTENSIÓN**

1. Desarrollo de actividades tendientes a ampliar el espíritu lúdico como mejoramiento para la calidad de vida en clubes, sociedades de fomento y otras instituciones vinculadas con el fútbol.



2. Realización de talleres y actividades de capacitación para integrar los deportes y las prácticas culturales en los clubes de la liga barrial contemplados en el proyecto de Extensión “Goles de Inclusión”.
3. Difusión y capacitación en el uso de las aplicaciones informáticas desarrolladas en el proyecto dirigida a los colectivos hasta ahora excluidos y también a los dirigentes de la Liga Marplatense, agentes de la Dirección de Niñez y Juventud, periodistas, graduados y alumnos de la Universidad Nacional de Mar del Plata, terapeutas, trabajadores sociales y demás trabajadores de la salud involucrados.

### **METODOLOGÍAS A EMPLEAR**

Los objetivos de investigación, extensión y transferencia están íntimamente entrelazados y requieren un conjunto de rigurosas herramientas metodológicas. En principio, la metodología fundamental para la prosecución de los objetivos es etnográfica, pero el proyecto también necesita obtener datos cuantitativos imprescindibles. Ello requerirá, desde luego, el diseño de una base de información sobre colectivos que padecen la exclusión en la práctica organizada del fútbol. Por su parte, el abordaje etnográfico contempla el desarrollo de un trabajo de campo con observación participante para dar cuenta de las principales dimensiones de la cotidianeidad estudiada. En ese sentido, se postula un rigor metodológico que tiene que trascender el empirismo ciego y las cómodas rutinas del pensamiento que la vida académica promueve y respalda. Todo ello implica considerar varias dimensiones interrelacionadas entre las cuales se reconocen el vínculo entre la cultura y los comportamientos, el sistema normativo y la vivencia de los actores sociales (lo observado), la vivencia del investigador en el campo (el observador), el estilo elegido para unir al observador y lo observado (la historia) y el rol del lector comprometido con la reconstrucción activa de la historia (el público).

Las estrategias metodológicas no se plantean a partir del uso esquemático de técnicas puntuales de recolección de datos. Por el contrario, los principios teóricos de este enfoque nos llevan a diseñar estrategias que apuntan a establecer un contacto estrecho y prolongado con los sujetos de estudio y, sobre todo, a dar cuenta de las perspectivas nativas, de las maneras en que se representan el mundo esos actores estudiados. Así, las estrategias etnográficas apuntan a construir un campo multi-situado, característico de las etnografías en casa.

Este campo multi-situado requiere de un abordaje multi-, inter- y trans- disciplinario como el que aquí se propone. Para alcanzar los objetivos deberán analizarse nuevos materiales, situaciones y objetos problemáticos que contemplan una multiplicidad de contextos de investigación complementarios. Solo a partir de un conocimiento directo de la

carne y la sangre de la vida real, de las dinámicas cambiantes de la realidad, de la trama social cotidiana, se puede luego acceder a lo extraordinario. En ese sentido, se hará énfasis en aquellas prácticas que tengan la capacidad de producir energía emocional y sensorial, relacionadas por supuesto con los itinerarios deportivos y situaciones lúdicas con las que se vinculan los actores, no necesariamente futbolísticas y deportivas.

Desde luego, la metodología contempla la necesidad de trabajar con interlocutores provenientes de o relacionados con los colectivos hasta ahora excluidos. En ese sentido, se buscará trascender las situaciones formales de entrevista y producción de biografías e itinerarios para reproducir la ficción legal de los grupos, comunes en la antropología de oídas.

Como parte del contexto de aplicación de la investigación científica, los objetivos de transferencia de este proyecto solo pueden concretarse a partir de un abordaje inter-, multi- y trans- disciplinario que tenga en cuenta la racionalidad de los actores y las conexiones para pensar estrategias de intervención. Para entender esas conexiones, resulta necesario conocer las representaciones y las cotidaneidades de los actores que serán destinatarios de algún dispositivo de intervención, desde los planes generales de acción hasta las aplicaciones para ser usadas en dispositivos móviles.

Este proyecto descarta entonces cualquier abordaje normativo que diagrame escenarios ideales basados en categorizaciones a priori y prejuicios etnocéntricos, diseñándose proyectos desde abajo que dé primacía a las necesidades y capacidades de quienes se pretende beneficiar.

En consecuencia, el abordaje inter-, multi- y trans- disciplinario permitirá no solo detectar los problemas, demandas y conflictos, sino también develar los criterios y lineamientos que deben contemplar los diseños de dispositivos sociales y tecnológicos. Es de los propios destinatarios de donde surgirán las demandas y las claves para la implementación de las acciones de transferencia (y también de extensión). La concepción del investigador como un facilitador, que conjuga saberes expertos y profanos, da lugar al surgimiento de soluciones creativas y efectivas de los problemas sociales.

Para el caso específico de la transferencia relacionada con los sistemas de información se aplicarán, en forma general, los siguientes métodos:

1. Estudio de los fundamentos teóricos del tema y definición de los marcos de referencias.
2. Determinación y enfoque del objetivo de la aplicación experimental de software.
3. Construcción de un marco de diseño para el desarrollo de la aplicación de software.
4. Construcción de prototipos de software.

Debe tenerse en cuenta que un videojuego (educativo o no) puede generar grandes cantidades de datos de interacción, mucho más que casi cualquier otra forma de contenido, porque las interacciones de juego son típicamente un ciclo de retroacción muy corto de interacción-reacción. Esto significa que incluso una corta sesión de juego puede generar cantidades enormes de datos. Es incluso posible reconstruir una secuencia completa de las acciones del jugador, instante por instante, mediante la reproducción de los datos de interacción recogidos.

Se seguirán los principios del Diseño Centrado en el Usuario (DCU) en el que se basa la disciplina Interacción Persona-Computadora (IPO). Esta IPO se relaciona con el diseño, implementación y evaluación de sistemas informáticos interactivos para uso de seres humanos y con el estudio de los fenómenos más importantes con los que están relacionados. El estándar internacional del Diseño Centrado en el Usuario ISO 13407 (1999) constituye un marco de referencia en el desarrollo de sistemas interactivos que incorporan el DCU durante el ciclo de vida del desarrollo. En ese sentido, el estándar ISO 13407 internacional revela cuatro actividades de DCU: (1) comprensión y especificación del contexto de uso; (2) especificación de los requisitos de usuario y de la organización; (3) producción de soluciones de diseño; (4) evaluación de los diseños a partir de los requisitos.

En conclusión, el trabajo multi-, inter- y trans- disciplinario que aquí se propone tiene un potencial superador. El análisis y la comprensión cabal de complejos fenómenos de exclusión social a partir de la investigación dará lugar a la transferencia de ese conocimiento por medio de planes de desarrollo y aplicaciones sumamente factibles, y también dará lugar a la extensión de dicho conocimiento al entorno social involucrado en el fenómeno.

Este proyecto es consecuencia de la interacción entre el Grupo de Investigación “Estudios antropológicos” (dirigido por Gastón Gil - Facultad de Ciencias de la Salud y Trabajo Social), el Grupo de Investigación y Transferencia “Tecnología, Educación, Gamificación 2.0” (dirigido por Gerardo Rodríguez – Facultad de Humanidades), el Grupo de Investigación en Tecnologías Interactivas (dirigido por Stella Maris Massa – Facultad de Ingeniería) y el Proyecto de Extensión “Goles de inclusión” (dirigido por Natalia Bartels – Facultad de Ingeniería).

La modalidad de funcionamiento prevista para el desarrollo de las actividades de la asociación tiene como Unidad Coordinadora a la Facultad de Ciencias de la Salud y Trabajo Social. La asociación se completa con la participación de la Facultad de Ingeniería y la Facultad de Humanidades. El Comité Directivo del PI3cET responsable de coordinar las actividades, presentar informes y rendiciones económicas estará conformado por el Dr. Gastón Julián Gil (Director), el Dr. José María Gil (Codirector), la Dra. Stella Massa (Responsable por la Facultad de Ingeniería), el Dr. Gerardo Rodríguez (responsable de las actividades de extensión) y el Ing. Felipe Evans (responsable de las actividades de transferencia). Las funciones de todos los

integrantes del proyecto han sido debidamente especificadas en la conformación del equipo de trabajo: Integrantes Emiliano Aldegani, Natalia Bartels, Lucas Castaño, Ana Carla D'Ángelo, Maximiliano Daniele, Miguel Ángel De Candia, Luis Fantini, Jorge Galatro, Mariquena Gross, Esteban Guio Aguilar, Hernán Hinojal, Florencia Incaugarat, Juan Francisco Jiménez Alcázar, Adrián Lofiego, Nicolás Martínez, Lucrecia Moro, Fernando Navarro, Manuel Páez, Camila Romero, Juan Pablo Sosa y Cecilia Laura Verino.

Esta conformación garantiza la presencia de las áreas de investigación, transferencia y extensión como así también la presencia de las tres unidades académicas asociadas para este proyecto.

Tal como se ha enunciado, la implementación de este proyecto brindará importantes beneficios científicos, tecnológicos, de transferencia al medio, institucionales y de difusión de la ciencia y la cultura.

A modo de repaso y de énfasis, consideremos los siguientes ejemplos:

1. Informe sobre los colectivos vulnerables en la práctica del fútbol organizado en el Partido de General Pueyrredon.
2. Plan estratégico de inclusión para la Liga Marplatense y la Dirección de Niñez y Juventud.
3. Esbozo de políticas socio-sanitarias en el marco de la democracia corporal.
4. Creación de ámbitos ocupacionales inclusivos para la práctica del fútbol.
5. Mapa del fútbol y de espacios recreativos afines.
6. Aplicaciones accesibles en dispositivos móviles sobre el mapa del fútbol y espacios afines.
7. Capacitación e información dirigida a trabajadores de la salud, dirigentes, agentes de Niñez y Juventud, periodistas, etc.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aldegani, E. (2018). El saqueo como experiencia pre-diseñada. Algunas observaciones sobre el discurso ideológico en los juegos de mesa. *Lúdicamente*, 13(7), 1-15.
- Aldegani, E. (2019). Nuevos desafíos para el videojuego. El estado de los Game Studies y las tendencias de diseño de juegos en España. *e-tramas*, (4), 81-95.
- Archetti, E. (1999a). *Masculinities: Football, Polo and the Tango in Argentina*. Oxford-Nueva York: Berg.
- Archetti, E. (1999b). Hibridación, pertenencia y localidad en la construcción de una cocina nacional. En C. Altamirano (ed.), *La Argentina del siglo XX*. Buenos Aires: Ariel.

- Becker, H. (2009). *Trucos del oficio. Cómo conducir su investigación en ciencias sociales*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Besnier, N; Bownell, S & Carter, T. (2018). *Antropología del deporte*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Cernea, Michael M. (1995). El conocimiento de las ciencias sociales y las políticas y los proyectos de desarrollo. En Michael M. Cernea (ed.), *Primero la gente. Variables sociológicas del desarrollo rural*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Clements, P. y Northrop, L. (2001). *Software Product Lines: Practices and Patterns*. Londres: Addison-Wesley.
- Collins, R. (2005). *Interaction Ritual Chains*. Princeton University Press: Princeton y Oxford.
- Detchans, G. y Ferguson, J. (comps.) (2015). *Humanidades y nuevas tecnologías*. Mar del Plata: UNMDP.
- Eichberg, H. (2004). *The People of Democracy. Understanding Self-Determination on the Basis of Body and Movement*. Århus: Klim.
- Eichberg, H. (2008). From sport export to politics of recognition. Experiences from the cooperation between Denmark and Tanzania. *European Journal for Sport and Society*, 5(1), 7-32.
- Eichberg, H. (2010). Bodily Democracy and Development through Sport- towards intercultural recognition. *Physical Culture and Sports Studies and Research*, (46), 53-64.
- Elias, N. (1970). *Was ist Soziologie?* München: Juventa.
- Evans, F., Bacino, G., Rico, C. (2017). Modelo de Proceso de un Serious Game. En S. M. Massa y G. Bacino, *Videojuegos en serio: creando serious games para aprender jugando* (pp. 41-59). Mar del Plata: UNMDP.
- Evans, F., Massa, S., Rico, C. A. (2018). Pervasive Serious Game para el desarrollo de Competencias en Redes de Computadoras. En *Actas del IEEE ARGENCON 2018 C*. San Miguel de Tucumán.
- Ghasarian, C. (2008). Por los caminos de la etnografía reflexiva. En *De la etnografía reflexiva a la antropología reflexiva. Nuevos campos, nuevas prácticas, nuevas apuestas* (pp. 9-42). Buenos Aires: Sol.
- Gil, G. J. (2002). Etnografía autobiográfica y memoria mediática: dos recursos para comprender las identidades deportivas. *Etnía*, (44-45), 175-200.
- Gil, G. J. (2006). Controles etnográficos y expertos en el campo: cuando los nativos nos leen. *Cuadernos del Instituto Nacional de Antropología y Pensamiento Latinoamericano*, (20), 129-148.

- Gil, G. J. & Gil, J. M. (2008). Sobre la estructura organizativa de los campeonatos oficiales de fútbol en Argentina: del estado de injusticia actual a una propuesta alternativa. *Revista Internacional de Ciencias del Deporte*, IV(11), 65-82.
- Gil, J. M. (2017). Sobre el papel del lenguaje en el fracaso escolar. *Didáctica. Lengua y Literatura*, (29), 121-137.
- Gil, G. J. (2018). De las imposturas a los “trucos de oficio”. Reflexiones “metodológicas” desde la antropología social. *Empiria. Revista de Metodología de Ciencias Sociales*, (40), 107-128.
- Gil, G. J. (2018). Deporte y estilos de vida. El *running* en Argentina. *Antipoda*, (30), 43-63.
- Gil, J. M. (2018). Qué es la creatividad lingüística: Una explicación neurocognitiva a partir de los nombres de comercios de Mar del Plata. *Logos: Revista de Lingüística, Filosofía y Literatura*, 28(1), 116-134.
- Gil, J. M. (2018). Tensiones productivas del currículum. Dialéctica virtuosa de la educación. *Perfiles Educativos*, 50(150), 156-173.
- Gil, G. J. (2019). Correr y competir. Rituales de interacción y estilo de vida en el *running*. *Revista del Museo de Antropología*, (12), 105-116.
- Gil, J. M. (2019). On Bunge’s requirement of neurological plausibility for a linguistic theory. En M. Matthews (ed.), *Mario Bunge: Centenary* (pp. 717-733). Festschrift, Cham: Springer.
- Gil, J. M. (2019). A relational account of communication on the basis of slips of the tongue. *Intercultural Pragmatics*, 16(2), 153-183.
- Granollers, T. (2004). MPlu+a. Una metodología que integra la ingeniería del software, la interacción persona-ordenador y la accesibilidad en el contexto de equipos de desarrollo multidisciplinares. (Tesis Doctoral). Universitat de Lleida.
- Hannerz, U. (2003). Being there... and there... and there! *Ethnography*, 4(2), 201-216.
- Jiménez Alcázar, J. F. (2016). *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medioevo y videojuegos*. Murcia, Universidad de Murcia.
- Jiménez Alcázar, J. F. y Rodríguez, G. (coords.) (2018). *Videojuegos e Historia: entre el ocio y la cultura*. Murcia, Universidad de Murcia.
- Jiménez Alcázar, J. F.; Mugueta Moreno, I. y Rodríguez, G. (coords.) (2016). *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico*. Murcia: Universidad de Murcia.
- Jiménez Alcázar, J. F.; Rodríguez, G y Massa, S. (coords.) (2018). *El videojuego en el aula de Ciencias y Humanidades*. Murcia, Universidad de Murcia.
- Leclerc, G. (1972). *Anthropologie et colonialisme*. Paris: Fayard.

- Marcus, G. (1995). Ethnography in/of the World System: The Emergence of Multi-Sited Ethnography. *Annual Review of Anthropology*, (24), 95-117.
- Massa, S. M. (2013). *Objetos de Aprendizaje: metodología de Desarrollo y Evaluación de Calidad*. Tesis Doctoral. Facultad de Informática, UNLP, La Plata.
- Massa, S. M. & Bacino, G. (2017). *Videojuegos en serio: creando serious games para aprender jugando*. Mar del Plata: Universidad Nacional de Mar del Plata.
- San Nicolás Romera, C. y Ojeda, M. A. N. (comps.) (2015). *Videojuegos y sociedad digital: nuevas realidades de estudio para la percepción del pasado histórico*. Mar del Plata: Universidad Nacional de Mar del Plata.
- Spinelli, A. T. & Massa S. M. (2018). Elicitación. En *Actas del IEEE ARGENCON 2018*, C. Tucumán: UNT.
- Uphoff, N. (1995). Adaptar los proyectos a la gente. En: M. M. Cernea (ed.), *Primero la gente. Variables sociológicas del desarrollo rural*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Zapirain, E., Massa, S. & Cardoso, J. P. (2019). Quantum Penny Flip: an open source serious game for quantum computing assessment. En *Actas del XIV Congreso de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología (TE&ET 2019)*. San Luis: Universidad Nacional de San Luis.