

## El juego en los Diseños Curriculares Jurisdiccionales de la Educación Superior de la Educación Física en Argentina

Viñes Nicolás - (CICES/IdIHCS/FaHCE/UNLP) – [nvines@fahce.unlp.edu.ar](mailto:nvines@fahce.unlp.edu.ar)

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

Ramirez Facundo - (CICES/IdIHCS/FaHCE/UNLP) – [facuramirez1975@gmail.com](mailto:facuramirez1975@gmail.com)

Lugüercho Sergio Horacio - (CICES/IdIHCS/FaHCE/UNLP) - [sehoar@yahoo.com.ar](mailto:sehoar@yahoo.com.ar)

Quiroga Evelyn – (FaHCE/UNLP) - [quirogaevelyn23@gmail.com](mailto:quirogaevelyn23@gmail.com)

Capecce Jennifer Jaqueline - (FaHCE/UNLP) - [jennycapecce@hotmail.com](mailto:jennycapecce@hotmail.com)

Bustos Wendy - (FaHCE/UNLP) - [bustoswendy@gmail.com](mailto:bustoswendy@gmail.com)

### Resumen

El trabajo, presenta el proyecto de investigación “El juego en los Diseños Curriculares Jurisdiccionales de la Educación Superior No Universitaria de Educación Física en Argentina, aprobado y financiado para ser llevado adelante en la Universidad Nacional de La Plata en el marco del Programa Nacional de Incentivos a los Docentes Investigadores. En el mismo, se plantea la Educación Corporal como marco de referencia teórico de trabajo de investigación y como perspectiva que dará lugar a entender al Juego como práctica a ser investigada.

El trabajo propone indagar cuales son las concepciones de Juego que circulan en la formación de profesores en Educación Física que prescriben los Diseños Curriculares Jurisdiccionales en cada una de las provincias que tienen en su oferta educativa el profesorado en Educación Física. Para tal fin, se propone un marco teórico de abordaje del problema de investigación, los objetivos que se intentarán alcanzar en el marco del trabajo, y la metodología a emplear para alcanzarlos.

Por último, se da cuenta algunos avances iniciales en la investigación, en función del análisis de dos diseños curriculares jurisdiccionales y unas primeras conclusiones provisorias.

### Palabras clave:

Diseños Curriculares Jurisdiccionales, INFOD, Educación Superior, Juego, Discursos

### **Marco teórico o estado actual del tema**

Como se ha venido demostrando<sup>1</sup>, la revisión crítica de los discursos que se utilizan en planes de estudio, diseños curriculares jurisdiccionales y programas de las asignaturas en la Formación Superior en Argentina, muestra que detrás de los conceptos utilizados se oculta la idea de una naturaleza humana que reduce el cuerpo a un mero receptor de estímulos y a su educación a una herramienta para mejorar las capacidades “naturales”, adquirir valores sociales, tomar conciencia, desarrollar aprendizajes y perfeccionar la belleza entre otros.

Este propuesta de investigación, parte de interpretar el juego como práctica corporal y como contenido a enseñar, para indagar a partir de ello, porqué perduran las formas tradicionales de pensar en contraposición a nuevos puntos de vista que re versionan este hecho y que permitirían mejorar la formación de grado de las prácticas corporales, y por ello, de la propia Educación Corporal. Esta perspectiva implica una crítica sobre las definiciones, conceptos, características y relatos que se construyen y circulan en los discursos sobre el juego en los Diseños Curriculares Jurisdiccionales de la Educación Física de la Educación Superior no Universitaria Argentina. La recuperación de estos discursos pretende averiguar cómo se han naturalizado sin los debidos análisis, ciertos conceptos y relatos que conforman conocimientos inobjtables. Es menester revisar estas ideas para establecer principios que permitan orientar de mejor manera los saberes que se transmiten.

Las principales ideas sobre juego, y fundamentalmente sobre juego infantil, han sido pensadas y definidas desde diversas ciencias y disciplinas, y la Educación Física históricamente basó sus prácticas en esos discursos. Es así que los juegos aparecían/aparecen clasificados de diferentes formas, vislumbrando generalmente un proceso evolutivo unilineal. Lo que nunca ha hecho la Educación Física, ha sido poner el acento en el saber mismo. Por el contrario lo ha puesto en aquello en lo que el juego supuestamente promovería en los jugadores según la intensión pedagógica de quien enseña.

El uso del juego en tanto herramienta didáctica, técnica o medio, ha sido la perspectiva dominante en la Educación en general y la Educación Física en particular a lo largo de su historia, transformando esta práctica en medio de enseñanza no dando lugar a su singularidad.

---

<sup>1</sup> Se han desarrollado diversos proyectos de investigación radicados en el Centro Interdisciplinario Educación, Cuerpo Sociedad (CICES) que han abordado estas problemáticas en tanto objeto de estudio. A saber: Proyecto “Los discursos de las prácticas corporales” 11/H564; Proyecto “Los discursos de la enseñanza de las prácticas corporales” 11/H616; Proyecto “Las prácticas corporales en la educación superior” 11/H831, todos bajo la dirección de Marcelo Giles.

Es decir, la Educación Física está atravesada por distintas corrientes de pensamiento, ancladas en un amplio abanico de ciencias y disciplinas científicas, que intentan (y en general logran) hegemonizar los discursos y las prácticas que circulan en el campo disciplinar: la Educación Físico Deportiva, la Educación Psicomotriz, la Educación Física Pedagógica y la Educación física Crítica. En ninguna de estas corrientes de pensamiento disciplinar, 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.

En una perspectiva diferente y hasta opuesta, intentamos delimitar sobre lo que define la práctica del juego, cuestionando todo aquello que sea universal, necesario y obligatorio. Así los juegos se constituyen como contenido, en tanto que son saberes públicos, implicando la historia de los hombres en cuanto a la adhesión a una representación simbólica que el colectivo social considera que satisface sus demandas de diversión, tensión agradable, emociones placenteras y de tantas otras sensaciones, "[...]la educación física se encarga de transformar el movimiento configurado socialmente, o sea organizado para el tiempo de ocio, con fines de salud, estéticos y de tensión , para volverlo educativo" (Giles, 2009, p. 251).

Por todo esto es inútil pensar, entender y analizar el juego con independencia de los discursos enmarcados en una cultura que lo atraviesan porque en definitiva, el cuerpo juega en una cultura determinada, es decir el jugar es colectivo, nunca individual ni solitario.

Pensamos el juego entonces, como una construcción cultural, es decir como una práctica corporal, donde se pone al cuerpo en acción, se juega. Si la Educación implica transmisión de una cultura, la educación del cuerpo entonces es la trasmisión de la porción de la cultura que toma por objeto las acciones del cuerpo.

Vamos a entender al juego como una práctica corporal, un saber que circula en la cultura y que se ha ido configurando de diversos modos en los diferentes contextos. Sucede dentro de ciertos límites de espacio y tiempo diferentes de la realidad; el mismo es creado por los jugadores y signado por la ficción en un espacio intermedio entre la realidad y la fantasía. Este particular orden constituido por las reglas, es creado y re-creado por los jugadores al momento de jugar. Pensar el juego desde esta perspectiva da lugar a que el mismo sea enseñado como un saber.

Como ya adelantamos anteriormente se ha abordado la cuestión de la enseñanza de la mano de la mirada de otras ciencias, particularmente las biológicas y psicobiológicas. Esta forma

de pensar la enseñanza nos propone secuencias metodológicas que van de lo simple a lo complejo, de lo general a lo particular, de lo analítico a lo global, de lo fácil a lo difícil, con términos tales como la iniciación deportiva, mini-deporte, enseñanza a través del juego, juegos fundadores; y se ha instalado al juego como una herramienta de aprendizaje o se ha preocupado por los procesos internos que produce jugar, lo cual ha llevado a una valoración conceptual desvirtuada del mundo lúdico. Es muy común que se considere inclusive que el juego permite en desarrollo más “natural” de niños y jóvenes.

Esta perspectiva teórica respecto al juego, es la que en general toma y construye la Educación Física en la formación de profesores. Los currículos de la formación superior de Educación Física en Argentina en sus diversos formatos y modalidades, hacen distintos abordajes y desde diversas perspectivas teóricas respecto del juego en tanto contenido educativo. No hay ni ha habido una unicidad conceptual que devenga en homogeneidad teórica, sino que como hemos explicitado anteriormente, la diversidad de discursos que coexisten en la Educación Física y buscan hegemonizar el campo, también se han visto reflejados en los diversos currículos. Sin embargo en 2009, en Instituto Nacional de Formación Docente (INFOD) del Ministerio de Educación de la Nación, publica el documento “Recomendaciones para la elaboración de diseños curriculares. Profesorado de Educación Física”. Este documento, establece los Lineamientos Curriculares Nacionales para la Formación Inicial (LCN), que “[...] definen los marcos, principios, criterios y formas de organización de los diseños curriculares jurisdiccionales y de la gestión del currículo.” (INFOD, 2009, p. 13). El documento en cuestión, ofrece una serie de recomendaciones a los equipos técnicos jurisdiccionales que tienen por función establecer los Diseños Curriculares Jurisdiccionales (DCJ) a partir de los LCN, procurando ofrecer “[...] un marco para la definición de los propósitos y contenidos en los planes para la formación docente inicial” que de todos modos, en tanto orientaciones no “[...] cubren de modo exhaustivo ni definen el conjunto de las decisiones que deben tomarse [...]” (INFOD, 2009, p. 13).

Es a partir de la publicación de estas recomendaciones, que la mayoría de las provincias argentinas, han modificado sus DCJ de la formación de profesores, para adaptarlos a los criterios establecidos en los LCN. En algunos casos, respetando fielmente las recomendaciones; en otros, tomando la sugerencia en tanto tal, matizándolas en función de incluir solo algunos ítems como referencia, y alejándose conceptualmente de las propuestas. Estos DCJ, son los que hoy están vigentes y direccionan teórica, práctica, epistemo y metodológicamente, la formación de profesores en Educación Física en la Educación

Superior No Universitaria Argentina, específicamente, en los Institutos de Formación Docente, sean estos de gestión estatal o privados.

En función de esto, nos hemos propuestos dos direcciones centrales a esta investigación.

En primer lugar, sin que esto signifique un orden establecido de importancia, consideramos necesario obtener los discursos que circulan sobre el juego en los Diseños Curriculares Jurisdiccionales que se utilizan hoy en la formación de profesores de Educación Física en los que se enseña el juego como contenido; por otro lado, y en segundo lugar, nos proponemos una investigación que revise los modos en que los discursos que circulan en los Diseños Curriculares Jurisdiccionales, construyen un tipo particular de juego, proveniente de diferentes teorías, epistemologías y metodologías y que genera en ocasiones, contradicciones al interior de los propios documentos curriculares, en donde coexisten de manera naturalizada, perspectivas que consideran al juego en tanto instrumento pedagógico o de desarrollo biológico, con aquellas que los instituyen en tanto saber a ser enseñando.

#### **Metodología:**

En el marco de esta investigación, la fuente e insumo con que se trabaja son los DCJ vigentes de la Educación Superior No Universitaria para la Educación Física, de todas las provincias que tengan en su oferta educativa, el Profesorado de Educación Física. Asimismo, el documento del INFOD, “Recomendaciones para la elaboración de diseños curriculares. Profesorado de Educación Física”, será tomando también como fuente, en tanto es el documento que ha dado lugar a la modificación y actualización de los diversos DCJ. En el caso de los discursos de los currículos se efectuará, inicialmente un rastreo de los mismos para luego objetivar conclusiones respecto de las formas de conceptualizar que estos plantean, haciendo un análisis epistémico y arqueológico. Se hará eje fundamentalmente, en el marco orientador de que se establece al interior de los currículos provinciales para cada uno de los espacios curriculares que toman por objeto de enseñanza al juego, en tanto es el elemento que está presente en todos y cada uno de ellos. El estudio y análisis anteriormente descripto, nos permitirá establecer qué emerge teóricamente respecto del juego y que desarrollo ha adquirido en la enseñanza superior de la Educación Física en general, y de cada DCJ en particular. Se trata de averiguar cómo se propone hacer, pensar y decir al juego en los currículos, para poder rastrear los principios que lo orientan y las formas de conocimiento que supone.

El análisis de documentos ha sido y es utilizado en la investigación con distintos propósitos: algunos de ellos se caracterizan por ser “temáticos”, es decir, que procuran información sobre

un tema específico; hay otros análisis que intentan indagar en la biografía de los sujetos. En esta investigación, el análisis de documentos pertenecen al primer tipo, los Diseños Curriculares Jurisdiccionales constituyen verdaderos monumentos, lo que la etnografía llama informantes en relación con el problema, y que en este caso, operan como unidades de referencia empírica. La información provista por los documentos no se triangulará con los hechos “reales” sino con la teoría del juego en tanto práctica corporal, a efectos de desarrollar un debate documentado del problema que permita probar o refutar nuestros supuestos iniciales. Se tratará de construir un conocimiento compartido que incluya la singularidad de cada caso y la elaboración teórica correspondiente. Los análisis de documentos se harán sobre la base de una estructura común y de la cual se desprenderán otras vinculadas con el problema de la conceptualización del juego en los currículos de la Educación Superior. Los documentos serán textualizados y analizados con el objeto de identificar, primero, las categorías sociales (las usadas por el propio documento) relacionadas con el problema o los problemas de los conceptos, las definiciones, las características y los relatos del juego y construir, después, categorías analíticas que permitan el debate con la teoría, la epistemología y la metodología que el juego en la perspectiva de la Educación Corporal supone. Toda la información registrada y analizada, así como las conclusiones a que el estudio arribe, estará a disposición de las instituciones de la Educación Superior y de otros organismos que lo soliciten.

### **Descripción y primeros análisis**

Como detallábamos anteriormente, el documento del INFOD, intenta ser un marco conceptual general, que dé lugar a la organización por parte de las diversas jurisdicciones, de sus propios diseños curriculares, atendiendo a las necesidades y perspectiva propias de cada provincia. Este documento, que se plantea a modo de sugerencia respecto del tratamiento de los contenidos mínimos para cada uno de los espacios curriculares en cada jurisdicción, a su vez, intenta ser una propuesta de innovación, que dé cuenta de los diversos debates conceptuales y perspectivas teóricas al interior de la disciplinas. En esa línea se establecen diversos contenidos mínimos para cada uno de los espacios de cada uno de los campos de la formación que se establecen como parte de la estructura propuesta para el diseño de cada uno de los DCJ (Campo de la formación general, específica y de las prácticas). Respecto del tratamiento del juego en tanto contenido a ser enseñado en la formación específica de los profesores de Educación Física, el documento de “Recomendaciones [...]” del INFOD establece una serie de tópicos, sin demasiada fundamentación ni desarrollo argumentativo. Es así, que en el marco de las *prácticas ludomotrices*, que es una de las *prácticas*

*disciplinarias específicas* en las que se propone la organización de las unidades curriculares, se detalla respecto del juego: “Las formas del juego; los juegos predominantemente motores”, “Su incidencia en el desarrollo cognitivo, emocional, motor y social”, “El juego espontáneo y el juego pedagogizado”, “La construcción participativa de juegos a partir de las necesidades, deseos e intereses de los sujetos; el contexto del juego”, “Las prácticas ludomotrices en las distintas etapas evolutivas”, “Los cortes epistemológicos: juego adiestrado, juego inteligente, juego democrático y el juego contextualizado”, “Las prácticas ludomotrices: su estructura y lógica interna”, “La diferencia entre el juego y el jugar”, “La invención, el problema de la regla en los juegos, la relación con la habilidad, con el pensamiento táctico, etc.”.

Tomando estos lineamientos y sugerencias, es que analizamos dos diseños Curriculares Jurisdiccionales, que fueron modificados en función de las recomendaciones del INFOD. Así, el análisis de los DCJ de las provincias de Catamarca (2014) y Rio Negro (2015) nos permite realizar una primera lectura, que si bien no es completa ni da cuenta de la totalidad de los DCJ actualmente vigentes y que fueron modificados en función de esas recomendaciones, aunque si permite sacar algunas conclusiones provisorias.

Dentro del diseño curricular de Catamarca aparece el juego dentro del espacio curricular denominado “Juego y recreación”. Este espacio se sitúa en el primer año de la carrera, y tiene un régimen anual. En el apartado “Orientación curricular” de la materia, se concibe al juego como un patrimonio cultural y se entiende al juego con un carácter desarrollador de las distintas capacidades (motoras, cognitivas, sociales y emocionales), de valores y de diversos contenidos. Ya en la secuenciación propuesta de contenidos, se lo entiende como transmisor de cultura, haciendo eje en los tradicionales, regionales y populares, su historia y su importancia dentro de la cultura. Bajo el título “El juego y la recreación en las diferentes etapas de la vida” en la misma propuesta de secuenciación de contenidos, se propone el estudio del juego en las distintas etapas de la vida estas son: la niñez, la adolescencia y la adultez, relacionando las etapas y edades con los aspectos motrices, intelectuales, sociales y afectivos. En esa misma línea, se toma al juego como constructor de identidades, y se plantea que el docente debe ayudar al descubrimiento del “Yo lúdico” propio de cada alumno.

En el diseño curricular de Rio Negro, el espacio curricular con formato de asignatura, y que toma al juego como objeto de enseñanza, es nombrado simplemente, “Juego”. Se sitúa en el primer año de la carrera y con una periodicidad cuatrimestral. En las “Finalidades formativas de la Unidad Curricular”, se plantea claramente y desde el inicio, la perspectiva sobre la que

se va a hacer eje. Así, inicia el apartado diciendo que “en esta unidad curricular se aborda y analiza el juego como factor de desarrollo cognitivo, motor, emocional y social que abarca todas las facetas de la vida humana y refiere sobre todo a la construcción de la identidad.” (DCJ Rio Negro, 2015: 58). Posteriormente, se afirma que el juego es tomado como la posibilidad de generar en los sujetos que juegan, aprendizajes y desarrollo de “[...] diversas capacidades diferentes capacidades y habilidades que integran aspectos cognitivos, sociales, motores y emocionales” (DCJ Rio Negro, 2015: 59), para posteriormente plantear que se pretende aportar conocimientos sobre el juego y su enseñanza, partiendo de las necesidades individuales y colectivas de los alumnos. Por último, en los descriptores de los contenidos, se plantean 6 ejes desde donde abordar la enseñanza. Pero solo 2 de esos 6, toman como marco de referencia la perspectiva teórica explicitada previamente en las finalidades formativas del espacio curricular. Así, uno de los ejes hace referencia a los aspectos evolutivos de los seres humanos, y el lugar del juego en cada una de las etapas de esa evolución; el otro eje, plantea la incidencia del juego en el desarrollo cognitivo, motor, emocional y social.

En el breve resumen que hemos hecho del abordaje que hacen del juego los dos diseños curriculares que hemos tomado para este trabajo, en tanto sugerencia de enseñanza para los diversos institutos de formación, puede apreciarse que cada uno de ellos, toma direcciones y perspectivas al menos similares. Matizadas, pero similares.

Si bien las recomendaciones del INFOD no son prescriptivas, operan como una suerte de mandato implícito del que suponemos, es complejo correrse. Los DCJ brevemente analizados toman algunas de las líneas que sugiere el INFOD, y se centran en ellas profundizando algunas de las perspectivas conceptuales propuestas, dejando claramente de lado, otras. Si bien se proponen 9 ejes temáticos que deben ser abordados en el diseño curricular, los diseños de las 2 provincias trabajadas, hacen eje fundamentalmente en el 5to de ellos, “Las prácticas ludomotrices en las distintas etapas evolutivas”.

Justamente, la autonomía que tiene las jurisdicciones en el diseño de sus propios DCJ, da muestras claras que la decisión de tomar una perspectiva teórica específica, es una prerrogativa propia de cada provincia. Como describíamos anteriormente, la perspectiva que predomina sobre el juego en los diseños curriculares analizados, es la que toma al juego como medio de desarrollo, y que en otras oportunidades, hemos denominado, *juego biológico*. En esta perspectiva el juego



“[...] es natural e inherente al individuo, y cumple una función de desarrollo biológico latente, que emerge y se desarrolla apoyado en los estímulos del juego. Si bien las perspectivas más tradicionales del juego biológico, están ancladas y hacen referencia a los desarrollos de la psicología genética y la psicología evolutiva, la Educación Física ha tomado esas perspectivas en tanto referencia para hacer propuestas que dan cuenta de un tipo de juego particular, con determinadas habilidades definidas para cada estadio de desarrollo orgánico, y estableciendo a qué edad los niños pueden realizar cada juego.”  
(Viñes y Ramirez, 2017, pp 4-5).

Queda claro, al menos en la línea de esta investigación, que en los discursos de los dos DCJ analizados, hay una hegemonía teórica de un tipo particular de juego. Que se sustenta fundamentalmente, en los conceptos de la psicología, la biología y las neurociencias. Si bien coexisten los discursos que piensan al juego como medio de enseñanza y los que lo plantean como medio de desarrollo, predomina el *juego biológico*. Probablemente, y esto es aún, una suposición, por el peso discursivo y la direccionalidad que pone el INFOD sobre los distintos equipos curriculares jurisdiccionales, al utilizar prescriptivamente la categoría “prácticas ludomotrices”. Categoría que nunca es definida como tal en su sentido estricto, ni es enmarcada en ninguna perspectiva teórica-disciplinaria específica, pero que claramente, tiene un anclaje en la corriente que se ha denominado praxiología motriz.

### **Conclusiones iniciales**

Siendo que el trabajo es el primer avance de un proyecto de investigación que recién inicia, nos permitimos plantear al menos dos direcciones para pensar las conclusiones. Inicialmente, es relevante para la investigación, el hallazgo de la categoría “prácticas ludomotrices”, como un emergente conceptual fuerte. Esta categoría, no había sido tomada en cuenta al momento de diseñar la investigación, pero claramente, abre nuevas líneas de trabajo que es necesario profundizar. La potencia teórica de esta categoría en los lineamientos del INFOD y el impacto en los DCJ, es un emergente que nos proponemos retomar y profundizar.

La otra conclusión que provisoriamente podemos poner en discusión, es sobre la lógica misma de modificación y actualización de los DCJ a partir de los lineamientos del INFOD. Si bien a lo largo de toda la fundamentación de las “*Recomendaciones para la elaboración de diseños curriculares*” se plantea la necesidad de tomar las diversas perspectivas teóricas disciplinares que coexisten en la educación física en Argentina, para elaborar lineamientos que den cuenta de esa diversidad, y que luego se vea reflejada en cada uno de los Diseños

Curriculares Jurisdiccionales de la formación superior no universitaria en Educación Física, podemos adelantar a partir del análisis de dos de esos diseños, que es un cambio que no cambia nada.

Si bien es pronto para dar conclusiones definitivas, tenemos la sospecha que la tradicional perspectiva hegemónica, que ha dominado históricamente los discursos respecto del juego como contenido de la Educación Física sigue vigente. Y es así como esta perspectiva biológica hegemónica se reinventa en nuevos discursos. Cambian los conceptos pero no cambian los marcos teóricos de referencia. Es un cambio de forma pero no de fondo. Es un cambio que no cambia nada. Y en ese sentido, las Recomendaciones del INFOD, son una innovación que disfraza de cambio la continuidad.

En todo caso, queda pendiente para futuros estudios, indagar sobre si la prescripción teórica implícita que se propone en las recomendaciones, son tomadas sin tamizar por cada una de las jurisdicciones, y en todo caso, indagar qué es lo que cada provincia lee de las recomendaciones del INFOD, que toma de ellas y en que se aparta para hacer otras propuestas teóricas que se corran de la tradicional hegemonía.

#### **Fuentes:**

Instituto Nacional para la Formación Docente, (2009) *Recomendaciones para la elaboración de diseños curriculares. Profesorado de Educación Física*. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.

Diseño Curricular para el Profesorado de Educación Física (2014) Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Provincia de Catamarca.

Diseño Curricular Jurisdiccional para el Profesorado de Educación Física (2014) Ministerio de Educación, y Derechos Humanos de la Provincia de Río Negro.

#### **Bibliografía**

Giles, M., (2009). *El deporte. Un contenido en discusión*. En Crisorio, R. y Giles, M. (dir.) *Estudios Críticos en Educación Física* (pp. 243-257). La Plata. Al Margen.

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://congresoeducacionfisica.fahce.unlp.edu.ar/12o-congreso/12o-congreso/actas-2017>