

# **Organizaciones sociales vinculadas al juego y al deporte. Investigación en una ciudad argentina de escala media**

Ivana Rivero, UNRC-UNIPE, [irivero@hum.unrc.edu.ar](mailto:irivero@hum.unrc.edu.ar)

Viviana Gilleta, UNRC, [vgilleta@hum.unrc.edu.ar](mailto:vgilleta@hum.unrc.edu.ar)

## **Resumen**

Se presenta aquí un Programa de investigación integrado por dos proyectos que conciben al juego y al deporte como prácticas autotélicas de vida activa y como derechos reconocidos en la Constitución Nacional Argentina. El equipo se propone identificar y analizar prácticas y discursos en diferentes organizaciones de la ciudad de Río Cuarto, dando continuidad al análisis de políticas públicas realizado en la investigación anterior.

Los proyectos optan por una metodología mixta de diseño inmerso para estudiar lo que se hace y se dice (y cómo se dice) el juego y el deporte en distintos contextos sociales. La investigación se organiza en dos partes, la primera destinada a identificar, ubicar y describir organizaciones sociales que ofrecen oportunidades para jugar en la ciudad de Río Cuarto; y la segunda dedicada a analizar lo que dicen y cómo dicen el juego (juegos, juguetes, jugadores, lugares, tiempos, profesionales) los sujetos implicados (jugadores/asistentes y coordinadores) y los escritos que circulan.

En esta instancia se socializan avances respecto a la selección de organizaciones sociales a estudiar, así como la modalidad de trabajo para lograrlo.

## **Palabras clave:**

Juego, deporte, organizaciones sociales, avances

## **Introducción**

Se presentan avances y modalidad de trabajo de un programa de investigación aprobado por Ciencia y Técnica de la Universidad Nacional de Río Cuarto 2024-2026 (Res. Rec. N°009/2024). Como lo expresa el título, juego y deporte son los temas centrales que aborda el programa. Se inscribe en la línea prioritaria de investigación reconocida institucionalmente Juego, recreación, deporte y calidad de vida, perteneciente al área de Desarrollo sustentable, ambiente, salud y calidad

de vida. Así como también en la línea Enseñanza y aprendizaje de disciplinas diversas en distintos contextos del Instituto de Investigaciones Sociales, Territoriales y Educativas (ISTE) de doble dependencia, Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET)-Universidad Nacional de Río Cuarto (UNRC).

El Programa de investigación materializa el reconocimiento formal de una línea local de trabajo tanto en docencia, extensión e investigación universitaria. Entre 2016 y 2019 se estudió el juego en el contexto universitario. En el programa ejecutado entre 2020 y 2023 se relevó y analizó la presencia del juego y el deporte en la política pública de la Municipalidad de Río Cuarto.

Entre otros hallazgos, se reconoció que, hasta ese momento, el juego no era dicho por actores (secretarios, coordinadores, responsables, participantes), ni se hallaba escrito en los documentos oficiales de la política pública. Sin embargo, se relevaron múltiples propuestas lúdicas y juegos en distintos programas de la Secretaría de deportes, en programas de la Secretaría de Educación y en la llegada al territorio de la Secretaría de Género. Se encontraron programas de distintas secretarías que mencionan al deporte o a deportistas destacados. El deporte llega a los ciudadanos y ofrecen oportunidades para jugar (Rivero y Gilleta, 2024).

La municipalidad, la provincia y la nación presentan diferentes formas de organizar la estructura de gobierno y diferentes programas. Esta asincronía genera propuestas que atienden a una misma población que no siempre dialogan entre sí o articulan trabajo. También se generan discontinuidades en la cadena de implementación de programas nacionales. Así, las propuestas públicas llegan al territorio debilitadas y con asincronías demandando un entramado de instituciones (empleados estatales, organizaciones no gubernamentales y voluntarios) para sostenerlas. Mientras tanto en el ámbito privado, surgen emprendimientos de juego y deporte en atención a las demandas de vida activa, entretenimiento, disfrute, ocio, esparcimiento y fortalecimiento de relaciones interpersonales.

Estos resultados refuerzan aquel obtenido en el relevamiento en contexto académico que afirma que el juego se usa pero no se escribe (Rivero y Gilleta, 2019) y coincide con el dato que justifica la observación N°17 del Comité de los Derechos del Niño: los Estados que adhieren a la Convención poco hacen por hacer efectivo el derecho de los niños al juego.

Estos datos reflejan prácticas que son producto de discursos incorporados, que se repiten automáticamente y requieren revisión, e impulsan a dar continuidad al estudio.

El Programa tiene por objetivo analizar prácticas y discursos sobre juego y deporte en Río Cuarto y en esta oportunidad, el estudio se centra en el relevamiento de los lugares, de las organizaciones sociales dedicadas al juego y al deporte en la ciudad de Río Cuarto, en el reconocimiento de lo que allí acontece, y cuál es el rol de las políticas públicas en la habilitación de esos ámbitos.

La tarea se distribuye en dos proyectos, uno dedicado al juego y otro dedicado al deporte. Los aúna el posicionamiento epistemológico que reconoce al juego (Huizinga, 2020) y al deporte (Ortega y Gasset, 1943; Cagigal, 1957) como prácticas (Bourdieu, 1999) autotélicas (Elías y Dunning, 1992) reconocidas como derecho en la Constitución nacional argentina, que generan obligaciones gubernamentales, tanto sea para regular iniciativas privadas como para generar iniciativas públicas en atención a las demandas de vida activa (Arendt, 1996) de la población.

### **Por qué juego y deporte**

Juego y deporte son prácticas sociales altamente convocantes, que comparten la particularidad de estar vinculadas y entremezcladas en el uso cotidiano del lenguaje. Esta particularidad se asienta en la idea de que todo deporte inicia de un juego (Lavega Burgués, 2000), instalando una relación históricamente dominante, que sometió el juego a la enseñanza del deporte.

En los primeros datos obtenidos del análisis de las propuestas públicas en Río Cuarto se identificó una valoración social diferenciada del juego respecto al deporte. El juego se utiliza territorialmente en comedores, merenderos, vecinales, centros comunitarios, escuelas deportivas, pero no se lo encuentra escrito en documentos institucionales, ni se registra en los dichos de los actores involucrados entrevistados. En cambio, el deporte cuenta con estructuras en la política pública como agencia Córdoba Deportes y la Secretaría de Deporte y Turismo. Estas estructuras generan programas territoriales a cargo de personas con diferentes grados y tipos de formación (licenciados, profesores, aficionados, ex deportistas, voluntarios) en los que se registraron múltiples propuestas deportivas (en distinta escala de deportivización) juegos (de distintos formatos) y actividades lúdicas (propuestas elásticas que se tensionan y acomodan de acuerdo a las acciones e intereses de los involucrados) para personas de distintas edades como se puede reconocer en los distintos capítulos del libro *Juego y deporte en la ciudad. Lugares y momentos para jugar* (Rivero y Gilleta, 2024).

Más de veinte años de trabajo sostenido en el estudio del juego desde la perspectiva de los jugadores que ponen en el centro de la escena la construcción de lo lúdico, la acción de jugar, avalan la decisión epistemológica de revertir la relación históricamente asentada entre juego y deporte. Aquí, se asume el posicionamiento teórico sobre juego inaugurado por Huizinga (2020), y el de Ortega y Gasset (1943) respecto al deporte, de modo que, se abandona la idea del juego como estadio inmaduro y previo al deporte, para reconocer que el juego es una práctica social compleja, a la que es posible evolucionar tanto hacia la civilización (para dar paso a expresiones como el deporte) como hacia la gratuidad más sentida (construcción de lo lúdico). Es así que juego es una práctica cultural más amplia y contenedora dentro de la cuál es posible marcar el sector de los juegos de competencia que ajustados a ciertas lógicas dan paso al deporte. El deporte es una actividad social moderna producto de la evolución de los juegos de *agón* o de competencia (Caillois, 1987), es una práctica racional y racionalizante que educa el jugar enseñando técnicas, tácticas y estrategias, que aplacan/controlan/reducen la turbulencia, la creación de sentido; lo lúdico. “Cuando la comunidad se aparta del modelo lúdico, lo olvida o lo transgrede, genera todas las formas imaginables de abusos de poder” (Scheines, 1985: 76). Educar aplacando la turbulencia del jugar fue una decisión política de la Educación Física de otros tiempos. Asumiendo la Educación Física crítica la decisión política es educar generando oportunidades para jugar (Rivero, 2025).

El juego constituye una constante en el campo de la Educación Física (Rivero, 2022) y en él es posible identificar y recortar el deporte. Como mostró la tesis de Barcelona (2010) los deportistas destacados son jugadores. Como muestra la tesis de Gilleta (inédita) lo lúdico está presente en la formación de deportistas destacados. Así, poniendo el jugar y la construcción de lo lúdico en el centro de la escena, juego y deporte remiten aquí a prácticas autotélicas de vida activa, que generan tensiones agradables asociadas al bienestar de las personas en distintos contextos sociales y culturales.

La necesidad de estudiar y producir conocimientos sobre dos objetos de estudio y de enseñanza centrales en la formación profesional de Educación Física, motiva la conformación del Programa. Las dos investigaciones que integran el Programa comparten el diseño metodológico, de modo que, el ritmo de trabajo de ambos va acompasado. Así mismo, las temáticas se abordan con distintos grados de centralidad en procesos y productos académicos a las que los integrantes de

los equipos estamos abocados, ya sea como responsables o como directores. Entre ellos, una beca doctoral Conicet, becas de investigación de SECyT-UNRC, tesis doctorales (en UNRC, en UCC, en UNTRES), tesis de maestría con distintos grados de avance y en distintas instituciones (UNR, UNDAV, UNRC), trabajos finales de licenciatura en Educación Física y en Educación Inicial, y los proyectos de tesis de la primera cohorte de la Maestría en juego que se halla en pleno proceso de dictado.

El grupo está integrado por investigadores consolidados (docentes categorizados) y en formación (docentes universitarios auxiliares, becarios, estudiantes de grado y posgrado). Los compromisos académicos personales avanzan en la descripción de las particularidades de distintos escenarios sociales vinculados al juego y al deporte, y cómo esas organizaciones asumen la responsabilidad social contraída.

### **Ámbitos y organizaciones sociales**

Para estudiar lo que se hace y se dice (y como se dice), el juego y el deporte en distintos contextos sociales, el programa avanza en dos momentos y se utilizan distintas estrategias de recolección de datos que permite la comparación de incidentes.

En un primer momento se identifican y ubican en el mapa de la ciudad de Río Cuarto las distintas organizaciones sociales a relevar, se identifica y analiza normativas que regulan su proceder y se aplican cuestionarios para obtener datos cuantitativos. En el segundo momento se identifican informantes clave y se entrevistan sobre propuestas, juguetes/materiales, lugares, tiempos, profesionales involucrados, así como se identifican y analizan producciones escritas. Se procede quebrando y reorganizando los datos en ideas recurrentes que conforman ejes de discusión en los que se identifican diferentes posturas (Strauss y Corbin, 2002).

En este primer año de trabajo se organizó el cronograma de reuniones acordando días y horarios. Se compartieron las resoluciones institucionales, se armó un drive donde se guarda y socializa con todos los integrantes del equipo la información del programa, incluso durante las reuniones se avanza en la carga de información en planillas comunes. Esta forma de trabajo facilita la visualización global de la producción colectiva, la distribución de tareas y la disponibilidad de datos recolectados.

Se compartió la lectura de los resultados de investigación del programa anterior, y revisión de autores que aportan a las discusiones epistemológicas y metodológicas ordenadas en tres círculos concéntricos: lecturas referidas a qué, cómo y por qué estudiar prácticas y discursos, lecturas referidas al juego, el deporte y la vida activa, y lecturas referidas a diferentes organizaciones sociales que permitieran identificar los lugares a mapear.

Para dar continuidad al trabajo de años, se tomaron los resultados del programa anterior como supuestos teóricos del programa actual. Se parte de la idea de que el sujeto es producto, es efecto de una constitución a partir de lo que hace, dice y piensa y la regularidad que lo organiza. Por lo tanto, se entiende que juego y deporte son dos prácticas sociales que producen un sujeto (jugador y deportista) y al mismo tiempo, organizan lo que hacen los sujetos que deciden practicarlas. En este sentido, es un sistema de reglas en el que cada persona va trazando su biografía motriz. Este supuesto pone en el centro de la escena las prácticas que, inspirado en Foucault, Castro reconoce que son lo que hacen las personas pero también “el conjunto de disposiciones teóricas, sociales, históricas, culturales y políticas que las configuran”, es decir, “la racionalidad o la regularidad que organiza lo que los hombres hacen (‘sistemas de acción en la medida en que están habitados por el pensamiento’), que tienen un carácter sistemático (saber, poder, ética) y general (recurrente), y que por ello constituyen una experiencia o un pensamiento” (Castro, 2004: 274). Los discursos son prácticas y las prácticas son discursos. Por eso, estudiamos lo que se dice (entrevistas), lo que se escribe (análisis documentos) y lo que se hace (observación) de juego y deporte.

Cada disciplina produce su objeto a partir de sus métodos, a la vez que la misma operación de producción de su objeto de conocimiento, produce un resto disciplinario. El resto disciplinario que colocó juego y deporte como objetos de estudio es la educación física. La educación física que conformamos es aquella que entiende que la educación de los cuerpos se da en diferentes ámbitos de la sociedad (incluso los específicos del ocio), cuestión que nos lleva a estudiar las organizaciones sociales y habilitar la interdisciplina.

Como ya se ha dicho, en el programa anterior estudiamos prácticas y discursos sobre juego y deporte en políticas públicas locales y se identificó asincronía entre los programas de distinta escala: municipal, provincial y nacional. En este programa se relevan y analizan prácticas y discursos sobre juego y deporte en organizaciones sociales que podríamos reconocer dentro de ámbitos específicos o no específicos de la pedagogía del ocio.

Según Puig Rovira y Trilla (2000) se crea una situación de ocio cuando el hombre durante su tiempo libre decide y gestiona sus actividades, obtiene placer y satisface necesidades personales, tales como descansar, divertirse y desarrollarse, de modo que, la actividad será de ocio según el tiempo en que se produce y la actitud personal con que se realiza. En la sociedad, es posible reconocer la presencia del juego y/o del deporte en distintas organizaciones sociales e instituciones, desde ámbitos privados como la familia hasta el más público de la vida urbana, la plaza. El abanico de posibilidades es tan amplio que exige selección intencional.

A pesar de que en el lenguaje corriente se habla de organizaciones e instituciones como sinónimos, estas se diferencian. Según Zorrilla, las organizaciones sociales “son núcleos que configuran grandes complejos institucionales, enclavados profundamente en la sociedad y la cultura, al mismo tiempo que en los comportamientos de los individuos” (1998: 311). Mientras que “Se definen las instituciones como aquellos cuerpos normativos jurídico-culturales compuestos de ideas, valores, creencias, leyes que determinan las formas de intercambios social” (Etkin y Schvarstein, 1989: 26). Las instituciones son más abstractas y normativas, refieren a un sistema de normas y pautas de comportamiento estables que regulan la sociedad. Las organizaciones son grupos de personas con un objetivo común, estructurado en roles y relaciones. Así, las instituciones (como la familia y la educación) se manifiestan a través de organizaciones (como la escuela y el club).

En la sociedad, hay instituciones y organizaciones que están directamente orientadas a la educación en el tiempo libre, estas son identificadas como ámbitos específicos de la pedagogía del ocio y son, por ejemplo, clubes, gimnasios, colonias de vacaciones, campamentos, ludotecas, parques, plazas. Hay otras instituciones y organizaciones que generan y contextualizan actividades de tiempo libre, pero la tarea de dirigir estos momentos está subordinada a otras misiones que caracterizan mejor la institución, es el caso de la escuela, los medios de comunicación, los medios urbanos, la familia (Puig Rovira y Trilla, 2000).

Para avanzar en la identificación de los lugares dedicados a juego y deporte seleccionados para mapear en la ciudad, se tuvo en cuenta estas distinciones y se utilizaron diferentes fuentes de información. En una primera fase dividimos el territorio. Para eso se utilizaron dos mapas y un directorio: mapa de la ciudad de Río Cuarto por vecinales de la guardia local, mapa de la Subdirección general de sistema de información geográfica de la Municipalidad de Río Cuarto y

el Directorio de organizaciones sociales y comunitarias 2004 y 2005 elaborado por la Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional de Río Cuarto.

Es así que llegamos a las siguientes categorías: Vecinales, Centros Comunitarios, Clubes, Gimnasios, Ludotecas, Parques-Plazas-Paseos-bicisendas (con/sin islotes de plaza saludables). Campitos (terreno no edificado- Bochas, barriletes, pelota), Predios Verdes (Costanera, Lago Villa Dalcázar, Andino, Argentalia, AGECE, AFIP, DGI, Pucará, etc.), Instituciones recreativas/Empresas privadas (pelotero, escalada, cama elástica, canchas, escape room, casino). Instituciones de cuidado (geriátrico, asilos, hogares de día, fundadic), Instituciones educativas (salas cuna, jardín maternal, jardín de infantes, escuela primaria, escuela secundaria, instituto de Educación Superior, Universidades).

Se solicitó a los distintos integrantes del equipo elegir una categoría, buscar bibliografía actualizada sobre ella, seleccionar y subir al drive la más representativa.

Utilizando el mapa de la policía barrial, se sectorizó la ciudad en trece (13) cuadrantes y veintiocho (28) sectores. Se distribuyó entre los investigadores el mapeo de las organizaciones por sectores, se contó con el asesoramiento técnico del ISTE para el acceso a los tableros sociodemográficos e indicadores sociodemográficos. Una primera aproximación al territorio se hizo con google maps y luego, se chequeó recorriendo las calles.

En este momento, se avanza en el diseño del cuestionario que se aplicará en las diferentes organizaciones sociales e instituciones mapeadas en función de los intereses de los integrantes del equipo. Al tiempo que comienza la recolección y análisis de las normativas y ordenanzas municipales que los regulan, para identificar a informantes clave.

## Referencias

- Arendt, H. (1996). *Entre el pasado y el futuro*. Ediciones Península.
- Barcelona, E. M. (2010). *Representações sociais da mídia argentina e brasileira sobre Maradona e Romário* [Tesis de doctorado, Universidad Gama Filho].
- Bourdieu, P. (1999). *Razones prácticas. Sobre la teoría de la acción*. Anagrama.

- Cagigal, J. (1957). *Hombres y deporte*. Taurus.
- Caillois, R. (1987). *Los juegos y los hombres. Las máscaras y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica.
- Castro, E. (2004). *El vocabulario de Michel Foucault. Un recorrido alfabético por sus temas, conceptos y autores*. Prometeo.
- Elías, N.; Dunning, E. (1992). *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*. Fondo de Cultura Económica.
- Etkin, J.; Schvarstein, L. (1989). *Identidad de las organizaciones. Invariancia y cambio*. Paidós.
- Gilleta, V. (inédito). *Lo lúdico en deportistas de Río Cuarto*. [Tesis de doctorado, Universidad Nacional de Río Cuarto].
- Lavega Burgués, P. (2000). *Juegos y Deportes Populares-Tradicionales*. INDE.
- Huizinga, J. (2020). *Homo Ludens. Intento de delimitación del elemento lúdico de la cultura*. Espiritu Guerrero.
- Ortega y Gasset, J. (1943). *Origen deportivo del estado*. Espasa Calpe.
- Puig Rovira, J.; Trilla, J. (2000). *Pedagogía del ocio*. Laertes.
- Rivero, I.; Gilleta, V. (2019). El juego en proyectos de innovación educativa universitaria. Estrategia inclusiva. En *Revista Movimiento*. V. 25, e25048. <https://doi.org/10.22456/1982-8918.88086>
- Rivero I.; Gilleta, V. (2024). *Juego y deporte en la ciudad. Lugares y momentos para jugar*. Unirío. <http://www.unirioeditora.com.ar/producto/juego-deporte-la-ciudad/>
- Rivero, I. (2025). Lo político y la política del juego. Oportunidades para jugar en la ciudad de Río Cuarto, en M. Rosales y B. Delupi (2025). *La política y lo político en el campo de las ciencias sociales, humanas y actividades artísticas*. Centro de Estudios Avanzados. <https://rdu.unc.edu.ar/items/5e9fbfb3-2992-4419-95a6-89cb8d620f76>
- Rivero, I. (2022). El juego: una constante en el campo de la Educación Física, una excusa para jugar en Ciencias Sociales, en L. Mantilla e I. Rivero (2022). *Estudios sociales del juego y el jugar. Recorridos conceptuales en Argentina y México*. Universidad de Guadalajara.
- Scheines, G. (1985). *Juegos inocentes, juegos terribles*. Editorial Universitaria de Buenos Aires.
- Strauss, A. L. y Corbin, J. (2002). *Bases de la investigación cualitativa: Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundada*. Universidad de Antioquia.
- Zorrilla, R. (1998). *Principios y leyes de la sociología*. Emecé.