

Universidad de la República
Instituto Superior de Educación Física
Licenciatura en Educación Física
Tesina

El uso de los juegos saludables por parte de los niños en Montevideo. Análisis de dos casos: Plaza Líber Seregni y Parque Antel Arena.

Victoria CANTISANI

Agustina HERRERA

Camila RIOS

Profesor tutor: Gonzalo PÉREZ

Línea de investigación: [El lugar del juego en los discursos civilizadores del Uruguay](#)

Montevideo, 23 de diciembre 2016

ÍNDICE

	PÁG.
1. Resumen y palabras claves.....	1
2. Introducción.....	3
2.1	
<i>Antecedentes</i>	5
3. Objetivos.....	6
3. Planteamiento del problema de investigación.....	7
3. Marco teórico y conceptual	9
5.1 <i>El juego y la niñez</i>	9
5.2 <i>Ser niño en nuestra sociedad</i>	14
5.3 <i>La salud a través del juego</i>	15
5.3.1 <i>El juego y la salud</i>	16
5.3.2 <i>Espacios Públicos y políticas públicas para la salud</i>	17
6. Reseña metodológica.....	20
6.1 <i>Presentación de los casos</i>	21
6.2 <i>Descripción de los lugares</i>	22
6.2.1 <i>Plaza Liber Seregni</i>	22
6.2.2 <i>Parque Antel Arena</i>	23
6.3	
<i>Categorías de análisis</i>	24
7. Análisis y discusión general.....	25
7.1 <i>El uso que le dan los niños a los JS y su relación con el juego</i>	25
7.1.1 <i>Las diferentes formas de uso</i>	25
7.1.2 <i>El juego como forma de relacionarse con el mundo</i>	27
7.2 <i>La relación entre el uso de los JS y los discursos políticos en cuanto a su implementación</i>	28
7.2.1 <i>La relación entre su denominación y su relación con el uso</i>	28
7.2.2 <i>Los discursos políticos actuales en torno a los niños en los JS</i>	29
7.2.3 <i>El “correcto” uso vs. el uso que le dan los niños</i>	31
8. Conclusiones.....	40

9. Anexos.....	43
9.1 Grilla de observaciones.....	43
9.2 Cronograma de observaciones.....	44
9.3 Permiso para entrevista a menores.....	45
9.4 Entrevistas.....	46
9.5 Entrevistas niños usuarios de los JS.....	55
9.6 Observaciones.....	65
10. Referencias bibliográficas.....	144

1. RESUMEN

La presente investigación se realizó como requisito final para acceder a la titulación de Licenciado en Educación Física en el Instituto Superior de Educación Física (ISEF). La temática sobre la que se decide indagar hace referencia a los juegos saludables, específicamente lo que se pretende es investigar cuál es el lugar del juego en el uso de los juegos saludables en la ciudad de Montevideo por parte de los niños. Para esto se seleccionaron dos lugares, la Plaza Líber Seregni y el Parque Antel Arena, ya que se considera que éstos son dos espacios públicos significativos de la ciudad de Montevideo, debido a que cambian positivamente el entorno y se impulsan como un centro de referencia para ambos barrios. A su vez, en dichos lugares los juegos saludables se encuentran junto a otros atractivos que permiten a las personas hacer uso de su tiempo libre.

En un primer acercamiento al tema se pudo conocer que existe gran cantidad de términos que pueden utilizarse para denominarlos (abordado en el capítulo de planteamiento del problema), debido a esto se decide nombrarlos como juegos saludables (JS) ya que se considera que es el término más apropiado a dicha investigación.

En los diferentes espacios donde se ubican los JS existe cartelería que indica su uso “correcto”, que consiste en ejercicios físicos en los que se pueden realizar ejercicios aeróbicos, de fuerza, de resistencia. Sin embargo, según las observaciones realizadas en el trabajo de campo, los niños también los usan. En este contexto se plantea indagar acerca de cuáles son los usos que le dan los niños a los juegos saludables, ya que aunque no son implementados para jugar, de todas formas ese es uno de los usos que se les da. Se cuenta con dos tesis las cuales se toman como antecedentes en relación al tema seleccionado, pero ninguna de ellas tiene como problema de investigación el uso de los niños, o la participación de estos, no se contemplan en ningún momento.

Dicha investigación es de corte cualitativo y exploratoria según Sabino (2014), el trabajo de campo se basó en observaciones y entrevistas a los niños usuarios en los lugares ya señalados, así como también entrevistas a los referentes responsables de llevar adelante la implementación de estos espacios. El diseño de la investigación corresponde a un diseño de campo, donde los datos se consiguieron de forma directa de la realidad. Como principal fuente se utilizan los datos producidos por el equipo de trabajo, así como también datos de otras investigaciones contempladas en los

antecedentes. A su vez, dentro de este diseño de campo, la presente investigación es un estudio de casos en donde tomamos dos casos típicos (Sabino, 2014).

Se realizaron entrevistas por un lado a referentes responsables de la instalación, a la directora de investigaciones en la línea de actividad física y salud de la Comisión Honoraria para la salud cardiovascular, Cecilia Del Campo y al coordinador del área de deporte comunitario de la Secretaría Nacional del Deporte, Miguel Blasco. Por otro lado a niños usuarios de los JS seleccionados para este trabajo.

Los responsables de instalar estos espacios mencionan que si bien no se han tenido en cuenta a los niños en su propuesta inicial, se tiene conocimiento de que los usan, que no está mal que los niños hagan actividades ahí pero no fueron pensado para eso.

Se puede concluir que los niños juegan en estos espacios, los usos que les dan siempre tienen una forma lúdica, si bien no están contemplados en su instalación podemos decir según Agamben, que ellos profanan estos espacios.

Palabras claves: juego, juegos saludables, infancia, salud, espacio público

2. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo se realiza en el marco del seminario “[El lugar del juego en los discursos civilizadores del Uruguay](#)” siendo éste el requisito final de Licenciatura en Educación Física del Instituto Superior de Educación Física (ISEF).

Nuestra intención es investigar en torno a los juegos saludables, los cuales poseen una gran cantidad de denominaciones diferentes, (desarrollado en el capítulo reseña metodológica) por lo que decidimos denominarlos a lo largo del trabajo como juegos saludables (JS), ya que creemos que es el término que más se relaciona con nuestra investigación.

Teniendo en cuenta que no existe de forma explícita una franja etaria específica para el uso de los juegos saludables, lo que específicamente se pretende visualizar es de qué forma son utilizados por los niños.¹

Los primeros juegos saludables se instalaron el 6 de Noviembre de 2011 en la ciudad de Montevideo, en la plaza Liber Seregni, la intención al implementar estos espacios según entrevistas realizadas en la tesis de González y Tomasina (2014) al director de la Secretaría de Deporte del año 2014, Dante Steffano, es promover y mejorar la calidad de vida de jóvenes y adultos, además buscan incluir al individuo en un círculo social diferente, contribuyendo al mejoramiento de sus relaciones de comunidad, gracias al incremento de la colaboración, del diálogo y del intercambio de ideas (González y Tomasina, 2014).

Las mismas autoridades municipales plantean que ante una demanda de los ciudadanos de realizar actividad física asumen la responsabilidad de ofrecer oportunidades para todos equipando correctamente los espacios públicos, donde la gente que camina, corre y hace actividad física pueda encontrar un espacio para poder realizarlo.

Los juegos saludables son instalados de diferentes maneras, formando un circuito, siendo algunos de sus objetivos: el aumento de la capacidad aeróbica, la flexibilidad, la fuerza muscular y promover la movilidad de las articulaciones (Comisión Honoraria para la salud Cardiovascular).²

Dentro de los discursos acerca de los juegos saludables los responsables de su instalación los promocionan como: gratuitos, para todas las edades, ofrecen una vista

1 Nos referimos a niño en forma genérica a lo largo del trabajo, incluyendo también a las niñas

2 <http://www.cardiosalud.org/programas/actividad-fisica-y-salud/gimnasios-al-aire-libre>

fecha de ingreso: 14/7/2016

agradable al estar al aire libre, son atractivos por su color y que están ubicados en varios barrios de la ciudad. La Intendencia Municipal de Montevideo (IMM) dice al respecto: “Estos espacios son de acceso libre, sin límite de horario y promueven un estilo de vida saludable a través de la recreación y el ejercicio físico” (Intendencia Municipal de Montevideo).³

Debido a que no existe un discurso único en torno a la participación de los niños en los JS por parte de autoridades municipales y diferentes profesionales que trabajan en torno a esta temática es que surgen diferentes interrogantes en relación a esto, como por ejemplo ¿qué usos les dan los niños a los JS? y ¿de qué manera interviene el juego en los JS? Al tratar de dar respuesta a estas interrogantes, no debemos olvidar que trabajamos con hechos y acciones a los cuales no se les pueden asignar valores numéricos para su posterior estudio sistemático. Los datos que se recojan a partir de las observaciones se verán influenciados por los conceptos teóricos sobre lo que es juego, salud, infancia, espacio público entre otros.

Para la realización de este trabajo se centrará en la edad escolar (5 a 12 años), ya que es la franja etaria en la cual se puede llegar a evidenciar de forma más espontánea el uso que le dan a los JS.

En definitiva, lo que se busca a través de estos aparatos en los espacios públicos, según los antecedentes consultados, es democratizar el acceso de todos a la actividad física. En este contexto se propone indagar cuál es el lugar del juego en el uso de los JS en la ciudad de Montevideo por parte de los niños, identificar los diferentes usos que le dan en dos casos específicos y analizar la relación existente entre los usos para los cuales fueron instalados estos espacios y los usos que se les da por parte de los niños.

Según los antecedentes y las observaciones, los JS, (los cuales tienen cartelería señalando el “correcto” uso) en distintas ocasiones son utilizados de diferentes maneras, incluso para jugar.

La realización de esta investigación es importante debido al escaso material académico que existe al respecto, siendo ésta una política nueva en Uruguay con un gran respaldo público-privado, se considera que dicho trabajo puede contribuir en la forma de pensar estos nuevos espacios desde el campo de la Educación Física.

3 <http://www.montevideo.gub.uy/institucional/noticias/gimnasios-al-aire-libre-en-montevideo>

fecha de ingreso: 14/7/2016

2.1 Antecedentes

Como antecedentes se toman dos proyectos de tesina, por un lado “El proceso de implementación de los aparatos: la propuesta y usos” realizado bajo el marco de la Licenciatura en Educación Física de ISEF, por Silvana González y Pierina Tomasina bajo la orientación del docente Nicolás Acuña en julio del año 2014. Dicho proyecto lo que buscó fue indagar acerca del proceso de implementación de los aparatos y cómo nace la necesidad de instalarlos, a su vez buscaron reconocer cuales eran los usos que se les daba a estos aparatos en seis territorios diferentes de Montevideo.

El problema desarrollado en dicha tesis “se encuentra formulado desde la inespecificidad identificada desde: la denominación de las instalaciones, la presencia de múltiples instituciones, la conformación de la necesidad de instalarlos, los criterios definidos para la implementación y la retroalimentación de la propuesta” (González y Tomasina, 2014, p.4 y 5).

Por otro lado se encuentra recientemente aprobada la tesina de Yaly Pagés y Cecilia Solari

la cual se titula “Un acercamiento a los Espacios Comunitarios Saludables en relación al Tiempo Libre y las Prácticas Corporales”. En la misma se busca identificar la implementación de los Espacios Comunitarios Saludables (ECS), las prácticas corporales y el uso del Tiempo Libre de los usuarios del ECS, ubicado en el barrio Punta Carretas de la ciudad de Montevideo. La elección del tema por dichas estudiantes fue la observación del crecimiento de los ECS en los distintos puntos de la ciudad, así como en el resto del país a medida que se fueron descentralizando. A su vez buscaron observar en qué medida éstos inciden en las prácticas corporales, teniendo en cuenta que esta es una propuesta en un espacio abierto de libre acceso para los usuarios (Pagés-Solari, 2016).

3. OBJETIVOS

Objetivo general

- Indagar en torno al lugar del juego en el uso de los juegos saludables en la ciudad de Montevideo por parte de los niños.

Objetivos específicos

- Identificar los diferentes usos que los niños le dan a los juegos saludables en la plaza Liber Seregni en el barrio Cordón y en el Parque Antel Arena del barrio Villa Española.
- Analizar la relación existente entre los usos para los que los juegos saludables fueron instalados y los usos que se les da por parte de los niños.

4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Esta investigación gira en torno a los juegos saludables o también conocidos como aparatos al aire libre, gimnasios al aire libre, espacios saludables, espacios comunitarios saludables, espacios recreativos comunitarios, gimnasios urbanos al aire libre, plazas activa, puntos activos, ecogym, gimnasios biosaludables, estaciones saludables, estación deportiva, entre otros. En una primera instancia de acercamiento al tema se pudo ver que tanto las autoridades municipales como diferentes profesionales que se encuentran vinculados a los JS no presentan una única postura en relación a la participación de los niños en dichos espacios. Por una lado se sostiene que si bien estos no fueron pensados para niños no existe motivo alguno por el cual no puedan utilizarlos (Cecilia del Campo, 2012),⁴ mientras que por otro lado, desde de la Secretaría de Deportes se sostiene que “no es juego de niños” (González y Tomasina, 2014, p.70)

No se logra visualizar cual es el lugar que ocupa el juego en los discursos en torno a la salud y a su vez se puede ver la existencia de una triangulación en la cual no hay conciliación entre: lo que las políticas de salud proponen, lo que se espera que los niños hagan y lo que termina sucediendo en estos espacios. Según los autores que se abordan en el marco teórico estas políticas proponen programas que incentivan la realización de prácticas corporales que apuntan y persiguen la promoción de la salud, con el fin de alcanzar una mejora biológica de la población. A su vez, se pretende que los niños utilicen las áreas implementadas para ellos, en donde según Blasco “pueden hacer actividad física, no se, trepar, subir, no se, está bien, pero está pensado con un diseño muy lúdico y para una edad determinada” (Entrevista, Blasco, anexos, p.). A pesar de esto, los niños los utilizan de diferentes maneras, sin tener en cuenta ninguno de los puntos antes mencionados, los utilizan para jugar, usándolos “para lo que se le antoja” (Scheines, 1999) o en palabras de Agamben (2005) los “profanan”.

A partir de esto surgen interrogantes en relación a los usos que los niños le dan a estos espacios, estas son, ¿Qué usos les dan los niños a los juegos saludables?, ¿De qué manera interviene el juego en los juegos saludables?, ¿Qué relación existe entre los usos para los que fueron instalados los juegos saludables y los usos que se les da por parte de

4 <https://www.youtube.com/watch?v=c3T6QFhP4GU>

publicado por: Jorge de Paula: Médico Cardio-intensivista; Presidente de la Sociedad Uruguaya de Psiconeuroinmunoendocrinología (SUPNIE); Educador en Salud; Columnista de Salud en Televisión Nacional de Uruguay (2010-2013) fecha de ingreso: 12/7/2016

los niños?, ¿Los niños están contemplados en la implementación de los juegos saludables?

Lo que se pretende en este trabajo es dar respuestas a estas preguntas y poder visualizar cual es el lugar que ocupa el juego en los JS.

5. MARCO TEÓRICO

En el marco teórico se presentarán los conceptos de: juego, infancia, espacios y políticas públicas y salud. Los mismos serán abordados relacionándolos entre sí ya que en esta investigación no pueden ser tratados de forma aislada, debido a que su sentido surge en articulación con los otros. Para eso se plantean los siguientes apartados: el juego y la niñez, ser niño en nuestra sociedad y la salud a través del juego.

En el primero se desarrollan algunas características del juego y posibles formas en las que el jugador juega, centrándonos en las formas de juego cuando el jugador es un niño. En el segundo apartado se presentan diferentes visiones del concepto niñez y su lugar en la sociedad a lo largo de la historia. Por último se aborda en el tercer apartado al juego como promotor de salud y la posibilidad de que esto suceda en los espacios públicos. Para eso se dividirá en dos este último apartado, comenzando con la relación entre juego y salud y luego con los espacios públicos y políticas públicas para la salud.

5.1 El juego y la niñez

Para abordar este apartado primero trabajaremos con la autora Graciela Scheines (1999), quien presenta el juego desde una mirada filosófica y afirma que académicamente se demoró bastante en ser estudiado. Recién en 1938 Johan Huizinga publica su libro “Homo ludens” siendo este el primer libro científico-académico de investigación sobre el tema. Según Scheines, Huizinga plantea, que “la cultura en sentido amplio (religión, saber, derecho, guerra, arte, poesía) brota del juego, es juego y se desarrolla jugando” (Scheines, 1999, p.1), dicho autor hace énfasis en que la cultura lúdica llega a su fin cuando comienza el renacimiento, desde ese entonces comienza a decaer, la competencia lúdica es reemplazada por agresividad y violencia, que no tienen nada de juego, hasta llegar al siglo XX donde la situación comienza a cambiar (Scheines, 1999). Debido a las características actuales de la sociedad donde las rutinas y los tiempos del día a día se hacen cada vez más presentes, se piensa que el juego es algo desordenado, algo libre, pero la autora afirma al respecto que “el juego no es cualquier cosa, tiene sus límites y sus reglas, y el juego es el juego y el deporte es el deporte, y la actividad desordenada es la actividad desordenada, y una cosa no tiene que ver con la otra” (Scheines, 1999, p.2). Como mencionamos anteriormente, en el juego existen reglas, según la autora “jugar es fundar un orden, el juego es regla (...) las reglas ponen limitaciones a la libertad y el juego es el despliegue de la libertad condicionada por las reglas del juego” (Scheines, 1999, p.5). En el instante en el que se decide jugar es donde

se evidencia la libertad, pero ésta es condicionada durante el juego por las reglas del mismo (Scheines, 1999).

Scheines nos muestra al juego como forma de relacionarse con el mundo, afirma que el juego “es un fenómeno superficial abisal, es pura apariencia, es lo que parece y aparece y que se despliega en un espacio y tiempo determinados, que es el espacio y tiempo de jugar” (Scheines, 1999, p.3). Cada uno ocupa un lugar en la vida, en el mundo, en la sociedad y tiene su propia historia, sin embargo durante el juego la autora afirma que:

cuando uno entra en un juego, su historia personal se interrumpe y uno no circula por un tiempo que se come la cola, redondo, circular. Dentro del juego no rigen ni las jerarquías, ni los valores, ni las escalas étnicas, ni los prejuicios que reinan afuera. En el juego son las reglas lúdicas las únicas soberanas (Scheines, 1999, p.3).

Una vez que se termina el juego, se vuelve a la rutina, a la vida de todos los días, donde se recuperan los valores morales y sociales. Para jugar, según la autora:

Lo primero que tenemos que hacer, es arrancar el mapa que se interpone entre nosotros y la realidad y ver el mundo con todos sus detalles, su complejidad, incluso con su inutilidad original. Olvidarnos de que esto sirve para tal cosa, o que tenemos que usarlo o relacionarnos con eso de tal manera (...) Dejar en suspenso todo ese saber cultural, histórico, moral, etc. y sumergirse en la realidad, igual que como hacen los chicos: eso es jugar (Scheines, 1999, p.3 y 4).

En otras palabras, el jugador tiene la capacidad de aislar de sus historia y de su utilidad a aquel objeto con el que juega, manipulándolo, usándolo “para lo que se le antoja” (Scheines, 1999). La autora plantea que para jugar es necesario desprenderse del orden de la vida cotidiana, aún así, los adultos al tener una vida tan estructurada por rutinas con cierto orden ya establecido, no se desprenden de ese orden y no se sumergen en el desorden, que es el comienzo, de cualquier tipo de juego. Durante ese juego al contrario de lo que se podría pensar, en lugar de enmascarnos, las máscaras impuestas por la sociedad se caen, permitiéndonos ser nosotros mismos.

Para finalizar la idea de la autora, la esencia del juego es el placer, la satisfacción, el goce, la alegría, sin estos elementos no podría existir el juego (Scheines, 1999).

Por otro lado nos parece importante la diferencia que plantea Víctor Pavía en su libro *Jugar de un modo lúdico: el juego desde la perspectiva del jugador* (2006) entre dos aspectos del juego: forma y modo. La forma según Pavía (2006) es:

La apariencia singular de un juego específico. Su configuración general. Lo que lo expresa como totalidad organizada y empuja a los jugadores a respetar determinados requisitos de presentación y desarrollo (en sentido directo, formalidades) (p. 41).

A su vez definiremos modo como "...la manera particular que adopta el jugador de ponerse en situación de juego, de acoplarse a la actividad propuesta" (Pavía, 2006, p.42). Es decir, la forma es una configuración del juego que se puede apreciar, lo observable, en cambio el modo "...es más subjetivo, más eventual, más lábil, más escurridizo. Por lo tanto, menos previsible para un observador externo" (Pavía, 2006, p.42).

Otro autor con el cual vamos a presentar esta temática en relación al juego y la niñez, así como también al juego y al juguete, es Walter Benjamin (1928) quien en su libro "Papeles escogidos" dedica un capítulo a la relación de los juguetes y el juego.

El autor plantea que:

el juguete no es imitación de los útiles del adulto, es enfrentamiento, no tanto del niño con el adulto, sino más bien al revés. ¿Quién da al niño los juguetes sino los adultos? Y si bien el niño tendrá la libertad de rechazar las cosas, no pocos de los juegos más antiguos (pelotas, aros, molinetes de pluma, barriletes) le habrán sido impuestos, por decirlo así, como enseres de culto que sólo más tarde se transformaron en juguetes; gracias a la fuerza con que afectaban la imaginación, se prestaban por cierto para ello (Benjamin, 1982, p.60).

Debido a que los juguetes son creados por adultos para los niños, el jugar según el autor es visto desde el punto de vista de la imitación, a su vez plantea que lo esencial de jugar es hacer una y otra vez, transformando así la vivencia de un hábito, y logrando que éste entre a la vida del niño (Benjamin, 1982). Delgado, J. (2015) realiza un análisis sobre el autor el cual se titula "Apariencia y juego. La teoría de la imitación de Walter Benjamin", aquí nos acerca a una noción de imitación:

El juego implica la contemplación “reproductiva” de algo dado, pero no para calcarlo en otra materia sino para captar lo que excede el caso particular y puede aplicarse de forma “creativa” a otras situaciones empíricas. No consiste en subsumir bajo una regla dada ni en plasmar la espontaneidad de un yo sino en inventar nuevos modos particulares de seguir una regla dada. La imitación, entendida a la manera del juego, es tanto reiteración de lo dado como creación autónoma (Delgado, 2015, p.80).

Si bien se ha creído que son los juguetes quienes tienen la carga imaginativa el autor afirma que es el niño quien trae consigo dicha carga, “el niño quiere arrastrar algo y se convierte en caballo, quiere jugar con arena y se hace panadero, quiere esconderse y es ladrón o gendarme” (Benjamin, 1928, p.57). Según Benjamin los juguetes que son demasiado atractivos resultan menos útiles para jugar ya que limitan toda posibilidad de imitación, siendo esta propia del juego y no del juguete (Benjamin, 1928).

Para finalizar se trae a Giorgio Agamben con sus producciones *Profanaciones* (2005) e *Infancia e Historia* (2007). En el primero dedica un apartado al uso, el cual se denomina “elogio a la profanación”. Aquí el autor define a la profanación como la forma en la que se restituye al libre uso de los hombres a aquellas cosas que estaban fuera de la esfera del derecho humano (Agamben, 2005). “El uso no aparece como algo natural: a él se accede solamente a través de una profanación” (Agamben, 2005, p.97-98). Este pasaje de la esfera de lo sagrado a lo profano también puede darse a través de un uso que no se corresponde con lo sagrado, lo cual se trata del juego según el autor. La profanación implica una neutralización de aquello que profana. “Una vez profanado, lo que era indisponible y separado pierde su aura y es restituido al uso. (...) la profanación desactiva los dispositivos del poder y restituye al uso común los espacios que el poder había confiscado” (Agamben, 2005, p. 102).

Agamben (2005) hace referencia a Émile Benveniste (1947) quien ha mostrado que el juego proviene de la esfera de lo sagrado, y que representa de algún modo su inversión. Este autor afirma que:

la potencia del acto sagrado reside en la conjunción del mito que cuenta la historia y del rito que la reproduce y la pone en escena. El juego rompe esta unidad, deja caer el mito y conserva el ritual. Si lo sagrado se puede definir a través de la unidad consustancial del mito y el rito, podremos decir que se tiene juego cuando solamente una mitad de la operación sagrada es consumada, traduciendo sólo el mito en palabras y solo el rito en acciones (Benveniste, citado en Agamben, 2005, p.100).

Agamben afirma que los niños son capaces de convertir cualquier “trasto viejo” en juguete, aún si pertenece a aquellas actividades que consideramos como serias, ya sea el derecho, la economía, la guerra, dándole así una nueva dimensión al uso (Agamben, 2005). A su vez plantea que el hombre moderno ya no sabe jugar más, lo que hace que el juego como órgano profanador esté en decadencia, llevando al hombre a buscar en el juego, en los bailes y en las fiestas “la posibilidad de volver a acceder a la fiesta perdida, un retorno a lo sagrado y sus ritos” (Agamben, 2005, p.101). La forma de crear un nuevo uso es posible para el hombre desactivando el viejo uso, volviéndolo inútil. “Profanar no significa simplemente abolir y eliminar las separaciones, sino aprender a hacer de ellas un nuevo uso, a jugar con ellas” (Agamben, 2005, p.113). Este autor en el libro *Infancia e Historia* plantea que la invasión de la vida por parte del juego tiene como consecuencia inmediata una modificación y una aceleración de tiempo, la cual a su vez modifica el calendario;

“En medio del recreo continuo y las múltiples diversiones, las horas, los días, las semanas pasaban como relámpagos (...) el “pandemonium”, la “baraúnda”, “el bullicio endiabado del país de los juguetes provocan de hecho una parálisis y una destrucción del calendario” (Agamben, 2007,p. 96).

Retomando las ideas de mito y rito, Agamben (2007) cita a Lévi-Strauss (1975) quien afirma que los ritos son los encargados de fijar las etapas del calendario, y su principal función es preservar la continuidad de lo vivido (Lévi-Strauss, citado en Agamben, 2007).

Buscando relacionar el juego con el rito en el sentido de que ambos mantienen una relación tanto con el calendario como con el tiempo al autor plantea que dicha relación es inversa, “el rito fija y estructura el calendario, el juego en cambio, aun cuando todavía no sepamos cómo ni por qué, lo altera y lo destruye” (Agamben, 2007, p.99).

Se puede definir al juego según lo planteado por el autor como el “inverso” de la esfera de lo sagrado, ya que si bien proviene de allí, también la modifica, en el juego solamente sobrevive el rito y sólo se conserva la forma del drama sagrado, donde cada cosa a su vez resulta invertida (Agamben, 2007).

Si según el planteo del autor lo sagrado se define a través de la unidad consustancial del mito y el rito, podríamos decir que para que haya juego solo debe cumplirse una mitad de esa operación sagrada, “traduciendo únicamente el mito en palabras y únicamente el

rito en acciones"(Agamben, 2007, p.100). Es por esto que la relación invertida entre lo sagrado y el juego, anteriormente nombrada, es esencialmente correcta.

En el país de los juguetes de "Pinocho" los hombres logran desprenderse del tiempo sagrado, es un país en donde se celebran ritos y manipulan objetos sin recordar el sentido de los mismos (Agamben, 2007).

5.2 Ser niño en nuestra sociedad

La noción de infancia tiene un carácter histórico y cultural y es por ello que ha tenido diferentes apreciaciones a lo largo de la historia, por lo cual su concepción depende del contexto cultural de la época. Según Philippe Ariès (1960) la infancia no existía antes del siglo XVII, para afirmar esto utiliza al arte como fuente, dice que por lo menos la infancia no es representada por los artistas. En la pintura los niños son representados como figuras adultas con la única distinción de tener una menor talla. Un ejemplo que trae el autor es de "Salterio de San Luis" (siglo XII-XIII) donde está pintado Ismael, que a pesar de ser un recién nacido "tiene los abdominales y pectorales de un hombre" (Ariès, 1960: s/r). Es entonces que no se puede hablar de una infancia como tal, con sus propias características que la hacen una etapa marcada de la vida de una persona, sino de adultos de tamaño reducido. Para este autor "el descubrimiento de la infancia comienza en el siglo XVIII" (Ariès, 1960: s/r).

Según Jaramillo (2007) la "reinención" moderna de la infancia inicia en el siglo XVIII en las sociedades democráticas, a través de Rousseau principalmente, quien advertía que la infancia tenía características especiales. Son muy numerosos los autores que a partir de este siglo comprendieron que la infancia tiene formas particulares de ver, de entender y de sentir y que por ello debían existir formas específicas de educación. En la época precedente la educación no era específica, sino que "encontraban harto natural que un adulto que quería aprender se mezclara con una asistencia infantil, ya que lo que importaba era la disciplina enseñada, cualquiera que fuera la edad de los estudiantes" (Ariès, 1960: s/r). Hoy en día la educación se reserva a los niños y jóvenes esencialmente porque se cree que "el niño no está preparado para afrontar la vida, que es preciso someterlo a un régimen especial, a una cuarentena, antes de dejarle vivir con los adultos" (Ariès, 1960: s/r). No solo el sistema educativo es necesario sino que lo antecede la presencia de una familia como un pilar fundamental para el niño, quien está encargada de su cuidado y de enviarlo a la escuela. El autor afirma que "la familia y la

escuela retiraron al niño de la sociedad de los adultos” (Ariès, 1960: s/r) y destaca la preocupación por la infancia, a tal grado que llega a aseverar que:

Nuestra sociedad depende hoy día (y lo sabe) del éxito de su sistema educativo. Tiene un sistema de educación, una concepción de la educación, una conciencia de su importancia. Otras ciencias recientes, como el psicoanálisis, la pediatría y la psicología, se dedican a los problemas de la infancia, y sus consignas llegan a los padres a través de una vasta literatura de vulgarización. Nuestra sociedad está obsesionada con los problemas físicos, morales y sexuales de la infancia (1960: s/r).

Por lo tanto, según Jaramillo, en la modernidad se empieza a concebir a la infancia como una categoría que encierra un mundo de experiencias y expectativas distintas a las del mundo adulto, a su vez el autor cita a Alzate, M. quien afirma que:

La concepción pedagógica moderna de la infancia, define a ésta como un periodo reservado al desarrollo y a la preparación para el ingreso de la vida adulta; y la concepción pedagógica contemporánea de la infancia, entiende a ésta como un período vital reservado al desarrollo psicobiológico y social en el marco de los procesos educativos institucionales (Alzate, M. citada en Revista del Instituto de Estudios Superiores en Educación Universidad del Norte n° 8 diciembre, 2007).

5.3 La salud a través del juego

El concepto de salud no es único y universal, es cambiante y depende de las personas y de los contextos desde donde se piensa. En los primeros años del siglo XX el concepto es entendido como la de ausencia de enfermedad que cambia al concepto moderno que plantea la OMS en su carta de constitución (1946): "la salud es un estado de completo bienestar físico, mental y social, y no solamente la ausencia de afecciones o enfermedades” (En: Talavera, 2012, p. 3). Se tiene en cuenta en esta oportunidad al bienestar desde varios puntos de vista, abordando el concepto desde una mirada más compleja del asunto. Sin embargo esta definición tuvo críticas y diversos intentos por mejorarla (Talavera, 2012) uno de estos intentos fue el de René Dubos (1957) en Talavera (2012): "salud es un estado físico y mental razonablemente libre de incomodidad y dolor, que permite a la persona en cuestión funcionar efectivamente por el más largo tiempo posible en el ambiente donde por elección está ubicado" (En: Talavera, 2012, p. 3). En este concepto ya aparece el factor ambiente y la posibilidad de

cada persona de elegirlo libremente. En 1974 el Ministro de Sanidad de Canadá, M. Lalonde construye un modelo con cuatro variables de salud: 1- biología humana, 2- medio ambiente, 3- estilo de vida y 4- sistema de atención sanitaria. Las tres últimas variables mencionadas son posibles de ser modificadas por lo que las políticas de salud pública debería enfocarse en ellas (Preobrayensky y Gillman, 2006).

Cada época y cada contexto ha realizado su aporte con el cual se ha construido el concepto de salud actual que conocemos, desde una concepción académica se define como un estado de equilibrio producto de la interacción dada entre el ser, con sus necesidades biológicas y sociales, y las demandas del entorno (Preobrayensky y Gillman, 2006).

5.3.1 El juego y la salud

Para abordar esta temática nos respaldamos en Gomes-Fraga-De Carvalho (2015) quienes afirman que si bien existe una noción académica de la salud la cual está científicamente sustentada, no es la única. Esta noción “deixa de lado os pensamentos filosóficos e artísticos que operam por outras estruturas, tal vez menos assépticas e historicamente purificadas, porém vitalizadoras do processo de saúde em seu conceito mais amplo e atual” (Gomes-Fraga-De Carvalho, 2015, p.166).

Para la promoción de la salud, el juego no ha sido explorado demasiado como un terreno posible (Gomes-Fraga-De Carvalho, 2015), por el contrario, en nuestro país del siglo XIX, el juego no tiene objeto determinado, es visto como una “mera expansión placentera, gratuita y virtualmente contenedora de la risa” (Barrán, 1989, p.263) por lo que es sustituido por el deporte y la gimnasia. Al situarnos en esta época nos encontramos con una sensibilidad de la sociedad que se encuentra en un proceso de “civilización”, de disciplinamiento de los cuerpos para obtener trabajadores productivos. Por eso hay una separación entre el juego y el trabajo ya que

jugar en el trabajo era tornarlo ineficaz, y trabajar cuando se jugaba era olvidar el principio de la utilidad del esparcimiento para la salud corporal y mental del trabajador (...) Ambas disociaciones crearon un mundo maniqueo en que el bien tendía a identificarse con lo serio y el trabajo, y el mal, es decir el placer vivido con culpa, con la alegría, la risa y el juego. Desconocer los sutiles vínculos existentes entre esta postura y el orden económico-social moderno sería tan poco científico como creer que en ellos se agota la explicación de este maniqueísmo. Juego y risa eran hostiles al Poder, fuese el

que fuese, y a cualquier orden; trabajo y seriedad eran necesidades de la modernización encabezada por los sectores sociales altos. Pero juego, risa, trabajo y seriedad, son también formas de ser y conductas de todo hombre y cultura. Lo que singularizó a este período histórico fue el absoluto divorcio entre esos pares en oposición que sintió su sensibilidad, ya que la anterior, por de pronto, los relacionó y conjugó (Barrán, 1989, p. 247).

Sin embargo se ha olvidado que el juego promueve pasiones alegres, y que la alegría es un camino por el cual se puede practicar la salud, aunque no se parezca a las terapias convencionales donde se reflejaría la fragmentación del cuerpo en las especialidades médicas (Gomes-Fraga-De Carvalho, 2015). Se debe apostar en aquellas prácticas corporales que favorecen la posibilidad de percibir, percibirse a uno mismo, a los otros así como a las situaciones que ofrece el propio juego. Los autores citan a Norberto Presta (2003) quien plantea que el juego es “um modo de conhecimento que nos permite incorporar fisicamente a realidade, através de um corpo consciente. Possibilidade de conhecimento que a arte oferece, um conhecimento que não está fora do corpo, um conhecimento que incorpora a realidade também em suas variantes sensíveis” (Presta, N. citado en Gomes-Fraga-De Carvalho, 2015, p.168).

5.3.2 Espacios Públicos y políticas públicas para la salud

Debido a que la salud no gira solo en torno al bienestar físico, desde el comienzo de la formación de los Estados-naciones los gobiernos han divulgado “uma doutrina de como governar e melhorar os corpos atuais e futuros, principalmente através de sua associação com as políticas estatais e pela aplicação de campanhas de saúde pública...” (Gomes-Fraga-De Carvalho, 2015, p.50).

La educación de los cuerpos se ha usado como un vehículo de masificación y popularización a través de la educación física, según estos autores. A su vez también plantean que “a construção de uma nova ideia de raça e de corpo é resultado de uma mudança nas suas concepções: é o efeito da substituição da noção que estabelece que a intervenção do Estado deve dar-se sobre o físico individual dos cidadãos por outra que sustenta que a governabilidade repousa sobre os corpos das populações...” (Gomez-Fraga-Carvalho, 2015, p.52).

Por otro lado, como señalan Aguilar y Lima (2009), la política pública consiste en un conjunto de acciones intencionales, orientadas hacia un objetivo de interés, o un beneficio público, cuyos lineamientos de acción, agentes, instrumentos, procedimientos y recursos se reproducen en el tiempo de manera constante y coherente. Dichas acciones buscan atender a problemas públicos cuya solución implica una acción sostenida, una estructura estable de sus acciones, las cuales se reproducen durante un cierto tiempo. Si tenemos en cuenta las variables de salud que Lalonde plantea como las que las políticas públicas deben enfocarse por ser las que puede modificar como el medio ambiente, estilo de vida y sistema de atención sanitaria, nos podemos plantear a los espacios públicos como posibles formas de influir en el estilo de vida. En el caso de las instalaciones que pretenden estudiar esta investigación, pueden generar más oportunidades de acceso y promoción de la actividad física como factor fundamental en el estilo de vida. De esta forma el espacio público puede incidir en la salud de la población.

En cuanto al surgimiento de políticas públicas relacionadas con los espacios al aire libre son una forma de organización de la ciudad y particularmente de los barrios, buscando la promoción de espacios públicos y buscando la participación social en los mismos. La aplicación de una política pública puede incidir en cualquier rubro de la dinámica social, como ser la economía, la vivienda, la salud, la alimentación y la educación. En el ámbito de la salud esto se logra mediante programas que incentivan la realización de prácticas corporales que apuntan y persiguen la promoción de la salud, Estas nuevas alternativas ubicadas en espacios visibles, transitados, accesibles, dan a conocer nuevas oportunidades a la población. Así van surgiendo nuevas alternativas sobre espacios públicos ya existentes, evidenciando la necesidad de nuevos lugares de uso común, gratuitos y para todos (Lema, 2011).

Estos lugares promueven un ámbito de interacción social, “en los espacios públicos se expresa la diversidad, se produce el intercambio y se aprende la tolerancia. La calidad, la multiplicación y la accesibilidad de los espacios públicos definirán en gran medida la ciudadanía” (Borja, 2000, p.67).

También podemos relacionarlo con lo planteado por Seré y Fernández Vaz (2015), dichos autores afirman que Montevideo desde la transición hacia el siglo XX posee una configuración de ciudad propiamente moderna, en la cual pueden observarse relaciones existentes entre la administración del espacio público y el organismo (concepción biológica), con el fin de alcanzar una mejora higiénica de la población. El crecimiento

de la ciudad provocó la necesidad de organizar el tiempo de recreación según los autores, surgiendo así la importancia de plazas, parques y espacios de esparcimiento. Para finalizar este apartado podemos decir que la Modernidad se ha instalado en Montevideo, esto lo podemos ver en la cita que traemos a continuación:

La ciudad traduce la mercantilización de la vida moderna, traduce el hecho de ser regida por los parámetros de veneración al capital. El cuerpo también es objeto de tal veneración, también es preciso organizarlo para obtener de él el máximo rendimiento con el mínimo de gasto (Seré y Fernández Vaz, 2015, p.36).

Lo que los autores quieren decir con esto es que el cuerpo debe poder responder a esos parámetros capitalistas, debería con el mínimo gasto de energía seguir el ritmo de las sociedades modernas, y para esto es necesario organizarlo, organizar el tiempo de recreación, por lo que surge la importancia de espacios públicos que permitan que esto suceda.

Hasta aquí se ha pretendido exponer los conceptos claves de esta investigación, para poder así, a partir de ellos y de su relación con los datos obtenidos en el trabajo de campo, dar respuesta a las interrogantes formuladas anteriormente y cumplir con los objetivos planteados.

6. RESEÑA METODOLÓGICA

Para esta investigación se utiliza una metodología de corte cualitativa, la misma “refiere a las técnicas experimentales aleatorias, cuasi-experimentales, test “objetivos” de lápiz y papel, análisis estadísticos multivariados, figuran la etnografía, los estudios de caso, las entrevistas en profundidad y la observación participativa” (Cook- Reichardt, 1986, p.25). Produce datos descriptivos tales como la propia palabra escrita o hablada de las personas y la conducta observable (Taylor y Bogdan, 1994). Desde esta perspectiva el investigador visualiza el escenario y a las personas en una mirada holística; los métodos cualitativos son humanistas, esto quiere decir según Sabino, que el objeto de estudio es muchas veces el propio sujeto humano (Sabino, 2014).

Al tratar de dar respuesta a las interrogantes que surgen en torno a los juegos saludables, no debemos olvidar que trabajamos con hechos y acciones a los cuales no se les pueden asignar valores numéricos para su posterior estudio sistemático. Los datos se obtienen a partir de nuestras observaciones, éstas se vieron influenciados por nuestros conceptos teóricos sobre lo que es juego, salud, infancia, espacio público entre otros. Es necesario considerar dicha subjetividad para el correcto tratamiento de la información, característica de una investigación cualitativa.

Según la clasificación de Sabino esta investigación es exploratoria, estas son aquellas investigaciones que “pretenden darnos una visión general y sólo aproximada de los objetos de estudio” (Sabino, 2014, p.65).

El diseño de investigación corresponde a un diseño de campo en donde “los datos de interés se recogen en forma directa de la realidad, mediante el trabajo concreto del investigador y su equipo” (Sabino, 2014, p.99). Como principal fuente se utilizan los datos producidos por el equipo de trabajo, producto de la investigación en curso. A su vez, dentro de este diseño de campo, esta investigación es un estudio de casos, en donde se toman dos casos típicos (Sabino, 2014), de dos instalaciones de juegos saludables en particular para estudiarlas en profundidad, asumiendo que son casos dentro de la norma. Se puede decir que una herramienta de recolección de datos, según Sabino, es aquel recurso que permite acercarse a los fenómenos investigados para extraer información de ellos.

Para obtener los datos en este trabajo se utilizaron dos instrumentos; la entrevista y la observación, ya que se considera que son las herramientas que nos brindan más información acerca de los usos que le dan los niños a los JS y la forma en que opera el

juego en estos espacios. Se define la entrevista como “una forma específica de interacción social que tiene por objeto recolectar datos para una investigación” (Sabino, 2014, p.168), dentro de la clasificación planteada por este autor se escoge realizar entrevistas guiadas o “ por pautas” debido a que permite obtener información a partir de puntos de interés que funcionan como disparadores de lo que se quiere investigar. Se realizaron estas entrevistas a lo referentes en la implementación de los JS, a la Directora de Investigaciones en la línea de actividad física y salud, para la Comisión Honoraria para la Salud Cardiovascular, Dr. Cecilia del Campo que participó del proceso de instalación de los primeros JS del país en la Plaza Líber Seregni y al responsable gubernamental del área de Deportes Comunitarios de la Secretaría de Deportes, Director Miguel Blasco. A su vez se consideran fundamentales los testimonios de los niños que hacen uso de estos espacios, siendo ésta una de las herramienta que más podrá ayudar en el análisis de la investigación.

Al ser una investigación en torno a niños no fue tarea sencilla realizar las observaciones y entrevistas, para las primeras nos ubicamos cerca de los JS pero con una distancia prudente para evitar invadir y sugestionar a los observados, mientras que para las segundas realizamos un certificado de autorización el cual se le entregó a los adultos responsables de los niños a entrevistar. Si bien todos nos respondieron sin problemas, puede que algunos de los niños se haya cohibido a la hora de responder.

Mientras que la observación científica según el mismo autor es “percibir activamente la realidad exterior con el propósito de obtener los datos que, previamente, han sido definidos como de interés para la investigación” (Sabino, 2014, p.161).

El tipo de observación que se utilizó fue la “observación simple” debido a lo planteado por Sabino, quien afirma que esta herramienta “resulta útil y viable cuando se trata de conocer hechos o situaciones de que de algún modo tienen un cierto carácter público” (Sabino, 2014, p.163). Este tipo de observación no debe perturbar la situación que se está investigando plantea el autor.

6.1 Presentación de los casos

Los lugares seleccionados para realizar las observaciones y las entrevistas son por un lado la plaza Liber Seregni ubicada en las calles Eduardo Víctor Haedo y Martín C. Martínez perteneciente al Municipio B, el otro lugar seleccionado es el Parque Antel Arena en el barrio Villa Española perteneciente al Municipio D. Elegimos estos lugares porque creemos que son dos espacios públicos significativos para la ciudad de

Montevideo debido a que cambian positivamente el entorno y se impulsan como un centro de referencia para ambos barrios. A su vez, en ambos lugares los juegos saludables se encuentran junto a otros atractivos que permiten a las personas hacer uso de su tiempo libre. De los lugares de Montevideo donde se encuentran instalados los juegos saludables consideramos que en los dos lugares seleccionados puede llegar a haber una mayor cantidad de niños, lo que nos permitirá realizar observaciones más significativas para el análisis del presente trabajo. En el caso de la Plaza Liber Seregni la elegimos debido a que es el punto donde se instalaron los primeros juegos saludables en nuestro país, también por su ubicación, y sus instalaciones,

El Parque Antel Arena lo seleccionamos porque se encuentra en punto de la ciudad al que accede mucha gente, entre ellos niños, a su vez este espacio público tiene un gran significado para el barrio ya que allí se encontraba el Cilindro Municipal, el cual se derrumbó en el año 2010 y se demolió en el año 2014, dejando un gran vacío para los vecinos de la zona. Realizamos 4 observaciones en cada lugar, decidimos realizar las mismas de la siguiente manera; 2 días entre semana en la tarde (17:00 a 18:30 hs.) y 2 días de fin de semana en la mañana (11:00 a 12:30 hs). Se eligieron estos horarios debido a que son en los que se podrían encontrar más niños en los espacios públicos elegidos. En los días de semana optamos por observar a partir de las 17 hs. ya que en este horario los niños finalizan su horario escolar y tuvimos más posibilidades de encontrarlos en las plazas. De esta forma creemos que quedaron cubiertos diferentes horarios y momentos de la semana.

6.2 Descripción de los lugares

6.2.1 Plaza Líber Seregni

Esta plaza ubicada en el barrio Cordón (Montevideo) pertenece al Municipio B y ocupa la manzana delimitada por Eduardo Víctor Haedo, Dr. Martín C. Martínez, Daniel Muñoz y Dr. Joaquín Requena. Se inauguró en 2009 y su nombre hace honor al militar y político uruguayo fallecido en el año 2004.

Es un parque-urbano en el que se se pueden diferenciar tres zonas, una zona de parque, la plaza y una zona de recreación. La zona de parque se encuentra sobre la calle Daniel Muñoz y es un amplio espacio verde con diversas especies autóctonas de árboles y arbustos. Por otra parte se encuentra la zona de plaza sobre la esquina de Haedo y Martínez con una gran fuente y una explanada con gradas y con vista al parque y a una "rambla" de madera que la recorre y bordea un estanque, iluminado por luces

subacuáticas. Por encima de las gradas existe una pérgola de hierro y madera, que se une con la Casa del Vecino.

En la zona de recreación, ubicada sobre la calle Requena, encontramos los juegos saludables, plaza de juegos, una cancha polifuncional (básquetbol y fútbol), una pista de skate, un muro de graffitis, la Biblioteca Popular “Juan José Morosoli”, la Casa de los Vecinos (donde se desarrollan diferentes actividades culturales), baños públicos y casilla de cuidaparques.

La plaza es un punto de encuentro e integración para todas las edades, creemos que este gran espacio verde en medio de un barrio urbano constituye un gran pulmón para el mismo, brindando a los vecinos un lugar de “respiro” y desintoxicación en donde pueden ir a relajarse, generando un lugar de confluencia de diferentes sectores sociales y de diferentes edades. En su inauguración las autoridades municipales de ese momento afirmaron que “este Parque, simboliza: integración, diversidad, disfrute colectivo y convivencia ciudadana.” (Municipio B, 2014). “Este moderno diseño de espacio público se adapta a los nuevos cambios sociales, proponiendo un lugar de residencia temporal, donde el usuario es invitado quedarse y a involucrarse directamente con las propuestas”. (Facultad de Arquitectura Udelar, 2012)

Los juegos saludables se encuentran como mencionamos en la zona de recreación, son 9 estaciones de las cuales 5 están ubicadas junto a la plaza de juegos y, separados por un cantero con arbustos, los 4 restantes junto a la cancha polifuncional.

Fueron los primeros juegos saludables que se implementaron a nivel nacional, los mismos fueron instalados en el año 2011 por el Ministerio de Turismo y Deporte y la Comisión Honoraria para la Salud Cardiovascular. La batería de juegos consiste en: press de pecho, pull dorsal, press pierna, paralelas, péndulo, disco, banco de abdominales, remo y aerocaminador. Cada estación tiene colocado en su estructura una chapa con instrucciones de uso de las mismas, a su vez hay un cartel que reúne las instrucciones, los beneficios y objetivos de todas las estaciones. Los juegos están pintados de azul y gris y la empresa que los construyó fue Punto Activo (Uruguay). Son denominados con el mismo nombre de la empresa que los construyó.

6.2.2 Parque Antel Arena

El lugar se ubica en la calle Av. Dámaso Antonio Larrañaga esquina Ing. José Serrato frente a la construcción del “Antel Arena” en el barrio Villa Española, pertenece al Municipio D. El parque se inauguró en el año 2014 por la empresa Antel como anticipo

de lo que será el polideportivo Antel Arena. Es un espacio con dos sectores, uno es una plaza de juegos y el otro, donde se encuentran los “juegos saludables”, hay hamacas, 2 sube y baja y una pequeña cancha de fútbol playa, ambos sectores están separados por una cancha de básquetbol.

Si bien es un lugar con un amplio espacio verde, hay mucho ruido debido al tráfico que circula por Larrañaga. Al igual que en la plaza Seregni es un espacio de reunión para los vecinos en donde concurre gente de todas las edades.

En la inauguración de dicho espacio tanto las autoridades de Antel como las autoridades del gobierno que se hicieron presentes declararon que “este parque es un proyecto que favorece la convivencia de la comunidad. Y cuando mejora la convivencia, mejora la seguridad; y la convivencia mejora cuando la gente ocupa los espacios públicos con niños, sus familias, y jóvenes que practican deportes, tocan música o bailan" (Antel, 2016).

Los Juegos Saludables están pintados de azul y amarillo, y tienen un único cartel que indica la función de cada uno de los juegos con una imagen en donde se destacan los músculos del cuerpo que se trabajan. Allí se los denomina “Espacios Comunitarios Saludables”. Se trata de ocho juegos (nombres según el cartel): barras paralelas, simulador de caminata, ejercitador de hombros/ press pecho, movimiento espaldar, simulador de cabalgata, bamboleo de cintura, simulador cross y prensa de piernas. La empresa que fabrica los juegos es “Curvo Metal” (Uruguay).

6.3 Categorías de análisis

El análisis tendrá como eje común en todas las categorías lo que refiere al uso de los juegos saludables, las mismas serán las siguientes dos; por un lado el uso que le dan los niños a los JS y su relación con el juego, y por otro lado la relación entre el uso de los JS y los discursos políticos en cuanto a su implementación. Estas categorías se definen debido a que se considera que a través de ellas se puede llegar a dar respuestas a las interrogantes formuladas, y porque son mediante las cuales se pueden articular de forma más integral los planteos de los autores abordados en el marco teórico y los datos obtenidos en el trabajo de campo.

7. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN GENERAL

En este apartado se buscará dar respuestas a las preguntas formuladas, relacionando para esto, las fuentes obtenidas a lo largo del trabajo de campo y los autores abordados en el marco teórico. El análisis se dividirá en dos grandes categorías: por un lado el uso que le dan los niños a los JS y su relación con el juego, y por otro lado la relación entre el uso de los JS y los discursos políticos en cuanto a su implementación. Dentro de la primer categoría se utilizarán las siguientes sub-categorías: las diferentes formas de uso, y el juego como forma de relacionarse con el mundo. Por otro lado, en la segunda categoría se desarrollarán tres sub-categorías: la relación entre su denominación y su relación con el uso, los discursos actuales en torno a los JS y el “correcto” uso vs. el uso que le dan los niños.

7.1 El uso que le dan los niños a los JS y su relación con el juego

7.1.1 Las diferentes formas de uso

Para comenzar parece pertinente aclarar, según lo planteado por Pavía, que en las observaciones realizadas sólo pudimos identificar la forma del juego, ya que es su configuración, lo que se puede apreciar, lo observable. En cambio el modo que "...es más subjetivo, más eventual, más lábil, más escurridizo. Por lo tanto, menos previsible para un observador externo" será lo que se visualice en las entrevistas a los niños usuarios de los JS (Pavía, 2006, p.42).

En el trabajo de campo lo que primero llamó la atención fue que en los dos casos seleccionados quienes más hacen uso de estos espacios son niños y adolescentes, de todas formas, esto se pudo ver en los diferentes días y horarios escogidos, pudiendo ser de otra manera en otros momentos del día. Algunas de las formas en la que usan los JS, según las entrevistas son: para hacer gimnasia, para entrenar, así como también para jugar. Por ejemplo, una de las preguntas realizadas fue “¿de qué forma los usás?” a lo que nos respondieron “casi siempre para jugar” (entrevista n°3: Parque Antel Arena, p.62), “para hacer gimnasia” (entrevista n°4: Parque Antel Arena, p.63), “para entrenar” (entrevista n°2: Parque Antel Arena, p.61).

Según las observaciones realizadas se aprecia que algunos niños realizan el movimiento en los aparatos como indica la cartelería de la instalación. Se podemos decir que estos niños no hacen repeticiones, ni entrada en calor, ni tienen una frecuencia de uso

determinada, por lo que no los están usando realmente con un sentido de entrenamiento, consideramos que no son conscientes de lo que implica usarlos para entrenar sino que “juegan a entrenar”, esto quiere decir que observan a los adultos entrenar y los imitan. Relacionando esto con la idea de Benjamin quien afirma que el jugar es visto desde el punto de vista de la imitación, citamos a Delgado (2015) quien en un análisis del autor antes mencionado define a ésta como “la contemplación ‘reproductiva’ de algo dado, pero no para calcarlo en otra materia sino para captar lo que excede el caso particular y puede aplicarse de forma creativa a otras situaciones” (Delgado, 2015, p.79-80). Como ejemplo de imitación podemos citar la observación n°2 (ver anexos, p.77) en donde los niños (n°2 y n°4) que estaban utilizando los JS, miraban a un adulto realizar abdominales en las barras paralelas e intentaban realizar lo mismo, es decir no estaban “calcando” sino tomando ese ejercicio y llevándolo a una forma lúdica.

Esto se pudo observar en los niños más grandes quienes manifiestan que los usan para hacer gimnasia, por ejemplo: “para ejercitar, -¿qué ejercitas?- a veces hago fuerza para las piernas y para las caderas” (entrevista n°2: Plaza Líber Seregni, p .61). Si bien afirman esto, lo que hemos observado es que experimentan los juegos, prueban diferentes formas de movimientos, diferentes formas de subirse, de treparse. Por otro lado, los niños con menor edad expresan usar los JS para jugar, de forma clara y explícita, por ejemplo: “ juego a los ponys, a que yo vuelo y tengo poderes (...) -¿y como se juega a los ponys?- que tenés que simular ser un pony, simulas que es tu casa o algo” (entrevista n°1: Plaza Líber Seregni, 60),

A su vez, a partir de los datos proporcionados por las fuentes se puede plantear que también que usan los JS como juguetes, esto se puede evidenciar en las observaciones, en donde uno de los niños simula manejar un auto en el aparato de remo, hace como que acelera y frena, relata llegar al supermercado, carga bolsas en la valija del auto y lo enciende... (ver obs N°6: niño N°1). Agamben afirma que los niños son capaces de convertir cualquier “trasto viejo” en juguete, aún si pertenece a aquellas actividades que consideramos como serias, ya sea el derecho, la economía, la guerra, dándole así una nueva dimensión al uso (Agamben, 2005). Pudimos observar que en ese caso el niño estaba totalmente sumergido en su juego, cada vez que se acercó a este aparato fue para utilizarlo como un auto. Si bien se ha creído que son los juguetes quienes tienen la carga imaginativa, Benjamin afirma que es el niño quien trae consigo dicha carga, “el niño quiere arrastrar algo y se convierte en caballo, quiere jugar con arena y se hace panadero, quiere esconderse y es ladrón o gendarme” (Benjamin, 1928, p.57).

En las diferentes formas de uso que le dan los niños se pudo apreciar que aunque utilizan estos espacios de varias formas, en todo momento lo hacen por su propia voluntad y demuestran disfrute por lo que están haciendo. Se puede decir que el disfrute es una característica del juego, en palabras de Graciela Scheines: “lo que caracteriza al juego es fundamentalmente el placer (...) no hay juego si no hay satisfacción, si no hay goce, si no hay alegría, si no hay afán de olvido” (Scheines, 1999, p.8). En definitiva a través de las observaciones y entrevistas realizadas a los niños se puede ver que los usos que los niños les dan a los JS son siempre de una forma lúdica, ya sea la imitación, la experimentación, como juguete y otras formas de juego. Estas formas de uso son las que pudieron visualizar en el trabajo de campo si bien es posible que existan otras formas.

7.1.2 El juego como forma de relacionarse con el mundo

Para comenzar el análisis de esta categoría nos parece apropiado traer una idea de Scheines quien plantea que el tiempo se detiene durante el juego, y que sólo rigen las reglas del mismo. A su vez para ingresar al juego es necesario desprenderse del orden de la vida cotidiana, cosa que parecería ser más sencilla para los niños ya que los adultos al tener una vida tan estructurada por rutinas con cierto orden ya establecido, no se desprenden de ese orden y no se sumergen en el desorden, que es el comienzo, de cualquier tipo de juego. Al jugar nos sacamos las máscaras que la sociedad nos impone, nos desenmascaramos, logrando así ser nosotros mismos, descansando de la realidad, y permitiéndonos conectarnos de formas más auténticas con aquellos que juegan con nosotros (Scheines, 1999). Esto se evidencia en muchos de los niños observados, quienes mientras permanecían en los JS se los podía ver actuando de manera espontánea, relacionándose con sus pares aún sin conocerlos, también se observó que salir del juego no siempre es fácil, y que los adultos muchas veces debían insistir para lograr que el niño se fuera del lugar. Como plantea Scheines el juego debe ser un viaje de ida y vuelta, “es malo cuando un chico no puede salir del juego, cuando vive la fantasía como si fuera la realidad” (Scheines, 1999, p.9), aquí el rol fundamental del adulto, quien se encarga de que ese viaje no sea permanente trayéndolo de nuevo a la realidad.

Un ejemplo de esto es el niño N°3 de la observación N°1 (ver anexos), allí se pudo observar que los adultos lo llaman reiteradas veces antes de lograr que el niño continúe su camino. Esto mismo se puede relacionar con el ejemplo que utiliza Agamben (2007)

de la novela de Collodi, “Pinocho”, donde se describe al “país de los juguetes”, un universo donde según su autor todo es juego y la “baraúnda” de este país provoca una parálisis y una destrucción del calendario.

7.2 La relación entre el uso de los JS y los discursos políticos en cuanto a su implementación.

7.2.1 La relación entre su denominación y su relación con el uso.

Como se mencionó anteriormente, se encontraron diferentes denominaciones para los espacios investigados, como Cecilia Del Campo nos mencionó en la entrevista realizada, esto depende de la intención con la que se implementen, y las diferentes empresas fabricantes son las encargadas del nombre que se les adjudica. En la presente investigación se decide llamarlos juegos saludables, pero también se los conoce como: aparatos al aire libre, gimnasios al aire libre, espacios saludables, espacios comunitarios saludables, espacios recreativos comunitarios, gimnasios urbanos al aire libre, plazas activa, puntos activos, ecogym, gimnasios biosaludables, estaciones saludables, estación deportiva, entre otros. El término seleccionado para nombrarlo a lo largo de esta investigación se debe a que se pudo observar en las fuentes consultadas que los niños juegan cuando usan estos espacios, como se mencionó en el apartado anterior. Además se considera que son saludables debido a que el juego promueve pasiones alegres, y que la alegría es un camino por el cual se puede practicar la salud (Gomes-Fraga- Carvalho, 2015).

Las otras denominaciones posibles para estos espacios, según Cecilia Del Campo (2016), varían dependiendo de la intención de quienes los instalan;

Yo creo que cada uno le da un poco el nombre dentro de los que existen o nombres que inventan en relación a la prioridad que le quieren dar ya sean espacios saludables, comunitarios, entonces allí establecen la importancia de lo saludable y que son para toda la comunidad, otros puntos activos como un centro de referencia, un punto, nosotros desde la comisión cardiovascular los llamamos gimnasios al aire libre porque hemos visto de que en otros lugares, como en Brasil se le llama “ginásios ao ar livre” para justamente que después sea fácilmente encontrado en la bibliografía e identificado por la gente, y que es lo que son, son gimnasios que están al aire libre. También se ha utilizado plazas activas, espacios recreativos saludables, estaciones saludables, bueno, todo eso, pero ya te digo, creo que son nombres que cada fabricante le pone o que cada institución le pone para establecer su interés en la implementación (Entrevista Del Campo, anexos p. 46).

Estas denominaciones también varían según los usuarios, ya que si bien en muchos de los lugares existe cartelería la cual indica el nombre del espacio, los usuarios lo denominan según el uso que les dan.

A modo de ejemplo por parte de la Secretaría Nacional de Deportes, que instalan algunos de estos espacios, deciden denominarlos estaciones saludables, en la entrevista al coordinador del área de Deporte Comunitario, Miguel Blasco nos dice:

En otros lugares los llaman gimnasios al aire libre, punto saludable lo llaman en otro lugar, porque era un punto, inicialmente era eso, en el organismo le llamamos estaciones, no juegos, porque justamente la idea es que no es un juego, no es un juego, hay que separar lo que son los juegos, sobre todo los que están en las áreas infantiles, que están barbaros, juegos, y que pueden hacer actividad física, no sé, trepar, subir, no se, está bien, pero está pensado con un diseño muy lúdico y para una edad determinada, esto está pensado como justamente, es una estación para hacer una actividad rutinaria probablemente no es tan lúdico, me siento y tengo que hacer un ejercicio rutinario 20 veces, entonces lúdico no tiene mucho eso, no es mucho un juego, es un aparato que tiene una función, que está orientado para hacer una actividad ahí, ese es el sentido, por eso yo prefiero llamarlo estaciones saludables o gimnasios al aire libre más que juegos saludables, creo que juego son otra cosa (Entrevista Blasco, anexos p. 54).

Para finalizar este apartado, según lo que mencionado anteriormente se considera que el nombre de estos espacios es adjudicado según el uso que se les dé ya sea por parte de quién lo implementa o quién los usa.

7.2.2 Los discursos políticos actuales en torno a los niños en los JS.

Debido a que se encuentran discursos diferentes en relación al uso que le dan los niños a los JS fue que surgieron las interrogantes que llevaron a plantear el problema de esta investigación. Esto se pudo reafirmar luego de realizar las entrevistas a dos referentes vinculados a las instalaciones. Por un lado Miguel Blasco, afirma que estos “aparatos fueron concebidos para cierto uso, no tienen un uso lúdico, no es un aparato para jugar, es un dispositivo para realizar actividad física, de forma autónoma pero no debiera reemplazar lo que es un área de juego para niños” (Entrevista, Blasco, anexos, p.50). Desde esta postura se plantea que los espacios investigados no están orientados para niños, se instalaron pensando en adultos, “el niño tiene que hacer otras formas libres

como correr, saltar, lanzar, trepar a través de la actividad deportiva en la escuela o la que haga, en el fútbol u otros deportes” (Entrevista, Blasco, anexos, p. 51.).

Por otro lado, Cecilia Del Campo afirma que estos espacios están pensados

para toda la población, que puedan utilizarlos, es decir si la persona es lo suficientemente capaz de poder subirse y hacer los ejercicios digo, son pensados para todos, es parte de lo que tienen justamente que son bastante estructurados, son movimientos simples que están dados por el diseño del aparato y que en la medida de que la persona se sube lo puede realizar (Entrevista Del Campo, anexos, p. 47).

La entrevistada plantea que como lo que se traslada es el propio peso del cuerpo tanto adultos como niños pueden utilizarlos. Lo importante, dice, es que se usen “estamos continuamente sobre poniendo ‘peros’ para que los niños utilicen y se apropien de los espacios” (Entrevista Del Campo, anexos, p. 48).

En base a lo observado en el trabajo de campo se coincide con Cecilia Del Campo quien avala que no existe inconveniente en que los niños utilicen los JS;

creo que los árboles no son diseñados para la estructura de los niños y lo niños se tienen que subir a los árboles, creo que los muros, las rampas, las zanjas que comúnmente eran utilizados como espacios para que el niño salte, corra, se suba, tampoco son apropiados a todos los niños (...) tenemos que sacarnos un poco esa máscara de decir bueno esto tiene que ser totalmente adaptado, y si el niño ya juega, ya lo utiliza es muy válido y hay que estimularlo. (Entrevista Del Campo, anexos, p. 48).

Luego de presentar estos dos discursos políticos en torno a los JS se pretende analizar los puntos en común entre ambos, así como las diferencias existentes.

A través de ambos discursos se evidencia que si bien los JS no se implementaron con el propósito de que los niños los usen, esto sucede de todas formas, según Blasco “no están diseñados específicamente para la actividad de educación física infantil, que lo usen sí, no hay problema, no está prohibido que los usen, pero la población básicamente usuaria es población adulta que en general tiene hábitos muy sedentarios” (Entrevista Blasco, anexos, p.51). A su vez, Cecilia Del Campo plantea que se implementan para toda la población, para todo aquel que pueda subirse y utilizarlos, y que los niños los utilicen “como para lo que es el propio aparato y otras veces no, yo no creo que sea esto una limitante para que los niños

no lo usen para nada” (Entrevista Del Campo, anexos, p.47). En los dos casos se puede ver que no hay una prohibición en cuanto a si los niños pueden usar los aparatos, aunque no sean dirigidos a ellos, no existe inconveniente en que los usen. Esto mismo también se puede ver reflejado en la cartelera de la Plaza Líber Seregni donde dice “Los niños deben ser adecuadamente supervisados por un adulto. Esto no es equipamiento de juegos” (apartado 7.2.3, fig 1).

De todas formas, si bien coinciden en que no está prohibido que los niños utilicen los JS, sus planteos se diferencian en la perspectiva desde donde se orientan dichas argumentaciones. Miguel Blasco se posiciona desde una mirada política de la implementación, según lo expresado en la entrevista, el fin de estos espacios es combatir el sedentarismo de la población adulta, son una estrategia de política pública, aún así, en referencia al uso por parte de los niños manifiesta que no habría problema en que lo usen si bien esta no es la intención con la que se pensaron.

Mientras que Cecilia Del Campo se posiciona desde un punto de vista en el que predomina lo funcional, por lo que no existen problemas en el uso por parte de los niños ya que no presenta contraindicación desde lo orgánico, lo importante parecería ser más que puedan jugar libremente antes que limitar al niño en la utilización de los aparatos, los cuales no van a generar consecuencias perjudiciales a su organismo, “si el niño ya juega, ya lo utiliza es muy válido y hay que estimularlo” (Entrevista Del Campo, anexos, p. 48).

Para finalizar esta sub-categoría cabe aclarar nuevamente, que estos son los dos discursos a los que se tuvo acceso a través de este trabajo, pero seguramente existan más ya que es un tema actual y de interés que permite grandes debates. Analizando estos dos discursos se encuentra un punto de conexión entre los mismos. Ambos entrevistados declaran que si bien la intención con la que instalan los JS tiene como objetivo llegar a la población adulta, no está prohibido que los niños los usen.

7.2.3 El “correcto” uso vs. el uso que le dan los niños.

En el análisis de esta sub-categoría lo que se pretende es presentar por un lado el “correcto” uso de los JS, refiriéndose al mismo como el uso propuesto por los

responsables de su instalación y su sentido, y por otro, el que se pudo observar que le dan los niños.

Para hablar del “correcto” uso se necesita conocer los discursos sobre el propósito con el que se instalan los JS por lo que se recurrirá a las entrevistas realizadas a Cecilia Del Campo y Miguel Blasco, principales actores responsables de la instalación de los JS, así como la cartelería con las instrucciones de uso de los espacios estudiados colocada específicamente para guiar a la población en el uso que se pretende que le den.

Para Del Campo (2016) los principales motivos por los que se instalan estos espacios son “que se utilicen y que la gente pueda en forma accesible tener una instancia más, un espacio más de recreación y de ejercitación” (Entrevista Del Campo, anexos, p. 46). A su vez el coordinador de deporte comunitario de la Secretaría Nacional de Deportes nos dijo que se instalan como herramienta de una política pública, estos espacios son estrategias para evitar el sedentarismo, se busca que haya más gente realizando actividad física, masificándola mediante la accesibilidad, favoreciendo la convivencia a través de los espacios públicos, en sus palabras “es una política de ciudadanía, convivencia en el espacio público, apropiarse del espacio público, convivencia democrática en el espacio público, actividad saludable, todo esto es calidad democrática” (Entrevista Miguel Blasco, anexos, p. 53).

Relacionando estas entrevistas con los autores Gomes-Fraga-De Carvalho se puede decir que la educación de los cuerpos se ha usado como un vehículo de masificación y popularización a través de la educación física. A su vez también plantean que:

A construção de uma nova ideia de raça e de corpo é resultado de uma mudança nas suas concepções: é o efeito da substituição da noção que estabelece que a intervenção do Estado deve dar-se sobre o físico individual dos cidadãos por outra que sustenta que a governabilidade repousa sobre os corpos das populações (...) (Gomez-Fraga-Carvalho, 2015, p.52).

Lo que plantean aquí los autores es que existe una nueva construcción de los conceptos de raza y cuerpo, y que la misma se debe a que la intervención estatal ya no gira en torno al físico individual sino que debe ser sobre los cuerpos de la población, es el estado quien debe encargarse de educar a los cuerpos utilizando a la educación física como herramienta para lograrlo.

Esto se puede observar a través de la entrevista realizada por González y Tomasina (2014), al director de la Secretaría de Deporte del año 2014, Dante Steffano, donde

afirma que estos juegos se instalan con el objetivo de promover y mejorar la calidad de vida de jóvenes y adultos, además buscan incluir al individuo en un círculo social diferente, contribuyendo al mejoramiento de sus relaciones de comunidad (González y Tomasina, 2014). Se puede ver que tanto Miguel Blasco como Dante Steffano comparten la idea de que los JS promueven la participación de las personas en los espacios públicos.

En cuanto a la cartelería de las instalaciones, se encontró que ambas instalaciones estudiadas tienen un cartel con instrucciones sobre cómo se usan los aparatos, con imágenes y una breve explicación fácilmente de entender. En el caso de la Plaza Líber Seregni (fig. 1 y 2) está instalado un cartel que dice “Bienvenidos a punto activo en la Plaza Líber Seregni” (fig. 1) seguido de indicaciones importantes a tener en cuenta antes de comenzar a utilizar el espacio. Aquí se puede ver que el nombre del espacio es “Punto Activo”, nombre que le da la empresa metalúrgica fabricante, que según Del Campo hace alusión a “un centro de referencia, un punto” (Entrevista Del Campo, anexos, p. 46). No solo es un punto sino que además es “activo”, lo que cual se puede asociar con el movimiento y la actividad física en oposición al sedentarismo. Entonces, si como se mencionó anteriormente la denominación de los espacios depende del significado por el cual se instalan, el sentido de la instalación de los JS en la Plaza Líber Seregni es convertirse en un punto de referencia en el que las personas puedan realizar actividad física. A su vez uno de los principales responsables de su instalación es la Comisión Honoraria para la Salud Cardiovascular por lo cual se puede plantear que el énfasis está puesto en fomentar la actividad física como promotor de salud. Además en este cartel también aparecen instrucciones generales para comenzar a usar los aparatos correctamente. Este tipo de indicaciones son del orden de la salud, reafirmando la idea que se venía desarrollando, por ejemplo dice: “comenzar la rutina de ejercicios con una sesión de calentamiento” (fig. 1), así como también hay indicaciones del orden del uso público como: “permitir que otros utilicen el equipo tan pronto como haya terminado cada sesión” (fig. 1). En este mismo cartel pero del otro lado (fig. 2), se encuentran las instrucciones de uso de cada aparato en particular, su objetivo y sus beneficios saludables, este último vuelve a reforzar la idea de una instalación pensada para que la población que la use obtenga beneficios en la salud, desde la mirada biologicista. Si nos trasladamos al Parque Antel Arena la instalación presenta un cartel conteniendo la función de cada aparato con una imagen de la musculatura en donde se destacan los músculos que principalmente actúan al seguir el movimiento del aparato (fig. 3). En este

lugar el cartel presenta el nombre de “espacio comunitario saludable”, demostrando así que está centrado no solo en lo saludable, como en el caso del anterior espacio estudiado, sino también en lo comunitario. Al leer las acotaciones sobre cada aparato como ser “fortalecimiento de cuádriceps y pantorrillas” (fig. 3), notamos este interés por lo saludable desde el desarrollo de las capacidades físicas por medio del ejercicio. En cambio el interés en lo comunitario no se refleja en la cartelería sino que deriva de los discursos que encontramos por parte de las referentes políticas de este tipo de instalaciones. Cómo se desarrolló en el apartado 7.2.3, referentes de la Secretaría Nacional de Deporte destacan como aspecto positivo de las instalaciones el mejorar las relaciones de comunidad a través de la convivencia en estos espacios públicos.

BIENVENIDOS A  **EN PLAZA LIBER SEREGNI**

IMPORTANTE - POR FAVOR, LEER LAS INSTRUCCIONES ANTES DE COMENZAR SU EJERCICIO

- Los niños deben ser adecuadamente supervisados por un adulto. Esto no es equipamiento de juegos.
- De tener alguna duda sobre su estado de salud o nivel de bienestar físico, consulte a un médico o profesor de educación física antes de utilizar este equipamiento.
- Leer especificaciones de uso de cada equipo antes de comenzar un nuevo ejercicio.
- No utilizar ningún equipo si parece estar dañado o no funcionar correctamente. Por favor, informe a puntoactivo@puntoactivo.com.uy
- Comenzar la rutina de ejercicios con una sesión de calentamiento. Iniciar suavemente e incrementar gradualmente la intensidad.
- Mantenerse alejado del equipo cuando está siendo utilizado por otra persona.
- Permitir que otros utilicen el equipo tan pronto como haya terminado cada sesión.
- Parar al sentirse mal, débil o mareado. No utilizar el equipamiento bajo la influencia de drogas o alcohol.
- Después de cada sesión dedicar de 5 a 10 minutos para una correcta elongación. Estirar cada grupo muscular durante 15 o 20 segundos.
- El uso de este equipamiento está bajo entera responsabilidad de los usuarios.

Puntoactivo no se responsabiliza bajo ningún concepto por lesiones o daños sufridos por sus usuarios o terceros.



COMISION
HONORARIA
PARA LA SALUD
CARDIOVASCULAR



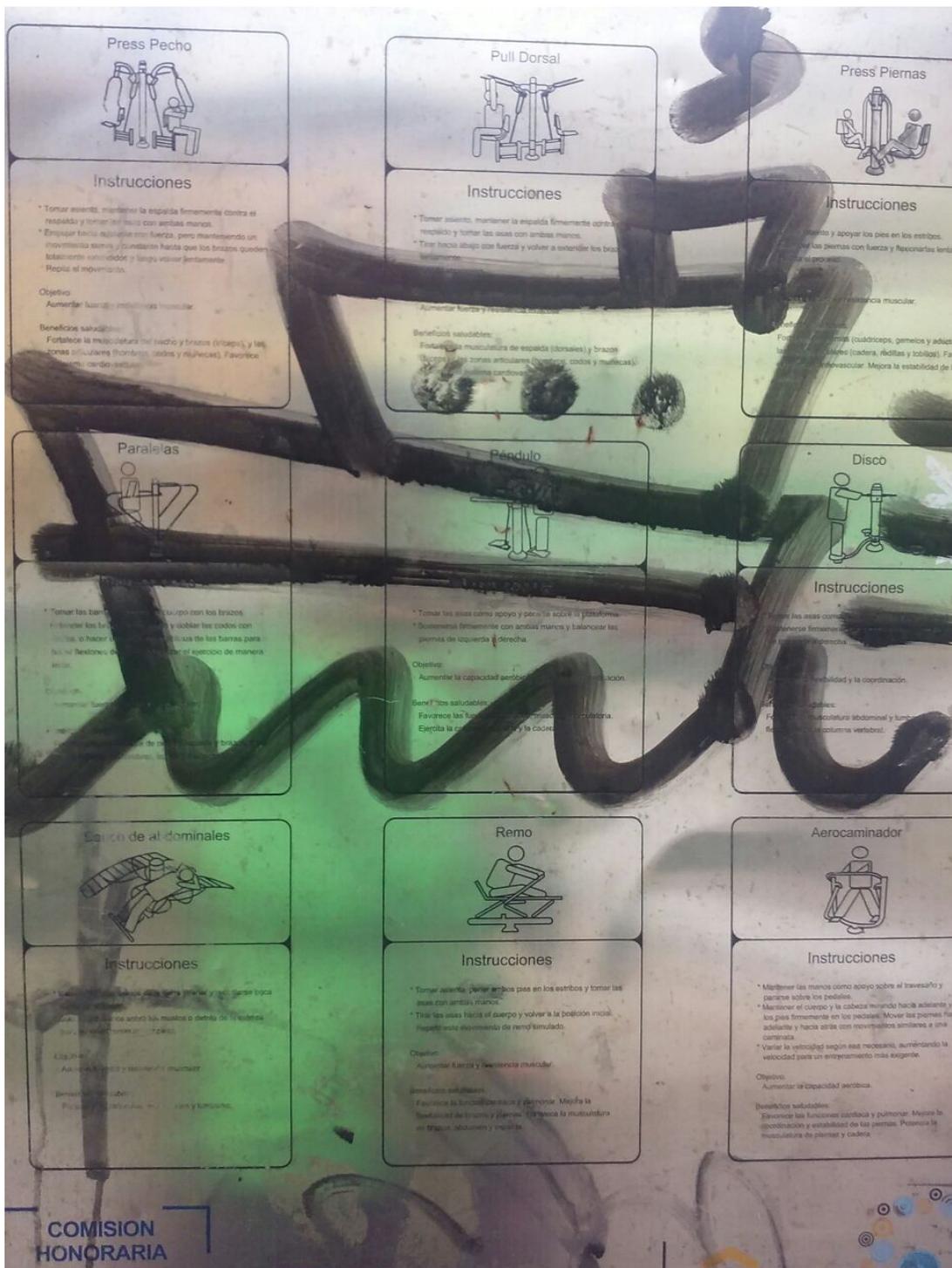
Montevideo
Deporte



RAFU
Red de Actividad
Física de Uruguay


www.puntoactivo.com.uy

Cartel instalación Plaza Líber Seregni, delante (fig.1)



Cartel instalación Plaza Líber Seregni, atrás (fig. 2)

ESPACIO COMUNITARIO SALUDABLE

PRENSA DE PIERNAS



FORTALECIMIENTO DE CUÁDRICEPS
Y PANTORILLAS

SIMULADOR DE CAMINATA



AYUDA A MANTENER O MEJORAR LA MOVILIDAD
DE LAS ARTICULACIONES Y CONTROL MUSCULAR
EN LOS MIEMBROS INFERIORES.

SIMULADOR CROSS



FORTALECIMIENTO DE MUSCULATURA
INTERCOSTAL, CADERA, ABDOMEN Y ESPALDA.
MEJORA LA ACTIVIDAD CARDIACA Y
RESPIRATORIA

BAMBOLEO DE CINTURA



EJERCITA MUSCULATURA REGIÓN
ABDOMINAL Y LUMBAR
FLEXIBILIDAD REGIÓN LUMBAR

BARRAS PARALELAS



FORTALECIMIENTO DE MIEMBROS
SUPERIORES Y ESPALDA

SIMULADOR DE CABALGATA



FORTALECIMIENTO DE MIEMBROS
SUPERIORES E INFERIORES

EJERCITADOR DE HOMBROS PRESS PECO



© FORTALECIMIENTO DE HOMBROS Y ESPALDA
© FORTALECE LA MUSCULATURA DEL PECHO Y BRAZOS

MOVIMIENTO ESPALDAR



FORTALECIMIENTO DE ABDÓMEN, LUMBARES,
CINTURA Y ESPALDA

Mantenerlo es responsabilidad de todos
El uso de este equipamiento es exclusiva del usuario,
en caso de menores se requiere de un adulto responsable.



Rivadavia 2013 / Tel. 2209 7490
curvometal@adinet.com.uy
Montevideo - Uruguay

Luego de haber desarrollado el “correcto” uso se continuará analizando el uso que realmente le dan los niños. Según el análisis de los datos que se obtuvieron en el trabajo de campo se puede decir que es un uso lúdico y que el juego de una u otra forma siempre está presente, como se mencionó anteriormente. En el caso de las observaciones se pudo ver que algunos los usan explícitamente para jugar mientras que otros realizan los movimientos en los aparatos como indica la cartelería de la instalación, sin embargo aunque realicen estos movimientos no lo hacen en el contexto de un entrenamiento, sino que también juegan (ver apartado 7.1.1). En las entrevistas se vieron reflejadas estas mismas modalidades, los niños nos relatan que juegan, por ejemplo nos dicen que juegan a ser ponys, que manejan motos, o que se hamacan, pudimos ver como uno de ellos “manejaba” un auto, incluso como lo reparaba, y también nos dicen que “hacen gimnasia” pero sucede lo mismo que en el caso de las observaciones. Por otro lado, en la entrevista a Cecilia Del Campo se le preguntó cuál cree que es el uso que niños le dan a los JS, a lo que respondió:

Depende un poco de la creatividad, de la imaginación del niño y de cada aparato, yo creo que lo usan como otros juegos lo utilizan para divertirse no, como juego, no tanto para ejercitación, y cómo lo utilizan, bueno depende de eso un poco de la imaginación del niño (Entrevista, Del Campo, anexos, p. 47).

Ahora bien, este no era el uso con el que inicialmente se instalaron, ni sigue sus propósitos según lo afirmado por los referentes de estos espacios, se instalan para que los adultos se ejerciten y de esta forma promover la salud de la población, no para que los niños jueguen. Es aquí donde se encuentra que no hay una correspondencia entre tres puntos fundamentales: las estrategias por las que fueron implementados los JS, cómo se espera que se usen y cómo se usa realmente por parte de los niños. Estos no utilizan las instalaciones del modo en que fueron pensadas, es más, ni siquiera se contempla al niño como usuario de las mismas. En palabras de Agamben (2005) podemos decir que los niños profanan estos espacios. El autor entiende a ésta como la forma en la que se restituye al libre uso de los hombres a aquellas cosas que estaban fuera de la esfera del derecho humano (Agamben, 2005). Los niños a través del juego pasan el límite de la esfera de lo “sagrado”, o en otras palabras, haciendo referencia a la relación entre las estrategias de implementación y lo que sucede en los JS, se puede decir que ignoran aquellas políticas públicas que incluyen a estos espacios como

promotores de salud. El uso que los niños les dan no corresponde con el “correcto” uso, por lo que esta profanación “desactiva los dispositivos del poder y restituye al uso común los espacios que el poder había confiscado” (Agamben, 2005, p. 102).

Tomando nuevamente los conceptos de rito y mito planteados por Agamben (2007) creemos que cuando los niños juegan en los JS se reproduce el rito y se anula el mito, siendo este último las políticas de salud que giran en torno a estos espacios. Los niños profanan a través del juego el “correcto” uso, desactivan el viejo uso volviéndolo inútil y crean uno nuevo. Como sucede en el país de los juguetes de “Pinocho” descrito por Agamben (2007), los niños se desprenden del tiempo y manipulan los JS sin recordar el sentido de los mismos lo que vimos reflejado en nuestras observaciones. Esta idea también la trae Scheines quien plantea que durante el juego los niños olvidan “que esto sirve para tal cosa, o que tenemos que usarlo o relacionarnos con eso de tal manera” (Scheines, 1999, p.3 y 4).

8. CONCLUSIONES

A partir de la información brindada por parte de los entrevistados, las observaciones y las entrevistas realizadas a los niños y relacionándolo con el marco teórico expuesto, se realiza una síntesis acorde a la investigación buscando responder a las preguntas que se corresponden con los objetivos planteados.

Se puede decir que los JS, según las entrevistas realizadas a referentes de las instalaciones, surgen a raíz de su existencia en otros lugares del mundo y la convocatoria de una gran cantidad de personas en torno a ellos para realizar ejercicio, a su vez forman parte de políticas públicas que buscan la convivencia en el espacio público y que las personas se apropien de los mismos.

Intentando responder las interrogantes iniciales, las cuales impulsaron y motivaron a llevar adelante esta investigación, es que se trae una de las preguntas de investigación buscando darle respuesta. Dicha pregunta es si los niños están contemplados en la implementación de los JS, lo cual se pudo comprobar que no, estos espacios fueron inicialmente pensados para adultos. Incluso Del Campo menciona que existen en determinados puntos del país JS adaptados para niños, los cuales son biomecánicamente distintos, con un tamaño que se adapta a su anatomía (ver anexos). De todas formas esto no priva a que los niños se apropien de estos espacios profanando las políticas públicas o los discursos en torno a la salud que existe en los mismos.

Por otra parte, se concluye a través de las observaciones y entrevistas realizadas a los niños que los usos que les dan a los JS siempre se dan de forma lúdica, en base a los datos obtenidos las principales formas de uso son la imitación, la experimentación, como juguete y otras formas de juego, a modo de ejemplo; se usan como ponys, motos, etc. Se pudo observar que como los dos casos analizados se encuentran en espacios públicos en donde también existen plazas de juegos infantiles los niños utilizan los JS en conjunto con el resto de los juegos de la placita, esto quiere decir que usan al tobogán, a la hamaca o a los JS para divertirse.

En cuanto a la relación existente entre los usos para los que fueron instalados los aparatos y los usos que les dan los niños, creemos que para los responsables de la instalación dicha relación no es significativa, debido a que no han realizado estudios que investiguen esta relación, ni cuáles son los usos que los niños les dan, como se mencionó anteriormente. Por otro lado, para este trabajo la presencia del juego en estos espacios es significativo, debido a que el juego como forma de uso promueve pasiones

alegres, y que la alegría es un camino por el cual se puede practicar la salud (Gomez-Fraga- Carvalho, 2015).

Los responsables de instalar estos espacios de todas formas declaran que si bien no se había tenido en cuenta a los niños en su propuesta inicial, tienen conocimiento de que los usan, que no está mal que los niños hagan actividades ahí pero no fueron pensado para eso. A su vez, esto también demuestra según Blasco que se están necesitando lugares pensados para los niños específicamente en los espacios públicos. El entrevistado plantea que "juego son otra cosa y que en muchas plazas necesitamos más juegos sin duda, pensados para el uso de niños, que tengan que ver con la oportunidad de hacer cosas atractivas, seguras en espacios públicos" (Entrevista Blasco, anexos, p. 54). Aclararon que no son los niños quienes los rompen por usarlos de diferentes formas, sino que es el vandalismo, así como también adultos que no les dan el uso adecuado.

En definitiva a través de las observaciones y entrevistas realizadas a los niños se pudo ver que los usos que los niños les dan a los JS son siempre de una forma lúdica, ya sea la imitación, la experimentación, como juguete y otras formas de juego. Como se mencionó anteriormente estas formas de uso son las que se pudieron visualizar en el trabajo de campo si bien es posible que existan otras formas.

Se considera que esta investigación ha aportado al estudio de estos espacios, si bien existen investigaciones donde se analiza el uso de los JS aún no se ha profundizado en el uso que los niños les dan a los mismos. Como planteó Cecilia Del Campo, no se pueden seguir poniendo "peros" en el uso por partes de los niños de los JS, es mejor que estén allí, que los usen, que estén en movimiento (ver anexos).

En cuanto a los objetivos formulados puede decirse que se cumplió con los mismos, concluimos que existe el juego en los JS, y que los niños los utilizan para jugar, e introducen en estos espacios pensados para adultos una forma de uso diferente a la forma para la cual los implementan. A su vez se logró plantear las formas diferentes de uso, las cuales se dan siempre en relación al juego, como se pudo visualizar. Por último se logró hacer un análisis de la relación entre los usos que los niños les dan a los JS y los "correctos usos" propuestos por los responsables de la implementación Aquí se pudo observar que si bien algunos los usan explícitamente para jugar otros realizan los movimientos en los aparatos como indica la cartelería de la instalación, de todas formas, las observaciones realizadas permiten plantear que aunque realicen estos movimientos lo hacen también para jugar. En este análisis se describe la cartelería con las correctas

formas de uso de los JS, las declaraciones de los referentes entrevistados, así como lo extraído de las entrevistas a los niños y las observaciones en relación al uso que estos les dan. Relacionando esto con Agamben se puede decir que los niños profanan a través del juego a estos espacios, dándoles en palabras de Scheines, el sentido que “se les antoja” (Scheines, 1999, p.4), sin tener presente lo que se esperaba de estos lugares. Los niños cuando juegan contagian alegría, según varios de los autores abordados esto tan importante para llevar una vida saludable cómo ejercitarse. Ellos logran jugar donde sea, en palabras de Scheines, no hay tiempo ni calendario durante su juego, los adultos deberíamos poder absorber un poco de su espontaneidad y no regirnos tanto por el deber ser, las rutinas y la vida acelerada, donde el tiempo se hace presente y castiga constantemente.

Este trabajo pretende abrir nuevos caminos en la investigación de la relación entre JS, políticas públicas y los niños, siendo una de los primeros estudios en relación a estos temas en Uruguay. Quedan planteadas posibles interrogantes para futuras investigaciones en relación a la temática abordada en el presente trabajo. ¿Por qué no se tuvieron en cuenta a la hora de implementar estos espacios?, ¿es necesario pensar en espacios adaptados para esta edad?, ¿por qué?, ¿cuál es la concepción de juego que manejan los responsables de la instalación?, ¿por qué el juego no es considerado dentro de la actividad física?, ¿es posible pensar espacios en donde tanto adultos como niños puedan participar en forma conjunta en la realización de actividad física? Quedan estas interrogantes planteadas así como otras que pueden surgir de posibles interpretaciones y reflexiones que haga el lector de este trabajo, invitando a aquellos investigadores interesados en este tema a profundizar los trabajos que se vienen haciendo en relación a los JS así como también, alentar a que se siga pensando a partir de la presente investigación, en torno al lugar que ocupan los niños en las políticas públicas de salud, específicamente en relación con la actividad física.

9. ANEXOS

9.1 Grilla de observaciones

N°1	Forma de uso de los juegos
Niño/Niña Edad aprox. Adulto responsable Interacción Juegos que usa	

9.2 Cronograma de observaciones

DIA	FECHA	HORARIO	LUGAR
Miércoles	12/10	17:00 a 18:30	Seregni
Viernes	21/10	17:00 a 18:30	Antel
Domingo	23/10	11:00 a 12:30	Seregni
Domingo	30/10	11:00 a 12:30	Antel
Sábado	5/11	11:00 a 12:30	Seregni
Jueves	10/11	17:00 a 18:30	Seregni
Sábado	12/11	17:00 a 18:30	Antel
Martes	15/11	17:00 a 18:30	Antel

9.3 Permiso para entrevista de menores

A quien corresponda:

Por la presente, Agustina Herrera, Victoria Cantisani y Camila Ríos estudiantes de la licenciatura de Educación Física, solicitamos su autorización para realizar a sus hijos/menores a cargo una entrevista anónima sobre el uso que le dan los niños a los juegos saludables. La misma será para uso académico exclusivamente.

Muchas gracias.

Docente a cargo
Fernando Ríos

Fernando Arévalo
Administrativo
ISEF - UDELAR



ENTREVISTA A LA DIRECTORA DE INVESTIGACIONES EN LA LÍNEA DE ACTIVIDAD FÍSICA Y SALUD DE LA COMISIÓN HONORARIA PARA LA SALUD CARDIOVASCULAR: deportóloga Cecilia del Campo (23/11/2016)

¿Cómo surge la idea de instalar los aparatos en la plaza Liber Seregni?

Bueno, fueron varias instituciones y personas que habían visto que en otras partes tanto de la región de América como del resto todo del mundo que estos aparatos ya existían y que convocaban a una cantidad de personas para hacer ejercicio entonces, se fue como que entre varios construyendo la idea y al final la comisión honoraria para la salud cardiovascular junto a la secretaría nacional de deportes que en ese momento era el Ministerio de Turismo y Deporte y la Intendencia de Montevideo realizaron, estimularon, a hacer la compra y la instalación en la plaza Liber Seregni, allí se inauguró el primer gimnasio al aire libre en el Uruguay y bueno, a partir de allí después apareció como una epidemia de instalaciones en todo el país, al punto que hoy los 19 departamentos cuentan con gimnasios al aire libre.

¿Con qué propósito se instalaron?

Bueno, yo creo que en la plaza en sí fue elegida porque ya venía siendo de hacía pocos años un parque urbano distinto que creció justamente ahí en el centro del Cordón y bueno se le quiso dar esa prioridad para su uso a los locatarios de allá, y ver también un poco como esta instalación podría, qué impacto tendría a nivel del uso de los pobladores montevideanos. El principal propósito en verdad en sí de colocación de estos aparatos es que se utilicen y que la gente pueda en forma accesible tener una instancia más un espacio más de recreación y de ejercitación.

Hemos encontrado muchas denominaciones distintas, ¿porque sucede esto? ¿por qué en la plaza Seregni eligen denominarlos “Punto Activo”?

Bueno, yo creo que cada le da un poco el nombre dentro de los que existen o nombres que inventan en relación a la prioridad que le quieren dar ya sean espacios saludables, comunitarios, entonces allí establecen la importancia de lo saludable y que son para toda la comunidad, otros puntos activos como un centro de referencia, un punto, nosotros desde la comisión cardiovascular los llamamos gimnasios al aire libre porque hemos visto de que en otros lugares, como en Brasil se le llama “ginásios ao ar livre” para justamente que después sea fácilmente encontrado en la bibliografía e identificado por la gente, y que es lo que son, son gimnasios que están al aire libre. También se ha

utilizado plazas activas, espacios recreativos saludables, estaciones saludables, bueno, todo eso, pero ya te digo, creo que son nombres que cada fabricante le pone o que cada institución le pone para establecer su interés en la implementación.

¿Para qué población están pensados?

Para toda la población, que puedan utilizarlos, es decir si la persona es lo suficientemente capaz de poder subirse y hacer los ejercicios digo, son pensados para todos, es parte de lo que tienen justamente que son bastante estructurados, son movimientos simples que están dados por el diseño del aparato y que en la medida de que la persona se sube lo puede realizar, como se traslada el propio peso del cuerpo también depende que tanto lo puede hacer un niño como un adulto .En el año 2014 inauguramos nosotros la primera adaptación que hicimos acá en Uruguay para niños, bueno biomecánicamente distintos porque eran un poco mas chicos, como que adaptados más un poco a la anatomía

¿Dónde se ubican esos?

Se colocaron después en varios lugares, los primeros que colocamos fue en una escuela rural de treinta y tres, en el departamento de treinta y tres, después bueno, hay varios lugares donde se instalan de grandes y de niños, por ejemplo frente al shopping Nuevo centro hay dos para niños, bueno hemos instalado en Puerto Rosario dos para niños, después si quieren les paso el listado, pero nosotros hemos contribuido a eso a potenciar la instalación que haya tanto para adultos como para niños, pero en verdad los pueden usar todos, los equipos que están pensados para grandes los pueden utilizar los niños también.

¿Qué uso crees que le dan los niños a estos espacios?

Depende un poco de la creatividad, de la imaginación del niño y de cada aparato, yo creo que lo usan como otros juegos lo utilizan para divertirse no, como juego, con tanto para ejercitación, y cómo lo utilizan, bueno depende de eso un poco de la imaginación del niño cuanto lo use a veces los ves utilizando como para lo que es el propio aparato y otras veces no, yo no creo que sea esto una limitante para que los niños no lo usen para nada, no son los niños los que rompen estos aparatos, para nada, no son los niños los que rompen estos aparatos es un poco el vandalismo y son personas con demasiado sobrepeso que pueden hacer que se dañen también, no son los niños de 40 o 50 kilos que subiéndose en alguna posición diferente puedan romperlos.

¿Existe algún seguimiento del uso del espacio?

Bueno de la plaza Líber Seregni sí, un pseudo-seguimiento, se hizo un estudio en el 2011, un seguimiento en el 2012, después en el 2014 y la idea está pensado que para el 2018 se pueda hacer devuelta un relevamiento por observación con el sistema SOPARC para ver si se están utilizando y que población los utiliza, pero no específicamente en niños no tengo idea que se haya hecho ninguna publicación de la población uruguaya infantil utilizando estos aparatos.

¿Alguna opinión más?

Sí, que creo que estos aparatos lo importante es que se usen, que estamos continuamente sobre poniendo peros para que los niños utilicen y se apropien de los espacios, creo que los árboles no son diseñados para la estructura de los niños y lo niños se tienen que subir a los árboles, creo que los muros, las rampas, las zanjas que comúnmente eran utilizados como espacios para que el niño salte, corra, se suba, tampoco son apropiados a todos los niños ni a cada longitud del fémur, o de la tibia y el peroné, o lo que sea, entonces tenemos que sacarnos un poco esa máscara de decir bueno esto tiene que ser totalmente adaptado, y si el niño ya juega, ya lo utiliza es muy válido y hay que estimularlo.

**ENTREVISTA AL COORDINADOR DEL ÁREA DE DEPORTE
COMUNITARIO DE LA SECRETARÍA NACIONAL DEL DEPORTE: Miguel
Blasco (30/11/16)**

Me llamo Miguel Blasco, coordino el área de deporte comunitario de la Secretaría Nacional del Deporte (SND), es una de las cuatro áreas del organismo. Sobre este asunto en concreto, primero ubicar un poco el contexto. El nacimiento o la instalación de estas estaciones saludables tiene, primero que es una práctica internacional que está bastante extendida como una práctica, y empieza en Montevideo con la Intendencia de Montevideo con los puntos saludables, en la anterior administración. Toman la idea y traen como el diseño de estas primeras estaciones y las instalan en algunos lugares de Montevideo. Fue un planteo de la Secretaría de Deportes de la Intendencia de Montevideo y rápidamente la Dirección Nacional de Deportes toma esto como un desafío nacional y hace la propuesta de expandir la instalación de estas estaciones saludables de acuerdo con los municipios. Entonces se hace un acuerdo con el plenario de Municipios y son los Municipios los que determinan la selección de los lugares donde se van a implantar. Entonces en función de algunos criterios como población, cantidad de habitantes, etc. pero el Municipio define donde, el Municipio se encarga de esa localización, por lo tanto tienen criterios muy distintos. Lo primero que se decidió el organismo fue que no se iban a colocar en las Plazas de Deportes, sino que tomó el criterio yo creo que razonable de que el actor local que era el gobierno local el municipio definiera una centralidad para la realización de este espacio de actividad física al aire libre. En algunos lugares lo que tuvimos después con el correr del tiempo, la selección fue adecuada, en otros lugares no, o sea se colocaron por algún criterio de darle vida a un espacio pero había por ejemplo muy poco tránsito de transeúntes, eran poco utilizados, hay estaciones que quedaron en lugares poco propicios o poco inhóspitos en otros tuvieron ya hay una circulación peatonal y hay más gente que andaba que le dio mayor uso. Entonces lo primero fue que no hubo una política única, sino que se tomó el criterio de descentralización, que fueran los gobiernos locales, los municipios quienes definieran. A la vez, en paralelo, el Ministerio de Salud Pública (MSP) lleva adelante a través del programa de enfermedades crónicas no transmisibles, toda una estrategia que se llamaba de Municipios Saludables y también desde el MSP encargan la confección de estas Estaciones Saludables a proveedores locales y también instalan con los Municipios. Entonces vos tenés unidades complementarias a través de Salud Pública. El BPS el Banco de Seguros tuvo en algunos lugares también algunas localizaciones especiales. Entonces ahí tenemos primero que hay como tres proveedores diferentes, con tres diseños son distintos, los juegos, las estaciones no son iguales,

tienen una tipología diferente y también la forma de localización dos de ellas fueron a través de los Municipios otras las propias Intendencias, Maldonado instaló directamente, Montevideo instaló directamente, Canelones también. Solo algunas intendencias que además la propia Intendencia financió al proveedor tal a la metalúrgica tal y le contrataban y después compraban tales 2 o 3 o 4 aparatos y los colocaban.

¿El color del cual están pintados los aparatos tiene algo que ver con esto?

El proveedor. Son proveedores distintos y son, si tú los ves, son tipologías diferentes. Esto es porque fueron encargados por distintas instituciones, o sea, los nuestros fueron algunos, pero a Salud Pública importó otros, las Intendencias a otros, o gobiernos locales, sobre todo Intendencias. Esto hace que tengamos una adecuación muy importante de instalación de estos equipos en distintos lugares que tienen características distintas. Entonces, al respecto de esto, por ejemplo los que se instalaron y tuvieron una lógica, por ejemplo que el Municipio lo colocó en una ciclovía o en una bicisenda o en un espacio parqueizado o en una Plaza de Deportes que tenemos algunos, el tipo de uso es diferente porque tú estás circulando por ejemplo, si está toda una ciclovía tenés gente que sale a caminar. El que sale a caminar no es el niño, el que sale a caminar es el adulto, el adulto mayor. Los niños no caminan en una ciclovía entonces es que tenés adultos, adultos mayores y utilizan en su itinerario la Estación Saludable. Hay ciertos parques también, hay ciertos horarios que hay más bien adultos. Hay otros lugares que son lugares verdes que tienen otras características, que de pronto porque están cerca de una escuela o ciertas características que hay mayor cantidad de niños. Eso también hay un problema porque algunos aparatos fueron concebidos para cierto uso, no tienen un uso lúdico, no es un aparato para jugar, es un dispositivo para realizar actividad física, de forma autónoma pero no debiera reemplazar lo que es un área de juego para niños. Y en realidad, eso plantea desafíos en orientación por ejemplo, nosotros estamos trabajando con Salud Pública la idea de un proyecto para poder georeferenciar estas estaciones que no las tenemos todas identificadas y georeferenciadas por ejemplo, saber el estado en que se encuentran, saber las características que tienen y poder dar a través de algunos tutoriales que queremos desarrollar a través de telefonía celular con un código QR que uno pueda entrar a un lugar con un teléfono y pueda acceder a una página con un video que te explica un video tutorial, con tu teléfono qué tipo de actividad podés hacer. Eso no está orientado a niños, está orientado, esos no fueron pensados en niños fueron pensados básicamente en población adulta, adultos mayores, los niños tienen o debieran tener espacios de juegos para niños, no está mal que los

niños hagan actividades ahí pero no fue pensado para eso. El tipo de actividad no está orientado para que haga un niño, el niño tiene que hacer otras formas libres como correr, saltar, lanzar, trepar a través de la actividad deportiva en la escuela o la que haga en el fútbol u otros deportes. Entonces en realidad si nosotros tuviéramos que orientarnos, no están diseñados específicamente para la actividad de educación física infantil, que lo usen sí, no hay problema, no está prohibido que los usen, pero la población básicamente usuaria es población adulta que en general tiene hábitos muy sedentarios se autoorganiza, entonces qué hace, camina, si hace actividad física ello invita a realizar esto justamente, a estar un rato trabajando sobre estas estaciones. Entonces yo diría que mi percepción, no tengo datos objetivos, mi percepción es que la mayoría es utilizada por población adulta, a nivel nacional, tener en cuenta que hay centenares de estaciones ubicadas en, no hay ciudad que no haya, no hay ninguna ciudad ni chica.

¿Número no hay?

No tenemos, porque no sabemos todos los que pusieron todos los demás, entonces yo no sé los que puso la Intendencia de Maldonado, parte del proyecto que estamos haciendo justamente es de georeferenciarlos todos, colocarlos en un mapa y tener la posibilidad además cualquier persona pueda acceder a una aplicación y sepa dónde hay, en qué lugar de la ciudad, dónde está, dónde llega, hay un equipo, qué característica tiene, porque hay algunos lugares que son cinco o seis equipos, en otros lugares tres, cuatro, y son diferentes por lo que es bueno saber que hay, que tenga alguna orientación hacia el uso que en general algunos son bastante sencillos, otros parecen obvios pero otros lugares no y hay algunas cuestiones que queremos corregir posturales por ejemplo, si hay adultos mayores hay ciertos ejercicios que no serían recomendables por ejemplo sobre el tema de columna. Hay unos que son con dorsales que debieran tener ciertos criterios en función de la edad y la condición física del participante. Después hubo otro desafío interesante que fueron los accesibles, para personas con discapacidades motrices que pudieran utilizar alguna plaza, espacios al aire libre acondicionado para gente con silla de ruedas. Pero esos tampoco fueron diseñados pensando todos en las condiciones de accesibilidad. No todos, muchos no tienen ni cómo llegar con una silla, entonces eso también es un nuevo reto, como generar algunos que por ejemplo digan esos son accesibles. Cada vez más cantidad de estaciones de las futuras que se hagan que tengan algún logo de identificación de accesibilidad para personas con discapacidad.

¿Desde la Secretaría qué interés hay por los JS?

Es muy alto, sobre todo en los últimos años, esto y otras formas pero el estudio, los últimos estudios de hábito saludables y actividad física en la población, después te lo puedo pasar si quieres, esta en la página web nuestra, descárgalo de la página web, están las conclusiones, www.deporte.gub.uy, ahí busca, es un estudio sobre hábitos saludables y actividad física y lo que te indica, es que el crecimiento, medimos lo que pasó en 10 años, compara con la encuesta continua de hogares lo que hizo hace 10 años, y lo que mide es la evolución, lo que pasó con la actividad física en 10 años y hay un crecimiento, hay un crecimiento importante de la actividad física, hay menos sedentarismo, hay más gente haciendo actividad física, en todas las edades, y los 2, tanto hombres como mujeres, pero el porcentaje de crecimiento mayor es en actividades al aire libre, donde más creció fuertemente es la gente que hace actividad al aire libre, ósea la gente que corre, que anda en bicicleta, que camina, en orden, que camina 1, que sale a trotar o correr 2, que anda en bicicleta 3, y que utiliza las estaciones saludables, entonces el crecimiento no se da en los clubes, no se da en los spa o en los gimnasios, esos se mantienen, no me acuerdo exacto porque hay que mirar por departamentos y demás, pero en términos nacionales es ineludible la tendencia del crecimiento de instalaciones al aire libre, entonces toda intervención sobre el territorio de punto de vista de infraestructura tiene que orientarse a estos cambios de hábitos que la gente requiere, actividades autoadministradas o con un instructor, de pronto son como ves en la rambla, en los parques con un personal training algo así, es espacios libres al aire libre o que la gente se organice corre, camina, va a las estaciones. Entonces la tendencia es que esto va a seguir, esto crece, no hay retroceso, va a haber más de esto, la inversión pública en deporte y en actividad física debe orientarse a esto, más espacios al aire libre, acondicionados, equipados, antivandálicos, pistas de patinaje, pistas para andar en bicicleta, circuitos para caminar, más estaciones, no solo de metal, buscar otras formas, equipamientos en espacios abiertos para realizar actividad física, entonces hay varios, vino toda una generación con estas modalidades probablemente en los próximos años, no tengo duda, que hayan otros desarrollos, en madera, otras modalidades, lo que importa no es la tipología, lo que importa es que hayan equipamientos acorde para la realización de actividad física al aire libre.

Entonces, ¿el propósito con el que se instalaron va más bien por el lado de la salud?

Sí, bien, claro, se instalan primero porque es una estrategia de la política que es superar el sedentarismo, o sea la estrategia es más gente realizando actividad física, eso es parte

de la política pública, el objetivo de la política pública en el deporte y la actividad física es más gente haciendo actividad física y deporte, ósea menos sedentarismo, y buscar modalidades que hagan más accesible a la población hacer esto, sin cuestiones económicas, ósea que sea totalmente accesible, o sea no tengo que pagar una cuota ni hacer ningún trámite, no, estoy, entonces en esa estrategia, primero la política es esta, masificación de la actividad física por salud física pero es más, por salud si quieres psicofísica, por convivencia, en la medida que una persona está en un espacio público está conviviendo, estas en un lugar adultos, niños, jóvenes, entonces es una política de ciudadanía, convivencia en el espacio público, apropiarse del espacio público, convivencia democrática en el espacio público. actividad saludable, todo esto es calidad democrática. Para hacer esto ¿qué hay que hacer? equipamientos, esos equipamientos son empezar por iluminar, no puedes poner una estación saludable en un lugar oscuro, donde no haya luz, porque la gente va de noche, entonces eso implica entornos seguros, iluminados, accesibles, con equipamientos adecuados. Estos son los objetivos de esto, eso no cae del cielo, no es una cosa que pongo un aparato en cualquier lado, es parte de una política que tiene que ver con esto, promover la actividad física y el deporte en espacios abiertos, en lugares donde puedan los ciudadanos convivir y se organicen, “yo espero tu estas usando“, no hay profesor, debiera haber más... ¿Qué retos son para el futuro? saber cómo están y dónde están, poder tener un plan de mantenimiento mucho más inteligente, porque se rompen y hay que reparar, tener un plan más inteligente, estar monitoreando eso. Orientación al uso con videos tutoriales o paneles que en algunos lugares hay, paneles que te indican la posición correcta de hacer un ejercicio, accesibilidad, para que sean realmente inclusivos de todos los sectores de la población, esto implica trabajar en diseños, estamos con algunos técnicos trabajando, fisioterapeutas, toda esa cuestión postural o ejercicios que hay que acotar ciertos riesgos, “ esto no es recomendable para personas no se que, mayores de tal edad” este tipo de ejercicios por ejemplo, que suponen sobre todo problemas de columna o riesgos que pueden haber, un poco por ahí, no sé...

Sobre eso que decías, que a veces se rompen o sufren algún daño ¿quién se encarga?

Los municipios por un lado, como se acordaron con los municipios los municipios se encargan no, la intendencia, municipios, pero lo que no tenemos es un sistema como de detección de estemos por ejemplo controlando y saber si se reparo donde están rotos, una acción preventiva, un mantenimiento más proactivo, porque cuando pasen los años estos equipos tienen algunos un alto nivel de uso, entonces requieren una acción un

poco más proactiva en el mantenimiento. O el evaluar que hay que agregarles, si hay que en estos lugares que tienen mucho uso, en los próximos 5 años que habría que hacer para que esto, porque todas las cosas tienen sus ciclos ¿no? y después de la novedad, esto se va haciendo rutinario y pierden cierto encanto, porque la gente también va buscando otros desafíos, entonces hay que seguirles agregando probablemente a estos lugares otros tipos de recursos que sigan estimulando a la gente a algo nuevo.

La última pregunta, ¿cómo los denominan desde la Secretaría?

Estaciones saludables, en otros lugares los llaman gimnasios al aire libre, punto saludable lo llaman en otro lugar, porque era un punto inicialmente era eso, en el organismo le llamamos estaciones, no juegos, porque justamente la idea es que no es un juego, no es un juego, hay que separar lo que son los juegos, sobre todo los que están en las áreas infantiles, que están barbaros, juegos, y que pueden hacer actividad física, no sé, trepar, subir, no sé, está bien, pero está pensado con un diseño muy lúdico y para una edad determinada, esto está pensado como justamente, es una estación para hacer una actividad rutinaria probablemente no es tan lúdico, me siento y tengo que hacer un ejercicio rutinario 20 veces, entonces lúdico no tiene mucho eso, no es mucho un juego, es un aparato que tiene una función, que está orientado para hacer una actividad ahí, ese es el sentido, por eso yo prefiero llamarlo estaciones saludables o gimnasios al aire libre más que juegos saludables, creo que juego son otra cosa y que en muchas plazas necesitamos más juegos sin duda, pensados para el uso de niños, que tengan que ver con la oportunidad de hacer cosas atractivas, seguras en espacios públicos. Son muy tradicionales, tenemos plazas que son aburridísimas para los niños, sube y baja, tobogán, hamaca, las mismas cosas de no sé, hace 80 años! están creciendo cosas nuevas, sabemos que hay algunos estudios de diseños, que están pensando en diseños creativos, pero está recién empezando eso, yo auguro que vamos a tener en los próximos 5 años 10 años mucho más desarrollo de equipamientos para niños y para adultos en espacios públicos y eso va a ser muy importante, no solo por la salud sino por la convivencia democrática, por la apropiación de los espacios donde la gente circula y se encuentra que es una forma de mejorar la ciudadanía.

Muchas gracias por responder estas preguntas.

No por favor, mucho gusto.

9.5 Entrevistas niños usuarios de los JS

Entrevistas n°1: Parque Antel Arena

7/12/2016

¿Cuántos años tenés?

6.

¿Y con quién viniste a la plaza?

Con mi papá y mis dos hermanas.

¿Y venís siempre acá?

Algunas veces sí algunas veces no.

¿Y qué estabas haciendo recién ahí?

-Sin respuesta-

¿Te acordás qué estabas haciendo ahí?

-Sin respuesta-

¿A cuál te subiste?

A casi todos.

¿Y qué estabas haciendo?

-Sin respuesta-

¿Qué te gusta hacer ahí?

Gimnasia.

¿Qué más?

-Sin respuesta-

¿Sabés cómo se llama?

No.

¿Para qué son?

-Sin respuesta-

¿Para qué se usan?

-Sin respuesta-

¿Tú los usás para hacer gimnasia entonces? ¿Jugás en ellos?

Sí.

¿Te gusta jugar? ¿Y a qué jugás?

-Sin respuesta-

Entrevista n°2: Parque Antel Arena

7/12/2016

¿Cuántos años tenés?

Así tengo yo (muestra 6 dedos con las manos)

¿Y qué venís a hacer acá a estos aparatos?

Solo quiero estar aquí parado y hacer cosas.

¿Con quién viniste?

Con ella (señala una niña que está junto a nosotros) y Diego.

¿Y quiénes son?

Diego es mi tío.

¿Y ella es tu hermana? (señalo un niña que está junto a nosotros)

No, es mi prima.

¿Y venís siempre acá?

Algunas veces vengo aquí. Pero ahora yo quería ir otra vez.

¿Te gusta venir?

Sí.

¿Te gusta usar estos aparatos?

Sí.

¿Y para qué los usás?

Para entrenar.

¿Te gusta entrenar?

Sí.

¿Y las demás personas para que los usan?

Los grandes solo lo usan para entrenar.

¿Y los niños?

También.

Bueno, ¡gracias!

Entrevista n°3: Parque Antel Arena

13/12/2016

¿Cuántos años tenes?

7.

¿Estabas usando los aparatos?

Sí.

¿Qué estabas haciendo?

Jugando.

¿Venís siempre?

Sí venimos a veces después de la escuela.

¿Con quién venís?

Con mi mamá.

¿Y para qué usas los aparatos?

Casi siempre para jugar,

¿Sabés cómo se usan?

Sí, algunos sí.

¿Tú cómo los usás, como dice el cartel o de otra forma?

Para jugar.

¿Y en realidad para que se usan?

Para hacer gimnasia creo.

¿Te gustan?

Sí.

¿De qué forma los usás?

Me gusta treparme y en este -señala el que está usando, simulador de cabalgata- juego a las motos.

¿Siempre jugas a eso?

A veces juego a otras cosas.

¿Y como se juega a las motos?

No sé, hago que manejo.

¿Con algún aparato en especial?

Con este -vuelve a señalar el simulador de cabalgata-.

Muchas gracias.

Entrevista n°4: Parque Antel Arena

13/12/2016

¿Cuántos años tenés?

8.

¿Venís siempre a la plaza?

Algunas veces, un día vine con mi madre y esta vez vine con ella -señala a otra niña- y con mi tía.

¿Estabas usando los aparatos?

Sí.

¿Para que los usabas?

Para hacer gimnasia.

¿Cómo lo hacés?

Subo y bajo los brazos agarrada del fierro.

¿Y en los otros?

En algunos te hamacás -señala el bamboleo de cintura- y en otros te trepás -señala las paralelas-.

¿Sabés cómo los usan las demás personas?

Como dije recién.

¿Los usás como dice el cartel o de otra forma?

Como dice el cartel.

¿Te gusta usarlos?

Sí.

Bueno, muchas gracias.

¡De nada!

Entrevista n°5: Parque Antel Arena

13/12/2016

¿Cuántos años tenés?

6.

¿Venís siempre?

A veces.

¿Qué estabas haciendo?

Jugando.

¿Estabas usando los aparatos?

Sí.

¿Y para qué usas los aparatos?

Para jugar.

¿Sabés cómo se usan?

No.

¿De qué forma los usás?

No sé.

¿Te gustan?

Sí.

¿A qué te gusta jugar?

Me hamaco.

¿Siempre jugás a eso?

Sí, a otras cosas también.

¿A qué otras cosas?

A treparme y a saltar.

¿En algún aparato en especial?

En los de las sillas.

Muchas gracias.

¡De nada!

Entrevista n°1: Plaza Líber Seregni

11/12/2016

¿Cuántos años tenés?

6. ¡No, 7!

¿Estabas usando los aparatos?

Eh, sí.

¿Qué estabas haciendo?

Jugando.

¿Venís siempre?

Solo vine esta vez, y una vez más.

¿Y para qué usás los aparatos?

¿Nosotras? -se refiere a la niña de la entrevista n°2: Plaza Líber Seregni que está con ella- para jugar.

¿Sabes cómo se usan?

Sí, algunos sí.

¿Tú cómo los usás, como dice el cartel o de otra forma?

De otra forma.

¿Te gustan?

Sí.

¿De qué forma los usás?

Como para jugar, o esas cosas.

¿Y en realidad para que se usan?

Para hacer gimnasia.

¿A qué te gusta jugar?

A los ponys, a que yo vuelo y tengo poderes.

¿Siempre jugás a eso?

A veces juego a otras cosas.

¿Y cómo se juega a los ponys?

Que tenés que simular ser un pony, simulás que es tu casa o algo.

¿Con algún aparato en especial?

No, con todos.

Muchas gracias.

¡De nada!

Entrevista n°2: Plaza Líber Seregni

11/12/2016

¿Cuántos años tenés?

9.

¿Estabas usando los aparatos? ¿para que los usas?

Para ejercitar.

¿Qué ejercitás?

A veces hago fuerza para las piernas y para las caderas.

¿Sabes cómo se usan?

Sí.

¿Los usás como dice el cartel o de otra forma?

Como dice el cartel.

¿Venís siempre a la plaza?

Algunas veces, un día vine con mi madre y esta vez vine con ella -señala a niña de la entrevista n°1: Plaza Líber Seregni que está con ella- y con mi tía.

¿Te gusta usarlos?

Sí.

Bueno, muchas gracias.

¡De nada!

11/12/2016

¿Cuántos años tenés?

10.

¿Siempre venís a la plaza?

No mucho.

¿Con quién viniste?

Con la tía.

¿Siempre usás los aparatos?

Sí.

¿Cómo los usás?

Bien y para jugar.

¿Qué es bien?

Cómo se usa este -señala el disco- y para jugar.

¿Y sabés cómo se usan?

No.

¿Y cómo los usás?

-Se trepa a la parte fija del disco-

¿Qué forma de usarlo te gusta más?

Para jugar.

¿Y jugás de alguna otra forma a parte de treparte?

Depende el juego.

¿Y como se juega?

En el de la silla me paro y mi hermana se para en la otra y empezamos a charlar por arriba del juego.

¿Y de alguna otra forma?

No.

Bueno, gracias.

Chau.

11/12/2016

¿Cuántos años tenés?

12.

¿Con quién viniste?

En realidad no vengo muy casualmente pero vengo con mis padres.

¿Venís siempre?

No, casualmente.

¿Qué estabas haciendo?

Antes estaba probando algunas máquinas y algunos ejercicios, de aca, otros de acá -señala el caminador y el press de pierna- y otros de la planta lateral -señala el otro sector-.

¿Sabés para qué se usan?

Sí, se utilizan mayoritariamente, algunos se utilizan para ejercitar distintas partes del cuerpo, ya sea para los músculos o para cuando tenes una lastimadura, para ejercitarse prácticamente, también pueden ser utilizados para adelgazar y otras cosas.

¿Y vos para qué lo usás?

Yo lo uso para ejercitarme un poco y estirarme algo, porque últimamente en mi casa no hago mucho.

¿Te gusta usarlos?

Sí, están buenos.

¿Tienes alguno favorito?

Eh... no, por ahora no.

¿Te gustan todos?

Sí.

¿O sea que los usás solo para ejercitarte?

Sí.

Muy bien, muchas gracias.

11/12/2016

¿Cuántos años tenés?

10.

¿Con quién venís a la plaza?

Con mis padres y con mi hermana.

¿Siempre venís?

No, a veces.

¿Qué estabas haciendo en los aparatos?

Jugando.

¿Sabés cómo se llaman?

No.

¿Sabés para qué se usan?

Para hacer ejercicio.

Pero vos estabas jugando, ¿a qué jugabas?

A hacer para adelante y para atrás.

¿Siempre jugás a eso?

Sí, a veces, cuando vengo.

¿Jugás a otras cosas también?

A otras cosas también.

¿A qué cosas?

En la hamaca o la bicicleta.

¿Y en los aparatos jugás a otra cosa más?

Hago eso lo que está haciendo el gurí -señala a otro niño que se balancea-.

¿Te divierte hacer eso?

Sí.

Muy bien, muchas gracias.

De nada.

9.6 Observaciones

Observación N°1 12/10/16

Lugar: Líber Seregni

Hora: 17 a 18.30

Observan: Camila y Agustina

Clima: día soleado temp. 14°

Entorno: la plaza estaba llena de gente de diferentes edades disfrutando de diferentes actividades.

Referencia:

A- Disco

B- Péndulo

C- Press piernas

D- Remo

E- Caminador

F- Press pecho

G- Pull dorsal

H- Banco de abdominales

I-Paralelas

	Forma de uso de los juegos
N°1 Niño/Niña Niño Edad aprox. 5 años Adulto responsable 1 adulta supervisa Interacción Llega con un adulto y una niña	Prueba del A al E y se queda en el E. Se va a los juegos de la placita. Se sube al B y se balancea. Sube al E, busca la máxima amplitud de piernas. Vuelve al B y se balancea. Sube al E y se cae en un momento en donde el adulto no la está observando.

pequeña. Juegos que usa A, B, E,	
Nº2 Niño/Niña Niño Edad aprox. 5 años Adulto responsable 1 Interacción Adulto Juegos que usa F, G, H, I	Se sienta en F y hace fuerza de empuje. Va a G y sube y baja. Observa H e I, se sienta en H pero como se acerca otra persona a utilizarlo se va con la adulta que lo trajo. Mira el cartel de instrucciones. Se va hacia la cancha.
Nº3 Niño/Niña Niño Edad aprox. 5 años Adulto responsable No Interacción No Juegos que usa E	Se sube al E, se balancea con pies juntos, Va de pasada por la plaza con varios adultos, lo llaman varias veces y se va.
Nº4 Niño/Niña Niño Edad aprox. 5 años	Se sube a A, gira con pies juntos durante unos segundos y se va.

<p>Adulto responsable No</p> <p>Interacción No</p> <p>Juegos que usa A</p>	
<p>Nº5</p> <p>Niño/Niña Niña</p> <p>Edad aprox. 7 años</p> <p>Adulto responsable No</p> <p>Interacción No</p> <p>Juegos que usa B</p>	<p>Se sube al B y se balancea. Se va y vuelve al B, se sienta y se balancea.</p>
<p>Nº6</p> <p>Niño/Niña Niña</p> <p>Edad aprox. 5 años</p> <p>Adulto responsable No</p> <p>Interacción No</p> <p>Juegos que usa B</p>	<p>Se sube al B y se balancea.</p>
<p>Nº7</p>	<p>Experimenta los aparatos A, B, lo ayudan a subir al D si bien quiere</p>

<p>Niño/Niña Niño Edad aprox. 5 años Adulto responsable 1 Interacción Nº10 Juegos que usa A, B, D,</p>	<p>hacerlo solo, nos pide el adulto que le saquemos una foto. Vuelve a A, gira y luego se trepa a la parte fija del aparato. Con 14 suben a D y el adulto que lo acompaña los ayuda a realizar el movimiento del aparato.</p>
<p>Nº8 Niño/Niña Niño Edad aprox. 7 años Adulto responsable No Interacción No Juegos que usa A</p>	<p>Se sienta en C y se van a la A, gira parado realizando giros completos y luego se sienta para girar. Se va y se sube al B y se balancea.</p>
<p>Nº9 Niño/Niña Niño Edad aprox. 7 años Adulto responsable No Interacción</p>	<p>Se sienta en C y se van a la A, gira parado realizando giros completos y luego se sienta para girar. Se va y se sube al B y se balancea.</p>

<p>No</p> <p>Juegos que usa</p> <p>A, C</p>	
<p>N°10</p> <p>Niño/Niña</p> <p>Niña</p> <p>Edad aprox.</p> <p>7 años</p> <p>Adulto responsable</p> <p>No</p> <p>Interacción</p> <p>N°13</p> <p>Juegos que usa</p> <p>B, D</p>	<p>Experimenta el B, de un lado y del otro. Con N°13 suben a D y el adulto que acompaña a N°13 los ayuda a realizar el movimiento del aparato.</p>
<p>N°11</p> <p>Niño/Niña</p> <p>Niño</p> <p>Edad aprox.</p> <p>8 años</p> <p>Adulto responsable</p> <p>No</p> <p>Interacción</p> <p>N° 13</p> <p>Juegos que usa</p> <p>A, B, D, I</p>	<p>Se balancea muy fuerte en B, se va a D se sienta e intenta realizar el movimiento, no le da la fuerza para hacerlo. Se trepa en las I con las piernas hacia arriba junto a N°13. Se sube a D, donde hay que poner los pies empuja con los brazos y grita “fuerza”. Experimenta en A y se cuelga en B, quedando agachado y se balacea.</p>
<p>N°12</p> <p>Niño/Niña</p> <p>Niña</p> <p>Edad aprox.</p> <p>5 años</p>	<p>Se sube a E y se balancea sin alternar piernas.</p>

<p>Adulto responsable 1 adulto supervisa</p> <p>Interacción No</p> <p>Juegos que usa E</p>	
<p>N°13</p> <p>Niño/Niña Niño</p> <p>Edad aprox. 8 años</p> <p>Adulto responsable No</p> <p>Interacción N° 10</p> <p>Juegos que usa B, I</p>	<p>Se sube en B imitando al N°10 y se balancea lateralmente. Se trepa en las I con las piernas hacia arriba junto a N°10. Experimenta en C y se va.</p>
<p>N°14</p> <p>Niño/Niña Niño</p> <p>Edad aprox. 5 años</p> <p>Adulto responsable No</p> <p>Interacción N°15</p> <p>Juegos que usa A</p>	<p>Se arrodilla en el suelo y gira el disco con las manos.</p>

<p>N°15</p> <p>Niño/Niña</p> <p>Niño</p> <p>Edad aprox.</p> <p>4 años</p> <p>Adulto responsable</p> <p>No</p> <p>Interacción</p> <p>N°14</p> <p>Juegos que usa</p> <p>A, B</p>	<p>Se sube al B sentado y se balancea, luego intenta balancearse parado. Junto al N° 18 sentados en el suelo giran el disco del aparato A.</p>
<p>N°16</p> <p>Niño/Niña</p> <p>Niña</p> <p>Edad aprox.</p> <p>7 años</p> <p>Adulto responsable</p> <p>1 adulto</p> <p>Interacción</p> <p>Llega con N°17</p> <p>Juegos que usa</p> <p>F, G, H, I</p>	<p>Se para en el asiento del G, agarrada de las manijas salta y hace el movimiento del aparato. Realiza lo mismo en F. Pasa caminando por H y se acuesta sobre el banco. Luego trepa en I.</p>
<p>N°17</p> <p>Niño/Niña</p> <p>Niña</p> <p>Edad aprox.</p> <p>7 años</p> <p>Adulto responsable</p> <p>1 adulto</p>	<p>Se para en el asiento del G, agarrada de las manijas salta y hace el movimiento del aparato. Realiza lo mismo en F. Pasa caminando por H y se acuesta sobre el banco. Luego trepa en I</p>

<p>Interacción Llega con N°18</p> <p>Juegos que usa F, G, H, I</p>	
<p>N°18</p> <p>Niño/Niña Niña</p> <p>Edad aprox. 5 años</p> <p>Adulto responsable 1 adulto</p> <p>Interacción No</p> <p>Juegos que usa C, E</p>	<p>Experimenta en C, sube a E y realiza el movimiento del aparato, grita “ay” y se cuelga de la barra superior quedando sin apoyo de los pies por momentos, luego experimenta con pies juntos a la vez y por último con un solo pie de apoyo. Para retirarse lo hace saltando hacia adelante.</p>
<p>N°19</p> <p>Niño/Niña Niño</p> <p>Edad aprox. 8 años</p> <p>Adulto responsable 1 adulto</p> <p>Interacción Adulto</p> <p>Juegos que usa F, G, H, I</p>	<p>Se sube a F con ayuda del adulto y experimenta. Se sube a G y lo experimenta, luego va a H y camina por arriba. Se trepa en I y hace un giro hacia adelante colgando de los brazos.</p>
<p>N°20</p> <p>Niño/Niña Niña</p> <p>Edad aprox.</p>	<p>Se sube a B y se balancea, luego lo hace con 1 pie. Se va con N°21 al A y giran.</p>

<p>9 años</p> <p>Adulto responsable</p> <p>No</p> <p>Interacción</p> <p>Nº 21</p> <p>Juegos que usa</p> <p>A, B</p>	
<p>Nº21</p> <p>Niño/Niña</p> <p>Niña</p> <p>Edad aprox.</p> <p>5 años</p> <p>Adulto responsable</p> <p>No</p> <p>Interacción</p> <p>Nº20</p> <p>Juegos que usa</p> <p>A</p>	<p>Se sube al A y gira en el disco, luego viene N°20 y giran juntas.</p>

Observación N°2 21/10/16

Lugar: Antel

Hora: 17 a 18.30

Observan: Camila y Agustina

Clima: día soleado, 15°, primer día luego de 4 días consecutivos de lluvia.

Entorno: la plaza estaba llena de gente de diferentes edades disfrutando de diferentes actividades.

Referencia de juegos:

A- Barras paralelas

B- Simulador de caminata

C- Ejercitador de hombros/ press pecho

D- Movimiento espaldar

E- Simulador de cabalgata

F- Bamboleo de cintura

G- Simulador cross

H- Prensa de piernas.

	Forma de uso de los juegos
N°1 Niño/Niña Niño Edad aprox. 10 años	Se sienta a comer en I con n° 3 y luego n° 5. Observa junto con n° 5 a n° 3 y 4 en A. Observa a n° 3 y 5 en A. Sube a B y experimenta el aparato, se da vuelta y se agarra de las manijas, se queda quieto, habla con n° 3, se detiene. Observa a n° 3 y 5 realiza balanceos en F. Se va con n° 3, 4, 5 a la cancha de

<p>Adulto responsable No</p> <p>Interacción Llega con n 2, 3 y 4</p> <p>Juegos que usa A, B, C, I</p>	<p>basquetbol</p> <p>Se sienta en C, le deja el lugar para subir a n° 4.</p>
<p>N°2</p> <p>Niño/Niña Niño</p> <p>Edad aprox. 10 años</p> <p>Adulto responsable No</p> <p>Interacción Llega con n° 2, 4, 5</p> <p>Juegos que usa A, B, C, F, G, I</p>	<p>Se sienta a comer en I con n° 2. Le pregunta a un señor que está usando A, cómo se usa. Este le muestra sentándose en un tubo de las paralelas y enganchando los pies en el otro, extiende el tronco hacia atrás con brazos cruzados en pecho hasta quedar horizontal y luego vuelve a la posición original.</p> <p>El niño sube y hace lo mismo. Se sube a G y gira en el aparato. Sube a B y hace el movimiento del aparato. Se sube a A con n° 5 e imitan las instrucciones del señor pero agarrándose de un tubo con las manos. Se sube a C y lo experimenta de espalda. Sube a G con n° 5 con pies en los dos apoyapie pero agarrado con una sola mano. Sube a F con n° 5 y hace el movimiento del aparato. Se va con n° 2, 4, 5.</p>
<p>N°3</p> <p>Niño/Niña Niño</p> <p>Edad aprox. 10 años</p> <p>Adulto responsable No</p> <p>Interacción Llega con n° 2, 3, 5</p> <p>Juegos que usa A, C, E, F, G, I</p>	<p>Mira a n° 2 y 3 comer en I. Se sube comiendo a G, cuando termina de comer hace el ejercicio lento, rápido, se detiene. Se baja y sacude con una mano en una sola manija. Sube a A con n° 3, se queda cuando n° 3 se va. Se cuelga horizontal, se va a F. Se sienta de espalda en E. Luego de frente y experimenta el aparato. Sube a C y experimenta el aparato, se detiene, se da vuelta, se vuelve a dar vuelta y continúa con el movimiento pero más rápido. Sube con dificultad a A. Se va con n° 2, 3, 5. Hace fuerza en manija de C. Hace fuerza solo de un lado, n° 5 ayuda.</p>

<p>Nº4</p> <p>Niño/Niña</p> <p>Niño</p> <p>Edad aprox.</p> <p>10 años</p> <p>Adulto responsable</p> <p>No</p> <p>Interacción</p> <p>Llega con nº 2, 3, 4</p> <p>Juegos que usa</p> <p>A, F, G, I</p>	<p>Se sienta a comer en I con nº 2. Observa junto con nº 2 a nº 3 y 4 en A. Se sube a A con nº 2 e imitan las instrucciones del señor (ver nº2) pero agarrándose de un tubo con las manos.</p> <p>Sube a G y experimenta el aparato de forma lenta, luego rápido. Sube a F con nº 3 y experimentan el aparato. Se va con nº 2, 3, 4.</p>
<p>Nº7</p> <p>Niño/Niña</p> <p>Niño</p> <p>Edad aprox.</p> <p>4 años</p> <p>Adulto responsable</p> <p>1 adulto supervisa permanentemente</p> <p>Interacción</p> <p>Adulto</p> <p>Juegos que usa</p> <p>B, C, F, H, I</p>	<p>Sube a B y hace el movimiento del aparato mientras observa alrededor, el adulto le saca una foto. Sube a H y hace el movimiento del aparato pero pareciera que no tiene fuerza por lo que al principio va hacia adelante y atrás en vez de hacer el movimiento completo que permite el juego. Luego toma impulso y hace las repeticiones rápido.</p> <p>Se va y vuelve enseguida. Sube a I, se sienta y apoya los pies en apoyapie pero sus piernas ya están extendidas por lo que no puede hacer el movimiento, el adulto mueve desde atrás el asiento. Sube a H y hace el movimiento del aparato. Sube a C. Sube a F, el adulto se sienta del otro lado. Sube a F y el adulto sube del otro lado. Sube a E. Se va.</p>
<p>Nº8</p> <p>Niño/Niña</p> <p>Niño</p> <p>Edad aprox.</p> <p>6 años</p> <p>Adulto responsable</p> <p>2 adultos supervisa (un hombre y una mujer)</p>	<p>Sube a F e intenta hacer el movimiento del aparato pero no puede así que va al cartel, identifica al juego (pone la mano) y vuelve a subir y logra hacer el movimiento. Sube a G y hace el movimiento del aparato pero hacia atrás. Se detiene. Baja. Llama a la madre. Vienen dos adultos. Sube a F mientras los adultos lo miran, sube a I y la adulta lo va a ayudar. Va a mirar el cartel y se lo señala a la adulta. Sube a B y se balancea con los pies juntos en simultáneo. Se va y mira a la adulta hacer repeticiones en B. Se sube a F con nº 9 y hacen carreras de</p>

<p>Interacción 2 adultos responsables, nº 9 y nº 11</p> <p>Juegos que usa A, C, B, F, G</p>	<p>velocidad de costado. Se sube a G y le dice a la adulta que lo mire. Se para en el asiento de C de espalda del lado de ejercitador de hombros, hace fuerza en manija de arriba hacia abajo con nº11. Sube a A e intenta trepar.</p>	<p>de</p>
<p>Nº9</p> <p>Niño/Niña Niña</p> <p>Edad aprox. 9 años</p> <p>Adulto responsable 1 adulto supervisa permanentemente (mujer)</p> <p>Interacción Nº 8 y el adulto responsable</p> <p>Juegos que usa B, C, E, F</p>	<p>Sube a B. Se da vuelta, va hacia adelante y luego hacia atrás con piernas en simultáneo. Sube a G y se balancea lateralmente. Sube a C. Sube a F, hace repeticiones, luego de costado. Se sube 8 y comparten. Vuelve a hacer repeticiones de frente. Se sube a E. Se para en el asiento de C de frente y empuja manija. Se va.</p> <p>Sube a F con compañía de un adulto. Baja y se sienta en la base de F con la adulta.</p>	
<p>Nº10</p> <p>Niño/Niña Niña</p> <p>Edad aprox. 4 años</p> <p>Adulto responsable 1 adulta supervisa</p> <p>Interacción Adulta responsable y adulta responsable de nº 8</p> <p>Juegos que usa</p>	<p>Apoya el codo en asiento de C, luego apoya la panza y queda suspendida. La adulta le dice que no y le muestra cómo se usa. Observa a la adulta que está con nº 8 haciendo repeticiones en G en D se sienta en la falda del adulto mientras este realiza el movimiento. se va.</p>	

C, G, D	
<p>Nº11</p> <p>Niño/Niña</p> <p>Niño</p> <p>Edad aprox.</p> <p>9 años</p> <p>Adulto responsable</p> <p>1 adulto supervisa permanentemente</p> <p>Interacción</p> <p>Adulto responsable</p> <p>Juegos que usa</p> <p>B, C, F, G, H</p>	<p>El adulto con el que llega se sube a C y el niño lo observa. Se sube a H y hace repeticiones. Luego se acerca el padre y hacen juntos uno de cada lado. Sube a C con nº 8, uno de cada lado. Sube a G y hace para adelante, para atrás, rápido, lento. Sube a F, luego sube el padre y hacen juntos. Sube a B y repeticiones, luego hace con pies en simultáneo, hace con una pierna rápido y otra lento. Se da media vuelta (apoya dos pies en un posapie y se agarra), después sigue dando vuelta hasta completar la vuelta entera. Nuevamente hace el ejercicio con piernas en simultáneo, después con un pie, se va.</p>
<p>Nº12</p> <p>Niño/Niña</p> <p>Niña</p> <p>Edad aprox.</p> <p>5 años</p> <p>Adulto responsable</p> <p>1 adulto supervisa</p> <p>Interacción</p> <p>Llega con Nº1 y el adulto</p> <p>Juegos que usa</p> <p>A, B, C, F, G, H</p>	<p>Sube a H y hace repeticiones. Sube a B y hace repeticiones con pies en simultáneo, después un pie más rápido que el otro, nuevamente en simultáneo, se queda en un pie. Baja, llama a alguien, se sienta en C, baja enseguida y se va corriendo hacia alguien.</p> <p>Vuelve y sube a F a hacer repeticiones. Sube a A, trepa, baja. Sube de espalda y deja ir el peso de su cuerpo hacia adelante mientras sigue sujeta, se tira. Vuelve a hacer esto mismo pero del otro lado. Se va.</p> <p>Vuelve a A y se tira de la misma forma que lo había hecho. Va a G. Vuelve a hacer lo mismo en A. Se va.</p> <p>Vuelve con el adulto, hace lo mismo en A y se va.</p>
<p>Nº13</p> <p>Niño/Niña</p> <p>Niño</p> <p>Edad aprox.</p> <p>7 años</p> <p>Adulto responsable</p> <p>No</p>	<p>Sube a F con nº 14. Sube a G solo, después viene nº 14 y se ponen uno en cada posapie. Se sienta en C con nº 14, uno de cada lado. Nº 14 le empuja una manija. Sube a E. Se va.</p>

<p>Interacción Nº14</p> <p>Juegos que usa C, F, G</p>	
<p>Nº14</p> <p>Niño/Niña Niño</p> <p>Edad aprox. 6 años</p> <p>Adulto responsable No</p> <p>Interacción Nº14</p> <p>Juegos que usa F, G</p>	<p>Sube a F con nº 13. Sube a G con nº 13 y se ponen uno en cada posapie. Se sienta en E y se va.</p>
<p>Nº15</p> <p>Niño/Niña Niña</p> <p>Edad aprox. 6 años</p> <p>Adulto responsable No</p> <p>Interacción Nº16</p> <p>Juegos que usa B</p>	<p>Hace repeticiones en B, después comparte B con nº 16 y se balancean una en cada posapie. Se va.</p> <p>Vuelve y hace lo mismo en B con nº 16. Se va.</p> <p>Vuelve y hace lo mismo en B con nº 16.</p>
<p>Nº16</p> <p>Niño/Niña Niña</p> <p>Edad aprox. 5 años</p> <p>Adulto responsable</p>	<p>Sube a B en donde está nº 15 y se balancean una en cada posapie. Nº 17 empuja el apoyapie donde se encuentra de forma que le da un impulso en el balanceo. Se va.</p> <p>Vuelve y hace lo mismo en B con nº 15, nº 17 vuelve a empujar de su apoyapie. Se va.</p> <p>Vuelve y hace lo mismo en B con nº 15 y 17.</p>

<p>No</p> <p>Interacción</p> <p>Nº15 y 17</p> <p>Juegos que usa</p> <p>B</p>	
<p>Nº18</p> <p>Niño/Niña</p> <p>Niño</p> <p>Edad aprox.</p> <p>9 años</p> <p>Adulto responsable</p> <p>1 adulto supervisa</p> <p>Interacción</p> <p>No</p> <p>Juegos que usa</p> <p>C, D, F, G</p>	<p>Sube a G y hace repeticiones hacia adelante y hacia atrás. Pone mano en D pero viene otro adulto que hace abdominales y lo reta a hacer más. Se ríe y se va a C, se sienta (con el adulto) del lado ejercitador de hombros y hace repeticiones, el adulto lo ayuda empujando manija. Sube en F y hace repeticiones. Se da vuelta a mirar al padre un momento sin dejar de hacer el ejercicio.</p>
<p>Nº19</p> <p>Niño/Niña</p> <p>Niño</p> <p>Edad aprox.</p> <p>11 años</p> <p>Adulto responsable</p> <p>1 adulto supervisa permanentemente (hombre)</p> <p>1 adolescente</p> <p>Interacción</p> <p>Adulto responsable nº12 y nº15</p> <p>Juegos que usa</p> <p>A, D, E, H, G, C, B</p>	<p>Va a A y se cuelga, tracciona colgado llevando su cuerpo hacia el juego y después lo aleja (simil lagartijas al revés). El adulto le muestra cómo hacer tríceps en A e intenta hacer lo mismo. El adulto lo levanta de la cintura pero se baja y se trepa. Se sienta en H, hace fuerza extendiendo las piernas y luego se deja caer fuertemente. Sube en E y hace repeticiones. Sube a D, se cuelga y flexiona un poco las rodillas. Sube a E y se sienta de espalda.</p> <p>En G se balancea de espaldas a la base, vuelve a trepar en A y lo intenta hacer en C pero el adulto no lo deja. Mientras se balancea en B interactúa con nº12 y 15 quienes esperan para utilizar la estación.</p>
<p>Nº20</p>	<p>Sube en H y hace repeticiones rápido hacia atrás, lento hacia</p>

<p>Niño/Niña Niño</p> <p>Edad aprox. 10 años</p> <p>Adulto responsable 1 adulto (hombre)</p> <p>Interacción No</p> <p>Juegos que usa B, C, I, H,G</p>	<p>adelante. Se para en C para alcanzar las barras y luego se sienta. Se sienta en I y en B se balancea con las 2 piernas al mismo tiempo. Se balancea en G mientras observa hacia todos lados. Se va.</p>
<p>Nº22</p> <p>Niño/Niña Niña</p> <p>Edad aprox. 9 años</p> <p>Adulto responsable No</p> <p>Interacción Nº 21</p> <p>Juegos que usa B, C, F, G</p>	<p>Se para en C. Ayuda a un niño pequeño y se sienta del otro lado. Hace repeticiones cortitas. Sube a G. Sube a B y hace repeticiones con piernas en simultáneo. Sube a F.</p>
<p>Nº23</p> <p>Niño/Niña Niña</p> <p>Edad aprox. 7 años</p> <p>Adulto responsable No</p> <p>Interacción No</p> <p>Juegos que usa B, C, G</p>	<p>Sube a B y se balancea con las 2 piernas al mismo tiempo. Se sienta en C, se va a G y hace repeticiones. Cambia el lugar de donde se agarra. Sube a I intentando realizar el movimiento pero le cuesta la coordinación.</p>

N°24	Sube a B y hace repeticiones con piernas en simultáneo. Se da vuelta y hace repeticiones. Se para con pies en un posapie, luego con un pie en cada uno de ellos.
Niño/Niña	
Niña	
Edad aprox.	
9 años	
Adulto responsable	
No	
Interacción	
No	
Juegos que usa	
B	

Observación 23/10/16

Lugar: Plaza Líber Seregni

Hora: 11:00 a 12:30 hs

Observan: Camila - Victoria

Clima: día soleado aproximadamente unos 25 grados.

Entorno: la plaza se encontraba con mucha gente realizando diferentes actividades.

Referencia:

A- Disco

B- Péndulo

- C- Prensa de piernas
- D- Remo
- E- Caminador
- F- Press pecho
- G- Ejercitador de hombros
- H- Banco de abdominales
- I- Paralelas

	Forma de uso de los juegos
<p>Nº1</p> <p>Edad aprox. 8 años (Niña)</p> <p>Adulto responsable 2 adultos la acompañan desde lejos</p> <p>Interacción con 2, 4</p> <p>Juegos que usa A, B, E</p>	<p>Sube a E y se balancea con ambas piernas (juntas) adelante y atrás. Sube a B realiza el movimiento de balanceo lateral de piernas con los dos pies apoyados y luego con uno solo.</p> <p>Se va a las hamacas y vuelve a los aparatos.</p> <p>Vuelve a subirse al B y realiza el movimiento con ambos pies.</p> <p>Se sube a A junto a 4 y 5 a A y realizan el movimiento de rotar la cadera todos juntos.</p> <p>Le dice a 4 “son para hacer ejercicio no son para chiquitos” (4 es varón de 3 años aprox.) Va a E junto a 2, 4 y 5, realizan el movimiento con ambos pies juntos adelante y atrás.</p> <p>Se sienta en B donde van los pies y se hamaca con 2 con los pies en el suelo (como si fuera una hamaca).</p> <p>Vuelve a pararse en B y otra vez se balancea hacia los lados con los dos pies apoyados y luego con uno solo.</p> <p>Lo que más utiliza es el B interactuando con los niños con los que se encuentran allí. Es la que permanece prácticamente todo el tiempo de observación.</p>
<p>Nº2</p>	<p>Se encuentra con un adulto quien realiza actividad física en los juegos, mientras la niña juega en la placita y</p>

<p>Edad aprox. 8 años (Niña)</p> <p>Adulto responsable 1 adulto (mujer) realiza actividad física en los juegos saludables</p> <p>Interacción 1, 2, 4</p> <p>Juegos que usa C, D</p>	<p>también utiliza los juegos saludables.</p> <p>Se sienta sobre los muslos del adulto y juntas realizan el movimiento del aparato D. Sube a C lo prueba y se baja.</p> <p>Sube a C nuevamente, ella de un lado y el adulto del otro, realizan el ejercicio juntas. Va al E con 1, 4 y 5, realizan el movimiento con ambos pies juntos adelante y atrás.</p> <p>Se sienta en B donde van los pies y se hamaca con 1 con los pies en el suelo (como si fuera una hamaca).</p> <p>En B saca dos muñecos de su mochila y juega con ellos, sentada “hamacándose”. Vuelve a subirse a E balanceando las piernas juntas adelante y atrás.</p> <p>Se va junto al adulto.</p>
<p>Nº3</p> <p>Edad aprox. 6 años (Niña)</p> <p>Adulto responsable No</p> <p>Interacción No</p> <p>Juegos que usa E</p>	<p>Sube a E balancea sus piernas en forma alternada. Se va hacia otro sector de la plaza.</p> <p>Vuelve al caminador y balancea las piernas dejando siempre una adelante y otra atrás, las mueve juntas pero manteniendo esa posición.</p>
<p>Nº 4</p> <p>Edad aprox. 10 años (Niño)</p> <p>Adulto responsable No</p> <p>Interacción 1, 2,</p>	<p>Sube a B y realiza movimiento de balanceo de piernas en B se baja y se va para otro lado.</p> <p>Vuelve al B se balancea y baja. Sube al A, realizan el movimiento de rotación de caderas y luego trepan por el caño que une el plato de rotación al medio. Va al E junto a 1 y 2 realizan el movimiento con ambos pies juntos adelante y atrás.</p> <p>Va a C, realiza el movimiento de extensión de piernas.</p> <p>Se va.</p>

<p>Juegos que usa A, B, C, E</p>	
<p>Nº 5</p> <p>Edad aprox. 11 años (Niña)</p> <p>Adulto responsable No</p> <p>Interacción 6, 7, 8</p> <p>Juegos que usa A, E</p>	<p>Sube a A realiza la rotación de cadera.</p> <p>Subidas en A les explica a 6 y 7 que “hay carteles que explican cómo hacer los ejercicios”. Se sube al E junto a 6, 7, 8</p> <p>Se va junto a 6, 7 y 8 a las hamacas.</p>
<p>Nº 6</p> <p>Edad aprox. 11 años (Niña)</p> <p>Adulto responsable No</p> <p>Interacción 5, 7, 8</p> <p>Juegos que usa A, E</p>	<p>Sube a A realiza la rotación de cadera. Se sube al E junto a 5, 7, 8. Prueba cómo funciona el D junto a 7.</p> <p>Se sube a B sentada donde van los pies y se hamacan con los pies en el suelo junto a 7.</p> <p>Se va junto a 5, 7 y 8 a las hamacas.</p>
<p>Nº 7</p> <p>Edad aprox. 10 años (Niña)</p>	<p>Sube a A realiza la rotación de cadera. Se sube al E junto a 5, 6, 8. Prueba cómo funciona el D junto a 6.</p> <p>Se sube a B sentada donde van los pies y se hamacan con los pies en el suelo junto a 6.</p>

<p>Adulto responsable No</p> <p>Interacción 5, 6, 8</p> <p>Juegos que usa A, E</p>	<p>Se va junto a 5, 6 y 8 a las hamacas.</p>
<p>N° 8</p> <p>Edad aprox. 10 años (Niña)</p> <p>Adulto responsable No</p> <p>Interacción 6, 7, 8</p> <p>Juegos que usa A, E</p>	<p>Sube a A realiza la rotación de cadera. Se sube al E junto a 5, 6, 7. Se va junto a 5, 6 y 7 a las hamacas.</p>
<p>N° 9</p> <p>Edad aprox. 6 años (Niña)</p> <p>Adulto responsable 2 adultos, 1 de ellos la supervisa permanentemente.</p> <p>Interacción 10 y con adultos que supervisan.</p>	<p>Llega junto a dos adultos y con 10.</p> <p>Sube a E se para con los pies en los soportes y realiza el movimiento alternado de piernas.</p> <p>Sube junto al adulto a B realizan cada uno enfrentados el movimiento de péndulo, balanceo de piernas lateral.</p> <p>Junto al adulto suben a A y realizan el movimiento de rotación de cadera. Se va con el adulto hacia la placita.</p> <p>Se va con 10 y con los adultos.</p>

<p>Juegos que usa A, B, E</p>	
<p>Nº 10</p> <p>Edad aprox. 10 años (Niño)</p> <p>Adulto responsable 2 adultos, 1 de ellos la supervisa permanentemente.</p> <p>Interacción 9 y con adultos que supervisan.</p> <p>Juegos que usa E</p>	<p>Llega junto a dos adultos y con 9. Sube a E se para con los pies en los soportes y realiza el movimiento alternado de piernas junto a adulto que también hace el ejercicio.</p> <p>Luego balancea los pies juntos, adelante y atrás.</p> <p>Se va hacia la placita. Vuelve al E y se balancea igual que lo hizo antes.</p> <p>Se va con 9 y con los adultos.</p>
<p>Nº 11</p> <p>Edad aprox. 9 años (Niño)</p> <p>Adulto responsable 1 adulto que realiza ejercicio con el</p> <p>Interacción con el adulto que lo acompaña.</p> <p>Juegos que usa A, B, C, F, H, I</p>	<p>Sube a F, se para en el asiento y con los brazos en las agarraderas hace fuerza y el asiento se levanta.</p> <p>Luego va a H y realiza algunos abdominales. Se cuelga de brazos en I. Se sienta en C.</p> <p>Se sube a B y se balancea a los lados.</p> <p>Sube a A y realiza la rotación de caderas con piernas extendidas, luego se trepa al caño que sostiene el plato que gira.</p> <p>Se va con el adulto hacia la cancha de basquetbol.</p>
<p>Nº 12</p>	<p>Sube a D y el adulto que la acompaña le saca foto.</p>

<p>Edad aprox. 10 años (Niña)</p> <p>Adulto responsable 1 adulto</p> <p>Interacción con el adulto</p> <p>Juegos que usa A, D</p>	<p>Sube a A realiza el movimiento de rotación de cadera y dice “me suena toda la espalda”.</p> <p>Se va con el adulto</p>
<p>Nº 13</p> <p>Edad aprox. 10 años (Niño)</p> <p>Adulto responsable No</p> <p>Interacción 14, 15, 16</p> <p>Juegos que usa A, D, F</p>	<p>Sube con 14, 15 y 16 al A realizan el movimiento de rotación de cadera. Luego suben al F intentan hacer alguna repetición.</p> <p>Por último suben a D donde prueban que movimiento es posible hacer y se van todos juntos al sector de las canchas.</p>
<p>Nº 14</p> <p>Edad aprox. 10 años (Niño)</p> <p>Adulto responsable No</p>	<p>Sube con 13, 15 y 16 al A realizan el movimiento de rotación de cadera. Luego suben al F intentan hacer alguna repetición</p> <p>Por último suben a D donde prueban que movimiento es posible hacer y se van todos juntos al sector de las canchas.</p>

<p>Interacción 13, 15, 16</p> <p>Juegos que usa A, D, F</p>	
<p>Nº 15</p> <p>Edad aprox. 10 años (Niño)</p> <p>Adulto responsable No</p> <p>Interacción 13, 14, 16</p> <p>Juegos que usa A, D, F</p>	<p>Sube con 13, 14 y 16 al A realizan el movimiento de rotación de cadera. Luego suben al F intentan hacer alguna repetición</p> <p>Por último suben a D donde prueban que movimiento es posible hacer y se van todos juntos al sector de las canchas.</p>
<p>Nº 16</p> <p>Edad aprox. 10 años (Niño)</p> <p>Adulto responsable No</p> <p>Interacción 13, 14, 15</p> <p>Juegos que usa A, D, F</p>	<p>Sube con 13, 14 y 15 al A realizan el movimiento de rotación de cadera. Luego suben al F intentan hacer alguna repetición</p> <p>Por último suben a D donde prueban que movimiento es posible hacer y se van todos juntos al sector de las canchas.</p>
<p>Nº 17</p>	<p>Se sube a F y hace una repetición con dificultad.</p>

<p>Edad aprox. 11 años (Niño)</p> <p>Adulto responsable 1 adulto</p> <p>Interacción con el adulto</p> <p>Juegos que usa F, H</p>	<p>Se acuesta boca arriba en H. Se va con el adulto.</p>
<p>N° 18</p> <p>Edad aprox. 6 años (Niño)</p> <p>Adulto responsable 2 adultos lo supervisan permanentemente</p> <p>Interacción con los adultos</p> <p>Juegos que usa A, F</p>	<p>Sube a A y realiza el movimiento de rotación de caderas. Se sienta en el asiento de F, no llega a agarrar las manijas, uno de los adultos hace el movimiento de bajar las agarraderas y el asiento del niño sube, lo realizan varias veces.</p> <p>Se va hacia las hamacas de la placita.</p>
<p>N° 19</p> <p>Edad aprox. 9 años (Niña)</p> <p>Adulto responsable No</p>	<p>Se sube con 20 a E, realizan el ejercicio con piernas alternadas, se bajan y se van.</p>

<p>Interacción 20</p> <p>Juegos que usa E</p>	
<p>N° 20</p> <p>Edad aprox. 9 años (Niña)</p> <p>Adulto responsable No</p> <p>Interacción 19</p> <p>Juegos que usa E</p>	<p>Se sube con 19 a E, realizan el ejercicio con piernas alternadas, se bajan y se van.</p>
<p>N° 21</p> <p>Edad aprox. 6 años (Niño)</p> <p>Adulto responsable 1 adulto</p> <p>Interacción con el adulto</p> <p>Juegos que usa A, D, E</p>	<p>Sube a A, realiza movimiento de rotación de cadera y baja.</p> <p>Sube al E y alterna las piernas adelante y atrás, el adulto lo sujeta de la espalda. Vuelve al A donde realiza el giro con los pies juntos y luego prueba con un pie solo, observa el resto de los aparatos.</p> <p>El adulto lo sube al D y lo ayuda con el movimiento de los brazos (ya que no llega a agarrarse), el adulto le dice para ir a las hamacas, pero el niño no quiere, sigue observando y explorando muy interesado cada aparato.</p> <p>Vuelve al E donde realiza el movimiento alternado de piernas.</p>
<p>N° 22</p> <p>Edad aprox. 5 años (Niña)</p>	<p>Se sube junto a 23 a A, donde realizan el movimiento de rotación de cadera con ambos pies juntos.</p> <p>Los adultos les sacan fotos subidas en A.</p> <p>Se sube junto a 23 a B, realiza el movimiento de balanceo</p>

<p>Adulto responsable 2 adultos</p> <p>Interacción 23 y con adultos que la acompañan.</p> <p>Juegos que usa A, B, C, D, I</p>	<p>de piernas lateral, giran y realizan el ejercicio de espaldas una con la otra.</p> <p>Vuelven a A, se suben junto a uno de los adultos y las 3 realizan el movimiento, prueba realizar el giro en un pie.</p> <p>Se sube a C y explora el aparato.</p> <p>Luego va con el adulto a D, se sienta sobre los muslos de éste y realizan juntos el movimiento de brazos.</p> <p>Por último junto a 23 se suben a I, cuelgan de los brazos y quedan suspendidas por unos segundos.</p>
<p>N° 23</p> <p>Edad aprox. 8 años (Niña)</p> <p>Adulto responsable 2 adultos</p> <p>Interacción 22 y con adultos que la acompañan.</p> <p>Juegos que usa A, B, D, I</p>	<p>Se sube junto a 22 a A, donde realizan el movimiento de rotación de cadera con ambos pies juntos y luego ella lo realiza con 1 pie solo. Los adultos les sacan fotos subidas en A</p> <p>Se sube junto a 22 a B, realiza el movimiento de balanceo de piernas lateral agarrada de una solo barra, giran y realizan el ejercicio de espaldas una con la otra.</p> <p>Vuelven a A, se suben junto a uno de los adultos y las 3 realizan el movimiento, intenta girar sin agarrarse de las barras para los brazos.</p> <p>Se sube a D y con ayuda del adulto realiza el ejercicio.</p> <p>Por último junto a 22 se suben a I, cuelgan de los brazos y quedan suspendidas por unos segundos.</p>
<p>N° 24</p> <p>Edad aprox. 11 años (Niña)</p> <p>Adulto responsable No</p>	<p>Sube a A y da un giro entero sin agarrarse. Se trepa con las piernas en donde van los brazos y da un giro hacia atrás (sobre su eje transversal) agarrada de sus manos, cae con los pies en el suelo.</p>

<p>Interacción No</p> <p>Juegos que usa A</p>	
<p>Nº 25</p> <p>Edad aprox. 6 años (Niña)</p> <p>Adulto responsable No</p> <p>Interacción 26</p> <p>Juegos que usa D</p>	<p>Se acerca junto a 26, observan los juegos, suben a un muñeco a D y lo sientan en el asiento.</p> <p>Se van a las hamacas.</p>
<p>Nº 26</p> <p>Edad aprox. 6 años (Niña)</p> <p>Adulto responsable No</p> <p>Interacción 25</p> <p>Juegos que usa D</p>	<p>Se acerca junto a 25, observan los juegos, suben a un muñeco a D y lo sientan en el asiento. Se van a las hamacas.</p>
<p>Nº 27</p> <p>Edad aprox.</p>	<p>Sube a A y gira todo su cuerpo sin usar las manos para agarrarse.</p>

<p>8 años (Niña)</p> <p>Adulto responsable No</p> <p>Interacción No</p> <p>Juegos que usa A</p>	
<p>N° 28</p> <p>Edad aprox. 10 años (Niño)</p> <p>Adulto responsable No</p> <p>Interacción No</p> <p>Juegos que usa B</p>	<p>Se sube a B y realiza el balance de frente en el aparato y luego de costado.</p>

Observación 30/10/16

Lugar: Antel Arena

Hora: 11:00 a 12:30 hs

Observan: Camila - Victoria

Clima: soleado algo fresco, aproximadamente 17°

Entorno:

Referencia:

A- Barras paralelas

B- Simulador de caminata

C- Ejercitador de hombros/ press pecho

D- Movimiento espaldar

E- Simulador de cabalgata

F- Bamboleo de cintura

G- Simulador cross

H- Prensa de piernas.

	Forma de uso de los juegos
<p>Nº1</p> <p>Edad aprox. 7 años (Niño)</p> <p>Adulto responsable 2 adultos</p> <p>Interacción con adultos</p> <p>Juegos que usa A, B, D, E, G, H</p>	<p>Se trepa en D, se sienta en E, sube al G y explora el aparato.</p> <p>Se sube junto con un adulto a H casa uno en un asiento mientras el otro adulto les saca una foto.</p> <p>Sube a B hace el movimiento que el aparato le permite.</p> <p>Trepa a A, cuelga de los brazos y hace pocas repeticiones como el adulto le indica. Sube a B nuevamente y hace el movimiento que el aparato le permite. Se va hacia el sector de hamacas.</p>
<p>Nº2</p> <p>Edad aprox. 11 años (Niña)</p>	<p>Sube a C, explora el aparato y se va la pista de patinaje</p>

<p>Adulto responsable No</p> <p>Interacción No</p> <p>Juegos que usa C</p>	
<p>Nº3</p> <p>Edad aprox. 6 años (Niña)</p> <p>Adulto responsable adultos</p> <p>Interacción con adultos</p> <p>Juegos que usa A, B, F, G</p>	<p>Sube a F y se balancea como el aparato lo permite. Sube a B y hace el movimiento que el aparato le permite, luego lo hace con pies simultáneos.</p> <p>Sube a G, sube a F y se balancea, vuelve a G y explora los movimientos del aparato. Trepa en A con los pies en la parte fija del juego y baja. Sube a F y realiza el movimiento de costado, vuelve a subir a G donde hace el movimiento que el aparato le permite.</p>
<p>Nº 4</p> <p>Edad aprox. 9 años (Niña)</p> <p>Adulto responsable 1 adulto</p> <p>Interacción con adulto y con otro niño muy</p>	<p>Sube a F junto al niño chiquito, . sube a B y hace el movimiento alternado de piernas adelante y atrás como lo permite el aparato. Sube a F explorando el aparato, sube a E y realiza el movimiento que le permite el aparato, sube a G y realiza el movimiento en sentido contrario. Luego sube a C en la parte de press de pecho y explora el movimien. Por último sube a D con ayuda del adulto y levanta las piernas.</p>

<p>chiquito.</p> <p>Juegos que usa B, C, D, E, F, G</p>	
<p>N° 5</p> <p>Edad aprox. 6 años (Niño)</p> <p>Adulto responsable 1 adulto</p> <p>Interacción con el adulto</p> <p>Juegos que usa A, B, C, G</p>	<p>Sube a B y explora el movimiento que el aparato le permite hacer. Sube a C, intenta hacer el movimiento pero apenas lo alcanza, luego el adulto le mueve la zona móvil, generando él el movimiento. Se dirige al cartel con las indicaciones y lo observa.</p> <p>El adulto lo sube a A, le sostiene el tronco y explora los movimientos que puede hacer. Por último se sube al G, se para y se baja.</p>
<p>N° 6</p> <p>Edad aprox. 11 años (Niña)</p> <p>Adulto responsable No</p> <p>Interacción No</p> <p>Juegos que usa B, E, F, G</p>	<p>Explora los movimientos de varios de los aparatos: F, G, E, B y por último sube a B y realiza el movimiento de piernas que el aparato le permite y luego lo hace con ambos pies juntos.</p>
<p>N° 7</p> <p>Edad aprox.</p>	<p>Llega junto a 8, sube a E y hace el movimiento que el aparato le permite, sube a F junto con 8 y hacen el movimiento de balanceo, luego lo hace de costado. Sube a A con 8 cuelgan de los brazos, por</p>

<p>12 años (Niña)</p> <p>Adulto responsable 2</p> <p>Interacción 8</p> <p>Juegos que usa A, E, F, H</p>	<p>último sube a H con 8 y hacen el empuje con las piernas generando movimiento.</p>
<p>N° 8</p> <p>Edad aprox. 12 años (Niña)</p> <p>Adulto responsable 2</p> <p>Interacción 7</p> <p>Juegos que usa A, B, F, H</p>	<p>Llega junto a dos adultos y con 7. Sube a F se queda sentada donde van los pies, luego junto con 7 hacen el movimiento de balanceo de frente y de costado. Sube a B y hace el movimiento que le permite el aparato, sube a F y hace el balanceo. Por último sube a H con 8 y hacen el empuje con las piernas generando movimiento.</p>
<p>N° 9</p> <p>Edad aprox. 8 años (Niño)</p> <p>Adulto responsable 1 adulto</p> <p>Interacción con el adulto que lo acompaña.</p>	<p>El adulto lo sube a C, se baja y se dirige al cartel donde están las indicaciones.</p>

Juegos que usa C	
N° 10 Edad aprox. 10 años (Niño) Adulto responsable No Interacción 11 Juegos que usa A, B, F, G	Sube a G y experimenta el movimiento que el aparato ofrece. Sube a F de espaldas y hace un balanceo a los lados. Junto a 11 continua en F y hace el movimiento sin usar los brazos. Tropa en A con los pies en la parte fija. Sube a B donde hace el movimiento de piernas alternado y se baja.
N° 11 Edad aprox. 10 años (Niño) Adulto responsable No Interacción 10 Juegos que usa F	Sube a F de espaldas y hace un balanceo a los lados. Junto a 10 continua en F y hace el movimiento sin usar los brazos, continua en F realizando los balanceos de costado.

Observación 30/10/16

Lugar: Plaza Líber Seregni

Hora: 11:00 a 12:30 hs

Observan: Camila - Victoria - Agustina

Clima: día soleado, 28 °C

Entorno: mucho sol, temperatura muy elevada, poca gente en los alrededores

Referencia:

A- Disco

B- Péndulo

C- Press piernas

D- Remo

E- Caminador

F- Press pecho

G- Pull dorsal

H- Banco de abdominales

I- Paralelas

	Forma de uso de los juegos
Nº1	Se balancea en B con Nº 2. Realiza el movimiento del aparato pocas

<p>Niño/Niña Niño</p> <p>Edad aprox. 7 años</p> <p>Adulto responsable no llega con adulto</p> <p>Interacción N°2</p> <p>Juegos que usa B, C</p>	<p>veces en C y se va.</p>
<p>N°2</p> <p>Niño/Niña Niña</p> <p>Edad aprox. 5 años</p> <p>Adulto responsable No</p> <p>Interacción N°1 y 5</p> <p>Juegos que usa B</p>	<p>Sube con N°1 a B, alternan entre posición parada y sentada. Interactúa con n°5 en B.</p>
<p>N°3</p> <p>Niño/Niña Niño</p> <p>Edad aprox. 7 años</p> <p>Adulto</p>	<p>Se balancea en A con N°4. Se sienta en B.</p>

<p>responsable No Interacción N°4 Juegos que usa A, B</p>	
<p>N°4 Niño/Niña Niño Edad aprox. 7 años Adulto responsable No Interacción N° 3 y 5 Juegos que usa B, C, E</p>	<p>Se balancea en A con N°3. Se balancea en B de costado, luego de espalda. Se va. Sube a C con N°5 y sigue el movimiento del aparato. Se balancea en E. Se va.</p>
<p>N°5 Niño/Niña Niño Edad aprox. 12 años Adulto responsable No Interacción N°4 Juegos que usa</p>	<p>Sube a A. Se va. Sube a C con N°5 y hace el movimiento del aparato. Sube a E. Se va.</p>

A, C, E	
<p>Nº6</p> <p>Niño/Niña</p> <p>Niño</p> <p>Edad aprox.</p> <p>7 años</p> <p>Adulto responsable</p> <p>Una adulta</p> <p>Interacción</p> <p>No</p> <p>Juegos que usa</p> <p>A, B, F, H</p>	<p>Se balancea en B. Sigue el movimiento del aparato en A, se suelta y queda detenido, luego vuelve a moverse más rápido. Se va.</p> <p>Sube a F y sigue el movimiento del aparato. Se sienta en H. Se va.</p>
<p>Nº7</p> <p>Niño/Niña</p> <p>Niña</p> <p>Edad aprox.</p> <p>9 años</p> <p>Adulto responsable</p> <p>No</p> <p>Interacción</p> <p>No</p> <p>Juegos que usa</p> <p>A, B, F, H</p>	<p>Se balancea en B, luego de costado. Se va.</p>
<p>Nº8</p> <p>Niño/Niña</p> <p>Niño</p> <p>Edad aprox.</p> <p>9 años</p>	<p>Sube a C y sigue el movimiento del aparato lento y hasta donde le permiten sus piernas. Se cuelga en B y apoyado pies en apoyapies se balancea. Hace lo mismo pero con un pie en cada apoyapie. Se balancea en B. Se va.</p> <p>Se sienta en H de costado. Adulto explica. Se acuesta. Se sienta en F</p>

Se

<p>Adulto responsable Un adulto</p> <p>Interacción Adulto responsable</p> <p>Juegos que usa B, C, F, H</p>	<p>con manos en manija. Se va.</p>
<p>Nº9</p> <p>Niño/Niña Niña</p> <p>Edad aprox. 8 años</p> <p>Adulto responsable No</p> <p>Interacción No</p> <p>Juegos que usa B, C</p>	<p>Se balancea en B. Sube a C y hace el movimiento del aparato una sola vez lento. Desde parada intenta empujar el fierro del otro lado. Se va.</p>
<p>Nº10</p> <p>Niño/Niña Niña</p> <p>Edad aprox. 9 años</p> <p>Adulto responsable No</p> <p>Interacción No</p>	<p>Se balancea en B, gira cabeza y habla con nº11. Sigue el movimiento del aparato en A.</p>

Juegos que usa A, B	
Nº11 Niño/Niña Niño Edad aprox. 5 años Adulto responsable Un adulto Interacción Nº10 Juegos que usa B	Le habla a nº10 en B. Sube a B y se balancea.
Nº12 Niño/Niña Niño Edad aprox. 9 años Adulto responsable 2 adultos Interacción No Juegos que usa B, C, D	Se balancea en B. Se sienta en D. Se sienta en C y sigue el movimiento del aparato. Sigue haciendo ese movimiento con nº13. Se va. Sigue movimiento del aparato en C con adulta. Se sienta en D, adulta ayuda a hacer el movimiento del aparato empujando manija. Se va.
Nº13 Niño/Niña Niña	Se balancea en B. Se sienta en D. Sigue el movimiento del aparato en C con nº19. Se va. Se balancea en B. Sigue el movimiento del aparato en C con poca

<p>Edad aprox. 12 años Adulto responsable 2 adultas Interacción N°19 Juegos que usa B, C, D</p>	<p>amplitud, luego con amplitud normal.</p>
<p>N°14 Niño/Niña Niña Edad aprox. 7 años Adulto responsable 1 adulta Interacción No Juegos que usa A, B</p>	<p>Se balancea en B. Sube a A y sigue el movimiento del aparato. Se va.</p>
<p>N°15 Niño/Niña Niño Edad aprox. 5 años Adulto responsable 1 adulta Interacción</p>	<p>Se balancea en B. Sube a A y sigue el movimiento del aparato. Se trepa y pasa al otro lado.</p>

No Juegos que usa A, B	
---	--

Observación 10/11/16

Lugar: Líber Seregni

Hora: 17:00 a 18:30 hs

Observan: Agustina - Victoria

Clima: nublado

Entorno:

Referencia:

A- Disco

- B- Péndulo
- C- Press piernas
- D- Remo
- E- Caminador
- F- Press pecho
- G- Pull dorsal
- H- Banco de abdominales
- I- Paralelas

	Forma de uso de los juegos
<p>Nº1</p> <p>Niño/Niña niño</p> <p>Edad aprox. 5 años</p> <p>Adulto responsable 1 adulto</p> <p>Interacción</p> <p>Juegos que usa D, C, B, A</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sube a D con ayuda pero no logra mover el aparato • Observa C pero no sube • Sube y experimenta en A y en B en los 2 péndulos • Sube a C, lo ayudan el adulto que lo acompaña junto con el adulto que acompaña a nº2 • Vuelve a subir a D, simula manejar un auto, “acelera y frena”. Relata llegar al supermercado, simula cargar bolsas en la valija del auto y “arranca el auto”. Repite varias veces, “llegando” a diferentes lugares. • Relata “arreglar” el auto • Vuelve a B
<p>Nº2</p> <p>Niño/Niña niña</p> <p>Edad aprox. 6 años</p> <p>Adulto responsable No</p> <p>Interacción</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sube en B , experimenta el aparato mirando hacia todos lados

<p>Juegos que usa B</p>	
<p>Nº3 Niño/Niña Niño Edad aprox. 7 años Adulto responsable</p> <p>Interacción nº 4 Juegos que usa A, B, F, E</p>	<ul style="list-style-type: none"> • sube a A y se balancea • Sube en E pero se va a B con nº4 • suben y experimentan en B y en A con nº4 • Prueba subir a F
<p>Nº4 Niño/Niña Niña Edad aprox. 6 años Adulto responsable</p> <p>Interacción nº3 Juegos que usa A, B, C</p>	<ul style="list-style-type: none"> • suben y experimentan en A y B con nº3 • En A gira sin manos • prueba el C • vuelve a subir al B
<p>Nº5 Niño/Niña</p>	<ul style="list-style-type: none"> • sube a E y lo experimenta junto al adulto • sube a B y lo experimenta junto al adulto

<p>Niña</p> <p>Edad aprox. 8 años</p> <p>Adulto responsable 1</p> <p>Interacción</p> <p>Juegos que usa A, B , E, F, H</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se balancea lateralmente en B • sube a A y lo experimenta junto al adulto • sube a F solo • camino por arriba de H • Se sienta en A y gira
<p>N°6</p> <p>Niño/Niña Niña</p> <p>Edad aprox. 9 años</p> <p>Adulto responsable 1</p> <p>Interacción</p> <p>Juegos que usa E</p>	<ul style="list-style-type: none"> • sube a E y lo experimenta , luego las hace con 1 pie • se baja y desde el suelo juega a hamacar la parte móvil. • sube a E y se balancea con los pies juntos.
<p>N°7</p> <p>Niño/Niña Niño</p> <p>Edad aprox. 5 años</p> <p>Adulto responsable</p>	<ul style="list-style-type: none"> • sube a F, como no puede mover el aparato se baja y se agarra de donde van los brazos para realizar el movimiento desde el suelo.

<p>Interacción</p> <p>Juegos que usa</p> <p>F</p>	
<p>Nº8</p> <p>Niño/Niña</p> <p>Niña</p> <p>Edad aprox.</p> <p>5 años</p> <p>Adulto responsable</p> <p>Interacción</p> <p>nº11</p> <p>Juegos que usa</p> <p>B, C, A, F, I</p>	<ul style="list-style-type: none"> • sube a B y experimenta el aparato • Se sienta en C y en A • Se sienta en F y realiza el movimiento del aparato, se baja y lo empuja con las manos • Se trepa en I • Interactúa con nº11 en C
<p>Nº9</p> <p>Niño/Niña</p> <p>Niño</p> <p>Edad aprox.</p> <p>5 años</p> <p>Adulto responsable</p> <p>Interacción</p> <p>nº10</p> <p>Juegos que usa</p> <p>A, B</p>	<ul style="list-style-type: none"> • trepa por A • sube a B sentado en el péndulo, coloca sus pies en el suelo y se balancea. Interactúa con nº10

<p>N°10</p> <p>Niño/Niña</p> <p>Niña</p> <p>Edad aprox.</p> <p>6 años</p> <p>Adulto responsable</p> <p>Interacción</p> <p>n°9</p> <p>Juegos que usa</p> <p>B, C, F, G, H, I</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza repeticiones en B agarrándose de la parte fija • Se sienta en C • Vuelve a B junto con n°9 • Se sienta en F • Trepa en G y lo mueve • Se acuesta en H • Trepa en I quedando boca arriba
<p>N°11</p> <p>Niño/Niña</p> <p>Niña</p> <p>Edad aprox.</p> <p>6 años</p> <p>Adulto responsable</p> <p>Interacción</p> <p>Juegos que usa</p> <p>B, C, F, G, H, I</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Prueba B • Se sienta en C con n° 13 y 1 adolescente • experimenta en F • Se acuesta en H • Junto a n°8 trepa en I

Observación 12/11/16

Lugar: Antel Arena

Hora: 17:00 a 18:30 hs

Observan: Camila - Victoria

Clima: día soleado aproximadamente unos 25 grados.

Entorno:

Referencia:

A- Barras paralelas

B- Simulador de caminata

C- Ejercitador de hombros/ press pecho

D- Movimiento espaldar

E- Simulador de cabalgata

F- Bamboleo de cintura

G- Simulador cross

H- Prensa de piernas.

	Forma de uso de los juegos
N°1 Niño/Niña Niña Edad aprox. 7 años Adulto responsable No Interacción N°2 Juegos que usa A, B	Sube a B junto a N°2, cada una en un posapies. Trepa en A quedando cabeza abajo, agarrada de donde van las manos y camina por el fierro central.
N°2 Niño/Niña Niña	Sube a B junto a N°1, cada una en un posapies. N°1 se va y se queda sola en el aparato usándolo siguiendo el movimiento del mismo.

<p>Edad aprox. 6 años</p> <p>Adulto responsable No</p> <p>Interacción Nº1</p> <p>Juegos que usa A, B</p>	
<p>Nº3</p> <p>Niño/Niña Niña</p> <p>Edad aprox. 8 años</p> <p>Adulto responsable No</p> <p>Interacción No</p> <p>Juegos que usa B</p>	<p>Sube a B y sigue el movimiento del aparato con pies juntos.</p>
<p>Nº4</p> <p>Niño/Niña Niña</p> <p>Edad aprox. 8 años</p> <p>Adulto responsable (con adolescente)</p>	<p>Sube a C y sigue el movimiento del aparato. Sube a F y sigue el movimiento del aparato. Se va.</p> <p>Se sienta en H, habla con otra niña y se va.</p>

<p>Interacción Con otra niña</p> <p>Juegos que usa C, F, H</p>	
<p>N°5</p> <p>Niño/Niña Niño</p> <p>Edad aprox. 5 años</p> <p>Adulto responsable No</p> <p>Interacción N°6 y 7</p> <p>Juegos que usa B, F, G</p>	<p>Sube a B con N°6 cada uno en un posapie y realizan el movimiento hacia atrás y adelante. Hace un salto y sigue, luego las hace con pies juntos. Sube a G junto a N°6 uno en cada posapie, no deja subir a N°7 y le da patadas y palmadas. Sube a F con N°6 cada uno en un posapie y siguen el movimiento del aparato. Sube a G con N° 5, uno en cada posapies y hacen repeticiones juntos. Sube a B y se balancea. Sube a G, cuenta hasta 20 y baja.</p>
<p>N°6</p> <p>Niño/Niña Niño</p> <p>Edad aprox. 8 años</p> <p>Adulto responsable</p> <p>Interacción N°5 y 7</p> <p>Juegos que usa B, F, G</p>	<p>Sube a B con N°6, cada uno en un posapie y realizan el movimiento hacia atrás y adelante. Hace un salto y sigue, luego las hace con pies juntos. Sube a G junto a N°5 uno en cada posapie, no deja subir a N°7 y le da patadas y palmadas. Sube a F con N°6 cada uno en un posapie y siguen el movimiento del aparato. Sube a B con N° 7 y hace repeticiones, luego lo realiza con 1 pie. Sube a G y sigue el movimiento del aparato.</p>
<p>N°7</p>	<p>Quiere subir a G pero N°5 y 6 no se lo permiten lanzándole patadas y</p>

<p>Niño/Niña Niño Edad aprox. 5 años Adulto responsable No Interacción N°6, 5, 11 Juegos que usa B, F</p>	<p>palmadas. Sube a B y se balancea con dos pies juntos, luego solo apoyado en un posapie. Sube a F, baja. Sube a F, se balancea junto a N°6. Suba a F de espaldas y luego sentado.</p>
<p>N°8 Niño/Niña Niña Edad aprox. 8 años Adulto responsable (Con adolescente) Interacción Con la adolescente Juegos que usa A, C, F, G</p>	<p>Sube a F con adolescente y se balancea. Sube a H y sigue el movimiento del aparato. Sube a C y sigue el movimiento del aparato. Trepa en A por la parte fija y se sienta en la parte alta de las paralelas. Sube a G hace el movimiento del aparato hacia atrás y luego hacia adelante.</p>
<p>N°9 Niño/Niña Niña Edad aprox.</p>	<p>Sube a B y realiza el movimiento del aparato.</p>

<p>7 años</p> <p>Adulto responsable</p> <p>No</p> <p>Interacción</p> <p>No</p> <p>Juegos que usa</p> <p>B</p>	
<p>Nº10</p> <p>Niño/Niña</p> <p>Niño</p> <p>Edad aprox.</p> <p>9 años</p> <p>Adulto responsable</p> <p>No</p> <p>Interacción</p> <p>No</p> <p>Juegos que usa</p> <p>G, H</p>	<p>Sube a G y sigue el movimiento del aparato. Se sienta en H protegiendo pelota.</p>
<p>Nº11</p> <p>Niño/Niña</p> <p>Niña</p> <p>Edad aprox.</p> <p>6 años</p> <p>Adulto responsable</p> <p>2 adultos</p> <p>Interacción</p> <p>Nº7</p>	<p>Trepa en A colgando cabeza abajo y piernas colgadas. Sube a G y sigue el movimiento del aparato. Sube a B y se balancea con dos piernas a la vez y luego lo hace con una pierna más adelante que la otra. Sube a F y sigue el movimiento del aparato. Trepa a C por el asiento, se sienta y sigue el movimiento del aparato. Trepa en A. Sube en C, por el asiento, se sienta y realiza el movimiento del aparato con mínima amplitud. Se va.</p> <p>Sube a F con 7. Sube a B y se balancea con pies juntos, luego las realiza de costado.</p>

<p>Juegos que usa A, B, C, F, G</p>	
<p>Nº12 Niño/Niña Niño Edad aprox. 8 años Adulto responsable No Interacción No Juegos que usa B, D, F</p>	<p>Sube a F se sienta y se baja. Trepa en D. Se va. Sube a B y se balancea, luego con piernas en simultáneo, se vuelve a balancear de frente.</p>
<p>Nº13 Niño/Niña Niño Edad aprox. 5 años Adulto responsable 1 adulto Interacción Adulto y una niña Juegos que usa A, B, C, E, F, G, H</p>	<p>Sube a F y sigue el movimiento del aparato con ayuda del padre. Sube a G y sigue el movimiento del aparato con ayuda del padre. Sube a B y sigue el movimiento del aparato con ayuda del padre. Sube a C y el adulto le hace el movimiento de los brazos. Sube a E y el adulto le hace el movimiento de los brazos. Se va. Sube a B y se balancea. Trepa en A. Se balancea en B. Sube a G y hace el movimiento del aparato, le deja a niña. Vuelve a balancearse en B. trepa en A se sienta en H</p>
<p>Nº14</p>	<p>Sube a G y sigue el movimiento del aparato. Sube a E y sigue el</p>

<p>Niño/Niña Niño Edad aprox. 11 años Adulto responsable No Interacción N°17 Juegos que usa B, C, E, G</p>	<p>movimiento del aparato. Sube a F con N°17 y se balancea de costado. Se sube a C y hace el movimiento del aparato. Sube a B y hace repeticiones con pies juntos.</p>
<p>N°15 Niño/Niña Niña Edad aprox. 8 años Adulto responsable No Interacción N° 16, 17 Juegos que usa A, B, C, F, G, H</p>	<p>Sube a F con N° 17 y sigue el movimiento del aparato, de costado, nuevamente de frente. Sube a G y sigue el movimiento del aparato. Sube a B y se balancea con ambos pies a la vez, uno más adelante del otro, agachada, ambos pies a la vez. Sube a C y se sienta. Sube a H y se sienta. Sube a G. Sube a F con N°17, luego hace el movimiento del aparato de costado. Trepa en A con N°16 por la parte fija, hace una vuelta entera hacia atrás agarrada de los brazos.</p>
<p>N°16 Niño/Niña Niña Edad aprox. 11 años Adulto</p>	<p>Sube a F con N°16 y sigue movimiento de aparato, luego las hace de costado y las vuelve a realizar de frente. Sube a F con N° 20. Sube a B y se balancea con pies juntos.</p>

responsable Interacción N°15, 20 Juegos que usa B, F	
N°17 Niño/Niña Niño Edad aprox. 8 años Adulto responsable No Interacción N°15 Juegos que usa C, F, G	Sube a G y sigue el movimiento del aparato. Sube a F y sigue el movimiento del aparato. Sube a C y sigue el movimiento del aparato. Sube a F con N°15 y se balancea de costado, luego de espaldas.
N°18 Niño/Niña Niño Edad aprox. 6 años Adulto responsable No Interacción N°19 Juegos que usa A, D, F, G	Sube a F y sigue el movimiento del aparato. Sube a A trepando con N°19. Tropa en D. Sube a G y hace el movimiento de aparato.

<p>N°19</p> <p>Niño/Niña</p> <p>Niño</p> <p>Edad aprox.</p> <p>6 años</p> <p>Adulto responsable</p> <p>No</p> <p>Interacción</p> <p>N°20</p> <p>Juegos que usa</p> <p>A, G</p>	<p>Sube a G y sigue el movimiento del aparato. Sube a A trepando con N° 18. Sube con G y sigue el movimiento del aparato.</p>
<p>N°20</p> <p>Niño/Niña</p> <p>Niño</p> <p>Edad aprox.</p> <p>11 años</p> <p>Adulto responsable</p> <p>No</p> <p>Interacción</p> <p>No</p> <p>Juegos que usa</p> <p>A, F</p>	<p>Sube a A y se queda observando desde ahí. Sube a F y hace repeticiones.</p>
<p>N°21</p> <p>Niño/Niña</p> <p>Niña</p> <p>Edad aprox.</p> <p>6 años</p> <p>Adulto</p>	<p>Sube a F, se balancea, luego las hace con un pie, después de costado y por último de frente nuevamente. Sube a H, el adulto está sentado y ella le dice “ papá si estas acá es para hacer ejercicio” (el padre estaba sentado en H). Sube a G y se para. Sube a B y realiza repeticiones con piernas juntas. Se sienta en E y luego realiza repeticiones con dos pies juntos y luego con uno.</p>

responsable 1 Interacción No Juegos que usa B, E, F, G, H	
---	--

Observación martes 15/11/16

Lugar: Antel Arena

Hora: 17:00 a 18:30

Observan: Victoria y Agustina

Clima: día soleado, 24°.

Entorno:

Referencia de juegos:

- A- Barras paralelas -I
- B- Simulador de caminata -E
- C- Ejercitador de hombros/ press pecho- F/G
- D- Movimiento espaldar
- E- Simulador de cabalgata
- F- Bamboleo de cintura -B
- G- Simulador cross
- H- Prensa de piernas.-C

	Forma de uso de los juegos
<p>Nº1</p> <p>Niño/Niña</p> <p>Niño</p> <p>Edad aprox.</p> <p>5 años</p> <p>Adulto responsable</p> <p>1</p> <p>Interacción</p> <p>nº2 y 3</p> <p>Juegos que usa</p> <p>H, G, F</p>	<p>-Golpea H y el adulto lo rezonga, se va a G junto con nº3..</p> <p>Experimenta en F de frente y de espalda, sube en los 2 aparatos. vuelve a H y lo experimenta. Vuelve a Fy empuja el péndulo con una mano.</p> <p>Junto a nº 2 y nº3 en H, van rotando mientras los otros miran.</p>
<p>Nº2</p> <p>Niño/Niña</p> <p>Niño</p> <p>Edad aprox.</p> <p>9 años</p> <p>Adulto</p>	<p>tropa en A quedando con los pies hacia arriba, luego engancha los pies y se suelta de manos. Junto con nº1 sube y experimenta en H. Juntos suben en B y buscan la mayor amplitud posible de piernas.</p>

responsable 1 Interacción n° 1 y 3 Juegos que usa A, H, B	
N°3 Niño/Niña Niño Edad aprox. 5 años Adulto responsable 1 Interacción Juegos que usa B	Sube y experimenta en B, intenta hacerlo con 1 solo pie, alternandolos.

<p>Nº4</p> <p>Niño/Niña</p> <p>Niño</p> <p>Edad aprox.</p> <p>5 años</p> <p>Adulto responsable</p> <p>2</p> <p>Interacción</p> <p>Nº5</p> <p>Juegos que usa</p> <p>F, B, E</p>	<p>Se cuelga en F, se va a B, se cuelga de la parte fija del aparato, luego apoya los pies. Sube en E y se cae por estar trepado sin apoyo de los pies, el apoyapies lo golpea en las piernas. Vuelve a F y lo experimenta.</p>
<p>Nº5</p> <p>Niño/Niña</p> <p>Niño</p> <p>Edad aprox.</p> <p>6 años</p> <p>Adulto responsable</p> <p>2</p> <p>Interacción</p> <p>nº6</p> <p>Juegos que usa</p> <p>B, F, H, C</p>	<p>Junto con nº6 se trepa en B, luego se baja y empuja con las manos los apoyapies. Se balancea lateralmente en F, se sienta en H pero vuelve a F. Otra vez en C se arrodilla al lado de H y lo mueve con las manos. Experimenta en C, luego hace el empuje con los pies. Parado en el asiento de C y con ayuda del adulto realiza el movimiento del aparato.</p>
<p>Nº6</p> <p>Niño/Niña</p> <p>Niño</p> <p>Edad aprox.</p> <p>5 años</p> <p>Adulto</p>	<p>Junto con nº5 se trepa en B, luego se baja y empuja con las manos los apoyapies. Se balancea lateralmente en F, se sienta en H pero vuelve a F. Otra vez en C se arrodilla al lado de H y lo mueve con las manos. Experimenta en C, luego hace el empuje con los pies. Parado en el asiento de C y con ayuda del adulto realiza el movimiento del aparato.</p>

<p>responsable 2 adultos Interacción n°5 Juegos que usa</p>	
<p>N°7 Niño/Niña Niño Edad aprox. 7 años Adulto responsable 2 adultos Interacción n°9 y n°10 Juegos que usa H, E</p>	<p>Experimenta en H, pero se va enseguida. Sube en E y el adulto le indica como utilizarlo, pero no logra realizarlo solo.</p>
<p>N°8 Niño/Niña Niño Edad aprox. 7 años Adulto responsable 1 Interacción Juegos que usa F</p>	<p>Sube en F y lo experimenta, se va rápidamente.</p>

<p>N°9</p> <p>Niño/Niña</p> <p>Niño</p> <p>Edad aprox.</p> <p>10 años</p> <p>Adulto responsable</p> <p>2 adultos</p> <p>Interacción</p> <p>n°7 y n°10</p> <p>Juegos que usa</p> <p>H, E, F</p>	<p>Se sienta en H a mirar como n°7 experimenta E. Cuando n° 7 se baja de E sube y lo experimenta. En F sube a los 2 péndulos y se balancea gran velocidad.</p>
<p>N°10</p> <p>Niño/Niña</p> <p>Niño</p> <p>Edad aprox.</p> <p>11 años</p> <p>Adulto responsable</p> <p>2 adultos</p> <p>Interacción</p> <p>n°7 y n° 9</p> <p>Juegos que usa</p> <p>F, E</p>	<p>Sube a F y se balancea lateralmente y de frente. mueve a E con las manos, intenta subir pero no puede, le dice a n°7, “ no pude jugar a eso”.</p>
<p>N°11</p> <p>Niño/Niña</p> <p>Niña</p> <p>Edad aprox.</p> <p>8 años</p> <p>Adulto</p>	<p>Sube a C y lo experimenta, mantiene la extensión de piernas.</p>

<p>responsable No Interacción Juegos que usa H</p>	
<p>Nº12 Niño/Niña Niño Edad aprox. 5 años Adulto responsable 2 Interacción 13 Juegos que usa H; B, C</p>	<p>sube y se sienta en H, se queda sentado sin hacer ningún movimiento. sube y experimenta en B, se sienta en C a observar a nº13</p>
<p>Nº13 Niño/Niña Niño Edad aprox. 5 años Adulto responsable 2 Interacción 12 Juegos que usa</p>	<p>S sienta en H y observa la plaza, se va a B y se balancea con ambos pies en simultáneo. Luego va a C y lo experimenta.</p>

H, B, C	
<p>Nº14</p> <p>Niño/Niña</p> <p>Niño</p> <p>Edad aprox.</p> <p>8 años</p> <p>Adulto responsable</p> <p>2</p> <p>Interacción</p> <p>13</p> <p>Juegos que usa</p> <p>H, E</p>	<ul style="list-style-type: none"> • sube y se sienta en el H, se queda sentado sin hacer movimiento • sube y experimenta en E
<p>Nº15</p> <p>Niño/Niña</p> <p>Niña</p> <p>Edad aprox.</p> <p>6 años</p> <p>Adulto responsable</p> <p>No</p> <p>Interacción</p> <p>nº 16</p> <p>Juegos que usa</p> <p>F, B</p>	<p>sube y experimenta en F, luego se balancea lateralmente en F. Sube a B con nº16 y se turnan para experimentarlo.</p>
<p>Nº16</p> <p>Niño/Niña</p> <p>Niña</p> <p>Edad aprox.</p> <p>8 años</p>	<p>sube y experimenta en F, luego las hace de espaldas. Sube a E pero como no puede moverlo se va a B con nº15 y lo experimentan, empujan los apoyapies con las manos.</p>

<p>Adulto responsable No Interacción n° 15 Juegos que usa F, E, B</p>	
<p>N°17 Niño/Niña Niña Edad aprox. 7 años Adulto responsable Interacción Juegos que usa F</p>	<p>Llega de patines y apoya 1 pie en el apoyapie de F, intenta subir y lo logra, experimenta el aparato con los patines.</p>

11 .REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AGAMBEN, Giorgio (2005) *Profanaciones*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2005.
- AGAMBEN, Giorgio (1978) *Infancia e historia*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2007.
- AGUILAR, Carlos y Marco LIMA (2009) ¿Qué son y para qué sirven las Políticas Públicas? En: *Contribuciones a las Ciencias Sociales*. Málaga. Disponible en: www.eumed.net/rev/cccss/05/aalf.htm. Acceso: 04/12 /2016.
- ANTEL (2016) *Parque público del Antel Arena: un espacio de convivencia e inclusión*. Montevideo: Antel, 2016. Disponible en: <http://www.antel.com.uy/antel/institucional/sala-de-prensa/eventos/2014/antel-inaugura-el-parque-publico-del-antel-arena>. Acceso: 15/9/2016.
- ARIÉS, Philippe. (1960) *El niño y la vida familiar en el Antiguo Régimen*. Madrid: Taurus. Disponible en: http://iin.oea.org/Cursos_a_distancia/El_nino_y_la_vida_familiar.pdf. Acceso: 18/12/2016.
- BARRÁN, José Pedro (1989) Capítulo VIII - El fin del juego. En: *Historia de la sensibilidad en el Uruguay. Tomo 2: El disciplinamiento (1860-1920)*. Ediciones de la Banda Oriental: Montevideo.
- BENJAMIN Walter (1928) *Papeles escogidos*. Buenos Aires, Imagino mundi.
- BORJA, Jordi y Zaida MUXI (2000). *El espacio público, ciudad y ciudadanía*. Barcelona: s.n., 2000. Disponible en: http://www.esdi-online.com/repositori/public/dossiers/DIDAC_wdw7ydy1.pdf. Acceso: 18/12/2016.

- COOK, Thomas y Charles REICHART (1986) *Métodos cualitativos y cuantitativos en investigación evaluativa*. Madrid: Editorial Morata.
- COMISIÓN HONORARIA PARA LA SALUD CARDIOVASCULAR (s.a.) *Gimnasios Al Aire Libre*. Montevideo, Comisión Honoraria para la Salud Cardiovascular, s.a. Disponible en: <http://www.cardiosalud.org/programas/actividad-fisica-y-salud/gimnasios-al-aire-libre>. Acceso: 14/7/16
- DELGADO, José (2015) Apariencia y juego. La teoría de la imitación de Walter Benjamin. Em: *LOGOS. Anales del Seminario de Metafísica*. Ciudad v. 48, p. 57-82. Disponible en: <https://revistas.ucm.es/index.php/ASEM/article/viewFile/49274/45899>, Acceso: 15/12/2016.
- FACULTAD DE ARQUITECTURA [2012?] *Los espacios públicos para la convivencia en Montevideo*. Montevideo, Facultad de Arquitectura, [2012?]. Disponible en: <http://www.fadu.edu.uy/sociologia/files/2012/07/Los-nuevos-espacios-p%C3%BAblicos-para-la-convivencia-en-Mvd.pdf> Acceso: 13/07/2016.
- GOMES, Ivan, Alex Branco FRAGA y Yara Maria DE CARVALHO (2015) Práticas corporais no campo da saúde: contribuições do projeto Políticas de Formação em educação física e saúde coletiva. En: *Práticas Corporais no Campo da Saúde: uma política em formação*. Porto Alegre: Editora Rede Unida, pp. 7-19.
- GONZÁLEZ, Silvana, y Pierina TOMASINA (2014) *El proceso de implementación de los aparatos: la propuesta y usos*. (Tesis de Licenciatura) Instituto Superior de Educación Física, Montevideo, Uruguay.
- HUIZINGA, Johan. (1968) *Homo Ludens*. Buenos Aires: Emacé Editoriales.
- IMM (2016) *Gimnasios al Aire Libre*. Disponible en: <http://www.montevideo.gub.uy/institucional/noticias/gimnasios-al-aire-libre-en-montevideo>. Acceso: 19/12/2016.
- JARAMILLO, Leonor (2007). *Concepción de infancia*. En: Revista del Instituto de Estudios Superiores en Educación Universidad del Norte, Colombia, N°8

- LEMA, Alejandra, Inés SCARLATO y Verónica RUIZ (2011) *Tiempo libre, espacio público e identidad. Análisis del caso Parque Líber Seregni*. Montevideo: UDELAR.
- MUNICIPIO B (2014) *Una Plaza, un Parque, nuestro sueño*. Montevideo, Municipio B, 2014. Disponible en: <http://municipiob.montevideo.gub.uy/comunicacion/noticias/una-plaza-un-parque-nuestro-sueno> Acceso: 15/9/2016.
- PAVÍA, Víctor. (2006) *Jugar de un modo lúdico: el juego desde la perspectiva del jugador*. Buenos Aires: Noveduc.
- PAGÉS, YALY y SOLARI, Cecilia (2016) *Un acercamiento a los Espacios Comunitarios Saludables*. (Tesis de Licenciatura) Instituto Superior de Educación Física, Montevideo, Uruguay.

en relación al Tiempo Libre y las Prácticas Corporales.

- Preobrayensky y [Gillman](#) (2006) *Actividad Física: Nuevas Perspectivas*. Ed: Dunken.
- ReCORRER Uruguay (2013) *Ejercicio. Espacios comunitarios Saludables en Montevideo*. Recuperado de <http://recorreruruguay.blogspot.com.uy/2013/02/ejercicio-espacios-comunitarios.html> Acceso:15/7/2016
- SABINO, Carlos. (1974) *El proceso de investigación*. Guatemala: Editorial Episteme, 2014.
- SERÉ, Cecilia, y Alexandre FERNÁNDEZ (2015). “Montevideo, tu casa”: *elementos para una lectura del cuerpo en el espacio público moderno*. *Lúdica Pedagógica*, (21), 33-42.
- SCHEINES, Graciela. (1999) *Conferencia realizada en Facultad de Filosofía y Letras*. Buenos Aires.
- TALAVERA, Marta (2012) *El concepto de salud, definición y evolución*. Examen final: Administración en Salud. IX semestre de Medicina. Pontificia Universidad Javeriana.

- TAYLOR, Steve y Robert BOGDAN (1987)*Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.