



# UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

## Facultad de Educación

**PRÁCTICAS DE OCIO INFANTIL EN PARQUES TEMÁTICOS: PARQUE  
NORTE.**

**TRABAJO PRESENTADO PARA OPTAR EL TÍTULO DE  
LICENCIADAS EN PEDAGOGÍA INFANTIL**

**JENIFER SUAZA TORRES**

**MABEL XIOMARA MENESES LÓPEZ**

**ASESOR:**

**ANDRÉS KLAUS RUNGE PEÑA**

UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA

UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN INFANTIL

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL

MEDELLÍN

AÑO 2017



### Resumen

En esta investigación se ponen en evidencia las prácticas de ocio que llevan a cabo los niños<sup>1</sup> que asisten al Parque Norte en edades comprendidas entre los 6 y 9 años. Para la realización de este trabajo se utilizó una metodología cualitativa, bajo el marco de un análisis micro-sociológico, a través de entrevistas espontáneas y observaciones a los comportamientos que asumen los niños en este espacio. Por lo tanto, las interacciones reflejadas por los niños evidenciaron prácticas que si bien algunas de ellas son aprendidas culturalmente otras se aprenden o refuerzan en este lugar, siendo este último, la tesis principal del presente trabajo.

Por último, se concluye que las prácticas de ocio que se llevan a cabo en estos escenarios, son posibilitadas por las interacciones tanto con otras personas como con el contexto y dadas desde diferentes aspectos.

### Palabras clave

Prácticas de ocio, infancia, Parque Norte, interacciones.

---

<sup>1</sup> De aquí en adelante cuando se habla de “los niños” el término hace referencia tanto a las niñas como los niños, partiendo de la premisa que ambos hacen parte de la categoría de infancias.

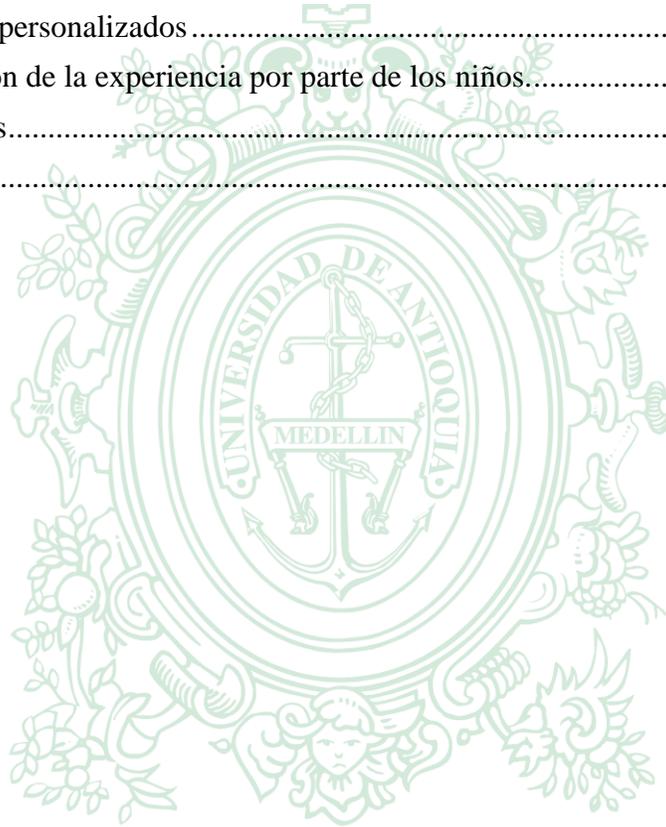


ÍNDICE

PRÁCTICAS DE OCIO INFANTIL EN PARQUES TEMÁTICOS: PARQUE NORTE....	5
Introducción.....	5
1. Planteamiento del problema .....	6
2. La pedagogía Infantil en un contexto no escolar.....	10
3. Antecedentes.....	12
3.1 Ocio .....	12
3.2 Ocio en los jóvenes.....	13
3.3 Ocio infantil.....	14
3.4 Ocio en diversos contextos.....	15
4. Objetivos.....	18
4.1 Objetivo general .....	18
4.2 Objetivos Específicos .....	18
5. Referentes teóricos .....	19
5.1 Ocio .....	19
5.2 Ocio infantil.....	20
5.3 Prácticas de ocio .....	21
5.4 Parques temáticos .....	21
6. Metodología.....	23
6.1 presupuesto metodológico .....	23
6.2 Fase de recolección de información .....	25
6.3 Fase de análisis .....	26
7. Breve Reseña del Parque Norte.....	28
8. Análisis de contextualización.....	31
8.1 Contextualización.....	32
9. Análisis de los hallazgos .....	38
9.1 Interacciones.....	38
9.1.1 Cómo se organiza el espacio .....	41
9.1.2 Cómo se organiza el tiempo .....	42
9.2 Cuidado y vigilancia.....	45
.....	48



9.3 Prácticas monetarias: El dinero .....	52
9.3.1 Manejo del dinero en la compra de boletería: .....	55
9.3.2 Manejo del dinero en la compra de alimentación.....	57
9.4 De la felicidad a la tristeza: Manejo de las emociones.....	58
9.4.1 Objetos personalizados .....	60
9.4.2 Narración de la experiencia por parte de los niños.....	61
10. Conclusiones.....	62
Referencia.....	65





### PRÁCTICAS DE OCIO INFANTIL EN PARQUES TEMÁTICOS: PARQUE NORTE

#### Introducción.

Las investigaciones que se han realizado con respecto al ocio, asumen como argumento principal el vínculo relacionado entre tiempo de trabajo y ocio, dejando de lado la posibilidad de los niños para hacer uso de este. Teniendo en cuenta que en la ciudad de Medellín se han venido pensando escenarios para el disfrute del tiempo libre es pertinente poner en evidencia el papel que asume la infancia en estos espacios.

Uno de estos escenarios de ciudad es el Parque Norte, destinado al libre esparcimiento y para todo tipo de público. Por lo tanto, se considera un espacio adecuado para realizar el análisis, debido a la diversidad de actividades que dan la posibilidad de una lectura a situaciones micro-sociales enfocadas mucho más a la infancia.

Por lo tanto, el propósito de este escrito es presentar los resultados de una investigación que se llevó a cabo en el Parque Norte acerca de las prácticas de ocio infantil. Aquí se sistematizan las prácticas de ocio que realizan los niños en edades consideradas entre los 6 y 9 años. Mediante una etnografía focalizada y a través de la observación y entrevistas se analizaron las acciones recurrentes que tienen los niños en relación a las interacciones sociales, los el otro y el contexto.

Para ello se retoman principalmente las ideas de Goffman, quien a través de sus análisis ha sistematizado situaciones y ritos cotidianos del ser humano, dando sentido a las acciones a través de las cuales el sujeto se relaciona.



### 1. Planteamiento del problema

Medellín es una de esas ciudades que viene pasando por unos procesos de transformación urbanística y social. A pesar de estar marcada por el fenómeno de la violencia y del narcotráfico, se hacen evidentes cambios en diferentes perspectivas, que están relacionadas además con las dinámicas de sociedades contemporáneas ligadas a una globalización cada vez más acelerada y con pretensiones de buscar conexiones con el resto del mundo.

Esos cambios también están relacionados con el mundo del trabajo y el ocio. Son cambios en donde la esfera laboral se diferencia de manera tajante de la esfera del divertimento y el descanso. En ese sentido, el ocio aparece como una de las preocupaciones mundanas, pero también como un asunto de investigación y mucho más desde el campo de la pedagogía, como la posibilidad de apertura de esta profesión.

Cuando se habla de ocio, ello involucra a individuos de todas las edades. El ocio fue definido en 1974 por Jofre Dumazedier como una actividad voluntaria para descansar, divertirse, participar en una formación desinteresada o libremente de las actividades, pero para ejercerlo a plenitud, el individuo debe haber cumplido anteriormente sus responsabilidades desde el rol que se le ha sido asignado socialmente, por ejemplo, trabajador, estudiante, entre otros. (Dumazedier, 1974). La libre elección de la que se hace referencia anteriormente hace alusión a las prácticas de ocio que proponen determinados tiempos históricos, ya que todas van enmarcadas en objetivos diferentes, ya sean políticos, económicos, culturales, sociales entre otros. Por ejemplo en los años 90', las prácticas de ocio estaban ligadas más que todo a los juegos callejeros, entendidos estos como aquellos juegos clásicos o tradicionales practicados en la calle sin dispositivos electrónicos; a



diferencia de la actualidad donde las prácticas de ocio están fuertemente influenciadas por este tipo de herramientas tecnológica. Cabe aclarar que el análisis del presente trabajo no estuvo centrado en el concepto de ocio, sino en las prácticas infantiles que el ocio permite, sin embargo, se requiere hacer un recorrido histórico que permita acercarse a este concepto base de la investigación.

Por lo tanto, cabe resaltar que la concepción de ocio en diferentes lugares y tiempos históricos ha sido modificada según las condiciones de cada época. Así, en la edad media el ocio para los campesinos tenía como objetivo recuperar fuerzas para el trabajo, dedicando tiempo al descanso y a la religión, para así continuar con sus actividades laborales. En estas la iglesia ejercía un poder sobre la pausa laboral, ya que imponía de manera específica qué día se iba a descansar y decretaba de igual forma el tipo de actividades a realizar. A diferencia de los campesinos, el tiempo libre de los feudales era utilizado para llevar a cabo actividades más sofisticadas como: torneos, cacerías, actividades de pesca, entre otros.

Por otro lado, en Grecia ejercer el ocio significaba ejercer la contemplación, alcanzar la sabiduría y dedicarse a la riqueza espiritual, actividad exclusiva para la élite pues los esclavos tenían que trabajar y no se les era posible este tipo de descanso. De otra manera, en Roma el ocio se definía como aquel tiempo dedicado al placer en oposición al negocio, a la suspensión del trabajo, dando origen al ocio para las masas, pero no era un ocio liberador, si no para ociosos, un ocio pasivo.

Finalmente, en la revolución industrial el tiempo de ocio seguía teniendo una estrecha relación entre trabajo y descanso, así quien trabajara tenía el beneficio del tiempo del ocio para desligarse un rato de las actividades laborales; ejemplo de esto es el cambio que se dio



a la intensidad horaria en las actividades laborales, pasando de 18 horas productivas a 8 horas laborales.

Con estas especificidades históricas es posible analizar la importancia que ha tomado esta actividad en la vida cotidiana de los seres humanos, donde sus diversos significados vuelven la mirada del ocio como necesidad a la construcción del proceso del desarrollo humano.

El ocio es calidad de vida en tanto posibilita a la persona ser más autónoma y libre y estar más satisfecha con lo que hace, ayudando a encontrar sentido a su vida, superando de esta forma la monotonía de la vida cotidiana. (Fuertes y Molina, 2000, p.24)

Con lo que se argumenta la importancia del ocio dentro del proceso de formación de cada sujeto.

De igual forma a través de la historia se ha logrado que, el aprovechamiento del tiempo libre se haya denominado como un derecho, dentro del cual se practica el ocio, reglamentado en la ley 181 de 1995 de la república de Colombia. En ese sentido, esta ley tiene en cuenta que, al fomentar el ocio, los individuos podrán responder de manera eficaz a sus obligaciones como miembros de la sociedad. El ocio como ya se mencionó surge como una opción extra laboral, que permea además el contexto familiar, aportando al desarrollo humano y generando la apropiación de comportamientos vinculados al ocio, que lo configuran como una práctica social.

Los aportes que hace el ocio en el desarrollo humano están relacionados con la libertad, la imaginación, la autonomía, la socialización, la creatividad, el desarrollo físico y mental, la expresión de emociones y el aprendizaje en situaciones poco cotidianas para el Ser Humano, prevaleciendo siempre la elección del ocio desde los intereses del sujeto que lo practica. Por



estos argumentos es que se le da cabida al análisis desde una mirada pedagógica, partiendo de la premisa que el aprendizaje no es exclusivo del contexto escolar, de ahí la importancia de acentuar la mirada desde la pedagogía infantil en estos espacios.

Teniendo en cuenta lo anterior el ocio también se puede abordar en el plano de la infancia, dónde el ocio infantil se convierte en un elemento clave para el desarrollo de los niños, ya que influye en los procesos de socialización, permitiendo el fomento de las relaciones con su entorno, generando una adquisición de prácticas en escenarios diversos y una apuesta por el aprendizaje en lugares diferentes a los entornos escolares.

Algunos autores han decidido abordar el concepto de “ocio infantil”, entendiendo este como aquellas actividades en las que los niños deciden participar, alejándose de su rol como estudiante y empleando el tiempo libre para ejercer actividades autónomas que le generan placer y disfrute en diferentes escenarios.

Estos lugares han sido pensados desde una lógica de la sociedad contemporánea, en la que se hace necesario la idea de generar fronteras entre los grupos humanos, clasificándolos por su edad, diferenciando así los tipos de actividades, las prácticas y los espacios acorde a sus características esenciales.

Las ludotecas, los parques biblioteca, los museos, los centros comerciales, las escuelas deportivas, los parques temáticos, entre otros, son algunos de los escenarios que han pretendido clasificar las actividades de ocio específicamente para la infancia, en un siglo marcado por el consumo, la competitividad y las nuevas ofertas para alternar trabajo y descanso.



Dentro de esos lugares para el ocio y divertimento están los parques temáticos. Entendidos según la ley 1225 de 2008 como espacios que “se instalan en un sitio o ubicación de carácter permanente o no permanente” (ley 1225 de 2008). Sin embargo y sosteniendo los argumentos de Fuertes y Molina (2000) “Definir exactamente lo que entendemos por parques temáticos es complicado, teniendo en cuenta la gran variedad de instalaciones culturales y de ocio que se basan en ambientes y experiencias temáticas” (p. 38).

No obstante, es necesario dar una definición acerca de los parques temáticos, como un espacio para satisfacer la necesidad de ocio y diversión, basándose en conseguir por un lapso de tiempo el aislamiento del visitante para crear un mundo fantástico donde se deje a un lado la rutina (Esteve, 2001).

## **2. La pedagogía Infantil en un contexto no escolar**

*“Buscamos que la pedagogía sea no solo de palabras, consejos, conferencias o estudio sino que su misma acción, su mismo trabajo sea un reflexión crítica y consciente”*

*(Torres, 1979)*

Esta propuesta de investigación pretende generar un aporte a las investigaciones actuales, acerca del papel que juegan los espacios considerados como ambientes no convencionales, (es decir aquellos diferentes a la escuela), transformados a la vez de la idea de infancia. En ese sentido, la infancia contemporánea encuentra nuevos espacios para su formación como son: los centros comerciales, las ludotecas, los parques biblioteca, los parques temáticos, entre otros.

Con base en lo anterior y partiendo de la idea que el rol principal de la pedagogía infantil en su accionar favorece los procesos de formación y desarrollo infantil, a la vez que el ocio



**UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA**

**Facultad de Educación**

es una acción que aporta el desarrollo humano, la presente investigación analizó las prácticas de ocio que pueden llevar a cabo los niños que asisten a los parques temáticos, entendidos como lugares para el ocio, donde los niños hacen parte de la población para la cual han sido pensados y por lo tanto encuentran allí una gran variedad de espacios para el desarrollo de su tiempo libre.

Teniendo en cuenta la idea del aprendizaje de la infancia en diversos escenarios, en este caso en los parques temáticos, la pedagogía rompe con la idea popular: “Es la escuela en la cual se generan aprendizajes” permitiendo que la socialización, la autonomía, la puesta en práctica de valores, el fomento de la participación y el establecimiento de relaciones, sean procesos investigativos que le competen como profesionales que están inmersos en la sociedad.

**UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA**

1 8 0 3



### 3. Antecedentes

El ocio es un tema que aún en la actualidad se sigue debatiendo, su definición y la manera de influir en el desarrollo del Ser humano más específicamente, el papel que juega en la vida de los niños. Desde los trabajos se muestran algunas investigaciones acerca del ocio en los niños y jóvenes, realizadas en escenarios diferentes como lo son los grupos culturales, los espacios virtuales y la escuela, pero poco se habla del ocio en la infancia y mucho menos de este en parques temáticos.

Además de estos, también se recopila información de trabajos teóricos, desde una mirada más empírica, que de una u otra manera logran ampliar la mirada conceptual sobre los parques temáticos.

#### 3.1 Ocio

Desde el punto de vista histórico, Oscar Alberto Tabares Fernández realizó un análisis documental en el año 2004, donde evaluó las adecuaciones y transformaciones espaciales, poblamientos ciudadanos, conurbaciones y los distintos equipamientos urbanos en el período comprendido entre 1885 y 1970, encontradas en la fuente oficial del orden nacional: Diario Oficial; con el fin de establecer los efectos de los vínculos de la sociedad con las nuevas prácticas de desarrollo en relación al tiempo libre y sus transformaciones y apreciar la injerencia de los nuevos paradigmas desarrollistas en las políticas, leyes o acuerdos y los parámetros propuesto en la transformación del espacio para el descanso de la comunidad. Esta fuente permitió establecer un diálogo directo entre discurso y práctica, teniendo en cuenta las diferentes posturas de la administración pública y la sociedad de mejoras.



Con el análisis de estas diferentes posturas, se realizó un inventario de programas y espacios de ocio, dentro de las cuales se incluyen: que gracias a la acción legal se redujo el horario de la actividad laboral como espacio para el ocio, para recuperar fuerzas para el trabajo productivo. De igual forma desde el aspecto legal el autor afirma que la administración municipal tuvo claras sus políticas y decisiones relacionadas para la mejora de la calidad de vida de sus pobladores a través de espacios para el ocio.

### *3.2 Ocio en los jóvenes*

Por otro lado, López (2011) en su investigación “Los jóvenes españoles y el ocio: un análisis partiendo del estudio empírico” desde una mirada sociológica, le aporta a las investigaciones sobre el ocio. Esta se desarrolló con una población juvenil entre los 15 y 24 años de edad de ambos sexos, teniendo en cuenta además a la población inmigrante debido a la importancia que han adquirido los extranjeros en España. Con esta se buscaba conocer primero la importancia del ocio para los jóvenes en el contexto social actual y, segundo, el análisis de las actividades, prácticas y gustos manifiestos, para caracterizar diferentes perfiles de jóvenes, según sus preferencias y prácticas en el ámbito del ocio, a través de una encuesta utilizada en investigaciones anteriores por la Fundación Santa María, con algunas preguntas similares y otras modificadas según el tema a analizar. Sus resultados mediante un análisis estadístico multi-variable, que incluye análisis de correspondencias y pruebas de significación, demostraron que para los jóvenes el ocio sigue siendo tan importante como antes, aun estando en una sociedad marcada por la crisis económica y laboral. Por último, demostró según reconocen los jóvenes, que las prácticas de ocio más utilizadas son aquellas enmarcadas por el consumo y utilización de dispositivos tecnológicos.



### *3.3 Ocio infantil*

Partiendo de una mirada sociológica, Gaitán, Bárcenas, Domínguez y Leyra (2011) desarrollaron una investigación etnográfica en la comunidad de Madrid, entre los meses de enero a julio del 2011, con niños y niñas entre los 5 y 13 años de edad, incluyendo además a los padres. Esta investigación tenía el objetivo de conocer o por lo menos tener un acercamiento al significado que le otorgan estos niños y sus padres al concepto de ocio, pues se parte de la premisa que el ocio en muchos casos, es una actividad compartida entre padres e hijos. A esto se le suman las ideas de expertos en el tema, los cuales permitían en la investigación contrastar los saberes de los niños y los adultos. A través de entrevistas grupales y grupos de discusión se halló que si bien existen coincidencias entre los conocimientos de los padres y los niños como: el concepto de ocio, jugar, la segmentación y segregación y los espacios preferidos; también existen divergencias en este mismo campo, como: los significados de las maquinitas, significado de las extraescolares y el significado de lo relacional, poniendo en evidencia puntos de encuentro y desencuentro entre ambos grupos.

Otra de las investigaciones de corte cuantitativo es la realizada por Hofferth & Curtin (2013) “*laisure time activities in middle childhood*” la cual se basó en establecer categorías sobre el uso del tiempo libre en niñas y niños con información recopilada de los diarios de 1997; conociendo de esta manera el tiempo libre de los niños, destinados a las actividades de ocio. Para las autoras las actividades de ocio se distinguen según la edad, el sexo, la etnia y las dinámicas de la semana, de ahí que las actividades no sean las mismas en semana que un fin de semana. Finalmente, la investigación resalta que la gran mayoría de los niños eran propensos a usar parte de su tiempo libre viendo televisión, jugar, y hacer las tareas



domésticas, encontrándose que un número de actividades de tiempo libre, tienen asociaciones negativas y por lo tanto, no son indicadores de comportamiento positivo.

Con el fin de hacer referencia a cómo niños y niñas utilizan su tiempo libre convertido en ocio escolar y no escolar dependiendo de su género, Gradaílle, Merelas y Garrido (s.f.) realizaron una investigación con el alumnado de los últimos tres cursos de los tres ciclos de educación primaria del territorio español, en el que a través de un cuestionario se indaga por el manejo que le dan al tiempo libre, tanto cuando estaban estudiando, como cuando no era tiempo de ir a la escuela. Llegaron a la conclusión de que es necesario repensar y diversificar las prácticas educativas y las experiencias de ocio, así como su interrelación con la sociedad.

### *3.4 Ocio en diversos contextos*

La investigación realizada con un grupo de Danzas de 75 estudiantes en el Liceo Sahagún entre el año 1.996 y 2007, pretendió analizar el impacto de la danza como actividad del ocio en el tiempo libre de esta población, el impacto en su desarrollo integral y la influencia en la actitud de cambio frente a la vida, partiendo de la danza como una actividad de recreo que realizan los niños. En esta se aplicaron técnicas como las encuestas aplicadas entre el grado 2° y 11° y utilizada para medir la influencia de la danza y el aprovechamiento del tiempo libre. Con preguntas según la edad, se identificaron cuáles eran las prácticas de ocio antes de estar en el grupo de danza, la motivación para pertenecer a él, sus aspiraciones frente al grupo, la percepción de los niños y jóvenes sobre la danza en relación al buen uso del tiempo libre, el cuidado de la salud física y mental y sobre prácticas de ocio diferentes a asistir al grupo de baile; encontrando que los niños y jóvenes tienen muy claro el sentido del aprovechamiento



del tiempo libre, es por esto que asisten al grupo de danza de manera voluntaria. Las respuestas dadas por los niños y jóvenes se resumen así: para niños pequeños alimenta su fantasía y está muy ligado al acompañamiento familiar, para los niños más grandes es una herramienta para mostrarse y desarrollar la confianza en sí mismos y con los jóvenes se evidencia un cuidado por el cuerpo y una permanencia constante en el grupo, como manera de evitar otros peligros como las drogas y otros vicios.

En conclusión y con base a otras técnicas como los test de valoración se afirma, que la danza se constituye en una buena forma de aprovechar el tiempo libre de manera formativa, encontrado en ella la formación en valores y la reproducción de la cultura. La práctica de esta disciplina en el tiempo libre y sin ninguna obligatoriedad, permite a los niños encontrar momentos de ocio y de sano esparcimiento para aprender a través del juego.

Viñas, Abad y Aguilar (2014) también presentan sus ideas en relación al ocio, en el que a través de una revisión documental de los principales estudios acerca de los jóvenes, el ocio y las TIC's, analizan las prácticas de ocio de los jóvenes españoles nacidos en plena era digital. Los autores describen como conclusión la fluidez en el manejo de la tecnología por parte de los jóvenes, sin ser esto un comprobante de que realizan un uso adecuado de ella. Finalmente concluyen que el ocio juvenil se puede caracterizar por ser un ocio digital *social*, en el que predomina el uso de las redes sociales virtuales y un ocio digital *móvil*, posibilitado por la conectividad sin límites que ofrecen los celulares.

Rodríguez y Vargas (2008) realizaron una investigación con enfoque cuantitativo, con el fin de describir el aprovechamiento del tiempo libre de 50 niños y niñas del comedor San Carlos de Tibabuyes, Localidad 11 de suba, entre los 6 y 12 años de edad. La metodología utilizada para recoger información, fueron diarios de campo de las prácticas pedagógicas



realizadas con anterioridad, observación estructurada, diligenciamiento de la ficha Sirbe y la encuesta estructurada. Se concluyó que estos niños y niñas debido a sus dinámicas familiares, tienen la necesidad de que les sean presentadas actividades alternativas con el fin de poseer una mejor percepción del aprovechamiento del tiempo libre, contribuyendo además a su desarrollo infantil.

Hermoso Vega, Y. (2009) presentó una investigación de corte cuantitativa en España en la ciudad de Badajoz y Poblados, con el objetivo de conocer el carácter de la práctica (activa y/o pasiva) de las actividades extraescolares más habituales que desarrolla en su tiempo libre los niños del último ciclo de primaria y de la secundaria obligatoria, con un rango de edad entre los 10 y los 16 años de edad. La metodología utilizada fueron encuestas aplicadas a esta población, demostrando que aun con las modificaciones en el modelo escolar hay una alta demanda de actividades físico-deportivas que permiten un aprovechamiento del tiempo libre.

Según lo visto hasta acá las investigaciones referidas trabajan el asunto del ocio, muy pocas de ellas el ocio infantil y ninguna de las revisadas el ocio en parques temáticos. Esto muestra que la relación entre infancia, ocio y espacios (parques temáticos) puede ser considerada un asunto de interés investigativo. A partir de allí surgen entonces nuestros interrogantes principales:

¿Qué prácticas de ocio infantil se dan en el parque temático, específicamente en el Parque Norte?

¿Qué hacen los niños en los parques temáticos? ¿Qué consideraciones hay de su actividad libre o en su actividad de ocio en esos parques temáticos? ¿Cómo viven el ocio los niños en



esos parques temáticos? ¿Cómo son y en que se caracterizan sus prácticas de ocio en esos parques temáticos? ¿Qué emociones suscita estar presentes en este parque temático?

#### **4. Objetivos**

##### *4.1 Objetivo general*

Analizar las prácticas de ocio infantil en el Parque Temático: Parque Norte, para dar cuenta de las actitudes y comportamientos que asumen los niños y las niñas en este lugar, abriendo así un nuevo campo de trabajo a la pedagogía.

##### *4.2 Objetivos Específicos*

- Identificar actitudes y comportamientos que asumen los niños y las niñas de manera general para darle sentido a su visita al Parque Norte,
- Caracterizar las situaciones que se llevan a cabo por los niños y las niñas de manera más recurrentes durante las visitas, con el fin de categorizarlas.
- Conceptualizar las prácticas de ocio infantil que realizan los niños y las niñas en la visita al Parque Norte.



## **5. Referentes teóricos**

### *5.1 Ocio*

Se entenderá por ocio aquellas acciones realizadas en el tiempo libre y fuera de los roles laborales y escolares, que los individuos realizan de manera voluntaria, generando un placer momentáneo. Sin embargo, no se puede desconocer las diferentes concepciones que los autores a través de los años han hecho de este.

El ocio es el conjunto de ocupaciones a las cuales el individuo se entrega con plena aceptación para descansar, divertirse, o desarrollar su información y formación desinteresada, y su participación social voluntaria, después de ser liberado de las obligaciones profesionales, familiares y sociales. (Dumazedier, 1974, p. 49)

Lo anterior sostiene una fuerte relación con la concepción de ocio en este trabajo, dado que se menciona una vez más aquella similitud entre ocio y descanso de la actividad laboral y/o escolar.

Sumado a lo anterior, el ocio también es pensado como la posibilidad de favorecer el desarrollo humano y puede expresarse así:

El ocio es calidad de vida en tanto posibilita a la persona ser más autónoma, libre y estar más satisfecha con lo que hace, ayudando a encontrar sentido a su vida, superando de esta forma la monotonía de la vida cotidiana. (Molina, 2000, p. 24)

Es por esto que el ocio brinda la posibilidad de tener una mejor calidad de vida, en cuanto favorece cambiar las dinámicas de la vida diaria, por experiencias que fomentan la salud



física y mental ya que “no es suficiente vivir el ocio como experiencia sino que deberíamos tender a hacer de él una experiencia humana valiosa” (Cuenca, 2009, p.20)

Las actividades enmarcadas en el ocio pueden ser realizadas por todos los seres humanos, adultos, jóvenes y niños; es por esto que socialmente se han construido diferencias entre unas y otras, claro está que con ello no se pretende estratificar las actividades por edades, pero sí dejar claro que cada una de ellas es más acorde a ciertos individuos. Por lo tanto hoy en día es posible hablar de ocio infantil y juvenil, siendo el primero el tema central de la presente investigación.

### 5.2 Ocio infantil

Aunque el ocio se ha considerado a través de la historia como la relación entre descanso y la práctica laboral, cuando se habla de ocio infantil se hace referencia a aquellas prácticas que realizan los niños fuera de sus actividades escolares y que en algunas ocasiones realizan en compañía de sus familias.

En cuanto refiere a la infancia, Trilla (como se citó en Hermoso, 2009) “Considera que los niños, a lo largo del día, de la semana y del año disponen de una cantidad bastante significativa de tiempo libre”, por lo tanto es preciso considerar que cuando se habla de tiempo libre, se hace referencia al tiempo en el que se realizan las actividades de ocio. En ese sentido, es válido afirmar que la infancia cuenta con gran variedad de escenarios socio espaciales, para desarrollar sus actividades de ocio, lo que nos pone en la lógica de conocer aquellos comportamientos que tienen los niños para elegir una actividad u otra, pues esto también determina su interés por la actividad. Hablar entonces de ocio infantil nos pone en



la tarea no solo de conocer lo que los niños piensan, sino también las prácticas de ocio que realizan en su tiempo libre.

### *5.3 Prácticas de ocio*

Por prácticas de ocio infantil vamos a entender aquellas acciones que se realizan en pro del ocio para esta población en un espacio determinado. Hoy en día muchas prácticas de ocio infantil se llevan a cabo en espacios institucionalizados, espacios específicos para realizar determinadas actividades. El concepto de institucionalización como es descrito en la propuesta del proyecto al que se inscribe esta investigación, hace énfasis a la proliferación de instituciones y ámbitos especializados para la regulación de la cultura infantil, buscando la solución a las necesidades infantiles en todos los aspectos posibles de ser abordados en cualquier contexto físico.

### *5.4 Parques temáticos*

Entre las propuestas halladas para el ocio infantil se encuentran ludotecas, centros comerciales con gran variedad de oferta recreativa, parques recreativos, zoológicos, parques recreativos familiares, bibliotecas infantiles, parques infantiles y parques temáticos.

Lo que respecta a estos últimos, se puede decir que tuvieron sus raíces en los jardines europeos modernos, en las ferias y los parques de atracciones, dando inicio al primer parque temático que hoy se conoce con el nombre de Disneyland en Europa.

Según Cuenca (2010) “Disneyland no es sólo el primer parque temático, sino el primero que pone en marcha un modelo recreativo de carácter comercial. En él adquiere forma, de un modo espacial real, el mundo de la fantasía” (p.25). Con lo anterior se hace evidente que en



estos parques, las prácticas de ocio son concebidas como una opción para escapar de la realidad, de la rutina y tener una experiencia que aleja al individuo de su cotidianidad, generando la necesidad de regresar una vez más después de cada visita.

Sumado a ello, Clave, S. (2005), presenta las características que hacen propios a los parques temáticos, entre las que se encuentran:

1. Tienen una identidad temática que determina las alternativas recreativas.
2. Contiene uno o más ambientes tematizados.
3. Se organizan como espacios cerrados o de acceso controlado.
4. Tienen gran cantidad de atracción entre la demanda familiar.
5. Contienen suficientes atracciones, espectáculos y sistemas de movimiento para crear una visita de una duración media superior, entre 5 y 7 horas.
6. Presentan formas de entretenimiento ambiental (músicos, personajes o actores que actúan en la calle de forma «gratuita»).
7. Tienen una vocación comercial importante (fundamentalmente restauración y tiendas).
8. Presentan elevados niveles de inversión por unidad de atracción o de capacidad de espectáculo.
9. Presentan elevados niveles de calidad de producto, de servicio, de mantenimiento y de limpieza.
10. Gestionan de manera centralizada los procesos productivos y de consumo.
11. Incorporan tecnologías tanto en los procesos de producción como en los de consumo.
12. Generalmente, aunque hay excepciones, tienen un sistema de precio único.



Siguiendo las características dadas, en Colombia se encuentran aproximadamente 20 parques temáticos. En Antioquia se destacan, la vía láctea parque temático y la hacienda Nápoles; y propiamente en Medellín, se encuentra el Parque Norte. Este último hace parte de una empresa industrial y comercial del estado llamada Metroparques, que administra 2 de los parques recreativos de Medellín desde hace 25 años, fundado oficialmente en 1974 y remodelado en 2006.

Con base a las características ya mencionadas de este parque temático se elige como espacio de ocio en el cual se llevará a cabo la presente propuesta de investigación.

## 6. Metodología

### 6.1 presupuesto metodológico

La actual investigación fue realizada bajo el marco de un análisis micro sociológico. Estuvo centrada en aquellas prácticas de ocio infantil que los niños y las niñas llevan cabo en el Parque Norte y por tanto lo configuran como espacio para el ocio. Por esta razón, resultó pertinente durante el rastreo, escuchar y observar aquellos planteamientos y prácticas que surgen por parte de los niños y las niñas y otros asuntos del contexto, acerca de las concepciones de ocio infantil y las prácticas que ello conlleva.

En concordancia con lo anterior este trabajo tuvo una lógica cualitativa lo que en palabras de Galeano (2004) es: “Desde el enfoque cualitativo la realidad social es el resultado de un proceso interactivo en el que participan los miembros de un grupo para negociar y renegociar la construcción de esa realidad” (p. 18). La investigación cualitativa trata de identificar, la



naturaleza profunda de las realidades, su estructura dinámica, para dar cuenta de la razón plena de su comportamiento y sus manifestaciones (Martínez 2010).

Así pues, esta investigación estuvo regida bajo el paradigma hermenéutico, el cual permite al investigador realizar interpretaciones sobre aquellos hechos o sucesos que puedan surgir durante la recolección de la información. Dilthey (como se citó en Hurtado y Toro 2007), completa diciendo que:

La hermenéutica tiene como misión descubrir los significados de las cosas, interpretar lo mejor posible las palabras, los escritos, los textos y los gestos, así como cualquier acto u obra, pero conservando su singularidad en el contexto del cual forme parte. (Hurtado y Toro, 2007, p.156)

El enfoque de esta investigación fue etnográfico. Parafraseando a Goffman citado por Runge (2016), en sentido clásico el trabajo etnográfico no pretende llegar a la comprobación de ideas antes formuladas, sino por el contrario generar una visión basada en la construcción e interpretación de las prácticas sociales de los espacios para la infancia. (Runge, 2016, 27)

Esta investigación se desarrolló a través la etnografía con una orientación focalizada, utilizada porque a través de esta, se considera más pertinente analizar aquellas prácticas de ocio en el Parque Norte, ya que al ser focalizada permite analizar las acciones y/o aspectos más puntuales sobre un determinado hecho, de igual forma hace que el tiempo de investigación sea pormenorizado. Se distingue también porque generalmente se da un trabajo colaborativo, no es únicamente el etnógrafo con problemas específicos sino a través del



trabajo conjunto que se va desarrollado la investigación.

### *6.2 Fase de recolección de información*

Siguiendo el planteamiento de Torres (1998) las técnicas se refieren a las formas concretas de trabajo, al uso determinado de recursos, instrumentos o materiales que sirven para cumplir un propósito dentro de una investigación. De acuerdo con ello, se eligieron algunas técnicas, instrumentos o métodos que facilitaron la recolección de una información clara, teniendo en cuenta nuestros objetivos inicialmente planteados.

De esta manera las estrategias que se utilizaron para la recolección de la información fueron:

#### Observación cualitativa:

Este tipo de investigación, permite conocer los contextos que se van a analizar, las interacciones, actitud de los sujetos, problemáticas y necesidades específicas de la población objeto. Por lo tanto se aplicó la técnica de la observación participante para conocer específicamente las actitudes que asumen los niños en cada uno de los momentos que vive en el Parque Norte, donde se tuvo en cuenta la interacción con las demás personas que visitan el lugar, identificando sus prácticas de ocio en estos espacios.

En ese mismo sentido se realizaron entrevistas cualitativas, definida por Hernández, (2004), como una conversación entre una persona (el entrevistador) y otra (el entrevistado) u otras (entrevistados) (p. 24). Estas fueron aplicadas a niños y niñas en edades entre los 6 y 9 años que transitaban por el parque Norte los fines de semana entre las 10:00 am y las 3:00



pm, dado que es el horario en que la población infantil concurre mucho más a este espacio. Se menciona que las entrevistas fueron pocas, dada la actitud de recelo que tomaban los adultos cuando se hacía un acercamiento con los niños y/o niñas, además las condiciones que pusieron los administrativos del Parque Norte, puesto que limitaron los acercamientos de diálogo con los niños con el argumento de que a la población no le gustaba responder entrevistas.

Por último, se tomaron algunas muestras fotográficas con el fin de llevar un mejor registro de la información y poder acompañar el análisis. Cabe aclarar que al no tener el consentimiento informado de las personas que allí aparecen se decidió cubrir su rostro.

### 6.3 Fase de análisis

El proceso de reducción de datos, categorización y el análisis consistió en el reajuste de los datos, es decir, en su codificación y transformación con vistas a responder a la pregunta de investigación. Implicó la contrastación de los resultados producidos respecto a la pregunta de investigación, lo que pudo implicar en su reformulación, ampliación o complejización. El producto de esta fase lleva a la elaboración de los resultados de investigación (Rodríguez, Gil y García, 1999).

**Codificación:** Esta forma de análisis permitió reducir la cantidad de información resultado de la recopilación de la información, generando un descubrimiento y puntualización de las categorías macro.

“La codificación no es más que la operación concreta, el proceso físico o manipulativo,



por la que se asigna a cada unidad un indicativo o código, propio de la categoría en la que consideramos incluida” (Proyecto macro, 2017). En este caso se codifica la información producto de la entrevista y observación a los niños y las niñas objeto.

Categorización. En este caso categorizar la información, significó crear un conglomerado de categorías para que haya similitud de información en cada una de ellas. La categorización fue un proceso que prosiguió la fase de codificación.

Tematización: En esta fase se puso en conversación la información recopilada de las fuentes de información con la literatura conceptual de la investigación, que buscaba establecer relación y comparación entre lo recolectado y la teoría más acorde. Esta fue entonces la última fase utilizada en las formas de análisis de los datos.



### 7. Breve Reseña del Parque Norte

Para definir que es un parque de diversiones se partirá del concepto de parque, caracterizado como un recinto cerrado, en el que se tienen plantas, y para el cual su finalidad es el recreo (Esteve, 2001). De tal forma podría caracterizarse como un espacio físico rodeado de vegetación, que permite a quienes lo habitan, sentirse en un lugar tranquilo proporcionado para la diversión.

Existen diversos tipos de parques diferenciados por las características físicas, pero que su fin último es brindar diversión. Es por ello que en la actualidad ya no solo se habla de parques de atracciones sino también de parques temáticos, como una categoría más amplia de este tipo de escenarios, el cual recoge las características de un parque de diversiones, pero además tiene uno o varios discursos únicos que tematizan cada lugar o plazoletas.

Sus ofertas tienen la capacidad de atraer a toda clase de público, teniendo en cuenta que el costo de las atracciones está incluido en el pasaporte de la entrada. Durante el recorrido por el parque temático es usual encontrarse diferentes artistas y personajes como bailarines, mimos, etc., que animan los escenarios del parque. Según Esteve (2001) un parque temático es:

Un recinto cerrado de gran extensión, en el que se pretende fundamentalmente la diversión de sus visitantes por medio de la vivencia de un mundo «mágico» y del disfrute de un conjunto de atracciones mecánicas especialmente organizadas entorno a una o varias ideas o ejes temáticos que dan homogeneidad al conjunto. (Esteve, 2001, p.178)



*Ilustración 1*

*Puerta principal de ingreso al  
Parque Norte*

El Parque Norte es un parque temático ubicado en el contexto local. Está situado en la Carrera 53 #76-115 de Medellín, Antioquia, y tiene un área total de 160 mil metros cuadrados, de los cuales más de 2.000 metros cuadrados están destinados a sus 25 atracciones.

Está ubicado en una geográficamente zona que ha tenido importantes cambios a nivel físico, con arquitecturas para la cultura, educación y el esparcimiento, como lo son los siguientes escenarios: el Jardín Botánico, La Universidad de Antioquia, el Parque Explora, el Parque de los Deseos, Ruta N, el Planetario Municipal, la Casa Museo Pedro Nel Gómez y próximamente Mova, un espacio que será destinado a la formación de maestros y directivos docentes. Dada su ubicación tiene además un acceso cercano a la terminal del Norte y la estación Universidad del Metro, facilitando la visita al lugar.

Geográficamente, linda en el sentido Norte con la calle 77 y seguido al barrio Moravia, al costado sur con las canchas para el deporte de la Universidad de Antioquia, al oeste con la avenida regional y el este con la carrera 53, la cual permite el acceso al centro de la ciudad.

El espacio del Parque Norte está divididas por plazoletas, de la siguiente manera:



## Facultad de Educación

**Plazoleta Fantasía:** Es un espacio dedicado a los niños y las niñas ya que además de varias atracciones para ellos como: Mini Crash, Conejos, tren mítico, simulador fantastic, globos, urbano, Estación de Gas, Invasión, cuentan con un sitio para celebraciones familiares y punto de venta de helados.

**Plazoleta Aventura:** Un lugar que cuenta con el Polar un tobogán para deslizarse en familia, los Crash y la montaña rusa; además su punto de venta llamado comidas veloces en el parque.



*Ilustración 2*

*Señalización de las plazoletas: PLAZOLETA AVENTURA*

**Plazoleta Expedición:** Destinado para las atracciones como: tren iguana, Play Ground, canopy, jungla pre histórica, simulador expedición y el Avión; contando también con puntos de servicio de alimentación como: el Ranchero en el Parque, el Italianísimo en el Parque y Frutas en el Parque.

**Plazoleta Extrema:** En la que sobresale la atracción del Viaje al Centro de la Tierra; donde los visitantes desciende en botes acuáticos hasta llegar al río artificial, allí también está espacio infinito, simulador Extreme, Maui y Kamikaze y su punto de comida llamado, empanadas en el parque.



**Plazoleta de Eventos:** Esta plazoleta está ubicada cerca al restaurante principal en el que se ofrece una variedad de comidas como: platos típicos, comidas rápidas y snacks. Es un lugar con una capacidad para 5.000 personas aproximadamente en el que se realizan eventos sociales y/o conciertos.

Dentro del parque norte también se destaca la interacción de los visitantes con la naturaleza, ya que su centro es un lago, el cual alberga animales como, iguanas, patos, aves, tortugas y peces, además de la gran variedad de flora que embellece los senderos de este parque temático.

La asistencia a este espacio puede ser de manera tanto individual, como grupal y familiar, y como requisito principal para el disfrute en las atracciones es necesario adquirir un brazalete con diversidad de costos, los cuales dependen del objetivo con el que ingrese el visitante.

### 8. Análisis de contextualización

Este capítulo está dedicado a aquellas acciones que llevan a cabo los niños entre 6 y 9 años de edad que visitan el parque los fines de semana y días de vacaciones escolares; y que para este caso serán denominadas prácticas de ocio infantil, porque fueron observadas como acciones constantes. Sin embargo se empieza con la lectura a aquellas características que presenta el parque y es necesario su análisis.



### 8.1 Contextualización

El Parque Norte como escenario de ciudad presenta características físicas que permiten ser leídas de diferentes maneras, para conocer el impacto que tienen en sus visitantes o el motivo por el que cada una de ellas se utiliza, por tanto se analizan a partir de las percepciones realizadas durante las visitas y la interacción con el contexto.

Es un lugar que pretende mostrar una imagen de mundo feliz, ya que las imágenes publicitarias que se encuentran en la entrada y el trayecto del parque muestran rostros alegres y sonrientes, y con ello la idea que visitar este lugar se convertirá en un día fantástico, que leído a la luz de Bauman (2010) podría enmarcarse en una idea de consumo.

El valor más característico de la sociedad de consumidores (su meta valor, podríamos decir: el valor supremo con respecto al que todos los demás valores están llamados a justificar su valía) es el de la *vida feliz*. Nuestra sociedad de consumidores es, quizá la única sociedad de la historia humana que promete la felicidad en la *vida terrenal*. (p. 238)



Ilustración 3

Vallas publicitarias mostrando la idea de un mundo feliz, la alegría como resultado de visita al lugar.

Además de esto, el personal que se encuentra a la entrada recibe a los turistas con un gesto amable, expresándose hacia ellos de manera emotiva y sonriendo constantemente.



Otra manera de mostrarse como un mundo feliz es la posibilidad que tiene el sujeto de actuar libre en la mayoría de las elecciones, a diferencia de otras situaciones que en la vida cotidiana no puede elegir, por ejemplo la oportunidad de estar en una actividad o no, modificarla cuando se desee y decidir qué tiempo va a utilizar en cada una de las elecciones; al respecto, Baudrillard (2009) plantea que “El consumidor vive sus conductas distintivas como libertad, como aspiración, como elección y no como imposiciones de diferenciación ni como obediencia a un código” (p.56). Es la libertad de la que dispone en este lugar la que incita al consumo y genera una idea de felicidad por la gran oferta que tiene el parque para él sujeto.

Otro elemento que caracteriza y se analiza del parque son los colores de sus instalaciones, la manera como se combinan y se presentan en cada espacio.

Los colores generan en el ser humano sensaciones y emociones diversas que se convierten en el resultado de ciertos comportamientos; como lo dice Goethe (citado por Deribere 1964) “Los colores actúan sobre el alma, en ella pueden excitar sensaciones, despertar emociones e ideas que nos calman o nos agitan y provocan la tristeza y alegría” (p. 133). Por ello se hace necesario mencionar la presencia de ciertos colores en todo el lugar, ya que las estructuras del Parque Norte están pintadas de colores fuertes que invitan al movimiento y la alegría, tales como el amarillo, azul oscuro y rojo, siendo este último el color predominante; en las paredes, barras, vayas, carpas, estructuras de metal, avisos de los restaurantes, taquilla y elementos de algunas atracciones.



Desde los aportes de Max Lüscher (1974) cada color tiene un significado en la actitud de los individuos, generando emociones y deseos diferentes; por ejemplo

El rojo es la expresión de fuerza vital y de actividad nerviosa y glandular; por esta razón significa *deseo* en todas las gamas de apetencia y anhelo; es el apremio de lograr éxitos, de alcanzar el triunfo, de conseguir ávidamente todas aquellas cosas que ofrecen intensidad vital y experiencia plena. (Lüscher, 1974, p. 55)



*Ilustración 4*

*Predominancia del color rojo en las estructuras*

Estas actitudes se visualizan por ejemplo en las afueras del parque, donde lo primordial es ingresar rápido al lugar y no detenerse en detalles como esperar la devuelta, hacer la fila ordenada o esperar que la manilla sea puesta correctamente o ya dentro del parque querer pasar victoriosos de una atracción a otra.

En lo que respecta específicamente al restaurante, existe una constante de consumir el alimento rápido para continuar con el recorrido del lugar. En este sentido Deribere (1964) en su análisis de la influencia del color sobre los seres humanos hace alusión a una investigación llevada a cabo en un restaurante americano, donde sustituyeron la pintura del lugar por el color rojo y el resultado que se obtuvo fue que los asistentes se daban más prisa para terminar, por lo que se deduce que este color incita a realizar acciones en menor tiempo, siendo este,



el fin del color rojo en el Parque Norte, donde estar mucho tiempo en el restaurante se traduce a disminución de ganancias ya que si no hay una rotación rápida no habrá ventas en los otros puntos de venta.

Cada uno de los espacios del Parque se distribuyen de manera intencionada, para que los visitantes según sus necesidades temporales consuman de lo que el Parque en ese horario y lugar le está ofreciendo. Prueba de ello es la ubicación del café de la entrada, donde se pueden consumir alimentos que usualmente hacen parte de la media mañana o en el algo, es decir a la hora aproximada en la que se ingresa al parque o a la hora de salida. No es ajeno a este fenómeno la ubicación de los helados, pizzería, pollos y la venta de empanadas, puesto que en medio de estos hay juegos mecánicos para que los visitantes inviertan tiempo en ellos y terminen la atracción en uno de estos lugares de comida, donde posiblemente ya desearan comer algo.



*Ilustración 5*

*El café ubicado de manera estratégica para consumir alimentos al ingreso o salida del Parque Norte.*



*Ilustración 6*

Es un lugar que invita constantemente al consumo de alimentos por la ubicación estratégica de cada punto de venta, y, por las imágenes utilizadas en cada uno de estos



espacios; por ejemplo en el sendero donde hay circulación peatonal fluida, están ubicados los dulces como algodón, crispetas y carpas en las que se venden frutas e hidratación, lo cual es una forma de comunicarle al visitante que debe comprar estos productos mientras realiza el recorrido. Por tanto Arroyo y García (2014) plantean que “Las imágenes visuales en los mensajes publicitarios, es decir la parte visual del mensaje generalmente en foto o dibujo, también pueden ser utilizadas para influir en la conducta del público a través de un aprendizaje vicario” (p. 216). En este caso provocar con estímulos deseos consumistas.

De igual forma, no es nada casual que en el mismo sendero donde se venden algunos dulces existan muy pocas sillas, pues la intención del parque no es que el usuario se quede descansando en el intermedio de una atracción y otra, sino por el contrario que llegue a otro juego mecánico en un tiempo calculado; y a la vez que vaya pasando por otros stand de comida que invitan a la compra de alimentos. Mientras que los puntos de venta de comida como pizzería, comida rápida, venta de pollo asado y restaurante buffet tienen gran cantidad de sillas dispuestas a quien llegue a consumir, demostrando los lugares en los que se debe consumir más y generando en el usuario un mayor deseo de comer. En cada una de las plazoletas descritas inicialmente, se cuentan con un punto de ventas de comidas que tienen una estrecha relación no casual, con el público al que está destinado cada una de ellas, por poner un ejemplo, no es fortuito que en la plazoleta con objetivo de público infantil están los helados y dulces, retomando a Aristizabal (2016) “la diversidad de objetos, productos y servicios para la infancia empezaron a presentarse también como “objetos proveedores de alegría y felicidad infantil” (p. 214). Es decir el consumo como proveedor de felicidad para la infancia.



*Ilustración 7*

*La ubicación de sillas en el punto de venta de alimentación fijo del parque V.S sendero peatonal*



*Ilustración 8*

Otro escenario que incita al consumo es la tienda del parque en la cual los visitantes pueden adquirir suvenires contramarcados con el logo del lugar, candados para utilizar los casilleros, al igual que las carpas para la lluvia. Su ubicación al lado de la entrada principal, es una estrategia que le indica a quien asiste, los posibles artefactos que necesitan durante la estadía y los recuerdos que solo allí podrán adquirir al finalizar su visita.

Finalmente el Parque Norte es un espacio que se caracteriza por tener zonas verdes y plazoletas limpias, baños aseados y atracciones en buen estado, que gracias a su aseo son agradables a la vista. Esta organización de los espacios incita a los visitantes a transitar y permanecer allí, incluso es usual ver a algunas personas haciendo la siesta en las zonas verdes; presentando una vez más este espacio como un mundo feliz, donde la preocupación no existe y cualquier lugar puede ser habitado por su limpieza y comodidad.



*Ilustración 9*

*Zonas verdes que denota limpieza e invitan a permanecer allí.*

## 9. Análisis de los hallazgos

### 9.1 Interacciones

El Parque Norte es un lugar de encuentro para toda la familia, de igual forma para grupos sociales como los scouts, adultos mayores, grupo de niños pertenecientes al INDER, grupos empresariales, entre otros; lo que permite que sean un lugar en el que se lleven a cabo diversas prácticas de ocio a partir de las interacciones, no solo con otras personas si no con los elementos del contexto en particular, como por ejemplo: las vallas y avisos, personajes temáticos o los móviles utilizados por los visitantes para tomarse fotografías. En ese sentido, Berger y Luckmann (2001) mencionan que “Mi interacción con los otros en la vida cotidiana resulta, pues, afectada constantemente por nuestra participación común en ese acopio social de conocimiento que está a nuestro alcance” (p. 60). Estas interacciones se viven en el transcurso de la visita al parque, a partir de las necesidades que se presenten bien sea de manera momentánea, o espontánea.



*Ilustración 10*

*Niños y adultos interactuando con los personajes temáticos del tren mítico.*

El Parque Norte permite diversas formas de participación en los visitantes y teniendo en cuenta el enfoque de este trabajo, se visibiliza mucho más en la infancia. Es por ello que se les observa tomar el control en la propuesta de las rutas, tomando el mapa que les entregan al ingreso, participando activamente en la elección de las atracciones, mediando entre el imaginario que tienen los adultos en el uso de los juegos y la forma estipulada de hacerlo, entre otros, es decir, que todo lo antes mencionado hace alusión a las interacciones que el lugar les posibilita.



*Ilustración 11*

*Niña asumiendo el rol de guía, utilizando el mapa que le acaban de entregar a la entrada y estableciendo la ruta.*



La interacción no es solamente un proceso de comunicación interpersonal. Es también un fenómeno social anclado en un marco espacio temporal de naturaleza cultural marcado por códigos y rituales sociales. Toda relación se inscribe en una <<institución>> que lleva con ella modelos de comunicación, sistemas de roles, valores y finalidades. Todos estos factores contribuyen fuertemente a una ritualización de las relaciones sociales. (Marc, 1992, p.16)

Por tanto, las formas de interacciones, ya están condicionadas a ciertos aspectos que en el lugar se dan. Las prácticas de ocio que allí se viven tienen una sintonía con el ambiente, es decir, en cierto modo se ciñen a las características particulares del ambiente.

Centrando la atención específicamente en las relaciones que establecen los niños y al estar inmersos en un contexto con sus pares, dan cuenta de poner en práctica el cúmulo de saberes que tienen y por lo tanto llevan a cabo rituales para relacionarse. Es por lo anterior que se les ve constantemente discutiendo por decidir a cual juego van a montar, pues cada uno desde sus conocimientos argumentan porque una atracción y no la otra. Lo que se explicaría en palabras de Maisonnueve (citado por Marc, 1992) comenta así que “<<la interacción tiene lugar cuando una unidad de acción producida por un sujeto A actúa como estímulo de una unidad de respuesta en otro sujeto, B, y viceversa>>” (p. 14). Se ve entonces como ese encuentro le exige a cada uno tomar un rol en la situación.

Sin embargo es una situación repetitiva ver a los niños en grupos, donde uno de ellos hace más propuestas que los demás, como por ejemplo, lo que posiblemente pueden comer, tomar la vocería para exigir a los funcionarios que hagan lo que ellos desean o intervenir por medio



del lenguaje verbal en aquellos momentos donde es necesaria una explicación extra sobre el funcionamiento de una atracción o datos particulares de elementos del parque. Por ejemplo un niño scout antes de entrar a la atracción “Jungla” le dice a la dirigente “los dinosaurios son animales prehistóricos y mi favorito es el Tiranosaurio Rex”, ante esto Berger y Luckmann (2001) sostienen que “En la vida cotidiana el conocimiento aparece distribuido socialmente, vale decir, que diferentes individuos y tipos de individuos lo poseen en grados diferentes” (p. 65). Generando la posibilidad de interacción en espacios comunes.

Sin embargo, es considerable resaltar que aunque haya un niño que se destaque por su liderazgo, los demás también tienen la posibilidad de participar y ser actores influyentes en las decisiones, de acuerdo a los intereses que el espacio suscita (Marc, 1992). De esta manera se destaca la importancia del espacio y por ende del tiempo, para las interacciones sociales que se pueden llevar a cabo en diferentes contextos, para este caso en el Parque Norte.

### *9.1.1 Cómo se organiza el espacio*

Como se ha venido mencionando, el Parque Norte es un espacio diverso, ya que cuenta con variedad de escenarios tematizados y pensados para una cada una de las poblaciones específicas a las que está destinado; indicando que son escenarios determinados solo para algunas actividades. Un ejemplo claro es la plazoleta fantasía destinada para el público infantil y con juegos especiales según las características de los niños, además cuenta con un auditorio abierto para celebrar fiestas infantiles, donde no solo asisten niños, sino también adultos. Allí los niños se ven disfrutar con más naturalidad, y evidencian que es un lugar que posibilita la interacción con los otros, es decir, no solo con sus pares, sino también con otros adultos.



Dicho en palabras de Marc (1992) “El espacio es, pues, una variable importante de la interacción; no obstante, los modos interactivos pueden diferir considerablemente según que se sitúe uno en un espacio definido como «público» o «privado»” (p.783). La diferencia se establece en este lugar entre lo público y lo privado con expresiones que allí se escuchan como la que le responde una madre a su niño tras la petición de querer montarse en los jueguitos sin hacer fila ¿usted cree que estamos en la casa donde hace lo que quiere?, refiriéndose a aquellas acciones que en el espacio privado del hogar se hacen sin limitaciones, pero que al estar expuestos en lo público para este caso del Parque Norte no quedan bien ante la sociedad estos comportamientos.

El espacio se puede observar por lo anterior, como un aspecto clave en la interacción, pero además la organización de este, es un condicionante para las prácticas de ocio que en el Parque se den, dando la posibilidad de elección entre un lugar u otro, dada la ubicación y condiciones que el espacio presenta y la realización de actividades autónomas sin necesidad de interactuar con los juegos mecánicos que haya a su alrededor. Esto se extrae del análisis de una situación repetitiva en la plazoleta de fantasía, donde algunas niñas preferían jugar con las plantas y arbolitos que había en la zona verde a montar en las atracciones.

Finalmente, y como se esbozaba al inicio, la forma en la que está organizado el espacio o distribuido cada escenario en el Parque da un discurso de consumo, de invitar a cumplir una función de comprador, pero también a realizar unas acciones en tiempos determinados según el espacio que esté habitando.

### *9.1.2 Cómo se organiza el tiempo*



Las formas de vida se van transformando a medida que las relaciones sociales y la cultura lo permitan; nuevas formas de interactuar y con ello aspectos que detrás de este vínculo se inscriben. Una de las consideraciones en medio de las formas de vincularse con el colectivo es lo concerniente al tiempo y sus maneras de utilizarlo.

La idea de tiempo puede considerarse como opción de pago a otros, como idea de intercambio laboral, como garantía de diversión y a través de momentos en los que se comparten con los demás. La cantidad de tiempo con el que cada uno cuenta para las actividades depende del rol que cumple en la sociedad, -algunos dirán que tienen más que otros- En este caso se retoma la idea de tiempo desde las prácticas que se llevan a cabo en el Parque Norte, para lo cual Baudrillard (2009) plantea “En realidad durante el ocio, el tiempo no es «libre»; es un tiempo gastado y no a pura pérdida porque, para el individuo social, es el momento de una producción de estatus” (p.196). Que en el contexto específico del Parque, se refiere a un lapso de tiempo invertido, buscando el estatus que se logra gracias a la fantasía de mundo feliz en la que el sujeto está inmerso.

El tiempo en el Parque Norte se convierte en instantes de diversión, en roles que se cumplen por momentos, en milésimas de segundos que acaban en una máquina y que se requiere otro momento más para terminar de satisfacer el deseo que pronto acabará. En este lugar los niños hacen evidente a través del lenguaje verbal la noción del tiempo, justificado en expresiones como: “para montar en los que jueguitos necesitamos mucho tiempo”. Así mismo expresan que para dar la vuelta en la iguana tan solo se demora 3 minutos e incluso cuando escuchan que el motor de cada atracción se apaga dicen: “ya se acabó el tiempo”, acompañado de un gesto de tristeza. Corren de una atracción a otra, inclusive llevando la



delantera de los adultos acompañantes, porque según ellos entre más rápido lleguen más juegos pueden disfrutar y se atreven a proponer rutas de camino para acortar distancias y con ello dar un buen uso al tiempo.

Lo anterior refleja que en este espacio aparentemente, los niños son los únicos dueños de su tiempo, pero hay un limitante que los obliga a estar sujetos a los ritmos del parque, por poner algunos ejemplos se trae a colación la acción de hacer la fila, de sacar un tiempo para la alimentación y usar las atracciones con tiempos ya establecidos. Lo anterior se argumenta en las ideas de Baudrillard (2009) quien considera que “el tiempo se convierte durante el ocio en propiedad privada de todo el mundo” (p.188). Teniendo en cuenta algunas expresiones de los niños como: “Aquí estamos perdiendo mucho tiempo”, haciendo referencia a las largas filas que se hacen para la compra de la boletería; en este caso el niño tiene la opción de hacer uso del tiempo como desee, pero para satisfacer su deseo de ingresar al parque debe cumplir las condiciones que el Parque tiene, para el caso puntual hacer la fila.

Hasta este punto el tiempo se ha considerado como un elemento de inversión para la felicidad y como una condición para usar las atracciones; sin embargo se considera necesario esbozar cómo organizan los niños su tiempo en la visita. Es usual que los niños al llegar al parque tomen la iniciativa de trazar una ruta cronológica para su recorrido durante el día, apoyándose en el mapa que los funcionarios les entregan al ingreso. Esto se evidencia cuando luego de avanzar un poco en el recorrido se les escucha expresar “primero vamos a los carros chocones, luego el lisadero y después a la montaña rusa” disponiendo la manera cómo será distribuido el tiempo.



Sin embargo aunque es muy recurrente que programen el recorrido a la entrada y con ayuda de portadores de texto, durante la alimentación y por lo general en el almuerzo también dan pautas de que se va a hacer, evalúan el tiempo a utilizar para cada atracción y proponen cuál primero. De esta manera la organización del tiempo también se convierte en una práctica repetida de los niños, “No nos demoremos en almorzar, porque después vamos al barco pirata y a los carros chocones” “Tenemos que almorzar rápido para aprovechar los juegos antes de irnos, primero el kamikaze y el viaje al centro de la tierra de última porque perdemos mucho tiempo en la fila y estamos llenos”, estas son algunas expresiones que se escuchan de los niños.

Para finalizar se retoman las palabras de Marc (1992) “Una de las características fundamentales de las sociedades modernas es que presentan una fragmentación rígida del tiempo social (...) han multiplicado los marcos temporales, cada uno tiene su ritmo, su propio significado y su propio modo de sociabilidad” (p. 87) indicando que visitar el Parque requiere de una organización del tiempo.

### *9.2 Cuidado y vigilancia*

Un elemento fundamental dentro de las dinámicas de ocio del Parque Norte está estrechamente relacionado con el cuidado y la vigilancia. Mucho de lo que sucede allí está a cargo de la vigilancia de los adultos, menores y personal del parque: administrativos, vigilantes, operarios de las atracciones y personal de servicios generales.

Lo que aquí se empieza a analizar tiene que ver con las situaciones cotidianas del Parque, que dan pie a la construcción de las normas. Se hace alusión al concepto de norma desde los planteamientos de Marc (1992):



## Facultad de Educación

Se puede llamar *norma* a una prescripción fijada por una institución en la que la no-observancia acarrea una sanción. Esta sanción puede ser de naturaleza legal (...) o de naturaleza social; la transgresión de normas de la vida cotidiana que ordenan las relaciones sociales, no provoca sanciones legales pero suscita reprobación o separación del que las viola. (Marc, 1992, p.51)

El parque Norte como toda institución tiene establecidas diferentes normas que deben ser cumplidas a cabalidad para poder permanecer durante toda la visita. Éstas aparecen registradas en vallas, plegables o gráficos a la vista de los turistas. Desde las exterioridades de la institución los niños leen las imágenes y hacen inferencias de lo que allí dice, por ejemplo, en un diálogo un niño le dice a otro mientras éste mira una valla: “¿Qué miras? y este le responde ahí dice cómo nos tenemos que manejar”.



Ilustración 12

Reglamento estipulado en el Parque Norte

UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA

1 8 0 3



Lo anterior demuestra la importancia de un reglamento dentro de las instituciones, ya que influye en los comportamientos que asumen los sujetos, en relación con las dinámicas del lugar. A propósito, Goffman (1999) propone que “El reglamento es un mecanismo importante de organización, pero solo un componente de organización, además el reglamento puede regular unas relaciones en que los participantes no comparten prácticamente ninguna organización” (p.36) Al ser un lugar pensado para turistas las normas son esenciales para promover el orden social en una población tan diversa como la que allí asiste, apoyados especialmente por el personal de vigilancia, el cual cumple la función de estar alerta ante cualquier alteración del orden dentro del parque.

Allí entonces esas constantes interacciones bajo políticas condicionantes van determinando qué hacer y en qué momento, cómo actuar en determinado espacio y aceptar las condiciones que no dejan comportarse según el propio deseo. Teniendo en cuenta lo anterior, Berger y Luckmann (2001) ofrecen un planteamiento preciso para constatar estas ideas “Las instituciones, por el hecho mismo de existir, también controlan el comportamiento humano estableciendo pautas definidas de antemano que lo canalizan en una dirección determinada, en oposición a las muchas otras que podrían darse teóricamente” (p. 76)

Los párrafos anteriores muestran que desde el ingreso los niños van conociendo los criterios de comportamientos específicos del lugar; aunque después de cruzar la entrada los adultos intentan cumplir las normas, como por ejemplo hacerse responsable de los niños; estos no quieren ser controlados por los adultos a pesar de que ellos intentan presionarlos para que se queden juntos; los niños quieren que los suelten de la mano y llevar la delantera sin precaución alguna. Allí la función de los miembros acompañantes se ven resquebrajados,



por el hecho de estar en un contexto diferente al cotidiano en el que las dinámicas cambian cada comportamiento.

De esta manera en el Parque se ve a los niños con adultos cerca, sin ser estos últimos quienes se involucren en las decisiones de los pequeños, no obstante, también se pueden ver grupos de niños sin presencia de mayores.



*Ilustración 13*

*Niña vigilada por adultos que disfrutan de la atracción, pero está en un espacio sola.*

Los individuos navegan por calle y tiendas y asisten a reuniones sociales acompañados o en la compañía social de otros, es decir, aparecen en público “solos” o en “compañía”. Se trata de unidades de interacción, no de unidades socio estructurales corresponden plenamente a la gestión de la copresencia. A mi juicio, se trata de unidades fundamentales de la vida pública. (Goffman, 1999, p. 37)

Lo que da a entender que acciones al ser recurrentes se convierten en prácticas de ocio propias de los niños.



Las prácticas de ocio de los niños se pueden ver en todas las dinámicas del parque, como ya se mencionó tanto en la ingreso como al interior de este. Es por ello, que en cada uno de los juegos utilizan su lenguaje para decirle a los demás, comportamientos que deben adquirir, o de lo contrario perderá la oportunidad de disfrutar más; por ejemplo: baja la cabeza, no saques los pies, hay que hacer la fila bien hecha, el bote de basura está dividido y por eso debes leer, ponte el cinturón, entre otros; comportamientos ritualizados en medio de su interacción con el ambiente, o que se fundan en las nociones comportamentales que ellos ya tienen del mundo exterior, creados en la escuela, la familia u otros grupos sociales a los que pertenecen, siendo el Parque un espacio que les permite poner en juego lo que han construido.

Hasta aquí se ha dejado de lado el rol que tienen los funcionarios del Parque frente al tema de la norma y se hace necesario mencionarlo, puesto que son algunos de ellos los que interactúan directamente con el público y por ende hacen cumplir o no las normas de la institución. Muestra de ellos se destaca en una entrevista con una empleada que maneja la atracción del laberinto, quien afirma “hay algunos niños que cuando vienen acá no quieren cumplir las condiciones de esta atracción, por ejemplo que no se puede entrar mojado, pero finalmente terminan haciéndole caso a uno”. Esto da cuenta que estas personas están allí para llevar a cabo la vigilancia del cumplimiento de las normas, para que los sujetos, incluidos los niños hagan parte del control que ellos ejercen.

Por otro lado, se considera necesario hacer un énfasis especial a la dinámica de “hacer la fila” ya que es una acción que se repite constantemente durante la visita y también tiene sus exigencias: la fila como requisito para montar en la atracción, no interrumpir el circuito de separadores para llegar al inicio de la atracción y permanecer en ella para disfrutar el juego.



En los días en los que en el parque hay mayor cantidad de visitantes es necesario hacer largas filas para disfrutar de las atracciones. Este momento lo aprovechan los niños para decidir cuál será la próxima atracción a montar, para consumir alimentos como papitas y jugos, para elegir los mini cars en el que se va a montar, para guardar puesto a los adultos acompañantes o para medirse y estar seguros que su estatura les permita entrar a este juego. El cumplimiento de este requisito no solo se vigila por parte del personal, sino por los usuarios que están en ella, ya que si una persona intenta meterse de primero sin hacer la fila, son ellos mismos quienes reclaman este acto e incluso piden al personal del parque que no le permita hacer uso de esa atracción.

En cuanto a lo anterior mencionado, Goffman (1999) plantea con respecto a los turnos en la fila que

Es posible que el principio más importante de la organización de turnos sea el de «que pase el primero», el cual establece el derecho de una persona a pasar inmediatamente después del «primero» e inmediatamente antes del «siguiente».

Esta norma de decisión crea una categoría de dominación, pero una categoría paradójica, dado que en virtud de ella quedan excluidas todas las demás formas de preferencia (Goffman, 1999, p.52)



*Ilustración 14*

*Niños haciendo fila una y otra vez para ingresar a la atracción mini cars*

Ante esta norma los niños no son ajenos a cumplirla, en las atracciones especiales para ellos son conscientes de esperar hasta que llegue su turno y poder jugar en la atracción. Como también saben que si salen de una atracción y quieren repetirla deben volver a esperar el turno en la fila. Para ejemplificarlo, es el caso de un grupo de niños que disfrutaron de la atracción mini cars, y mientras están disfrutando de ella dicen: “cuando salgamos volvemos a hacer la fila para montar otra vez”.

En la fila de la entrada para comprar los brazaletes de ingreso, se observa otras actitudes frente a la fila, donde algunos usuarios actúan de manera indiscriminada, faltando a las normas que el parque tiene establecidas para el ingreso, más exactamente metiéndose a la fila para comprar el brazalete más rápido o alcanzar a entrar con el cupo limitado de gratuidad. Se creería que ello se debe a que aún no han adoptado o dimensionado las condiciones que tiene el Parque como normas de comportamiento, las cuales son observadas por los niños y replicadas en sus conductas. Para poner un caso específico, durante la fila una



persona intenta pasar de primero sin haber hecho la fila, el resto de las personas le gritan “oe, oe, oe”, pidiéndole que se salga, este sujeto es retirado de la fila por un funcionario del parque; minutos más tarde un niño hace lo mismo que el sujeto anterior, de inmediato otro niño que está cerca de él le dice, “sálgase que usted no ha hecho la fila”, demostrando que este lugar enseña a los niños cómo comportarse en un lugar específico.

Por lo tanto permite pensar que en la fila ocurren diferentes situaciones, que hacen parte de las prácticas de ocio de los niños y que configuran su experiencia al parque. Una fila es realizada por que al finalizarla habrá una recompensa, en este caso la entrada a una atracción, la entrega de los alimentos o las manillas para ingresar, de lo contrario los seres humanos y en especial los niños no se quedarían durante largos periodos de tiempo de su visita al parque en un mismo lugar.

Para concluir este apartado se retoma el postulado de Berger y Luckmann (2001), quienes plantean que “las instituciones invocan y deben invocar autoridad sobre el individuo, con independencia de los significados subjetivos que aquél pueda atribuir a cualquier situación particular” (p. 85) lo cual deja en entredicho, que así los niños puedan interpretar y construir las formas de actuar adecuadas en el parque, se deben ceñir aquellas que estrictamente están establecidas.

### 9.3 Prácticas monetarias: El dinero

Uno de los cambios fuertes que se empieza a establecer en el siglo veinte “siglo de los niños” es sobre todo lo que tiene que ver con que los padres empiezan a abastecer a los niños de dinero, para llevar a la escuela y con esto la infancia comienza a tener sus acercamientos



frente al manejo del dinero. El dinero escolar empieza entonces a generar autonomía monetaria en los niños permitiéndoles tomar decisiones con respecto a que gastar y en que invertir sus bienes, es decir, ayuda a la construcción de un sujeto autónomo. Trasladando esta idea al contexto del Parque donde para adquirir los servicios se requiere dinero y muchas veces son los niños quienes lo manipulan, se puede analizar que este lugar se convierte en un escenario para el despliegue de la autonomía infantil.

El dinero es así un elemento necesario para acceder a los servicios que brinda el Parque Norte a quien lo visita de forma particular, ya que a diferencia de ello existen las visitas que patrocinan y son acompañadas por las entidades gubernamentales, quienes suministran las entradas y en algunos de los casos la alimentación.

En este lugar los niños consideran el dinero como un elemento garante de los servicios y una condición para disfrutar del espacio y por el hecho de traer consigo plata tienen que ser atendidos, ya que en ocasiones verbalizan “porque no puedo montar en esta atracción si yo tengo plata y puedo pagarla” otra muestra de ello son los momentos en que los niños piden a los adultos acompañantes el dinero para realizar las compras afirmando “Deme la plata yo lo compro, porque así no nos quedamos sin nada” en la caso particular del ingreso al lugar. Este imaginario se centra en la idea de rico, ya que cuando llegan allí los niños consideran que pueden hacer de todo por haber pagado la entrada y que el consumo es ilimitado.

Lo anterior permite analizar que uno de los aprendizajes que se derivan del manejo monetario es el reconocimiento de los valores del dinero, como por ejemplo saber que moneda o billete utilizar para pagar el precio del producto que va a comprar.



Esta idea de “con el dinero se compra” hace parte de las nociones socioeconómicas que el niño construye desde edades tempranas debido a la relación constante que tiene con este elemento, por ejemplo cuando hace mandados en la tienda, cuando su familia le regala monedas o cuando compra en la tienda escolar, a lo que Delval (1989) menciona “Las nociones económicas constituyen un eje de la organización social y además el niño está en contacto con ellas desde muy pronto, posiblemente antes que con otras muchas nociones sociales, como podrían ser, por ejemplo, las políticas” (p. 267). Parte de esta noción socioeconómica es el intercambio de dinero por bienes o servicios, es decir yo te doy, tú me das, más específicamente en el Parque Norte cómo pagar el ingreso y recibir a cambio las manillas de entrada, depositar la moneda en la máquina de bolitas de chicle y ver cómo llegan hasta las manos del niño o por el contrario afirmar que sin monedas la máquina no funciona y por último pagarle al vendedor la comida para poderla recibir.

Este proceso de compra tiene dos aspectos, uno visible y otro oculto llevados a cabo mediante un proceso, el primero se evidencia notoriamente en el proceso de compra del Parque Norte, ya que hace referencia a la existencia de un comprador (papel que puede asumir el niño) que se dirige al punto de venta con dinero para obtener un producto específico, entrega el dinero y según el valor del objeto puede recibir devuelta, recibe el objeto comprado y el vendedor guarda el dinero en algún sitio, comúnmente en una caja registradora. El segundo aspecto que en este caso no interesa mucho es el proceso por el cual el tendero se surte de mercancía, invierte su dinero o lo deposita en otros lugares más seguros. (Delval, 2000).



Como ya se ha mencionado anteriormente para los niños y las niñas comprar los boletos que aseguren su diversión es un ritual que no se puede pasar por alto. Es por ello que este momento quieren ser ellos los que hagan la diligencia y para ello solicitan a los adultos acompañantes el dinero para hacerlo.



*Ilustración 15*

*Niña participando en la compra de la boletería con su padre, mientras el resto sus acompañantes esperan fuera de la taquilla*

El proceso de compra empieza cuando los niños llegan a las afueras del Parque Norte y se dirigen a la taquilla para la compra de las boletas, mientras esperan el turno observan la valla publicitaria donde está la información de los precios y las opciones de brazaletes y le dicen a los adultos “mira allá dice cuánto vale”, paralelo a esto observan que la medición de su estatura influye en el valor a pagar, pues algunos lo hacen sin que nadie les diga, incluso se agachan para pagar menos.



Ilustración 16

*Niños midiéndose en la entrada al parque para determinar su altura, mirar a cuales atracciones podrá montar y por ende cuál será el precio a pagar para su ingreso.*

Cada niño y niña centra su interés en el que va delante de él y por esto algunos antes de que les cobren ya tienen la idea de lo que vale, para esto se menciona el caso de un niño que escucha cuánto le cobran a otro y dice: “Papi deme 6.200 para comprar el brazalete” porque escucha que la operaria de la taquilla pide esta cantidad a otro usuario.

Otro dato interesante en este momento es la reacción que tienen cuando pagan las boletas, pues reciben sus brazaletes y olvidan la devuelta, demostrando que el objetivo principal de esta situación es recibir las manillas y con esto garantizar la entrada.



Cuando se acerca la hora de almuerzo los restaurantes y puntos de venta de comida en el parque empiezan a reunir allí a los visitantes, quienes tienen la posibilidad de elegir diferentes opciones para su consumo, tales como: pizza, menú tradicional o comidas rápidas como hamburguesas, papas a la francesa, perros, nuggets de pollo, entre otros; siendo este último el más frecuentado. Allí se puede observar a las familias reunidas, a la espera de la que van a consumir, especialmente los niños son quienes eligen lo que van a consumir.

En uno de los momentos de almuerzo, un niño al ver la comida de su mamá (frijoles) dice que los que comen comida rápida son los mejores, refiriéndose a su papá, su hermano y a él, quienes tienen en su plato hamburguesa, perro y papas a la francesa.

Con respecto a esto, e Certeau (1999) afirma que:

El alimento se refiere a una necesidad y un placer inicial en el que diferentes sustancias se combinan y crean significados en quien los consume, además, además agrega que los hombres no se alimentan de nutrientes naturales, que estén acorde con una dieta saludable, si no que la elección de sus alimentos se basa en la cultura. (De Certau, 1999, p.172)

A lo que el medio quiere vender y a las reglas impuestas por la misma sociedad; motivo por el cual este niño categoriza a su mamá como aburrida por no consumir el alimento que ellos consumen, que a su vez es el que están consumiendo la mayoría de los visitantes del parque, en especial los niños y las niñas.



El manejo del dinero en la compra de la alimentación es una situación muy similar a lo que ocurre en la compra de boletas, ya que de igual forma existe una relación con la idea de intercambio ya mencionada.

Suele suceder que en los restaurantes ubicados en las zonas de comidas es el adulto quien se apropia en la mayoría de los casos del manejo del dinero, pero tienen en cuenta la opinión de los niños y las niñas para elegir el alimento a consumir. Sin embargo en los puntos de venta distribuidos en los senderos peatonales son los niños y las niñas quienes piden dinero a los adultos y compran los alimentos de manera autónoma, por citar un ejemplo es el caso de una niña de 8 años quien dice a su padre “papi dame plata para comprar un algodón de azúcar” lo que evidencia una participación activa de los niños en el manejo del dinero para la compra de su alimentación y por ende en las prácticas de ocio.

#### *9.4 De la felicidad a la tristeza: Manejo de las emociones.*

El manejo de las emociones merece un apartado aislado, dada la importancia de la lectura que se hace de estas y la relevancia que tiene para analizar las prácticas de ocio infantil en este espacio. Las vivencias en el Parque Norte por parte de los niños y las niñas permiten evidenciar en sus rostros gestos que pueden ser leídos de diferentes maneras<sup>2</sup>. Durante todo el recorrido dejan ver expresiones según los momentos por los que atraviesan en un día de ocio. Es usual ver en sus rostros manifestaciones de alegría al entrar por primera vez al Parque Norte mencionando: “wow por fin conozco el Parque Norte”, a su vez también es usual

---

<sup>2</sup> Esta situación no se evidencia a partir de imágenes ya que no existe un consentimiento informado que permita mostrar rostros de las personas, incluidos los niños.



ver gestos de tristeza al no poder ingresar a todas las atracciones o no poderse comprar el dulce que desean, esto demuestra según los planteamientos de Le Breton, (1998) que, “Los gestos, las mímicas, las posturas, los desplazamientos expresan emociones, realizan actos, subrayan unas palabras o las matizan, manifiestan permanentemente sentido para uno mismo y para los otros” (p. 41). Lo cual potencia mucho más el significado que tiene para consigo y los demás ese encuentro.

Las emociones en el parque no son exclusivas de cada individuo, sino que se ven reflejadas en el colectivo, así por ejemplo cuando un niño se movía de un lugar a otro sonriendo los adultos también lo manifestaban, lo que también sucedía con momentos de tristeza, por ejemplo, cuando por algún motivo no podían ingresar al parque o se les prohibía el ingreso a una atracción.

Ese significado del gesto se deriva de las interacciones que el lugar posibilita, permitiendo una experiencia similar entre los sujetos que comparten un mismo contexto.

Es necesario resaltar que el gesto de alegría representado generalmente en sonrisas, saltos, danzas, cantos espontáneos, entre otros, no es la única emoción que se puede percibir, puesto que las reacciones de ira también hacen parte de las interacciones que en el Parque se viven; para puntualizar se menciona el momento de la fila donde evadir el orden de la esta provocaba turbaciones entre los visitantes, lanzando expresiones como “no sea conchudo y salgase”.

Lo anterior es una situación que se puede leer a la luz de los aportes de Le Bretón (1998) quien plantea que:

Las emociones que nos atraviesan y la manera en que repercuten en nosotros se alimentan de normas colectivas implícitas o, más bien, de orientaciones de



comportamientos que cada uno expresa según su estilo y apropiación personal de la cultura y los valores que la empapa (Le Bretón, 1998, p.108).

Teniendo en cuenta que la cultura del Parque Norte concibe las filas como una norma del establecimiento y condición a seguir para acceder a las atracciones.

Contrario a la anterior idea del Parque Norte como una institución normatizada se puede decir que los niños y las niñas conciben el Parque Norte como un espacio poco condicionado, ya que es allí donde comparten su tiempo de ocio, esto se evidencia cuando al ingresar un padre toma de la mano a su hija y ella le pide que la suelte que allá no tiene por qué llevarla así, además los niños y las niñas mencionan que en cualquier lugar (sea zona verde o atracción) se puede consumir alimentos porque es un lugar libre.

### *9.4.1 Objetos personalizados*

Acudir a un lugar público es la posibilidad de mostrar a los demás intereses, gustos y particularidades como familia, grupo de amigos o miembros de una empresa, y por ello utilizan elementos que los identifiquen en medio del colectivo. Por lo anterior, es usual ver asistentes en el Parque Norte con las mismas camisas, gorras y/o pulseras de súper héroes, de colores particulares y dibujos que llaman la atención, siempre y cuando estén en grupo, utilizándolo como un distintivo.

Además, los niños y las niñas llevan al parque objetos propios como: peluches, balones, muñecas, carros, cobijas, entre otros, los cuales llevan en brazos durante todo el recorrido



para hacer juegos espontáneos, que se dan en la fila, en el restaurante, al ingreso, en la plazoleta, en las zonas verdes, entre otras.

### *9.4.2 Narración de la experiencia por parte de los niños.*

Disfrutar de una atracción no es exclusivamente hacer uso de la misma, ni mucho menos acaba cuando se acaba el tiempo de disfrute en ella; este momento de disfrute y goce para la mayoría, culmina con la narración emotiva a los adultos y demás acompañantes de su experiencia, en contar cómo vivió el momento, cómo se imaginaba y que sucedió al interior de la misma.

En efecto los niños y las niñas también recurren al lenguaje para expresar su vivencia en las atracciones. Ellos acompañan sus palabras con gestos de alegría, para dar a conocer cómo pasaron, que le gustó o disgustó del juego mecánico y en algunas ocasiones retoman palabras que utilizaron los adultos en situaciones similares, por ejemplo: al dialogar con algunos adultos sobre la experiencia en las atracciones uno de ellos hace referencia a la montaña rusa como un momento de mucha adrenalina, seguidamente en el diálogo con el pequeño que lo acompaña de 7 años menciona que en los carros chocones hay mucha adrenalina. Es evidente que la forma en la que se expresan los adultos puede influir en el vocabulario que retoman los pequeños, para esto Le Bretón (1998) aporta: “Las palabras de la emoción no se adquieren en un diccionario, impregnan las relaciones sociales y repercuten sobre el niño que capta su significado al ver que sus íntimos las expresan” (p. 158)

La forma en la que cuentan los sucesos reflejan en sus rostros emociones determinadas por el lugar en el que se encuentran, pues para ellos como lo expresan en algunos



conversatorios “es un espacio de libertad”, “un lugar donde hay que ser alegres” “donde uno se divierte” “en el Parque Norte uno viene con los papás y juega” A esto se le suman las vivencias colectivas entre adultos y niños en donde se generan sentimientos comunes, por ejemplo en momentos de alimentación cuando llega a la mesa la comida todos aplauden y hacen gestos de alegría y emoción. Según lo anterior Le Bretón (1998) plantea que “Las emociones son modos de afiliación a una comunidad social, una manera de reconocerse y de poder comunicarse juntos contra el fondo de una vivencia similar” (p. 117).

### 10. Conclusiones

Si bien los niños identifican las normas que rigen al Parque Norte, en la medida que van viviendo su estadía en este lugar van construyendo otras más propias, que pueden implicarlo tanto individualmente como colectivamente, como por ejemplo el que llegue siempre de primeras es el que monta de primeras, o el que no monte en una atracción va haciendo la fila en otra.

El papel que juegan los parques temáticos en las sociedades actuales, tiene que ver con las prácticas de consumo que al interior de allí se vive, y todos los ritos que requiere la asistencia a este lugar; con el pretexto de ser un lugar para la socialización y el disfrute del ocio. Allí el sujeto está viviendo una experiencia fantástica que le hace creer que este mundo es diferente a la cotidianidad (trabajo, estudio, entre otros vs el descanso y la libertad), aun



sabiendo que el consumo, la norma y la homogenización siguen presentes al interior del Parque.

El parque se presenta como un escenario de libertad para los niños, en las que los adultos pueden tranquilizarse mucho más por ser una estructura física cerrada, poniendo un límite entre el peligro de afuera y la libertad de adentro, sumado a ello la figura de vigilante genera mucha más confianza para los adultos visitantes.

El parque es un espacio donde se propician aprendizajes para los niños. Por medio de la interacción con los demás y el entorno adquieren saberes sociales como: hacer una fila para mantener el orden en un lugar, manejar dinero para adquirir bienes o servicios, dar un uso adecuado a las basuras, negociar y argumentar con los demás los intereses colectivos, tomar decisiones de manera autónoma y/o planear y distribuir su propio tiempo.

Si bien los conocimientos anteriores son más evidentes, existen otros un poco menos notorios, ya que se dan de manera más personalizada. Esto se refiere a los conocimientos que involucran de manera más marcada los procesos meta cognitivos, que tienen que ver con el cómo funciona una atracción, datos de algunos animales o conceptualización de algunos términos que el parque les evoca.

Este Parque temático es un lugar que favorece las interacciones infantiles y con ello la socialización, aunque sea una institución con condiciones diferentes a las escolares.

La publicidad genera en los niños patrones de comportamientos, fomentando la idea de comprador y la necesidad de consumir lo que allí se encuentra. Tiene además la misión de suscribirlos en un mundo de alegría donde lo único que puede causar estando allí son gestos



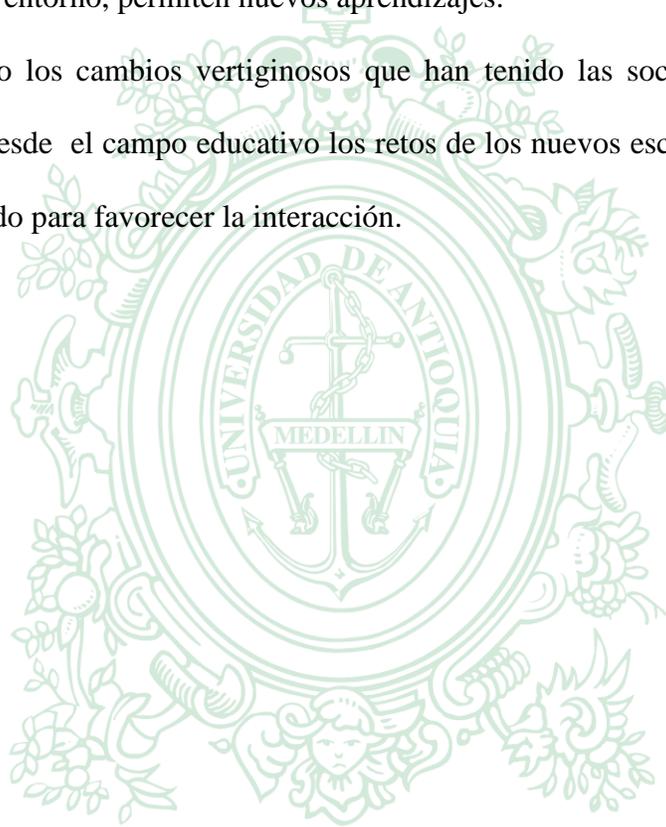
**UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA**

**Facultad de Educación**

de felicidad.

La pedagogía infantil no puede limitar su accionar a entornos escolarizados, más allá de esto, esta encuentra su campo de acción en todos aquellos escenarios donde la interacción entre los niños y el entorno, permiten nuevos aprendizajes.

Por último, dado los cambios vertiginosos que han tenido las sociedades actuales, es necesario asumir desde el campo educativo los retos de los nuevos escenarios sociales que se ha venido creando para favorecer la interacción.



**UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA**

1 8 0 3



**Referencia**

Aristizabal, D. (2016) *Niños deseantes y mercados emergentes. Reflexión histórica sobre la infancia y el consumo en Colombia, primera mitad del siglo XX Trashumante.*

*Americana de Historia Social*, 8, 200-225. Recuperado de:

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=455646948011>

Arroyo, I. y García, F. (2015). *Influencia de las imágenes mentales generadas por la publicidad en la mente del público infantil según la naturaleza del estímulo.* DOI:

10.5294/pacla.2015.18.1.9

Bauman, Z. (2010) *Mundo consumo.* Madrid, España. Paidós Ibérica

Baudrillard, J. (2009) *La sociedad de consumo, sus mitos, sus estructuras.* Madrid, España.

Siglo XXI.

Beger, P. y Luckmann, T. (2001) *La construcción social de la realidad.* Buenos Aires, Argentina. Amorrortu.

Bériédé, M. (1964) *El color de las actividades humanas.* Barcelona, Madrid. Tecnos.

Clavé, S. (2005). *Parques temáticos: más allá del ocio.* Barcelona, España. Ariel.

Cuenca, M. (2009) *Perspectivas actuales de la pedagogía del ocio y el tiempo libre. La pedagogía del ocio: nuevos desafíos.* Recuperado de:



Cuenca, M. (2010) La apropiación espacial del ocio, una mirada desde el siglo XXI. *Espacio y experiencia de ocio: consolidación, transformación y virtualidad*, Universidad de

*Bilbao*.

Recuperado

de:

[http://www.deusto-](http://www.deusto-publicaciones.es/deusto/pdfs/ocio/ocio38.pdf)

[publicaciones.es/deusto/pdfs/ocio/ocio38.pdf](http://www.deusto-publicaciones.es/deusto/pdfs/ocio/ocio38.pdf)

Díaz Amarillo, I. (2008) Estudio del impacto de la danza en el aprovechamiento del tiempo libre en los estudiantes que pertenecen al grupo creativo de danzas del liceo Sahagún Cooperativo Mixto (L.S.C.M.) (trabajo de grado) Universidad de Antioquia, Medellín

De Certeau, M. (1999) *La invención de lo cotidiano*. México, DF. Universidad Iberoamericana.

Delval, J. (2000) *Desarrollo Humano*. México. Siglo XXI

Deribere, M. (1964) *El color en las actividades humanas*. Madrid, España. Tecnos. S.A

Dumazedier, J. (1974) *Sociologie empirique du loisir. Critique et contracritique de la civilisation du loisir*. Paris, du Seuil.

Fuertes, A. y Molina Puertas, C. (2000) Los parques temáticos como estrategia de producto.



Gaitán, L. Bárcena, A. Domínguez, M. y Leyra, F. (2011) Estudio sobre el ocio infantil en la comunidad de Madrid. Recuperado de:

[http://pendientedemigracion.ucm.es/info/polinfan/2011/estudio\\_ocio.pdf](http://pendientedemigracion.ucm.es/info/polinfan/2011/estudio_ocio.pdf)

Galeano, M. (2004) *Diseño de proyecto en la investigación cualitativa*. Medellín, Colombia. Universidad Eafit

Goffman, E. (1999) *Relaciones de orden en público, micro estudios del orden*. Madrid, España. Alianza

Gradaílle, R., Merelas, T. y Garrido, U. (S/F) Los tiempos libres de la infancia: hacia un ocio coeducativo. Recuperado de:

<http://www.fessociologia.com/files/congress/10/grupos-trabajo/ponencias/515.pdf>

Hermoso, Y. (2009) Estudio de la ocupación del tiempo libre de la población escolar y su participación en actividades extraescolares. (Tesis doctoral) Universidad de Málaga.

Recuperado de:

<http://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/4576/17TYHV.pdf?sequence=1>

Hernández, R. (2004) *Metodología de la investigación*. México, D.F. Mc Graw-Hill



Hooper, S. & Curtin, S. (2013) Leisure time activities in middle childhood. Recuperado de:[http://www.childtrends.org/wpcontent/uploads/2013/05/Child\\_Trends2003\\_03\\_12\\_PD\\_PDConnfHoeffCur.pdf](http://www.childtrends.org/wpcontent/uploads/2013/05/Child_Trends2003_03_12_PD_PDConnfHoeffCur.pdf)

Hurtado, I. y Toro, J. (2007) *Paradigmas y métodos de investigación en tiempos de cambio*. Carabobo, Venezuela. CEC, SA.

Le Bretón, D. (1998) *Las pasiones ordinarias: antropología de las emociones*. Buenos Aires, Argentina. Nueva Visión

Ley 181 de 1995/ Congreso de la República de Colombia. (18, 01,1995). Ley del deporte. DO: Alcaldía de Bogotá.

Ley 1225 de 2008/ Congreso de la República de Colombia (16, 07, 2008) Ley de Parques y Mantenimientos. DO: Alcaldía de Bogotá.

López, J. (2011) Los jóvenes españoles y el ocio: un análisis partiendo del estudio empírico, *Revista Universidad Pontificia Comillas de Madrid*, 135, 495-520. Recuperado de: <https://revistas.upcomillas.es/index.php/miscelaneacomillas/article/download/748/6>



Lüscher, M. (1974) *Test de los colores*, Argentina. Paidós

Marc, E. (1992) *La interacción social, Cultura, instituciones y comunicación*. Barcelona, España. Paidós ibérica.

Martínez, M. (2010). *Ciencia y arte en la metodología cualitativa*. México, D.F. Trillas

Molina, V. (2000) Ocio y realización humana. *Cuadernos de Ocio*, 5, 19-29.

Rodríguez, C. Y. & Vargas, D. (2008) El aprovechamiento del tiempo libre y su relación con el desarrollo individual de niños y niñas de edades entre 6 y 12 años del comedor comunitario San Carlos de Tibabuyos, localidad de Suba, (tesis de grado) Bogotá. Recuperado de: [http://repository.uniminuto.edu:8080/jspui/bitstream/10656/302/1/TTS\\_RodriguezCaviedesYennifer\\_08.pdf](http://repository.uniminuto.edu:8080/jspui/bitstream/10656/302/1/TTS_RodriguezCaviedesYennifer_08.pdf)

Rodríguez, G., Gil, J. Y García, E. (1999). *Metodología de la investigación cualitativa*. Málaga, España. Aljibe.

Runge, A. (2016) *Viejos y nuevos espacios para los niños y niñas de Medellín: domesticación, institucionalización, pedagogización y comercialización de la infancia contemporánea*. Propuesta de práctica pedagógica.



Secall, S. (2001) Nuevo segmento emergente de turismo: Los parques temáticos. *Cuadernos de turismo*, 7, 35-34. Recuperado de:  
<http://revistas.um.es/turismo/article/view/22571/21841>

Tabares, O. (2004) *Ocio Recreación y Tiempo Libre en Medellín 1958-1970* (Monografía)  
Universidad de Antioquia, Medellín.

Torres, A. (1998) *Estrategias y técnicas de investigación cualitativa*. Bogotá, Colombia.  
Arfín.

Torres, M. (1979) Segundo encuentro internacional “educación hoy”

Viñas, A., Abad, M. y Aguilar, E. (2014) Jóvenes conectados: una aproximación al ocio digital de los jóvenes españoles. Recuperado de:  
<http://dugidoc.udg.edu/bitstream/handle/10256/9316/Vol3Num4p52.pdf?sequence>