

EL EDUENTRETENIMIENTO COMO MOVILIZADOR DE EXPERIENCIAS
DEL SÍ MISMO EN RELACIÓN CON LA PARTICIPACIÓN INFANTIL: VIVENCIAS
EN UN PARQUE TEMÁTICO

TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE PSICÓLOGOS

Sandra Lorena Arbeláez Gómez

María Alejandra Galvis Lopera

Dimas Felipe Villalba González

Directora

María Isabel Ruiz Cubillos

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
DIVISIÓN DE CIENCIAS DE LA SALUD
FACULTAD DE PSICOLOGÍA
BOGOTÁ D. C, 2014.

Tabla de contenido

Resumen	3
Problematización	4
1.1. Planteamiento del problema	4
1.2. Justificación	8
Objetivos	10
2.1. Objetivo general	10
2.2. Objetivos específicos	10
Marco de referencia	10
3.1. Marco epistemológico	10
3.2. Marco disciplinar	15
3.3. Marco interdisciplinar	19
3.4. Antecedentes investigativos	26
Método	36
4.1. El método	36
4.2. Actores	37
4.3. Las estrategias y los instrumentos	38
4.4. Procedimiento	39
Consideraciones éticas	43
Resultados	46
Discusión	79
Conclusiones	84
Aportes y limitaciones	85
Referencias	88
Anexos	95

Resumen

Esta investigación cualitativa tiene como objetivo general comprender, desde una perspectiva fenomenológica, las experiencias de sí mismo relativas a la participación infantil que vivencian dos niños en un parque temático de Bogotá, en el que se utiliza la estrategia del Eduentretenimiento. El proceso de interpretación siguió las fases del método fenomenológico. Para la construcción de datos se realizó observación natural en el parque temático, entrevista semiestructurada y un dibujo alusivo a la experiencia de cada niño en el parque. Los resultados permiten comprender que la participación que más experimentan los niños en el parque es asignada, pero informada y que sus vivencias incluyen la capacidad de influir en el ambiente, experimentar diversas emociones, ser estimados por otros y reconocer sus propias habilidades.

Palabras clave: *self*, participación infantil, eduentretenimiento, parque temático.

Abstract

This qualitative research has the general objective to understand, from a phenomenological perspective, the experiences of himself on child participation in two children who experience a theme park, in which the entertainment-education strategy is used. The process of interpretation followed the phases of the phenomenological method. Natural observation in the theme park, semistructured interview each child and an allusive drawing on the experience of each child in the park were used for data construction. The results allow us to understand that children experience in the park is related with assigned but informed participation and that their experiences include the ability to influence the environment, experience different emotions, be estimated by others and recognize their

own abilities.

Keywords: *self*, child participation, edutainment, theme Park.

Problematización

Planteamiento del problema

La Convención sobre los derechos del niño UNICEF (1989) establece las condiciones para el desarrollo de la población infantil en todos los niveles y estas implican que es obligación de los Estados velar por la protección especial de los niños y garantizar las condiciones para la libre expresión de la opinión, la comunicación y la capacidad de tomar partido en las decisiones que le afecten a sí mismo y el medio en el que se desenvuelve. Hart (1993) concibe la participación infantil como un proceso en el cual se fundamenta la democracia y consolida la ciudadanía, lo que constituye una forma de concretar lo establecido en la Convención sobre los derechos del niño. Este autor plantea *La escalera de la participación* que implica, a medida que se asciende en ella, un mayor ejercicio del empoderamiento y un nivel de decisión más significativo.

Por su parte, Merino y De la Fuente (2007) plantean la participación infantil como: [...] el fenómeno de la implicación activa de niños y niñas en la toma de decisiones de la comunidad [...] requiere un acercamiento a las necesidades de la infancia y la promoción de una cultura que favorezca la aproximación entre derechos y responsabilidades de la vida cotidiana. (p. 162)

Formuladas desde la Convención sobre los derechos del niño las condiciones para el desarrollo e implementación de la participación infantil, diferentes actores sociales recurren

a estrategias variadas para llevar a la práctica los objetivos de esta Convención, uno de ellos es el eduentretenimiento (EE), herramienta con un amplio uso en América Latina.

Bouman (1999, citado en Pérez, 2012) conceptualiza el EE como “el proceso de diseñar e implementar una forma mediada de comunicación con el potencial de entretener y educar a las personas, en el objetivo de mejorar y facilitar las diferentes etapas del cambio pro-social (de comportamiento)” (p. 125). Tufte (2004) contextualiza el EE en un marco latinoamericano como una estrategia innovadora del aprendizaje informal cuyo auge surge en el siglo XX, haciendo uso de telenovelas, fotonovelas, comics, música, teatro, radionovelas, entre otros, como medios para despertar el interés de las personas y por consiguiente promover el cambio social.

Es importante resaltar que el EE tiene un fin educativo que busca incentivar procesos reflexivos y críticos en torno a situaciones problemáticas por las que atraviesan las comunidades (Tufte, 2004). A modo de ejemplo, puede citarse el estudio de Navarro, Castellar y Rocha (2012) quienes resaltan la importancia de la formación de la población infantil en la Boquilla de Cartagena en torno a temas de participación y empoderamiento en el ámbito político. Dicho proyecto concluyó que el EE es un recurso lúdico y efectivo que produce movilizaciones favorables en los niños en ámbitos políticos, sociales y familiares.

De la misma manera, la investigación de Cárdenas y Ampuero (2011), que se realizó con el propósito de fortalecer a poblaciones de bajos recursos para que crearan y ejecutaran recursos de EE, concluyó que las técnicas innovadoras permitieron generar concientización sobre la importancia de la inclusión de todos los individuos que integran la colectividad y con ello se puede evidenciar que el EE pareciera facilitar el empoderamiento y la participación en la población infantil.

Es en este contexto del eduentretenimiento que surgen los eduparques, atracciones que posibilitan que los niños aprendan por medio de la diversión (Londoño, 2011). Dado su propósito educativo, dichos parques suelen definir principios pedagógicos, que en el caso del parque temático en el cual se desarrolla esta investigación (a partir de ahora denominado nuestro parque temático) son:

Los niños buscan superarse y cumplir retos, se educa en el manejo de la tensión, conflicto e incertidumbre.

Los niños son protagonistas de su desarrollo, se reconoce y estimula el desarrollo del niño.

Los niños hacen el presente hombro-a-hombro con los adultos, se permite que los niños se pongan del lado de los adultos.

Los niños le juegan a la cooperación, es un juego de gana-gana.

Los niños tienen sus propios medios para aprender, se generan ambientes de aprendizajes significativos.

Los niños reflexionan sobre el sentido de la vida, se propicia la reflexión es requisito (Parque temático, 2014).

En relación con los principios pedagógicos de nuestro parque se puede observar en ellos lo propuesto por Hart (1993) al señalar que la participación infantil es un ejercicio comunitario que implica la reflexión y el empoderamiento que tienen los niños de sí mismos, resaltando la importancia de este aspecto al mencionar que “Los niños buscan superarse y cumplir retos”, lo que también se relaciona con la propuesta de participación infantil que enfatiza en el carácter creativo y resolutivo de los niños (Shier, 2001, 2010).

Los anteriores planteamientos guardan una estrecha relación con lo señalado por Allport (1966) cuando afirma que el ser humano desarrolla un sentido de sí mismo

mediante la vivencia de diferentes funciones como son: tener intenciones, desarrollar un esfuerzo propio, ser solucionador racional, tener la posibilidad de ser escuchado, tener la capacidad de influir en el ambiente, tomar decisiones, entre otras.

También es de resaltar en estos principios el papel que juega el adulto, como señala Shier (2001, 2010) que debe existir una apertura por parte de este que le permita adquirir un compromiso social y trabajar en pro de los niños, lo que significa empoderarse de una tarea, cuestión que se plantea al referirse al trabajo “hombro a hombro con los adultos”. Desde una perspectiva psicológica, este principio es importante en tanto que el ser humano le asigna un valor a su propio ser desde la relación con los otros (Rogers, 1982).

Todo lo anterior permite considerar que nuestro eduparque diseña actividades divertidas que, a su vez, brindan posibilidades educativas en materia de participación y trabajo con los adultos, a lo que se suma su interés de que los niños y niñas jueguen a cooperar y sean protagonistas de su desarrollo. No obstante la riqueza e importancia de las experiencias psicológicas aquí presentes, los antecedentes investigativos permiten ver que las lecturas psicológicas se concentran más en recuperación psicoafectiva y movilización social (Polo & Doria, 2011), aprendizaje significativo (Pérez, 2007), habilidades sociales (Pérez, 2012), intención de consumo de tabaco (Pechmann & Wang, s.f.). Además recuperan constructos teóricos como el Modelo de Creencias en Salud y la teoría Social-Cognitiva de Bandura (Nahm, Le, De Castro, Schiman, Raider, & Resko, 2010).

En el panorama investigativo se hallan pocos estudios que relacionen el EE con la participación infantil (Polo & Doria, 2011; Navarro, Castellar & Rocha, 2012; Pérez, 2012; Cárdenas & Ampuero, 2011; Ampuero, 2012; Suárez & Gómez, 2012) y los que existen se originan en disciplinas como son trabajo social centrados en la recuperación psicoafectiva; sociología interesada en la participación, el empoderamiento del ámbito político de los

niños y la inclusión social; pedagógica motivada por la promoción de la responsabilidad ambiental; y la comunicación pretende promover el autocuidado, la responsabilidad y el cambio social. Estas orientaciones de las lecturas psicológicas propuestas sobre EE que se concentran en recuperación psicoafectiva y movilización social (Polo & Doria, 2011), aprendizaje significativo, habilidades sociales (Pérez, 2012), intención de consumo de tabaco pueden ser enriquecidas con las comprensiones generadas a partir del abordaje del sí mismo o *Self* en tanto implica un todo organizado que se construye a partir de las experiencias cotidianas e incluye creencias, valores y actitudes sobre uno mismo (Rogers, 1982) es desde este panorama que nos preguntamos ¿Qué experiencias de sí mismo en relación con la participación vivencian los niños que asisten al proyecto de eduentretenimiento ofrecido por un parque temático en Bogotá, Colombia?

Justificación

En los artículos revisados para la formulación de esta investigación, se pudo observar que existe un interés por utilizar la estrategia de EE como una herramienta para fomentar la participación infantil. En la investigación de Navarro, Castellar y Rocha (2012) se puede ver el EE como un recurso lúdico para incentivar la participación infantil en los ámbitos políticos, sociales y familiares de los niños de la Boquilla de Cartagena. También se observó que en la investigación de Cárdenas y Ampuero (2011) la estrategia de EE era utilizada en poblaciones de bajos recursos para promover la inclusión de los individuos como personas proactivas de la sociedad, contando con la participación de niños entre 6 y 12 años de edad, sin embargo, aunque existen investigaciones que utilizan el EE como estrategia para promover la participación infantil, se encontraron pocos hallazgos que relacionen estas temáticas con categorías psicológicas, especialmente el *sí mismo* visto

desde una perspectiva humanista, que es la categoría principal de este proyecto de investigación.

Ahora bien, teniendo en cuenta que este proyecto de grado va dirigido a la población infantil debido a que en el Campo Psicología, Infancias y Cultura el actor principal es el niño, nos interesa conocer las posibles experiencias del *sí mismo* que puedan llegar a surgir a través de la implementación de las herramientas de EE que emplea el parque temático a la hora de atender a los infantes.

Uno de los aportes que la presente investigación podría ofrecer a la psicología sería por medio de la estrategia de EE, ya que de acuerdo con Tufte el EE “combina el entretenimiento con la educación de manera integrada” (2004, p. 26); lo cual daría la posibilidad de que esta herramienta se implementara en los colegios en la parte psicológica, como un recurso que facilite el proceso de enseñanza-aprendizaje por medio del entretenimiento, tal como lo propone Navarro (2009) al señalar que puede motivar a los estudiantes a participar de manera activa en el ejercicio académico, Además, podría servir a la psicología porque pretende ver las experiencias del *sí mismo* y la participación infantil que promueven algunos parques temáticos que por lo general utilizan un modelo de EE cuya finalidad es que los niños puedan aprender a través de la diversión a manejar la tensión, el conflicto, la incertidumbre, en el que se pretende que sean protagonistas de su propio desarrollo, trabajen en cooperación con los demás, generen aprendizajes significativos y logren reflexionar acerca del sentido de la vida; lo que podría relacionarse con el *Proprium* de Allport (1966) que señala que el individuo construye una imagen de *sí mismo* por medio de su desarrollo personal en la que integra las experiencias, las habilidades y las expectativas de lo que es, quisiera ser y debe ser, teniendo presente que algunas de las funciones del *proprium* que se encuentran enfocadas a la resolución de

problemas cotidianos y la intencionalidad del *sí mismo intencional*. De acuerdo con lo anterior, surge en nosotros el interés como investigadores en observar las actividades que los niños realizan dentro del parque temático, para conocer si se dan las funciones sobre *sí mismo* que propuso Allport (1966).

Objetivos

Objetivo General

Comprender las experiencias de sí mismo relativas a la participación, que vivencian los niños en el proyecto de EE que ofrece un parque temático de Bogotá.

Objetivos específicos

-Describir la vivencia infantil en el parque temático en relación con la posibilidad de expresar sus opiniones, ser escuchados y tomar decisiones.

-Identificar las formas de participación infantil que viven los niños que asisten a un parque temático de Bogotá.

-Establecer qué consideraciones hace el niño respecto a su autoestima y su capacidad para influir en el ambiente a partir de su vivencia en el parque temático.

Marco de referencia

Marco Epistemológico

El concepto de epistemología según Mardones (1991) hace referencia a una teoría general del conocimiento que se encuentra inmersa en unas circunstancias históricas determinadas, es importante reconocer dichas condiciones además de las relaciones entre ciencia, sociedad e instituciones científicas, ya que son las bases para el establecimiento de criterios de verdad, métodos y objetos entre otros.

Siguiendo este orden de ideas Schütz (1974, citado en Mardones, 1991) indica que el objetivo principal para las ciencias sociales es “lograr un conocimiento organizado de la realidad” (p. 273), la realidad social se entiende como la suma total de los sucesos y objetos en el marco del mundo social cultural, para lograr este objetivo se hace uso de la forma particular como los seres humanos experimentan su cotidianidad su relación consigo mismo y con el otro, es por esto que el mundo se considera de carácter intersubjetivo y mediado por el lenguaje. El “mundo” muestra dos facetas una natural y una cultural, la primera refiere a la capacidad sensorial que tienen los seres humanos para captar el entorno que les rodea y la segunda está constituida por los significados socio-culturales particulares que cada persona ha construido es por esto que una escena puede tener múltiples interpretaciones, asimismo la investigación se interesa por reconocer el contexto en el cual se realiza y el carácter singular de sus resultados.

La fenomenología como método será la base que sustente la presente investigación, esta “proviene del vocablo griego *phainomenon*, que significa “aparición”, “lo que sale a la luz”(Martínez, 2011, p. 117) lo cual, emergió como una escuela de pensamiento filosófica en el siglo XIX que se interesaba por la investigación sistemática de la subjetividad, caracterizándose por el estudio de los fenómenos desde una mirada particular en la que se pretendía conocer y comprender las similitudes y las diferencias de los fenómenos.

Para Yaqui Martínez un fenómeno es “aquello del mundo tal y como lo experimentamos” (2011, p. 117) al que accedemos gracias a las experiencias inmediatas que captan nuestros sentidos y de las relaciones que establecemos con los otros, las cuales nos permiten diferenciar lo “ajeno” de lo “propio”, es decir, conocer por medio de contrastes lo que se supone que hace que los seres humanos sean únicos e irrepetibles, sin

embargo, para Vargas (1999) encontrar dicha diferencia no resultaría ser tan fácil, pero por lo menos la fenomenología lo retoma como un punto de partida para estudiar, conocer y describir los fenómenos desde sus diferencias y particularidades, además reconocerlas y describirlas como entidades que simplemente existen en la que se pretende dejar de lado los prejuicios y los rótulos.

Por su parte, González (2000) indica que la fenomenología se aproxima a los fenómenos del mundo partiendo desde la singularidad y el cambio, ya que los individuos aunque se encuentren frente a las mismas circunstancias siempre los percibirán de forma distinta, puesto que las experiencias permanentemente se nutren y se unen de las interacciones y los significados que constantemente están en movimiento.

Luypen (2004) comenta que la naturaleza del conocimiento para la fenomenología consiste en un ejercicio de “poner en paréntesis” es decir, dejar de lado las teorías acerca del conocimiento antes de acercarse al fenómeno, la percepción es conciencia perceptiva del mundo y también conciencia-percepción. Según el autor, reflexionar acerca de la conciencia perceptiva del mundo permite ubicar al investigador en una “experiencia vivida” es decir captar la percepción y darle expresión.

Es importante tener en cuenta que la conciencia se entrelaza con la realidad para formar conjuntamente la experiencia perceptiva, posteriormente, en el ejercicio reflexivo se puede establecer la existencia de la conciencia perceptiva (capacidad de percibir) y la realidad que se presenta ante la conciencia. Brentano (1958) citado en Luypen (2004) comenta que la conciencia es siempre intencional, que tiene una dirección.

Ahora bien, para este proyecto de tesis es importante tener en cuenta en la epistemología a Husserl, quien desarrolló una fenomenología de la percepción que se basa en el estudio de las condiciones en que los fenómenos aparecen en la conciencia, es decir

que los fenómenos son reconocidos por el sujeto de acuerdo al modo en que los comprende (Croquevielle, 2009). Asimismo, Husserl consideraba las experiencias construidas del sí mismo, las vivencias del sujeto y la intencionalidad con la cual el ser humano se acerca al mundo (Sassenfeld & Moncada, 2006). Husserl (1992) se interesó por estudiar algunos aspectos académicos que involucraban el conocimiento de las ciencias naturales, las matemáticas, la filosofía y la psicología, por lo que llegó a considerarse como el fundador de la fenomenología, ya que logró instaurar una serie de estrategias rigurosas que buscaban acercarse a la investigación y al estudio de los fenómenos físicos a través de una herramienta que denominó “método fenomenológico” que basó en tres reglas que detalla Martínez (2011) en los siguientes pasos:

- 1) *La regla del Epojé*: este paso indica que se debe poner en paréntesis los conocimientos que se puedan tener acerca del fenómeno con la finalidad de que el investigador se pueda centrar en la información inmediata que le pueda brindar la experiencia. Hay que tener en cuenta que es imposible deshacerse de todo conocimiento que se pueda tener acerca del fenómeno, pero es necesario separarse de las ideas subjetivas que se puedan tener, ya que esto podría alterar los resultados del estudio que se está realizando.
- 2) *La regla de la descripción*: señala que no se debe explicar o interpretar un fenómeno sino que se debe describir tal cual se observa y ocurre.
- 3) *La regla de la horizontalización o ecualización*: en este punto es necesario que el investigador no se centre solo en una posibilidad del fenómeno o le dé mayor importancia a unos aspectos más que otros, es necesario mirar todas las alternativas del fenómeno y ver los datos con igual importancia sin admitir las jerarquías de la información (Martínez, 2011).

Por otro lado, Heidegger propone la fenomenología hermenéutica que se interesa por la cuestión del Ser, su significado y como se conoce que algo es, pasando de la simple apariencia física de las cosas a lo que son y la esencia de las mismas (Croquevielle, 2009). Heidegger (1927) menciona que los fenómenos son revelados en su totalidad como entes que pueden manifestarse de diferentes maneras incluyendo lo que parece ser pero no son, es decir que están encubiertos, en palabras del autor:

Un fenómeno puede estar encubierto en el sentido de que aún no ha sido descubierto. No se lo conoce ni se lo ignora. En segundo lugar, un fenómeno puede estar recubierto. Y esto quiere decir: alguna vez estuvo descubierto, pero ha vuelto a caer en el encubrimiento. Este encubrimiento puede llegar a ser total, pero regularmente ocurre que lo que antes estuvo descubierto todavía resulta visible, aunque sólo como apariencia. Pero, cuánto hay de apariencia, tanto hay de “ser”. (1927, p. 59).

Teniendo en cuenta el método de la fenomenología hermenéutica es importante resaltar la distinción que hace Heidegger entre lo Óntico y lo Ontológico: lo óntico hace referencia a lo que se muestra del ente, lo que es de manera concreta partiendo de sus características particulares. Lo ontológico se refiere a la posibilidad de Ser partiendo del estudio del ente y las esencias del mismo. En este sentido la fenomenología de Heidegger se basa más que todo en la ontología de los fenómenos, es decir al estudio del Ser (Heidegger, 1927). Este mismo autor señala que la fenomenología es un método filosófico más que científico, basado en “la tesis ontológica de que la experiencia vivida es en sí misma esencialmente un proceso interpretativo” (Ray, 2006, p. 174). Las interpretaciones desde Heidegger se dan de manera sistemática, en el que las comprensiones y posibilidades de Ser se dan como respuesta a una interpretaciones que se sostienen bajo unas normas y

preceptos culturales, es decir que el fenómeno adquiere un significado no solo por su esencia misma sino también por el contexto cultural en el que se desarrolla, es por eso que las interpretaciones que realice la fenomenología hermenéutica debe tener en cuenta el contexto del fenómeno (Ray, 2006).

Marco Disciplinar

El sí mismo o Self.

Seoane (2005) hace una recopilación del trabajo realizado por varios autores durante muchos años con respecto al *sí mismo o Self*, viéndolo desde perspectivas filosóficas hasta psicológicas, a partir de los principios de psicología de William James en los se plantea el Self empírico basado en la individualidad sin desconocer la influencia social, pasando por propuestas psicoanalíticas como las de Sigmund Freud, quien señala el Self como Ego, indicando que hace parte fundamental de la personalidad del ser humano; para Karen Horney el Self surge de las pautas sociales lo cual se conecta con el autor Eric Erickson que hace énfasis en la crisis de identidad como producto de la cultura y la sociedad. Además, están los postulados del construccionismo social de Kenneth Gergen que resalta la importancia del discurso teniendo en cuenta el yo, el mundo y las relaciones sociales, el constructivismo de Jean Piaget quien postula que la mente construye la realidad que va ligada al mundo externo y el constructivismo social de Lev V. Vygotsky quien también plantea que la mente construye realidad pero desde las relaciones sociales. Por último, Seoane (2005) desarrolla las propuestas humanistas como las de Carl Rogers y Gordon Allport, en las que se enfatizará el transcurso de esta investigación.

Por su parte, la teoría de Rogers denominada *enfoque centrado en la persona*, plantea al ser humano como protagonista de su propio desarrollo, en el que logra reconocer sus posibilidades de crecimiento, limitaciones e incapacidades (Seelbach, 2012).

Rogers plantea que el ser humano tiene la tendencia a hablar en términos de su propio yo, tal y como lo plantea en los siguientes discursos de sus clientes “Siento que no soy yo mismo”, “me pregunto quién soy yo realmente”, “No quisiera que nadie conociera mi verdadero yo” o “nunca tuve la oportunidad de ser yo mismo” (Rogers, 1982, p. 31).

Para Rogers, “yo, concepto del yo o de sí mismo” (1982, p. 30) hace referencia a una Gestalt organizada que se da como resultado del valor que el ser humano se asigna a sí mismo, a la relación con los otros y las experiencias de la vida cotidiana, es un proceso inestable y cambiante, pero que en determinado momento se vuelve una entidad “parcialmente definible” (Rogers, 1982, p. 30).

El *self* busca adaptarse a las situaciones que vive diariamente debido a la capacidad que tiene la persona para aprender de sus propias experiencias. Esta capacidad de adaptación, Rogers la denominó *Tendencia actualizante*, que hace referencia al desarrollo del ser humano tanto física como funcionalmente en cuanto al uso de herramientas, expansión y reproducción, convirtiéndose en una motivación innata de crecimiento y supervivencia para la autorrealización (Rogers, 1982; Seelbach, 2012).

Teniendo en cuenta lo anterior, Rogers habla sobre el complejo de consideración que se refiere a “una configuración de experiencias relativas al yo- junto con sus interrelaciones- que para el sujeto implican una actitud de consideración positiva de una persona hacia él” (Rogers, 1982, p. 42). Sin embargo, las consideraciones positivas del sí mismo, se refiere a cuando una persona experimenta de manera positiva sus experiencias, de manera independiente a las consideraciones positivas que tengan otros con respecto a la experiencia, lo que conlleva a la persona a generar una actitud positiva de sí mismo y desarrolle criterio propio (Rogers, 1982).

Por su parte, Allport (1966) plantea al sí mismo en términos de “zona central, íntima <cálida>, de nuestra vida. Como tal desempeña un papel primordial en nuestra conciencia [...] en nuestra personalidad [...] y en nuestro organismo” (p. 141). En este orden de ideas, Allport denominó al sí mismo como *Proprium*, el cual se refiere al objeto tanto de sentimiento como de conocimiento, haciendo énfasis en que la imagen del ser humano se va construyendo a lo largo de su propio desarrollo integrando sus experiencias, habilidades y expectativas con respecto a lo que es, quisiera ser y debe ser.

De acuerdo con lo anterior, Allport (1966) plantea que el *Proprium* tiene siete funciones principales que se desarrollan a lo largo del ciclo vital del individuo. Estas funciones son:

El sí mismo corporal: surge en los dos primeros años de vida. El ser humano se vuelve consciente de su propio cuerpo por medio de sensaciones físicas como dolor, tacto y movimiento permitiéndole diferenciarse de su entorno.

Identidad del sí mismo: aparece en los dos primeros años de vida. El ser humano desarrolla un sentido de entidad individual, separada y diferente de otros, reconociendo que tiene un pasado, un presente y un futuro. Esta función surge cuando el niño logra identificarse por su nombre lo que llega a ser símbolo de su identidad personal.

Estima de sí mismo: se desarrolla entre los dos y cuatro años de edad del niño. Esta función surge por la valoración que el ser humano hace de sí mismo de acuerdo a su capacidad de autonomía y capacidad para influir en el ambiente.

Extensión del sí mismo: se da entre los cuatro y seis años de edad. El niño se identifica por medio de sus posesiones personales e intereses; siendo así que los objetos, acontecimientos y personas adquieren un valor emocional y son esenciales para la existencia del ser humano.

Imagen de sí mismo: surge entre los cuatro y seis años de edad. Esta función se desarrolla cuando el ser humano hace una valoración de sí mismo y tiene en cuenta el valor que le dan los otros en aspectos como el físico, la estimación social y las habilidades personales.

El sí mismo como solucionador racional: se desarrolla entre los seis y los doce años de edad. Esta función representa la capacidad que tiene la persona para resolver situaciones de la vida cotidiana, de manera racional y por medio de la búsqueda de estrategias que sean efectivas en la resolución de problemáticas.

Si mismo intencional: surge después de los doce años de edad. El comportamiento del ser humano va en función de los objetivos, metas, ideales, proyectos, vocación y demás, que ha definido el sí mismo como director y dueño de su propia vida (Allport, 1966).

Por otro lado la propuesta fenomenológica de Deurzen que intenta realizar un estudio de las diferentes esferas de la existencia humana resaltando la estrecha relación que existen en estas dimensiones y la significación que le inviste la persona a sí misma, al otro y al mundo donde se desenvuelve.

Desde las postura de la escuela inglesa de psicoterapia existencial el interés por el desarrollo y estructuración del Self son un elemento central es por esto que de acuerdo con Deurzen (s.f, citado en Martínez, 2011) para realizar un análisis fenomenológico del hombre se deben tomar en cuantas las diferentes dimensiones del *ser-en-el-mundo (Dasein)*, retomando de Binswanger la dimensión física de la persona (*Umwelt*), la dimensión social de hombre (*Mitwelt*) y la dimensión psicológica (*Eigenwelt*).

Deurzen (s.f, citado en Martínez, 2011) indica que en la dimensión psicológica se encuentra el auto-concepto y la auto-estima, también se integra la noción de Self es decir la identidad, la forma como se relaciona y se define la persona a sí misma, en el proceso

consolidación del Self juegan un papel importante la forma como la persona se relaciona consigo mismo y la forma como se relaciona con los otros *ser-relacional*.

A modo de conclusión, se puede inferir que tanto Rogers (1982) como Allport (1966) y Deurzen (s.f, citado en Martínez, 2011) coinciden en que el *sí mismo* no es un proceso estático sino que se va construyendo en el transcurso del ciclo vital de la persona a partir de su historia personal de vida, dándole un valor subjetivo al sí mismo, a la relación con otras personas y a las experiencias que ha vivenciado.

Marco Multidisciplinar

Eduentretenimiento

Tufte (2004) plantea que el Eduentretenimiento (EE) surge gracias al aprendizaje informal en Latinoamérica como una estrategia innovadora que adquiere un gran auge a partir del siglo XX, ya que permite fusionar el entretenimiento y la educación desde una perspectiva práctica y didáctica, la cual se caracteriza por la implementación de recursos creativos como lo son: fotonovelas, comics, telenovelas, música, teatro, radionovelas, entre otras, las cuales empiezan a despertar la curiosidad e interés de la población en general, y es por esta razón, que distintas disciplinas comienzan a usar esta técnica comunicativa, debido a la sencillez y eficacia que les proporciona a la hora de expandir información (Pérez, 2012).

Ampuero (2004) también plantea que el propósito del EE como una estrategia de comunicación es promover procesos de reflexión, aprendizaje y acción comunitaria y difundir mensajes sociales que son importantes para determinados contextos.

Uno de los primeros trabajos realizados en este campo fue la serie de radio “Los Archer” que se transmitía en 1951 todos los domingos en Inglaterra, producida por la BBC

radio y el Ministerio de Agricultura, cuyo contenido era de carácter educativo y estaba dirigido a la audiencia agricultora. Una experiencia exitosa en Latinoamérica, fue la del productor de televisión mexicano Miguel Sabido, en los años setenta y ochenta cuando produjo telenovelas para Televisa que pretendían la movilización social siendo un éxito en audiencia. En países como Kenia, Tanzania y Sudáfrica, el EE ha tenido un gran desarrollo como estrategia de comunicación por medio de la radio y la televisión (Pérez, 2012).

Sin embargo para que el EE se pueda llevar a cabo, es necesario que contenga los siguientes tres elementos: el primero es un soporte teórico basado en la observación, modelamiento, refuerzo de mensajes, eficacia individual y colectiva, diálogo, debate público y movilización social. Un segundo elemento es el soporte investigativo de carácter formativo, de monitoreo y evaluación, que revise los contenidos, mensajes, procesos e impacto. Y tercero la participación de la audiencia que refleje las realidades, miedos, esperanzas e imaginarios que permiten conocer las normas sociales y culturales, dando sentido a las historias narradas (Pérez, 2012).

De acuerdo con lo anterior, Tufte (2005) plantea el EE de primer, segunda y tercera generación. El EE de *primera generación* va dirigido a producir cambios de comportamiento individual, por medio del marketing social en el que se reconoce que los problemas sociales se deben a la poca información que existe de ellos. El EE de *segunda generación* se refiere al reconocimiento de la complejidad de los problemas sociales, estableciendo nuevos conceptos y métodos para que el individuo se dirija a la sociedad como representante de cambio y participe en ella (Singhal, 2005). Y el EE de *tercera generación* trata los problemas sociales como resultado del desequilibrio de poder y desigualdad social, por eso es importante en esta generación trabajar en el empoderamiento de las poblaciones subordinadas y excluidas por la sociedad (Tufte, 2005).

De acuerdo con las revisiones documentales que se han realizado sobre EE, algunas disciplinas que trabajan esta temática son: *la pedagogía y la comunicación*. Restrepo y Santos (2006) mencionan que el EE es una técnica muy útil dentro de la pedagogía ya que logra despertar el interés tanto de los niños como de los adultos para aprender y formarse en múltiples temas, gracias a su alto componente creativo, el cual resulta muy atractivo, puesto que, rompe con la lógica de la educación tradicional.

La pedagogía liberadora de Paulo Freire y el EE se comienzan a vincular como resultado de la constante necesidad de promover procesos reflexivos y críticos que les permitan a los individuos concientizarse de las diferentes problemáticas que atañen a nuestra sociedad desde una perspectiva que garantice un aprendizaje lúdico (Tufté, 2004).

Palacios (2009) hace referencia que el EE y la pedagogía son complementarias, puesto que, el EE vendría a ser la puesta en práctica de aquellos contenidos pedagógicos que se pretenden dar a conocer, en los que se busca que las personas participen a gusto y motivadas con el fin de impulsar movilizaciones y cambios en pro de la comunidad.

Desde la comunicación, Tufté (2004) plantea que el uso del EE surge de los medios masivos, especialmente de las series de drama televisivo y de radio con fines educativos de entretenimiento y difusión de mensajes sociales. El EE como una estrategia de comunicación se da por la manera en que se “combina el entretenimiento con la educación de manera integrada, la mayoría de veces utilizando dramas radiales y televisivos y también géneros musicales, teatro y talk shows” (Tufté, 2004, p. 26). Esta estrategia comunicativa permite que se puedan recrear narraciones que surgen de la cultura y sus vivencias (Tufté, 2005).

Asimismo, Singhal y Rogers (1999) plantean el EE como una perspectiva comunicativa que pretende educar y divertir de manera conjunta, trabaja en la construcción

de programas que den mensajes significativos a la audiencia, creando conciencia moral y contribuyendo al desarrollo de habilidades mentales, psicológicas y de comportamiento, teniendo claro que el fin del EE es contribuir al cambio social.

Teniendo en cuenta lo anterior, el EE abarca poblaciones de todas las edades y géneros (mujeres y hombres, niños, jóvenes, adultos y adultos mayores) y se desenvuelve en ámbitos como los son la pedagogía, la salud y la política tratando temáticas relacionadas con educación, desarrollo y cambio social (Tufté, 2004).

Participación

En relación con la participación infantil y el EE, los dos se conectan en el sentido de que una de las premisas fundamentales que rigen a esta estrategia EE es la participación. Obregón (2005) nos menciona al respecto que el EE se identifica por impulsar continuamente la participación infantil en múltiples ámbitos como la política, la salud, la familia y la sociedad en los que se pretende establecer paulatinamente una cultura basada en la concientización y la movilización que contribuyan al progreso de la comunidad. Siguiendo este orden de ideas la participación es definida por Hart (1993) como un proceso en el cual se comparten las decisiones que afectan la propia existencia y la de la comunidad, es el fundamento de la democracia y propia de los derechos de la ciudadanía.

De acuerdo con la Convención sobre los derechos del niño UNICEF (1989) se entiende como niño todo ser humano menor de 18 años, quien goza de protección especial debido a su estado de inmadurez física y mental UNICEF (1989). Es obligación de los estados garantizar las condiciones para que el niño exprese libremente su opinión y pueda comunicar y organizarse con otros en pro de tomar partido en las decisiones que le afecten a sí mismo y a su comunidad.

Hart (1993) propone *La escalera de la participación* que se divide en varios peldaños. El más bajo se refiere a la *manipulación* en la cual los niños no comprenden el significado de las acciones que realizan guiadas por el adulto, por ejemplo llevar pancartas alusivas al cuidado del medio ambiente sin mayor información sobre lo que se está haciendo o sin recibir ninguna retroalimentación sobre el proceso; el segundo peldaño refiere a la *decoración* en la que los niños son utilizados por los adultos como una forma para fortalecer una causa, aquí los niños tienen elementos representativos y participan de forma operativa; el siguiente nivel en la escalera es el *simbolismo* en el cual a los niños se les brinda aparentemente la oportunidad de expresarse, pero en realidad no tienen ninguna incidencia sobre las decisiones que se toman, ejemplo de esto son las conferencias en las cuales se eligen niños para hablar pero ellos no tienen ningún conocimiento sobre los temas tratados.

Los niveles anteriormente mencionados, no representan una participación real pues los niños no son reconocidos como actores sociales ni son retroalimentados sobre el ejercicio participativo. Los escalones siguientes implican un ejercicio de empoderamiento de los niños cada vez mayor, alejándose paulatinamente del adulto-centrismo y proveyendo un nivel de decisión más significativo.

El nivel que prosigue se denomina *asignados pero informados* aquí los niños tienen al menos la siguiente información: comprenden la intencionalidad del proyecto, reconocen quién toma las decisiones sobre su proceso participativo, su papel es significativo en dicho proceso y pueden participar voluntariamente después de que se les exponga el proyecto, aunque los niños no intervienen en la planificación se les informa claramente del proyecto sus posibilidades y limitaciones; prosigue el nivel *consultados e informados* este supone que los niños son vistos como consultores, ellos comprenden el proceso y sus opiniones son

tomadas en cuenta, sin embargo el proyecto es dirigido y diseñado por los adultos, ejemplo de esto son las investigaciones de mercadeo que requieren de la participación de los niños estas investigaciones no retroalimentan los hallazgos; el próximo peldaño se denomina *iniciada por los adultos decisiones compartidas con los niños* en este nivel la participación es clara ya que los proyectos son iniciados por los adultos pero las decisiones se discuten y toman con los niños, ejemplo de esto son los proyectos que implican personas de todas las edades y en los cuales se les da el mismo peso a todas los grupos etarios.

El último nivel se denomina *iniciada y dirigida por los niños* en este los niños se organizan y proponen proyectos comunitarios complejos, el autor reconoce la dificultad que tienen los adultos para acoger y responder a esta clase de iniciativas; el ultimo nivel se denomina *iniciada por los niños decisiones compartidas con los adultos* este implica la participación de los adultos en proyectos comunitarios pensados desde los niños y adolescentes con necesidades sociales que ellos mismo han identificado, no es fácil rastrear proyectos de este tipo ya que generalmente los adultos no animan esta clase de iniciativas.

Siguiendo este orden de ideas Shier (2001, citado en Shier, 2010) propone varios niveles de participación que incrementan el grado de empoderamiento de los niños en ocho ejes de análisis que son Familia, Escuela, Comunidad, Organizaciones, El sistema legal y de protección especial, Espacios Municipales, Nivel nacional e internacional. Los niveles son los siguientes:

1. Se escucha a los niños y niñas.
2. Se apoya a los niños y niñas para que expresen sus opiniones.
3. Se toman en cuenta las opiniones de los niños y las niñas.
4. Los niños y las niñas se involucran en procesos de toma de decisiones.

5. Los niños y las niñas comparten el poder y responsabilidad para la toma de decisiones.

El autor sugiere que este modelo destaca tres etapas de compromiso en cada escalón: aperturas, obligaciones y oportunidades.

La apertura sucede cuando el adulto se compromete a trabajar en el nivel, implica un compromiso personal. La oportunidad refiere a las condiciones que le permiten al adulto funcionar en el nivel (recursos, conocimientos, aptitudes). La obligación busca el establecimiento de políticas institucionales que legitiman la participación infantil (Shier, 2001).

Corona y Morfin (2001) comentan la importancia de la familia en el proceso de participación infantil, este núcleo provee dos elementos fundamentales como son la aceptación y el afecto hacia los niños. Esta última dimensión favorece el contacto y el establecimiento de relaciones con otro en la edad adulta. Estas autoras mencionan la importancia de proveer espacios de participación a los niños respecto a situaciones en las cuales se encuentren directamente afectados y sobre las cuales se deben tomar decisiones en conjunto, dinámicas de poder de los padres y sistemas autoritarios pueden entorpecer el proceso.

Antecedentes investigativos

Para realizar la revisión de los antecedentes de investigación sobre participación infantil y EE, se llevó a cabo una búsqueda exhaustiva en las bases de datos Scielo, Redalyc, Dialnet y Google académico. Las palabras clave que se utilizaron para la búsqueda fueron: “EE”, “participación infantil”, “EE e infancia”, “parques temáticos”,

“parques de EE” y “edutainment”. Las publicaciones que se escogieron fueron investigaciones, tesis y proyectos de grado entre los años 2002 a 2014.

Para el tema de participación infantil es importante resaltar el trabajo de Francesco Tonucci (2009) quien en su artículo *Ciudades a escala humana: la ciudad de los niños* plantea que la ciudad ha cambiado en el transcurso de los años, convirtiéndose en un espacio separación y especialización (lugares diferentes, con funciones y personas diferentes). Por otro lado, la residencia se transformó en la ciudad en su totalidad, ya que en un solo lugar se puede descansar, encontrar afecto, comunicación, alimentación, biblioteca, cine, música, internet y cultura.

Dado lo anterior, el proyecto “Ciudad de los niños” que se ha llevado a cabo en Italia principalmente y cuyo auge se está dando en otros países como España, Argentina, entre otros; propone que el gobierno de las ciudades permita la participación de los niños recibiendo su ayuda y consejos como representantes del punto de vista del “otro” (niños, mujeres, personas de la tercera edad, discapacitados, pobres y extranjeros). También el proyecto pretende que los niños puedan recuperar la autonomía de movimiento, por medio del juego en los parques dándoles la posibilidad de explorar, buscar e investigar, para resolver y afrontar problemáticas de la vida diarias.

Liebel y Saadi (2012) en su investigación “*La participación infantil ante el desafío de la diversidad cultural*” establecen que la participación infantil en el mundo occidental es limitada, ya que a pesar de que la Convención de los derechos de los niños destaca su importancia en la ciudadanía, esta se excluye en aspectos como la política y la economía. En las culturas no occidentales, el niño no se mide por su edad sino por sus habilidades, permitiéndole ser miembro integral en la comunidad. Finalmente los autores proponen que para que en las culturas “occidentales” y “no occidentales” se ejerza el derecho a la

participación infantil se deben desarrollar estrategias en un plano intercultural y auto-reflexivo.

A continuación se mencionaran algunas investigaciones realizadas en el área de EE.

Polo y Doria (2011) en el anteproyecto de grado *Construcción de discursos de empoderamiento propuestos a través del EE por el programa de recuperación psicoafectiva Pisotón en catástrofes naturales*, plantean que el trabajo realizado por el programa Pisotón con niños afectados por las lluvias e inundaciones presentadas en el 2010 en Colombia, tiene como objetivo la recuperación psicoafectiva de los niños de los dos a los nueve años de edad. Lo que pretende el anteproyecto es analizar los discursos de los niños para que logren empoderarse de su situación desde la propuesta de EE que utiliza Pisotón de carácter lúdico-educativo por medio de psicodramas y cuentos, resaltando las voces de los grupos marginados socialmente y la promoción de la movilización social.

Navarro (2009) en su proyecto *Canciones pedagógicas: aprender realizando actividades lúdicas* plantea el estudio de una canción que era escogida por grupo de jóvenes del curso de Psicología educativa de la Universidad del País Vasco en España. El concepto de EE se basa en que los jóvenes al ser los mayores consumidores de las TIC, puedan usarlas como herramientas de información, motivación, evaluación, recreación, innovación, creación, etc.

La conclusión principal del proyecto, resalta el beneficio que trae la utilización de las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje como herramienta de educación, ya que logró motivar a los estudiantes a participar de manera activa. También resalta la importancia de la música como parte fundamental de la vida diaria de los estudiantes, que puede servir como herramienta en la educación infantil, primaria y secundaria.

El artículo de Villa (2012) *Televisión, jóvenes y políticas públicas. Aspectos clave de una relación que contribuye al desarrollo social* resalta el trabajo de los medios de comunicación en lo referente a la aceptación social de los jóvenes en Colombia sobre todo en la población de Antioquia. Esta investigación se realizó desde el concepto de juventud tratando temáticas como el abuso de sustancias psicoactivas, prostitución, embarazo adolescente y delincuencia juvenil, resaltando la importancia de la educación para la prevención de estas problemáticas, pero viendo que existen límites en la juventud por la falta de oportunidades de desarrollo personal y profesional. Las conclusiones finales resaltan los aspectos que se deberían tener en cuenta para la realización de programas de televisión juvenil como: dedicar mayor tiempo al estudio de temáticas juveniles, conocer mejor al público, los presentadores de televisión tienen que representar a los jóvenes en todos sus aspectos, promover la responsabilidad social y mostrar realidades sin estereotipos.

Tufte (2007) en su artículo *Soapóperas y construcción de sentido: mediaciones y etnografía de la audiencia* plantea la importancia del EE como estrategia de comunicación para el proceso de construcción de sentido en las audiencias, produciendo significados que entiendan la dinámica entre medio, cultura y vida cotidiana. El análisis del estudio se realizó de acuerdo con la temática de la telenovela brasileña *La reina chatarra*, concluyendo que las telenovelas dan la posibilidad de expresar emociones por parte del público televidente debido a las situaciones con las que se identifican, conlleva al incremento de la participación de la audiencia, aumenta el diálogo y debate con respecto a temas polémicos y permite que los televidentes conozcan nuevas formas de vida y culturas.

Enfatizando en el tema del EE y los parques temáticos, es necesario tener en cuenta la Tesis de grado realizado por Pérez (2007) sobre el *Museo interactivo para niños en*

Quito, donde la cenestésica es fundamental para su funcionamiento, ya que el movimiento del cuerpo y los sentidos dan la posibilidad de que el ser humano se reconozca como parte del mundo. De esta manera, es importante recalcar el papel del EE en el museo, ya que los niños adquieren un aprendizaje significativo por medio del juego, que les permite adquirir experiencias propias para su desarrollo.

Navarro, Castellar y Rocha (2012) realizaron un estudio cualitativo *una mirada a la comunicación para el cambio social como generadora de participación y empoderamiento político de la población infantil de Cartagena a través de la implementación de estrategias de eduentretenimiento* con el propósito de fomentar la participación y el empoderamiento en el ámbito político de la población infantil a través de las estrategias de EE para las edades entre 6 y 13 años del sector La Boquilla de Cartagena (Colombia).

La metodología que se utilizó fue la elaboración y realización de cinco talleres lúdicos con los temas de: participación, reconocimiento del otro y democracia. En cuanto a los resultados estos se recogieron por medio de conversatorios, poemas, bailes y dibujos en los que se concluyó que el EE es una herramienta didáctica y eficaz que contribuye a generar cambios y movilizaciones en la población infantil (Navarro et al., 2012).

En la investigación cualitativa que llevó a cabo Pérez (2012), en Montería, (Colombia) *EE: Estrategia comunicativa para la promoción de los derechos sexuales y reproductivos en los adolescentes* se utilizó la estrategia del EE con el fin de promover valores de autocuidado, responsabilidad y habilidades sociales en el que se trabajó con grupos de niños y niñas entre las edades de 10 y 14 años.

Con respecto a la metodología se emplearon talleres creativos, radionovelas y un magazín radial, con los que se recogió la información proporcionada por los participantes.

Este estudio concluyó que el EE logra despertar el interés y la motivación de la comunidad para participar en temas que promueven el cambio social (Pérez, 2012).

Cárdenas y Ampuero (2011) realizaron la investigación sobre cuatro experiencias de EE en el territorio Colombiano que titularon *El Eduentretenimiento, estrategia para fortalecer la participación y la convivencia de las y los jóvenes* en los sectores de Bogotá: en las localidades de Bosa y Kennedy, Ibagué: en la comuna 6, Antioquia: Municipio de Barbosa y en Nariño: Pasto y en el Municipio de La Unión.

Este estudio se hizo con el objetivo de fortalecer a las poblaciones de bajos recursos y por consiguiente incluirlas como personas proactivas dentro de la sociedad, contando con la participación de 80 jóvenes entre las edades de 12 a 25 años y con 20 niños de 6 a 12 años, con el propósito de que contribuyeran a la creación y ejecución de instrumentos de EE en las que implementaron recursos como: Corto video de ficción, *Historias del Parche* Serie de cinco revistas de historietas; *Así no hay quien viva*, radionovela de seis capítulos.

El estudio concluye que gracias a las técnicas innovadoras de EE que propusieron los niños y los jóvenes se pudo propiciar un ambiente ameno en el cual se logró concientizar sobre la importancia de la inclusión de todos los miembros que conforman la comunidad (Cárdenas & Ampuero, 2011).

El autor Ampuero (2012) también realizó otro estudio con respecto al EE en Lima (Perú), *Jóvenes que cuentan historias para inspirar cambios* con el objetivo de promover la inclusión, el empoderamiento y la movilización desde acciones participativas. En cuanto a la metodología implementó el uso del programa radial llamado *mi comunidad*, talleres lúdicos y radionovelas los cuales contaron con la participación de 35 adolescentes en la que los resultados evidenciaron que la estrategia de EE fomenta en los individuos la participación y la comunicación (Ampuero, 2012).

Murcia, Adriano y Pulido (2011) llevaron a cabo un proyecto llamado *vivir bonito*, y este estudio se hizo en el municipio de Anolaima en el que la metodología consistió en el manejo de técnicas de EE con el objetivo de dar a conocer la importancia de cuidar el medio ambiente a través de acciones que promuevan un mejor uso de las basuras. La técnica de EE que se utilizó fue una radionovela llamada *A orillas de la esperanza* y sus participantes se convocaron por medio de castings públicos con el fin de que ellos mismos fueran los actores del cambio. Finalmente, esta investigación da como resultado que las estrategias de EE fueron indispensables para lograr un óptimo proceso de capacitación en el proceso de aprendizaje concerniente a la administración adecuada de los residuos del municipio (Murcia et al. 2011).

Por otro lado Bohórquez y Sánchez (2010) hicieron un estudio que titularon *Hacia la construcción de la televidencia crítica: "Maguzín" una experiencia pedagógica para la formación en recepción Televisiva en audiencias infantiles* empleando como estrategia el EE con el fin de generar procesos de reflexión desde una mirada crítica en la que los niños puedan aprovechar este medio de comunicación con un propósito educativo.

La propuesta metodológica incluyó video-clip, juegos y un taller que se denominó *La cajita Mágica* el cual contó con la participación de 23 niños entre las edades de 7 a 11 años y sus resultados arrojaron que a la hora de trabajar con la población infantil el EE se convierte en una herramienta indispensable ya que por sus temáticas didácticas logran enganchar a los niños proporcionando la participación infantil en procesos reflexivos que generan cambios.

Suárez y Gómez (2012) realizaron una investigación en el municipio de Chía (Cundinamarca), que denominaron *Propuesta de comunicación para el desarrollo como herramienta en el proceso educativo de los niños para mitigar los efectos del cambio*

climático a través de nuevos hábitos y conciencia ambiental con el propósito de instaurar actividades didácticas, basadas en las estrategias del EE, con el objetivo de promover prácticas de responsabilidad ambiental en los niños entre las edades de 5 y 10 años del colegio de Santa Lucía.

En la metodología se implementaron talleres de actuación, videos animados, rifas, manualidades y cartillas lúdicas. Los resultados de este estudio señalan que el EE consigue estimular la participación de los niños e incentivarlos en la construcción de un estilo de vida a favor del medio ambiente como actores sociales de cambio (Suárez & Gómez, 2012).

El Ministerio de la mujer y poblaciones vulnerables en Perú (2012) llevó a cabo un estudio llamado *Quiéreme sin violencia, marca la diferencia* en la ciudad de Lima y la provincia de Callao, con el propósito de reducir la violencia contra las mujeres en la etapa del noviazgo a través del uso de estrategias de EE en los adolescentes y los jóvenes entre las edades de 13 y 25 años.

La metodología de EE que se implementó fue: caravanas, marchas, juegos denominados *Ruleta Amiga, Tumbamitos*; talleres didácticos *Si te quieren que te quieran bien*; show musical *Politas*; y un video llamado *Diana en el espejo*. Los resultados obtenidos en este estudio resaltan la importancia que tienen las herramientas de EE, ya que facilitan la concientización en los adolescentes y los jóvenes, generando un impacto positivo en cuanto a la prevención de la violencia contra las mujeres en el noviazgo (Ministerio de la mujer & poblaciones vulnerables en Perú, 2012).

La experiencia de EE de Singhal, Cody, Rogers y Sabido (2003) denominada *Entertainment-Education and Social Change: History, Research, and Practice* realizada en Nepal se centra principalmente en la difusión de los beneficios de los métodos de planificación familiar sustentable, la estrategia utilizada aquí debido a las limitaciones

tecnológicas del país se centra en la radio como herramienta, a través de ella se transmiten dos historias dramáticas que persiguen el objetivo anteriormente descrito. Existen tres pilares que guían esta propuesta: Entrenamiento en comunicación interpersonal, programas masivos de comunicación en salud reproductiva y cambio social y fomento de redes a partir del EE para facilitar los discursos de género, familia y desarrollo sustentable.

Los resultados de esta propuesta fueron recopilados entre 1994 y 1997 y revelan el aumento de uso de métodos anticonceptivos entre mujeres (13%) y en hombres (17%) además la tasa de uso nacional de anticonceptivos, pasa de 36% en 1994 al 49% en 1999

El artículo de Nahm, Le, De Castro, Schiman, Raider, y Resko (2010) que lleva por título *Engaging Youth through Partnerships in Entertainment Education* se centra en el impacto que tienen los seriados de televisión en el público estadounidense, se sugiere que este medio masivo de comunicación puede prestar valiosos servicios formativos entorno a temas de salud pública. Se vincula en esta investigación el EE con el Modelo de Creencias en Salud y la teoría Social-Cognitiva de Bandura.

El método utilizado implica un capítulo de la serie *90210* en el cual un joven de comportamiento errático revela que está diagnosticado con trastorno bipolar, posteriormente otro personaje en el seriado se informa y transmite números de emergencias y páginas web de información sobre este diagnóstico, esto se logra a través de la colaboración de productores y realizadores de Hollywood asesorados por personas de salud. Como resultados se menciona que el alcance del episodio fue de 2.635.000 espectadores, La Red de Información de Salud de SAMHSA recibió 120 llamadas del público que requerían información adicional sobre el trastorno bipolar y la red CABF aumentó en un 860% las visitas entorno a recursos relacionados con esta condición.

La investigación de Pechmann y Wang (s.f.) llamado *An Experimental Investigation of an Entertainment Education Television Show about Adolescents Smoking: Effectson Norms and Intent* pretende evaluar la eficacia del EE en la prevención del tabaquismo, se comenta la poca aparición de mensajes en contra del tabaco en la televisión norteamericana y además se dice que generalmente el cigarrillo se relaciona con un estatus social alto en los programas televisados por lo que es socialmente aceptado y estimulado. El método incluye la presentación de una serie a más de mil adolescentes, el primer grupo observa el programa que incluye de manera activa un mensaje de EE enfocado a la prevención con escenas de fumadores con alto estatus, el segundo grupo observa la cinta sin EE con escenas de fumadores con alto estatus y el grupo control ve la cinta sin escenas de fumadores.

Los resultados de este estudio indicaron que el EE redujo la intención de los no fumadores de empezar a fumar, los fumadores parecen haber comprendido el mensaje preventivo pero prefirieron ignorarlo.

El estudio realizado por Arroyave (2008) que lleva por nombre *Testingthe effectiveness of an entertainment-education health-focused soap opera: exposure and post-discussion in Colombian Young adults* se enfocó en verificar cuales eran las variables específicas que son más efectivas para mejorar el impacto del EE, como instrumento se utilizaron grupos de discusión a partir de la proyección de un seriado de televisión llamado *Andrea: Time for love* que intenta promover una sexualidad responsable entre los adolescentes, la muestra fue 400 estudiantes de colegio. En el apartado de discusión se comenta que los grupos focales post-observación logran fortalecer la intervención con EE además se observó el aumento en los niveles intencionales y comportamentales en torno a la prevención.

Por otra parte Greiner, Singhal y Hurlburt (2007) exponen los resultados de la experiencia de EE desarrollada en Sudán denominada *Withanantennawe can stop the practice of female genital cutting: a participatory assessment of Ashreat Al Amal, an entertainment-education radio soap opera in Sudan*, por medio de una telenovela radial *Ashreat Al Amal* en total se emiten 144 episodios de una duración de 15 minutos, se trató de transmitir mensajes formativos sobre temas como: prácticas de salud reproductiva, empoderamiento de la mujer y riesgos de la circuncisión femenina. La evaluación se llevó a cabo con una población de 50 oyentes, entre hombre y mujeres, incluyó el uso de imágenes y dibujos, se evidenció el impacto de los modelos positivos de comportamientos que se insertaron en la radio-novela en lo habitantes de Sudán pues a través de los productos escritos/visuales se evidencia un desarrollo de empatía por los derechos sexuales y reproductivos de la mujer así como una opinión negativa hacia la mutilación genital.

Método

Esta investigación cualitativa de tipo fenomenológico según Bonilla y Rodríguez (1997), se interesa por comprender el contexto tal y como lo perciben las personas que están siendo estudiadas, es decir, sus significados y concepciones acerca de este. Dice Bryman (1988, citado en Bonilla & Rodríguez, 1997) que este tipo de investigación pretende conceptualizar con base en los comportamientos, las actitudes y valores la forma con las personas estructuran y guían su comportamiento; Martínez (2006) complementa esta idea al decir que se recurre al método fenomenológico cuando el investigador intenta acercarse a las ideas y conceptos que no hacen parte de su propia vida, como es el caso de los sistemas axiológicos de cada persona.

Comenta Paz (s.f) que el interés de los estudios fenomenológicos se centra en describir los significados de las experiencias vividas por una persona acerca de un fenómeno que se le presenta. Esta metodología se interesa por los aspectos esenciales de tipo experiencial; Bentz y Shapiro (1998, citados en Paz, s.f) indican que estas investigaciones se han relacionado como equivalentes con la investigación naturalista ya que está volcada en la experiencia subjetiva de las personas.

Bentz y Shapiro (1998, citados en Paz, s.f) señalan que la herramienta más importante es la propia conciencia del investigador, como técnicas de recolección de información estos autores reconocen la entrevista a profundidad, la transcripción, la identificación de las unidades de significado, además de la descripción textual y estructural de lo que se ha experimentado.

Siguiendo este orden de ideas Heidegger (1919, citado en Lambert, 2008) comenta que la fenomenología es una descripción analítica de la intencionalidad esto dentro del carácter científico, reconoce también la diferencia entre la experiencia vivida y la toma de conciencia, indicando que la segunda no hace parte de la experiencia vivida sino más bien le provee una totalidad, una configuración totalizante que dota de sentido a la experiencia humana.

Actores

Los participantes de esta investigación fueron dos niños que se escogieron dado que cumplían con los siguientes criterios de selección definidos por los investigadores:

- Los niños o niñas debían tener disponibilidad de tiempo para llevarlos al parque temático y realizar todo el procedimiento.
- Los niños o niñas debían contar con la autorización y consentimiento de sus padres y querer participar en la investigación.

- La edad de los niños o niñas debía estar comprendida entre los ocho y los diez años. Se escogieron estas edades porque de acuerdo con Allport (1966) dentro de las funciones del *Proprium*, el niño ya ha atravesado por seis funciones de siete (el sí mismo corporal, identidad del sí mismo, estima de sí mismo, extensión del sí mismo, imagen de sí mismo y el sí mismo como solucionador racional). Entre los ocho y los diez años los niños vivencian ya la sexta función (el sí mismo como solucionador racional), que se da en edades de seis a doce años y hace referencia a la función del niño como solucionador de problemáticas de la vida diaria, por medio de la búsqueda de estrategias que le permiten dar solución a las situaciones que se le presentan cotidianamente. Aun cuando la función del sí mismo como solucionador racional comienza a los seis años, consideramos más prudente elegir niños a partir de los ocho para facilitar el proceso de desplazamiento al parque y la realización de las entrevistas.

Técnica

Observación naturalista/directa no participante

Rodríguez (2005) señala que la observación directa se da cuando el investigador observa y recoge la información que requiere por medio de su propia observación, este autor plantea en cuanto a la observación no participante, como aquella en la que el investigador no participa de manera activa con los actores de la investigación, sino que se dedica a realizar la observación directa como un agente externo. Por su parte, Pulido, Ballén y Zúñiga (2007) mencionan que la observación en la investigación cualitativa es de tipo naturalista porque se da en un contexto particular permitiendo observar de manera directa y espontánea los fenómenos de acuerdo a como los actores de la investigación los vivencian en su diario vivir, es decir que la observación da la posibilidad de recopilar

información por medio de los sentidos (vista y oído principalmente) para establecer contacto directo con los acontecimientos y realidades de las personas que participan en la investigación.

La presente investigación se realizó por medio de la observación directa no participante, porque lo que se pretendió fue que los niños pudieran desenvolverse en el parque temático de la manera más natural posible, sin que nosotros los investigadores tuviéramos algún tipo de influencia en su interactuar con el medio. Para nosotros era fundamental observar a los niños como agentes externos, para poder percibir cómo ellos participaban en el parque temático de manera natural y espontánea teniendo en cuenta como ellos vivencian las experiencias de sí mismo en ese contexto.

Instrumentos de construcción de datos

Protocolos descriptivos

Martínez (1999) plantea la importancia que tiene el describir un fenómeno tal y como se presenta a nuestros sentidos, con el fin de que los investigadores al momento de hablar sobre éste puedan realizar una descripción del modo en que se manifiesta, haciendo una observación integral sin obviar ningún aspecto, ya que al hacerlo se podría llegar a omitir algún dato relevante. Para la realización de la presente investigación era fundamental llevar a cabo una observación de todas y cada una de las actividades en las que se involucraban los niños dentro del parque temático, para posteriormente realizar una descripción de los fenómenos que allí se presentaban (Anexo 1, p. 95-99) y que servirían como guía para la realización de las entrevistas a cada niño.

Entrevista semi-estructurada

De acuerdo con Martínez (2006) indica que la entrevista semi-estructurada es un instrumento que recurre al diálogo coloquial y posibilita al investigador reconocer niveles de comunicacional verbal y no verbal. Además, Kvale (1996, citado en Martínez, 2006) señalan que la entrevista en investigación cualitativa busca descripciones del mundo narradas por los entrevistados, con el fin de construir interpretaciones y significados que aparecen en los fenómenos descritos por los participantes. Lo anterior, resultó de vital importancia en nuestra investigación, ya que la entrevista semi-estructurada nos permitió recoger información mediante las descripciones que realizaban de su estadía en el parque temático

Dibujo

Se recurrió al dibujo como recurso durante la entrevista, ya que esta herramienta permite generar cercanía entre el niño y los investigadores, permitiéndonos conocer parte de su mundo interior (J. M. Delacroix, agosto de 2013, encuentro personal). La instrucción dada para que cada uno de los niños dibujara fue: te gustaría realizar un dibujo sobre tú experiencia en el parque temático.

Procedimiento

La investigación se llevó a cabo basándonos en las cuatro etapas del método fenomenológico que detalla Martínez (1999):

Etapas previas. Además de definir los referentes teóricos de la investigación, se pusieron en paréntesis, es decir, en pausa, aquellas preconcepciones que tenemos como investigadores sobre un fenómeno determinado, con el propósito de que podamos percibirlo por medio de nuestros sentidos de manera natural. En nuestro caso concreto, se generó un espacio como investigadores para exteriorizar los prejuicios que cada uno de nosotros tenía

frente al fenómeno al que pretendíamos acercarnos y, por consiguiente, intentamos poner entre paréntesis o en pausa dichas preconcepciones, para así lograr observar de manera espontánea a los niños dentro del parque temático.

Los prejuicios que los investigadores expresamos en esta fase previa fueron los siguientes:

Investigador 1. Pienso que al ser un parque en donde los niños van a jugar, obligatoriamente se van a divertir y van a ir a pasarla bien porque es, a mi juicio, lo que pretende cualquier tipo de parque o al menos la mayoría. Por otro lado pienso que los parques temáticos al servir solo para divertirse, no generan un aprendizaje que los niños puedan aplicar en sus vidas, o por lo menos no a largo plazo.

En cuanto a la participación infantil, considero que en los parques temáticos aun cuando los niños participan de manera espontánea realizando las actividades que les gusta, pienso que la idea principal es que los niños piensen y se involucren en el mundo adulto, dejando a un lado sus juegos de niños.

Investigador 2. En principio pienso que los parques temáticos sirven fundamentalmente para que los niños se diviertan y para compartir con los padres. Pero también he visto en la experiencia con mi hija que algunos parques ofrecen experiencias didácticas que motivan a los niños y niñas a querer ser profesionales o desarrollar algún oficio en particular, a sentirse bien con ellos mismos y a contribuir al bienestar de otros. Pero el énfasis es divertirse.

En cuanto a la participación infantil, es en realidad un tema sobre el que no he pensado. Es nuevo para mí hablar de este asunto, sin embargo, ahora que viene a mi mente pienso que realmente la participación infantil es un tema bastante utópico porque considero que los niños y las niñas siempre están siendo direccionados por el adulto.

Investigador 3. Considero que los niños que asisten a esta clase de parques temáticos solo consiguen divertirse sin lograr nada más allá de esto; además, supongo que el espacio físico del parque es un recinto dedicado a la inmediatez, en el que se vive una carrera por el hacer y no por el ser. No creo que ofrezca un espacio para el diálogo o la reflexión de los niños y niñas. Lo más satisfactorio que puede haber en esta experiencia es que los introduce en la cotidianidad del adulto, la cual les puede resultar atractiva o deseable, por ejemplo, sé que viven experiencias relacionadas con el poder simbólico a través del dinero didáctico.

En cuanto a la participación infantil es difícil considerar que se dé, ya que a la mayoría de los adultos no les interesa pues no creen que se puedan beneficiar de la participación de los niños. La mayoría de las veces es un engaño porque a veces se les dice a los niños que participen y en realidad no pueden tomar decisiones, más bien actúan como operarios o pueden decidir solo sobre trivialidades.

Etapa descriptiva. Indica la necesidad de describir el fenómeno tal y como se nos revela a nuestros sentidos, con la intención de que los investigadores se refieran a los hechos tal y como se manifiestan, observándolos de forma integral sin obviar ningún aspecto, para no omitir algún dato relevante. De acuerdo con lo anterior, el objetivo de nuestra investigación consistió en observar y describir las actividades que realizaron los niños dentro del parque temático desde una perspectiva holística, y para ello nos basamos en las funciones del *proprium* planteadas por Allport (1966). *Cabe recordar aquí que los datos se construyeron por medio de los instrumentos ya mencionados (protocolos descriptivos, entrevista semi-estructurada y dibujo).*

Etapa estructural. En este nivel se observaron los distintos elementos que componían al fenómeno, evitando las teorizaciones, intereses o valores que presentábamos

como investigadores. Para lograr este objetivo tuvimos que revisar las descripciones hechas con el fin de revivir la situación que vivenciaron los niños en el parque temático y las relaciones que a su vez se desarrollaron, con el fin de que pudiéramos formar una idea global de la situación y el contenido.

El segundo paso requirió de la *delimitación de las unidades temáticas naturales* esto implicaba pensar sobre el significado de todos los elementos que componían el fenómeno, además era importante rastrear las variaciones temáticas y los cambios de intencionalidad de los niños para constituir las *unidades significantes*.

El tercer paso implicó la *determinación del tema central que domina cada unidad temática* en la que se intentó eliminar las redundancias que aparecían en las unidades anteriormente constituidas para posteriormente puntualizar sobre el tema central de cada una de ellas, es decir, se organizó el relato de la experiencia de cada uno de los niños en un todo coherente.

En el cuarto momento los investigadores intentamos “traducir” los temas centrales que aparecieron en la *unidades temáticas* en un lenguaje científico apropiado, en la que tomamos de los temas centrales de Luis y Samuel la información relevante para el tema a investigar; el quinto paso que refiere a la *integración de los temas centrales en una estructura descriptiva*, llevamos a cabo una descripción selectiva en la que pretendíamos mostrar explícitamente las relaciones que se estructuran en el fenómeno; el sexto paso nos invitaba a *integrar en una sola descripción* la mayor parte del contenido de forma exhaustiva y coherente, conservando el sentido y la intencionalidad de los niños en la interacción que hicieron; el último paso implicó una entrevista con los participantes Luis y Samuel, en la cual se les dio a conocer los resultados de la investigación, este fue un

momento importante ya que pudimos ver las reacciones de los participantes, y generar un espacio de retroalimentación en cuanto a los resultados.

Etapa de discusión de resultados. En este paso se relacionaron los resultados provenientes del estudio con lo encontrado por otros investigadores en la que pretendíamos enriquecer el conocimiento científico, sin embargo, es importante tener en cuenta que la metodología fenomenológica no se interesa por las explicaciones, sino que más bien intenta comprender la particularidad de las experiencias en los contextos donde emergen.

Consideraciones éticas

Para desarrollar este proyecto de grado nuestro proceder como investigadores se fundamentó en el reconocimiento de la particularidad del niño, desde su rol como participante activo y voluntario bajo su condición de sujeto de derechos. Al asumir esta perspectiva, se mencionan los principios éticos que rigieron nuestro proceso investigativo.

Las personas deben ser tratadas como individuos con “capacidad de autodeterminación y derecho a decidir entre las opciones personales que disponen” (Manual deontológico & bioético del psicólogo, 2013, p. 71), además es importante proteger la integridad física y psicológica de los individuos que tengan menor autonomía debido a situación de vulnerabilidad o dependencia. Basándonos en lo anterior, para realizar esta investigación, los padres de cada uno de los niños (representantes legales de los menores de edad) tuvieron que firmar un consentimiento informado para que sus hijos pudieran participar en la investigación, en la que les explicamos los objetivos y los beneficios, además se les habló acerca de la devolución de los resultados y posteriormente se generó un espacio para solucionar las dudas o las sugerencias que tuvieran (ver anexo).

También se llevó a cabo este mismo procedimiento por medio del asentimiento informado en la que utilizamos un lenguaje sencillo y claro, con el fin de que Luis y Samuel pudieran comprender el propósito de nuestra investigación y saber si deseaban participar (ver anexo). Este proceder como investigadores responde al principio del respeto a la autonomía que indica el Manual Deontológico y Bioético del Psicólogo (2013) que está en concordancia con la Ley 1090 de 2006.

Como futuros psicólogos e investigadores nos apoyamos en el principio de confidencialidad por ello utilizamos nombres ficticios al momento de referirnos a nuestros participantes desde el inicio hasta el final de nuestra investigación. Lo anterior, se fundamentó en el principio de beneficencia que estipula lo siguiente: “los psicólogos respetaran la integridad y protegerán el bienestar de las personas y de los grupos en los cuales trabajan” (Manual deontológico & bioético del psicólogo, 2013, p. 72), en este punto es importante que el psicólogo garantice el bienestar e intereses que más favorezca a la persona o grupos con los que se está trabajando.

Sin embargo en el ejercicio profesional se puede dar la *causa de doble efecto*, este postulado se refiere a que se acepta de manera ética “realizar una acción en si misma buena o indiferente que tenga un efecto bueno y uno malo” (Manual deontológico & bioético del psicólogo, 2013, p. 72), es decir que el ejercicio profesional que se realice debe garantizar más beneficios que efectos negativos para los participantes, los efectos negativos si se dan deben ser mínimos a los efectos positivos y en última instancia puede que el ejercicio desarrollado no tenga efectos ni positivos ni negativos, sino que sea de carácter indiferente, sin embargo, en nuestra investigación no detectamos ningún tipo de riesgo hacia nuestros participantes Luis y Samuel. Al efectuar esta investigación se les explicó tanto a los representantes legales (los padres) como a los niños sobre los posibles beneficios que podía

llegar a tener esta investigación, argumentándoles que los resultados podrían ayudar al niño y al adulto al proceso del “darse cuenta” de la estructuración del *Self* de nuestros participantes Luis y Samuel, al momento de asistir al parque temático, lo cual, supone un conocimiento más amplio sobre *sí mismo* con respecto a habilidades, limitaciones, significados, valores, metas (beneficio).

Por otro lado, tuvimos en cuenta los principios de *dignidad, justicia e información veraz*, los cuales hacen referencia que la persona o grupos tienen derecho a “conocer, actualizar y rectificar las informaciones que se hayan recogido de ellas” (Manual deontológico & bioético del psicólogo, 2013, p. 73) además, el profesional en sus informes escritos, debe ser sumamente cauto, prudente y crítico, frente a las nociones que fácilmente degeneren en etiquetas de desvalorización discriminatorias del género, raza, condición social y edad” (Manual deontológico & bioético del psicólogo, 2013, p. 73) por ello se fomentó la equidad entre los participantes con el fin de que tuviesen las mismas oportunidades de adquirir a los beneficios e información resultante del estudio. Para esta investigación nos aseguramos que los padres (representantes legales) y los niños tuvieran acceso a la misma información, no se privilegió la posición del adulto a la hora de la devolución de resultados puesto que nuestro proceder se basó en el Artículo 51 que estipula que el psicólogo debe “evitar en lo posible el recurso de la información incompleta o encubierta” (Ley 1090, 2006, p. 11).

Resultados

Los resultados de esta investigación están estructurados de acuerdo con las etapas del método fenomenológico descrito por Martínez (1999), específicamente con los siguientes pasos que el autor define: 1) *Delimitación de las unidades temáticas naturales*, que dan cuenta de los temas más importantes y relevantes para los participantes. Esto implica revisar todas las descripciones realizadas por los niños, lo que permite identificar los temas centrales en la experiencia de cada uno de los participantes.

2) *Determinación del tema central que domina la unidad temática*, que articula y simplifica las unidades temáticas naturales obviando repeticiones en el relato de los participantes conservando su lenguaje.

3) *Expresión del tema central en lenguaje científico*, este implica que los investigadores realicen una comprensión en lenguaje técnico de los temas centrales que aparecen en las unidades temáticas naturales.

Tabla 1. *Experiencia de Luis en el Gol Caracol*

Unidad temática		Tema Central
Entrevista y dibujo	Observación	
-“fuimos al Gol Caracol y no me acuerdo más...” (Anexo 2, p. 1).	“Los niños se fueron al gol caracol, ahí juegan fútbol pateando penales en una cancha virtual, ambos niños quedaron en el mismo equipo [...] en el primer gol que metió Luis, los dos niños se abrazaron, el siguiente gol lo anotó Samuel y luego otra vez Luis, en cada uno de ellos se abrazaron y gritaron	En el <i>Gol Caracol</i> Luis pateaba una pelota y le daba en una pantallita con un arquero, allí se sintió feliz y como si estuviera jugando fútbol real. Les daba aliento y ánimos a los jugadores para que hicieran el gol y reitera que esos
- “El Gol Caracol porque uno le pegaba a la pelota y pues se sentía como si uno estuviera jugando fútbol real entonces por eso es que me gustó” (Anexo 2, p. 2).		
-“patear una pelota y le daba		

<p>en una pantallita con un arquero y ahí decían si metías el gol o no” (Anexo 2, p. 2).</p> <p>-“Pues feliz, felicidad como si fuera el mundial de Colombia, felicidad porque uno metía goles, también uno le daba aliento a las personas para que hicieran el gol” (Anexo 2, p. 3).</p> <p>-“porque es que era por turnos y cada uno le pateaba y uno le daba ánimos al jugador para que la pudiera meter” (Anexo 2, p. 16).</p> <p>-“[darles ánimo es importante] para que se motivaran, confiaran en ellos mismos, para que pudieran hacer el gol” (Anexo 2, p. 17).</p>	<p>“goool”, quedaron 6-2 ganando el equipo de ellos, los niños salieron sonriendo.</p> <p>Samuel indica que “está chévere lo del futbol”. (Anexo 1, p. 1-2).</p>	<p>ánimos eran importantes para que las personas se motivaran, confiaran en ellas mismas y pudieran hacer el gol.</p>
--	--	---

Expresión del tema central en lenguaje científico

Observamos que la experiencia del *Gol Caracol* que vivió Luis se conecta con lo propuesto por Allport (1966) quien plantea la *estima de sí mismo* como una de las funciones del *Proprium*, que hace referencia a la valoración positiva por parte del individuo sobre sí mismo con respecto a su capacidad de influir en el ambiente, lo cual se relaciona con la vivencia particular de Luis. También se observa la función *Extensión del sí mismo* ya que el niño se identifica con un gusto personal, en este caso el futbol, y a raíz de la victoria de su equipo se vuelve satisfactoria. En el relato de la experiencia del niño no se identifica una relación clara, evidente y explícita con la categoría de participación infantil.

Tabla 2. *Experiencia de Luis en City exprés*

Unidad temática		Tema Central
Entrevista y dibujo	Observación	
<p>-“Después fuimos a City Exprés teníamos que ir a unos lugares que nos habían dicho a entregar unos paquetes y después teníamos que volver al punto de encuentro de donde estaba el camión” (Anexo 2, P. 4).</p> <p>-“en City Exprés uno tenía que entregar unos paquetes en donde la señora [funcionaria encargada de la atracción] nos decía e ir hasta el lugar y después de volver a donde estaba el camión” (Anexo 2, P. 4).</p> <p>-“en City Exprés porque es entregar paquetes y eso porque uno trabaja en grupo entonces, me gustó por eso” (Anexo 2, P. 13).</p>	<p>“Los niños se dirigían a otras atracciones pero como había mucha fila se quedaron en la fila de la actividad denominada “Entrega de correo” [...] luego de 20 minutos o más los niños se suben a un carro para “repartir el correo”, en lo que duran otros 20 minutos. Después de llegar, Samuel comentó que les había tocado correr mucho, era evidente que estaban agotados” (Anexo 1, p. 2).</p>	<p>En <i>City Exprés</i> Luis lleva y trae unos paquetes que entrega en determinados puntos del parque de acuerdo con la instrucción de un funcionario. La actividad le gustó porque trabajó en grupo.</p>
Expresión del tema central en lenguaje científico		

Luis experimenta la función que Allport (1966) denomina *Imagen de sí mismo*, puesto que expresa que la atracción de *City Exprés* le gustó porque le permitió trabajar en grupo este es un valor particular que parece ser relevante para el niño y que posiblemente es valorado positivamente en el medio en el que él que se desenvuelve. De acuerdo con la *la escalera de la participación de Hart* (1993) se observa que Luis participa en una actividad que tiene elementos propios del primer peldaño de la escalera, la *manipulación*, ya que el niño comprende la finalidad (objetivo) de las órdenes que le proporcionan, sin embargo, al final de la actividad no recibe mayor retroalimentación.

Tabla 3. *Experiencia de Luis en la central de telecomunicaciones*

	Unidad temática	Tema Central
	Entrevista y dibujo	Observación
<p>-“nos pusieron a ver un video de tecnología, después nos dijeron que teníamos que arreglar unos aparatos que no estuvieran en rojo sino en verde y teníamos que estar con todo el grupo y decir ¡misión cumplida!” (Anexo 2, p. 7).</p> <p>-“[al decir misión cumplida sentía que] hice un buen trabajo, también porque uno tenía que correr mucho para arreglar todos los sistemas” (Anexo 2, p. 7).</p>	<p>Fueron a la atracción “Central de telecomunicaciones”. Luis comenta que ahí deben reparar algunos aparatos que están esparcidos por todo el parque, mientras hacen la fila se ponen a charlar con otros niños y adultos. El niño observa que un adulto conversa con su hijo sobre cómo hacer consignaciones, entonces Luis participa en la conversación y les explica cómo se hace” (Anexo 1, p. 4).</p>	<p>En la <i>Central de telecomunicaciones</i> Luis vio un video y; tuvo que arreglar algunos aparatos. Menciona que cada vez que finalizaba un trabajo debía decir: “¡misión cumplida!” y que esta frase lo hacía sentir que había hecho un buen trabajo.</p>
Expresión del tema central en lenguaje científico		

Luis vivencia lo que Allport (1966) denomina *Imagen de sí mismo* al considerar que había hecho un buen trabajo cada vez que mencionaba la frase ¡misión cumplida!, y son precisamente estas valoraciones y estimación social que contribuyen a que los sujetos formen la imagen que tienen de sí mismos. Además, es claro que con la frase ¡misión cumplida!, el niño logra establecer que con sus acciones influye en el ambiente, esto fue descrito por Allport en la función *Estima de sí mismo*. En cuanto a la participación, en esta atracción se puede observar elementos de la manipulación descrita en la escalera de la participación Hart (1993) ya que al niño se le dan ciertas instrucciones pero no hay la posibilidad de un proceso reflexivo por parte de Luis que le permita proponer elementos nuevos a la labor que se le asigna.

Tabla 4. *Experiencia de Luis con el dinero*

Unidad temática		Tema Central
Entrevista y dibujo	Observación	
-“uno metía la tarjeta y le pedía cuatro números favoritos de uno y veía cuánta plata podía sacar y por ejemplo yo saqué 15.000 pesos” (Anexo 2, p. 3).	“ambos niños indican que desean sacar dinero del cajero así que reclaman su tarjeta débito VISA y luego se dirigen al cajero, Luis tiene dificultad para usar este equipo pues desliza la tarjeta en varias oportunidades y el cajero no la lee, Samuel le ayuda a utilizar el cajero y logra sacar el dinero en el segundo intento, luego de mirar cómo deslizar la tarjeta, Samuel retira el dinero de su propia cuenta, ambos tienen \$10.000” (Anexo 1, p. 1).	Luis describe las acciones que realiza con la tarjeta VISA, que le permiten sacar dinero, y habla de la importancia de este, pues es el que le permite entrar a las atracciones.
-“a veces no me dejaba entrar [haciendo alusión a la tarjeta] y me estaba estresando, pero me sentí bien pues porque saqué la plata, la podía recargar y alguna plata quedaba. Por ejemplo, antes de entrar al último juego fui al cajero y tuve que llenar un cheque y en la tarjeta hasta ahora tengo 21 pesos” (Anexo 2, p. 3).		

-“pues bien porque cada vez tenía más dinero” (Anexo 2, p. 5).

-“tenía el dinero, tenía la VISA que es la tarjeta para sacar la plata” (Anexo 2, p. 6).

-“porque si uno se queda sin plata cómo va a entrar a las atracciones, también puede uno ir a los juegos que no tiene que pagar para que le paguen a uno” (Anexo 2, p. 9).

Expresión del tema central en lenguaje científico

Luis expresa un aspecto del *propium* denominado *extensión del sí mismo* (Allport, 1966) ya que muestra un sentido de posesión de algo que considera muy importante para él, que es en esta situación en particular el dinero como medio para poder acceder a lo que él desea. En el relato de la experiencia del niño no se identifica una relación clara, evidente y explícita con la categoría de participación infantil.

Tabla 5. *Experiencia de Luis con los documentos*

Unidad temática	Observación	Tema Central
<p>Entrevista y dibujo</p> <p>-“pues bien porque no tiene que sacar más y la tengo en un lugar bien asegurada en donde no la refunden [haciendo alusión a la billetera y a las tarjetas que había sacado] (Anexo 2, p. 7).</p> <p>-“pues chévere porque en Chevrolet uno mostraba la</p>	<p>“Luis dice vamos a sacar la licencia de conducción y ambos fueron a sacarla, se dirigen a la “oficina de tránsito” donde una funcionaria les indica que deben llenar un formulario, hacer una fila y esperar que les expidan el documento, el costo es de \$3000,</p>	<p>Para Luis resulta muy importante poder tener sus tarjetas del parque temático al día, ya que considera que estar haciendo estas vueltas de sacar papeles es bastante tedioso. El niño tiene su propia billetera y comentó</p>

<p>licencia y podía conducir ahí unos carritos minis” (Anexo 2, p. 4).</p> <p>-“hay que llenar un formulario con mi nombre, apellido, la ciudad, teléfono, el e-mail y no me acuerdo que más” (Anexo 2, p. 5).</p> <p>-“la cédula dicen que salud para los niños y las niñas” (Anexo 2, p. 5).</p> <p>-“que la cédula real sale a color mientras que la cédula del parque temático sale a blanco y negro y por detrás dice: derecho a los niños, salud provisional y en la cédula verdadera no dice eso” (Anexo 2, p. 22).</p>	<p>ellos hacen la fila, les toman la foto, salen con la licencia [...]. Luis le dice a Samuel vamos a sacar la cédula, y Samuel le pregunta a Luis dónde se hace eso y Luis le dice que en el segundo piso. No quieren subir por las escaleras, sino por el ascensor. Al llegar a la Registraduría, una funcionaria les explica que deben llenar un formulario con sus datos y los de su acudiente, los niños le cuentan a la funcionaria que no tienen dicho formulario y ella les indica que deben dirigirse a la entrada por él, ambos se dirigen rápidamente a la entrada y Luis le pregunta a otra funcionaria por este documento, la trabajadora les brinda el papel que posteriormente diligencian. Los niños le piden ayuda a la investigadora 1 para diligenciarlo, se lo entregan a la investigadora quien lo tiene durante hora y media” (Anexo 1, p. 1).</p>	<p>que la guarda en un sitio seguro para que no se le pierda, porque allí están todos sus papeles que son: la VISA, la cédula, la licencia de conducción y los pesos (dinero).</p> <p>Menciona para qué le sirve la licencia de conducción dentro del parque temático e indica que no sabe muy bien para qué es la cédula, pero que cree que significa que es salud para los niños y las niñas.</p>
--	--	---

Expresión del tema central en lenguaje científico

Luis expresa un aspecto del *propium* denominado *extensión del sí mismo* (Allport, 1966) ya que muestra un sentido de posesión sobre un objeto que considera de mucha importancia para él en

tanto le permite asegurar otros objetos a los que también les ha asignado un valor. El trámite de expedición de la cédula y la licencia de conducción parece tener elementos propios del nivel de participación infantil denominado *Decoración* (Hart, 1993) pues Luis no conoce en realidad la utilidad de estos documentos y los funcionarios del parque tampoco le brindan esta información. Aparecen en los niños elementos representativos del “ser adulto”.

Tabla 6. *Experiencia de Luis con su aspecto físico*

Unidad temática		Tema Central
Entrevista y dibujo	Observación	
-“es que yo le dije a mi primo vamos a la peluquería en donde uno pagaba tres pesos y le echaban gel de moco de gorila y le peinaban el pelo” (Anexo 2, p. 9).	“Luis sale de la fila y Samuel le sigue, Luis quiere ir a la peluquería, que lo peinen antes de ir a jugar. Samuel lo sigue, pero al llegar allí les comenta un trabajador que no había servicio para peinarse, desisten entonces de la idea” (Anexo 1, p. 2).	Luis quería ir a la peluquería para que lo peinaran y salir bien en las fotos de la licencia de conducción y la cédula. El niño comentó que tenía dos licencias de conducción, ya que en la primera había quedado mal peinado.
-“pues quería peinarme para salir bien en la licencia de conducir y en la cédula” (Anexo 2, p. 10).		
-“quería tener dos licencias de conducir. Porque es que en una tuve el peinado todo mal” (Anexo 2, p. 21).		
Expresión del tema central en lenguaje científico		

Luis vive lo que Allport (1966) denomina *Imagen de sí mismo* al darle importancia a su aspecto físico, pues manifiesta su interés por salir “bien” en las fotos de los documentos. Con ello Luis muestra que valora unas imágenes de sí, de su aspecto, como mejores que otras. En el relato de la experiencia del niño no se identifica una relación clara, evidente y explícita con la categoría de participación infantil.

Tabla 7. *Experiencia de Luis con los funcionarios*

Unidad temática		Tema Central
Entrevista y dibujo	Observación	
<p>-“Pues nos pidió tres pesos y no, no más que bienvenidos ciudadanos y comenzamos a jugar” (Anexo 2, p. 2).</p> <p>-“porque uno allá está más tranquilo porque acá [fuera del parque] es que lo van acelerando de una a cambio allá no y por eso uno puede estar más tranquilo” (Anexo 2, p. 14).</p> <p>-“le dicen deben hacer esto a entregar, a arreglar, a escalar, sonreír, jugar, espichar y lo dicen como calmados y no lo dicen así con acelere y eso...” (Anexo 2, p. 14).</p> <p>-“no era obligatorio sino que uno decía para donde iba... y podía elegir qué actividad quería hacer...” (Anexo 2, p. 22).</p> <p>-“a uno le pedían el nombre, los apellidos y le tomaban una foto y le decían sonría y le tocaba pagar tres pesos” (Anexo 2, p. 4).</p> <p>-“pues me dio rabia porque me</p>	<p>“Al llegar a la Registraduría, una funcionaria les explica que deben llenar un formulario con sus datos y los de su acudiente, los niños le cuentan a la funcionaria que no tienen dicho formulario y ella les indica que deben dirigirse a la entrada por él, ambos se dirigen rápidamente a la entrada y Luis le pregunta a otra funcionaria por este documento, la trabajadora les brinda el papel que posteriormente diligencian. Los niños le piden ayuda a la investigadora 1 para diligenciarlo, se lo entregan y la investigadora quien lo tiene durante hora y media” [...]. Luis dice vamos a sacar la cédula ya que tienen el formulario lleno. Luego subieron al segundo piso a sacar la cédula en la Registraduría, entregan el formulario a la trabajadora y esperan, cuando les entregan el documento, los investigadores les preguntan para qué sirve ese documento, pero ellos dicen que no saben para qué”</p>	<p>Luis habla acerca del trato que les dieron los funcionarios a él y a su primo Samuel. Considera que el ambiente dentro del parque temático es mucho más calmado, tranquilo y sin acelere, que fuera de este. Comenta que los funcionarios le indican lo que debe hacer y que no es obligatorio llevar a cabo ninguna actividad. El niño también menciona que le dio rabia que uno de los funcionarios le rayara una de sus tarjetas sin haberle explicado antes lo que debía hacer.</p>

hubiera dicho que no eran esos (Anexo 1, p. 2-3).
 ceros y llegó y la tachó y me dio “un funcionario toma el dinero y el
 como un estrés porque la recibo de la consignación. Como el
 primera vez que la tengo y de recibo estaba mal diligenciado, la
 una vez me la raya [haciendo cajera tomó la tarjeta de cada niño y
 alusión a una de las tarjetas que les tachó los ceros que estaban en el
 le dio uno de los funcionarios serial de la tarjeta, y les dijo que
 del parque] entonces no me esos ceros no se escribían en el
 gustó eso” (Anexo 2, p. 8). recibo, se los devolvió y fue
 -“ashhh que por qué me rayó la necesario rehacerlos. Los niños
 tarjeta, me hubiera explicado manifestaron a los investigadores
 que estos ceros no iban en vez que no les había gustado que la
 de rayármela” (Anexo 2, p. 8). cajera les rayara las tarjetas, que
 podía haberles explicado sin
 necesidad de hacer eso” (Anexo 1, p.
 3-4).

Expresión del tema central en lenguaje científico

La relación de los funcionarios del parque temático con Luis se conecta con la propuesta que hace Allport (1966) al plantear la *Estima de sí mismo* como aquella valoración positiva que el individuo hace de sí mismo con base en su capacidad de autonomía para tomar decisiones como elegir las atracciones a las que desea entrar. A su vez, Luis se halla en la función de Allport (1966) *Extensión del sí mismo*, puesto que muestra sentido de pertenencia sobre la tarjeta que le rayaron. En cuanto a la participación y siguiendo la propuesta de Hart (1993), parece que ante la posibilidad de escoger la atracción a la que desean entrar, el niño se encuentra en el nivel denominado *asignados pero informados*, ya que Luis puede reconocer las dinámicas que se desarrollan dentro de las atracciones además, su participación es voluntaria, después de que el funcionario expone la actividad, pero no se observa que el niño intervenga en la planificación de estos espacios.

Tabla 8. *Experiencia de Luis antes y después de la visita al parque temático*

Unidad temática		Tema Central
Entrevista y dibujo	Observación	

<p>-“Durante el camino al parque temático, Luis manifestó no pude dormir casi anoche [...] estaba esperando a que hubiera luz se le preguntó porque no pudo dormir y dijo no pude dormir pensando en el día de hoy” (Anexo 1, p. 1).</p> <p>-“Al salir de la estación para entregarlos en la casa de su abuela, los niños iban comentando lo bueno y lo malo del parque temático” (Anexo 1, p. 2).</p>	<p>-“Durante el camino al parque temático, Luis manifestó no pude dormir casi anoche [...] estaba esperando a que hubiera luz se le preguntó porque no pudo dormir y dijo no pude dormir pensando en el día de hoy” (Anexo 1, p. 1).</p> <p>-“Al salir de la estación para entregarlos en la casa de su abuela, los niños iban comentando lo bueno y lo malo del parque temático” (Anexo 1, p. 2).</p>	<p>Durante el recorrido al parque temático, Luis comentó que la noche anterior no había podido dormir, esperando a que hubiera luz. De regreso a sus respectivas casas Luis y Samuel se fueron hablando sobre lo “bueno” y lo “malo” de su estadía en el parque.</p>
--	--	--

Expresión del tema central en lenguaje científico

Luis experimenta la función que Allport (1966) denomina *Identidad del sí mismo*, ya que logra desarrollar un sentido de identidad individual que logra distinguirlo de los demás al identificar, reconocer y expresar su pasado, presente y futuro a través de las vivencias que relata como “buenas” y “malas”. En el relato de la experiencia del niño no se identifica una relación clara, evidente y explícita con la categoría de participación infantil.

Tabla 9. *Experiencia de Samuel en el Gol caracol*

Unidad temática		Tema Central
Entrevista y dibujo	Observación	
<p>-“me acuerdo del Gol caracol” (Anexo 3, p. 2).</p> <p>- “fuimos al Gol Caracol” (Anexo 3, p. 6).</p> <p>-“ponían un arquero en la pantalla y era meterle gol en el arco” (Anexo 3, p. 6).</p> <p>-“íbamos ganando y al final</p>	<p>Los niños se fueron al Gol caracol, ahí juegan fútbol pateando penales en una cancha virtual, ambos niños quedaron en el mismo equipo. En el primer gol que metió Luis, los dos niños se abrazaron, el siguiente gol lo</p>	<p>En el <i>Gol Caracol</i> Samuel encuentra que hay un arquero en la pantalla al que se le debía meter gol en el arco; en esta actividad Samuel saltó, se abrazó y</p>

terminamos ganando” (Anexo 3, p. 6).	anotó Samuel y luego otra vez Luis, en cada uno de ellos se abrazaron y gritaron “goool”, quedaron 6-2 ganando el equipo de ellos, los niños salieron sonriendo. Samuel indica que “está chévere lo del fútbol” y comentan que volverán a esta atracción, lo cual hacen un tiempo después, en el que ambos niños metieron goles y saltaban, ganaron nuevamente el partido (Anexo 1, p. 2,3)	gritó gol con su primo, sintió entusiasmo, felicidad cuando metían gol, tristeza cuando les marcaban gol y orgullo por haber ganado. El Gol Caracol le pareció chévere, comentó que quería volver y lo hizo.
-“felicidad, a veces tristeza porque nos metían gol y entusiasmo” (Anexo 3, p. 7).		
-“nos sentimos todos orgullosos porque habíamos ganado contra el otro equipo” (Anexo 3, p. 7).		
-“me fui para el Gol Caracol a hacer otra vez el intento” (Anexo 3, p. 14).		
-“me gustó el Gol Caracol” (Anexo 3, p. 16).		
	-Lo bueno del parque era que “el Gol caracol es muy chévere” (Anexo 1, p. 5).	

Expresión del tema central en lenguaje científico

Se puede evidenciar que en la experiencia del *Gol Caracol* que vivenció Samuel hay una relación con algunas de las funciones del *Proprium* que son: la *estima de sí mismo* y la *extensión del sí mismo* propuestos por Allport (1966) ya que la primera función habla sobre la valoración que hace el individuo de sí mismo teniendo en cuenta su capacidad de influir en el ambiente, en Samuel esta función se cumple por la felicidad y orgullo que sintió él y su equipo cuando metían un gol, al haber ganado y al recibir las felicitaciones por parte de la persona encargada de la atracción: y la segunda función habla sobre cómo el individuo se identifica por medio de sus intereses personales otorgándoles un valor emocional, en el caso de Samuel se vio ya que al entrar al *Gol Caracol* en la primera ocasión y haber ganado, sintió felicidad y orgullo lo que lo llevó a repetir este juego. En el relato de la experiencia de Samuel no se identifica una relación clara, evidente y explícita con la categoría de participación infantil.

Tabla 10. *Experiencia de Samuel con el dinero*

Unidad temática		Tema Central
Entrevista y dibujo	Observación	
-“tener la tarjeta Visa donde uno tiene toda la plata guardada que uno quiera” (Anexo 3, p. 2).	-Ambos niños al entrar al parque temático indican que desean sacar dinero del cajero así que reclaman su tarjeta débito VISA y luego se dirigen al cajero, Luis tiene dificultad para usar este equipo pues desliza la tarjeta en varias oportunidades y el cajero no la lee, Samuel le ayuda a utilizar el cajero y logra sacar el dinero en el segundo intento, luego de mirar cómo deslizar la tarjeta. Samuel retira el dinero de su propia cuenta, ambos tienen \$10.000 (Anexo 1, p. 1).	Samuel se muestra interesado en la forma en que se puede tener el dinero. Samuel usa la tarjeta VISA que tiene como clave sus cuatro números preferidos, como un recurso para guardar y sacar la plata. Samuel va al Banco Popular para guardar la plata en la tarjeta y luego de esto se va a los banquitos pequeños a revisar que no se la hayan robado, porque si así fuera se sentiría mal e iría al banco a reclamar para que intenten guardarla otra vez. Samuel revisa que la plata esté en la tarjeta antes de irse del parque temático.
-“tocaba meter la tarjeta también poner los cuatro números preferidos para sacar la plata” (Anexo 3, p. 2).		
-“era muy chévere porque no nos pedían ninguna clave que uno no se acordara, que los números eran preferidos, era chévere porque tenía varios dibujos” (Anexo 3, p. 3).		
-“15 mil pesos” (Anexo 3, p. 3).	-Samuel dice que tiene sed e indica que desea sacar \$5000 más del cajero, Luis lo acompaña, ambos sacan la misma cantidad, esta vez utilizan el dispositivo de manera más ágil,	En cuanto al cheque Samuel manifiesta que es mejor tener la plata por este medio ya que es más
-“Tocaba ir al Banco Popular” (Anexo 3, p. 7).		
-“ahorramos 20 mil pesos” (Anexo 3, p. 8).		
-“no era para sacar la plata sino para mirar que ya estuviera toda la plata y si me había aparecido ahí en la	posteriormente indican que ya no tienen más dinero y	

tarjeta” (Anexo 3, p. 10).
 -“no me habían robado la plata que había puesto para ahorrarla hay en la tarjeta Visa” (Anexo 3, p. 10).
 -“uno puede que se quede sin plata por ahí subiéndose a hartas atracciones y uno no tenga ninguna plata y puede que quede sin subirse digamos todo el día en las atracciones” (Anexo 3, p. 10).
 -“lo guardé, pensaba que iba a ir al banco popular entonces le dije al señor que si lo podía cambiar por los 3 mil pesos, entonces él me dijo que no, que cuando uno fuera a una atracción le daban las vueltas de los pesos y uno ya no tenía el cheque sino la plata normal porque no se podía descambiar ese cheque” (Anexo 3, p. 13).
 -“Me sentí como si fuera que uno se iba a quedar más tiempo con el cheque, es más divertido tener el cheque que la plata porque

deberán trabajar (Anexo 1, p. 2).
 - Volvieron al banco a guardar en la cuenta el dinero que ganaron en el servicio de mensajería, no había fila, les entregaron un recibo de consignación que debían diligenciar con sus datos, ingresaron la suma de \$20.000, incluyendo los 6000 del pago y lo que anteriormente habían retirado, un funcionario toma el dinero y el recibo de la consignación. Como el recibo estaba mal diligenciado, la cajera tomó la tarjeta de cada niño y les tachó los ceros que estaban en el serial de la tarjeta, y les dijo que esos ceros no se escribían en el recibo, se los devolvió y fue necesario rehacerlos. Los niños manifestaron a los investigadores que no les había gustado que la cajera les rayara las tarjetas, que podía haberles explicado sin necesidad de hacer eso (Anexo 1, p. 3).
 - Al salir, la funcionaria les da

divertido y cuando está en efectivo se puede perder más fácilmente.

la plata puede ser una forma más fácil de perderse que el cheque” (Anexo 3, p. 14).
 -“lo último que hice fue mirar otra vez lo de la plata para ver si todavía estaba ahí dispuesta” (Anexo 3, p. 17).
 -“me hubiera sentido mal porque no cumplieron con el trabajo de ellos que era meter la plata en la tarjeta” (Anexo 3, p. 25).
 -“iría al banco a reclamar sobre la plata que no la insertaron y les diría que me la metieran otra vez, que intentaran otra vez” (Anexo 3, p. 25).

el cheque de \$10.000 y les explica que tiene ciertas condiciones para redimirlo. Los investigadores les indican que es hora de partir y se dirigen a la salida. En el camino, pasan por el banco, los niños muestran el cheque y el cajero les dice que no es un cheque, sino que es un bono para pagar las atracciones. Entonces, los niños guardan el bono y les explican lo sucedido a los investigadores (Anexo 1, p. 4).
 -Lo bueno del parque fue que les daban dinero. (Anexo 1, p. 5).

Expresión del tema central en lenguaje científico

En cuanto a las formas en que se puede tener el dinero por medio de la tarjeta, en efectivo o cheque se puede observar en la experiencia de Samuel una función del *Proprium* propuesta por Allport (1966) que es la *extensión de sí mismo*, teniendo en cuenta que el individuo se identifica por medio de sus posesiones que son importantes para su existir; en el caso de Samuel se puede ver la importancia que tiene el dinero en toda la visita al parque ya que revisa constantemente cuanto tiene en efectivo y guardado en la tarjeta para así poder utilizarlo en las atracciones del parque temático. En el relato de la experiencia de Samuel no se identifica una relación clara, evidente y explícita con la categoría de participación infantil.

Tabla 11. *Experiencia de Samuel en City Exprés*

Unidad temática		Tema Central
Entrevista y dibujo	Observación	
<p>-“me fui a City Express a lo que tocaba entregar varios paquetes y recibir varios paquetes” (Anexo 3, p. 5).</p> <p>-“pues nos dejaban en un lugar y después teníamos que ir a entregar un paquete y después nos daban un paquete y teníamos que llevarlo a otro lado, la señora que nos dio el carro donde nos llevó ella nos decía donde teníamos que entregar los paquetes” (Anexo 3, p. 5).</p> <p>-“me sentí bien porque me habían pagado harto y porque no me habían pagado mal” (Anexo 3, p. 6).</p> <p>-“porque el otro niño se quedaba a hacer otra vez la fila esperando otros 20 minutos, entonces lo dejé colar para que se subiera más rápido” (Anexo 3, p.</p>	<p>- Los niños se dirigían a otras atracciones pero como había mucha fila se quedaron en la fila de la actividad denominada “Entrega de correo”, hablan con otros niños que los rodean en la fila y Samuel le cede el puesto a un niño más pequeño por lo que la mamá del niño manifiesta “que lindo y amable ese niño, le cedió el puesto a mi hijo”, luego de 20 minutos o más los niños se suben a un carro para “repartir el correo”, en lo que duran otros 20 minutos. Después de llegar, Samuel comentó que les había tocado correr mucho, era evidente que estaban agotados y sudando, les pagaron \$6000 (Anexo 1, p. 3).</p>	<p>En <i>City Exprés</i> a Samuel le tocaba recibir y entregar varios paquetes de un lugar a otro de acuerdo con las instrucciones que les daba una funcionaria del lugar. Samuel se sentía bien porque le habían pagado harto y manifiesta que le gusta esta atracción. Por otro lado, Samuel deja colar a un niño más pequeño para que se subiera más rápido al juego y no esperara otros 20 minutos, recibiendo el elogio de la madre del niño por su acción.</p>

11).

-“me gusto City Express”

(Anexo 3, p. 16).

Expresión del tema central en lenguaje científico

Se puede evidenciar que en la experiencia en *City Express* que vivenció Samuel hay una relación con algunas de las funciones del *Proprium* planteado por Allport (1966) que son: la *extensión de sí mismo* ya que la persona se identifica por medio de sus intereses y les da un valor emocional, esta función se ve en Samuel cuando señala que le gustó esta atracción y que se sentía bien porque le retribuían su trabajo con dinero; y la otra función es la *imagen de sí mismo* que habla sobre la percepción que tienen las personas y el individuo sobre sí mismo con respecto a la estima social y las habilidades personales, en el caso de Samuel al cederle el puesto a un niño más pequeño para que no esperara más tiempo y al recibir un elogio por parte de la madre del niño, habla sobre la estima social de Samuel. En cuanto a la participación infantil se podría considerar que esta atracción tiene elementos de la *manipulación* en la *La escalera de la participación* (Hart, 1993) ya que Samuel no parece conocer el objetivo de las actividades que realiza y la retroalimentación que recibe es el dinero. Pero no existe un espacio de reflexión y proposición que le permita al niño dar su opinión acerca de la atracción.

Tabla 12. *Experiencia de Samuel con los documentos*

Unidad temática		Tema Central
Entrevista y dibujo	Observación	
-“Después fuimos arriba a sacar la cédula” (Anexo 3, p. 7).	-Luis le dice a Samuel vamos a sacar la cédula, y Samuel le pregunta a Luis dónde se hace	Samuel quiere sacar la cédula y como requisito
-“esa era la que nos hacía entrar a otras atracciones que no podíamos sin la cédula” (Anexo 3, p. 7).	eso y Luis le dice que en el segundo piso. No quieren subir por las escaleras, sino por el ascensor. Al llegar a la	tiene que llenar un formulario con el nombre, los apellidos, el teléfono y el correo electrónico. La
-“Tenía que llenar un papelito con el nombre, el teléfono, el correo electrónico y mis apellidos” (Anexo 3, p. 7).	Registraduría, una funcionaria les explica que deben llenar un formulario con sus datos y los de su	cédula le permite a Samuel entrar a otras diferentes atracciones a las que antes no podía ingresar.
-“la cédula sirve para entrar a unas atracciones que si uno no tiene la cédula uno no puede entrar a esas atracciones porque es como una manera de entrar a otras atracciones con esa tarjeta” (Anexo 3, p. 23).	acudiente, los niños le cuentan a la funcionaria que no tienen dicho formulario y ella les indica que deben dirigirse a la entrada por él, ambos se dirigen rápidamente a la entrada y Luis le pregunta a otra funcionaria por este documento, la trabajadora les	Samuel manifiesta que la cédula real se la dan a la persona cuando es mayor de 16 o 18 años. La cédula real y la cédula del parque temático se parecen en la foto, el nombre y en los números; pero se diferencian en que la cédula real dice República de
-“se podía entrar a una fiesta, al cine, a Avianca al avión y a investigar otras cosas” (Anexo 3, p. 23).	brinda el papel que posteriormente diligencian. Los niños le piden ayuda a la investigadora 1 para	Colombia identificación personal y cuando se mueve parece que brillara, en cambio la cédula del parque temático es como de color
-“una cédula real cuando tu cumplés creo que es mayor de 18, creo que te dan la	diligenciarlo, se lo entregan y la investigadora quien lo tiene durante hora y media (Anexo	naranja, aparece el nombre

cédula o creo que es mayor de 16 creo no estoy seguro y es como para mayores” (Anexo 3, p. 24).
 -“la cédula se parece mucho en la foto porque también te sacan tu propia foto, también aparece tu nombre y un número y aparece que dice apellidos y nombres. Pero no se parece a lo que dice República de Colombia identificación personal” (Anexo 3, p. 24).
 -“el color era naranja y cuando mueves la cédula parece como si brillara. También aparece El parque temático en vez de República de Colombia identificación personal y también era más decorativa la tarjeta que la cédula” (Anexo 3, p. 24).

1, p. 2).
 - Al salir, los investigadores les preguntan ahora adónde vamos, y Luis dice vamos a sacar la cédula ya que tienen el formulario lleno. Luego subieron al segundo piso a sacar la “cédula” en la Registraduría, entregan el formulario a la trabajadora y esperan, cuando les entregan el documento, los investigadores les preguntan para qué sirve ese documento, pero ellos dicen que no saben para qué (Anexo 1, p. 3).

del parque temático y está más decorada.

Expresión del tema central en lenguaje científico

En cuanto a la experiencia de sacar la cédula en el parque temático, una función del *Proprium* propuesta por Allport (1966) que se ve reflejada es *el sí mismo como solucionador racional* ya que el individuo desarrolla la capacidad para resolver situaciones de la vida cotidiana por medio de estrategias efectivas, en el caso de Samuel para entrar a otras atracciones en las cuales se requiere la cédula, él ejecuta las acciones necesarias para sacar este documento. En cuanto a la *Escalera de la participación* descrita por Hart (1993)

se puede pensar que el proceso de tramitar la cédula y la licencia de conducción ilustra elementos de la *Decoración*, pues Samuel no entiende con claridad lo que representa tener estos documentos y, además, los funcionarios del parque no brindan ninguna información al respecto, son un símbolo propio del ser adulto al cual pueden acceder los niños en el parque.

Tabla 13. *Experiencia de Samuel en la Central de Telecomunicaciones*

Unidad temática		Tema Central
Entrevista y dibujo	Observación	
-“Después me fui a subirme a otra atracción, que tocaba arreglar unas cositas, era ahí en el parque que tocaba enchufar la otra parte, que aparecía en rojo y tocaba ponerlo en verde, entonces tocaba desenchufarlo y ponerlo en el otro lugar, en el de arriba para que apareciera verde” (Anexo 3, p. 11).	-Después de salir del banco, a las 11:30, fueron a la atracción “Central de telecomunicaciones”. Samuel comenta que ahí deben reparar algunos aparatos que están esparcidos por todo el	Samuel encuentra que en la <i>Central de telecomunicaciones</i> tiene que arreglar unos aparatos electrónicos y enchufar la otra parte que aparecía en rojo para que quedara en verde. Samuel manifiesta que sentía que
- “sentía que me tocaba cumplir con mi trabajo con el otro grupo” (Anexo 3, p. 12).	parque, mientras hacen la fila se ponen a charlar con otros niños y	tenía que cumplir su trabajo con el grupo y trabajar juntos ya que
-“no se trataba mal en el grupo y trabajábamos juntos” (Anexo 3, p. 12).	adultos, como observan que un adulto conversa con otro niño sobre	cada uno se especializa en cosas diferentes, unos son más rápidos, otros
-“la tecnología se estaba acabando y tocaba ahorrar para que no se acabara todo el Internet” (Anexo 3, p. 12).	cómo hacer consignaciones, entonces Luis se inmiscuye en la	más fuertes, otros más inteligentes y juntos forman un gran grupo. Todos son ordenados y

- “me gusto arreglar aparatos electrónicos” (Anexo 3, p. 16).
- “trabajar juntos es trabajar en equipo porque cada uno tiene su especialidad, puede ser uno rápido, uno puede ser fuerte, puede ser inteligente, entonces se pueden unir y pueden crear un gran grupo, entonces eso significaría que trabajo en grupo” (Anexo 3, p. 25).
- “me parecía bien porque todos trabajábamos bien de acuerdo a donde nos tocaba ir, todos trabajamos ordenados” (Anexo 3, p. 26).
- “la tecnología se estaba acabando porque estábamos utilizando mucho lo que son los computadores, el Internet, los celulares, lo que es hablar, chatear, hablar por el celular, entonces eso produce que se vaya acabando el Internet”(Anexo 3, p. 26).
- “algunas veces cuando estoy utilizando el Internet, pues lo estoy utilizando porque es un trabajo que necesito y cuando no, lo desconecto y me pongo a jugar juegos que están descargados del computador” (Anexo 3, p. 26).
- “es importante la tecnología para conversación y les explica cómo se hace. Samuel complementa lo que dice Luis. Posteriormente ingresan al juego y se colocan un chaleco y escuchan atentos la inducción de un funcionario, al momento de salir reciben \$2000 por el trabajo realizado (Anexo 1, p. 4).
- no se tratan mal entre ellos. Samuel aprendió en esa atracción que la tecnología se está acabando y toca ahorrarla para que no se acabe el Internet. Samuel utiliza el Internet para buscar cosas y hacer trabajos pero contribuye al ahorro de este recurso desconectándolo.

mí porque la tecnología nos da una enseñanza, uno ahí sabe que puede buscar todas las cosas que uno quiera y puede utilizar eso para un trabajo” (Anexo 3, p. 26).

Expresión del tema central en lenguaje científico

En la atracción *Central de Telecomunicaciones* se evidencia una función del *Proprium* desarrollada por Allport (1966) que es la *imagen de sí mismo*, la cual habla sobre las valoraciones que hacen otros y el individuo de sí mismo con respecto a las habilidades personales, en Samuel se ve manifestada esta función ya que siente que debe cumplir su trabajo con el grupo y trabajar juntos teniendo en cuenta las habilidades que tiene cada uno para cumplir su función y así formar un gran equipo. En cuanto a la participación infantil se puede considerar que esta atracción tiene un elemento propuesto por Shier (2001) citado en Shier (2010) en una de sus etapas del compromiso en el escalón de la participación denominado la *oportunidad*, que hace referencia a las condiciones en que puede funcionar un individuo teniendo en cuenta sus conocimientos, recursos y aptitudes, lo que se ve en Samuel ya que al trabajar los niños juntos puede cada uno desarrollar sus habilidades para cumplir su respectiva función.

Tabla 14. *Experiencia de Samuel en la Universidad del Futuro*

Unidad temática		Tema Central
Entrevista y dibujo	Observación	
<p>-“el hospital del futuro, ahí me fui a ver un video después ya hicimos el experimento que era con unas bolas y que tocaba girar un cosito así, entonces estaban subiendo las peloticas como si fuera con una onda de aire”(Anexo</p>	<p>-Los niños comentan que pueden reclamar un cheque en la “Universidad del futuro”. No comentan qué hicieron, solo dicen lo del cheque (Anexo 1, p. 4). -Los niños se dirigen a la “Universidad del futuro”, entran y el funcionario les dice vamos a</p>	<p>Samuel encuentra en la <i>Universidad del Futuro</i> que tiene que ver unos videos y después hacer un experimento con unas bolas, girar un cosito para que las peloticas suban como si fuera una onda</p>

3, p. 12). jugar a ser físicos y ellos se ponen de aire. También
 -“aprendí sobre la gravedad y una batas blancas. Cuando salen, aprendió sobre la
 había un video que eran de les cuentan a los investigadores que gravedad y a hacer un
 dos chicas de como se hacía les enseñaron a hacer un volcán, volcán.
 un volcán y entonces ahí lo pero ya no recuerdan muy bien el Samuel se sintió bien en
 vimos y después supimos procedimiento. Al salir, la esta atracción ya que
 cómo hacer el volcán y lo funcionaria les da el cheque de aprendieron a hacer el
 hicimos” (Anexo 3, p. 13). \$20.000 y les explica que tiene volcán en grupitos y se
 -“bien porque lo aprendimos ciertas condiciones para redimirlo sintieron orgullosos por
 a hacer de a grupitos que (Anexo 1, p. 4). eso.
 teníamos y todos nos
 sentimos orgullosos” (Anexo
 3, p. 13).
 -“me gusto la Universidad
 del futuro” (Anexo 3, p. 16).

Expresión del tema central en lenguaje científico

En la *Universidad del Futuro* se manifiesta una función del Proprium (Allport, 1966) que es la *estima de sí mismo* que alude al valor personal que da el individuo a sí mismo, Samuel habla de esta vivencia cuando manifiesta que aprende a realizar los experimentos y se siente orgulloso por eso. En el relato de la experiencia de Samuel no se identifica una relación clara, evidente y explícita con la categoría de participación infantil.

Tabla 15. *Experiencia de Samuel con su aspecto físico*

Unidad temática		Tema Central
Entrevista y dibujo	Observación	
-“uno se puede hacer peinados y las niñas se pueden hacer el manicure y los hombres se pueden peluquear y se pueden echar gel” (Anexo 3, p. 15).	-Luis quiere ir a la peluquería, que lo peinen antes de ir a jugar. Samuel lo sigue, pero al llegar allí les comenta un trabajador que no	Samuel en la peluquería sentía ansiedad para hacerse un peinado nuevo para estar en el parque de diversiones. Además,

-“defraudado porque yo quería entrar a esa atracción, me quería hacer un peinado nuevo” (Anexo 3, p. 15).
 -“tenía ansiedad de hacerme un peinado nuevo para estar en el parque de diversiones” (Anexo 3, p. 15).
 -“Si porque sería uno estar en otra parte y sentirse como si uno fuera otra persona” (Anexo 3, p. 27).
 -“me sentía orgulloso porque en el parque temático había cambiado y ahí en la vida normal era yo mismo” (Anexo 3, p. 27).
 -“la diferencia es que uno en la vida cotidiana es el mismo pero en otro lugar uno se quiere sentir diferente porque quiere ser una persona nueva, como si uno quisiera comenzar otra vez” (Anexo 3, p. 27).

había servicio para peinarse, desisten entonces de la idea (Anexo 1, p. 2).

Samuel al hacerse un peinado diferente era como ser otra persona y comenzar de nuevo, lo que lo habría hecho sentir orgulloso ya que en la vida normal él era el mismo. Sin embargo no pudo ingresar a esta atracción porque solo estaban haciéndoles manicure a las niñas.

Expresión del tema central en lenguaje científico

Con respecto a la peluquería se vendos funciones del *Proprium* (Allport, 1966) que son *el sí mismo corporal* en el que el individuo tiene conciencia de su propio cuerpo a través de sensaciones físicas. En Samuel esta función se ve reflejada cuando menciona que siente ansiedad por hacerse un peinado nuevo y se runa persona diferente a la que es cotidianamente, ser otro; también se observa la función *estima de sí mismo* que resalta el valor que el individuo se da a sí mismo teniendo en cuenta su concepto personal, en Samuel esta función se manifiesta cuando quiere cambiar de peinado para ser otra persona, sentirse diferente y querer comenzar otra vez. En el relato de la experiencia de Samuel no se identifica una relación clara, evidente y explicita con la categoría de participación infantil.

Tabla 16. *Experiencia de Samuel con los funcionarios*

Unidad temática		Tema Central
Entrevista y dibujo	Observación	
<p>-“felicitaciones porque habíamos ganado y porque nos habíamos divertido mucho”” (Anexo 3, p. 6).</p> <p>-“cuando yo entré la plata a la tarjeta Visa ahí me dijeron que tenía que llenar un papelito a la salida y después entregarlo para que me metieran la plata” (Anexo 3, p. 8).</p> <p>-“él me dijo con amabilidad que tocaba ir a la salida a buscar ese papelito que tocaba llenarlo con esfero porque si lo llenábamos con lápiz se borra y entonces se le puede olvidar y puede cancelar la plata en la tarjeta Visa”” (Anexo 3, p .8).</p> <p>-“es como si le hubiera quitado una parte de la tarjeta Visa” (Anexo 3, p. 9).</p> <p>-“triste porque no quería que me rayaran la tarjeta” (Anexo 3, p. 9).</p> <p>-“en el parque temático a uno</p>	<p>-Un funcionario toma el dinero y el recibo de la consignación. Como el recibo estaba mal diligenciado, la cajera tomó la tarjeta de cada niño y les tachó los ceros que estaban en el serial de la tarjeta, y les dijo que esos ceros no se escribían en el recibo, se los devolvió y fue necesario rehacerlos. Los niños manifestaron a los investigadores que no les había gustado que la cajera les rayara las tarjetas, que podía haberles explicado sin necesidad de hacer eso (Anexo 1, p. 3).</p>	<p>Samuel con respecto al trato de los funcionarios del parque temático con él encuentra que estas personas lo tratan bien y con amabilidad, en cambio en la ciudad en lo regañan y lo tratan mal. Cuando ganó un juego en una de las atracciones fueron felicitados por parte de una de las funcionarias por haber ganado y por haberse divertido. Sin embargo, Samuel también encuentra que una de las funcionarias le había rayado la tarjeta Visa y manifiesta que es como si le quitara una parte, por lo que se sintió triste.</p>

lo tratan bien pero acá en la ciudad no tan bien, porque a uno a veces lo regañan o lo tratan mal” ” (Anexo 3, p. 20).

-“bien y mal. Bien porque hice de todo, y mal porque la señora no me había dicho que era sin los tres ceros para lo de la tarjeta” (Anexo 3, p. 20).

Expresión del tema central en lenguaje científico

En cuanto al trato por parte de los funcionarios de acuerdo a como lo vive Samuel se puede relacionar con dos funciones del *Proprium* (Allport, 1966) la primera es *la imagen de sí mismo* en la que Samuel hace una valoración a la manera en que lo tratan los funcionarios ya fuera de forma amable, felicitándolo o haciendo algo que no le gustara, que hacía que se sintiera bien o mal; la segunda función es *la extensión de sí mismo* en la que el individuo se identifica por medio de sus posesiones dándoles un valor emocional, en Samuel esta función se ve cuando le rayaron la tarjeta VISA y eso hizo que se sintiera triste. En el relato de la experiencia de Samuel no se identifica una relación clara, evidente y explícita con la categoría de participación infantil.

Tabla 17. *Experiencia de Samuel con la naturaleza*

Unidad temática		Tema Central
Entrevista y dibujo	Observación	
-“porque el parque temático contiene naturaleza, en cambio la de acá está contaminada” ” (Anexo 3, p. 18).	-En la descripción protocolar no se menciona la naturaleza. Sin embargo,	Samuel encuentra que en el parque temático hay
-“Hay árboles, hay arbustos” (Anexo 3, p. 18).	cabe resaltar que el parque temático contiene	naturaleza y en
-“toca cuidar más la naturaleza” (Anexo 3, p. 20).	decoración que hace	algunas atracciones le explican la

-“porque sin ella [naturaleza] no podríamos vivir y con lo de los árboles no podríamos respirar oxígeno” (Anexo 3, p. 21).

-“que ya no contamináramos el planeta y tampoco la naturaleza” (Anexo 3, p. 21).

-“ya he estado más conectado por decirlo así con la naturaleza porque en el parque temático me ayudó a que estuviera con la naturaleza y no desperdiciando ahí con lo que es el petróleo, que le está haciendo daño a la naturaleza” (Anexo 3, p. 27).

-“a mí me gustó estar conectado con la naturaleza y me gustó que todo hubiera sido normal, como si no hubiera como la gasolina influyendo en la naturaleza” (Anexo 3, p. 28).

-“me dijeron eso ahí en lo de la tecnología, me dijeron que tenemos que cuidar la naturaleza” (Anexo 3, p. 28).

-“si porque a mí me gusta estar con la naturaleza, me gusta cuidarla a ella” (Anexo 3, p. 28).

-“también en lo de los carros me explicaron, no estuve en la atracción pero si vi un pedazo del video que los carros le estaban haciendo daño a la naturaleza y que por eso los carros iban a ser electrónicos ahí en el parque temático” (Anexo 3, p. 28).

alusión a la naturaleza.

importancia de cuidarla, ya que sin ella no podríamos vivir ni respirar oxígeno, por eso no hay que contaminar el planeta ni desperdiciar el petróleo. Los carros le están haciendo daño a la naturaleza por eso en el parque temático van a hacer los carros electrónicos. Desde su visita al parque, Samuel se ha sentido más conectado con la naturaleza, le gusta estar con ella y cuidarla.

Expresión del tema central en lenguaje científico

En el tema de la naturaleza se encuentra una relación con dos funciones del *Proprium* planteados por Allport (1966) que son *elsi mismo intencional* ya que el individuo tiene un ideal de vida, en Samuel esta función se ve reflejada cuando resalta la importancia de conectarse y cuidar la naturaleza; y la *extensión de sí mismo* que se ve reflejado en Samuel porque el niño le da un valor a la naturaleza

manifestando que le gusta, que se conecta con ella, la cuida y reconoce las influencias que la pueden estar dañando. En el relato de la experiencia de Samuel no se identifica una relación clara, evidente y explícita con la categoría de participación infantil.

Tabla 18. *Precepción general de Samuel en su estadía.*

Unidad temática		Tema Central
Entrevista y dibujo	Observación	
-“a veces desesperado porque había mucha fila y entonces me tocaba salirme de la atracción” (Anexo 3, p. 12).	-Posteriormente, van a otras atracciones pero hay mucha fila (Anexo 1, p. 3)	En la experiencia en general del parque temático en cuanto a las emociones y percepciones, Samuel encuentra que hizo amigos, que había hartas atracciones, que había mucha naturaleza y en su dibujo hizo un arquito que dice “Bienvenidos al parque temático”, unos árboles, la atracción del tiempo, los carros y algo que él se quería inventar que es un transportador de gente en unos carritos sostenidos por cables y dos torres, para que la gente no llene las calles. También encuentra que el parque temático es una
-“bien porque uno hizo más amigos de los que tenía antes” (Anexo 3, p. 12).	-Los niños hacen la fila se ponen a charlar con otros niños y adultos, como observan que un adulto conversa con otro niño sobre cómo hacer consignaciones, entonces	
-“me gusto que había hartas atracciones y que había harta naturaleza” (Anexo 3, p. 16).	Luis se inmiscuye en la conversación y les explica cómo se hace. Samuel complementa lo que dice Luis (Anexo 1, p. 4).	
-“había mucha gente para hacer las filas y cuando íbamos en el carro la gente se metía por las calles” (Anexo 3, p. 16).	-Al momento de salir del parque temático los niños dijeron “nos gustó mucho”, “el tiempo se pasó muy rápido”, “no alcanzamos a volver al gol caracol” y al salir del	
-“me sentía triste porque ya no podía disfrutar más de este parque” (Anexo 3, p. 17).	parque manifestaron también sentir bastante hambre por lo que los investigadores los llevaron a	
-“diría que el parque temático es un parque natural, que tiene muchas atracciones y que es muy divertido para que vayas con tu familia” (Anexo 3, p. 17).	almorzar y mientras traían el almuerzo los niños iban contando el	

-“me sentía entusiasmado porque iba a entrar a el parque temático” (Anexo 3, p. 18).

-“me sentí contento y triste.

Contento porque me sentía feliz que ya había podido entrar otra vez a el parque temático y triste porque no había podido disfrutar otro rato más” (Anexo 3, p.18).

-“Esta una un arquito que yo hice de “Bienvenidos al parque temático”, hice unos árboles, la atracción del tiempo, la atracción de los carros y me quería inventar algo más que quiero que este en el parque temático que es un transportador de gente en unos carritos” (Anexo 3, p. 19).

-“porque no quiero que llenen más las calles, porque cuando uno va a ir a una atracción por ahí en el carro, digamos de City Express que esté lleno y no dejen pasar a la gente, por eso es que quiero el transportador de gente” ” (Anexo 3, p. 19).

-“lo mantienen dos torres y en esas dos torres es un cable que anda así a la gente en los carros” (Anexo 3, p. 19).

-“es una ciudad como de trabajo

dinero que habían ganado trabajando, lo guardaron en sus respectivas billeteras y conversaron sobre cuánto dinero tenía cada uno. Durante el almuerzo hablaron de anécdotas con el arroz chino, sobre el gol caracol y Luis volvió a mencionar que no había podido dormir la noche anterior. Dijo también estar muy agradecido con la investigadora 1 por haberlo llevado (Anexo 1, p. 4,5).

-En el camino de regreso a casa, Luis se fue durmiendo en el recorrido en Transmilenio mientras que Samuel no durmió. Al salir de la estación para dejarlos en la casa de su abuela, los niños iban comentando lo bueno y lo malo del parque temático. Lo bueno del parque según lo que mencionaban era “es muy bonito [...] las atracciones son chéveres [...] les dan dinero [...] el gol caracol es muy chévere [...] las atracciones duraban mucho tiempo [...] es divertido [...] aprendimos cómo se hace un volcán”. Lo malo del parque que manifestaron fue “mucha gente [...] toca ir seguido al banco por dinero [...] no hay

ciudad que siempre está de noche.

Samuel se sentía desesperado cuando había mucha fila y le tocaba salirse de la atracción, triste al momento de marcharse, feliz y entusiasmado porque había podido entrar de nuevo al parque.

Samuel dice que el parque temático es natural, que contiene muchas atracciones, es divertido para ir en familia y se puede aprender.

que es siempre de noche. Es diferente en esa siempre está de noche, en el parque temático y acá está de día, de noche y tarde, oscureciendo” (Anexo 3, p. 20). -“que fueran para que aprendan lo mismo que yo aprendí y para que se diviertan también mucho allá en ese parque temático” (Anexo 3, p. 21). -“no me gustaría cambiar nada porque todo está chévere” (Anexo 3, p. 21).

andenes por donde caminar y la gente camina por la calle donde pasan los carros [...] había mucha fila”. Finalmente, se dejan con sus familias y los niños agradecen el haberlos llevado al parque (Anexo 1, p. 5).

Expresión del tema central en lenguaje científico

En cuanto a las emociones y percepciones de Samuel en el parque temático, se evidencian tres funciones del *Proprium* propuestas por Allport (1966) que son *la extensión de sí mismo* ya que esta función se relaciona con Samuel por medio de las vivencias que tuvo en el parque temático y las valoraciones emocionales que les dio; también se ve el *sí mismo corporal* ya que experimento sensaciones como desesperación, entusiasmo, tristeza y felicidad; y por último el *sí mismo intencional* que plantea que el individuo se comporta de acuerdo con sus propios objetivos e ideales, en Samuel se manifiesta cuando quiere crear el transportador de gente y cuando expresa que se sintió más conectado con la naturaleza. En el relato de la experiencia de Samuel no se identifica una relación clara, evidente y explícita con la categoría de participación infantil.

En el quinto paso de la etapa estructural propuesta por Martínez (1999) se realiza la *integración de los temas centrales en una estructura descriptiva*, que permite ver en los participantes 1 (Luis) y 2 (Samuel) las formas en que vivenciaron las experiencias de *sí mismo* y de *participación infantil* en el parque temático.

Luis encuentra en su visita al parque temático sentimientos de calma, tranquilidad y felicidad, lo que reconoce como difícil de vivenciar fuera del parque debido al afán que se vive la ciudad todos los días, aunque también una experiencia de enojo. Estos sentimientos emergen al desarrollar las diferentes actividades que tiene el parque, al motivar a sus compañeros para que confiaran en sí mismos y al trabajar en grupo y sentirse satisfecho por ello. Luis prestó mucha atención al dinero y los documentos de su billetera en tanto medios necesarios para entrar a las atracciones y experimentó una fuerte necesidad de ir a la peluquería para salir bien en las fotos. En este proceso, los funcionarios ayudaron a que Luis se sintiera bien en su visita al parque.

En cuanto a Samuel, en el parque temático vivenció diferentes sentimientos como entusiasmo, desesperación, orgullo, tristeza y felicidad, también situaciones de estima social producto de sus habilidades personales. En el parque encontró que es de vital importancia llevar a cabo su trabajo, manifestó su habilidad para trabajar en grupo y lo valioso que era para él que cada niño cumpliera con su función porque esto permitía un equipo. La cédula y el dinero cobraron especial importancia para él en la medida que eran los medios que le permitían para acceder a las atracciones. Una de ellas, la peluquería, le resultaba muy importante porque arreglarse allí le permitiría sentirse como una persona diferente a la que es todos los días, tanto en lo físico como en lo personal. Durante lo vivido en la visita al parque aprendió el trato y cuidado que debe tener con la naturaleza, lo que se ha convertido en un ideal de vida que aplica fuera del parque.

En relación con lo anterior, la visita al parque temático movilizó en los dos niños diversos sentimientos entre los que se destacó en especial la felicidad. Ambos participantes resaltaron también la importancia de tener el dinero y los documentos como medios para ingresar a las atracciones y poder divertirse en el parque. Ambos vieron la necesidad de

trabajar en grupo ya fuera animando a sus compañeros o demostrando las habilidades que tenía cada uno y también los dos anhelaban mucho poder entrar a la peluquería. No obstante estos elementos comunes de la experiencia relatada, hay también particularidades que se destacan: Luis quería ingresar a la peluquería para salir bien en las fotos, para verse bien físicamente; y en el caso de Samuel, la vivencia era la de querer ser otro. Otra particularidad surgida fue la expresión de Samuel sobre una ciudad anhelada: con menos afán, menos congestión y donde se cuide la naturaleza. Siendo esto último algo que Samuel dice aplicar en su vida diaria.

Discusión

La estrategia de EE que se vivencia dentro del parque corresponde a lo dicho por Tufte (2004) al indicar que fusiona el entretenimiento con el aprendizaje de una forma llamativa. Tomando en consideración las varias etapas que propone el autor, la experiencia de Luis y Samuel en el parque corresponde a la *primera generación* del eduentretenimiento, que implica cambios en el comportamiento del individuo a partir de situaciones problemáticas sobre las que se tiene poco conocimiento; este planteamiento se ilustra con la experiencia de Samuel cuando reflexiona en la entrevista posterior a la visita al parque sobre un video que invitaba a los niños a proteger la naturaleza.

En relación con lo dicho por Singhal y Rogers (1999) se puede evidenciar también que existen dentro del parque mensajes significativos para los niños que pueden promover el cambio social como: el cuidado de la naturaleza, el respeto por las señales de tránsito y el trabajo cooperativo. Es claro que los niños reflexionan fuera del parque temático sobre su experiencia, es decir, tienen la capacidad de percibir el ambiente e interpretarlo de acuerdo con sus significados, este proceso es descrito por Brentano (1958, citado en Luypen, 2004).

Aunque coincidieron en tiempo y espacio, la visita no fue la misma para ambos niños, pues sus experiencias dentro del parque fueron diferentes en función de sus singularidades, las que conllevan intencionalidades e intereses particulares (Martínez, 2011; Vargas, 1999). Así, en la visita a la peluquería Luis quería peinarse para salir bien en la licencia de conducción mientras que para Samuel el cambio de peinado le permite ser “otra persona” cambiar lo que cotidianamente es. Situación que también ilustra lo dicho por Brentano (1958, citado en Luypen, 2004) al mencionar que la conciencia es intencional.

En las experiencias relatadas por Samuel se puede evidenciar que los niños tienden a hablar en términos de su propio yo, asignándose un valor a sí mismos y también a la relación con los otros (Rogers, 1982). Esto se observa claramente en varias frases de Luis y Samuel: “[al decir misión cumplida sentía que] hice un buen trabajo, también porque uno tenía que correr mucho para arreglar todos los sistemas” (Anexo 2, p. 7), “pues quería peinarme para salir bien en la licencia de conducir y en la cédula” (Anexo 2, p. 10), “felicidad, a veces tristeza porque nos metían gol” (Anexo 3, p. 7).

Los niños comentan que la ciudad donde viven debería ser cómo el parque temático pues allí no hay tanto “afán” y se cuida más la naturaleza, estas apreciaciones guardan relación con lo dicho por Rogers (1982) acerca de que las personas tienen la capacidad de aprender a partir de sus experiencias.

Estas vivencias relatadas por los dos niños dan cuenta también de las funciones del sí mismo señaladas por Allport (1966) que se desarrollan en el transcurso de la vida de las personas. Algunas de ellos fueron muy relevantes en la experiencia de los niños en el parque:

El sí mismo corporal se evidencia cuando Samuel se siente ansioso por cambiar su peinado y verse a sí mismo como una persona diferente a la que es cotidianamente, ambos niños sintieron emociones como desesperación, entusiasmo y felicidad que ellos mismos relacionaban con comportamientos como saltar, gritar y abrazar a otros niños.

La *Identidad del sí mismo* implica el reconocimiento por parte del niño de su presente, pasado y futuro, además de la continuidad de su existencia. Luis ilustra esta función al conversar con Samuel sobre lo “bueno” y lo “malo” del parque y contrastarlo con las vivencias cotidianas que han tenido en la ciudad en la que viven. En este sentido,

los niños hacen alusión a uno de los niveles de participación propuestos por Shier (2001, citado en Shier, 2010) al expresar sus opiniones referentes al parque temático.

La *Estima de sí mismo* sugiere la valoración que tienen las personas sobre sus acciones y su capacidad para influir en el mundo. Tanto Luis como Samuel valoran su participación en el *Gol Caracol* y su papel a la hora de ganar el juego junto con los otros compañeros de equipo. La experiencia general del parque temático les permitió a ambos niños decidir sobre las atracciones que querían visitar y de esta manera los dos eran capaces de estructurar el tiempo de acuerdo con sus intereses; esto permite a los niños empoderarse de sus experiencias en el parque, llevando a cabo los niveles de participación que propone Shier (2001, citado en Shier, 2010).

La *Extensión del sí mismo* apunta a la identificación que tienen las personas con sus objetos o intereses. Esta función es evidente cuando Luis y Samuel participan dos veces en el *Gol Caracol* expresando su gusto por el fútbol. La función también está presente cuando ambos niños expresan su molestia en el parque porque un funcionario les raya su tarjeta débito, ellos parecen sentir que en esa situación no son tomados en cuenta, pues el funcionario no les explicó el procedimiento adecuadamente lo que terminó en afectaciones para su tarjeta, asumida ya en ese momento como propiedad personal e importante en la visita al parque. Con respecto a estas situaciones se puede notar una relación con uno de los niveles de participación que les permite a los niños expresar sus opiniones en cuanto a las atracciones que ofrece el parque temático; sin embargo en lo referente a lo ocurrido con la tarjeta débito, no se tuvo en cuenta lo que pensaban los niños ya que el funcionario no les informó sobre el procedimiento y rayó las tarjetas sin consultárselos previamente.

La *Imagen de sí mismo* se desarrolla cuando las personas toman en cuenta las opiniones de los demás para formar una valoración de sí mismos. En la experiencia de Luis

es relevante este aspecto cuando indica que le gusta participar en *City Exprés* ya que se puede trabajar en equipo y se reconoce el esfuerzo con una retribución monetaria, en esta misma atracción Samuel experimentó el elogio de una madre que le agradece por concederle el puesto a su hijo.

El *sí mismo como solucionador racional* involucra la capacidad que tienen las personas para resolver situaciones cotidianas de una manera racional y efectiva. Este aspecto aparece en la experiencia tanto de Samuel como de Luis puesto que en un momento tuvieron un inconveniente para sacar la cédula por no tener un determinado formulario, ante lo cual los niños proceden a preguntarles a los funcionarios por este papel y logran conseguirlo después de recorrer el parque. Que se asuma a los niños como solucionadores racionales es importante porque implica una visión de los niños como sujetos capaces, en posibilidad de ofrecer alternativas de solución y tomar decisiones.

El *sí mismo intencional* hace alusión a que la persona logra establecer objetivos, metas, logros y valores que dirigen la existencia. Este aspecto aparece en la experiencia de Samuel cuando comenta que le gustaría crear un “transportador de gente” que le permitiera a la ciudad estar menos congestionada, además es relevante para el cuidado que, según el niño, se debe tener con los recursos naturales. En este sentido, existe un proceso reflexivo por parte de Samuel con respecto a las situaciones que vivenció en el parque y que le permitieron generar ideas que podrían mejorar el funcionamiento de ese lugar y empoderándose del cuidado que debe tener con la naturaleza.

Por otra parte, en materia de participación infantil las experiencias de Luis y Samuel en el parque temático parecen acercarse al escalón de la participación asignada, pero informada (Hart, 1993) pues los niños escogen voluntariamente las diferentes atracciones del parque a las que quieren entrar y cuantas veces lo deseen, y los funcionarios les

explican las “tareas” que deben cumplir, de una manera clara y comprensible para ellos, mostrando posibilidades y limitaciones; sin embargo, a los niños no se les anima a realizar reflexiones dentro del parque sobre lo que hacen allí y tampoco se les alienta a pensar sobre lo que pueden hacer o no dentro del parque.

También se observa una forma de participación denominada *decoración* (Hart, 1993) que se refleja en las experiencias de Luis y Samuel en el parque temático, ya que los niños cumplen con los requisitos exigidos por los funcionarios como una forma de representar el mundo “adulto”; esto se ilustró en algunas situaciones cuando los niños sacaron los documentos (cédula, licencia de conducción y tarjeta débito) al gestionar las acciones para obtener los papeles, porque saben que los necesitan como requisito para poder participar activamente de las atracciones que, a su vez, son representaciones de ser “adulto”, sin embargo, los niños tienen un conocimiento mínimo de para qué sirven dichos documentos y no se realiza una explicación sobre ello.

Aparecen también elementos propios de la *manipulación* (Hart, 1993), lo que se puede apreciar que en las atracciones de *City Exprés* y *Central de Telecomunicaciones*, a los niños se les explica cuál es el objetivo de cada atracción, pero no se lleva a cabo un proceso de retroalimentación que les dé la posibilidad de generar reflexión sobre su labor y realizar propuestas para mejorar el funcionamiento de los juegos.

Por otra parte, cabe retomar aquí a Obregón (2005) cuando señala la importancia que tiene la participación infantil en la estrategia de EE como generador de concientización y movilización para que una comunidad pueda progresar. La experiencia de los niños en el parque temático mostró que ellos tienen apreciaciones definidas sobre lo que no les gusta de la ciudad en la que vivimos, por ejemplo, el afán constante en el que se vive, y, además, se presentaron movilizaciones en relación con fomentar el cuidado que se debe tener hacia

la naturaleza y la importancia de un “transportador de gente” que ayude a que las personas no se expongan caminando por las calles en donde transitan los carros.

Ahora bien, al tomar como punto de referencia los planteamientos de Shier (2001, citado en Shier, 2010) se puede considerar que la propuesta del parque y las políticas bajo las cuales fue diseñado muestran la primera etapa de la participación infantil, denominada *apertura*, la cual implicaría un compromiso hacia el reconocimiento de los interés de los niños. No obstante, la oferta de actividades propias del mundo adulto: el trabajo, las profesiones, los documentos, el manejo de dinero plástico, nos lleva a considerar los planteamientos de Hart (1993) sobre la necesidad de fomentar procesos de participación infantil que logren alejarse paulatinamente del adulto centrismo.

Conclusiones

En relación con la vivencia infantil **en el parque temático en lo que concierne** a expresar opiniones, ser escuchados y tomar decisiones, los dos niños pudieron hacer uso de estas facultades ya que las políticas del parque y los funcionarios posibilitaron que ellos escogieran la actividad que deseaban y los trabajadores procuraban que ellos comprendieran el ejercicio. Estas posibilidades que tuvieron los niños en el parque temático se relacionan principalmente con dos funciones del Proprium propuestas por Allport (1966): la primera hace referencia a la *extensión del sí mismo* ya que los niños se identifican por medio de sus intereses, lo que permitía a Samuel y Luis escoger las atracciones que eran de su interés como el *Gol Caracol*, la *Central de Telecomunicaciones*, *City Express*, entre otras, y expresar también su gusto o disgusto con respecto a las vivencias adquiridas. La segunda función del Proprium hace alusión al *sí mismo intencional*, ya que por ejemplo en el caso de Samuel toma decisiones que influyen en su vida cotidiana con respecto a lo que aprendió en el parque temático como es el cuidado que se debe tener con la naturaleza y el ahorro de energía al apagar el computador cuando no lo esté utilizando.

Por otro lado, en cuanto a la participación infantil en relación con la capacidad de expresar opiniones, ser escuchados y tomar decisiones, se acerca al escalón de la participación denominada *asignada pero informada* (Hart, 1993) ya que los niños podían escoger de manera libre las atracciones a las que querían ingresar y allí los funcionarios les explicaban las funciones que debían llevar a cabo para cumplir los objetivos de cada atracción, aun así, los niños no tenían la posibilidad de realizar un proceso reflexivo y propositivo sobre sus experiencias en el parque.

En cuanto a la relación del eduentretenimiento con el Self, esta se ve reflejada en las experiencias de los niños, ya que esta estrategia que combina el entretenimiento con la educación les permite generar en ellos procesos reflexivos con respecto a sus experiencias y que se relacionan al valor subjetivo que se dan a ellos mismos, a la interacción con los demás y con el mundo, aspectos que mencionan Rogers (1982), Allport (1966) y Deurzen (s.f, citado en Martínez, 2011).

Aunque la experiencia de eduentretenimiento que vivieron los dos niños no implicó de manera explícita la reflexión sobre lo que hacían y su participación tuvo elementos de asignación informada, decoración y de manipulación, la entrevista permitió acceder a procesos reflexivos de los niños sobre sus vivencias en el parque temático, lo que muestra el carácter movilizador y de cambio social de la estrategia de eduentretenimiento. Por ejemplo, los niños expresaron en la entrevista consideraciones sobre condiciones de vida en la ciudad y su necesidad de ser tomados en cuenta y respetados, lo que se hizo evidente cuando relataron que se sintieron enojados porque el funcionario les rayó la tarjeta como resultado de una anotación incorrecta que hicieron; también se apreciaron sentimientos de los niños sobre su capacidad de influir en el ambiente durante su visita al parque pues tuvieron la oportunidad de trabajar con otros niños para cumplir un objetivo, identificaron que debían brindar un aporte personal para cumplir la tarea y se sintieron orgullosos cuando lograban lo que se proponían, todo lo cual es importante en aras de favorecer en los niños una mirada de sí mismos como sujetos con capacidad de participar activamente.

Aportes

Aportes al Campo de Formación Integral

Esta investigación es importante para el campo de Psicología, infancias y cultura, ya que aun cuando se han realizado investigaciones sobre el *sí mismo* y *participación infantil*, no se han enfocado en temas de EE ni parques temáticos, y considerando que los parques temáticos representan un escenario al que los niños les gusta ir a divertirse y en el que pueden aprender de forma más didáctica, es importante ver su aporte a las experiencias del sí mismo y el modo en que estos contextos posibilitan aprendizajes sobre la participación a los infantes.

Aportes a la Psicología

Dado que el tema de EE es poco estudiado en Psicología pero que sirve como un medio de educación por medio de la diversión, podría llegar a implementarse como una herramienta que facilite el proceso de enseñanza- aprendizaje no solo en niños sino también en adultos. Además, esta investigación, desde una perspectiva fenomenológica, resalta la importancia que tienen los parques temáticos no solo como escenarios a los que los niños van a jugar, sino también como un espacio que les permite vivir experiencias.

Aportes a Luis y Samuel

El aporte que les deja esta investigación a los dos niños, es que les permite conocer elementos de *sí mismos*, resaltando la manera en que cada uno vivió sus propias experiencias en el parque, aun cuando estuvieron en el mismo lugar, el mismo día y a la

misma hora. Los niños logran darse cuenta de sus propias apreciaciones sobre la visita al parque en cuanto al escenario, los funcionarios y sobre ellos mismos, destacando aspectos personales de cada uno.

Aportes a nosotros como investigadores

Esta investigación nos permitió vivenciar nuevas experiencias y aprendizajes que en muchas ocasiones fueron un reto para nosotros, comenzando por el método de investigación que era la Fenomenología, ya que en el transcurso de la carrera no se había manejado a profundidad, siendo un tema que se tocaba muy superficialmente, por lo que tuvimos que averiguar bastante para poder comprenderlo y así implementarlo en nuestro estudio.

Por otro lado, esta investigación requirió mucho esfuerzo, compromiso y trabajo en equipo, lo que a veces se nos dificultaba dado que era difícil reunirnos por el tiempo de disponibilidad de cada uno; también este ejercicio investigativo nos permitió reconocer las fortalezas y debilidades de cada uno, las cuales nos permitieron llegar a la culminación de nuestro trabajo y hacerlo de la mejor manera posible.

Por último, esta investigación nos permitió percibir el mundo subjetivo de cada niño, al escuchar sus relatos y conocer la perspectiva con respecto a las semejanzas y particularidades que cada uno tuvo en su visita al parque temático. Esto nos permitió tomar mayor conciencia de que cada persona vive las situaciones y acontecimientos a su manera, lo que es determinante en el desarrollo de la vida de cada persona.

Limitaciones

En esencia, la limitación de esta investigación se centra en la falta de experiencia en el uso del método fenomenológico y, más aún, con niños, lo que dificultó al equipo desarrollar las observaciones y las entrevistas de acuerdo con las exigencias que este método conlleva para lograr adecuadamente el relato de la experiencia (lo que llevó a tener que hacer dos entrevistas) y posteriormente su comprensión e integración.

Otro elemento nuclear a considerar en este punto es el límite mismo que pone la metodología, fenomenológica, volcada en la experiencia subjetiva de las personas, por lo cual es imposible pretender hacer con base en este estudio cualquier tipo de generalización sobre lo que significa para un niño visitar un parque temático. Tan solo se puede plantear lo que caracterizó a este pequeño grupo constituido por los dos niños que participaron.

El trabajo tampoco pretende hacer una evaluación de las políticas pedagógicas del parque temático, por lo cual el alcance de los resultados, análisis e interpretaciones realizadas se circunscribe a las experiencias de los dos participantes.

Referencias

- Allport, G. (1966). *La personalidad*. Barcelona: Herder.
- Ampuero, J. (2012). *Sistematización de experiencias de EE de los Consejos Regionales de Adolescentes y Jóvenes para la Prevención del Embarazo Adolescente. Perú: UNFPA*. Recuperado de <http://www.unfpa.org.pe/publicaciones/publicacionesperu/UNFPA-PCI-Jovenes-que-cuentan-Historias.pdf>
- Ampuero, J. (2011). *Mi Comunidad: eduentretenimiento para promover ciudadanía y desarrollo en América Latina (en edición)*. Recuperado de http://alaic2012.comunicacion.edu.uy/sites/default/files/gt12_ampuero_javier.pdf
- Arroyave, J. (2008). Testing the effectiveness of an entertainment-education health-focused soap opera: exposure and post-discussion in colombian young adults. *Investigación & Desarrollo*, 16(2): 232-261.
- Bohórquez, P., y Sánchez, R. (2010). *Maguzín y su caja mágica. Una propuesta audiovisual de EE*. Universidad Pontificia Bolivariana. Facultad de Comunicación Social y Periodismo. Bucaramanga, Colombia.
- Bonilla, E., y Rodríguez, P. (1997). *La investigación en ciencias sociales, más allá del dilema de los métodos* (Segunda Edición.). Bogotá: Ediciones Uniandes.
- Cárdenas, N., y Ampuero, J. (2011). *El EE, estrategia para fortalecer la participación y la convivencia de las y los jóvenes: cuatro experiencias colombianas*. Colombia: PCI.
- Colegio Colombiano de Psicólogos. (2013). *Manual deontológico y bioético del psicólogo*. Bogotá: Manual Moderno.
- Cloninger, S. (2002). *Teorías de la personalidad*. México: Pearson Education.

Congreso de la república de Colombia. Por la cual se reglamenta el ejercicio de la profesión de Psicología, se dicta el Código Deontológico y Bioético y otras disposiciones.

Pub. L. No. Ley 1090 (2006).

Corona, Y., y Morfin, M. (2001). *Dialogo de Saberes sobre Participación Infantil*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.

Retrieved from <http://lajugarreta.org.mx/libro-pdf/1.pdf>

Croquevielle, M. (2009). Análisis existencial: Sus bases epistemológicas y filosóficas.

Castalia, 15, 23-34.

González, E. (2000). *Psicología fenomenológica*. España: Biblioteca Nueva.

Greiner, K., Singhal, A; y Hurlburt, S. (2007). "With an antenna we can stop the practice of

female genital cutting": a participatory assessment of Ashreat Al Amal, an

entertainment-education radio soap opera in Sudan. *Investigación &*

Desarrollo, 15(2):226-259. Recuperado de

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=26815201>

Hart, R. (1993). La participación de los niños: de la Participación simbólica a la

Participación Auténtica. *UNICEF*. Recuperado de [http://www.unicef-](http://www.unicef-irc.org/publications/pdf/ie_participation_spa.pdf)

[irc.org/publications/pdf/ie_participation_spa.pdf](http://www.unicef-irc.org/publications/pdf/ie_participation_spa.pdf)

Husserl, E. (1992). *Invitación a la fenomenología*. España: Paidós.

Lambert, C. (2008). Heidegger y el proyecto de una ciencia originaria. *Veritas*, 3(18): 85–

95.

Liebel, M; y Saadi, I. (2012). La participación infantil ante el desafío de la diversidad

cultural. *Desacatos*, 39, 123-144.

- Londoño, J. (2011). Estructuración del proceso metodológico de diseño para Eduparques S.A. Universidad EAFIT, Medellín. Palacios, S. (2009). *Canciones pedagógicas: aprender realizando actividades lúdicas*. Universidad del País Vasco, España.
- Luyten, W. (1980). Fenomenología existencial: Con un prólogo de A. Dondeyne. Carlos Lohlé.
- Mardones, J. (1991). Filosofía de las ciencias humanas y sociales (primera edición). Barcelona: Anthropos.
- Martínez, E. (2011). La escuela inglesa de Psicoterapia Existencial. En *Las Psicoterapias Existenciales* (Primera., pp. 1–38). Bogotá: Manual Moderno.
- Martínez, M. (1999). Comportamiento Humano, Nuevos métodos de investigación (Primera edición.). México D.F: Trillas.
- Martínez, M. (2006). La investigación cualitativa: síntesis conceptual. *Revista de Investigación en Psicología*, 9(1): 123-146. Recuperado de http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1609-74752006000100009&lng=pt&tlng=es.
- Martínez, Y. (2011). *Perspectivas en psicoterapia existencial: una mirada retrospectiva y actual*. México: Lag.
- Merino, R; y De la Fuente, G. (2007). *Sociología para la intervención social y educativa*. Barcelona: Complutense.
- Ministerio de la mujer y poblaciones vulnerables en Perú (2012). *Informe nacional de campaña comunicacional sostenida contra la violencia hacia las mujeres “quíereme sin violencia marca la diferencia”*. Recuperado de http://www.mimp.gob.pe/files/programas_nacionales/pncvfs/qsv/Informe-Anual-Campana-Quiere-sin-violencia-2012.pdf

- Murcia, P., Adriano, R., y Pulido, J. (2011). *Proyecto de EE vivir bonito*. Universidad Javeriana. Facultad de ciencias sociales. Bogotá, Colombia.
- Nahm, S., Le, K., De Castro, S., Schiman, N., Raider, S., y Resko, S. (2010). Engaging Youth through Partnerships in Entertainment Education. *Cases in Public Health Communication & Marketing, IV*, 58–78.
- Navarro, S. (2009). Canciones pedagógicas: aprender realizando actividades lúdicas. *Elearningpapers, 13*, 1-15.
- Navarro, L., Castellar, A., y Rocha, S. (2012). Una mirada a la comunicación para el cambio social como generadora de participación y empoderamiento político de la población infantil de Cartagena a través de la implementación de estrategias del EE. *Rev. Escenarios, 10 (1)*: 49-62.
- Obregón, R. (2005). *Estrategias de comunicación para la salud integral en la infancia*. Washington: OPS.
- Parque temático (2014, 24 de Marzo). *Cultura Parque temático*. Recuperado de [http://Parque temático.com.co/cultura.html](http://Parque%20tem%C3%A1tico.com.co/cultura.html)
- Palacios, S. (2009). *Canciones pedagógicas: aprender realizando actividades lúdicas*. Barcelona: P.A.U
- Paz, S. (Ed.). (s.f.). Tradiciones en la Investigación Cualitativa. En Investigación Cualitativa en Educación Fundamentos y Tradiciones (Primera Edición.). Caracas: Dirección de Investigación Postgrado. Recuperado de http://www.postgrado.unesr.edu.ve/acontece/es/todosnumeros/num09/02_05/capitulo_7_de_sandin.pdf

- Pechmann, C., y Wang, L. (s.f.). *An Experimental Investigation of an Entertainment Education Television Show about Adolescents Smoking: Effects on Norms and Intent*. Recuperado de https://gsb.stanford.edu/.../2006_01-25_Pechmann.pdf
- Pérez, M. (2012). EE: estrategia comunicativa para la promoción de los derechos sexuales y reproductivos de los adolescentes en Montería-Córdoba. *Rev. Anagramas rumbos sentidos comunicación*, 11(21); 123-131.
- Pérez, M. (2007). *Museo interactivo para niños en Quito*. Universidad San Francisco de Quito.
- Polo, D; y Doria, G. (2011). *Construcción de discursos de empoderamiento propuestos a través del EE por el programa de recuperación psico-afectiva Pisotón en catástrofes naturales*. Universidad del Norte. Barranquilla, Colombia.
- Pulido, R., Ballén, M; y Zúñiga, F. (2007). *Abordaje hermenéutico de la investigación cualitativa*. Bogotá: Universidad cooperativa de Colombia.
- Ray, M. (2006). La riqueza de la fenomenología: preocupaciones filosóficas, teóricas y metodológicas. En J. Morse (Ed.), *Asuntos críticos en los métodos de investigación cualitativa*, (pp. 140-179). Medellín: Universidad de Antioquia.
- Restrepo, A., y Santos, A. (2006). *Tendencias de consumos de los medios masivos*. Universidad de la Sabana, facultad de comunicación social y periodismo. Bogotá, Colombia.
- Rogers, C. (1982). *Terapia, personalidad y relaciones interpersonales*. Buenos Aires: Nueva visión.
- Rodríguez, E. (2005). *Metodología de la investigación*. México: Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.

Sassenfeld, A; y Moncada, L. (2006). Fenomenología y psicoterapia humanista-existencial.

Psicología, 15 (1):91-106.

Seelbach, G. (2012). *Teorías de la personalidad*. México: Red tercer milenio S.C.

Seoane, J. (2005). Hacia una biografía del Self. *Boletín de psicología, 85*, 41-47.

Shier, H. (2010). Teoría de la participación infantil y su relevancia en la práctica cotidiana.

San Ramón, Nicaragua: CESESMA. Obtenido de

http://www.harryshier.comxa.com/docs/Shier-Teoria_de_participacion_infantil.pdf

Singhal, A. (2005). Dissemination vs. Dialogue: a false dichotomy.

Mazi.Thecommunicationfor social changereport. Recuperado de

<http://www.communicationforsocialchange.org/mazi.php?id=5>

Singhal, A., Cody, M; Rogers, E;y Sabido, M. (2003). Entertainment-Education and Social

Change: History, Research, and Practice. *Routledge*. Recuperado de

<http://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=4ySRAgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA417&dq=edu+entertainment+child+participation&ots=iXRPhA0bXI&sig=5cXnhqyNAUHpfeoQaKAZB69yLdk#v=onepage&q&f=false>

Singhal, A; y Rogers E. (1999). *Entertainment-Education. A Communication Strategy for*

Social Change. New York: Lawrence Erlbaum.

Spinelli, E. (2006). Existentialpsychotherapy:

Anintroductoryoverview.*AnálisePsicológica, 3*, 311–321. Recuperado de

<http://www.scielo.oces.mctes.pt/pdf/aps/v24n3/v24n3a04>

Suárez, A., y Gómez, F. (2012). *Propuesta de comunicación para el desarrollo como*

herramienta en el proceso educativo de los niños para mitigar los efectos del

cambio climático a través de nuevos hábitos y conciencia ambiental. Universidad

de la Sabana Facultad de comunicación Social. Chía, Colombia.

- Tonucci, F. (2009). Ciudades a escala humana: La ciudad de los niños. *Revista de educación*, 147-168.
- Tufte, T. (2007). Soap y construcción de sentido: mediaciones y etnografía de la audiencia. *Nueva época*, 8, 89-112.
- Tufte, T. (2005). El eduentretenimiento en la comunicación para el desarrollo. Entre el marketing y el empoderamiento. En A. Gumucio y Tufte (Eds). (2008). *Antología de comunicación para el cambio social*. (pp.1017-1031). La paz: Plural editores.
- Tufte, T. (2004). EE en la comunicación para el vih/sida más allá del mercadeo, hacia el empoderamiento. *Rev. Investigación y desarrollo*, 12(1): 24-43.
- UNICEF (1989). Convención sobre los derechos del niño. Recuperado de http://plataformadeinfancia.org/sites/default/files/cdn_texto_oficial.pdf
- Vargas, J. (1999). *Fenomenología y psicología pura*. Bogotá: Kimpres Ltda.
- Villa, N. (2012). Televisión, jóvenes y políticas públicas. Aspectos clave de una relación que contribuye al desarrollo social. *Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, 12(1):1-15. Recuperado de <http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/numero12/Articulos/Formato/articulo1.pdf>

Anexos

(Anexo 1): Descripciones protocolares

Los dos niños fueron recogidos a las 7:30 de la mañana en una estación de Transmilenio en Bogotá el día 07 de agosto de 2014. La noche anterior, Luis se quedó en la casa de su primo

Samuel para poder recogerlos a ambos al mismo tiempo. Camino al parque temático, Luis manifestó “no pude dormir casi anoche [...] estaba esperando a que hubiera luz”. Se le preguntó por qué no pudo dormir y dijo “no pude dormir pensando en el día de hoy”, Samuel en cambio mencionó que sí había podido dormir. En el camino se vio a Samuel tomarse las manos en varias ocasiones. Llegando a la estación, Luis agradeció a una de las investigadoras por llevarlo al parque temático.

Los niños y los investigadores se reunieron a las 9:30 de la mañana en el parque temático. Hicieron la fila y ellos estuvieron junto a los investigadores al entrar, antes de entrar al parque les pusieron las manillas con localizador, posteriormente ambos niños indican que desean sacar dinero del cajero así que reclaman su tarjeta débito VISA y luego se dirigen al cajero, Luis tiene dificultad para usar este equipo pues desliza la tarjeta en varias oportunidades y el cajero no la lee, Samuel le ayuda a utilizar el cajero y logra sacar el dinero en el segundo intento, luego de mirar cómo deslizar la tarjeta. Samuel retira el dinero de su propia cuenta, ambos tienen \$10.000. Después, Luis dice vamos a sacar la licencia de conducción y ambos fueron a sacarla, se dirigen a la “oficina de tránsito” donde una funcionaria les indica que deben llenar un formulario, hacer una fila y esperar que les expidan el documento, el costo es de \$3000, ellos hacen la fila, les toman la foto, salen con la licencia, la investigadora 1 les dice que le dejen ver la licencia y solo Luis la muestra, ambos dicen que la foto no les gustó, luego con la licencia se dirigen a la pista de autos, un funcionario les indica que el siguiente turno comienza en 40 minutos, Luis sale de la fila y Samuel le sigue, Luis quiere ir a la peluquería, que lo peinen antes de ir a jugar. Samuel lo sigue, pero al llegar allí les comenta un trabajador que no había servicio para peinarse, desisten entonces de la idea.

Luis le dice a Samuel vamos a sacar la cédula, y Samuel le pregunta a Luis dónde se hace eso y Luis le dice que en el segundo piso. No quieren subir por las escaleras, sino por el ascensor. Al llegar a la Registraduría, una funcionaria les explica que deben llenar un formulario con sus datos y los de su acudiente, los niños le cuentan a la funcionaria que no tienen dicho formulario y ella les indica que deben dirigirse a la entrada por él, ambos se dirigen rápidamente a la entrada y Luis le pregunta a otra funcionaria por este documento, la trabajadora les brinda el papel que posteriormente diligencian. Los niños le piden ayuda a la investigadora 1 para diligenciarlo, se lo entregan y la investigadora quien lo tiene durante hora y media. Mientras tanto, Samuel dice que tiene sed e indica que desea sacar \$5000 más del cajero, Luis lo acompaña, ambos sacan la misma cantidad, esta vez utilizan el dispositivo de manera más ágil, posteriormente indican que ya no tienen más dinero y deberán trabajar. En vista de que Samuel tiene sed, investigadores y niños van a comer algo. Ellos comen rápido y preguntan qué hora es mientras lo hacen. También les piden a los investigadores que coman rápido y entre ellos manifiestan que desean ir al gol caracol. Los niños se fueron al gol caracol, ahí juegan fútbol pateando penales en una cancha virtual, ambos niños quedaron en el mismo equipo, aquí pagaron \$4000 para entrar. En el primer gol que metió Luis, los dos niños se abrazaron, el siguiente gol lo anotó Samuel y luego otra vez Luis, en cada uno de ellos se abrazaron y gritaron “goool”, quedaron 6-2 ganando el equipo de ellos, los niños salieron sonriendo. Samuel indica que “está chévere lo del futbol” y comentan que volverán a esta atracción. Al salir, los investigadores les preguntan ahora a dónde vamos, y Luis dice vamos a sacar la cédula ya que tienen el formulario lleno. Luego subieron al segundo piso a sacar la “cédula” en la Registraduría, entregan el formulario a la trabajadora y esperan, cuando les entregan el documento, los

investigadores les preguntan para qué sirve ese documento, pero ellos dicen que no saben para qué.

Posteriormente, van a otras atracciones pero hay mucha fila, muro de escalar y mina; finalmente se quedan en la fila de la actividad denominada “Entrega de correo”, hablan con otros niños que los rodean en la fila y Samuel le cede el puesto a un niño más pequeño por lo que la mamá del niño manifiesta “que lindo y amable ese niño le cedió el puesto a mi hijo”, luego de 20 minutos o más los niños se suben a un carro para “repartir el correo”, en lo que duran otros 20 minutos. Después de llegar, Samuel comentó que les había tocado correr mucho, era evidente que estaban agotados y sudando, les pagaron \$6000.

Luego vuelven al gol caracol, ambos niños metieron goles y saltaban, ganaron nuevamente el partido.

Volvieron al banco a guardar en la cuenta el dinero que ganaron en el servicio de mensajería, no había fila, les entregaron un recibo de consignación que debían diligenciar con sus datos, ingresaron la suma de \$20000, incluyendo los 6000 del pago y lo que anteriormente habían retirado, un funcionario toma el dinero y el recibo de la consignación. Como el recibo estaba mal diligenciado, la cajera tomó la tarjeta de cada niño y les tachó los ceros que estaban en el serial de la tarjeta, y les dijo que esos ceros no se escribían en el recibo, se los devolvió y fue necesario rehacerlos. Los niños manifestaron a los investigadores que no les había gustado que la cajera les rayara las tarjetas, que podía haberles explicado sin necesidad de hacer eso.

Después de salir del banco, a las 11:30, fueron a la atracción “Central de telecomunicaciones”. Samuel comenta que ahí deben reparar algunos aparatos que están esparcidos por todo el parque, mientras hacen la fila se ponen a charlar con otros niños y adultos, como observan que un adulto conversa con otro niño sobre cómo hacer

consignaciones, entonces Luis se inmiscuye en la conversación y les explica cómo se hace. Samuel complementa lo que dice Luis. Posteriormente ingresan al juego y se colocan un chaleco y escuchan atentos la inducción de un funcionario, al momento de salir reciben \$2000 por el trabajo realizado, además les comentan que pueden reclamar un cheque en la “Universidad del futuro”. No comentan qué hicieron, solo dicen lo del cheque. Hasta el momento los niños no se han sentado en ningún momento, excepto para comer.

Los niños se dirigen a la “Universidad del futuro”, entran y el funcionario les dice vamos a jugar a ser físicos y ellos se ponen una batas blancas. Cuando salen, les cuentan a los investigadores que les enseñaron a hacer un volcán, pero ya no recuerdan muy bien el procedimiento. Al salir, la funcionaria les da el cheque de \$20.000 y les explica que tiene ciertas condiciones para redimirlo. Los investigadores les indican que es hora de partir y se dirigen a la salida. En el camino, pasan por el banco, los niños muestran el cheque y el cajero les dice que no es un cheque sino que es un bono para pagar las atracciones.

Entonces, los niños guardan el bono y les explican lo sucedido a los investigadores.

Al momento de salir del parque temático los niños dijeron “nos gustó mucho”, “el tiempo se pasó muy rápido”, “no alcanzamos a volver al gol caracol” y al salir del parque manifestaron también sentir bastante hambre por lo que los investigadores los llevaron a almorzar y mientras traían el almuerzo los niños iban contando el dinero (pesos) que habían ganado trabajando, lo guardaron en sus respectivas billeteras y conversaron sobre cuánto dinero tenía cada uno. Durante el almuerzo hablaron de anécdotas con el arroz chino, sobre el gol caracol y Luis volvió a mencionar que no había podido dormir la noche anterior. Dijo también estar muy agradecido con la investigadora 1 por haberlo llevado.

En el camino de regreso a casa, Luis se fue durmiendo en el recorrido en Transmilenio mientras que Samuel no durmió. Al salir de la estación para dejarlos en la casa de su

abuela, los niños iban comentando lo bueno y lo malo del parque temático. Lo bueno del parque según lo que mencionaban era “es muy bonito [...] las atracciones son chéveres [...] les dan dinero [...] el gol caracol es muy chévere [...] las atracciones duraban mucho tiempo [...] es divertido [...] aprendimos cómo se hace un volcán”. Lo malo del parque que manifestaron fue “mucha gente [...] toca ir seguido al banco por dinero [...] no hay andenes por donde caminar y la gente camina por la calle donde pasan los carros [...] había mucha fila”. Finalmente, se dejan con sus familias y los niños agradecen el haberlos llevado al parque.

(Anexo 2): Transcripción de Luis primera entrevista

Nombre: Luis

Edad: 8 años

Área: Casa de la investigadora 1.

Fecha y hora de la entrevista: 13 de septiembre de 2014 a las 4:00 pm.

Duración: 35 minutos y 40 segundos.

Investigador1: Buenas tardes, el día de hoy te vamos a realizar la entrevista que ya te habíamos mencionado el día que fuimos a divercity nosotros somos Alejandra Galvis, Felipe Villalba y Lorena Arbeláez. Recuerda que nuestro trabajo es sobre experiencias del sí mismo en un parque temático y somos de la universidad Santo Tomás de decimo semestre y a continuación te vamos a realizar la entrevista.

Investigador 3: Bueno, nos puedes contar todo de lo que te acuerdes desde el principio que hicimos en el parque? Desde lo primero que te acuerdes.

Luis: Sí, primero entramos y fuimos al banco popular con un cheque que nos dieron en la entrada reclamamos los pesos, después nos dieron una tarjeta, después fuimos a... a sacar plata de la tarjeta. Uno metía la tarjeta y elegía cuatro números favoritos de uno y sacaba cuánto dinero tenía y después fuimos a sacar la licencia de conducir y ahí a uno le piden el nombre y una foto. Después fuimos a cityexpres teníamos que ir a unos lugares que nos habían dicho a entregar unos paquetes y después teníamos que volver al punto de encuentro de donde estaba el camión y después fuimos al Tiempo, ahí nosotros le hacemos entrevista a cualquier persona de Divercity, Jumbo, noticias Caracol, Gol Caracol. Después sacamos la cédula y teníamos que llenar un formulario y después fuimos al segundo piso y después teníamos que dar el papel y como tres pesos y nos tomaban una foto y salimos. También fuimos al Gol Caracol y no me acuerdo más...

Investigador 2: Bueno y que fue lo que más te gusto de lo que acabas de mencionar?

Luis: El Gol Caracol porque uno le pegaba a la pelota y pues se sentía como si uno estuviera jugando fútbol real entonces por eso es que me gustó.

Investigador 1: ¿Qué hacías en el Gol Caracol?

Luis: patear una pelota y le daba en un pantallita con un arquero y ahí decían si metías el gol o no.

Investigador 1: ¿y tú metiste goles?

Luis: sí.

Investigador 1: ¿Qué sentías cuando metías los goles?

Luis: pues celebrar, emoción

Investigador 3: ¿y quién les dijo que tenían que hacer en esa atracción?

Luis: la señora que nos pedía los pesos y eran creo que tres y nos decía que teníamos que hacer.

Investigador 3: ¿y cómo te trató esa señora?

Luis: bien.

Investigador 3: ¿Que te dijo, si te acuerdas de lo que te dijo?

Luis: Pues nos pidió tres pesos y no, no más que bienvenidos ciudadanos y comenzamos a jugar eran dos equipos uno azul y el otro fucsia.

Investigador 3: Vimos que cuando metían gol ustedes saltaban y se abrazaban ¿nos puedes contar un poco más de eso?

Luis: por la celebración de los goles y por cuanto íbamos y eso.

Investigador 3: ¿Y cómo se sentían en ese momento cuando metiste gol?

Pues feliz, felicidad como si fuera el mundial de Colombia, felicidad porque uno metía goles, también uno le daba aliento a las personas para que hicieran el gol y eso...

Investigador 3: bueno volviendo un poco al comienzo del parque vimos que lo primero que hicieron fue ir al cajero cierto? Como fue la experiencia de sacar pues dinero del aparato?

Luis: uno metía la tarjeta y le pedía cuatro números favoritos de uno y veía cuánta plata podía sacar y por ejemplo yo saqué 15.000 pesos.

Investigador 3: ¿Y ya sabías manejar el cajero?

Luis: era la primera vez que esto, porque yo antes fui a Divercity, pero no me la dieron.

Investigador 3: ¿y cómo te sentiste manejando el dinero?

Luis: a veces no me dejaba entrar [haciendo alusión a la tarjeta] y me estaba estresando, pero me sentí bien pues porque saqué la plata, la podía recargar y alguna plata quedaba. Por ejemplo, antes de entrar al último juego fui al cajero y tuve que llenar un cheque y en la tarjeta hasta ahora tengo 21 pesos.

Investigador 3: ¿y cómo hiciste para manejar el cajero, te dieron alguna instrucción de cómo se utilizaba o tú ya habías visto cómo se utilizaba un cajero?

Luis: lo que me dijeron de instrucción elige cuatro números favoritos tuyos y yo los marcaba y los ponía en la computadora.

Investigador 2: ¿y después del cajero para donde se dirigieron?

Luis: ah, creo que para sacar la cédula ah no para sacar la licencia de conducción

Investigador 3: nos puedes contar un poco más que hicieron para sacar la licencia de conducir?

Luis: a uno le pedían el nombre, los apellidos y le tomaban una foto y le decían sonría y le tocaba pagar tres pesos.

Investigador 3: ¿Quién te pidió esos datos?

Luis: la señora

Investigador 3: y cómo te trató esa señora, cómo te sentiste?

Luis: Bien, normal

Investigador 1: ¿y cómo te sentiste sacando la licencia de conducción?

Luis: pues chévere porque en Chevrolet uno mostraba la licencia y podía conducir ahí unos carritos minis.

Investigador 3: ¿qué pasó después de que sacaste la licencia?

Nos fuimos a jugar creo que al Gol Caracol, después a City express, a un coso de aparatos de tecnología, a la universidad del futuro y a City express.

Investigador 1: Bueno, y nos puedes contar un poco que hiciste en City express?

Luis: en City express uno tenía que entregar unos paquetes en donde la señora nos decía e ir hasta el lugar y después de volver a donde estaba el camión.

Investigador 3: yo quería preguntarte algo de la licencia. La sacan los adultos ¿cómo te sentiste sacando una licencia tú que aún eres niño?

Luis: Pues no sentí nada porque Divercity es un lugar para niños y en un letrero dice prohibidos los adultos en la fila, entonces es normal, pero si llego a manejar uno de verdad me coge la policía (risas).

Investigador 3: Bueno, y volviendo a City express, te pagaban?

Luis: me pagaban

Investigador 3: ¿y cómo te sentiste cuando recibiste el dinero?

Luis: pues bien porque cada vez tenía más dinero

Investigador 3: ya nos habías dicho que habías sacado la divercedula, cuéntanos qué tuviste que hacer para sacarla.

Luis: hay que llenar un formulario con mi nombre, apellido, la ciudad, teléfono, el e-mail y no me acuerdo que más.

Investigador 3: y de dónde sacaste ese papel que debías llenar?

Luis: en el inicio de la entrada de Divercity

Investigador 1: ¿y para qué te servía la divercedula de Divercity?

Luis: pues para mmmm me imagino (silencio) la verdad no sé bien, no me dijeron para que me servía y eso.

Investigador 3: ¿entonces por qué decidiste ir a sacarla?

Luis: para tener todas mis tarjetas.

Investigador 2: ¿Cómo te sentías teniendo tus tarjetas al día?

Luis: pues bien porque después uno va a Divercity y después le dicen que tiene que hacer esto, esto, esto, esto y esto! Y así uno se quita problemas.

Investigador 1: ¿y tú tienes algún conocimiento para qué sirve la cédula?

Luis: la cedula mmm dicen que salud para los niños y la niñas

Investigador 3: ¿y se parece a la cédula que sacan los adultos?

Luis: entre sí y no. Si porque a uno le dicen el apellido y el teléfono y no porque atrás dice unas cosas que no lo dice la cédula verdadera.

Investigador 3: ¿y sabes cómo es la cedula verdadera?

Luis: mmmm le toman la foto a uno mmm dice una parte República de Colombia le piden sus nombres, apellidos, teléfono y creo que ciudad.

Investigador 2: ¿Y en dónde aprendiste esa información?

Luis: en las cédulas de mis papás

Investigador 1: ¿y cómo te sentiste sacando la cedula?

Luis: ni asustado ni nervioso, normal.

Investigador 2: nosotros observábamos que tenías una billetera ¿para qué servía?

Luis: tenía el dinero de Divercity, tenía la visa que es la tarjeta para sacar plata, dos licencias de conducir y la divercedula.

Investigador 2: ¿Cómo te sentías teniendo tu billetera con todas estas tarjetas con el dinero?

Luis: pues bien porque no tiene que sacar más y la tengo en un lugar bien asegurada en donde no la refunden.

Investigador 3: después yo me acuerdo que fueron a la central de telecomunicaciones cuéntanos un poco qué pasó ahí?

Luis: nos pusieron a ver un video de tecnología, después nos dijeron que teníamos que arreglar unos aparatos que no estuvieran en rojo sino en verde y teníamos que estar con todo el grupo teníamos que decir “misión cumplida”!.

Investigador 2: ¿Cómo te sentías cuando decían esa frase “misión cumplida”!?

Luis: pues bien porque hice un buen trabajo, también porque uno tenía que correr mucho para arreglar todos los sistemas.

Investigador 1: ¿ahí trabajaban en grupo?

Luis: sí.

Investigador 1: ¿y cómo te sentías trabajando en grupo?

Luis: bien chévere feliz!

Investigador 2: mientras entraban a las atracciones observábamos que empezabas a hablar con otros niños que no conocían. Cuéntanos un poco de esa experiencia.

Luis: pues... comunicarse con otras personas que uno no conoce, para ver como son si son buena gente o no si son mal geniados, bajos, flacos, gorditos (risas).

Investigador 2: ¿y cómo de qué hablaban lo recuerdas?

Luis: en cityexpres una amiga de mi primo estaba ahí entonces comenzamos a hablar nosotros de como de evaluaciones del colegio.

Investigador 3: bueno yo me acuerdo que uno de los funcionarios les rayó una tarjeta, como te sentiste con eso?

Luis: pues me dio rabia porque me hubiera dicho que no eran esos ceros y llegó y la tachó y me dio como un estrés porque la primera vez que la tengo y de una vez me la raya entonces no me gustó eso

Investigador 3: ¿y esta persona te explicó antes de rayarla?

Luis: pues me dijo sí, pero no le escuché y me dio rabia.

Investigador 3: ¿y tú le dijiste a esta persona que te había dado rabia?

Luis: no, para nada.

Investigador 3: ¿y por qué no le dijiste?

Luis: ó sea no sé por qué no le dije

Investigador 3: No se te ocurrió en ese momento, pero si te sentiste molesto?

Luis: si, me sentí molesto.

Investigador 2: si esa persona estuviera aquí que le dirías?

Luis: ashhh que por que me rayó la tarjeta, me hubiera explicado que estos ceros no iban en vez de rayármela.

Investigador 2: cuando estabas guardando el dinero en el banco como te sentías ahorrando el dinero?

Luis: pues bien porque cuando ya no tenga más plata... saco un poco de la tarjeta porque si no se me hubiera acabado el dinero.

Investigador 2: ¿crees que es importante ahorrar?

Luis: si porque si uno se queda sin plata como va a entrar a las atracciones, también puede uno ir a los juegos que no tiene que pagar para que le paguen a uno.

Investigador 3: imagínate que yo nunca he ido al parque y que tú me quieres explicar cómo es Divercity, explícame como es, que hay, como está distribuido, todo.

Luis: es una ciudad que siempre está de noche y está distribuida como un centro comercial y por ejemplo, en una parte decía universidad del futuro, escalar, Avianca y ciudad del futuro, cédula, gimnasio y pues así y así y ya!

Investigador 2: yo recuerdo que cuando estabas en el parque quisiste ir a la peluquería, cuéntanos esa experiencia.

Luis: ah, ah, ah es que yo le dije a mi primo vamos a la peluquería en donde uno pagaba tres pesos y le echaban gel de moco de gorila y le peinaban el pelo.

Investigador 2: ¿y te pudiste peinar?

Luis: no. Porque no estaba el señor entonces no puede.

Investigador 2: ¿había niños en esa atracción?

Luis: no, solo había niñas.

Investigador 2: ¿y cómo te sentiste en ese momento cuando viste solo niñas?

Luis: pues yo dije ashhh no está el hombre que lo peina a uno y entonces le dije a mi primo que nos fuéramos a otra atracción.

Investigador 2: ¿y cómo te sentiste de que no te hubieran podido peinar?

Luis: mmm pues quería peinarme para salir bien en la licencia de conducir y en la cédula.
(Risas).

Investigador 2: ¿y de ahí para dónde siguieron?

Luis: de ahí fue para el gol Caracol.

Investigador 1: ¿tú te acuerdas que fuiste a la universidad del futuro, después de ir a la central de telecomunicaciones?

Luis: sí.

Investigador 1: ¿Qué hiciste allá?

Luis: nos enseñaron un experimento de cómo hacer un volcán.

Investigador 3: ¿y quién les explicó eso?

Luis: vimos un video y ahí decía qué materiales debíamos usar.

Investigador 3: ¿y cómo te trataron los trabajadores ahí?

Luis: bien!

Investigador 1: ¿y había muchos niños?

Luis: sí

Investigador 1: ¿y que hacían ahí con los niños?

Luis: pues nos pusieron a ver el video y después que hiciéramos el experimento.

Investigador 3: bueno, y en general cómo las personas que trabajan ahí tratan a los niños?

Luis: bien solo que en City express gracias a Dios, Dios me dio un buen oído (risas) y escuché una señora que dijo una grosería.

Investigador 3: ¿dijo una grosería? ¿Y cómo fue ese momento?

Luis: porque la gente estaba en el camino y ella dijo esto es “insoporable hijueputa” entonces eso no me gustó.

Investigador 3: ¿qué no te gustó: que dijera la grosería o que había gente en el camino?

Luis: las dos. La grosería y que la gente estuviera en el camino.

Investigador 3: ¿y cómo es eso de los caminos? Cuéntenos un poco.

Luis: los caminos son como calles y en una parte no hay calles y ahí es para que las personas caminen.

Investigador 3: ¿cómo los andenes?

Luis: si algo así.

Investigador 3: ¿y cómo tratan las personas que trabajan ahí a los adultos?

Luis: pues bien.

Investigador 2: ¿viste que se relacionaran?

Luis: pues no.

Investigador 3: ¿entonces que hacen los adultos en Divercity?

Luis: esperar a que sus hijos salgan de las atracciones ah y también hay una guardería para papás.

Investigador 2: cuéntenos un poco sobre la guardería de papás.

Luis: pues ahí tienen a los papás mientras los niños juegan (risas).

Investigador 3: ¿y tú crees que Divercity se parece o no se parece a la ciudad dónde vives?

Luis: se parece por lo que hay gimnasio, pues si se parece demasiado!

Investigador 2: ¿cómo en qué?

Luis: como en la central de comunicaciones, en la peluquería porque a uno también lo peinan, le pintan las uñas y eso... también en el banco de Bogotá por la plata y eso, también en cityexpress para entregar paquetes, hospital, noticias Caracol, Gol Caracol, sacar licencia para manejar carro, sacar la cédula como en todo mejor dicho...

Investigador 3: ¿y hay algo que se diferencie de la ciudad en la que vives?

Luis: mmmm que siempre está de noche a cambio el mundo fuera de Divercity... nosotros tenemos tres cosas: mañana, tarde y noche a cambio allá es no más noche, noche, noche dentro de Divercity!

Investigador 1: ¿Tú hubieras querido entrar a otra atracción?

Luis: sí

Investigador 1: ¿cuál?

Luis: mmmm había una de karaoke que tocaba uno, pero se demoraba y a Chevrolet, a escalar, a la mina mmm el Tiempo y creo que a Jumbo, los bomberos, hospital, noticias y no más!

Investigador 3: ¿cuál fue la profesión que más te gustó a ti?

Luis: en City express porque es entregar paquetes y eso porque uno trabaja en grupo entonces, me gustó por eso.

Investigador 2: ¿Cómo te sentías trabajando en grupo?

Luis: eh, bien porque todos nos relacionábamos... trabajábamos en grupo y no más...

Investigador 3: ¿sentías alguna emoción particular en ese momento?

Luis: pues el estrés porque uno tenía que correr rápido para entregar.

Investigador 3: ¿y alguna otra emoción?

Luis: no

Investigador 3: ¿le cambiarías algo a Divercity?

Luis: pues no.

Investigador 3: ¿te gusta así como esta?

Luis: Aja!

Investigador 3: ¿si pudieras traer algo de Divercity a la ciudad en la que vives lo traerías?

Luis: si

Investigador 3: cuéntanos un poco sobre eso

Luis: creo que yo hubiera traído el karaoke porque ahí uno puede cantar, tocar y que tal que una persona vaya y le guste eso..

Investigador 1: Bueno, cuéntanos ¿tú aprendiste algo en Divercity y qué puedas aplicar en tú vida cotidiana?

Luis: pues mmmm trabajar en grupo, ser paciente, porque yo soy paciente solo que hay veces me sacan un poquito la piedra

Investigador 2: ¿y por qué crees que en Divercity fomentan la paciencia?

Luis: porque uno allá está más tranquilo porque acá es que lo van acelerando de una a cambio allá no y por eso uno puede estar más tranquilo

Investigador 3: ¿entonces allá no los aceleran como tú dices, entonces qué es lo que les dicen los trabajadores?

Luis: le dicen deben hacer esto a entregar, a arreglar, a escalar, sonreír, jugar, espichar y lo dicen como calmados y no lo dicen así con acelere y eso!

Investigador 2: ¿crees que en la cotidianidad hay mucho acelere?

Luis: si, porque las personas llegan de una haga esto y rápido y después va uno en un carro y se estrella y eso..

Investigador 1: ¿Qué sentiste cuando nosotros te dijimos que ya era hora de irnos?

Luis: pues me sentí ay, no ¿por qué? es que me estaba gustando Divercity.

Investigador 1: Bueno, antes de ir a Divercity tú me habías comentado en el camino que no habías podido dormir la noche anterior, pensando en ese día..

Luis: ah sí! Porque se me hizo como eterna esa noche.

Investigador 1: ¿Qué emociones experimentabas en ese momento?

Luis: yo decía yo quiero que sea mañana!

Investigador 3: yo recuerdo que estando en el parque nos preguntabas varias veces por la hora ¿te acuerdas de eso?

Luis: ha si, para ver que nos faltara harto tiempo para no irnos

Investigador 3: ¿Cómo se pasó el tiempo dentro del parque?

Luis: en una veces rápido y en otras lentas

Investigador 3: cuéntame un poco más en que momentos era rápido y en qué momentos era como lenta

Luis: por ejemplo en la fábrica de chocolates uno tenía que espichar y entonces en esa era como lenta y en la rápido creo que el Gol Caracol

Investigador 3: ¿y cómo te sentiste cuando te dijimos que ya era hora de irnos?

Luis: pues no quería, porque es que me estaba divirtiendo y eso

Investigador 3: ¿tenías alguna emoción en ese momento?

Luis: sí

Investigador 1: Cual?

Luis:mmmm que es que ya me estaba divirtiendo con mi primo y por eso es que no me quería ir.

Investigador 1: ¿y cómo te sentiste después de que salimos del parque?

Luis: pues (silencio) no puedo decir, no tengo palabras para eso (silencio) como aburrido.

Investigador 3: vimos que hiciste un dibujo muy bonito del parque, nos puedes contar qué hiciste en el dibujo?

Luis: hice las calles, hice Chevrolet, la peluquería, el banco de Bogotá, el Tiempo, City express, Gol Caracol, noticias Caracol, un bus que pasaba por ahí, el gimnasio, Avianca y unos árboles que había.

Investigador 3: si alguien te preguntara por el parque te gustaría invitar a alguien a ese parque?

Luis: sí.

Investigador 3: cuéntame un poco más sobre eso.

Luis: invitaría a mis amigos para que lo conocieran y lo vieran.

Investigador 3: ¿y qué es lo que más recuerdas tú del parque que te gustaría contarle a tus amigos?

Luis: el Gol Caracol

Investigador 3: cuéntame más del Gol Caracol porque es lo que más le quieres contar a tus amigos de esa atracción.

Luis: porque es que era por turnos y cada uno le pateaba y uno le daba ánimos al jugador para que la pudiera meter y eso

Investigador 1: ¿crees que es importante darle ánimo a los compañeros?

Luis: sí.

Investigador 1: cuéntame un poco

Luis: si, para que se motivaran, confiaran en ellos mismos, para que pudieran hacer el gol

Investigador 1: ¿y eso te hace sentir bien a ti también?

Luis: sí

Investigador 2: ¿crees que es importante confiar en uno mismo?

Luis: sí

Investigador 2: cuéntame un poco sobre eso

Luis: para uno no ser pesimista con uno propio entonces eso

Investigador 3: sí vimos que entraron dos veces al Gol Caracol cuéntame que era lo que les llamaba tanto la atención de esta atracción?

Luis: patear el balón y hacer gol y celebrar

Investigador 3: si vimos que cuando celebraban saltaban, gritaban ¿Qué emoción sentías en ese momento?

Luis: pues chévere porque estábamos ganando, jugábamos y eso...

Investigador 1: ¿y que sentían cuando ganaban?

Luis: pues emoción, emoción y emoción y más emoción!

Investigador 1: bueno algo de lo que aprendiste en Divercity se lo has comentado a tus compañeros que le pueda servir eh como qué?

Luis: que es chévere trabajar en grupo, ser paciente y eso. En el colegio a mí me dicen que yo soy paciente

Investigador 1: ¿y si eres paciente?

Luis: si a veces si a veces no.

Investigador 1: ¿quisieras agregar algo más a la entrevista acerca de tú experiencia en Divercity?

Luis: no.

Investigador 3: bueno, te agradecemos mucho que nos hayas dado este tiempo para la entrevista y chévere!

Investigadores 1, 2 y 3: muchas gracias!

Luis: chao.

Investigadores 1, 2 y 3: chao!

Segunda Entrevista

Área: Casa de Luis

Fecha y hora de la entrevista: 27 de septiembre de 2014 a las 5:00 pm.

Duración: 15 minutos y 59 segundos.

Luis: Hola mi nombre es Luis

Investigadora 1: ¿Cómo estas Luis?

Luis: bien

Investigadora 1: Bueno durante el día de hoy te hare algunas preguntas para complementar la entrevista de la vez pasada. Bueno?

Luis: si señora

Investigadora 1: La vez pasada ¿cómo te sentiste con la entrevista que te realizamos?

Luis: relajado y hay veces me ponía un poquito nervioso

Investigadora 1: ¿y por qué te ponías un poquito nervioso?

Luis: no sé por la angustia tal vez...

Investigadora 1: ¿y qué sentías?

Luis: como que pena.

Investigadora 1: bueno, en algún momento de la entrevista tú mencionaste que habías entrevistado a algunas personas. Me puedes comentar un poco sobre eso?

Luis: creo que fue a noticias Caracol

Investigadora 1: ¿a quién entrevistaron en noticias Caracol?

Luis: al que manejaba las cosas técnicas y eso

Investigadora 1: ¿y por qué fueron allá a entrevistarlo?

Luis: no sé la señora nos dijo: digan un lugar y fuimos allá a entrevistarlo

Investigadora 1: ¿Cuál señora?

Luis: La del Tiempo

Investigadora 1: ¿en qué momento fueron?

Luis: mmmm

Investigadora 1: ¿no te acuerdas?

Luis: no.

Investigadora 1: Ok listo, no te preocupes. Continuemos!

Luis: sí!

Investigadora 1: bueno, durante la entrevista pasada mencionabas reiteradas veces que te sentías “normal” me puedes un poco ayudarme a entender que es “normal” para ti?

Luis: ó sea como relajado, chévere porque estaba en Divercity jugaba con mi primo, me gustaba estar ahí.

Investigadora 1: y entonces ¿qué sería sentirte “bien”?

Luis: estar chévere, feliz y eso...

Investigadora 1: y entonces ¿Qué sería sentirse “mal”?

Luis: pues que uno no está disfrutando, que no le está gustando. Eso es mal...

Investigadora 1: bueno, tú me habías comentado la vez pasada que habías sacado la licencia de conducción. Sabes para qué sirve la licencia de conducción en la vida cotidiana?

Luis: poder conducir un carro, para renovarla por si hay un policía mostrarle la licencia o los papeles del carro... algo así...

Investigadora 1: ¿has visto una licencia de conducción real?

Luis: (silencio) creo que... no me acuerdo bien!

Investigadora 1: tú también habías comentado que habías sacado la licencia de conducción en una ocasión anterior a la que nosotros habíamos ido?

Luis: Aja!

Investigadora 1: Esa licencia de conducción te servía para la vez que fuimos o por qué la sacaste por segunda vez?

Luis: quería tener dos licencias de conducir. Porque es que en una tuve el peinado todo mal..

Investigadora 1: ¿Principalmente era porque quería cambiar la foto?

Luis: sí!

Investigadora 1: bueno, vimos que en muchas de las atracciones les pagaban, me puedes comentar cómo te pagaban?

Luis: nos decía un ¡buen trabajo! Acá está su dinero..

Investigadora 1: ¿Quién te pagaba?

Luis: señores, señoras según los que trabajaban

Investigadora 1: ¿y con qué te pagaban?

Luis: con pesos que es el dinero en efectivo del parque.

Investigadora 1: bueno, ¿tú tienes conocimiento para qué sirve la cédula?

Luis: creo que para el derecho del niño... no la verdad no sé para qué sirve!

Investigadora 1: en la entrevista pasada mencionaste que creías que era para salud para los niños y las niñas. Me puedes hablar sobre eso?

Luis: mmmm no sé cómo explicarlo!

Investigadora 1: alguien te comentó que la cédula servía para salud o tú sacaste tú propia conclusión?

Luis: (risas) mi propia conclusión!

Investigadora 1: Bueno, tú me dijiste que no habías traído tu cédula cierto?

Luis: no.

Investigadora 1: te voy a mostrar esta cédula en qué se parece esta cédula real a la cédula?

Luis: en el nombre y en el apellido y en el número.

Investigadora 1: Bueno y en qué se diferencia esta cédula de la cédula?

Luis: que la cédula real sale a color mientras que la cédula sale a blanco y negro y por detrás dice: derecho a los niños, salud provisional y en la cédula verdadera no dice eso...

Investigadora 1: ¿tú conoces los derechos de los niños y de las niñas?

Luis: no.

Investigadora 1: a lo largo de la entrevista mencionabas bastante ¡teníamos que hacer esto y lo otro! Era obligatorio realizar las actividades o podías elegir?

Luis: no era obligatorio sino que uno decía para donde iba... y podía elegir qué actividad quería hacer..

Investigadora 1: ¿y esas actividades debías realizarlas rápido o podías hacerlas a tú propio ritmo?

Luis: todas eran rápidas... no podían ser a mi propio ritmo...

Investigadora 1: ¿y preferías hacer las actividades rápidas o un poco más lentas?

Luis: ¡rápidas!

Investigadora 1: ¿te gusta lo rápido?

Luis: sí!

Investigadora 1: bueno Luis, ya acabamos la entrevista por el día de hoy, muchas gracias por tú colaboración.

Luis: de nada!

Anexo 3) Transcripción de Samuel primera entrevista

Nombre: Samuel

Edad: 9 años

Área: Casa de la investigadora 1.

Fecha y hora de la entrevista: 13 de septiembre de 2014 a las 3:40 pm.

Duración: 40 minutos y 28 segundos.

Investigador 1: Ehh buenas tardes el día de hoy nos encontramos para realizar la entrevista ehh acerca del parque temático. Nosotros somos Felipe Villalba, Alejandra Galvis y quien les está hablando Lorena Arbeláez. Te vamos a realizar las preguntas como yo ya te había mencionado en alguna ocasión de realizarte la entrevista sobre la visita al parque. Ehh bueno esto es para la investigación de experiencias de sí mismo en un parque temático. Ehh nos puedes decir tu nombre.

Samuel: Ehh yo soy Samuel "Samuel".

Investigador 3: ¿Cuántos años tienes?

Samuel: Ehh tengo 9 años.

Investigador 3: Bueno entonces ehh queremos que nos cuentes de todo lo que recuerdes del día que fuimos alll al parque temático. Acuérdate desde lo primero que te acuerdes de ese día hasta lo último. Cuéntanos.

Samuel: Me acuerdo mmm me acuerdo de los lugares, me acuerdo de las atracciones, ehheh me acuerdo del gol caracol, me acuerdo del tiempo, me acuerdo del HP, me acuerdo de (risa) de los bomberos (risa), me acuerdo de la fábrica de chocolates, ehhlalaa... sacar la licencia de conducir, emmehhh sacar la cédulayyy tener la tarjeta Visa donde uno tiene toda la plata guardada que uno quiera.

Investigador 1: Bueno y tú te acuerdas cuando llegaste al parque temático ¿A qué fue lo primero que fuiste?

Samuel: (silencio) No no me acuerdo bien.

Investigador 1: (silencio) Lo primero que hiciste según lo que nos acordamos es que fuiste a sacar la plata.

Samuel: Ahhh sí.

Investigador 3: ¿Cómo cómo fue sacar la plata ya habías estado en un cajero antes?

Samuel: sí.

Investigador 3: ¿Y te acordabas bien de cómo utilizarla?

Samuel: Noo no tan bien.

Investigador 3: Vimos que intentaste varias veces sacar laa el dinero y cuéntanos ¿Cómo era el proceso de sacar el dinero? ¿Qué tocaba hacer?

Samuel: Ehh tocaba meter la tarjeta, tocaba también, también que también emmmm poner cuatro... los cuatro números preferidos para sacar la plata.... ¿Qué más?

Investigador 3: ¿Y cómo te sentiste cuando sacabas el dinero? ¿Qué qué estabas pensando en ese momento?

Samuel: Emmm que... que estaba que era muy chévere porque no nos pedían ninguna clave que uno no se acordara, que los números eran preferidos y que uno no los tenía que repetir y que la plata era, era chévere porque tenía varios dibujos sobre Divercity.

Investigador 3: ¿Te acuerdas cuánta plata sacaste ahí?

Samuel: ehhh 15 mil pesos.

Investigador 3: 15 mil pesos. Yyyy bueno ¿Y después de eso que hiciste?

Samuel: Ehh después de eso ehhh comencé después comencé ehhh saque la tarjeta de identidad pero nooo no alcance a montarme en los carros.

Investigador 1: Sacaste fue la licencia de conducción.

Investigador 3: ¿Cómo fue lo de sacar la licencia?

Samuel: Ehhh.

Investigador 3: ¿Qué tocaba hacer o qué?

Samuel: Tocaba entregar 3 mil pesos y después a uno le tomaban una foto.

Investigador 3: mmm ¿Y allá había una persona que te ayudaba a realizar el trámite cierto?

Samuel: Si.

Investigador 3: ¿Qué te dijo esa persona, era un hombre o una mujer?

Samuel: Era una mujer que ella me pidió 3 mil pesos (silencio).

Investigador 1: Ehh ¿Tu sabes para qué sirve la licencia de conducción? ¿Qué conocimiento tienes de la licencia de conducción?

Samuel: Ehh esa sirve para... para uno cuando se va a montar a los... al juego de los carros, me... me piden la licencia de conducir y uno lo ponen a ver un video y después ya puede manejar el carro.

Investigador 3: y bueno ehhehh ¿Qué indicación te dio laa la mujer que te ayudo que te ayudo a hacer lo de la licencia? ¿Qué te dijo?

Samuel: Que le entregara los 3 mil pesos y después que me sentara en una para que me tomaran la foto.

Investigador 3: ¿Y cómo te sentiste con esta persona?

Samuel: Emmm digamos que era muy amable, ehhh y ya.

Investigador 3: Era muy amable contigo. ¿Se demoró mucho ese...ese procedimiento de sacar la licencia?

Samuel: No se demoró mucho porque solo tocaba entregar la plata y que le tomaran la foto.

Investigador 3: Y después de que te dieron la licencia ¿Qué hiciste?

Samuel: Ehhh mmm ya estaba haciendo la fila pero se demoraba mucho porque tocaba ver un video como de 42 minutos y después la atracción que se demoraba 19 minutos.

Investigador 3: ¿Y quién te dijo eso?

Samuel: Ehhhehhh me dijo laa la que me atendió, la que me sacó la licencia de conducir.

Investigador 3: ¿La misma persona?

Samuel: Si.

Investigador 3: Bueno y después de eso ¿A dónde te fuiste?

Samuel: me fui, me fui, me fui a City Express aaaa a lo que tocaba entregar varios paquetes y recibir varios paquetes.

Investigador 3: ¿Y cómo fue que llegaste a esa atracción? ¿Por qué fuiste a esa y no a otra?

Samuel: porque era como la que menos minutos se demoraba y la más cercana.

Investigador 1: ¿Y qué hicieron en esa atracción?

Samuel: pues nos dejaban en un lugar y después teníamos que ir a entregar un paquete y después de eso allá nos daban un paquete y teníamos que llevarlo a otro lado, pero la señora que nos dio el carro donde nos llevó ella nos decía donde teníamos que entregar los paquetes y cuando no lo no lo entregaban ella nos decía donde tocaba llevarlos.

Investigador 1: ¿Y cómo te sentiste tratado por la señora que daba las indicaciones?

Samuel: bien porque mmm porque no nos trató mal a ninguno de lo de lo de lo de los grupos.

Investigador 1: ¿Y cómo te sentiste allá?

Samuel: Bien (silencio).

Investigador 2: ¿Y cómo te sentiste trabajando?

Samuel: bien porque eran, era muy, muy bueno trabajar allá en las atracciones y a uno le daban harta plata después que entrara ahí y me metí otra vez a ese juego porque era muy divertido.

Investigador 3: ¿Ahí te pagaron lo de los paquetes?

Samuel: Si, me pagaron en dos partes. Me pagaron en una que era cerca de la guardería de papás y la otra ya me lo dio la señora de City Express.

Investigador 3: ¿Y cómo te sentiste cuando te pagaron?

Samuel: me sentí bien porque, porque me habían pagado hartito y porque no me habían pagado mal.

Investigador 3: Después de que saliste de ahí ¿A dónde se fueron?

Samuel: después de eso fuimos al Gol Caracol a que a meternos en esa atracción.

Investigador 3: ¿En esa toca pagar o a uno le pagan?

Samuel: Ehhh toca pagar y a uno le pagan.

Investigador 3: ¿Las dos cosas? ¿Y qué les dijo la persona del Gol Caracol?

Samuel: Ehhh que nos tocaba pagar 3 mil pesos y la yyy y el que ganara se quedaba con los 3 mil pesos y le daban los otros 3 mil pesos del otro equipo y el otro equipo que perdió se quedó con solo un divi.

Investigador 1: ¿Y qué hacían exactamente ahí en el Gol Caracol?

Samuel: Ehhhponiannn ponían un arquerito en la pantalla yyyyy y era meterle gol en el arco.

Investigador 1: ¿Y cómo te sentías cuando metías gol?

Samuel: Ehhhh bien porqueee íbamos ganando y al final término terminamos ganando.

Investigador 1: ¿Recuerdas cuanto terminaron ganando?

Samuel: En uno quedamos 6-4 y en el otro quedamos 7-3, 7-2.

Investigador 3: (silencio) ¿Qué más te dijo la señora del Gol Caracol?

Samuel: Emmmqueee que felicitaciones porque habíamos ganado y porque nous y porque nos habíamos divertido mucho.

Investigador 1: ¿Qué emociones sentías cuando estabas en el Gol Caracol?

Samuel: Ehhh mmm felicidad, ehhh a veces tristeza porque nos metían gol, ehhh y entusiasmo.

Investigador 3: Los vimos cuando estaban como saltando y se estaban abrazando cuando metían un gol. Nos puedes contar más sobre lo que paso en ese momento.

Samuel: Ehh nos sentimos todos ehhhhh orgullosos porque habíamos ganado contra el otro equipo.

Investigador 3: Bueno y después de que saliste de esa atracción ¿Qué más paso?

Samuel: Ehhh después, después de eso nos habíamos... Después fuimos arriba aaa a sacar la cédula, después de montarnos al Gol Caracol dos veces.

Investigador 2: ¿Y cómo te sentiste sacando la cédula?

Samuel: Ehhh contento porque yaaa ya la había sacado y ya podíaaa ya podía montar en otras atracciones que no me habían dejado sin sacar la cédula.

Investigador 2: ¿O sea que la cédula era un requisito paraaaa para entrar a otras atracciones?

Samuel: Si porque esa era la que nous nos hacía entrar a otras atracciones que no nous que no podíamos entrar con la cédula.

Investigador 3: ¿Te acuerdas que te toco hacer para sacar esa cédula?

Samuel: Tenía que llenar un papelito con el nombre, el teléfono, el correo electrónico y mis apellidos.

Investigador 3: ¿Y dónde está ese papelito? ¿Dónde lo sacaste?

Samuel: Tocaba ir al banco popular.

Investigador 2: ¿Cómo es la experiencia del Banco Popular?

Samuel: Ehhh bien porque a uno, a uno cuando yo saque la plata cuando yo entre la plata a laa a la tarjeta Visa ahí me dijeron que tenía que llenar un papelito a la salida yyy y que, ahh y después entregarlo para que me metieran la plata, que iba a entrar en la tarjeta Visa..

Investigador 3: ¿Sabes para que sirve más esa cédula? Ya me contaste que para ir a unas atracciones ¿Tiene algún otro uso en el parque?

Samuel: Ehh no sé muy bien pero creo que tiene para entrar a otras cosas, a otras atracciones o a otras cosas por ahí afuera o por dentro que a uno tampoco lo dejan entrar.

Investigador 2: ¿En algún momento cuando estuviste en el Banco Popular tuvieron la idea de abrir una cuenta de ahorros, de ir guardando el dinero que ya estaba ganando?

Samuel: Ehhhsiii si para cuando uno se sentara seeee estuviera connn sin plata, ehh ahí ya uno tenía plata entonces ya la podía sacar.

Investigador 2: Ahh o sea que si pensaronnnn ¿Si lo hicieron o ahorraron ahí en el banco?

Samuel: Si, si ahorramos 20 mil pesos.

Investigador 3: ¿Y cómo fue el procedimiento para guardar la plata en el banco?

Samuel: Eum mmm ehh lo mismo tocaba llenar un papelito a la salida y después entrarlo y llenar yyy, la plata que eran 20 mil pesos y era ahí en la entrada. Y el señor nos dijo que se demoraba media hora en que se entrara toda la plata.

Investigador 3: Bueno ¿Cómo te trato ese funcionario?

Samuel: Ehh bien porque él me dijo con amabilidad que tocaba ir a la salida a buscar ese papelito, que estaba ahí afuera, que mmm que tocaba llenarlo con esfero porque si lo llenábamos con lápiz se lee... a él como... a veces lo hace con borrador y borra y entonces se le puede olvidar y puede cancelar la plata en la tarjeta Visa.

Investigador 3: Vimos que en un momento ununnn una persona de las que trabajan allí les rayo la tarjeta. Nos puedes contar más sobre eso.

Samuel: Ehhhhh si nos rayó la tarjeta porque ehh no tocaba, ahí aparecían los números y ahí aparecían los ceros al principio y no tocaba con esos tres ceros.

Investigador 1: Tú en algún momento en la visita al parque mencionaste que no te había gustado que te rayaran la tarjeta. Cuéntame sobre eso.

Samuel: Ehh no me gusto porquee porque ahí es como si le hubiera quitado como la parte de laaaa, una parte de la tarjeta Visa.

Investigador 3: ¿Cómo te sentiste cuando te rayaron la tarjeta?

Samuel: Ehh triste.

Investigador 3: Cuéntame un poco más de eso.

Samuel: Ehh triste porque no quería que me rayaran la tarjeta.

Investigador 3: ¿Y tú le dijiste a la persona que te rayó la tarjeta que te sentías triste?

Samuel: Si.

Investigador 3: ¿Y qué te dijo?

Samuel: Ehhh mmm que meee, que me había tocado sin los tres ceros pero sin los tres ceros pero ella no me había dicho desde el principio.

Investigador 3: ¿O sea que cuando te rayó la tarjeta antes de explicarte lo que te tocaba hacer?

Samuel: Ehh si porque mmm ella no me había dicho antes que yo fuera a llenar el papel.

Investigador 3: Después de que guardaste el dinero quee ¿Que más paso?

Samuel: Ehhh mmm después ehh fui a uno de los banquitos pequeñitos para sacar la plata yyy no era para sacar la plata sino para mirar que ya estuviera toda la plata y si me haaa y si me había aparecido ahí en la tarjeta.

Investigador 1: ¿Cómo te sentías cuando veías que tenías la plata ahí guardada?

Samuel: Emmehh bien porque yo no, no me habiann no me habían robado la plata que había puesto para ¿para qué? Paraa para ahorrarla hay en la tarjeta Visa.

Investigador 1: O sea que ¿Cómo ves la importancia ahí de tener esaaa esa plata guardada?

Samuel: Ehh porque uno pu... uno puede que se quede sin plata por ahí subiéndose a hartas atracciones y uno tenga sinnn sin ninguna plata y puede que y puede que quede sin subirse digamos todo el día en las atracciones.

Investigador 2: ¿Cómo te sentiste cuando tenías que hacer las filas para las atracciones?

Samuel: Ehh me sentía... Ehhhmmmm a veces desesperado porque no ha... no, había mucha fila y entonces me tocaba salirme de la atracción.

Investigador 2: Observamos que en varias oportunidades ehhh ustedes charlaban con otros niños que aún no conocían ¿Cómo fue esa experiencia?

Samuel: Ehh bien porque uno hizo más amigos de los que tenía antes.

Investigador 1: Y digamos ¿De que hablaban ahí cuando estaban con los niños?

Samuel:Emmm ellos nos preguntaban que dé a cuantos eran, de a cuantos eran para subirse a la otra atracción y de cuantos minutos se tardaría.

Investigador 1: Tú te acuerdas queee. Retomando la atracción de “Entrega de correo” ¿Tú le cediste el puesto a un niño?

Samuel:Ehh si porque, ehhehheemeee me quedabannnn porque el otro niño, ¿el otro niño qué? El otro niño se quedaba a hacer otra vez la fila esperando otros 20 minutos, entonces lo deje colar para que se subiera más rápido.

Investigador 2: ¿Era un niño más chiquito que tú?

Samuel: Si tenía como tres años creo.

Investigador 3: Y después de que sacaste la plata del cajero, la segunnd, de que revisaste que tenías eeeee la plata en el cajero ¿Qué más hiciste?

Samuel:Ehhh pues despuésss, ¿después que? Después me fui aaa a subirme a otra atracción, queemm que era, ya era de otra que tocaba arreglar unas cositas, eh era ahí en el parque que tocaba enchufar la otra parte, que era aparecía en rojo y tocaba ponerlo en verde, entonces tocaba desenchufarlo y ponerlo en el otro lugar, en el de arriba para que apareciera verde.

Investigador 3: ¿Y que quiennn quien daba las instrucciones en ese juego?

Samuel:Ehh una señora que nos hizo ver un video y después nos mostró lass las tres cámaras donde aparecía eso.

Investigador 3: ¿Cómo te sentiste cuando laaa cuando la señora tee te decía que tocaba que hacer?

Samuel:Ehh me sentía que mme, que me tocaba cumplir con mi trabajo con el otro grupo.

Investigador 2: ¿Y cómo fue la experiencia de trabajar con el otro grupo?

Samuel: Ehh bien porque noo, no se trataba mal en el grupo y trabajábamos juntos
(silencio)

Investigador 3: Y cuandoo cuando te pagaron ¿Cuánto dinero te dieron ahí en esa atracción?

Samuel: Eummm me dieron (silencio) me dieron cinco mil pesos.

Investigador 1: ¿Y aprendiste algo en esa atracción?

Samuel: Ehh sí que la tecnología ya se estaba acabando y entonces tocaba ahorrar para que no se acabara todoo todo como el Internet.

Investigador 3: Y después que saliste de esa atracción ¿Qué paso? ¿Qué más hicieron?

Samuel: Después me fui aaa.... No me acuerdo bien el nombre, creo que era el hospital del futuro, queee ahí me fui a ver un video y después me subí a la atrac... después ya hicimos el experimento que era con unas bolas y que tocaba girar un cosito así, entonces estaban subiendo las peloticas como si fuera con una onda dee de aire.

Investigador 3: Ujumm ¿Qué les dijo eill el funcionario que estaba ahí en ese juego?

Chrisitan: Ehhh que nos hiciéramos de a grupos de a dos y que hiciéramos la tt la acti la actividad ennn entre el grupo.

Investigador 3: Yyy y cuando saliste de esa atracción ¿Te pagaron o tuviste que pagar?

Samuel: Ehhh tuve que pagar tres mil pesos pero cuando salí ehhh me dieron más, me dieron un cheque de 10 mil pesos, me dieron mil pesos.

Investigador 3: ¿Qué hiciste con ese cheque?

Samuel: Ehhmmmmehh mmm lo guarde, pensaba que iba a ir al banco popular, ehmm al banco, entonces le dije al señor que si lo podía cambiar por los tres mil pesos, entonces él me dijo que no, que eso lo tenía así sea cuando uno fuera a una atracción le daban las

vueltas de los pesos y uno ya no tenía el cheque sino la plata normal porque no se podía descambiar eseee ¿ese qué? Ese mmmm ese cheque.

Investigador 1: Mmmm nos puedes contar que aprendiste en la Universidad del Futuro.

Samuel: Ehh aprendí sobre la gravedad ehh y había un video que eran de dos chicas de como se hacía un volcán y entonces ahí aparecía el video, entonces ahí nos u... ahí lo vimos y después ahí supimos cómo hacer el volcán y lo hicimos.

Investigador 2: ¿Y cómo te sentiste cuando pudiste hacer el volcán?

Samuel: Ehhh bien porque lo había... lo aprendimos a hacer ehhh los grupitos que teníamos y todos nos sentimos orgullosos.

Investigador 3: Bueno volviendo al banco ¿Qué que paso después de que el cajero te dijo que no podía darte el dinero, que tenías que ir a una atracción? ¿Cómo te sentiste?

Samuel: Me sentí como si fuera que uno se iba a quedar más tiempo con el cheque y que mmm y que era como más más más divertido tener el cheque que la plata porque la plata puede ser una forma más fácil de perdersele quee que el cheque.

Investigador 3: ¿Qué paso después de eso?

Samuel: Despuésss después de eso emmm, después yaaa ya me fui para la fábrica de chocolates, pero mmmm se demoraba una hora en que salieran los niños.

Investigador 2: O¿Y pudiste entrar?

Samuel: No

Investigador 1: ¿Y qué te atraía de la fábrica de chocolates?

Samuel: Ehmm que uno aprendía a hacer chocolates y que si uno lo hacía bien, al final le podían dar varios chocolates.

Investigador 2: ¿Y qué sentiste cuando no pudiste entrar?

Samuel: Ehhh mee me sentí decepcionado porque yo pensaba que esta... que iba a estar ehhh disponible paraaa para que yo montara.

Investigador 2: ¿Y después de ahí a donde te dirigiste?

Samuel: Ehh después de eso me dirigí ahhahh creo que al tiem... al tiempo, al tiempo y después del tiempo creo que me fui ehhh y no alcance a entrar al tiempo y después me fui a la peluquería yyy después creo que me fui paraa, paraa, para el Gol Caracol a hacer otra vez el intento.

Investigador 2: Y eh cuéntanos un poco la his... laa experiencia en la peluquería.

Samuel: Ehh es que ahí uno se puede hacer peinados o la... ehhyyy las niñas se pueden hacer el manicure y los hombres se pueden peluquear yyy ¿y qué? Y hacer y se pueden echar eh gel.

Investigador 2: ¿Te pudiste hacer algún peinado?

Samuel: No.

Investigador 2: ¿Y cómo te sentiste de no haberte podido hacer el peinado?

Samuel: Ehh defraudado porque yo quería entrar a esa atracción, porque me quería hacer unnn un peinado nuevo.

Investigador 2: ¿Por qué tenías ganas de hacerte ese peinado nuevo?

Samuel: Ehh porque teniaaa, tenía ansiedad de hacerme un peinado nuevo, paraaaa para estar en el parque de diversiones.

Investigador 3: Y... bueno ¿Por qué no pudiste entrar a esa atracción? ¿Qué paso?

Samuel: Ehh porque estábamos viendo... que creo que estábamos viendo que solo, que solo estaban haciendo manicure para las niñas.

Investigador 3: ¿Algún funcionario le dijo algo? ¿Alguna persona les dijo algo en esa atracción, que no podían entrar o algo así?

Samuel: Ahh es que desde afuera habíamos visto que no estaban haciendo peluqueados.

Investigador 2: ¿Cómo te sentiste al ver puras niñas yyy y n ver ningún niño ni en la fila?

Por lo que nosotros también pudimos observar.

Samuel: Ehh mal porqueee porque yo esperaba ver niños y también niñas, pero yo también me quería hacer ehhe me quería hacer un nuevo peinado.

Investigador 3: ¿Y después de eso que paso? ¿A dónde más fueron?

Samuel: Ehh después de eso creo creo que nos dirigimos aver otra vez como estaba la fila paraaa para lo de laa, para montarnos en los carros pero estaba lleno y después nos fuimos paraaa, para otra vez donde tocaba arreglar los aparaticos.

Investigador 2: ¿Qué oficio de los que tuviste que desempeñar en el parque fue el que más te gusto?

Samuel: Ehh me gusto el de City Express, me gusto el Gol Caracol y me gusto también el deee el de la Universidad del Futuro y la que tocaba arreglar aparatos electrónicos.

Investigador 1: ¿Y de todo eso que fue lo que más te gusto de la visita al parque?

Samuel: Ehh me gusto que había hartas atracciones y que había harta ha ha harta naturaleza para que todos disfrutáramos de ese parque.

Investigador 1: ¿Y qué fue lo que menos te gusto?

Samuel: Ehh que había mucha gente para hacer las filas y que... y que estaba... y que la gen... cuando íbamos en el carro ehh la gente se metía por las calles y había uno que era el veterinario ahí y que se movía lento... y ya.

Investigador 3: ¿Te acuerdas que paso antes de que saliéramos del parque? ¿Qué más hiciste?

Samuel: Ehh mmm lo último que hice ehhe fueee fue mirar, fue mirar otra vez lo de lo de la plata para ver si todavía estaba ahí dispuesta.

Investigador 3: ¿Yyy y cómo te sentiste cuando, cuando te dijimos que ya era hora de irnos?

Samuel: Ehh me sentí como que ehh como ya como que, me sentía triste porque ya no podía disfrutar más de este parque.

Investigador 1: ¿Te hubiese gustado ehh entrar a otra atracción?

Samuel: Ehh si porque casi a todas las atracciones que me subí, casi esas las repetí porque estaba lleno las otras atracciones.

Investigador 1: ¿Y qué otras atracciones hubieses querido mirar?

Samuel: Ehhh mmm ellehh Avianca, uno que er era la mina la mina de oro, otro que eran en unos barqui en unos barcos que era por agua y ya.

Investigador 3: Bueno imagínate que yo nunca he ido al parque, bueno yo si fui pero vamos a hacer un ejercicio. Imagínate que yo nunca he ido a Divercity ¿Cómo me contarías y me explicarías a mí que es Divercity?

Samuel: Mee mmm diría que Divercity es un parque natural, que tiene muchas atracciones y que es muy divertido para que vayas con tu familia.

Investigador 3: ¿Y Divercity es igual que por ejemplo un parque de... ese parque que está ahí en la esquina?

Samuel: Ehh no porque Divercity connn contiene con más con la con la natura con varias naturaleza, en cambio la de la de acá ehh está contaminada.

Investigador 3: ¿Cómo cómo es Divercity? Me puedes contar más o menos que cosas hay.

Samuel: Ehh hay ¿hay qué? Hay árboles, hay arbustos, hay hay una mina, hay para escalar, hay paraa para montarse en carro, hay para peluquearse, el tiempo, hay para mmm para hacersee para hacerse un peluqueado, para manejar tablets sobre la naturaleza.

Investigador 1: Ahh bueno. ¿Nos puedes contar un poco cómo te sentías antes de entrar al parque?

Samuel: Ehh me sentía entusiasmado porque ehh porque iba a entrar a Divercity, quee que hace mucho hace hacehace cinco años que no entraba a Divercity.

Investigador 1: ¿Y cómo te sentías el día anterior?

Samuel: Ehh me sentía que ya quería que llegara ese día para montarme en las atracciones de Divercity.

Investigador 1: ¿Y después de que salimos de Divercity como te sentiste?

Samuel: Ehh me sentí contento y triste. Contento porque me sentía feliz que ya había podido entrar otra vez a Divercity y triste porque no había podido disfrutar otehh otro rato más en Divercity.

Investigador 3: Bueno veo que hiciste un dibujo muy bonito de Divercity. Me puedes contar ehh que hay en el dibujo.

Samuel: Mmm está el Gol Caracol.

Investigador 3: Si.

Samuel: Esta una un arquito que yo hice de “Bienvenidos a Divercity”, hice unos árboles, hice la atracción del tiempo, hice la atracción de los carros yyy por ahí me quería inventar algo más, que era como que quiero que este en Divercity que es como un transportador de gente en unos carritos.

Investigador 1: ¿Y por qué es importante para ti el transportador de gente?

Samuel: Ehhh porque no, porque no quiero que llenen más la calles, porque cuando uno va a ir a una atracción por ahí en el carro, ehhh digamos de City Express que esté lleno y no dejen pasar a la gente, por eso es que ehhh quiero elllelll el transportador de gente.

Investigador 2: Tengo una pregunta ¿El transportador esta sobre... o sea es volador? ¿O cómo es? Me puedes describir más, no he comprendido bien el transportador.

Samuel: Ehhehh eso lo mantienen dos torres y en esas dos torres es un cable que anda así a la gente en los carros.

Investigador 3: Por lo que me has dicho, pues parece que Divercity es como una ciudad ¿Cierto o no?

Samuel: Ehh si porque es como más de... es una ciudad como de trabajo queee es siempre de noche.

Investigador 3: Siempre de noche. ¿Y esa ciudad Divercityehh es como la ciudad en la que tú vives normalmente o es diferente? ¿Cómo es?

Samuel: Es diferente porque emmm en esa siempre está de noche, ehhehh en Divercity y acá está de día, de noche y de tarde deee oscureciendo.

Investigador 2: ¿Y en qué más crees que se diferencia o se acen... o se parece?

Samuel: Mmmm se parece más aaa se parece como si fuera en un parque grande, que haya varias atracciones que de pronto haya casi igual las mismas.

Investigador 3: Y yy bueno. ¿Cómo tratan a los niños enn en Divercity y normalmente en la ciudad? ¿Es parecido o es diferente?

Samuel: Es diferente porque enn en Divercity a uno lo tratan bien pero acá en la ciudad tiene como un afecto que no tan bien, porque a uno a veces lo regañan o lo tratan mal.

Investigador 3: ¿Y en Divercity te trataron solamente bien?

Samuel: Ehh bien y mal. Ehh bien porque hice de todo y mal porque la señora no me había dicho que era sin los tres ceros para lo de la tarjeta.

Investigador 2: Tenemos ehh una duda ¿Cuál de los oficios o sea de lo que habías hecho en Divercity, alguna vez lo has usado en tu cotidianidad?

Samuel: Ehhmm si algunas algunas algunas atracciones como parecidas porque aquí aquí también se pueden hacer esas atrac esas atracciones pero sin el mismo como lujo.

Investigador 3: ¿Aprendiste algo en el parque? ¿Qué pues que pudieras utilizar aquí?

Samuel: Ehhmm que emm la, lo del Internet se está acabando en el planeta, entonces toca ahorrar más en lo del Internet y que toca cuidar más la naturaleza.

Investigador 1: ¿Y por qué es importante cuidar de la naturaleza?

Samuel: Ehh porque sin ella no podríamos vivir y noo y con lo de los árboles no podríamos respirar oxígeno.

Investigador 1: ¿Qué le dirías a tus compañeros del colegio sobre Divercity, sobre lo que aprendiste en Divercity?

Samuel: Quee que fueran para que aprendan lo mismo que yo aprendí y para quee y para que se diviertan también mucho allá allá en ese parque temático.

Investigador 3: ¿Hay algo que te gustaría cambiar de Divercity?

Samuel: Ehhh mm no, no me gustaría cambiar nada porque todo es, todo como esta esta chévere.

Investigador 3: ¿Y hay algo que te gustaría traer de Divercity a la ciudad en la que vives normalmente?

Samuel: Ehhhummm si, que ya no conta contamináramos el planeta y tampoco la naturaleza.

Investigador 3: ¿Enn en Divercity les hablaban de eso? De cuidar el ambiente, los árboles y todo eso.

Samuel: Mmm si en algunas atracciones, enn en otras ya era como de la tecnología, pero en lo que es en la atracción de tecnología ahí también nos hablaban de tecnología y de naturaleza (silencio).

Investigador 3: ¿Quisieras decir algo antes de terminar con la entrevista?

Samuel: Ehh que todo, que todo, que todo estuvo chévere, que todo estuvo... que me divertí mucho, que todo estaba bien para ir con la familia uno.

Investigador 3: Bueno Samuel mucha gracias por tu tiempo invertido en la entrevista, has sido muy amable con nosotros.

Samuel: Bueno.

Segunda Entrevista

Área: Casa de Samuel

Fecha y hora de la entrevista: 27 de septiembre de 2014 a las 4:00 pm.

Duración: 12 minutos y 55 segundos.

Investigador 1: Buenas tardes Samuel. Ehh el día de hoy pues vamos a complementar algunas preguntas de las que te habíamos realizado la vez pasada. Ehh ¿Quiero saber cómo estás?

Samuel: Ehh bien.

Investigador 1: Bien ahh bueno. Notamos la vez pasada en la entrevista que estabas un poco inquieto. Me puedes decir ¿Cómo te sentías?

Samuel: Ehh me sentía nervioso porque ehh era como era una entrevista como si fuera mi primera entrevista.

Investigador 1: ¿Entonces eso te causaba nervios?

Samuel: Si.

Investigador 1: Bueno. Notamos la vez pasada que tu mencionabas en la entrevista queee, decías muchas veces que te sentías bien, durante las preguntas. Me puedes comentar ¿Qué es sentirse bien?

Samuel: Ehh sentirse bien es que teetee te ehh la cosa que hiciste estas feliz por lo por lo que hiciste y te divertiste mucho en el lugar que estuviste.

Investigador 1: ¿Y entonces que sería sentirse mal?

Samuel: Sentirse mal era, es como ehhh tu sentirse mal es como siiehh, un ejemplo en Divercity no te dejaran entrar a una atracción, a una atracción entonces te sentirías por porque no pudiste entrar.

Investigador 1: Bueno. Bueno la vez pasada nosotros estuvimos hablando de la cédula. Ehh me puede comentar ¿Para que servía la cédula?

Samuel: Ehh la cédula es para ehhh sirve para entrar, sirve para entrar a unas atracciones que si uno no tiene la cédula uno no puede entrar a esas atracciones porque es como una manera, es como una manera de entrar a otras atracciones con esa tarjeta.

Investigador 1: ¿Y sabes a cuales atracciones se podía entrar con la cédula y a cuales no?

Samuel: Ehmm se podía entrar a una que era ehh una fiesta, ehh a una fiesta ehh como situ fueras al cine, también están esos jueguitos, podias entrar a Avianca al avión y a investigar otras cosas.

Investigador 1: ¿Tú conoces como es una cédula real?

Samuel: Ehh una cédula real esss es como, es como si, es como si tú, ese es como cuando tu cumples creo que es mayor de 18, creo que te dan la cédula o creo que es mayor de 16 creo no estoy seguro y es como para mayores para los adolescentes.

Investigador 1: ¿Y sabes para qué sirve la cédula?

Samuel: No

Investigador 1: Bueno si yo te muestro esta cédula, tú me habías comentado que no trajiste la cédula ¿cierto?

Samuel: No

Investigador 1: Bueno me puedes decir ¿Esa cédula a la cédula? (la investigadora muestra la cédula).

Samuel: Ehh la cédula se parece mucho porque, la cédula se parece en lo de la foto porque también te sacan tu propia foto, también aparece tu nombre y también aparece un número, ehheh y también aparece que dice apellidos y nombres. Pero no se parece, no se parece a lo que dice República de Colombia identificación personal.

Investigador 1: ¿Y encuentras alguna otra diferencia de la cédula y esta cédula?

Samuel: Ehh que el color era como, era naranja y no era como con esos (pensando) tu cuando mueves la cédula aparecen como si brillara, también era aparecía Divercity en vez de República de Colombia identificación personal y también era más decorativa la tarjeta que la cédula.

Investigador 1: Bueno. En algún momento cuando ibas al banco y revisabas el dinero, tú comentaste que lo hacías porque te preocupaba que te robaran la plata. Me puedes contar un poco sobre eso.

Samuel: Ehhmm primero, primero fui a lo de, primero mee, primero fui al banco a meter la plata y después después el señor me dijo queee, después como de 30 minutos ehh ya estaba la plata y fui y mire y si estaba, entonces me sentí seguro quee que que si me habían ehh hecho el trabajo que me habían pedido ellos.

Investigador 1: ¿Y cómo te hubieras sentido si te hubieran robado la plata?

Samuel: Ehh me hubiera sentido mal porque no cumplieron, no cumplieron con el trabajo de ellos que era meter la plata en la tarjeta.

Investigador 1: Y si esa plata no hubiera aparecido en la tarjeta ¿Qué hubieras hecho?

Samuel: Ehh iría al banco a reclamar sobre sobre la plata que no me laaa no me la insertaron y les diría queeee que me que me que me la metieran otra vez, que intentaran otra vez.

Investigador 1: Bueno. Cuando fuiste a esa atracción en la que tenías que arreglar unos aparatos tú decías que te sentías bien porque trabajaban juntos todos los niños. Háblanos un poco de ¿Qué es trabajar juntos?

Samuel: Ehh trabajar juntos es trabajar en equipo porque cada uno tiene su especialidad, puede ser uno rápido, uno puede ser fuerte, puede ser inteligente, entonces se pueden unir y pueden crear un gran grupo, entonces eso significaría que ehsss trabajo en grupo.

Investigador 1: ¿Y cómo te sentías trabajando en grupo?

Samuel: Ehh me parecía bien porque ehh todos trabajábamos bien de acuerdo a las a los mov a los a donde nos tocaba ir, todos trabajamos ordenados de acuerdo de acuerdo a donde fuera el lugar.

Investigador 1: En esa misma atracción tú comentabas que te habían dicho que la tecnología se estaba acabando. Me puedes hablar sobre eso.

Samuel: Ehh que la tecnología se estaba acabando porque estábamos utilizando mucho lo que son los computadores, el Internet, en los celulares, lo que es hablar, chatear, hablar por el celular, entonces eso produce que se vaya acabando el Internet.

Investigador 1: ¿Y tú aplicas eso en tu vida cotidiana para que la tecnología no se acabe?

Samuel: Ehhaaa algunas veces, algunas veces cuando estoy utilizando el Internet, pues lo estoy utilizando porque es de acuerdo a de pronto un trabajo que necesito y cuando no, lo desconecto y me pongo a jugar juegos que están descargados del computador.

Investigador 1: Cuéntame ¿Por qué es importante la tecnología para ti?

Samuel: Ehh es importante la tecnología para mí porque la tecnología ehh nos da nos da una enseñanza que que es cuando uno va, a uno le enseñan, uno uno ahí sabe que puede que puede mmm buscar buscar todas las cosas que uno quiera y puede puede utilizar eso para un trabajo.

Investigador 1: Bueno. En esa misma atracción de arreglar los aparaticos tú mencionabas que ustedes se sentían orgullosos cuando realizaban el trabajo ¿Eso lo comentaban con otros niños?

Samuel: Si.

Investigador 1: ¿Y que decían?

Samuel: Ehh que estaba bien porque estábamos ahí y estábamos haciendo las cosas bien cada uno.

Investigador 1: En algún momento en queee de la entrevista ehh tú mencionabas que fueron a la peluquería. Para ti era importante tener un peinado nuevo en el parque ¿Cierto?

Samuel: Si porque sería uno estar en otra parte y sentirse como como si uno fuera otra persona.

Investigador 1: Y entonces ¿Cuál es la diferencia de haberte echo ese otro peinado al peinado que tenías ahí?

Samuel: Ehh me sentía bien. Ehh me sentía orgulloso porque mmm emm mmm en Divercity había cambiado yyyy y ahí enn en la vida normal ehhhhehhh era yo mismo.

Investigador 1: O sea queee. Bueno ¿Y por qué entonces era para ti importante cambiar en Divercity a ser el mismo que eres tu todos los días?

Samuel: Ehh la diferencia es que uno uno en la vida cotidiana uno unouno ¿qué? Uno unouno es uno es el mismo pero cuando está en otro lugar uno se quiere sentir diferente

porque quiere ser una persona nueva, como si no hubiera como si uno quisiera comenzar otra vez.

Investigador 1: ¿Comenzar otra vez? ¿Y crees que después de Divercity algo de lo que como te sentías allá con ese cambio influye en tu vida cotidiana?

Samuel: Ehmmm si influye porque ehhyaa ya me he sentido mejor, ya he estado más conectado por decirlo así con la naturaleza porque en Divercity me ayudo a que estuviera con la naturaleza y no que estuviéramos desperdiciando hay con lo que es el petróleo que le está haciendo daño a la naturaleza.

Investigador 1: ¿Te gusta la naturaleza?

Samuel: Ehh sí.

Investigador 1: ¿Y pudiste disfrutarla en Divercity?

Samuel: Ehh si porque a mí me gusto, a mí me gusto estar conectado con la naturaleza y me gusto quee que todo hubiera sido, que todo hubiera sido normal, ehh como si no hubiera como la gasolina influyendo en ehhh en la naturaleza.

Investigador 1: Me puedes contar ¿En qué atracciones te dijeron eso?

Samuel: Ehh también me dijeron eso mismo eso mismo ahí en lo de la tecnología, ehh me dijeron que también en vez de cambiar también la tecnología tenemos que cuidar la naturaleza.

Investigador 1: ¿Y tú cuidas la naturaleza estando acá afuera de Divercity?

Samuel: Ehhh si ehhh si porque a mí me gusta estar con la naturaleza, me gusta cuidarla a ella.

Investigador 1: ¿En alguna otra actividad de Divercity te explicaron lo de cuidar la naturaleza?

Samuel: Ehh también en lo de los carros, me explicaron, no estuve en la atracción pero si vi un pedazo del video que los carros los estaban haciendo daño a la naturaleza y que por eso los carros iban a ser electrónicos ahí en Divercity.

Investigador 1: Bueno Samuel estas eran las preguntas que te quería hacer durante el día de hoy, te agradezco mucho por tu colaboración.

Samuel: Chao.

Investigador 1: Chao.