

**Evaluación externa referencia: Enero 2021 (7)**

## **CARACTERIZACIÓN ETARIA DE LOS AFICIONADOS A LOS “VIAJES LÚDICOS DE FIN DE SEMANA EN FAMILIA”.**

### **THE AGE CHARACTERIZATION OF THE ‘VIAJES LÚDICOS DE FIN DE SEMANA EN FAMILIA’ HOBBYIST.**

Javier Requena-Martínez

Margarita Campillo Díaz

Universidad de Murcia (España)

#### **RESUMEN**

Esta colaboración trata de investigar un tema sobre el que hemos detectado gran falta de interés, como es el de los “Viajes Lúdicos de Fin de Semana en Familia” que las personas adultas realizan, por diferentes motivaciones, a lo largo de las diferentes etapas de la vida. Nos impulsa el carácter educativo que tienen o pueden tener esas prácticas lúdicas, de ocio planificado y esencialmente sociales.

Hemos considerado necesario profundizar en la caracterización de algunos de sus aspectos inherentes, como si de una intervención educativa se tratara, y, en particular, nos hemos propuesto explorar el perfil etario de los aficionados a los “Viajes Lúdicos de Fin de Semana en Familia”. Para la obtención de los datos se diseñó una investigación exploratoria, es por ello que, el estudio tuvo un enfoque mixto y sus resultados un alcance descriptivo. Consideramos constatada la demanda del aprovechamiento educativo de esta práctica para la implementación de intervenciones educativas futuras.

#### **PALABRAS CLAVE**

educación de adultos; aprendiz; educación y ocio; turismo cultural; viaje lúdico; educación social.

## ABSTRACT

This collaboration tries to investigate a subject about which we have detected a great lack of interest, as it is the 'Viajes Lúdicos de Fin de Semana en Familia' that adults take, for different reasons, along the different stages of life. We are driven by the educational character that these recreational, planned and essentially social practices have or can have.

We considered it necessary to go deeper into the characterization of some of its inherent aspects, as if it were an educational intervention, and, in particular, we proposed to explore the age profile of the fans of 'Viajes Lúdicos de Fin de Semana en Familia'. In order to obtain the data, an exploratory research was designed, that is why, the study had a mixed approach and its results a descriptive scope. We consider that the demand for the educational use of this practice for the implementation of future educational interventions has been confirmed.

## KEYWORDS

adult education; apprentices; leisure and education; cultural tourism; playful journey; social education.

## INTRODUCCIÓN

Los "Viajes Lúdicos de Fin de Semana en Familia", en adelante "Viajes Lúdicos", suponen una actividad lúdica frecuente que responde a intereses y objetivos dispares, destacando un carácter educativo muy señalado, inexplorado hasta el momento, que requiere diseñar acciones e intervenciones para enriquecer y mejorar su puesta en práctica. Nos estamos refiriendo a los "Viajes Lúdicos" que las personas adultas realizan, por diferentes motivaciones, a lo largo de las diferentes etapas de la vida.

Este estudio centra su atención en un tema muy poco abordado por las Ciencias Sociales en general, y en particular por la investigación educativa. De tal forma, nuestra colaboración trata de investigar un tema sobre el que hemos detectado una falta de interés desde el punto de vista de la Educación Social.

La exploración sobre lo que hacen y dicen las personas adultas, acerca de sus deseos y percepciones, así como sus sentimientos y emociones, ha motivado el interés por este colectivo. Y si

nos interesa es por varias razones, pero fundamentalmente nos impulsa el carácter educativo que tienen o pueden tener esas prácticas lúdicas, de ocio planificado y esencialmente sociales. Nuestra implicación en este tipo de prácticas lúdicas nos ha permitido constatar la demanda de figuras educativas interesadas por aprovechar el carácter educativo, que estas prácticas tienen, para la implementación de intervenciones educativas para adultos posteriores que puedan diseñarse, para enriquecerlas y mejorarlas.

Situando la práctica en el contexto educativo, para su exploración, ha sido necesario realizar una identificación previa de los diferentes elementos presentes en toda intervención educativa. Como consecuencia de ello hemos atendido a que todo acto educativo, como práctica social y relacional, acontece en el seno de interacciones sociales entre dos tipos de participantes con roles diferenciados, los agentes facilitadores y los participantes educandos. En este sentido, no pasamos por alto que éstos no acostumbran a darse como algo espontáneo, sino que son consecuentes con unos objetivos previamente planificados, escenificados en un contexto social, espacial y temporal. La disposición de los recursos necesarios para el desarrollo de los contenidos y las respectivas actividades de evaluación se orientan para evidenciar el augurado logro de los propósitos previamente programados.

Pese a lo deseado, y considerando un eficaz aprovechamiento educativo de la práctica que nos ocupa, contemplamos necesario profundizar en la caracterización de cada uno de los aspectos descriptivos, - labor profunda sobre la que debería versar ese proyecto de investigación más amplio del que pudiera formar parte el presente trabajo.

El título que hemos ideado para identificar este manuscrito incluye el término *etario*, el cual hace alusión a un colectivo de personas que se identifican por un mismo rango de edad que a la vez se puede asociar con una misma etapa de su vida, accidentada por el tipo de afinidades que les vinculan. A sabiendas de esta concreción, la finalidad del texto radica en concretar una aproximación a los grupos de edad asiduos en los “Viajes Lúdicos”, como uno de sus descriptores, para que pueda ser conocida a fondo esta actividad social y educativa, en particular el perfil de los participantes aprendices asiduos de los “Viajes Lúdicos”. Así, las premisas que han guiado la concepción y desarrollo del manuscrito que se presenta son:

- caracterizar los grupos de edad según la edad de los participantes integrantes de la muestra considerada;

- caracterizar los grupos de edad según el mismo sexo manifestado por los participantes integrantes de la muestra considerada;
- caracterizar los grupos de edad en función de las mismas afinidades informadas por los participantes integrantes de la muestra considerada;
- sintetizar las observaciones directas del investigador respecto de los grupos de edad participantes, presenciados durante la recogida de la muestra en “Viajes Lúdicos” con el objetivo de lograr una caracterización e identificación relacionadas con la edad, sexo y tipo de afinidad percibidas.

Para llevar a cabo este cometido nos hemos servido de la muestra recabada para el desarrollo de un proyecto más amplio, sobre el que se sustenta nuestro trabajo. Los datos han derivado de la exploración desde lo educativo, en el contexto español, instrumentalizada conforme al cuestionario con el que hemos llevado a cabo la recogida de la opinión de los participantes asistentes.

La población la compuso el conjunto de las personas mayores de edad que asistían a las actividades seleccionadas de los “Viajes Lúdicos”, en que se aplicó el cuestionario. Dichas expediciones, principalmente lúdicas y desarrolladas en familia, acontecieron durante los fines de semana y/o coincidiendo con alguna festividad laboral en particular. Los participantes provenían de multitud de lugares limítrofes o ciertamente alejados de las diferentes localidades y ciudades en que se emplazaban los puntos de encuentro para la recogida de datos, localizados en la mitad este peninsular español.

Toda nuestra actuación se ha amparado en el protocolo de ética en la investigación que fue aprobado por la Comisión de Ética de Investigación de la Universidad de Murcia en diciembre de 2018.

La fase de recogida de datos se desarrolló con una relevante fluidez. La casi inapreciable nulidad de cuestionarios rechazados ha sido un indicador favorecedor, el cual pone de manifiesto el alto compromiso de los participantes con la investigación y ha facilitado la obtención de la muestra en un acotado periodo de tiempo.

## 1. REFERENCIAL TEÓRICO

### Fundamentación filosófica del viaje

Siguiendo la línea filosófica de Onfray (2016), encontramos en los “Viajes Lúdicos” una aplicación particular del “viaje” que posiblemente merezca su categorización como una estrategia inspiradora para un proceso educativo en el contexto de la Educación Social para adultos. Por el momento, estructuraremos nuestras razones a través de interpretaciones del mencionado pensamiento filosófico, las cuales fundamenten ese carácter intencional intrínseco a todo viaje en el que se involucren los participantes.

La primera razón se apoya en nuestra interpretación instrumental de esa afición o costumbre por la realización sistemática de “Viajes Lúdicos”, como proceso permanente de socialización e individualización al que se encuentra sometido toda persona adulta a lo largo de toda la vida. Este proceso se identifica con el nomadismo característico de la actividad viajera, resultado que consideramos próximo a ese nomadismo educativo que puede propiciar la socialización e individualización para cada persona a lo largo de toda su vida.

Nuestra segunda razón se relaciona con la interpretación de todo un proceso ordenado y estructurado, para el que, una vez más, observamos en la concepción de los “Viajes Lúdicos” un espejismo de su forma con las fases propias de toda actuación educativa (motivación, concreción de los objetivos, planificación de las actuaciones, desarrollo de las actuaciones, afianzamiento de los contenidos, evaluación del logro de los objetivos en el que resulten nuevos intereses para futuras actuaciones o reconducción de las ya realizadas). Por todo esto, nos suscita la inherente presencia de los diferentes estadios irrenunciables de un “viaje” (intrada, antes, intervalo I, durante, intervalo II, después y coda) (Onfray, 2016).

Nuestras razones, ya expuestas, son las que hemos considerado fundamentadoras del carácter general intencional de los “Viajes Lúdicos”. Sin embargo, no podemos concluir esta exposición teórica sin abordar el interés propio de los viajeros.

El razonamiento que fundamenta este interés individual, lo aproximaremos con el estadio “intrada”, en el que se espera despertar una reacción a los sentimientos y necesidades espirituales que le corroen a todo viajero. Esto es lo que les mueve a aventurarse, y desde el punto de vista educativo, lo que les mueve a educarse para satisfacer esas necesidades de socialización e individualización, tal cual se concibe la educación social.

Conforme a nuestras interpretaciones, consideramos justificadas las razones por las que los participantes se describen como implicados con el logro de la meta, meta a la que solamente se puede acceder a partir de una planificación previa en base a unos objetivos o intereses comunes y previamente acordados, trayectoria en la que deben acontecer experiencias que promuevan recuerdos, los cuales una vez afianzados generen transformaciones cognitivas y subjetivas. La concepción de la educación de las personas a lo largo de toda la vida encuentra similitudes con lo que Onfray (2016) afirma. “El viaje nos construye tanto como lo construimos. Se basa en la dialéctica descendente: detalles, recuerdos, ideas, concepto; lo descubrimos, lo entretenemos, lo alimentamos y luego disfrutamos de él.” (Onfray, 2016, p. 38)

## 2. EN EL MARCO DEL TURISMO CULTURAL.

No nos cabe duda de que los “Viajes Lúdicos” suponen un compendio de actividades propias del turismo cultural. Con todo y con ello, durante la obtención de la muestra hemos detenido nuestra atención en la selección de participantes en puntos de encuentro donde se han dispuesto recursos que pueden clasificarse en alguna de estas clasificaciones, patrimonio histórico, naturaleza, patrimonio cultural inmaterial, festivales, lugares religiosos, gastronomía local o cultura moderna, en el marco de la categoría de los viajes personales de ocio y recreaciones (Gutiérrez, 2015).

Así mismo, conviene destacar que la actividad viajera ya ha sido abordada en otros estudios, en el marco de la educación formal de niños y adolescentes. Para estos se han llegado a explorar los aprovechamientos de diferentes recursos como la educación ambiental, la pedagogía de los museos, entre otros, en el marco del turismo pedagógico según la revisión actualizada consultada para este ámbito de intervención por De Lima et al. (2020).

A estas alturas, apercibidos de que los “Viajes Lúdicos” pueden explorarse como una forma de practicar el turismo cultural, a continuación, esbozamos los resultados educativos que se desprendan a partir de la *experiencia educativa de ocio*, término empleado por Orduna y Urpí (2010).

La primera premisa, de todo elemento interventor de la educación de las personas, es que realza el carácter intencional, a la vez que satisfactorio, formativo. Es en este instante donde debemos tildar la diferencia terminológica entre ocio y tiempo libre, a menudo ligados, asumidos como sinónimos en la jerga ordinaria. “Mientras el concepto de “tiempo libre” hace referencia al aspecto más cuantitativo del tiempo desocupado, el concepto de “ocio” se refiere sobre todo a la actitud interior

o vivencia cualitativa.” (Orduna y Urpí, 2010, p. 2) Interpretando esta afirmación, quedamos convencidos de que la experiencia de ocio se convierte en aliada del resultado educativo que debe acontecer durante el estado de reposo y paz con uno mismo del sujeto inmerso, como defienden Orduna y Urpí (2010).

En segundo lugar, el resultado educativo que se relaciona con esta forma de practicar el ocio, a través del turismo cultural, se postula por el acontecimiento de transformaciones cognitivas y subjetivas. Éstas se pueden describir como “experiencia libre, placentera y desinteresada, la posibilidad de autorrealización personal en los individuos; es decir, la posibilidad de crecimiento personal o de educación, entendida ésta en sentido amplio, no como mera instrucción de ideas y preceptos sino como crecimiento y mejora continuada de las personas en sus distintas posibilidades.” (Orduna y Urpí, 2010, p. 3)

Finalmente, si atendemos a la presencia de implicados desde la atención pedagógica localizamos la comunidad en general (Orduna y Urpí, 2010), la que en adelante se compondrá de los “sujetos” participantes de los Viajes Lúdicos, y los profesionales, a los que nos referiremos en adelante conforme a la denominación de “agentes” facilitadores de los Viajes Lúdicos, quienes atenderán la oferta de actividades turísticas “a través de una recreación turística, y cultural, de elementos propios de la identidad cultural.” (Orduna y Urpí, 2010, p. 4)

En otro orden, conviene enfatizar en las cualidades del turista que practica esta forma de turismo, el cual se identifica con uno de los considerados por Baudrihaye (1997), el “turista accidental”. Un concepto de turista que decide y programa sus viajes de forma minuciosa, de los que espera unos resultados, de destacable calidad-precio, que le reporten información exacta de un modo lo menos intrusivo posible para el entorno en que se desarrolla (Baudrihaye, 1997).

### **3. DEL TURISMO CULTURAL EN ESPAÑA.**

Atendiendo a la caracterización del turismo cultural en España realizada por Gutiérrez (2015), podemos precisar que los “Viajes Lúdicos” presumen de carencia de estacionalidad. Este aspecto favorece la continuidad en el tiempo de ese itinerario marcado para los “Viajes Lúdicos” en respuesta a los intereses previos conforme a los cuales se planifican, así como, a las diferentes reprogramaciones que durante su realización acontecen. Un paralelismo propio con el de toda actuación educativa.

Por otro lado, respecto del turismo cultural, como opción turística, debe entenderse que se trata de turistas que pueden clasificarse en función del grado de implicación con lo cultural respecto de sus intereses particulares (Alfonso, 2003). Este autor diferencia tres tipos de turistas, pero encontramos en los turistas “muy motivados” una representación directa del tipo de aficionado a los “Viajes Lúdicos”. Éstos viajan principalmente con finalidad cultural, aunque haya otras causas. Además, representan entre 30 y el 40 % de la actividad turística (Greffé, 1999, p. 15 apud Hernández Hernández, 2002, p. 379, en Alfonso, 2003, p.105).

#### **4. FUNDAMENTACIÓN EDUCATIVA DE LOS “VIAJES LÚDICOS DE FIN DE SEMANA EN FAMILIA”**

Las personas a lo largo de su vida se ven inmersas tanto en procesos de individualización como de socialización, propiciados ambos, en nuestro tema de investigación, por la participación en los “Viajes Lúdicos” entre otros recursos, logrando su propia recreación de la realidad social simultánea a su inserción en el contexto histórico-social coetáneos (Solórzano y de Armas, 2019). Ello supone que el proceso de individualización se define como “en el que cada sujeto procesa la realidad de manera muy particular, aportando los resultados de su propia recreación como ente social activo” (Blanco Pérez, 2002, en Solórzano y de Armas, 2019, p. 233) en paralelo con el proceso de socialización que contempla “la apropiación por el sujeto de los contenidos socialmente válidos y su objetivación, expresados en formas de conductas aceptables por la sociedad” (Solórzano y de Armas, 2019, p. 233).

Por lo tanto, el efecto educativo consiste en la transmisión y adquisición de los recursos culturales que posibilitarán la inclusión social de los sujetos (Solórzano y de Armas, 2019, p. 236). Llegados a este punto observamos que estamos ante los fines a los que se debe la educación social.

Destacaremos algunas caracterizaciones de la educación social, que fija su atención en la dimensión social, cultural, política, cívica, y que le diferencia de las caracterizaciones de la educación formal, aquella que prioriza su desarrollo en el entorno de la escuela, la universidad, y todas aquellas instituciones asimiladas. Quienes protagonizan los actos educativos, sujetos y agentes, no son necesariamente catalogados como alumnos o, estudiantes, sino destinatarios, usuarios, beneficiarios o clientes (Solórzano y de Armas, 2019, p. 236).

En otro orden, constatamos que se reúnen las condiciones para asumir la clasificación de la práctica



objeto de estudio como ejemplo de las actividades propias del “fast-ocio” que defiende San Salvador (2009). Reflexionando conforme a esta emergente concepción de practicar y promocionar el ocio, que “implica una desaforada búsqueda del aprovechamiento al límite del tiempo percibido como bien escaso” (San Salvador, 2009), nos encontramos en disposición de poder asumir un aprovechamiento múltiple bajo el que se justifica, en la actualidad, la disposición y participación de las actividades de ocio generalmente por el modelo de sociedad española en la que convivimos. En general, los participantes de los “Viajes Lúdicos” se acompañan de familiares u otras personas conocidas con las que comparten inquietudes y/o expectativas de superación.

### **En el marco de la educación para el ocio**

Bajo este paraguas teórico, el de la educación para el ocio, se amplía, como se ha escrito en las últimas décadas, la idea de educación en el contexto formal en que se plantea, pero, sobre todo, en el informal y en el no-formal.

Retomemos los fundamentos epistemológicos previsiblemente vinculados a la práctica explorada en lo concerniente a la educación para el ocio como una especialización de la educación social y responsable de esa adaptación permanente y a lo largo de toda la vida de los sujetos educandos a la sociedad de su tiempo, emocional y cognitivamente. El ocio se viene concibiendo como un ámbito de pensamiento, acción e intervención, según Cuenca (2011). Por ello, el citado autor estudia la incidencia del ocio sobre la educación permanente con especial énfasis sobre la educación-formación de adultos como uno de los grandes ámbitos de actuación de la Educación Social (José Antonio Caride, 2005, pp.111-112, en Cuenca, 2011, p. 32).

Interpretando la teorización de Cuenca (2011), se entiende que el continuo proceso educativo a lo largo de toda la vida que acompaña a las personas, desde la niñez hasta la vejez, es asumido por un entramado de prácticas intencionales que fijan su atención en la dimensión social, cultural, política, cívica, etc., de quién y con quién actúan, dónde, por qué y para qué lo hacen; es decir, de los contextos y de quienes los protagonizan como sujetos o agentes de una determinada práctica educativa (Cuenca, 2011), sin que ello suponga —necesariamente— que sean catalogados como alumnos, estudiantes, destinatarios, usuarios, beneficiarios, clientes, etc. (Caride et al., 2015, pp. 7-8).

### **Del compromiso social**

No podemos eludir el compromiso social al que deben considerarse sometidos los “Viajes Lúdicos” como práctica educativa, a la vez que turística, siendo que ambas confluyen en la relación social que se desencadena entre los participantes. Conforme a lo defendido por Lorenzo (2008), podríamos encontrarnos ante una práctica educativa en la que el conocimiento emanado se espera delimitado por la cultura que lo rodea, es decir, delimitado por el escenario en que se desarrollan sus actividades.

### **Del viaje como recurso transformador en pro de un proceso educativo**

El empleo de este recurso educativo se remonta a épocas remotas según los descubrimientos arqueológicos en la ciudad de Pompeya y Herlocamo, a pesar de la baja reputación que alcanzó (Jafari, 1992, en Abril-Sellarés et al., 2019, p. 66). Sin embargo, durante entre finales del siglo XVI y los siglos XVII-XVIII se fomentó su uso en escuelas privadas para formar a jóvenes universitarios adinerados, los cuales lanzaban a la aventura mediterránea para conocer los orígenes de la cultura occidental europea, localizados en Italia y Grecia. Este viaje denominado como “el Grand Tour” (Katharina-Lau, 2012, en Abril-Sellarés et al., 2019, p. 64).

Es en el siglo XX cuando se recupera esta tradición, en la cultura de Gran Bretaña, bajo una nueva concepción en la que se entrelaza lo turístico con lo educativo Abril-Sellarés et al. (2019). Suárez-Huerta lo denomina “viaje iniciático” para adquirir “un bagaje cultural fundamental para su desarrollo personal y profesional” (Suárez-Huerta, 2011, p. 256, en Abril-Sellarés et al., 2019, p. 66). Abril-Sellarés et al. (2019) esquematiza esta concepción del viaje en la que se personan los jóvenes estudiantes acompañados de un tutor, que ejerce de maestro y de guía, con el objetivo de lograr un viaje en el que resulten aprendizajes adaptados a las necesidades de los pupilos (López-Martínez, 2015, en Abril-Sellarés et al., 2019, p. 67).

Introducido el estado de aceptación del viaje como herramienta educativa en nuestros días en contextos formales, nos interesamos en los requisitos que debería cumplir como tal recurso educativo. En su desarrollo participarán tanto los sujetos como los facilitadores, para estos conllevará el viaje físico con la finalidad de alejarles de su entorno cotidiano, a su vez éstos deberán implicarse de forma activa en la satisfacción de sus intereses y necesidades, y todo el conjunto de la aventura habrá sido previamente programada (Abril-Sellarés et al., 2019).

## 5. METODOLOGÍA

La metodología utilizada tiene carácter fundamentalmente mixto, habitual en los estudios exploratorios. La parte del diseño cuantitativo se relaciona con la aplicación del cuestionario, a la vez que se ha contado con una recogida de datos y análisis cualitativos de la observación del investigador. El propósito de disponer de la opinión del investigador es promover las inferencias que incentiven la concreción de las conclusiones.

La elaboración de las conclusiones del estudio se ha forjado a partir del proceso analítico inferencial al que se han sometido los resultados descriptivos de la muestra y el balance descriptivo del conjunto de interpretaciones cualitativas de la observación directa, simultaneada por el propio investigador.

### Universo de estudio y muestra

El proceso de investigación ha sido concebido como una exploración empírica para la que se ha considerado el muestreo no probabilístico casual a conveniencia por lo que los informantes han sido seleccionados por el propio investigador intencionalmente. Los criterios para la selección de informantes fueron establecidos con carácter previo a la aplicación del instrumento de recogida de datos.

El universo de estudio lo componía el conjunto de las personas mayores de edad que asistían a los “Viajes Lúdicos” en que se aplicó el cuestionario. Se seleccionaron diversos puntos de encuentro lúdicos emplazados por diferentes localidades y ciudades implicando así a un gran número de provincias de la mitad este peninsular con la intención de poder conectar con un potencial amplio de participantes adultos en el ámbito español dispuestos a colaborar con su opinión respecto de sus viajes lúdicos. La elección de estos puntos de encuentro emplazados fue atendiendo a una estrategia encaminada a garantizar en su conjunto la mayor diversidad de tipos de actividades que incluyeran visitas guiadas a fábricas, ferias científicas, ferias de turismo, artesanía, gastronomía, visitas centros de interpretación, visitas a presas y obras hidráulicas, visitas guiadas de patrimonio, parques temáticos, eventos o actividades deportivas ..., así como una recogida de datos uniforme, la cual fue asegurada por haberse procurado un muestreo de cada tipo de éstas en dos destinos similares

localizados en regiones diferentes. Los puntos de encuentro se emplazaron en la Región de Murcia, en la provincia de Alicante, en las provincias de Ciudad Real, Cuenca y Guadalajara, y en las provincias de Teruel y Zaragoza con el objeto de poder disponer de informantes que pudieran provenir de una mayor dispersión territorial, es decir, tanto viajeros provenientes de las propias provincias y regiones, así como de sus limítrofes más próximas u otras más alejadas. Para el acceso autorizado en los puntos de encuentro hubo que proveerse de los respectivos permisos de las autoridades y/o encargados de los establecimientos regentados.

La dinámica desarrollada para ganar la atención de los participantes consistió en la información de la generalidad de la investigación previo al inicio de las actividades presenciadas por el investigador, momento a partir del cual quedaba puesto en conocimiento el motivo del acompañamiento del investigador durante su desarrollo. Coincidiendo con la finalización de las actividades presenciadas, el investigador se dirigía a los presentes que habían suscitado poder reunir, a priori, el perfil de informante previamente definido ofertándoles la oportunidad de su participación voluntaria contestando al cuestionario diseñado.

La muestra la componen 233 participantes y que han sido localizados en 18 emplazamientos distintos, de los que se dispone de comentarios derivados de la observación directa del propio investigador. Fue tomada durante los meses de febrero a junio de 2019, donde se presenciaron y muestrearon 18 encuentros con viajeros que participaban en “Viajes Lúdicos” que incluían entre sus actividades las que se realizaban en las diferentes localizaciones emplazadas. Enriquece los datos el haber podido obtener la opinión de participantes procedentes de una diversidad de lugares ciertamente próximos a las localizaciones en que se ha aplicado el instrumento y que ha permitido contar con la opinión distribuida en prácticamente la mitad de la geografía de España peninsular como se ha podido representar en la Ilustración 1.



**Ilustración 1**

*Mapa de procedencia observada de la población participante por provincias peninsulares de España.*

*Nota.* Simulación de puzzle con las provincias de procedencia observadas. Fuente: Didactalia.

Atendiendo a las dimensiones del cuestionario y contando con el tipo de investigación exploratoria que se ha planteado se consideró suficiente el tamaño de la muestra. Ello se justifica porque al menos se han dispuesto tres ítems por aspecto objeto de exploración en el conjunto del cuestionario diseñado, lo que requiere una muestra mínima de 150 opiniones. Fundamenta esta consideración el haber tomado referencias de Lloret-segura, quien presenta una guía práctica para jóvenes investigadores que opten por abordar un análisis factorial sobre los resultados obtenidos en la aplicación del instrumento en pro de reducir el número de variables con que se ha trabajado y demostrando así que se puede llegar a las mismas conclusiones con un volumen menor de variables sometidas a estudio. Esta técnica es frecuentemente aceptada en estudios exploratorios, como se caracteriza la investigación sobre la que se enmarca el presente estudio (Lloret-Segura et al. 2014).

### **Instrumento de recogida de información**

Para llevar a cabo la obtención de la muestra se ha aplicado un cuestionario diseñado y validado exprofeso para el desarrollo de la tesis doctoral en formato papel. Dicho cuestionario fue sometido a un proceso de validación previa a su aplicación mediante prueba pretest. Esta prueba consistió en recopilar una muestra pretest representativa por aplicación del cuestionario inicial en varios contextos y oportunidades lúdico-sociales representativas. Entonces se solicitó la colaboración a participantes, de perfil similar al que se esperaba localizar a lo largo del trabajo de campo, para que opinaran acerca de su experiencia conforme al compendio de ítems dispuestos. Esto permitió al investigador tomar conciencia de las mejoras requeridas para lograr un instrumento del que pudieran obtenerse unos resultados fiables y a su vez contribuyeran en su mejora para asegurar el éxito en su aplicación. A partir de los resultados obtenidos se trabajó para depurar redacciones confusas o difíciles de comprender por los informantes que respondieron, incongruencias de algunos los ítems inicialmente redactados, formato y soporte del cuestionario, así como la mejora de la apariencia del cuestionario que motivara su contestado o la propia estrategia de captación de participantes...

Una vez se ultimó la propuesta definitiva del cuestionario, se desarrolló la fase de trabajo de campo, actuación que permitió obtener la muestra de nuestra investigación.

El soporte empleado principalmente fue el papel, entregado en mano durante la asistencia a las actividades culturales donde se coincidió con los participantes. No obstante, se dispuso la administración en versión digital para versatilizar la comodidad de algunos de los participantes que así lo solicitaban. Esta versión no se promocionó, como tal, para limitar el plagio de éste, a la vez que, asegurar el éxito del trabajo de campo.

Respecto de ese cuestionario aplicado se ha adoptado la selección de unos determinados ítems para el desarrollo del presente estudio, los cuales se exponen en la Ilustración 2.

>>>>>>>>>>    ¡ Gracias por tu colaboración !    <<<<<<<<<<<<<<

(por favor contesta con letras mayúsculas y marca solamente las respuestas X)

1	Fecha (de cumplimentación del cuestionario): _____ \ _____ \ _____	Edad: _____	Sexo: <input type="checkbox"/> (mujer) <input type="checkbox"/> (hombre)
2	<b>Nivel de estudios:</b> <input type="checkbox"/> Educación básica <input type="checkbox"/> Educación Secundaria y/o Bachiller <input type="checkbox"/> Formación Profesional Media <input type="checkbox"/> Formación Profesional Superior <input type="checkbox"/> Diplomatura/Grado <input type="checkbox"/> Licenciatura/Máster <input type="checkbox"/> Doctor <input type="checkbox"/> Otro: _____	<input type="checkbox"/> ¿Pertencen al área de Educación?	
3	¿Cómo viajas? <input type="checkbox"/> (solo) <input type="checkbox"/> (en pareja) <input type="checkbox"/> (en familia) <input type="checkbox"/> (en grupo organizado) <input type="checkbox"/> Otro: _____		

### Ilustración 2

*Selección de items que han servido para componer la muestra.*

*Nota. Elaboración propia.*

Además, motivado por la riqueza de la información que podría recabarse de la observación directa del investigador implicado se consideró oportuno registrarla y posteriormente tratarla como observación directa del investigador. Ésta fue recreada en forma de notas estructuradas coincidiendo con la aplicación del instrumento en los diferentes puntos de encuentro.

El cuestionario, como herramienta para la recogida de información estructurada en línea con los interrogantes de la investigación amplia respecto de los “Viajes Lúdicos”, se organizaba a su vez en tres categorías o bloques de ítems. La primera de ellas, *datos de identificación*, agrupaba todos los ítems que permitían el control de las variables sociodemográficas de la muestra participante. Esta categoría ha sido diana en este estudio, en particular los ítems “Edad”, “Sexo” y “¿Cómo viajas?”

Las otras dos categorías se orientaron a la agrupación de los ítems formulados para explorar los aspectos educativos considerados en la investigación principal de la que emana el presente trabajo. Éstas recibieron la función de recoger la opinión acerca de:

- *la experiencia y comunicación*, que agrupa los ítems que permiten desvelar los resultados de experiencias, vivencias, realidades, así como las posibles interacciones sociales de la muestra participante de forma codificada;
- *educación y aprendizaje*, que agrupa los ítems que permiten desvelar los resultados de educación y aprendizaje de la muestra participante de forma codificada.

Las agrupaciones de ítems de las dos últimas categorías no han sido objeto de valoración en este manuscrito.

Conviene detallar los criterios de aceptación de los cuestionarios contestados, que fueron considerados al objeto de poder disponer de forma expresa del dato de la edad, pues ello además permitía garantizar la participación de personas adultas según el protocolo ético aprobado y el marco de la exploración de los “Viajes Lúdicos”. Un dato ineludible para el presente estudio. Con un criterio más flexible fueron aceptados los cuestionarios para el estudio marco, desde la perspectiva educativa de los “Viajes Lúdicos”, constatándose si se habían registrado respuestas para el sexo y el tipo de acompañantes. Tal es así, que no supuso una causa de exclusión cuando tal respuesta no se disponía. Estos ítems se catalogaron como no condicionantes de la aceptación de los cuestionarios contestados, aunque sí reportaran resultados que permitieran una definición de los grupos de edad asiduos más completa.

Respecto de la observación directa recabada por parte del investigador implicado, ésta fue redactada y recreada en forma de notas en papel conforme a la siguiente estructura:

- características del Viaje muestreado (marco espacio-temporal, tipo y características de las actividades principales, relaciones de afinidad observadas...);
- observaciones directas (todas aquellas notas en línea con el conjunto de los ítems que pudieran enriquecer la opinión de los participantes que compone la muestra).

Bien es cierto, que tuvimos que ser prudentes con la adopción de los resultados que de su codificación y análisis derivaron. Como es propio de los métodos observacionales, la información recabada por este método debe considerarse como portadora de errores consecuentes con aquellos sesgos involuntarios inherentes a la observación humana. Con la intención de minimizarlos, se estableció un modelo que sirviera de plantilla en la que se contemplaban los aspectos que debían observarse y por tanto registrarse. De esta forma se facilitó su codificación para su correcto tratamiento. A la vista de todo este escenario no hemos podido cuantificar el margen de error para este tipo de muestreo a fin de asegurar una mayor precisión en los resultados. No obstante, estos resultados nos han sido muy necesarios para la confirmación de los datos derivados de la aplicación del instrumento.



### **Análisis de datos**

Los análisis estadísticos descriptivos sobre los ítems han sido realizados con el paquete estadístico IBM SPSS 24, cuyo reconocimiento en la comunidad científica avala su idoneidad y solvencia. En primer lugar, se halló la estadística descriptiva (frecuencias, media y/o moda) de cada uno de los ítems.

Por otra parte, hubo que analizar descriptivamente la codificación de las notas del investigador en línea con las generalidades observadas para cada uno de los tres aspectos considerados en la exploración de los grupos de edad asiduos. Tales codificaciones se volcaron en una hoja de cálculo del paquete de ofimática Microsoft Excell, una herramienta que se ha considerado suficiente como programa de cálculo generalista ya implementado. Mediante el empleo de la herramienta Filtro pudimos obtener los resultados descriptivos de las características percibidas respecto de los grupos de edad participantes que pudieron ser observados.

## **6. RESULTADOS**

### **Caracterización de los grupos de edad en atención a la misma edad manifestada**

Para el análisis de esta característica en particular de los grupos de edad asiduos ha sido necesario codificar y volcar los datos bajo una variable sobre la que pudieran aplicarse los diferentes análisis estadísticos con el software estadístico. Para su identificación se le asignó el nombre de “Edad” (asociada al ítem **Edad**). Sobre la misma se consideró suficiente el cálculo de los estadísticos de tendencia central con el fin de obtener el valor de la media, la moda y los datos de edad máximo y mínimo informados.

A la vista de los resultados se pudo concluir que en el conjunto de la muestra se habían informado edades comprendidas entre los 18 y los 73 años. De estos datos pueden extraerse varias interpretaciones. La primera es que el conjunto de los informantes era mayor de edad, en cumplimiento del protocolo de ética aprobado para la investigación y los requisitos de la misma. La segunda es que de entre los informantes ninguno de ellos superó la edad de los 73 años, dato que puede representar la edad cumbre en la que puede entenderse el fin de la actividad lúdico-viajera. Esta interpretación puede venir justificada, a nuestro buen entender, debido a la común decadencia de las facultades físicas, psíquicas o biológicas de las personas que suelen verse motivadas por naturaleza y/o por la aparición de enfermedades degenerativas, así como por la decadencia del

estado de ánimo que a veces se propicia por la pérdida de seres queridos como pueden ser la falta de uno de los miembros de la pareja.

De los descriptivos resultantes para esta variable se pudo extraer que la edad más numerosa (según la moda) en los “Viajes Lúdicos” resultó ser de 65 años. De ello puede entenderse que, desde el punto de vista social, el resultado se vincula en España con el inicio de una nueva etapa en la vida laboral de las personas adultas, la jubilación laboral. Además, desde el punto de vista emocional y cognitivo puede considerarse que la participación en expediciones lúdico-viajeras se oriente, coyunturalmente, a suplir el tiempo que ocupaba la actividad diaria laboral con otro tipo de actividades orientadas a viajar y descubrir o recordar aquello que les fue difícil visitar cuando compartían su actividad lúdica con la actividad laboral, familiar, etc. Otra interpretación de este resultado reporta el haber desenmascarado los efectos organizacionales de los esfuerzos de atención originarios de las políticas sociales y de otros campos de intervención y de saberes, para el mundo de los mayores, conocido tradicionalmente como tercera edad. A partir de ellas han comenzado a interesarse por el bienestar social. En las últimas décadas vienen disponiendo medios y recursos amparados en el Programa INSERSO, entre otros. Muchos de ellos centrando su actividad en lo lúdico y educativo dispuesto a lo largo de un viaje.

Por otra parte, la edad promedio resultó en 44 años, la cual entendemos que simboliza una imagen del perfil de edad más relevante conforme a la concepción principal de los “Viajes Lúdicos” en el marco de su estudio. Podemos inclinarnos por poner de manifiesto uno de los focos de atención sobre los que profundizar en el conjunto de la exploración de los “Viajes Lúdicos”. Ello se justifica porque reporta una imagen del perfil de edad participante con mayor incidencia en ese tipo de concepción emergente de las actividades de ocio, el “fast-ocio”. De la misma forma podemos postularnos en la evidencia de que el fin de semana y los descansos laborales suponen ocasiones comúnmente aprovechados para la realización de expediciones lúdico-viajeras por el colectivo de adultos en plena etapa laboral.

Llegados a este punto, estamos en condiciones de poder afrontar el análisis e interpretación de aquellos resultados que contribuyen de forma directa a dar respuesta a la finalidad principal del estudio presente, pues ya disponemos de los datos necesarios arraigados a la muestra considerada, así como de los principios que rigieron la fase recogida de datos y que fundamentaron la concepción inicial todavía no explorada de los “Viajes Lúdicos” y de la información imprescindible resultante

de la observación directa por parte del investigador implicado en la aplicación del cuestionario para la recogida de la muestra.

En primer lugar, exponemos la relación de grupos de edad asiduos que se han podido confirmar en atención a la edad manifestada de todos los participantes. La delimitación y características de los mismos según el perfil de participantes que se han considerado englobados ha emanado del análisis de las notas del investigador tomadas en cada punto de encuentro en que se ha aplicado el instrumento. Así, los grupos considerados se definen a continuación.

- Grupo-1: el comprendido entre las personas de 18 y 30 años, a los que se les puede identificar por tratarse de adultos estudiantes o en sus primeros años laborales que viajarán en parejas y/o en grupos de amigos u organizados.
- Grupo-2: el comprendido entre las personas de 31 y 45 años, a los que se les puede identificar por tratarse de familias consolidadas que viajarán en familia con niños y/o en grupos organizados.
- Grupo-3: el comprendido entre las personas de 46 y 55 años, a los que se les puede identificar por tratarse de familias consolidadas que viajarán en familia con adolescentes y/o en grupos organizados.
- Grupo-4: el comprendido entre las personas de 56 y 64 años, a los que se les puede identificar por tratarse de adultos en edad activa, que empieza a tener hijos emancipados o que no participan de sus actividades de ocio, y que viajarán en familia con hijos adultos y/o en grupos de amigos u organizados.
- Grupo-5: el comprendido entre las personas de 65 años en adelante, a los que se les puede identificar por tratarse de adultos en edad de jubilación que viajarán en grupos de amigos u organizados.

Ante uno de los criterios adoptados para el dimensionado de la muestra se ha considerado muestra suficiente y uniformemente distribuida el contar con al menos un 10 % del total de la muestra para cada uno de los grupos de edad considerados a priori. Ello supone un mínimo de 22 participantes de cada uno de los grupos de edad predefinidos y que ha quedado asegurado.

Para el análisis de datos se ha procedido ayudados de la recodificación de la información recabada para la variable "Edad" con el fin de poder cuantificar cada uno de los grupos anteriormente definidos y presentes entre el conjunto de la muestra participante. Con ello, se ha pretendido

analizar el nivel de presencia de cada uno de los grupos de edad presentes según la distribución de la muestra. Para llevar a cabo tal análisis se ha considerado el conjunto de la muestra apto por haber manifestado la edad como respuesta. Se han representado los resultados según la tabla 1.

**Tabla 1**

*Estadísticos Grupo-Edad*

Grupo-Edad	Frecuencia	Porcentaje
Grupo-1	37	16,82
Grupo-2	89	40,45
Grupo-3	34	15,45
Grupo-4	29	13,18
Grupo-5	31	14,10
Total	220	100,0

*Nota.* Elaboración propia

Observando los datos resultantes debe confirmarse que el grupo más frecuente o asiduo en los “Viajes Lúdicos” estudiados es el “Grupo-2”. De tal dato puede interpretarse el vínculo, en general, respecto del perfil de los participantes que reúne las condiciones de viajar en familia, en pareja o en grupo organizado habitualmente, en atención al tipo de afinidad manifestado, y de forma característica para el grupo de edad que mayormente acostumbra a viajar en familia debido a su propia concepción.

Poder disponer de estos resultados, para cada uno de los grupos, permitirá proveer una información muy pertinente para el desarrollo del análisis inferencial que permita configurar las conclusiones resultantes del presente estudio.

### **Caracterización de los grupos de edad según el mismo sexo manifestado**

Una vez se han expuesto los resultados referentes a la edad, consideramos necesario el poder analizar otra característica distintiva de los grupos de edad asiduos explorados. Para su análisis se ha precisado codificar y volcar los datos bajo una variable que facilitara la aplicación de los

diferentes análisis estadísticos con el software estadístico. Para su identificación se le asignó el nombre de “Sexo” (asociada al ítem **Sexo**). Sobre la misma se consideró oportuno el cálculo del estadístico de tendencia central de la moda, así como el análisis de frecuencias que reportara una imagen de la distribución de participantes por sexo.

A la vista de los resultados se pudo concluir que el colectivo más frecuente era el de las mujeres. Sin embargo, realizando una lectura de las frecuencias resultantes para ambos sexos, mujer y hombre, se pudo interpretar que ambos sexos se veían representados en la muestra prácticamente a partes iguales, pues las mujeres representaron un 52,8 %, mientras que los hombres representaron un 42,1 %. No pretendemos obviar que un 5,2 % de los participantes no manifestaron su sexo, pero que considerado este porcentaje tan bajo frente al resultante para las mujeres y para los hombres, se considera un dato que cuyo efecto distorsionador no condicionaría la interpretación ya expuesta.

Podemos apuntar que la ligera diferencia en la participación directa entre ambos sexos se puede justificar principalmente en que durante la fase de recogida de datos se pudieron observar actitudes de colaboración diferenciadas, aunque en su mayoría en favor de esa predisposición por colaborar con la investigación. Aun así, sostenemos un menor contestado de cuestionarios por los hombres respecto de las mujeres motivado en multitud de ocasiones por la preocupación en el cuidado de los niños mientras las mujeres completaban el cuestionario, entre otras casuísticas de menor relevancia.

### **Caracterización de los grupos de edad en función de la misma afinidad manifestada**

Continuando con la pretensión de poder conocer de una forma más aproximada los diferentes grupos asiduos consideramos importante analizar los diferentes tipos de afinidades que han manifestado los participantes integrantes de la muestra considerada. Esta tarea ha requerido de la codificación y grabado de las respuestas bajo una variable que facilitara la aplicación de los diferentes análisis estadísticos con el software estadístico. Para su identificación se le asignó el nombre de “Modalidad del Viaje” (asociada al ítem **¿Cómo viajas?**). Sobre la misma se consideró indicado el análisis de frecuencias que reportara una imagen de la distribución de participantes por tipo de afinidad manifestada.

Previo a su interpretación se han podido esquematizar los resultados, que se recogen en la tabla 2, entre los que puede observarse que las formas de realización de los “Viajes Lúdicos” más frecuentes

son en familia o en pareja, principalmente, seguido de la forma en grupo organizado que representa una proporción baja.

Interpretemos por partes los resultados obtenidos. Como consideramos que fue atinado el disponer este ítem en el cuestionario diseñado, observamos que los tipos de afinidad sobresalientes entre los participantes de los “Viajes Lúdicos” redundan en el círculo más cercano de todo ser social. El haber dispuesto tales respuestas precodificadas venía motivado para poder disponer de unos datos moldeados que se prestaran al análisis en pro de confirmar o contradecir si la práctica investigada respondía al nombre propio previamente considerado a su exploración, por un lado, y a su análisis para deducir los tipos de relaciones sociales y qué tipos de actores se veían implicados en ellas, por otro lado. En resumen, un ítem que permitiera sacar a la luz el tipo de relaciones sociales intrínsecas a las experiencias lúdico-viajeras en el marco de la exploración empírica de los “Viajes Lúdicos”.

**Tabla 2**

*Estadísticos Modalidad del Viaje.*

Modalidad del Viaje	Frecuencia	Porcentaje
En familia	86	36,9
En pareja	94	40,3
En grupo organizado	34	14,6
No sabe/No contesta	3	1,3
Otras formas	16	6,8
Total	233	100,0

*Nota.* Elaboración propia

### **Síntesis de las observaciones directas del investigador respecto de la caracterización e identificación de los grupos de edad relacionadas con la edad, sexo y tipo de afinidad percibidas**

Como hemos venido exponiendo a lo largo del presente texto, la observación directa del investigador coincidiendo con la aplicación del cuestionario fue recogida en forma de notas para su posterior análisis. De forma similar a como se ha procedido con el resto de los ítems ya analizados

descriptivamente, se llevó a cabo una codificación de esas notas atendiendo a los mismos aspectos por los que fueron preguntados los participantes del cuestionario. El volcado de los datos bajo unas variables definidas que facilitara la aplicación de los diferentes análisis estadísticos fue implementado mediante una hoja de cálculo del paquete de ofimática Microsoft Excell. Ayudándonos de la herramienta Filtro y algunas funciones matemáticas pudimos cuantificar las características percibidas respecto de los grupos de edad participantes que pudieron ser presenciados. Sobre las variables se consideró suficiente el disponer del análisis de frecuencias que reportara una imagen de la distribución de participantes de forma combinada para los grupos de edad. El objetivo era que los grupos de edad asiduos quedaran caracterizados por frecuencia de asiduidad, el sexo de los participantes y los tipos de afinidad percibidos, a criterio de la atención que habían suscitado durante su observación directa. Así ha resultado la tabla 3 que pasamos a detallar a continuación.

**Tabla 3**

*Estimaciones de las características percibidas directamente para los grupos de edad asiduos.*

Grupo de Edad	Porcentaje	Sexo	Modalidad del Viaje
Grupo-1	11,25 %	Ambos por igual	En familia/grupo de conocidos
Grupo-2	30,00 %	Ambos por igual	En pareja
Grupo-3	3,75 %	Ambos por igual	En grupo organizado
Grupo-4	---	Ambos por igual	Otras
Grupo-5	9,58 %	Ambos por igual	En familia/grupo de conocidos
Diverso	45,42 %	Ambos por igual	En pareja

*Nota.* Elaboración propia

La tabla 3 se ha vertebrado en dos ejes, verticalmente listando los grupos de edad asiduos y horizontalmente relacionando los aspectos caracterizadores de cada uno de los grupos de edad asiduos. No obstante, para el caso de los resultados derivados de datos observacionales, como lo es éste, ha sido imperioso contemplar un nuevo grupo, multigeneracional. Este grupo, identificado con el nombre de “Diverso”, se ha concebido para encuadrar el tratamiento de todas las observaciones que han reportado la participación en las actividades lúdico-viajeras de personas que podrían pertenecer a diferentes grupos de edad de forma generalizada. Cabe poner de relieve que tales evidencias merecen ser interpretadas con prudencia debido al empleo del método observacional, el cual puede comportar posibles sesgos, lo que supone una fuente de error no cuantificada para este estudio.

Comenzamos realizando una lectura horizontal de los resultados tabulados, los cuales esquematizan las evidencias de la caracterización de cada uno de los grupos de edad asiduos considerados. La lectura revela que el grupo de edad específico que mayor atención ha despertado al observador ha sido el “Grupo-2”. Prácticamente representa la tercera parte del total de experiencias observadas. Se caracteriza por una participación semejante en cuanto al sexo observado. Sin embargo, respecto de la afinidad observada entre los participantes se ha concluido que predomina la asistencia a las actividades lúdico-viajeras en pareja.

Por contra, el grupo más frecuente ha resultado ser “Diverso”. Éste ha logrado la mayor representación, prácticamente la mitad del total de experiencias observadas, lo que nos ha llevado a modelar una imagen más global de los grupos de edad asiduos de participantes en los “Viajes Lúdicos”. Ante este resultado nos encontramos en condiciones de poder caracterizar la generalidad de los “Viajes Lúdicos” atendiendo a la síntesis de la opinión del investigador implicado. La realización de los “Viajes Lúdicos” se caracteriza por su universalidad entre el colectivo de las personas adultas, es decir, que supone una práctica arraigada a lo largo de toda la vida si se atiende al campo de actuación mayormente abordado desde la educación social. Así, en lo que respecta a la edad de sus participantes, se ha podido concluir que se trata de una práctica que contempla actividades que se diseñan y desarrollan para un público general, lo que las hace capaces de acoger a todos los contemporáneos sin discriminar entre edades. Además, ha podido concluirse que la participación por sexo resulta uniforme entre mujeres y hombres. Para perfilar todas las caracterizaciones consideradas para el grupo “Diverso” atendemos a la modalidad del viaje



observada durante las actividades presenciadas. Ésta se ha considerado directamente condicionada por el tipo de afinidad apreciada, habiendo destacado la participación en pareja.

En segundo lugar, procedemos con la lectura vertical de los datos recogidos en la tabla 3. Bien es cierto, que todos estos ya han sido expuestos de forma individualizada para cada uno de los grupos de edad asiduos delimitados conforme a la edad, pero consideramos necesario extraer esta caracterización general a modo de síntesis de la percepción general de los “Viajes Lúdicos”. Ha resultado característico que los “Viajes Lúdicos” son frecuentes a lo largo de toda la vida adulta de las personas y que la participación en las actividades lúdico-viajeras resulta homogénea para todos los contemporáneos. Esto se reafirma en particular desde el punto de vista de la edad y del sexo de los participantes percibidos. Por el contrario, sí que ha resultado una destacable heterogeneidad en atención al tipo de afinidad apreciada entre los participantes, donde ha destacado una mayor atención la asistencia de parejas respecto de otros tipos de afinidad, las tres cuartas partes del total. El otro tipo de afinidad que ha despertado la atención del observador lo engloban los grupos familiares o de conocidos, acaparando algo más de la quinta parte del total. Para completar el análisis del total de la observación respecto del tipo de afinidad entre los participantes, ha podido advertirse la participación en grupos organizados, entre otros, para los que se entiende la ausencia de afinidad y que simplemente demuestra un tipo de relación interesada entre los asistentes a las actividades-lúdico viajeras.

Estas caracterizaciones resultantes de la observación directa servirán de referencia en el análisis inferencial que se discutirá más adelante.

## 7. DISCUSIÓN

Consideramos justificado el estudio de uno de los aspectos definatorios de toda intervención educativa, el perfil etario de los participantes, para la práctica de los “Viajes Lúdicos”, una actividad que se presta a la reflexión en la línea del pensamiento filosófico sobre el “viaje” que defiende Onfray, (2016).

El estudio ha dado a luz a una exploración que ha podido contar con una población participante proveniente de prácticamente toda la mitad este peninsular español. Tal aspecto nos limita las conclusiones a una parte del ámbito español.

El cuestionario empleado fue diseñado atendiendo a los aspectos que caracterizan a toda práctica

educativa. Esto justifica un grado de profundización particularizado a la investigación y al propio estudio aquí expuesto.

Se considera avalado el contexto espacio-temporal en el que se aplicó el cuestionario con la finalidad de poder recoger la opinión de informantes en una población dispuesta a colaborar con la investigación, todos ellos coincidiendo con actividades lúdico-sociales desarrolladas en puntos de encuentro con viajeros en fines de semana y/o coincidiendo con descansos laborales.

Coincidiendo con la etapa exploratoria en que se encuentra nuestra línea de investigación, podemos ambicionarnos en la propuesta de nuevas líneas de investigación encaminadas a la caracterización etaria de los participantes asiduos de los diferentes tipos de actividades, a título individual, que puedan formar parte de los “Viajes Lúdicos” en particular, así como en la caracterización de tales actividades atendiendo a criterios geográficos, políticos, sociales u otros considerados relevantes para el conjunto del contexto español. Esto supondría una forma de contribuir con un mejor conocimiento de la práctica de los “Viajes Lúdicos” y sus actividades en pro de la mejora y enriquecimiento de acciones e intervenciones para este ámbito de intervención.

## 8. CONCLUSIONES

El estudio se considera promotor del conocimiento del perfil de participantes asiduos en los “Viajes Lúdicos” apoyado en la evidencia empírica. De esta forma puede afirmarse que se han podido identificar cinco grupos de edad, con participación simultánea de estos, los cuales representarían de forma aproximada las diferentes etapas de la vida adulta de las personas.

Por otro lado, se ha constatado que la participación en las actividades de estas expediciones lúdico-viajeras resulta homogénea entre mujeres y hombres.

Finalmente, en observación de la modalidad del viaje predominante, atendiendo al tipo de afinidad que atañe a los participantes, ha resultado más frecuente la participación en pareja. Además, con representación aceptable, le ha seguido la participación en grupos familiares. Por todo esto, considerando en cómputo ambas formas, ambas respuestas han representado entorno a las tres cuartas partes del total de la muestra.

Adviértase que, en el contestado y observación de este ítem, han podido sucederse contradicciones en la opinión de los informantes al enfrentarse al dilema de manifestar su condición de si viajaba en familia o viajaba en pareja, cuando la pareja además se justifica como parte en los vínculos sociales

y sentimentales intrínsecos a la familia. Con todo ello, se ha considerado refrendar, en base a la evidencia empírica, la tipificación inicial exploratoria sobre la que se ha fundamentaba la investigación de esta práctica, el previsible carácter educativo de los “Viajes Lúdicos”, quedando confirmada la presencia de unos sujetos organizados socialmente, y lo que ello implica, que practican el turismo cultural en pro de “experiencias educativas de ocio” (Orduna y Urpí, 2010). En síntesis, el descubrimiento de una práctica frecuente en su realización en el contexto familiar.

Desde un punto de vista inferencial, las observaciones del propio investigador han reforzado ese carácter confirmatorio de los resultados derivados del análisis de datos estadístico descriptivo de la muestra analizada.

Para finalizar, destacamos que ha quedado puesto de manifiesto que la realización de los “Viajes Lúdicos” se orienta, entre otros fines específicos, a la satisfacción de la demanda de actividades sociales en las que se ocupe el tiempo libre de las personas adultas de forma particularizada a su disponibilidad y expectativas especialmente vinculadas al contexto que les rodea a lo largo de cada una de las etapas de la vida, marcadas éstas principalmente por la vida laboral y las exigencias sociales y personales.

A la vista de estas generalidades queda evidente la frecuente y continuada participación en las actividades lúdico-sociales, como lo han demostrado ser los “Viajes Lúdicos”, las cuales se orientan a la promoción de las relaciones sociales entre individuos movidos por intereses y expectativas compartidas, en línea con nuestro estudio, educativas.

Para clausurar este artículo, conviene afirmar que los “Viajes Lúdicos” serán bien explorados desde el punto de vista educativo a sabiendas de que solamente han puesto en evidencia dos características inherentes a la perspectiva educativa del viaje. Éstas han sido: al “Viaje Lúdico” como recurso propiciador de procesos educativos y la participación de unas personas, aficionadas, movidas por unos intereses comunes, previamente acordados, que realizan un viaje físico al lugar donde se suceden las aventuras lúdico-sociales.

## REFERENCIAS

- Abril-Sellarés, M., Azpelicueta Criado, M. D. C., & Sánchez-Fernández, M. D. (2019) Análisis del viaje como uno de los ejes transformadores del proceso educativo. *Universitas, Revista de Ciencias Sociales y Humanas*, (30), 63-78. DOI <http://doi.org/10.17163/uni.n30.2019.03>
- Alfonso, M. J. P. (2003). El patrimonio cultural como opción turística. *Horizontes antropológicos*, 9(20), 97-115. DOI <https://doi.org/10.1590/S0104-71832003000200006>
- Baudrihaye, J. A. R. (1997). El turismo cultural: luces y sombras. *Estudios turísticos*, 134, 43-54.
- Caride, J. A., Gradaílle, R., & Caballo, M. B. (2015). De la pedagogía social como educación, a la educación social como Pedagogía. *Perfiles educativos*, 37(148), 04-11. [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-26982015000200016&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982015000200016&lng=es&tlng=es)
- Cuenca, M. (2011). El ocio como ámbito de Educación Social. *Educación Social. Revista de Intervención Socioeducativa*, 47, 25-40. <https://www.raco.cat/index.php/EducacioSocial/article/view/238961>
- De Lima, F., Cappellano Dos Santos, M., & Köche, J. (2020). ¿Turismo pedagógico o Actividad pedagógica por el turismo? El binomio «turismo pedagógico»: concepciones de turismo y presupuestos epistemológico-pedagógicos subyacentes [Turismo pedagógico ou Atividade pedagógica pelo turismo? O binômio “turismo pedagógico”: concepções de turismo e pressupostos epistemológico-pedagógicos subjacentes]. *Investigaciones Turísticas*, 0(19), 139-162. DOI <https://doi.org/10.14198/INTURI2020.19.07>
- Gutiérrez, J. J. P. (2015). Turismo Cultural: el caso español. [Cultural Tourism: the Spanish case] *International journal of scientific management and tourism*, 1(2), 95-114. <http://www.ijosmt.com/index.php/ijosmt/article/view/27>

Jafari, J. (1992). Significado sociocultural y educacional del turismo de juventud.

*Papers de Turisme* (8-9), 39-46.

Katharina-Lau, M. (2012). El grand tour: el signo de educación de un gentleman.

*De Arte*, 11, 131-142. DOI <http://dx.doi.org/10.18002/da.v0i11.1012>

Lloret-Segura, S., Ferreres-Traver, A., Hernández-Baeza, A., & Tomás-Marco, I. (2014). El análisis

factorial exploratorio de los ítems: una guía práctica, revisada y actualizada. *Anales de Psicología/Annals of Psychology*, 30(3), 1151-1169. DOI <http://dx.doi.org/10.6018/analesps.30.3.199361>

Lorenzo, M. F. (2008). Pensar críticamente la educación escolar: perspectivas y controversias historiográficas. En J. Mainer (coordinador). *Un paseo por la historia, la educación y la historia de la educación* (pp. 119-144). Prensas Universitarias de Zaragoza.

Onfray, M. (2016). *Teoría del viaje: Poética de la geografía*. Taurus.

Orduna, G., & Urpí, C. (2010). Turismo cultural como experiencia educativa de ocio. *Polis. Revista Latinoamericana*, (26). DOI <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-65682010000200005>

San Salvador del Valle Doistua, Roberto (2009): *El tiempo acelerado*. El País. [https://elpais.com/diario/2009/11/01/paisvasco/1257107999\\_850215.html](https://elpais.com/diario/2009/11/01/paisvasco/1257107999_850215.html)

Solórzano Benítez, M. R., & de Armas Urquiza, R. (2019). La educación social y la pedagogía social en la educación de adultos: su contribución al desarrollo social. *Revista Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 7(3), 231-245. <http://www.revflacso.uh.cu/index.php/EDS/article/view/386>

**COMO CITAR ESTE ARTÍCULO: Requena-Martínez, Javier; Campillo Díaz, Margarita (2021); Caracterización etaria de los aficionados a los “Viajes Lúdicos de Fin de Semana en Familia”; en <http://quadernsanimacio.net> ; n° 33; Enero de 2021; ISSN: 1698-4404**