

Aproximaciones a la lúdica como movimiento interno triádico

YAÑEZ-FLORES, Sara*†, SÁNCHEZ-RIVERA, Lilia, ESPERICUETA-MEDINA, Marta y ROSALES-URIBE, Itzel

Universidad Autónoma de Coahuila, Blvd. Venustiano Carranza y S. González Lobo s/n Col. República CP25280, Saltillo, Coahuila.

Recibido 5 de Enero, 2015; Aceptado 3 de Marzo, 2015

Resumen

La investigación, *Lúdica: movimiento interno triádico*, exploró el fenómeno a través de 174 variables simples las cuales se organizaron de acuerdo a tres ejes: Lúdica; Aprendizaje y, Características individuales, variables descriptoras de la población y dos ejercicios, como preámbulo para entender los haceres y movimientos triádicos que realizan los estudiantes. La tesis refiere a: La lúdica, en las diferentes situaciones, ámbitos de referencia y temporalidad, es un proceso interno que mueve al individuo en dimensiones triádicas donde se refleja su carácter subjetivo, interactuante y las implicaciones del aprendizaje. Se tenía el referente de las representaciones triádicas (actuar, aprender, conocer/asombro, curiosidad, necesidad) acordes con los ejercicios diseñados expofeso en el instrumento de investigación, sin embargo, las triadas encontraron sus propias reconfiguraciones y acomodos en función de los particularidades que los estudiantes incorporaban. Las características sociodemográficas no aportaron significatividad en el nivel comparativo, ya que los reacomodos y reconfiguraciones están más en función de las situaciones, ámbitos de referencia y temporalidad e interactúan en el movimiento triádico que presenta flexibilidad, adaptabilidad e interacción subjetiva.

Estudiantes, Lúdica, movimiento triádico

Abstract

The research, *Lúdica: movimiento interno triádico*, explored the phenomenon through 174 simple variables which were organized according to three axes: Lúdica; Learning, and Individual characteristics, descriptive variables of the population and two exercises, as a preamble to understand the haceres y movimientos triádicos out by the students. The thesis relates to: La Lúdica, in different situations, fields of reference and temporality, is an internal process that moves the individual dimensions in triadic which reflected his subjective nature, concerns and the implications of learning. It was the bellwether of the triadic representations (act, learn, get to know/wonder, curiosity, need) chords with the proper exercises designed in the instrument of research, however, the triads found their own reconfigurations and accommodations depending on the features that the students incorporated. The sociodemographic characteristics provided no significance in the comparative level, since the realignments and reconfigurations are more depending on the situations, fields of reference and temporality and interact in the triadic movement that presents flexibility, adaptability and interaction subjective.

Students, Lúdica, triadic movement

Citación: YAÑEZ-FLORES, Sara, SÁNCHEZ-RIVERA, Lilia, ESPERICUETA-MEDINA, Marta y ROSALES-URIBE, Itzel. Aproximaciones a la lúdica como movimiento interno triádico. Revista de Sistemas y Gestión Educativa 2015, 2-2:145-154

* Correspondencia al Autor (Correo Electrónico: investigaeduca@yahoo.com.mx)

† Investigador contribuyendo como primer autor

Introducción

El ser humano es lúdico, independientemente de su condición histórica, social y cultural; el juego, ha estado social, histórica y culturalmente hablando, presente en la vida del hombre. Sin embargo, mientras la lúdica es intrínseca a los individuos, el juego es extrínseco y circunstancial.

Desde la perspectiva intrínseca, la lúdica como ejercicio individual, personal e íntimo, ante los estímulos externos que llaman la atención del ser humano, incentivan su creatividad que lo lleva a buscar y tratar de encontrar las relaciones e interacciones entre las distintas ideas, sucesos y eventos, donde con cada nueva acción e interacción logra los aprendizajes.

Desde la perspectiva extrínseca, el juego, es una actividad donde se engloban una serie de actividades que presentan diferencias entre sí y es posible relacionarlo a la convivencia humana desde diferentes formas usos, utilidades y hasta modas, pero su característica definitoria son las reglas.

En esta investigación, se aborda lo relacionado a la lúdica; se inserta el juego, pero como actividad que puede o no recurrir el estudiante para el aprendizaje. La *Lúdica* desde la presente propuesta, se le entiende como “*el proceso interno que mueve al individuo en dimensiones triádicas en diversas situaciones, ámbitos de referencia y temporalidad implicando en ello el aprendizaje*”. (Yañez, 2013).

El *movimiento lúdico* (Yañez, 2012), término propio de esta investigación, dentro del aprendizaje permite al sujeto interrelacionarse con otros haceres, los propios y los ajenos, con la disposición al movimiento trológico que le permitan las relaciones e interrelaciones de lo desconocido, lo aprendido y lo por aprender.

Fundamentos teóricos: aproximaciones a la lúdica

La lúdica es continuamente relacionada como juego; en la lectura de algunos libros y artículos, se observa la propensión de relacionar la lúdica – juego, sin presentar explicaciones para esta unicidad de conceptos; unicidad que lleva a la complejización de los términos y su cabal entendimiento.

Duvignaud (1997), comenta que la parte o experiencia lúdica:

... ha sido ocultada por los historiadores, los sociólogos, los antropólogos, o que, al menos han pasado inadvertidos para ellos. Ni siquiera la propia filosofía le da importancia. Y si los psicólogos y psicoanalistas se interesan en ella, sólo es por su relación exclusiva con la infancia (pp. 12-13).

Es importante reconocer, comenta Duvignaud (1997) que, “en toda vida humana colectiva, esa región lúdica invade la existencia, empezando por la divagación, el sueño o la ensoñación, la convivialidad, la fiesta y las innumerables especulaciones de lo imaginario” (p. 25).

Aludiendo a la lúdica y creatividad, Jiménez (2003) aborda lo relacionado con el tiempo, donde la libertad de lo lúdico y el juego se contraponen con la finitud de la didáctica. Huizinga (2007), refiere que el elemento de «tensión» presta a la actividad lúdica, que por sí misma está más allá del bien y del mal, cierto contenido ético”; lo ético hace referencia al «ganar», que obliga al competidor (jugador) a ceñirse a las reglas del juego y los límites que el mismo impone.

Para Arce (2008), es necesario que se redimensione a la lúdica y las diferentes actividades que le son afines; para este autor, la lúdica se ha desdibujado, quizá por un miedo a enfrentarse a un espejo que le recuerde al hombre quién es, porque la lúdica es lo menos importante en esta vida ajetreada; reflexiona que, “Lo lúdico es aquello que nos lleva al espacio de desarrollo personal creativo, espontáneo y placentero; a la posibilidad de satisfacer necesidades básicas; a la construcción individual y colectiva; a la formación de la cultura, a una actitud de vida” (s/p).

Silva (n.d.), explica que estos rasgos en común entre juego y otra actividad, “deben su aparición al hecho de que la metáfora lúdica induce esa interpretación; si en lugar de aplicar una metáfora lúdica optáramos por una metáfora bélica, nuestra visión cambiaría de manera substancial” (p. 6).

Los autores referenciados, abordan y relacionan al juego y a la lúdica desde diferentes enfoques y perspectivas; sin embargo, por momentos se entretreje lúdica y juego pero en otros momentos se separa, semejando a la figura – fondo de Rubín. Lo que queda claro es que la lúdica (o lúdica para Duvignaud), lleva a la espontaneidad, a la libertad, al placer, a la creatividad y el juego es parte de ello.

Aproximaciones al aprendizaje y las diferencias individuales

Suárez (2002), explica que desde la psicología evolutiva y comparada se aborda lo relacionado con el aprendizaje y las diferencias individuales: edad, sexo, el temperamento, personalidad, a las condiciones biopsíquicas y socioculturales. Donde además, de esas diferencias, el sujeto adquiere modificaciones a través de las interacciones que van conformando sus experiencias de vida; así cada hombre es distinto a los demás.

La psicología evolutiva y comparada, comenta Suárez (2002), no alude al estudio de capacidades absolutas, a niveles de aprendizaje, sino a su ritmo. En lo que refiere a la psicología social, esta disciplina considera que “el comportamiento de un individuo no depende únicamente de sus aptitudes, inclinaciones y experiencias, sino también del marco social en el cual se encuentran” (p. 76).

En torno al tema de las diferencias individuales, está lo referido a los estilos y estrategias de aprendizaje. Los estilos de aprendizaje aluden a los procedimientos que cada persona utiliza cuando quiere aprender y estas se van definiendo de acuerdo y en función de lo que se quiere aprender.

En cuanto a las estrategias de aprendizaje, pueden considerarse como guías o facilitadoras de los aprendizajes, donde las personas de acuerdo a sus estilos y ritmos de aprendizaje, toman decisiones que les posibiliten cumplir los objetivos propuestos.

De acuerdo con Salas (2008), el estilo se relaciona con el “*conocer*”, donde el inicio de la cognición es la “*percepción*” que, “implica recibir, poseer, obtener y discernir información, ideas y conceptos (ver, escuchar, abstractos - concretos)” (p.15). Agregando que también se relaciona con el “*pensar*”: “proceso de la información y cómo piensan (convergentes-divergentes, lineal (secuencial)-esquemáticos, rápidos, espontáneos impulsivos- lentos, reflexivos)” (p.16).

Entre otras, estilo y “conducta” (entrecomillado del propio autor) donde, “los esquemas cognoscitivos, conceptuales y afectivos son los fundamentos de nuestra conducta, y las características estilísticas penetrantes y consistentes se reflejarán en las acciones de la persona.

Es decir, unos exploran la situación para captar la esencia, otros se centran en el problema; algunos necesitan una estructura explícita otros sin estructura y, algunos prefieren trabajar solos, en grupo y/o en determinados ambientes físicos” (pág. 18).

Lo presentado es este apartado, es un esbozo que muestra las diferentes posturas y relaciones en torno al aprendizaje desde el eje de las diferencias individuales. Diferencias individuales, que delinea su importancia por las relaciones tan estrechas entre aprendizaje, ya como diferenciación para la enseñanza o como apropiación que los estudiantes realizan de su entorno y lo interiorizan de acuerdo a sus marcos de referencia. Así el aprendizaje, visto desde las diferencias individuales, se aproxima más a la forma en que cada sujeto accede al aprendizaje, que a los niveles de los mismos. Además, las diferencias individuales, también guardan relación con la personalidad que es la que imprime sus maneras y formas de aprendizaje, dado que sus formas de aprender, conocer, pensar y comportarse los hace diferentes a los demás, pero al mismo tiempo los acerca a otras personas que presentan semejanzas en sus diferencias. De esta manera, la lúdica, como inherente al ser humano reflejará la constante en las diferencias individuales, considerando los marcos de referencia, es decir, sus situaciones, ámbitos de referencia y temporalidad.

Metodología

La investigación se realizó con estudiantes del último semestre cursado de la Escuela de Bachilleres Ateneo Fuente UAdeC; el Centro de Estudios Tecnológicos, Industrial y de (CETis) No. 48 y jóvenes del primer semestre del Instituto Tecnológico de Saltillo (ITS), de la Universidad Tecnológica de Coahuila (UTC), y la Licenciatura en Enfermería de la UAdeC.

Lúdica: movimiento interno triádico, exploró el fenómeno a través de variables para la descripción de las características de los estudiantes que respondieron al cuestionario, tales como: género, edad, nivel educativo, número de hermanos, el lugar que ocupa con respecto a sus hermanos y su lateralidad.

Se diseñaron dos ejercicios a través de los cuales los estudiantes jerarquizaron la forma en que se mueven triádicamente en diferentes ámbitos, situaciones de referencia y temporalidad. Tanto las variables descriptoras de la población como los resultados de los ejercicios, se analizaron desde el nivel estadístico de frecuencias y porcentajes.

Los dos ejercicios se diseñaron con cuatro triángulos: *Familia, Escuela, Religión y Amigos* y cada uno de sus vértices, estaban identificados con las respuestas donde los estudiantes elegían lo primero, segundo o tercero que realizaba en los dos momentos:

Ejercicio 1. Alude al *Hacer*, realización de actividades en la vida cotidiana y en el tiempo libre desde el *actuar, el aprender y el conocer* (vértices).

Ejercicio 2. Refiere al *Mover*, actividad que lleva al sujeto al logro de sus aprendizajes, a través del asombro, la curiosidad y la necesidad (vértices).

La jerarquización realizada por los estudiantes, estaba supeditada a sus diferentes ámbitos, situaciones de referencia y temporalidad: familia, escuela, religión y escuela.

Además, para entender el fenómeno y responder a la interrogante de investigación, en el diseño del instrumento se recurrió a 174 variables simples integradas en tres ejes y sus variables complejas:

1). *Lúdica*: a) *hacer*, b) *movimiento* y c) *tiempo libre*; 2). *Aprendizaje*: a) *estrategias de aprendizaje*, b) *estilos de aprendizaje* y c) *reglas*, 3). Características individuales: a) *orientación de las emociones*, b) *personalidad* y c) *relaciones*. Las variables simples, los estudiantes las respondieron con la escala centesimal de razón (0 – 100).

El análisis de los datos obtenidos del cuestionario que incluyó las 174 variables simples distribuidas en las nueve variables complejas, arrojó un Alfa Cronbachs de 0.96 y el estandarizado de 0.97 que indica la consistencia del instrumento.

Resultados

Se aplicó el instrumento a 221 estudiantes, de los cuales la mayoría son mujeres y las edades encuentran mayor concentración entre los 17 y 19 años. Con referencia al número y el lugar que se ocupa entre los hermanos, el 22.48% indicó tener de un hermano; el 37.16% refirió tener dos hermano y el 21.1%% manifestó tener tres hermanos; lo mismo ocurre respecto al lugar que los sujetos ocupan respecto a sus hermanos.

De los 221 sujetos que respondieron el instrumento, el 92.31% presenta una lateralidad diestra y el 23.53% manifiesta que utiliza tanto el pie izquierdo como el derecho para la ascensión de las escaleras.

Ejercicios

Cada estudiante realizó los ejercicios que permitieron conocer sus movimientos tríadicos en diferentes entornos, ámbitos de referencia y temporalidad; el primer ejercicio preguntaba *Cuando haces algo en tu vida cotidiana y en el tiempo libre, ¿qué es lo primero, lo segundo y lo tercero que realizas?* Esta pregunta se respondía con: *actuar, aprender y conocer*.

El segundo ejercicio y que permite, al igual que el primero, describir a la población en sus *movimientos*, se le cuestionó al estudiante: *¿Qué te mueve para el logro de tu aprendizaje, tanto en tu vida cotidiana como en tu tiempo libre?*, la cual se respondía con el *asombro, la curiosidad y la necesidad*.

Ejercicio	Familia	Amigos	Religión
1			
Conocer	Fr=76;	Fr=59	Fr= 91
Aprender	%=34.39	%=26.70	%=41.18
Actuar			
2			
Asombro	Fr=58;	Fr=69;	Fr= 58
Necesidad	%=26.24	%=31.22	%=26.24
Curiosidad			

Tabla 1 Situación, ámbito y temporalidad de referencia

La lectura de las frecuencias y porcentajes más altos, se interpreta de la siguiente manera: en la *familia*, con los *amigos* y en la *religión*, los estudiantes en el *logro de sus aprendizajes* los mueve el *asombro*, después la *necesidad* y luego la *curiosidad*, iniciando la realización de sus actividades primero *conociendo*, después *aprendiendo* y luego *actuando* tanto en la vida cotidiana como en su tiempo libre.

Sin embargo, en la *Escuela*, para el logro del aprendizajes de los estudiantes, sus movimientos inician con el *asombro*, después la *curiosidad* y posteriormente la *necesidad*; lo que desencadena que primero *aprenden*, posteriormente *conozcan* y esto los lleva a *actuar*.

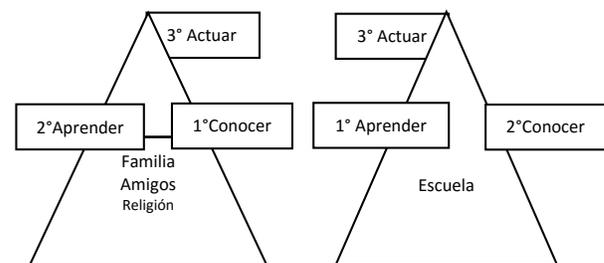


Ilustración 1 Hacer interno tríadicos (Yañez, 2012)

La Ilustración 1 y la Ilustración 2, reflejan los comportamientos tríadicos desde el *hacer* y *el mover*, que se analizaron anteriormente; representando las aproximaciones de los movimientos lúdicos, que es parte de la propuesta de esta investigación.

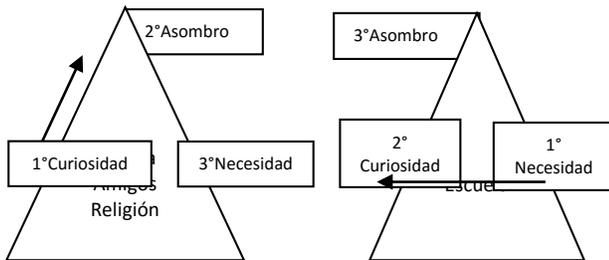


Ilustración 2 Movimientos internos tríadicos (Yañez, 2012)

Medidas de Tendencia Central

Los resultados se realizaron con las 174 variables simples que se integran en cada una de las variables complejas, recurriéndose a la estadística descriptiva; como un primer acercamiento, solamente se analiza uno de los ejes, sus variables complejas y simples que lo integran.

El eje Lúdica, se encuentra integrada por tres variables complejas: hacer, movimiento y tiempo libre (63 variables simples). En la variable Hacer (16 variables), se destacan siete variables que son consideradas significativas para la presente investigación: aprendizaje, creativa, divertida, espontánea, ética, libre y productiva.

La variable Hacer, en el diseño del instrumento se localiza con la pregunta *¿Cuándo realizas cualquier actividad (física, mental) en la vida cotidiana, ésta es...?*

La lecturas de los resultados, Tabla 1, muestra que en la normalidad, las actividades realizadas por los estudiantes son *espontáneas*, involucrando en ello las cuestiones *éticas* y *morales*.

Además, la realización de las actividades tanto en la vida cotidiana como en su tiempo libre, se presentan de forma libre, pero organizada.

Variable	N	Mín	Máx	X	CV	Sk	Z
Divertida	207	0	100	84.7	0.22	-1.7	4.55
Agradable	207	0	100	84.59	0.21	-1.93	5.27
Productiva	207	0	100	80.45	0.23	-1.75	4.39
Aprendizaje	207	10	100	80.08	0.23	-1.42	4.52
Creativa	207	0	100	75.59	0.28	-1.15	3.55
Disciplinada	207	0	100	75.25	0.31	-1.27	3.32
Organizada	207	0	100	74.92	0.33	-1.27	3.14
Libre	207	0	100	74.6	0.35	-1.06	2.88
Ética	207	0	100	72.39	0.34	-1.33	3.03
Espontánea	207	0	100	72.21	0.35	-1.1	3
Moral	207	0	100	70.71	0.37	-0.96	2.72
Reglamentada	207	0	100	65.23	0.46	-0.88	2.15
Mecánica	207	0	100	60.31	0.47	-0.7	2.14
Pasiva	207	0	100	59.24	0.53	-0.59	1.92
Monótona	207	0	100	40.43	0.76	0.3	1.32
Fastidiosa	207	0	100	36.61	0.76	0.25	1.31

$$\overline{Xx} = 71.33 \quad Ds = 4.09 \quad Ls = 75.41 \quad Li = 67.24$$

Tabla 2 Variable Compleja Hacer

Respecto a las variables que se localizan fuera del límite superior, indican que para los estudiantes, es *divertido* y *agradable* cuando se realizan *actividades dentro de la vida cotidiana*, ya sean *físicas* o *mentales*; además, estas actividades generalmente son *haceres productivos*, *creativos* e involucran al *aprendizaje*.

Fuera del límite inferior, se indica que las *actividades realizadas por los estudiantes en la vida cotidiana*, nunca son *monótonas*, *fastidiosas*, *mecánicas*, *pasivas* y *reglamentadas*.

Realizando una comparación entre los resultados de las medidas de tendencia central y el análisis factorial, de las siete variables consideradas de importancia en esta investigación, solamente seis variables son coincidentes: *espontáneo*, *ético*, *creativo*, *divertido*, *productivo* y *aprendizaje*; variables que se localizan en Factor 5 denominado, *Movimiento Lúdico*.

Variable compleja Movimiento

En la variable Movimiento (29 variables), solamente nueve variables impactan en la investigación, las cuales son: *actuar, aprender, asombro, conocer, curiosidad, hacer, necesidad, reglas y tiempo libre* (Tabla).

Variable	N	Mín	Máx	X	CV	Sk	Z
Aprender	207	0	100	87.34	0.2	-2.08	5.45
Curiosidad	207	5	100	84.12	0.26	-2	4.1
Imaginar	207	0	100	83.7	0.26	-1.87	3.9
Conocer	207	7	100	82.19	0.26	-1.69	4.11
Descubrir	207	10	100	81.45	0.26	-1.43	3.98
Libertad	207	0	100	81.14	0.26	-1.51	3.97
Sentir	207	0	100	81.07	0.3	-1.71	3.48
Creatividad	207	0	100	79.89	0.28	-1.66	3.71
Productividad	207	0	100	78.79	0.29	-1.59	3.7
Hacer	207	0	100	78.43	0.3	-1.55	3.4
Orden	207	0	100	75.58	0.3	-1.3	3.38
Actuar	207	0	100	75.48	0.35	-1.34	2.84
Interrelacionar	207	0	100	75.34	0.32	-1.43	3.23
Búsqueda	207	0	100	74.46	0.3	-1.11	3.48
Espontaneidad	207	0	100	74.3	0.33	-1.11	3.06
Elegir	207	0	100	73.33	0.32	-1.05	3.13
Trabajo	207	0	100	73.04	0.4	-1.27	2.58
Asombro	207	0	100	72.45	0.31	-1.11	3.31
Interiorizar	207	0	100	72.29	0.34	-1.19	2.99
Reglas	207	0	100	71.45	0.36	-1.27	2.85
Necesidad	207	0	100	70.65	0.36	-0.82	2.87
Tocar	207	0	100	68.33	0.42	-0.85	2.42
Fantasía	207	0	100	65	0.45	-0.82	2.23
Tiempo libre	207	0	100	64.89	0.47	-0.63	2.14
Equivocarse	207	0	100	64.26	0.4	-0.51	2.45
Separar	207	0	100	63.99	0.38	-0.68	2.66
Desconocer	207	0	100	59.48	0.47	-0.51	2.1
Carencia	207	0	100	47.61	0.62	-0.19	1.65
Desorden	207	0	100	46.07	0.65	-0.01	1.57

$$\overline{Xx}=71.33 \quad Ds=4.09 \quad Ls=75.41 \quad Li=67.24$$

Tabla 3 Movimiento (Medidas de Tendencia Central)

En el instrumento, se localiza con la pregunta: *¿Consideras que en todo cambio que experimentas se promueve..?*

El análisis y la lectura de la Tabla 2, muestra que en la normalidad los cambios que experimentan los estudiantes, se promueve el interrelacionar, a través de *la búsqueda lo que les provoca elegir*, al tiempo que estos cambios, son *espontáneos* y permiten la *interiorización*, el *trabajo estando presentes las reglas*.

Las variables localizadas fuera del límite superior, indican que en la excepción, los cambios que los estudiantes experimentan, se promueve el aprender, la curiosidad así como el imaginar y el querer conocer; además, la *libertad* y el *sentir* también están presentes en los *cambios que experimenta los jóvenes y, generalmente, se promueve la creatividad, al tiempo que ese movimiento lleva al hacer, al actuar e incluye el poder descubrir, el tener productividad y el orden*.

Por localizarse fuera de los límites inferiores, en los *cambios que experimenta los estudiantes*, nunca es promovido el *desconocer y el desorden; así mismo, los cambios que experimentan, tanto en la vida cotidiana como en el tiempo libre, de acuerdo con los jóvenes, no se promueve el equivocarse, la fantasía, el tocar y el tiempo libre*.

Desde estas lecturas, se observa que los movimientos y haceres trádicos propuestos inicialmente, *Hacer: actuar, aprender y conocer y, Mover: curiosidad, necesidad y asombro*, presentan acomodados que los caracterizan por las intervenciones de elementos, acciones y aspectos dentro de los cambios que los estudiantes experimentan.

Es decir, los reacomodos expresados de acuerdo a los valores de las lecturas, los *movimientos y haceres trádicos* comienzan a mostrar influencias del *hacer* hacia el *mover* y viceversa.

Por lo anterior, estos reacomodos se les denominará *Predominios* (Ver Ilustración 3), ya que cada uno presentará características dominantes de sí mismo e incorporará elemento(s) del otro: *Predominio del hacer* y *Predominio del mover*.

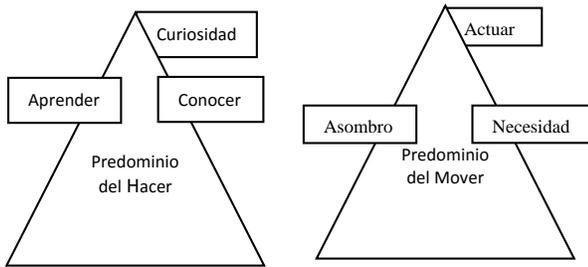


Ilustración 3 Predominios: interacción entre hacer y mover (MTC) (Yañez, 2012)

Al realizar un comparativo entre los resultados de las medidas de tendencia central y análisis factorial, las variables que encuentran coincidencia y que manifiestan los movimientos triádicos son *aprender, conocer, curiosidad, hacer, actuar, necesidad, asombro y reglas*, que se localizan en el *Factor 5 Movimiento Lúdico*; en el *Factor 7 Situación de aprendizaje* y, en el *Factor 14 Cambios que se experimentan*. La variable simple *tiempo libre*, no se localizó en el Análisis Factorial.

Variable compleja Tiempo libre

Las variables de *Tiempo libre* (18 variables), que consideradas en esta investigación, son: *aprendizaje, conocer, desorden, juego, libertad, movimiento y reglas*. En el diseño del instrumento se localiza como: *¿Las siguientes acciones son incorporadas en tu tiempo libre?* En el espacio que los estudiantes utilizan y denominan tiempo libre, Tabla 3, normalmente incorporan acciones como el *aprendizaje, el autocontrol, la creatividad, el juego y la productividad* que, aunque fuera de su cotidianeidad, impacta en esta.

Variable	N	Mín	Máx	X	CV	Sk	Z
Movimiento	207	0	100	84.04	0.28	-1.84	3.75
Libertad	207	0	100	82.92	0.28	-1.74	3.58
Diversión	207	0	100	82.46	0.29	-1.69	3.48
Conocer	207	0	100	77.24	0.3	-1.46	3.36
Placer	207	0	100	79.42	0.31	-1.43	3.16
Imaginación	207	0	100	78.24	0.35	-1.4	2.92
Productividad	207	0	100	72.62	0.37	-1.28	2.81
Creatividad	207	0	100	74.81	0.36	-1.12	2.78
Autocontrol	207	0	100	71.16	0.39	-0.97	2.63
Juego	207	0	100	72.62	0.39	-0.95	2.57
Aprendizaje	207	0	100	70.06	0.39	-0.81	2.53

Orden	207	0	100	70.24	0.39	-1.06	2.51
Fantasia	207	0	100	65.52	0.47	-0.68	2.13
Despreocupación	207	0	100	64.77	0.49	-0.59	2.06
Trabajo	207	0	100	65.95	0.51	-0.83	2.03
Ensayo y error	207	0	100	59.46	0.52	-0.52	1.98
Reglas	207	0	100	60.73	0.54	-0.67	1.88
Desorden	207	0	100	47.79	0.68	0.02	1.49

Xx=71.33 Ds= 4.09 Ls= 75.41 Li=67.24

Tabla 4 Tiempo libre

El movimiento, así como la libertad, al tiempo que la diversión, el placer, además de la imaginación y el conocer, son acciones que los alumnos indican que en la excepción, son incorporadas en su tiempo libre.

Las variables que se localizan fuera del límite inferior, indican que las acciones que nunca son incorporadas en el tiempo libre de los estudiantes son *la despreocupación, el desorden, el ensayo y el error, la fantasía, las reglas y el trabajo.*

Dentro de esta variable compleja *Tiempo libre*, las variables consideradas dentro de la tesis como lo son *aprendizaje y juego, libertad, movimiento y conocer*; así como *desorden y reglas*, en el Análisis Factorial (AF), solamente se localizan a las variables *aprendizaje, conocer, libertad y reglas dentro del Factor 5 Movimiento Lúdico.*

Conclusiones y Discusión

Respecto a la propuesta de esta investigación, no se aborda a la Lúdica como juego, sino desde sus dimensiones internas triádicas; se coincide con Duvignaud (1997), en el sentido que la Lúdica invada la existencia humana, es decir, en cualquier *situación, ámbito de referencia y temporalidad.*

Se afirma que los estudiantes presentan diferentes movimientos triádicos dependiendo de sus ámbitos de referencia y temporalidad.

La *Lúdica, como movimiento interno tríadico*, tanto en la vida cotidiana como en el tiempo libre (temporalidad), presentan variabilidad y acomodo dependiendo de las situaciones y ámbitos de referencia donde se relacionan los estudiantes, lo que muestra su carácter subjetivo e interactuante.

El *hacer (actuar, aprender, conocer)* y el *mover* para el logro del aprendizaje (*asombro, curiosidad, necesidad*) interactúan en el proceso interno en movimiento tríadico que presenta flexibilidad, adaptabilidad e interacción subjetiva.

Se encontró evidencia de que los movimientos internos tríadicos, no encuentran fijismo o repetición, por el contrario con cada interacción que los estudiantes realizan en su cotidianeidad y en el tiempo libre, los movimientos tríadicos encuentran nuevos acomodos y reconfiguraciones; mostrando, que los movimientos tríadicos están impregnados de subjetividades e intersubjetividades; de relaciones e interrelaciones, de formas ser, de percibirse y de percibir.

Los movimientos internos tríadicos, presentan diferentes interacciones y caracterizaciones entre el *hacer* y *mover*: a). Predominio del *hacer*: *aprender (hacer), curiosidad (movimiento), conocer (hacer)* y, b). Predominio del *mover*: *actuar (hacer), asombro (mover), necesidad (mover)*.

Dependiendo de las situaciones y ámbitos de referencia de los sujetos, el *proceso interno tríadico, en el Predominio del hacer*, inicia con la *curiosidad*, moviéndose hacia el *aprender* y al *conocer*.

Este primer movimiento interno tríadico, *Predominio del hacer*, es el impulso que lleva al sujeto a iniciar el Predominio del mover a través del *actuar (hacer), la necesidad* e incorpora al *asombro* (Ver Ilustración 4, p.104).

La *lúdica*, para Arce (2008), es la que lleva al espacio del desarrollo personal creativo, espontáneo y placentero, a la posibilidad de satisfacer necesidades básicas desde lo individual y lo colectivo: es una actitud de vida. Sin *lúdica*, es perder la esperanza, es la racionalidad excesiva, el derrumbamiento de sueños, de ausencia de afecto y relaciones significativas.

Huizinga (2007), refiere que la actividad *lúdica*, presenta, cierto contenido ético; se observó que en los resultados, los estudiantes manifestaron que en la realización de *cualquier actividad (física, mental) en la vida cotidiana, estas son espontáneas*, involucrando en ello las cuestiones *éticas y morales; además, la realización de las actividades tanto en la vida cotidiana como en su tiempo libre, se presentan de forma libre, pero organizada*.

Los estudiantes, manifiestan sus *movimientos internos tríadicos*, en actividades realizadas de manera espontánea, libre e impregnada de libertad, pero dentro del orden y con disciplina, reflejando que dentro de las situaciones de aprendizaje son amables y colaborativos, aunque también pueden haber competencia; sin embargo, esto no refiere a un “estudiante ideal o idílico”, por el contrario, los estudiantes son capaces de reconocer, que los *haceres* y movimientos pueden ser mecánicos, pasivos y reglamentados, pero no por ello improductivos. Reflejan que en la cotidianeidad y en el tiempo libre hay orden y productividad pero también creatividad. La *Lúdica como movimiento interno tríadico*, evidencia que más allá de las diferencias sociodemográficas, las diferencias individuales se manifiestan a través de los diferentes comportamientos, formas de aprender, de pensar y de relacionarse, que se reflejan en los reacomodos de su *hacer* y *mover* con cada intervención de elementos, aspectos y acciones que mueven a los estudiantes al logro de sus aprendizajes.

Referencias

- Alonso G., C. M., & Gallegos G., D. J. (s/f). CIEA. Recuperado el 10 de abril de 2009, de www.ciea.udec.cl/trabajos/Alonso-Gallegos
- Alonso, C. G. (1999). *Estilos de aprendizaje. Procedimientos de diagnóstico y mejora*. España: Mensajero.
- Arce, H. J. (4 de febrero de 2008). *Letralia, Tierra de letras*. Recuperado el 27 de abril de 2009, de *Letralis, Tierra de letras*: www.letralia.com/180/ensayo03.htm
- Crozier, R. W. (2001). *Diferencias individuales en el aprendizaje: personalidad y rendimiento escolar*. Narcea.
- Duvignaud, J. (1997). *El juego del juego*. Colombia: Fondo de Cultura Económica.
- Gadamer, H.-G. (1991). *La actualidad de lo bello*. Barcelona: Paidós.
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Madrid, España: Alianza Editorial.
- Jiménez, V. C. (4 de marzo de 2003). *UMBRAL, Revista de educación, Cultura y Sociedad*. Recuperado el 25 de abril de 2009
- Jiménez, V. C. (2005). *La inteligencia lúdica: juegos y neopedagogía en tiempos de transformación*. Editorial Magisterio.
- Moltmann, J. (1972). *Sobre la libertad, la alegría y el juego*. Salamanca: Ediciones Sigueme.
- Salas S., R. E. (2008). *Estilos de aprendizaje a la luz de la neurociencia*. Colombia: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Silva, O. H. (n.d). Recuperado el 2 de mayo de 2009, de *Google académico*: <http://silvaba.googlepages.com/INAH.pdf>

Suárez Díaz, R. (2002). *La educación: teorías educativas, estrategias de enseñanza-aprendizaje* (Segunda ed. ed.). México: Trillas.