**CONVOCATORIA INTERNA PARA SEMILLEROS DE INVESTIGACIÓN, GRUPOS DE ESTUDIO Y/O COLECTIVOS ACADÉMICOS AÑO 2023**

**ID CONVOCATORIA: 287 – FECHA REPORTE: 06-09-2023**

**ID PROPUESTA: 12604**

**1. IDENTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| * 1. **TITULO DE LA PROPUESTA:** | | | | | |
| Ludodiversidades ancestrales en la vida universitaria | | | | | |
| * 1. **NOMBRE DEL SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN, GRUPO DE ESTUDIO Y/O COLECTIVO ACADÉMICO:** | | | | | |
| "Vivir para Contarla" Aproximaciones Teórico – Prácticas de la Pedagogía del Turismo en la UPN | | | | | |
| **1.3 NOMBRE DEL O LOS GRUPOS DE INVESTIGACIÓN A LOS CUALES ESTA ADSCRITO EL SEMILLERO, GRUPO DE ESTUDIO Y/O COLECTIVO ACADÉMICO** | | 1. Ludica,cuerpo y sociedad | | | |
| **1.4 AÑO DE CREACIÓN DEL SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN, GRUPO DE ESTUDIO Y/O COLECTIVO ACADÉMICO:** | | 2018 | | | |
|  | |  | | | |
| **1.5. UNIDAD ACADÉMICA:**  Registre la unidad académica en donde se origina el semillero: Facultad y departamento, programa, IPN, otros. | | Facultad de Educación Física | | | |
| **1.6. DURACIÓN DE LA PROPUESTA:**  Indique la o las vigencias en la que se ejecutará la propuesta. | | 2 Semestres | | | |
| **1.7. RECURSOS DE FUNCIONAMIENTO O DE HORAS ASIGNADAS EN EL PLAN DE TRABAJO DE LOS DOCENTES:**  Corresponde al cálculo aproximado del costo de las horas solicitadas por el o los profesores que coordinarán el semillero, grupo de estudio y/o colectivo académico | | **$47,930,976** | | | |
| **1.8. RECURSOS DE INVERSIÓN:**  Corresponde al valor de los recursos solicitados para el desarrollo del semillero, grupo de estudio y/o colectivo académico. (No puede exceder el máximo establecido en los términos de referencia de la convocatoria)**.** | | **$28,000,000** | | | |
| **1.9. TOTAL RECURSOS:**  Suma de los valores de las dos casillas anteriores.  Ejm: 1.6+1.7 | | **$75,930,976** | | | |
| **1.10. NOMBRE DEL (LOS) PROFESOR(ES) INVESTIGADOR(ES) COORDINADORES (reportar nombres y apellidos completos):** | | | | | |
| **Nombres completos** | **Tipo documento** | | **Documento de Identidad** | **Tipo de vinculación** |
| Carolina Guerrero Reyes | Cédula de ciudadania | | № 35479900 | Ocasional tiempo completo |

**2. CONTENIDO DE LA PROPUESTA**

**2.1 RESUMEN EJECUTIVO**

El proyecto tiene por objeto, comprender la práctica, difusión y estudio de los juegos y deportes ancestrales, en el contexto de proyección intercultural de la Universidad Pedagógica Nacional -UPN-, mediante un proceso formativo en investigación basado en el intercambio y aprendizaje de experiencias corporales, estudios sociales del deporte y la recreación como hecho social. Las actividades se corresponden con la línea de investigación “Interculturalidad y Buen Vivir”, la cual tiene desarrollo desde el grupo de investigación “Lúdica, cuerpo y sociedad” de la Facultad de Educación Física -FEF- y su respectivo semillero “Vivir para contarla”.   
El proceso vincula estudiantes y docentes del semillero, pero también de distintas unidades académicas en la UPN, con pares de la UNAM, que adelantan iniciativas paralelas sobre la temática. En tal sentido, proporciona espacios de colaboración remota entre docentes y estudiantes de las licenciaturas en Educación Física, Deporte y Recreación, con estudiantes de la UNAM que cursan distintas carreras, quienes participan del proyecto “Juego de pelota en Ciudad Universitaria”, en la máxima casa de estudios de México.   
  
Los juegos ancestrales son actualmente reconocidos como acervos de la diversidad cultural del mundo. Su preservación entre distintas poblaciones originarias, ha dado lugar a iniciativas para el disfrute de la recreación, el ocio, el tiempo libre y los deportes, que se extienden más allá de las fronteras étnicas, regionales y sociales. Su protección como patrimonio material e inmaterial de la humanidad desde la UNESCO, ha derivado en un programa para cultivar la ludodiversidad. Esta inusitada visibilización tuvo origen desde finales del siglo XX, asociada a las demandas de los pueblos étnicos por sus derechos económicos, sociales y culturales. Si bien constituyen sentidos cosmogónicos e indisolubles para las colectividades originarias que los resguardan hasta la actualidad, su sobrevivencia resulta paradójica en el escenario de la patrimonialización. Su vistosidad, simbolismo y habilidades corporales requeridas para su práctica, suelen ser instrumentalizadas como demostraciones de nacionalismo en el mercado turístico y en diversos espectáculos culturales promovidos por agencias estatales y empresas privadas. De otro lado, en las investigaciones académicas persisten interpretaciones en clave arqueológica, que dejan en el pasado los saberes vivos que permanecen transformados por las jugadoras y los jugadores actuales. Por tanto, practicar, difundir y estudiar estas ludodiversidades, cuestiona su patrimonialización colonizada y proyecta las re-existencias colectivas frente a las desigualdades históricas.   
La propuesta formativa para aprender a investigar investigando, prioriza un enfoque de pedagogías críticas latinoamericanas, con la finalidad de estudiar el fenómeno como un movimiento histórico-cultural que conjuga el pasado que quiere mostrarse, hacerse audible y visible, con su circulación en contextos actuales. Abrir canales para la expresión del pasado en las voces propias de los tiempos en que se desarrolla, requiere habilitar perspectivas-otras o terceras vías de comprensión, en este caso, interculturales, sobre procesos que han trascendido silenciados en la Academia. Es necesario percibir esta realidad in-situ, descartando la antigüedad como medida para establecer interpretaciones asidas a la mera re-creación del pasado. Para el contexto educativo intercultural, los procesos de reterritorialización de las manifestaciones lúdicas ancestrales en contextos educativos, pueden proyectarse como un camino amplio e interconectado, por donde circular/retorno en los orígenes, para sentí-pensar/ co-razonar de maneras colaborativas.

**2.2. DESCRIPTORES / PALABRAS CLAVES**

Ludodiversidad, Educación intercultural, Buen Vivir, Vida universitaria.

**2.3. ANTECEDENTES**

A) Antecedentes de trabajo del semillero de investigación proponente.   
  
El grupo de investigación “Lúdica, Cuerpo y Sociedad”, desarrolla investigaciones sobre prácticas y discursos en torno al ocio, el juego y la administración del tiempo vital, sin limitarse estrictamente al contexto escolar. Estas iniciativas han contribuido a la formación de docentes en el campo de la recreación y el turismo, la transformación de relaciones sociales y la reflexión sobre procesos de subjetivación dentro y fuera de la escuela. En trabajos desarrollados por el grupo durante más de 10 años, destacan los aportes sobre la comprensión del campo educativo como un escenario donde se gestiona el desarrollo humano individual, social y cultural, mediante procesos que se proyectan hacia la realización del ser y el disfrute de la existencia para sí y para los otros.   
  
Desde la formación en investigación, el grupo cuenta con trayectoria de cinco años, a través del semillero de investigación “Vivir para contarla”, cuyo desarrollo metodológico ha posibilitado gestionar y organizar los aprendizajes generados en la práctica y desarrollo de propuestas relacionadas con la pedagogía del turismo tales como: (i) creación de recorridos turísticos; (ii) gestión en sistemas de relacionamiento en las distintas dependencias de la Universidad como la Oficina de Relaciones Interinstitucionales ORI, la Subdirección de Bienestar Universitario y por supuesto, la Subdirección de Gestión de Proyectos CIUP; (iii) desarrollo de eventos académicos en tanto su elaboración como en su participación en ponencias, y (iv) procesos de reflexión para el desarrollo de competencias de formación en investigación, recopilación y sistematización de la experiencia. En su trayectoria, el semillero ha realizado las siguientes acciones:  
  
I) Circuito de experiencias “Reflexiones en torno al turismo: Participación de 4 expertos en movilidad y turismo.  
  
Primera Experiencia: Tendencias en Innovación en Educación Superior   
Descripción: En esta charla exploraremos el concepto de innovación que se está implementando en las instituciones de educación superior en Europa, su modelo teórico, los indicadores prácticos y los desafíos que enfrentan las instituciones en el futuro cercano.   
Conferencista: Hugo Buitrago Carvajal. Becario Erasmus Mundus para el Programa innovación e investigación en educación superior. Master of Research and Innovation in Higher Education.  
  
Segunda Experiencia: Reflexiones en torno al turismo creativo post-covid. Descripción: Esta charla presenta el trabajo realizado por la agencia 5Bogotá, en torno al turismo creativo, aprendizajes, retos y logros. Ellas muestran su perspectiva hacia el futuro del turismo en la capital colombiana y el enfoque del turismo creativo luego de la pandemia, una proyección de largo aliento.   
Conferencistas: Diana Guerra - Diana Zuluaga Embajadoras Culturales - 5Bogota  
Turismo Cultural   
  
Tercera Experiencia: Estrategia de Gestión Integral para la Movilidad Académica de Estudiantes Externos en la Universidad Distrital Francisco José de Caldas.   
Descripción: En esta tercera conferencia se reconocen las acciones y estrategias desarrolladas para la movilidad académica de estudiantes externos de la UD, bajo la propuesta de internacionalización del currículo. Perspectivas del turismo académico.   
Conferencistas:   
Alex Adamy Ortiz Morales. Director Centro Relaciones Interinstitucionales   
Mónica Sofía Farfán González. Gestora de Movilidad Académica Estudiantil Entrante CERI  
   
Cuarta Experiencia: Cuevas, simas y cavernas: Explorar, Educar y proteger - Espeleo-Colombia.   
Descripción: En esta sesión se exploran una manera distinta de abordar el turismo de naturaleza y aventura que incluye un ejercicio educativo para quienes deciden salvaguardar los sistemas naturales que constituyen los macizos cársticos. Es una invitación a explorar la naturaleza de manera profunda y responsable.   
Conferencista: Jesús Fernández Aurdeset. Espeleólogo Suiza-Colombia   
  
II) Taller de Fotografía.   
El proyecto taller “Vivir la fotografía” tiene como objetivo darle importancia a la sensibilidad de la fotografía por medio de la práctica fotográfica. Debido a que su práctica contemporánea en el siglo XXI se maneja sin fundamentación técnica a la hora de ejercerla. Esto provoca vacíos en el ejercicio cotidiano. En primera instancia el proyecto va enfocado hacia la población del semillero Vivir para contarla de la Universidad Pedagógica Nacional el cual fue creado en el año del 2019 con el objetivo de mostrar un ejercicio del turismo académico dentro de la universidad.  
   
III) Proyecto Bogotá epicentro académico y cultural RED ORI-SUE Bogotá  
En el marco del trabajo realizado por la Red ORI SUE DC, la cual propende el desarrollo y la gestión para la promoción de Bogotá como epicentro de intercambio académico y cultural, este proyecto se propone diseñar estrategias para el desarrollo de la movilidad académica estudiantil, docente y de gestores, en doble vía, tanto nacional como internacional, a través de la gestión conjunta de acciones entre las ORI de la Red SUE y el Semillero de Investigación “Vivir para contarla” de la Universidad Pedagógica Nacional. Se espera la articulación de acciones conjuntas de mayor impacto de procesos de movilidad que dinamicen el número de participantes de intercambio académico en el mediano y largo plazo, que permitan diálogos e interacciones entre las distintas expresiones que gestan en la capital de la república colombiana.  
   
IV) Primer Encuentro Iberoamericano Virtual de Semilleros de Investigación en Cultura y Turismo UPN-ISCE 2020.  
Evento realizado por el semillero, en colaboración con el Instituto Superior de Ciencias de la Educación de Portugal, con actividades de trabajo colectivo que vincularon a 12 invitados nacionales e internacionales y 270 asistentes. El cronograma dispuso un encuentro semanal con el grupo de estudiantes, en torno a las posibilidades del turismo en contextos formativos, motivaciones de trabajo investigativo, presentación de problemas y recursos para realizar investigaciones. El programa ofreció la posibilidad de socializar las propuestas de trabajo del semillero, a través de cuatro ponencias de estudiantes, una ponencia de docentes y dos talleres a cargo de estudiantes.  
Relación de trabajos presentados por estudiantes y docentes del semillero.  
1. Ponencias:   
-Aproximaciones a la tipología del turismo académico y turismo cultural en relación con los procesos de intercambio y movilidad académica. Nathaly Lugo Estudiante Licenciatura en Recreación   
-Experiencias de la Práctica Pedagógica Integral. Jennifer López Estudiante Licenciatura en Biología.  
-“La Profe Myrta” Un producto radial para el reconocimeinto cultural en Sabana Centro. Laura Sánchez Estudiante Licenciatura en Recreación.  
-Reflexiones acerca de la hospitalidad y la pedagogía del turismo. Carolina Guerrero - Sonia López. Docentes FEF\_Coordinadoras Semillero.  
-"Vivir para contarla" Aproximaciones de la pedagogía del turismo. Carolina Guerrero.  
-‘Vivir para Contarla’ Innovation and experiences: from the academy to the territory. Carolina Guerrero.  
  
2. Talleres:  
-Gamificación. Nicolai León - Tatiana Baquero Estudiantes Licenciatura en Recreación  
-Vivir la fotografía - Yuri Segura – Gisselle Cuellar - Estudiantes Licenciatura en Recreación  
  
3. Eventos:  
-Primer Encuentro Iberoamericano de Semilleros de investigación en cultura y turismo 2020. - Junto con el ISCE de Portugal  
Día 1: 636 visualizaciones https://www.youtube.com/watch?v=PVpDX95K9J0  
Día 2: 386 visualizaciones https://www.youtube.com/watch?v=HJN8zUsog\_E   
Día 3: 296 visualizaciones https://www.youtube.com/watch?v=0qDEjvwyoUw&t=14356s   
  
-Primer foro de iniciativas de Bogotá como epicentro turístico y cultural 2021. Junto con la Universidad Distrital  
Día 1. 210 visualizaciones. https://www.youtube.com/watch?v=6E1BxuoH0BU   
  
3. Radio.  
Entrevista semillero: Pedagógica Radio (Vivir para Contarla Semillero) https://co.ivoox.com/es/player\_ej\_57843206\_4\_1.html   
Entrevista semillero: LAUD 90.4 FM UD. https://www.facebook.com/vivirpcontarlaof/videos/364277181547111/   
Entrevista coordinadores semillero: LAUD 90.4 FM UD. https://www.facebook.com/vivirpcontarlaof/videos/364277181547111/   
  
VI) Otras participaciones.  
• Semana de la investigación SGP – CUIP 2020  
• Encuentro de investigadores Facultad de Educación Física 2020  
• Realización de la clase: “Diseño y Creación de Productos Turísticos” con la invitación especial del profesor Ramón Almodóvar Sepúlveda de México.  
• XIX Feria Regional de Semilleros de investigación REDCOLSI 2021, evento en el cual el semillero quedó seleccionado para participar en la feria nacional con un puntaje de 100/100.  
• XX Encuentro regional de Semilleros de Investigación REDCOLSI 2022.  
• XXI Encuentro regional de Semilleros de Investigación REDCOLSI 2023.  
• VI encuentro Interinstitucional de Semilleros de Investigación, Universidad Francisco de Paula Santander, Cúcuta, noviembre 2022.  
• XX Encuentro Nacional de Semilleros de Investigación REDCOLSI 2023.  
• Primer Foro de Iniciativas locales de Bogotá como Epicentro Turístico y Cultural 2021. Realizado por el semillero “Vivir para Contarla” junto con el CERI (Universidad Distrital) y el Instituto Distrital de Cultura y Turismo.   
• Ponencias en el II Congreso Internacional de Investigación en Turismo e Identidad. Universidad Nacional de Cuyo, Argentina.  
• Elaboración, diseño y participación del curso Diseño y desarrollo de productos turísticos con la Universidad Estatal de Sonora.  
  
VII) Turismo Académico.  
• Actividades de bienvenida a estudiantes de intercambio 2019-1 2019-2 y 2020-2  
• Salida a las Minas de sal y tour por Zipaquirá 2019-2 (organizado y gestionado por estudiantes)  
• Tour en Bogotá a estudiantes de Curso de Verano 2019-1  
• Actividades de integración Curso de Verano Villeta 2019-1  
• Tour profesores invitados República Dominicana 2019-1  
• Tour profesor español invitado 2019-2  
• Bienvenida virtual estudiantes curso de verano 2021-1  
• Bienvenida virtual estudiantes curso de verano 2022-2  
• Curso de interculturalidad con estudiantes del IFRN, Brasil 2023-1  
• Bienvenida virtual estudiantes curso de verano 2023-2  
• Participación competencia Nacional 1st Summit ENACTUS Colombia. Universidad CES, Medellín 2023.  
• Sesiones de juego 2021-2022-2023  
• Convocatoria para fortalecimiento de grupos “Estímulo de la Alcaldía de Kennedy”  
• Articulación con el Semillero Trisalis de la Universidad Nacional de Colombia.  
   
VIII) Trabajos de Grado  
· Judith Nataly Lugo Chacón: “Vivir para Contarla”. Aproximaciones a las experiencias de movilidad académica en relación con la categoría turismo académico. (2021)  
· Mayerly Andrea Prieto; Tatiana Baquero Sánchez; Jhoan Antonio Briceño Forero: Asignatura en diseño y creación de productos turísticos: propuesta de integración de contenidos de marketing turístico, gestión y geografía turísticas en los procesos de aprendizaje de la Licenciatura en Recreación con enfoque en turismo de la Universidad Pedagógica Nacional. (2022)  
· Gabriel Cortés; Aleck Nicoli León Guzmán. Aproximaciones del campo de la recreación en Colombia (2023).   
  
B) Articulación de la propuesta con los antecedentes del semillero.   
  
Durante 2022, el grupo de investigación “Lúdica, Cuerpo y Sociedad”, dispuso un proceso de articulación con las líneas de acción 1 y 3 del Proyecto Educativo Institucional -PEI- de la UPN, que refieren la “Construcción de comunidades de saber pedagógico en articulación con otros saberes (…) [y el] Afianzamiento del carácter nacional, intercultural e internacional de la Universidad” (PEI, 2020, pp. 36- 37). El proceso derivó en una propuesta de nueva línea de investigación sobre interculturalidad y Buen Vivir, que desde el contexto Latinoamericano y del Caribe, incorpora perspectivas críticas acerca del paradigma del desarrollo. La línea convoca iniciativas y metodologías de trabajo intercultural, con la finalidad de problematizar la función reproductora y tecnicista de los enfoques clásicos en educación.   
  
En concomitancia, el desarrollo de la línea de investigación en interculturalidad y Buen Vivir, tiene por objeto la comprensión crítica sobre las tesis del desarrollo humano que se contextualizan en los estudios sobre ludodiversidad, corporeidades, Educación Física, Deportes y afines. En su especificidad, aborda el aprehendizaje de diversas experiencias de poiesis desde y con los cuerpos, entre múltiples dimensiones socio-culturales. A partir de la trayectoria del grupo y su respectivo semillero, la línea de investigación en Interculturalidad y Buen Vivir, se articula con el escenario investigativo de la Facultad de Educación Física, mediante los siguientes tres horizontes inter-transdisciplinares:   
  
Primero- Salud y Buen Vivir: Acoge iniciativas enfocadas a entender la cognición y el Buen Vivir desde sus posibilidades de aplicabilidad transdisciplinar en ciencias de la salud, educación física, recreación y deportes. Aborda problemáticas asociadas a la salud, los procesos cognitivos y sus correlatos neurobiológicos, a través de metodologías mixtas, con enfoque aplicado hacia la prevención y promoción de la salud, trascendiendo por alternativas pedagógicas y didácticas.  
  
Segundo- Educación física, Deportes y Buen Vivir: Comprende trabajos sobre los discursos, saberes, conocimientos y prácticas en educación física. Su problematización está focalizada sobre las tensiones disciplinares entre el paradigma hegemónico instrumental, centrado en los deportes convencionales, y el paradigma de la diversidad, que cuestiona la hegemonía desde el interés por la actividad física contextualizada social y culturalmente.   
  
Tercero- Artes, ludodiversidad y corporeidades: Convoca propuestas originadas en prácticas lúdicas, artísticas y culturales, cuyos contextos pedagógicos procuran el disfrute del ocio, la recreación y el tiempo vital. Su problematización aborda la preeminencia del metarrelato antropocéntrico del desarrollo económico, ontológicamente dual, que enactuado culturalmente mediante prácticas de explotación de la madre tierra como recurso, dificulta la trascendencia hacia el Buen Vivir.   
  
La contribución del proyecto postulado a la presente convocatoria se contextualiza en los horizontes segundo y tercero de la línea, con la finalidad de robustecer la trayectoria del grupo, mediante actividades de investigación formativa referidas al disfrute, aprendizaje y estudio de juegos y deportes ancestrales. Estas acciones se articulan con los ejes curriculares de los programas de licenciatura en Educación Física, Deporte y Recreación de la FEF, con especificidad sobre los contenidos en investigación. En tal sentido, constituyen aportes para las iniciativas de reflexión que desarrolla el grupo, sobre la temática del cuerpo y las corporeidades, en ámbitos relativos al arte, la lúdica, el ocio, el tiempo libre, la recreación y otras manifestaciones de expresión creativa y sensible de la vida.   
  
La colaboración desde estos contextos educativos, proyecta las antiguas sabidurías corporales en la vida universitaria, con perspectiva intercultural, inter y transdisciplinar, de conformidad con las líneas de acción 2 y 6 del PDI, que respectivamente se enfocan sobre la formación en investigación y el apoyo a procesos de internacionalización. En virtud de ello, las actividades del proyecto representan oportunidades para continuar y fortalecer la internacionalización de la investigación en la Universidad Pedagógica Nacional, desde la Facultad de Educación Física, con proyección para Latinoamérica y el Caribe.

(Puntaje máximo en la evaluación 10 puntos de 100)

**3. PROPUESTA DE TRABAJO**

**3.1. PLANTEAMIENTO DE LA PROPUESTA**

Los ancestrales juegos y deportes de pelota mesoamericana en la actualidad   
  
Desde tiempos antiguos, la pelota simboliza variados y sencillos juegos, que hoy la humanidad proyecta social y culturalmente como deportes. Actualmente, milenarios juegos de pelota, concebidos desde la antigüedad entre los Pueblos Maya, Mexica, Mixteco y Purhépecha, registran inédita expansión mundial, desde la región actualmente conocida como Mesoamérica, comprendida desde el sur de los Estados Unidos hasta Panamá. Los juegos se ejecutan en modalidades de mazo, antebrazo y cadera, en correspondencia con las propiedades de las esféricas, según sean sus insumos -madera, trapo y hule - y formas de elaboración -labradas, moldeadas, tejidas infladas o curadas -. Dentro del campo de juego, que se denomina tlachco, tlachtli o taste en idioma Náhuatl, pokyak en Maya Yucateco y jom en Maya Kaqchikel, dos equipos alternan impulsos sobre la pelota, en procura de avanzar sobre terreno contrario, obligando el retroceso del conjunto oponente. Para mantener el botivoleo que caracteriza estos juegos, sus participantes deben contactar la bola con partes del cuerpo permitidas, o con un mazo, según modalidad. Las rayas o puntos, se obtienen cuando un equipo logra llevar la pelota hasta la línea final opuesta; los contactos no permitidos sobre la bola, restan puntos al respectivo conjunto de quien infringe el reglamento.   
  
La modalidad cadera presenta mayor difusión mediante al menos cuatro variantes: Ulama en México; Pok-ta-pok, Chajchaay o Tz’anem P’itz, en tierras mayas; pero indistintamente, sus practicantes botivolean una pelota de hule macizo que pesa entre 3 y 4 kg, en sucesivos contactos con la cresta iliaca y/o los glúteos. Las variantes mayas cuentan con uno o dos aros suspendidos a una altura promedio de 3 metros sobre el jom o pokyak. En la modalidad antebrazo o Chaaj, la bola de hule es más liviana y cuenta con cámara inflable, permitiendo a sus practicantes el impulso con antebrazos, muslos y cadera, en busca de atravesar la bola por entre un aro marcador dispuesto sobre un muro lateral del jom. Pero las posibilidades no se agotan en las bolas de hule macizas o infladas, pues el Uarhukua Ch’anakua -juego de pelota Purhépecha- requiere esféricas de madera, trapo y piedra, que sus practicantes impulsan con un bastón elaborado en madera. A reserva de sus características propias, este juego puede equipararse parcialmente con el hockey, o con el Palín de la Wallmapu -Territorio Mapuche-.  
  
La práctica actual de estos juegos surgió hacia finales del S. XX, mediante iniciativas gestionadas en Guatemala y México; sucedáneamente se sumaron nuevos proyectos en países vecinos y otros más distantes, mediante propuestas artísticas, programas educativos, eventos deportivos y culturales (Panqueba, 2020a). Su práctica llegó a Bogotá desde 2011, donde un colegio en contexto intercultural ha sido escenario para jugar Chaaj, Uarhukua, Pok-ta-pok y Chajchaay, durante las clases de educación física (Panqueba, 2020b). En 2018, el Consejo Superior Universitario Centroamericano –CSUCA- incorporó el Chaaj como práctica de exhibición, motivando grupos estudiantiles para su acogida como deporte. Los desarrollos de estas iniciativas continuaron creciendo, incluso durante la pandemia COVID-19, mediante talleres, conferencias y torneos virtuales, inspirando la aparición de grupos infantiles y femeniles, además de nuevos colectivos en contextos urbanos .  
  
¿Juegos y deportes ancestrales en el contexto intercultural universitario?  
  
La práctica de los ancestrales juegos y deportes de pelota mesoamericana, se expande con vigor en contextos educativos latinoamericanos, con importante figuración en las universidades. Pero no basta resolver situaciones técnicas para su difusión dentro de los espacios deportivos, recreativos, culturales, artísticos y para el disfrute del ocio en la vida universitaria. Si bien es necesaria la disponibilidad de espacios físicos, también se requieren estrategias pedagógicas, proyectos de investigación y propuestas colaborativas. Deben surgir también procesos de alteridad interepistémica, que garanticen la convalidación de saberes con las portadoras y los portadores de experiencia.   
  
Sin embargo, las incomprensiones académicas en perspectiva histórica, social y cultural sobre tales prácticas, en escenarios actuales (Panqueba y Carreón, 2023), reflejan un problema de método y otro conceptual en su estudio. Metodológicamente, se confirma la crítica de Aby Warburg respecto de la comprensión platónica como procedimiento para entender las sobrevivencias culturales desde el idealismo ahistórico estetizante, donde solo actúan fuerzas individuales (Losiggio, 2020, p. 113). Conceptualmente, ha sido tergiversada la noción de supervivencia (nachleben) que -según Warburg- remite a la presencia de lo primitivo en tiempos actuales, siendo dependiente de los contextos donde se convoca, reconfigurando a su vez el presente (Ibidem., p. 128). En tal sentido, la pregunta que aborda la presente propuesta de formación investigativa es: ¿Cómo se desarrollan las supervivencias de las ludodiversidades ancestrales en contextos educativos interculturales, desde las motivaciones y construcciones de sentido, compartidas entre personas que hacen vida universitaria, mediante el intercambio y aprendizaje de los ancestrales juegos y deportes de pelota mesoamericana?  
  
Hipótesis de trabajo.   
  
Según Flórez y Mecha (2020), las prácticas ancestrales se ven amenazadas dentro de los procesos de movilidad poblacional, como consecuencia de la ruptura física con sus territorios de origen. Empero, aquellos saberes se ajustan a las condiciones de nuevos territorios; se transforman en concomitancia con las eventualidades regionales, pero también acompañan a sus portadores en el transcurso de la desterritorialización. Dentro de condiciones de vida novedosas, las prácticas ancestrales se reterritorializan, fungiendo un papel decisivo para la sobrevivencia espiritual, familiar y comunitaria.   
  
Las supervivencias de los ancestrales juegos de pelota, cuya reterritorialización inicia con el ocaso del siglo XX, trascendiendo entre experiencias e intercambios colaborativos que vinculan comunidades disímiles, son concebidas desde la Academia como un fenómeno anacrónico. Empero, su constante desarrollo debe ser estudiado como un proceso de dinamización cultural, visibilizado a partir de su conservación diacrónica, y fortalecido mediante una diáspora sincrónica que se transforma en los lugares de representación, intercambio y aprendizaje. La diáspora subyace asida de elementos prehispánicos durante la llegada de los juegos a regiones donde su práctica fue interrumpida. Pero más allá de recrear y confrontarse con el mundo prehispánico, su diáspora provee posibilidades para expresar la realidad actual en los contextos donde se asienta, cuyos procesos históricos, afectivos y colectivos, propician nuevas formas de percepción individuales y grupales.  
  
Justificación en el contexto de la Universidad Pedagógica Nacional.  
  
La presente propuesta se desarrolla desde la Facultad de Educación Física de la Universidad Pedagógica Nacional de Colombia –UPN-, en el marco de los ejes curriculares de las licenciaturas en Educación Física, Deporte y Recreación. La iniciativa procura vínculos con tópicos propios de los respectivos programas, a saber: Las experiencias corporales, los estudios sociales del deporte y la recreación como hecho social. Empero, el principal eje de la propuesta retoma la corporeidad como proceso y contexto, concordando con la tesis de Mosquera, López y Arenas (2016), respecto de la articulación entre educación y experiencia corporal. Desde tal encuadre, está concebida como un aporte a la proyección intercultural de la UPN, comprendiendo que:   
  
La Universidad se define como intercultural por cuanto se asume como comunidad educadora que expresa su apertura ante los desafíos de un planeta al tiempo mundializado como culturalmente diverso (…), constituyéndose en oportunidades de inclusión social y educativa, como también de integración académica con la región latinoamericana (PEI, 2020, p. 39).  
  
En el escenario de internacionalización de la UPN, la propuesta tiene relevancia desde el Plan de Desarrollo Institucional –PDI- comprendiendo el estudio, la práctica y difusión de juegos y deportes ancestrales desde la Facultad de Educación Física, como un “(…) proceso integrador de las dimensiones global e intercultural (…)” (PDI, 2020, p. 107). La colaboración con la UNAM es pertinente para el desarrollo de proyección social nacional e internacional demandado a las unidades académicas, “(…) contemplando enfoques de la educación intercultural y otras pedagogías emancipadoras (…)” (PDI, 2020, p. 130).   
  
Si bien la UNAM y la UPN son comunidades educativas disímiles, ofrecen un horizonte común de contextualización pedagógica para las prácticas ancestrales. Por tanto, la colaboración interinstitucional convocada, es afín con los ejes, programas y proyectos del PDI que contemplan la interculturalidad, la internacionalización del currículo, la proyección social y el Buen-Vivir (PDI, 2020, pp. 148- 150). Específicamente contribuye al “Programa 2. Transversalización de género, interculturalidad e inclusión” (PDI, 2020, pp. 155-157), dentro del “Proyecto 3. Interculturalidad, prácticas artísticas y sensibles”, que contempla:  
(…) la creación de espacios de aprendizaje inter y transdisciplinarios, donde distintos colectivos universitarios (indígenas, afrodescendientes, rom, personas con discapacidad, comunidades lgbti, feminis¬tas o de género, etc.) sean coautores y partícipes en la puesta en marcha de estos (PDI, 2020, p. 157).  
  
En este marco, el proyecto pone en contexto la importancia del juego, como una instancia para el disfrute de la identidad social de todas las personas como seres individuales y de las comunidades, a través de un proceso formativo en investigación con docentes y estudiantes del semillero “Vivir para contarla”. La trascendencia educativa del juego converge en tal sentido, hacia el acceso de las nuevas generaciones a los legados ancestrales de un territorio, que armonizan social y culturalmente diversos contextos. La creación, el diseño y los intercambios de juegos, desarrollan la vida cotidiana de los pueblos, sus culturas y creencias. Además de su correlación directa con la etapa de infancia, jugar se convierte en un mecanismo comunicativo, de autorreconocimiento y alteridad para toda la vida. Para el desarrollo de la presente propuesta, representa además una instancia propicia para forjar nuevas generaciones de maestras y maestros que investiguen al respecto, desde la pedagogía crítica, con perspectiva inter-transdisciplinar.

**3.2. OBJETIVO GENERAL DE LA PROPUESTA**

Comprender las percepciones socioculturales y circunstancias institucionales que condicionan la sobrevivencia de las ludodiversidades ancestrales, en el contexto de proyección intercultural de la Universidad Pedagógica Nacional, como posibilidades deportivas, recreativas, artísticas y para el disfrute del ocio y el tiempo libre en la vida universitaria, mediante un proceso de colaboración entre docentes y estudiantes de la Facultad de Educación Física, con pares de la Universidad Nacional Autónoma de México, respecto de la práctica, difusión y estudio de los ancestrales juegos y deportes de pelota mesoamericana

**3.3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Proponga las finalidades delimitadas que se articulan a la perspectiva planteada en el objetivo general, realizables en la vigencia establecida. Son la base para la programación de actividades. Deben ser evaluables y ponderables en términos cualitativos o cuantitativos. Se pueden incluir tantos objetivos como sea necesario.

|  |  |
| --- | --- |
| **OBJETIVO** | **META** |
| Específico 1. Identificar las iniciativas de práctica, difusión y estudio sobre los juegos y deportes ancestrales, que se desarrollan actualmente en contextos universitarios de Latinoamérica y el Caribe, sus formas de organización, convocatoria y promoción, como también sus estrategias de articulación con otras experiencias en ámbitos educativos, comunitarios, culturales, artísticos y deportivos. | Meta 1. Recopilación de iniciativas actuales en contextos universitarios, respecto de la práctica, difusión y estudio de los ancestrales juegos y deportes de pelota mesoamericana, y sus formas de articulación con procesos afines en comunidades étnicas, rurales, grupos urbanos, estamentos oficiales y sus respectivas organizaciones. |
| Meta 2. Elaboración de plan formativo para el aprendizaje inicial de juegos de pelota mesoamericana en la Facultad de Educación Física, de conformidad con las modalidades de preferencia entre la comunidad universitaria y las posibilidades de adaptación a escenarios y tiempos disponibles. El plan estipula enfoques diferenciales por edades y género, articulados mediante talleres, diseños didácticos y estrategias pedagógicas. |
| Específico 2. Fomentar la comprensión transdisciplinar e intercultural de las ludodiversidades ancestrales en tiempos y contextos presentes, mediante un proceso de investigación formativa en torno del aprendizaje, difusión y estudio de los ancestrales juegos y deportes de pelota mesoamericana, que vincula estudiantes y docentes del semillero de investigación “vivir para contarla” de la Facultad de Educación Física de la UPN, con pares de la Universidad Nacional Autónoma de México, quienes desarrollan acciones al respecto desde hace cinco años | Meta 3. Difusión de los ancestrales juegos y deportes de pelota mesoamericana en la Universidad Pedagógica Nacional, a través de actividades académicas y jornadas de juego, vinculadas al proceso de investigación formativa con estudiantes y docentes del semillero “vivir para contarla”, en interacción remota con estudiantes que juegan desde hace cinco años en la Universidad Nacional Autónoma de México. |
| Meta 4. Formación en investigación con perspectiva inter-transdisciplinar que promueva enfoques críticos y análisis aplicado en fuentes académicas e iniciativas actuales de práctica, difusión y estudio, respecto de la manera en que la ludodiversidad ancestral ha sido documentada e impulsada. |
| Específico 3. Explicar las formas de vinculación empática con las fuentes antiguas de estética, ritual y corporeidad, que desarrollan las personas participantes del proceso, a través del análisis colaborativo sobre los sentidos históricos y las representaciones identitarias que expresan, respecto de la sobrevivencia de las ludodiversidades ancestrales y su diáspora en contextos universitarios. | Meta 5. Sistematización de una propuesta pedagógica sobre los necesarios cambios de paradigmas socioculturales respecto la práctica, difusión y estudio de las manifestaciones lúdicas ancestrales en contexto universitario, que integren procesos de educación intercultural e internacionalización de la investigación |
| Meta 6. Socialización de hallazgos sobre las circunstancias institucionales y las transformaciones socioculturales, que demandan las iniciativas universitarias respecto de la práctica, la difusión y el estudio de las manifestaciones lúdicas ancestrales como opciones deportivas, lúdicas, culturales y recreativas, con trascendencia intercultural, nacional e internacional. |

**3.4. PLAN DE TRABAJO:** Definición y programación de las siguientes actividades

1. **Programación de sesiones periódicas de formación en investigación**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Sesiones periódicas de formación en investigación** | | |
| **Tipo de espacio** | **Fecha de inicio** | **Fecha fin** |
| Taller | 2024-02-01 | 2024-02-28 |
| Seminario | 2024-03-01 | 2024-03-29 |
| Taller | 2024-04-01 | 2024-05-29 |
| Taller | 2024-05-15 | 2024-05-20 |
| Seminario | 2024-05-21 | 2024-06-07 |
| Coloquio | 2024-08-08 | 2024-08-29 |
| Proyectos editoriales | 2024-09-02 | 2024-09-30 |

1. **Programación de sesiones periódicas en las cuales los estudiantes participantes, presenten sus avances de investigación**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Sesiones periódicas para presentación de avances de investigación** | | | |
| **Sesión No.** | **Fecha de inicio** | **Fecha fin** | **Rol responsable** |
| 1 | 2024-09-02 | 2024-09-16 | Coordinador y/o monitores y/o estudiantes |
| 2 | 2024-09-17 | 2024-09-28 | Coordinador y/o monitores y/o estudiantes |
| 3 | 2024-10-01 | 2024-10-15 | Estudiantes y/o monitores |
| 4 | 2024-10-16 | 2024-10-29 | Monitor |
| 5 | 2024-11-01 | 2024-11-29 | Coordinador y/o monitores y/o estudiantes |

1. **Diligenciar el formulario de caracterización de semilleros de investigación**

En el siguiente link: <http://agencia.pedagogica.edu.co/vernoticia.php?idnot=1689>. **(**Los semilleros, grupos de estudio o colectivos académicos que ya se encuentran inscritos no deben diligenciar nuevamente el formulario mencionado).

(Puntaje máximo en la evaluación 30 puntos de 100)

**4. MARCO TEÓRICO Y BIBLIOGRÁFIA**

**4.1. MARCO TEÓRICO**

El juego de pelota prehispánico como objeto de estudio y exhibición.   
Hace 500 años, cuando los europeos arribaron al territorio que empezaron a denominar América, las distintas modalidades de jugar pelota que observaron no les fueron indiferentes (Carreón, 2015). Mediante cartas, crónicas y diarios que datan de la primera mitad del S. XVI, expresaron su asombro por las destrezas que efectuaban sus practicantes. En sus descripciones, los cronistas ajustaron gestos corporales que conocían, emparentando desde entonces los juegos americanos con los europeos, como si los primeros fuesen una derivación de los segundos (Carreón y Panqueba, 2018). Pero el Ullamaliztli mereció mayores referencias, dada la singular forma de contactar con la cadera una bola de hule sólido, cuyo material desconocían los pueblos occidentales. La elasticidad de la pelota maciza, elaborada con insumos vegetales, contrastaba con las bolas de tela y vejigas infladas de los juegos europeos.   
  
La práctica de juegos de pelota en ‘el nuevo mundo’ fue prohibida desde finales del S. XVI, porque los europeos la consideraban como una forma de resistencia de los Pueblos Originarios al proceso de evangelización. No obstante, durante la segunda mitad del S. XVII y el transcurso del XVIII, cronistas y religiosos registraron juegos en el noroeste de México, que posteriormente observaron otros viajeros durante el S. XIX. En los albores del S. XX, Kelly (1943) describió su continuidad al norte de Culiacán y Nayarit, cuyos reportes se convirtieron en antecedente primordial para su estudio actual. Durante las Olimpiadas de México 1968, un grupo de ulameros oriundos del Estado de Sinaloa fue convocado en la Capital para realizar exhibiciones. Dese la década de 1970, el septentrión mexicano fue escenario de estudios sobre su continuidad (Leyenaar, 1978), incluyendo el desarrollo del audiovisual: “Ulama: el juego de la vida y la muerte” (Rochin, 1986). La película fue proyectada oficialmente durante el Mundial FIFA 1986, realizado en México, en asocio con una muestra museográfica en la ciudad capital, donde los ulameros sinaloenses efectuaron exhibiciones del juego de cadera con la bola maciza.   
  
Durante el decenio 1990, el interés académico fue matizado por demostraciones de los jugadores (Uriarte, 1992; Scarborough y Wilcox, 1991; Turok, 2000). La modalidad de Uarhukua generó difusión nacional en México, por su adaptabilidad a entornos urbanos, dando paso a torneos anuales que se realizan desde 1997 hasta la actualidad. Entretanto, el juego de cadera llegó a la Riviera Maya, gracias a un grupo de ulameros sinaloenses que forjaron una combinación escénica entre Ulama y Uarhukua. El espectáculo fue denominado Pok-ta-pok, en alusión al Juego de Pelota Maya, para regocijo del turismo nacional e internacional convocándose en el parque temático Xcaret. Este montaje inspiró nuevas proyecciones internacionales, mediando la gestión entre instancias públicas y privadas: En los actos culturales del torneo mundial FIFA 2006, un grupo de artistas mexiquenses presentó espectáculos de Pok-ta-pok en Alemania. Años después, durante el Festival Tocati 2014 de juegos tradicionales en Verona, ocho jugadores mayas oriundos de Yucatán realizaron exhibiciones de Uarhukua y Pok-ta-pok.  
  
Estado de la cuestión de una diáspora ancestral.  
Los juegos de pelota mesoamericana se forjaron como objeto de estudio bajo evocaciones precolombinas, relacionando su práctica exclusivamente con las élites antiguas (Carreón y Panqueba, 2018). Su nula figuración en la historiografía del deporte en México, es consecuencia de contrastaciones deliberadas con los deportes actuales, en términos de igualdad de condiciones, especialización, racionalización, cuantificación, estandarización, secularización, burocratización y búsqueda de récords (Esparza, 2017, p.143). Estudios recientes redundan en interpretaciones pretéritas (Zarebski, Ed. 2016 y Uriarte, Coord. 2015), ignorando las condiciones sociológicas y fuerzas sociales que han sostenido a través del tiempo sus supervivencias como práctica cotidiana en distintas regiones.   
  
Mientras el juego de pelota fungía como evocación prehispánica, redituable para la industria turística, otras iniciativas recogían elementos en su perfomatividad, imbricándolas con la circulación de antiguas cosmogonías, en ámbitos de la visibilización étnica y su espiritualidad (Panqueba, 2015 y 2012b). Las comunidades Mayas, lideradas por docentes y autoridades locales, retomaron los juegos de pelota desde enfoques educativos (Panqueba y Pacach, 2019), deportivos y culturales (Panqueba, 2016 y 2012a). Pero esta diáspora es tomada con recelo desde la Academia, entre juicios peyorativos.   
  
A 2022, el registro de equipos en modalidad cadera, abarca los Estados de Sinaloa, Querétaro, Jalisco, Michoacán, Tabasco, Chiapas, Yucatán y Quintana Roo, además de otros grupos en Ciudad de México y países como Belize, Guatemala, Honduras, El Salvador, Estados Unidos y Panamá. Estas iniciativas han consolidado al menos dos colectividades: La Federación Mexicana de Ulama de Cadera –FEMUC- desde 2018, con sede principal en Sinaloa, y la Asociación Centroamericana y del Caribe del Deporte Ancestral de la Pelota Maya –ACCDAPM- desde 2015, con sede principal en Yucatán. La propagación del juego de cadera generó la necesidad de elaborar bolas macizas, sin seguir necesariamente algún método tradicional; sus fabricantes experimentan distintas mezclas del látex con otros insumos vegetales, en busca de obtener una bola apropiada para sus jornadas de juego y procesos de difusión.   
  
Entre 2019 y 2021, la Universidad Nacional Autónoma de México –UNAM- desarrolló el estudio: “Fabricación de la pelota de hule del juego de cadera mesoamericano. Recuperación de las técnicas a partir de su caracterización material”, adscrito al Instituto de Química, al Laboratorio Nacional para la Investigación y Conservación del Patrimonio Cultural –LANCIC-, y al Instituto de Investigaciones Estéticas. Las actividades comprendieron el análisis químico de muestras de bolas halladas en contexto arqueológico, contrastándolas con réplicas elaboradas para los juegos actuales . Con la participación de jugadores y jugadoras de FEMUC y ACCDAPM, surgió el equipo Texocelotzin de la UNAM y otros grupos universitarios . En este proceso participó el profesor Jairzinho Panqueba, en calidad de investigador invitado, quien paralelamente desarrolló el trabajo: “Entre el fútbol y los ancestrales juegos de pelota mesoamericana en Bogotá. Ofrenda desde la Educación Física para la Ciudad-región intercultural” (Panqueba, 2020b).   
  
El estudio de la UNAM, permite comprender que, la práctica de juegos ancestrales en escenarios contemporáneos, contribuye a la sobrevivencia de saberes antiguos, mediante innovaciones de sus practicantes, para resolver situaciones emergentes durante la experiencia lúdica/corporal. Este trabajo ha identificado nuevas posibilidades para la elaboración de la bola maciza de hule, con-jugando insumos y métodos antiguos con alternativas actuales. Pero su desarrollo requirió ejercicios colaborativos no contemplados al inicio, que luego motivaron la incorporación del Ulama dentro del programa de Deportes para la comunidad de la UNAM desde 2021, además de otras iniciativas en entornos urbanos.  
  
Las manifestaciones lúdicas ancestrales en contextos actuales  
Junto a otras prácticas ‘tradicionales’ y/ ‘autóctonas’, los juegos y deportes ancestrales han sido catalogados desde la Academia como referentes de patrimonio nacional en los países latinoamericanos (Panqueba y Poblete, 2015). En contraste, las manifestaciones lúdicas ancestrales son resignificadas actualmente dentro de procesos interculturales (Marin y Stein, Eds., 2015). Empero, la dificultad en su estudio trasciende por una deliberada oposición frente las características endilgadas a los deportes modernos y la forma en que es concebida la interculturalidad.   
  
Por una parte, el deporte está posicionado actualmente como mecanismo integrador entre poblaciones, por su capacidad de atraer participantes, reduciendo distancias sociales (Spaaij, 2013), incluso en escenarios de posconflicto (Schulenkorf y Edwards, 2016). Entretanto, la Educación Física es entendida hoy desde las decisiones que adopta el cuerpo en la cultura, con todas sus subjetividades desde lo sensorial-emocional que implica la complejidad humana (Cachorro, 2008). Desde esta perspectiva es loable el desarrollo intercultural en Educación Física (Casallas, 2009) y Recreación (Alomía, 2015), a través de estrategias pedagógicas y didácticas mediadas por el diálogo, la participación y el respeto. La misión contemporánea de la Educación Física, el Deporte y la Recreación, se proyecta entonces desde los dinamismos históricos de las culturas y sus contextos, que a su vez demandan la comprensión de prácticas, ritos y estéticas asumidas por las personas frente a sus relaciones mutuas y con el entorno.  
  
Por otra parte, de acuerdo con Walsh (2008), la interculturalidad como forma objetivable no existe, porque se trata de un proyecto de diálogo real entre culturas en permanente construcción. Empero, su percepción en tanto elemento que determina la diversidad, y no como proceso, suele derivar en folklorización de las prácticas ancestrales. Hurtado-Cerón, Molina-Bedoya y Osorio-Linares (2020), indagaron la presencia de la cultura de los pueblos indígenas y de la interculturalidad en los procesos de formación profesional en Educación Física en Colombia, mediante la revisión de 46 programas de pregrado y 15 de posgrado en universidades públicas y privadas. El estudio constató el desarrollo de actividades conmemorativas como espacio de encuentro intercultural, aunque marcadas por la urgencia de atender asuntos administrativos y legales en torno de la diversidad y la pluriculturalidad. En este orden, las acciones se corresponden con una folklorización de las culturas, en ausencia de estrategias curriculares y en presencia de un desconocimiento normativo. Además, los testimonios recogidos entre el cuerpo directivo revelaron falta de compromiso de las autoridades universitarias (Ibíd., pp. 125-126).   
  
En procura de armonizar estos escenarios, el desarrollo de la presente propuesta adopta el concepto de ludodiversidad, que, según UNESCO, “se refiere a una amplia variedad de actividades recreativas como juegos, deportes, ejercicios físicos, danza y acrobacias dentro de una relativamente gran área geográfica” (UNESCO, 2012, p. 12). A partir del estudio sobre su documentación, cuyos archivos fueron originados entre los siglos XIII y XIV, la propuesta se enfoca sobre tal ludodiversidad, en concordancia con los dinámicos florecimientos actuales de esas prácticas, donde se conjugan iniciativas contemporáneas con sus hechos históricos. En sus sobrevivencias, proveen posibilidades para expresar la realidad actual en los contextos donde se asienta, cuyos procesos históricos, afectivos y colectivos, propician formas inéditas de percepción individuales y grupales.

**4.2. BIBLIOGRAFÍA**

Alomía, M.A. (2015). Una reflexión crítica desde la educación intercultural. Hacia la pedagogía de la recreación. Lúdica Pedagógica, 2(22). https://doi.org/10.17227/01214128.3802   
Cabaluz, Fabian. (2015) Entramando pedagogías críticas latinoamericanas. Editorial Quimantú, Santiago, Chile  
  
Casallas, D. (2009). La interculturalidad: Una herramienta indispensable de la educación física contemporánea. Revista Corporeizando, 1 (3), 109-120. UPN.  
Carreon, E. (2015) Cuando los gentil hombres y los salvajes jugaron a la pelota, Anales de antropología., 49-1, 29-72. UNAM. http://www.revistas.unam.mx/index.php/antropologia/article/view/45568   
Carreon, E. y Panqueba, J. (2018) Del sphaeristerium griego y el harpasto romano al ulamaliztli nahua. En “El renacimiento italiano desde América Latina”, pp.445 – 506. UNAM.  
Cachorro, G. (2008) Ideas para pensar la Educación Física. Revista Educación física y deporte, 27 (2), 65-75. https://revistas.udea.edu.co/index.php/educacionfisicaydeporte/article/view/2248 .  
Chinchilla, V. (2005). Elementos sobre epistemología y enseñanza de la educación física. Lúdica pedagógica, 2 (10), 104-112. UPN, Bogotá. https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/LP/article/view/7645  
Esparza, M. (2017) Notas para la historia de los deportes en México. El caso del béisbol capitalino (1910-1920). Revista de El Colegio de San Luis. VII (14), 141-170. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=426252094006  
Fals Borda, O. (2002) [1981] Historia Doble de la Costa tomo II. El presidente Nieto. Bogotá, Universidad Nacional de Colombia. Banco de la República. El Áncora Editores. Bogotá. (Carlos Valencia Editores, 1979).  
Flórez, C.A., & Mecha, B. (2020). Entre el ayer y el hoy: un estudio sobre las prácticas ancestrales de los Embera-Dobida, a partir de los miembros de la comunidad de Uradá, Quibdó. Colombia. Revista Kavilando, 12 (1), 1-12. http://kavilando.org/revista/index.php/kavilando/article/view/377  
Galvis Leal, P. (2020) Por una heterotopía de la educación física. Una decisión por experiencias diferenciadas, espacios otros, tiempos otros. En: Galvis, P., Ospina, L. y Rubio, E. (Autores) Cuerpo, emocionalidad y creatividad. Universidad Libre. Bogotá., 31-46. https://doi.org/10.18041/978-958-5578-52-4   
Guerrero-Rivera, J. (2020) La educación intercultural: un proyecto político para desracializar y hacer emerger ‘saberes otros’. En: Guerrero-Rivera, J. (Ed.) Pedagogías críticas en la educación superior: ‘miradas otras’. Universidad Libre. Bogotá., 41-66. https://doi.org/10.18041/978-958-5578-50-0  
  
Hurtado-Cerón, A., Molina-Bedoya, V., & Osorio-Linares, L. (2020). Interculturalidad en los procesos de formación profesional en Educación Física en Colombia. Revista Saberes Educativos, (4), 108-131. https://sabereseducativos.uchile.cl/index.php/RSED/article/view/55903   
Kelly, I. (1943) Notes on a west Mexican survival of the ancient Mexican ball game, Notes on Middle American Archaeology and Ethnology 26. Carnegie Institution, Washington, D.C.   
Leyenaar, T. (1978) Ulama, perpetuación en México del juego de pelota prehispánico: Ullamaliztli. Gobierno del Estado de Sinaloa-Difocur, México  
Losiggio, D. (2020). Aby Warburg y el pathos superviviente. De la psicología a la memoria social. AISTHESIS 67, 103-121. http://revistaaisthesis.uc.cl/index.php/RAIT/article/view/13548   
Marin, E.C. & Stein, F. (Eds.) (2015). Jogos autóctones e tradicionais de povos da América Latina. Curitiba, Brasil. CRV.   
Mosquera, L., López, S. y Arenas M. (2016). Apuntes sobre el estado del arte de la experiencia corporal. Lúdica Pedagógica, (23), 119-126. https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/LP/article/view/4163/3576   
Panqueba, J. (2020a) Códices corporales mesoamericanos: Chaaj, Pok-ta-pok y Chajchaay. Los ancestrales deportes de pelota maya de cadera y antebrazo en México y Guatemala. Tesis de doctorado en Estudios Mesoamericanos, UNAM. http://ru.atheneadigital.filos.unam.mx/jspui/handle/FFYL\_UNAM/2073  
Panqueba, J. (2020b) Emergencia contemporánea del cuerpo aprehendiendo desde la madre tierra. Entre el fútbol y los ancestrales juegos/deportes de pelota mesoamericana en una escuela de Bogotá. En: Camacho, Nidia (Comp.) Educación para el siglo XXI: Corporeidad, bienestar y socioemocionalidad Maestros y Maestras que inspiran 2020., pp. 77-88. https://repositorio.idep.edu.co/handle/001/2386  
Panqueba, J. (2016) Mujeres creadoras y jugadoras de la pelota mesoamericana. Entre las complejidades del arquetipo académico y las emergencias actuales de las prácticas corporales. En: Dominique Gay-Sylvestre (Coord.) Mujeres, derechos y políticas públicas en América y El Caribe. Laboratorio FrED, Universidad de Limoges, Francia.  
Panqueba, J. (2015) Espiritualidades mayas en los juegos de pelota de antebrazo y cadera en el siglo XXI. Pok-Ta-Pok en México; Chaaj y Chajchaay en Guatemala. El Futuro del Pasado, 6, 159-173. http://dx.doi.org/10.14516/fdp.2015.006.001.006   
Panqueba, J. (2012a). Jugadores de pelota maya en tiempos del oxlajuj b’ak’tún. Lúdica Pedagógica, 2(17). https://doi.org/10.17227/ludica.num17-1775   
Panqueba, J. (2012b) Chaaj (Juego de pelota mesoamericano): Un juego ancestral entre emergencias culturales. Ra Ximhai, 8(3). http://www.revistas.unam.mx/index.php/rxm/article/view/53617   
Panqueba, J. y Carreón, E. (2023). “Chaaj, Pok-ta-pok y Chajchaay. Los ancestrales juegos/deportes de pelota maya desde Abya Yala para el mundo”. En: Palacios, N.; Flores, I.; Millán, A. (Eds). La etnoeducación en Colombia. Una mirada desde las prácticas pedagógicas y la investigación de los maestros, pp. 189-218. Universidad de los Andes, Bogotá. http://dx.doi.org/10.22430/9789585122758.08  
Panqueba, J. y Pacach, S. (2019). Los ancestrales deportes de pelota maya en el contexto educativo de Guatemala. Revista Latinoamericana de educación y estudios interculturales 3(4). https://index.pkp.sfu.ca/index.php/record/view/1374889  
Panqueba, J. y Poblete, C. (2015). Aspectos históricos, antropológicos y sociológicos de los juegos ancestrales y tradicionales de estos territorios. En: Marin, E.C. & Stein, F. (Eds.). Jogos autóctones e tradicionais de povos da América Latina. CRV.  
PEI (2020) Proyecto Educativo Institucional (PEI), versión actualizada. Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá.   
Peralta, B. y Panqueba, J. (2010). Itinerancias territoriales y patrimonios pedagógicos para la escuela intercultural. Aprehendizajes desde los conocimientos ancestrales y construcción de MuisKanoba en el Colegio San Bernardino del territorio muisca de Bosa. En Premio a la investigación e innovación educativa y pedagógica 2009, (pp. 161-179). https://repositorio.idep.edu.co/handle/001/1809  
PDI (2020) Plan de Desarrollo Institucional (PDI) 2020-2024. Educadora de educadores para la excelencia, la paz y la sustentabilidad ambiental. Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá.   
Quitián Roldán, D. L. (2011). Los estudios sociales del deporte: Un campo en construcción en la arena de la academia. Lúdica Pedagógica, 2(16). https://doi.org/10.17227/ludica.num16-1802   
Rochin, R. (1986) Ulama, el juego de la vida y la muerte. Documental en formato DVD. México: Churubusco Azteca.   
Scarborough, V. & Wilcox, David (eds) (1991) The Mesoamerican Ballgame. University of Arizona Press, Tucson.  
Schulenkorf, N., & Edwards, D. (2016). Maximizing positive social impacts: Strategies for sustaining and leveraging the benefits of intercommunity sport events in divided societies. Journal of Sport Management, 26(5), 379–390. https://doi.org/10.1123/jsm.26.5.379   
Spaaij, R. (2013). Culturally diversity in community sport: An ethnographic inquiry of Somali Australians’ experiences. Sport Management Review, 16(1), 29–40. https://doi.org/10.1016/j.smr.2012.06.003   
Turok, M. (2000) Entre el sincretismo y la supervivencia. El juego de pelota en la actualidad. Arqueología Mexicana VIII (44), pp. 58-65. Raíces, México.  
UNESCO (2012). Register of Best Safeguarding Practices 2011. In: Intangible Cultural Heritage. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. https://ich.unesco.org/doc/src/17332-EN.pdf   
Uriarte, M.T. (coord.) (2015) El juego de pelota Mesoamericano. Temas eternos, nuevas aproximaciones, México, UNAM.  
Uriarte, M.T. (coord.) (1992). El juego de pelota en Mesoamérica. Raíces y supervivencia. Siglo XXI, México.  
Walsh, C. (2008). Interculturalidad, plurinacionalidad y decolonialidad: las insurgencias político- epistémicas de refundar el Estado. Tabula Rasa, (9), 131-152. http://www.scielo.org.co/pdf/tara/n9/n9a09.pdf   
Zarebski, C. (ed) (2016) La pelota. Una herencia de México para el mundo. Federación Mexicana de Fútbol A.C. – Coope.

(Puntaje máximo en la evaluación 20 puntos de 100)

**5. COMPROMISOS DE APROPIACIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO:**

Enfoque de apropiación del social conocimiento durante el desarrollo del proyecto.  
Aunque la propuesta tiene origen y desarrollo dentro del campo de la educación física, el deporte, la recreación y afines, está vinculada con estudios sobre las tradiciones culturales y sus interpretaciones. Desde tal perspectiva, demanda interacciones disciplinares entre ciencias que abordan los conceptos de poder, cultura y etnicidades, pero también respecto de las circulaciones novedosas sobre ‘lo étnico’. En virtud de ello, representa una instancia para continuar procesos previos, que iniciaron entre 2012 y 2013 con la realización de presentaciones y talleres en la Facultad de Educación Física, a cargo de tres grupos de jugadores de pelota maya procedentes de Guatemala. Estos eventos contaron con apoyo financiero de la Secretaría Distrital de Cultura Recreación y Deporte SDCRD, Ministerio de Cultura de Colombia y la UPN.   
  
La colaboración interinstitucional sobre el tema se fortaleció entre 2016 y 2017, gracias a una estancia de investigación, desarrollada por el docente coinvestigador de la presente propuesta, en la Universidad Intercultural de Chiapas, México, con recursos del Programa de Expertos Mexicanistas de la Agencia Mexicana de Cooperación Internacional. Posteriormente, el docente colaboró como investigador asociado en un estudio que, entre 2019 y 2021, fue desarrollado sobre la elaboración de la bola de hule para los juegos de pelota, con recursos del Programa de Apoyo a Proyectos de Investigación e Innovación Tecnológica -PAPIIT-, de la UNAM. De allí originó el proceso actual de cooperación académica y organización estudiantil en torno de la práctica de estos juegos en contexto universitario.   
  
A partir de esta trayectoria colaborativa, la presente propuesta se adscribe a la existencia del Convenio Marco 379 de 2006, entre la Universidad Pedagógica Nacional y la Universidad Autónoma de México. Así contextualizada, representa una iniciativa que propicia la difusión educativa de las antiguas sabidurías corporales, con perspectiva internacional, mediante ejercicios de colaboración intercultural y foros interdisciplinares. En virtud de ello, los eventos contemplados en la presente propuesta, representan oportunidades para continuar y fortalecer la colaboración interinstitucional entre la UPN, la UNAM y las iniciativas de práctica actual de los juegos.   
  
Se trata entonces de un proyecto que armoniza con la proyección intercultural de la UPN consagrada en el PEI, pero también con el desarrollo de iniciativas interdisciplinares dentro del campo de la educación física, el deporte y la recreación, directamente vinculadas con las actividades académicas de la Facultad de Educación Física. Por tanto, representa una instancia para difundir tales investigaciones en foros internacionales, en concomitancia con la consolidación de iniciativas comunes desde las diversidades culturales de Latinoamérica y el Caribe. En concordancia con los antecedentes y las proyecciones que articulan esta propuesta, es procedente considerar la apropiación social del conocimiento, mediante el desarrollo de los siguientes compromisos.  
  
Apropiación de avances y resultados en trabajos de grado.  
En la línea de formación investigativa del proyecto, se adscriben dos trabajos de grado que desarrollan tres estudiantes del programa de Licenciatura en Recreación. El primer trabajo tiene lugar en el municipio del Rosal, Cundinamarca, donde la práctica de juegos tradicionales está asociada con un proceso de intervención escolar, para el fomento de la convivencia entre estudiantes de una institución educativa. El segundo trabajo se realiza en el municipio de Tuchín, Córdoba, con la finalidad de promover la ludodiversidad del pueblo indígena zenú, mediante la realización de eventos comunitarios con jóvenes y personas mayores, donde estas últimas son exaltadas como portadoras de saberes asociados con la práctica de juegos y deportes ancestrales. A partir de lo anterior, la propuesta incorporará dos nuevos trabajos de grado referidos a la interculturalidad y/o sobre prácticas ancestrales en contextos contemporáneos.   
  
Socialización de avances y resultados en formato taller.  
La propuesta dispone de una instancia de socialización de avances y resultados en formato taller. El objetivo de esta estrategia es promover la práctica, difusión y estudio de los ancestrales juegos y deportes de pelota mesoamericana, como alter-nativas para la transformación de los metarrelatos sobre las ludodiversidades de los pueblos originarios de Abya Yala, cuyos saberes lúdicos, sagrados y cosmogónicos, trascienden de manera inédita las experiencias corporales, lúdicas y deportivas del mundo actual.  
  
Proceso de apropiación de avances de investigación en contexto de los talleres.  
La co-existencia de historias territoriales, personales, profesionales, académicas y ancestrales, que se suceden mediante nuevas circulaciones de prácticas antiguas, es un asunto que podemos reflexionar a la luz de las complejidades que trasiega el mundo actual. Las rendijas por donde se desvanecen los poderes fácticos de la globalización, inspiran las cre-actividades lúdicas como alter-nativas críticas, frente a la simplicidad que impone el mercado global. Este tránsito remite a una perspectiva analítica desde las itinerancias territoriales, cuyos recorridos permiten resignificar los avatares contemporáneos, mientras seguimos los senderos que las abuelas y los abuelos preservaron para nuestras posteridades. Al respecto es preciso preguntar: ¿cómo se están sucediendo los procesos de recordación que los pueblos del mundo están desarrollando sobre las fuentes madres de sabidurías: los cuerpos que en imagen y esencia nos heredaron las ancestras y los ancestros?  
  
En virtud de lo anterior, la estrategia está conformada por los siguientes tres ejercicios en colaborancia.  
Colaborancia Jun. Aprehendizajes sobre la convergencia ritual de las energías cósmicas en contextos lúdicos, junto a la historia de los ancestrales juegos de pelota.   
Colaborancia Käí. Exegesis lúdicas sobre el Popol Wuj como práctica y saber asociado a la ciencia y cosmología que da lugar a la creación de la pelota como elemento lúdico-sagrado.   
Colaborancia Oxí. Ludobiomimesis desde los códices corporales que caracterizan las dos modalidades del ConJuego: Uarhukua Ch’anakua y Pok-ta-pok. El ConJuego retorna al Espacio/Tiempo Wa’ix (0), con la plantación y palabriada de saberes germinantes para la práctica, difusión y estudio de las sabidurías lúdicas ancestrales.   
  
Apropiación y socialización del análisis histórico y testimonial  
Proceso formativo para la producción de escritura académica, en torno del texto titulado: “Los señores de los anillos y la diáspora de los juegos y deportes ancestrales en el campus universitario”. Durante el proceso, que finaliza con la presentación del producto en un evento académico, se considera el desarrollo del siguiente temario mediante actividades de formación escritural:   
- Sobrevivencia de los ancestrales juegos de pelota de hule durante 500 años.  
- El juego de pelota en los paradigmas del deporte, la academia y la identidad nacional.  
- Producción del ulama como juego de evocación prehispánica para turistas en la Riviera Maya   
- Chaaj, pok-ta-pok y chajchaay en México y Centroamérica  
- Desestimación de las iniciativas actuales de juego surgidas en comunidades urbanas, rurales y educativas.   
- La diáspora contemporánea de los ancestrales juegos de pelota mesoamericana y sus nuevas formas de práctica, difusión y estudio   
- Conversatorios y con-juegos.  
  
Que a su vez cumple se integra a la metdología de trabajo propuesta.  
Metodología de la propuesta formativa en investigación  
  
El principio metodológico del proyecto es la matriz intercultural del Chemb’il, vocablo Maya que traduce unión-reunión-telar de interrelación entre aldeas, pueblos, regiones y territorios extensos. Esta matriz ha facilitado a los pueblos de Mesoamérica su re-interpretación de los aportes europeos dentro de las prácticas culturales, sagradas, económicas, sociales y políticas. Vagamente concebida como sincretismo, esta manifestación intercultural ha permitido también la supervivencia de diversidades desde tiempos inmemoriales. En tal sentido, permite la comprensión de las ludodiversidades ancestrales como una diáspora, que trasciende fronteras étnicas, culturales, institucionales, comunitarias, nacionales e internacionales. Dentro de esta instancia, en los grupos promotores destaca la participación de personas vinculadas a instituciones educativas de todos los niveles y sectores, cuyos imaginarios expresan el mundo de interrelaciones desde sus respectivos contextos socioculturales.   
  
El ch’embil permite diálogos transdisciplinares e interculturales, que dentro de este trabajo se desarrollan en las instituciones educativas como lugares de actuación. La unidad observable en este contexto son las percepciones sobre los juegos ancestrales en los programas, contenidos, metodologías e iniciativas institucionales y particulares, pero también desde las organizaciones que no necesariamente están adscritas al entorno educativo. Su desarrollo armoniza con la postura de Cabaluz (2015), respecto de robustecer prácticas y saberes locales como ejercicios de pedagogías críticas latinoamericanas. Según Guerrero-Rivera (2020), dentro de las tensiones epistémicas del campo educativo, la región Latinoamericana y del Caribe se proyecta como escenario de terceras vías, para hacer emerger saberes-otros mediante procesos interculturales.  
  
El proyecto contextualiza problemáticas interdisciplinares, actualmente desarrolladas desde investigaciones sobre las experiencias corporales en educación física (Mosquera, López y Arenas, 2016), los estudios sociales del deporte (Quitian Roldán, 2011) y la recreación como escenario pedagógico y didáctico intercultural (Alomía, 2015), entre otras. No obstante, al ser asumidas desde las pedagogías críticas latinoamericanas, permiten visibilizar procesos y contextos diversos que, de acuerdo con Galvis Leal (2020), representan horizontes heterotópicos respecto de prácticas convencionalmente instrumentalizadas dentro del campo de la educación física y áreas afines.   
  
Estrategias y momentos de la propuesta.   
  
La formación investigativa trasciende a través del estudio inter-transdisciplinar sobre los significados emergentes de la esencia ritual del juego que se contextualiza como deporte, recreación, alternativa de ocio y cultura en la vida universitaria. Toda vez que el proyecto aplica en modalidad de formación en investigación, su desarrollo acoge la propuesta de Peralta y Panqueba (2010), en torno a seis pedagogías: contemplación, descripción, memorias cotidianas, revisión histórica, cuencas de los descubrimientos y confluencias. En procura de garantizar la formación investigativa con estudiantes y docentes del semillero “vivir para contarla”, la propuesta contempla seis momentos pedagógicos, que convergen sincrónicamente hacia tres fases de desarrollo con sus respectivos resultados.  
  
a) El momento de contemplar: A través de la pedagogía de la contemplación se surte un examen de las fuentes y aprehendizajes que han desarrollado las iniciativas actuales en contextos universitarios, respecto de la práctica, difusión y estudio de los juegos y deportes ancestrales. Las actividades comprenden la conformación de un tejido de contactos interinstitucionales, revisión bibliográfica y documental, preparación y organización de los materiales para desarrollo posterior de jornadas de juego y el levantamiento de una base de datos sobre las agrupaciones e iniciativas actuales. Este será el momento de inicio para las comunicaciones remotas entre estudiantes y docentes del semillero “vivir para contarla”, con sus pares de la UNAM.  
  
b) El momento de describir: La contemplación representa un ejercicio paralelo de descripción durante los intercambios remotos, en procura de generar investigación pedagógica, más allá de consultas en acervos documentales, fotográficos, audiovisuales y sonoros de investigaciones previas. La convergencia contemplativa y descriptiva se desarrolla sobre tres ejes: 1) las estrategias didácticas para la formación de jugadores y jugadoras, 2) las dinámicas organizativas de los grupos universitarios y 3) los emprendimientos que desarrollan en colaboración y/o en paralelo con otras iniciativas. Los instrumentos a aplicar durante los intercambios remotos son la observación participante y entrevistas en profundidad, con prioridad sobre las interpretaciones y acciones en voces y escrituras in-situ. En tal dinámica serán preparados los insumos pedagógicos para el aprendizaje de juegos y deportes ancestrales, en forma de talleres sobre juegos ancestrales de pelota mesoamericana, con sus correspondientes estrategias didácticas.   
  
c) El momento de hacer memorias cotidianas: Sobre los avances anteriores, tendrán desarrollo los talleres, en cuyo contexto se aplican instrumentos de entrevista y grupos focales con participantes de la UPN. Este también será el momento de integrar las actividades del proyecto dentro de espacios de docencia afines en la Facultad de Educación Física. En tal ejercicio se proyecta la conformación de comunidad entre estudiantes, docentes, agrupaciones culturales y urbanas, a través de la motivación compartida durante las jornadas de disfrute de los juegos. Este momento proporcionará fuentes fotográficas y audiovisuales, que, organizadas de acuerdo con los testimonios, permiten la interpretación sobre las percepciones entre quienes participan. El palimpsesto como concepto, ayuda a comprender las memorias cotidianas asociadas a las percepciones in-situ sobre la práctica del juego de pelota mesoamericana en contexto educativo.   
   
d) El momento de las revisiones históricas: Los documentos producidos durante la investigación, constituyen un acervo de información para la discusión sobre los espacios interculturales dinamizados a través del juego. Dos actividades hacen parte de esta pedagogía: la revisión de archivos familiares, comunitarios y escolares, y la redacción de un primer informe sobre confluencias de historias y cotidianidades. La pretensión de rescatar los archivos cotidianos es la generación de una perspectiva historiográfica que se aparte de una oficialidad y describa la diáspora de los juegos y deportes ancestrales, contextualizada ámbitos educativos. Se asume entonces la postura de Fals Borda (2002) sobre la metodología de la Investigación-Acción-Participante para la recuperación histórica y en este sentido, generar confluencias de historiografía crítica.   
  
e) El momento de los descubrimientos: Es la triangulación de las informaciones recabadas a través de la contemplación, la descripción, la revisión histórica y la memoria cotidiana. De esta manera se plantea la realización de grupos focales para análisis de datos con cada una de las instancias participantes. Con la sistematización de estos encuentros resultarán los insumos necesarios para elaborar los productos a socializar, los cuales se circunscriben en dos perspectivas. Por una parte, los productos propenden visibilizar en el contexto académico, a las portadoras y los portadores de experiencia. Por otra parte, se enfocan en proponer transformaciones institucionales que garanticen la difusión y estudio de los juegos ancestrales en el transcurso de la vida universitaria. Este ejercicio prioriza el método de la reconstrucción o ilación histórica, caracterizado como “la presentación de sucesos del pasado que no sólo sea objetiva —de acuerdo con los hechos reales registrados por la observación o con datos documentales— sino útil para los fines de educación política y cultural (…)” (Fals Borda, 2002, p.55B).  
   
f) El momento de hilar confluencias: constituye las estrategias de circulación para los productos tangibles, priorizando la interpretación in-situ en las voces de los personajes, sus adaptaciones históricas y cotidianas, así como su interacción con los medios de difusión audiovisuales, escritos, gráficos y en la internet. La matriz de producción plantea un enfoque multiversacional que fluctúa entre las pedagogías ancestrales, la antropología, las ciencias de la educación, la historia y la sociología política. Desde allí pretende dar cuenta de la historia a partir de las evidencias representadas en las actuaciones de las personas, las instituciones educativas, las agrupaciones y sus formas organizativas. La pedagogía de las confluencias se corresponde en perspectiva pedagógica con la triangulación de datos cualitativos, en procura de obtener los productos tangibles y sus respectivas estrategias de socialización.

(Puntaje máximo en la evaluación 20 puntos de 100)

**6. EJECUCIÓN DE LA PROPUESTA**

En este módulo se hace visible la coherencia entre objetivos y el cronograma (actividades y tiempo) y productos. De igual manera, se establece la articulación entre los rubros, los montos de la propuesta y los desarrollos de los objetivos del mismo.

**6.1. CRONOGRAMA**

En este punto se debe apreciar la viabilidad de las acciones y procesos, la justa y real relación entre tiempos y acciones.

**Objetivos:**

Transcribir los objetivos específicos definidos en el proyecto y en la identificación del tiempo necesario para llevarlos a cabo. Se debe diligenciar con X en los meses correspondientes al desarrollo de cada actividad

**Actividad:**

Corresponde a la descripción de las acciones definidas en el plan de trabajo. Se deben asociar a cada uno de los objetivos específicos descritos en la propuesta.

**Responsable:**

es la persona de los integrantes del semillero, grupo de estudio y/o colectivo académico (coordinadores o estudiantes monitores) a la cual se le asignan actividades puntuales en la ejecución y cumplimiento de los objetivos propuestos.

(Puntaje máximo en la evaluación 10 puntos de 100)

**FORMATO PARA ELABORACIÓN DEL CRONOGRAMA**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CRONOGRAMA DEL PROYECTO** | | | | | |
| **Nombre actividad** | **Descripción actividad** | **Objetivo** | **Responsables** | **Fecha inicio** | **Fecha fin** |
| Estudio en fuentes etnográficas y arqueológicas. Comunicación remota y realización de entrevistas semiestructuradas. Aplicación de entrevistas semiestructuradas con investigadoras e investigadores de la UNAM. Intercambios remotos vía internet entre participantes de la UPN con personas vinculadas a las iniciativas en circulación internacional. Elaboración y entrega de producto 1- informe de avance. | Revisión en base datos fuentes etnográficas y arqueológicas. Establecimiento de entrevistas semiestructuradas para encuentros remotos. Encuentros internacionales vía remota. Elaboración del primer informe. | Específico 1. Identificar las iniciativas de práctica, difusión y estudio sobre los juegos y deportes ancestrales, que se desarrollan actualmente en contextos universitarios de Latinoamérica y el Caribe, sus formas de organización, convocatoria y promoción, como también sus estrategias de articulación con otras experiencias en ámbitos educativos, comunitarios, culturales, artísticos y deportivos. | Investigador principal - coinvestigador(es) - monitores, | 2024-02-01 | 2024-06-07 |
| Preparación y ejecución de talleres Desarrollo de talleres de juego de pelota mesoaméricana Aplicación de ejercicios interpretativos Elaboración colectiva de taller Co-Jugancia Socialización proyecto | Preparación y ejecución de talleres para el aprendizaje de cuatro modalidades de juego. Realización de talleres de pelota mesoaméricana. Guia práctica de ejercicios interpretativos. Desarrollo de taller de Co-Jugancia. Presentación de avances del proyecto en un espacio institucional. | Específico 2. Fomentar la comprensión transdisciplinar e intercultural de las ludodiversidades ancestrales en tiempos y contextos presentes, mediante un proceso de investigación formativa en torno del aprendizaje, difusión y estudio de los ancestrales juegos y deportes de pelota mesoamericana, que vincula estudiantes y docentes del semillero de investigación “vivir para contarla” de la Facultad de Educación Física de la UPN, con pares de la Universidad Nacional Autónoma de México, quienes desarrollan acciones al respecto desde hace cinco años | Investigador principal - coinvestigador(es) - monitores, | 2024-02-12 | 2024-06-07 |
| Escritura de documento científico Presentación del producto no. 4 (participación en evento académico de socialización, nacional o internacional) Preparación y entrega del producto 5- informe final. | Desarrollo de los productos de socialización del proyecto que incluye la escritura de documento científico, socialización en evento académico, elaboración del informe final. | Específico 3. Explicar las formas de vinculación empática con las fuentes antiguas de estética, ritual y corporeidad, que desarrollan las personas participantes del proceso, a través del análisis colaborativo sobre los sentidos históricos y las representaciones identitarias que expresan, respecto de la sobrevivencia de las ludodiversidades ancestrales y su diáspora en contextos universitarios. | Investigador principal - coinvestigador(es) - monitores, | 2024-09-02 | 2024-12-06 |

* 1. **EQUIPO VINCULADO AL SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN, GRUPO DE ESTUDIO Y/O COLECTIVO ACADÉMICO:**

En esta tabla se reportan las horas de investigación que se incluirán en el plan de trabajo de los coordinadores de la propuesta.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **IDENTIFIQUE DOCENTES QUE SE VINCULARÁN AL SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN, GRUPO DE ESTUDIO Y/O COLECTIVO ACADÉMICO** | | | | | | | |
| **PERSONAL DOCENTE VINCULADO A LA PROPUESTA** | | | | | | | |
| **N.º** | **Documento de**  **identificad** | **Nombres y apellidos** | **Facultad y Departamento y programa** | **Escriba el tipo de vinculación** | **Horas solicitadas** | **Rol**  (coordinador) | **Correo electrónico institucional** |
| Planta/  ocasional/ catedrático pensionado/ catedrático/  provisional, IPN, otro | Número de horas semanales dedicadas al proyecto (consultar términos de referencia de la convocatoria) |
| 1 | 80504582 | Jairzinho Francisco Panqueba Cifuentes |  | Docente de Planta | 8 | Coinvestigador | jfpanquebac@pedagogica.edu.co |
| 2 | 35479900 | Carolina Guerrero Reyes | Facultad de Educación Física | Docente Ocasional | 8 | Investigador Principal | cguerreror@pedagogica.edu.co |

1. **PRESUPUESTO:**

El presupuesto del semillero, grupo de estudio y/o colectivo académico presenta dos (2) fuentes de financiación: recursos de inversión y recursos de funcionamiento u horas asignadas en el plan de trabajo de los docentes. Se deben proyectar en dos fases tal como se indica en la siguiente tabla:

**PRESUPUESTO DEL SEMILLERO, GRUPO DE ESTUDIO Y/O COLECTIVO ACADÉMICO**

Diligenciar la totalidad de los campos solicitados según corresponda en cada cuadro y a lo definido en los términos de referencia. (No se debe simplificar los valores (números), se deben incluir todas las cifras de cada rubro).

**CUADRO RECURSOS DE INVERSIÓN[[1]](#footnote-1) CUADRO RECURSOS DE FUNCIONAMIENTO**

|  |  |
| --- | --- |
| ***CLASE DE RUBRO*** | ***VALOR EN PESOS ($)*** |
| 1. **Servicios Profesionales o de apoyo técnico** | $0 |
| 1. **Monitores** | $18,560,000 |
| 1. **Equipos** | $0 |
| 1. **Fotocopias** | $0 |
| 1. **Materiales** | $0 |
| 1. **Trabajo de Campo** | $0 |
| 1. **Socializacion** | $8,440,000 |
| 1. **Transporte urbano** | $1,000,000 |
| 1. **Material Bibliográfico** | $0 |
| 1. **Personal docente** | $0 |
| 1. **Otro cofinanciación** | $0 |
| **TOTAL RECURSOS DE INVERSIÓN** | **$28,000,000** |

|  |  |
| --- | --- |
| ***CLASE DE RUBRO*** | ***VALOR EN PESOS ($)*** |
| 1. **Servicios Profesionales o de apoyo técnico** | **$0** |
| 1. **Monitores** | **$0** |
| 1. **Equipos** | **$0** |
| 1. **Fotocopias** | **$0** |
| 1. **Materiales** | **$0** |
| 1. **Trabajo de Campo** | **$0** |
| 1. **Socializacion** | **$0** |
| 1. **Transporte urbano** | **$0** |
| 1. **Material Bibliográfico** | **$0** |
| 1. **Personal docente** | **$47,930,976** |
| 1. **Otro cofinanciación** | **$0** |
| **TOTAL RECURSOS DE FUNCIONAMIENTO O DE HORAS ASIGNADAS EN EL PLAN DE TRABAJO DE LOS DOCENTES** | **$47,930,976** |

* 1. **RESUMEN PRESUPUESTO DEL SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN, GRUPO DE ESTUDIO Y/O COLECTIVO ACADÉMICO**

|  |  |
| --- | --- |
| ***FUENTE DE FINANCIACIÓN*** | ***VALOR EN***  ***PESOS ($)*** |
| **RECURSOS DE INVERSIÓN** | $28,000,000 |
| **RECURSOS DE FUNCIONAMIENTO O DE HORAS ASIGNADAS EN EL PLAN DE TRABAJO** | $47,930,976 |
| **TOTAL DE RECURSOS DEL SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN, GRUPO DE ESTUDIO Y/O COLECTIVO ACADÉMICO** | $75,930,976 |

(Puntaje máximo en la evaluación 10 puntos de 100)

**ANEXOS**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Nombre del archivo** | **Descripción** | **Dirección del enlace** |
| 1 | Propuesta CIUP 2024 Semilleros | Este documento incluye la propuesta titulada "Ludodiversidades ancestrales en la vida universitaria" del Semillero de investigación: "Vivir para contarla" de la Licenciatura en Recreación de la Facultad de Educación Física. | http://primeciup.pedagogica.edu.co/application/propuestainv/bajar/1638/12604 |
| 2 | Propuesta de investigación 12604 | Documento que proporciona la plataforma al terminar de cargar la información del proyecto. | http://primeciup.pedagogica.edu.co/application/propuestainv/bajar/1639/12604 |

1. Para la elaboración del presupuesto acorde con las especificidades de la modalidad, consulte términos de referencia. [↑](#footnote-ref-1)