

# **El Cucunubá como manifestación recreativa para posibilitar los lazos intergeneracionales**

Jenny Lizzeth Cruz Garzón

Dana Paola Duarte Angulo

Lida Ginneth Rojas Poveda

Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de Educación Física

Licenciatura en Recreación y Turismo

2019

El Cucunubá como manifestación recreativa para posibilitar los lazos intergeneracionales

Jenny Lizzeth Cruz Garzón

Dana Paola Duarte Angulo

Lida Ginneth Rojas Poveda

Proyecto presentado como requisito para obtener el título como Licenciadas en Recreación y  
Turismo

Tutor de Proyecto:

Víctor Hugo Garzón Pérez

Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de Educación Física

Licenciatura en Recreación y Turismo

2019

Nota de aceptación

---

---

---

---

---

Presidente del Jurado

---

Jurado

---


Jurado

## **Agradecimientos**

En primera instancia a nuestros familiares y más allegados por brindarnos un apoyo incondicional, por creer en nosotras y darnos moral cada vez que sentíamos que nada iba a salir bien.

Ante todo, queremos agradecer a la Universidad Pedagógica Nacional por brindarnos las bases fundamentales para realizar este proyecto, a los profesores que nos dieron algunos consejos y acompañaron el proceso de aprendizaje, a nuestros tutores por su paciencia, dedicación y compromiso con el documento reconociendo que nos brindaron un gran apoyo he hicieron de este proceso con sus conocimientos una base esencial para la realización de este.

En especial, queremos dedicarles el proyecto al grupo a las personas mayores y a los niños de la Vereda, que participaron con mucho agrado, calidez, bondad, entusiasmo haciendo de nuestros encuentros agradables y favorables para todos. A ellos que dedicaron una pequeña parte de su tiempo en querer aprender algo nuevo y posibilitarnos una experiencia completamente enriquecedora profesional y personalmente.

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <small>ANÁLISIS DE REALIDAD</small>	<b>FORMATO</b>	
	<b>RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE</b>	
<b>Código: FOR020GIB</b>	<b>Versión: 01</b>	
<b>Fecha de Aprobación: 10-10-2012</b>	<b>Página v de 106</b>	

<b>1. Información General</b>	
<b>Tipo de documento</b>	Trabajo de grado
<b>Acceso al documento</b>	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
<b>Título del documento</b>	El Cucunubá como manifestación recreativa para posibilitar los lazos intergeneracionales.
<b>Autor(es)</b>	Cruz Garzón, Jenny Lizzeth; Duarte Angulo, Dana Paola; Rojas Poveda, Lida Ginneth.
<b>Director</b>	Mg. Garzón Pérez, Víctor Hugo
<b>Publicación</b>	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2019. 106 p.
<b>Unidad Patrocinante</b>	Universidad Pedagógica Nacional UPN
<b>Palabras Claves</b>	CUCUNUBÁ; GENERACIONES; INTERGENERACIONALIDAD; JUEGO

<b>2. Descripción</b>
<p>Trabajo de grado que se propone posibilitar los lazos intergeneracionales con personas mayores y niños de la Vereda Zapata La Mesa Cundinamarca, involucrando la herramienta de manifestación recreativa Cucunubá que facilita el acercamiento y genera espacios de interacción entre dicha población. Retomando la intergeneracionalidad como un elemento fundamental para dar un sentido a las diversas relaciones que se desarrollan en la comunidad. En consecuencia, surge la intención de generar una estrategia que posibilite una serie de encuentros que permiten plantear la realización de un torneo, donde la única regla en particular es que deben participar con un compañero conformado por una persona mayor y un niño.</p>

<b>3. Fuentes</b>
<p>About, B. (2012). <a href="https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/">https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/</a> .</p>
<p>Amaya, D. (2010). <a href="http://repository.udistrital.edu.co/handle/11349/888">http://repository.udistrital.edu.co/handle/11349/888</a>.</p>
<p>Arandis, E. (2013). <a href="https://www.diariovasco.com/v/20130710/tolosa-goierrilazos-intergeneracionales-">https://www.diariovasco.com/v/20130710/tolosa-goierrilazos-intergeneracionales-</a></p>

20130710.html.

Berlo, D. (1969). <https://bibliopopulares.files.wordpress.com/2012/12/el-proceso-de-la-comunicacion-david-k-berlo-301-1-b-514.pdf>.

Bonvalet, C. (2016). [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1405-74252016000200047](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-74252016000200047).

Bravo, C. y. (2018).  
[https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1408&context=maest\\_docencia](https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1408&context=maest_docencia).

Capote, A. (1998).  
<http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/cuba/cips/caudales05/Caudales/ARTICULOS/ArticulosPDF/07C119.pdf>.

Cervantes, C. (1998). <http://www.doslourdes.net/JUEpopularytradicional.htm>.

Chevalier, C. (2015). <http://antecedentesconceptosdeocio.blogspot.com/2015/03/antecedentesy-conceptos-de-ocio.html>.

Cujaban, A. (2015). <https://es.slideshare.net/Angiiek/juego-tradicional-colombiano-54844399>.

ED, C. d. (2010).  
[https://www.bizkaia.eus/home2/Archivos/DPTO3/Temas/Pdf/ProgramasIntergeneracionales/GuiaPractica\\_cas.pdf?hash=5dc4dcc0a775ca76332d5957746f905e&idioma=CA](https://www.bizkaia.eus/home2/Archivos/DPTO3/Temas/Pdf/ProgramasIntergeneracionales/GuiaPractica_cas.pdf?hash=5dc4dcc0a775ca76332d5957746f905e&idioma=CA).

educación., M. d. (2014). [https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-341810\\_archivo\\_pdf\\_sentido\\_de\\_la\\_educacion.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-341810_archivo_pdf_sentido_de_la_educacion.pdf).

Fals, O. (2015). <https://www.youtube.com/watch?v=op6qVGOGinU>.

Fernández, S. (2017). <http://didacticablograz.blogspot.com/2017/02/la-didactica-segun-diferentes-autores.html>.

Freire, P. (2008). <http://biblioteca.clacso.edu.ar/gsd/collect/clacso/index/assoc/D1599.dir/gomez.pdf>.

García, A. (2017). <file:///C:/Users/dana/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEstrategiaLudicaParaLaEducacionInclusiv-6535622.pdf>.

Gomila, M. (2009). <https://www.ehu.es/ojs/index.php/HC/article/viewFile/4245/3791> .

Groos, K. (1902). <file:///C:/Users/dana/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEscuelaDeVida-2774872.pdf>.

Gutiérrez, M. (2005). [http://www.funlam.edu.co/uploads/facultadeduacion/51\\_Influencia-herramientas-](http://www.funlam.edu.co/uploads/facultadeduacion/51_Influencia-herramientas-)

*pedagogicas.pdf.*

Huarte, R. (2012). <https://www.redalyc.org/pdf/859/85924629002.pdf> mes de diciembre 2019.

Huizinga, J. (2015). <file:///C:/Users/dana/Downloads/306827-Text%20de%20l'article-431999-1-10-20160405.pdf>.

Jociles, M. (2018). <http://www.scielo.org.co/pdf/rcan/v54n1/0486-6525-rcan-54-01-00121.pdf> .

Keller., K. y. (2012). <https://www.marketeroslatam.com/segmentacion-mercado-generaciones/>.

Krotz, E. (1999). <http://unrn.edu.ar/blogs/antropologia/files/2014/02/Krotz-alteridady-pregunta-antropologica.pdf>.

Lara, R. (2008). [https://www.ecured.cu/Juegos\\_Tradicionales](https://www.ecured.cu/Juegos_Tradicionales).

López, M. (2016). [https://biblioteca.unirioja.es/tfe\\_e/TFE001703.pdf](https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE001703.pdf).

Mair, H. (2006). . <https://www.traficantes.net/libros/tres-teorias-sobre-el-desarrollo-del-ni%C3%B1o>.

Montañez, J. (2012). Los juegos tradicionales como una herramienta pedagógica para mejorar los niveles de convivencia de la institución educativa técnica San Luis Cedeboy del Municipio de Garagoa Boyacá.

Nerici, I. (1985). <http://didacgeneral.blogspot.com/2011/05/definiciones-de-didactica.html>.

Orozco, F. (2012).

<http://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/3412/CAPITULO%20III%20GRADO.pdf;jsessionid=F2C3697FA77E71ECAD4E36B8AA1E6FD6?sequence=1>.

Parlebas, P. (1998). <file:///C:/Users/dana/Downloads/Dialnet-DimensionesParaUnAnalisisIntegralDeLosJuegosMotore-2800004.pdf>.

Pérez, J. Y. (2008). <https://definicion.de/juego/> .

Pérez., G. y. (1989). <https://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa.shtml>.

Pinazo, B. y. (2008).

[https://books.google.com.co/books?id=ZehGDwAAQBAJ&pg=PA53&lpg=PA53&dq=intergeneracional+\(Pinazo,+Bendicho+y+Company,+2008\)&source=bl&ots=MRsVDIvBL0&sig=ACfU3U3UYuxvYjNJeeZthEa6ANgzobww&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKewi2tsuJ1LjoAhVBV6wKHTPXDMEQ6AEwAHoECAsQAQ#v](https://books.google.com.co/books?id=ZehGDwAAQBAJ&pg=PA53&lpg=PA53&dq=intergeneracional+(Pinazo,+Bendicho+y+Company,+2008)&source=bl&ots=MRsVDIvBL0&sig=ACfU3U3UYuxvYjNJeeZthEa6ANgzobww&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKewi2tsuJ1LjoAhVBV6wKHTPXDMEQ6AEwAHoECAsQAQ#v).

- Piragauta, A. (2014). *Jamás volverá el ayer, al presente no renunciaré. Viabilizando las relaciones intergeneracionales.*
- Pugmire, S. (1996). <https://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa.shtml>.
- Rivilla, M. (1987). <http://didacgeneral.blogspot.com/2011/05/definiciones-de-didactica.html>.
- Sáez, J. (2013). [https://www.ohchr.org/Documents/Issues/OlderPersons/MIPAA/Ecuador\\_Annex1.pdf](https://www.ohchr.org/Documents/Issues/OlderPersons/MIPAA/Ecuador_Annex1.pdf).
- Sarramona, F. y. (2017). <https://scielo.conicyt.cl/pdf/formuniv/v10n3/art09.pdf>.
- Schutz, A. (2007).  
[https://www.researchgate.net/profile/Yasmin\\_Hernandez3/publication/40427534\\_El\\_concepto\\_de\\_intersubjetividad\\_en\\_Alfred\\_Schutz/links/5dbd7bed299bf1a47b0c230c/El-concepto-de-intersubjetividad-en-Alfred-Schutz.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Yasmin_Hernandez3/publication/40427534_El_concepto_de_intersubjetividad_en_Alfred_Schutz/links/5dbd7bed299bf1a47b0c230c/El-concepto-de-intersubjetividad-en-Alfred-Schutz.pdf).
- Torres, R. (2009). <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000182951>.
- Trilla, B. (1993). <https://eala.files.wordpress.com/2011/02/pedagog3ada-del-ocio.pdf>.
- Vásquez, O. (2017). <https://bogota.gov.co/mi-ciudad/rafael-uribe-uribe/conozca-el-consejo-de-sabios-y-sabias-de-la-localidad>.
- Vela, A. (2012). <http://curumbambico.blogspot.com/>.
- Vigotkky, L. (1924). <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>.
- Wallon, A. (1984). <https://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa.shtml>.

#### 4. Contenidos

**Contexto:** El desarrollo del presente proyecto tendrá lugar en La Mesa Cundinamarca, ubicada en la Provincia del Tequendama a 54 km al suroeste de Bogotá, está pensado para realizarse con la población mayor y los niños de la vereda Zapata.

**Antecedentes:** Se realizó una investigación sobre tres documentos importantes que contribuyen al proceso, para así agregar referentes de peso y calidad, generando un análisis para perfilar los agentes sociales de la Vereda Zapata.

**El juego como vínculo intergeneracional:** Se abordan elementos tales como el juego, las tradiciones,



generación, los lazos intergeneracionales, niño, personas mayores, Cucunubá, canales de comunicación y tiempo liberado, por ello es trascendental abordar algunos discursos que permitan identificar cómo se entienden estos y por ende dar cuenta de la definición que aquí se le atribuye.

**Sistematización del trabajo:** Lo que se pretende es generar una síntesis del impacto que produjo el mismo en la comunidad vinculada, a través de los diversos encuentros y como resultado final la participación en el torneo, que además dé cuenta de la experiencia de cada uno de los participantes, por medio de lo observado y recopilado en las diversas herramientas aplicadas durante el transcurso del proyecto.

**Resultados:** Se retomaron tres herramientas que posibilitaron en una primera instancia la inmersión para conocer al grupo focal, en este sentido el instrumento de investigación cualitativa se da paso, se retoma la observación participante que se lleva a cabo por medio de una serie de encuentros que previamente planeados, nos conllevan a ver y conocer las posturas de cada uno de los participantes, por otro lado otra de las herramientas investigativas usadas para el diseño y desarrollo del presente documento, fue la elaboración de una entrevista semiestructurada que da cuenta de los puntos de vista de los involucrados en el proyecto.

## 5. Metodología

Para llegar a un óptimo desarrollo de los objetivos es pertinente realizar la metodología de acuerdo con el desarrollo e implementación de tres fases:

1. **Definición de la población y contenido del proyecto**
2. **Diseñar el proyecto por momentos**
3. **Sistematización del trabajo**

## 6. Conclusiones

A lo largo del desarrollo del presente proyecto se vincula la población de un lugar en específico con un juego llamado Cucunuba, posibilitando el desarrollo de expresiones significativas en el ámbito recreativo, es decir que se logra una interacción entre factores como lo humano, lo sensible y lo natural, pues el juego como herramienta posibilita acciones de tipo espontáneo, que deja a merced la realidad personal del sujeto, estas manifestaciones son autónomas y se demuestran dependiendo la persona, es decir, en cuestión del adulto mayor y para el caso de la elaboración del juego es él quien guía el proceso y trata de

dar orientaciones claras y precisas referentes a la forma de hacerlo, por otro lado y en la planeación y ejecución del juego se evidencia la participación de ambas partes mediando las formas adecuadas para ganar desde las posibilidades dadas, que dependen sin lugar a dudas de las características de cada uno de los participantes, incluyendo valores formativos como los físicos, interpersonales e intrapersonales.

En este sentido y conforme a los objetivos planteados al iniciar este proceso, se logra evidenciar que posterior a los elementos encontrados inicialmente se establecen otra serie de relaciones en los cuales se evidencian resultados de tipo físicos, como agilidad, salud y vigor, además de los progresos en tanto a las concepciones del sujeto, esto es evidenciado a través de los diferentes encuentros, en los cuales se denota un cambio sensible ante el prójimo, situaciones que con antelación mostraban dificultad para socializar de manera conjunta las diferentes generaciones, caso específico sucedió al realizar la invitación para participar del proyecto, esta observación permitió en su momento lograr enfocar y direccionar el mismo hacia el reconocimiento del Cucunubá como el posibilitador de las relaciones del grupo y de los saberes ancestrales que se rescataron, entendiendo que el juego facilita la sociabilidad, la generosidad, y la fraternidad entre otras cosas, que permiten el desarrollo de las relaciones entre las diferentes generaciones que se vinculan al proceso, en estos ambientes generados con el fin del torneo del Cucunubá se logra romper las barreras que impiden las relaciones como prevenciones por las ideas del otro, la falta de cooperación, comprensión y trabajo en equipo.

<b>Elaborado por:</b>	Cruz Garzón, Jenny Lizzeth; Duarte Angulo, Dana Paola; Rojas Poveda, Lida Ginneth.
<b>Revisado por:</b>	Mg. Garzón Pérez, Víctor Hugo.

<b>Fecha de elaboración del Resumen:</b>	18	11	2019
--	----	----	------

## Contenido

Introducción	7
Justificación	10
Descripción del problema	13
Pregunta Problema	15
Oportunidad	15
Objetivo general	16
Objetivos específicos	16
Contexto	17
Antecedentes	21
El Juego como vínculo Intergeneracional	29
El juego como base	29
Didáctica una herramienta transversal	33
Recapitular para no herrar	35
Distinciones generacionales	37

Baby Boomers: nacidos entre 1946 y 1964	38
Generación X: nacidos entre 1965 y 1979	39
Milennials o Generación Y: nacidos entre 1980 y 1999	40
Generación Z: nacidos a partir del 2000	41
Estructura para posibilitar interacciones intergeneracionales	43
Canales de comunicación	46
Uso del tiempo liberado	48
Resultados	51
El dialogo como herramienta	59
Análisis de encuesta	61
Conclusiones	65
Referentes bibliográficos	66
Anexos	68

### Índice de Tablas

Tabla 1, edad personas mayoress	17
Tabla 2, edad niños	18
Tabla 3, estadística rango de edades.	19
Tabla 4, línea generacional	41
Tabla 5, consideraciones.	42
Tabla 6, pregunta 1	61
Tabla 7, pregunta 2	62

Tabla 8, pregunta 3	62
Tabla 9 pregunta 4	63
Tabla 10, pregunta 5	63
Tabla 11 pregunta 6	64
Tabla 12, pregunta 7	64

### **Índice de Figuras**

Ilustración 1 Primer encuentro	52
Ilustración 2 segundo encuentro	53
Ilustración 3, cuarto encuentro.	56
Ilustración 4, quinto encuentro.	56
Ilustración 5, sexto encuentro.	57

## Resumen

El propósito principal es el diseño de un proyecto que vincule la población de la persona mayor, junto con los niños pertenecientes a la vereda Zapata de la Mesa –Cundinamarca, cuenta con una población de aproximadamente quince (15) personas, quienes en diferentes momentos de la ejecución del proyecto estuvieron presentes.

En el desarrollo se especifican claridades referentes al torneo de Cucunubá, el cual se llevó a cabo a mediados del mes de septiembre del año 2019, siendo este un elemento de vital trascendencia, pues logra a cabalidad los objetivos planteados, tanto con los participantes, como con las autoras de este, es decir, se pone en marcha el juego como herramienta de una manifestación recreativa que posibilita el encuentro de dos generaciones. La dedicación, el interés y el compromiso ante el mismo, entendiendo que las interpretaciones, aunque diversas, pueden encontrarse y ser enriquecedoras para las diferentes personas que en esta participen.

**Palabras claves:** Juego, generaciones, intergeneracionalidad, Cucunubá.

### **Abstract**

The main purpose is the design of a project that links the population of the elderly person, together with the children belonging to the Zapata de la Mesa -Cundinamarca village, has a population of approximately fifteen (15) people, who at different times of The execution of the project were present.

In the development clarities are specified regarding the Cucunubá tournament, which took place in the middle of the month of September of the year 2019, this being a vital element, as it fully achieves the objectives set, both with the participants and with the authors of the same, that is, the game is launched as a tool for a recreational demonstration that enables two generations to meet. Dedication, interest and commitment to it, understanding that the interpretations, although diverse, can meet and be enriching for the different people who participate in it.

**Key words:** Game, generations, intergenerationality, Cucunubá.

## **Introducción**

El presente proyecto “El Cucunubá como una herramienta de manifestación recreativa para posibilitar los lazos intergeneracionales”, es pensada desde la oportunidad que las autoras identificaron en la vereda Zapata; puesto que, en dicho escenario, la gran mayoría de los habitantes son personas mayores, que dedican su tiempo a oficios del campo tales como: siembra, cosecha, ganadería y cuando culminan sus deberes, especialmente los fines de semana, se reúnen a realizar actividades de su interés común, ya sea, jugar Tejo, hablar entre vecinos de temas afines a sus intereses; encontrado así, que dejan de lado a la comunidad infantil que se encuentra con ellos, ya que, generalmente los días no escolares, los padres de los niños los envían a ayudar en los quehaceres del campo y para que acompañen a sus abuelos.

Es por ello por lo que, en una de las visitas de las autoras, se evidenció la oportunidad de generar o posibilitar un evento donde las dos partes tuviesen un espacio y un pretexto para compartir con sus familiares. Fue allí en donde por medio del uso del juego tradicional se identificó el mismo como un elemento, es decir, una herramienta que facilita el acercamiento entre las diferentes poblaciones y además genera un acople intergeneracional, que para el caso de este proyecto, se pretenden brindar entre los abuelos, los niños y las autoras.

De este modo y al realizar las constantes interacciones con el grupo elegido se determinaron las diferentes acciones para la realización del torneo de Cucunubá, teniendo en cuenta las mismas peticiones que manifestaron en el transcurso del desarrollo del proyecto, de esta manera la elaboración y la marcha ha fluido en diversos caminos, cambios y múltiples posibilidades, que permiten la planeación de unas dinámicas pensadas para el contexto, tales como la interacción



del grupo, acorde a posibilitar encuentros que den elementos necesarios para la realización de este.

Por tanto, a partir de los encuentros que se han dado, se desarrollan múltiples valores como la dedicación y el trabajo en equipo, convirtiéndolo en una meta de vida para las autoras de la investigación, queriendo rescatar un juego tradicional como el Cucunubá, cuya importancia radica en la recuperación de algunos valores ancestrales tales como el respeto por la naturaleza, los animales, la siembra y el valor del prójimo. Por ello se elige este juego dadas las condiciones que propicia, entre ellas la prevalencia de la tradición resaltando la permanencia de las reglas, con la particularidad de que dichas son modificables de acuerdo a las condiciones de los participantes, en este caso, en beneficio a la población comprometida con el proyecto y usándolo como pretexto para evidenciar cómo por medio del juego se logran afianzar los canales de comunicación entre los participantes de un torneo, que como proyección se realizará anualmente, siendo este año el primero que se llevará a cabo en la vereda Zapata de la Mesa Cundinamarca.

En contexto, es pertinente hablar acerca de lo que es el juego tradicional Cucunubá y parte de su historia, Para empezar, este juego es nombrado Cucunubá por una ciudad que se ubica en el plano cundí- Boyacense cerca de Ubaté, según los historiadores que se interesaron por investigar su origen, cuentan que este juego tradicional data desde las culturas precolombinas. Este juego también se practica en otros países como México y allí se le conoce como ratonera, se puede evidenciar que este juego aporta de manera significativa al desarrollo de la coordinación visomotriz, puntería y el cálculo mental, el juego se debe llevar a cabo en un terreno plano sin obstáculos.

El juego del Cucunubá se rige por una serie de reglas básicas, que son:

- Se juega con bolas de metal, las que se lanzan a determinada distancia contra un tablero agujereado.
- Cada agujero tiene un puntaje, siendo mayor el del centro.
- El tablero agujereado está soportado por dos tablas, que se abren en forma de ángulo para permitir el paso de las bolas lanzadas por el jugador.
- Ganará el jugador que logre llegar primero a la cantidad del puntaje acordado por todos los jugadores.

Este juego principalmente se conoce en los departamentos de Nariño y Cundinamarca de donde viene originalmente, sin embargo, su difusión cultural permitiría que un juego que viene de nuestros antepasados no se distorsione y menos que se desdibuje con el tiempo, por ello el reconocer la tradición como parte indeleble de la cultura permite a la vez evidenciar otros elementos como la dialogicidad, el intercambio y las barreras que puedan emerger en el encuentro dado.

Es por ello que, para nosotras como autoras es fundamental conocer el juego, y llevarlo a algunos lugares donde no lo conocen, de este modo se aporta también al rescate de los juegos tradicionales ancestrales, que posibilitan la unión ya sea entre amigos, vecinos, familia y para nuestro propósito lograr un acercamiento de los lazos intergeneracionales.

### **Justificación**

El presente proyecto se enfoca en la posibilidad de constituir lazos intergeneracionales por medio del uso del Cucunubá como manifestación recreativa, demostrando cómo surge la necesidad de reivindicar elementos tales como el juego, la tradición, la unión familiar y comunal, que son usuales pero que en varias ocasiones pasan desapercibidos o son obviados debido a la cotidianidad en que se encuentran inmersos, es decir que cuando se hace referencia al término “lazo intergeneracional” hablamos de la correlación intergeneracional, entendida como la relación que se establece entre individuos de diferentes edades o generaciones.

De esta manera, se logra comprender que los aprendizajes no solo se dan con pares, y que se requiere de la interacción con diversos sujetos sin importar la edad para generar conocimientos, experiencias y compartir subjetividades, evidenciando cómo la heterogeneidad es la fuente inmaterial que enriquece la sociedad y la cultura.

Por otra parte, desde el desarrollo de esta investigación se retoma el Cucunubá como una herramienta didáctica debido a que no es considerado un deporte, pues en muchos de los grupos poblacionales donde se practica este juego no se trabaja con el componente de competencia, por el contrario se fortalece la unión, se crean amistades y lazos de índole familiar y comunal, ya que es allí donde se logra evidenciar el intercambio e interacciones desde las cuales se puede construir y compartir conocimientos culturales, rompiendo los estereotipos por medio de la interacción con el yo, el otro y el entorno, posibilitando los lazos intergeneracionales.

En este sentido se hace relevante la aplicación de este proyecto, ya que contribuirá al reconocimiento de la comunidad, en tanto los saberes de tipo empíricos y culturales entendiendo

por estos, aquellos que se dan a partir de la relación con la realidad, es decir, vivencias, complejidades que ya cada uno de los participantes traen consigo y las relaciones posteriores que pueden emerger como resultado de la investigación.

De esta manera como licenciadas en formación y con el interés constante de contribuir a la sociedad, se reconocen los contextos, se aporta a la construcción individual de los integrantes del grupo, se recolectan conocimientos, y se pierden otros, generando un constante cambio y resignificación de los mismos, esto por medio de las actividades proyectadas en el desarrollo del proyecto, evaluando los procesos de construcción que se han venido perdiendo con el tiempo y logrando con ello un acercamiento a dichos saberes previos, reconociendo a la vez el valor de las personas mayores y de los niños, con el fin de posibilitar un afianzamiento en las vías comunicativas y así lograr ampliar la perspectiva del mundo que habitamos, en busca de mejorar el entorno a través de la satisfacción constante de la necesidad de interacción.

Por otra parte, para la Universidad Pedagógica Nacional es relevante la realización de proyectos que estén en aras de la construcción social, tal como la apuesta del afianzamiento de lazos intergeneracionales por medio del Cucunubá para la reflexión frente al contexto inmediato y las relaciones que surgen de ellas a través de revitalizar el juego ancestral.

### **Descripción del problema**

Retomamos la intergeneracionalidad como un elemento fundamental para dar un sentido a las diversas relaciones que se desarrollan en la comunidad perteneciente a la Vereda Zapata, ubicada en La Mesa Cundinamarca, con el propósito de entender el cómo se llevan a cabo las relaciones entre vecinos, personas mayores, los niños y de manera general los habitantes de la vereda, usando un juego tradicional como un pretexto.

En este sentido el Cucunubá como manifestación recreativa genera espacios y a la vez permite encuentros de los actores anteriormente mencionados, logrando la interacción entre los diferentes sujetos, dando paso a posibilitar de manera más clara las relaciones intergeneracionales, pues en un primer momento y a través de la observación participante se evidencia como el estar en un solo espacio físico no necesariamente implica una relación, pues aunque algunas de las personas se encontraran un sábado en la tarde, la relación no implicaba nada más allá de la formalidad del “hola, ¿cómo esta?”, siendo estas las palabras que suelen cruzar en un momento de interacción que se basa en la cotidianidad, además de esto es preciso mencionar que la relación con los menores también constituía en ese primer momento una apatía.

En consecuencia y al ser testigos de este hecho en particular, surge la intención de generar una estrategia que posibilite una serie de encuentros que más allá de compartir un mismo espacio, también genere un acercamiento más fraternal entre la persona mayor y los niños, para dicho fin se usó un juego tradicional como el Cucunubá y para hacerlo más atractivo, se planteó la realización de un torneo donde la única regla particular es que para participar se debe ser con un compañero, conformado por una persona mayor y un niño.

### **Pregunta Problema**

¿De qué manera el Cucunubá como herramienta de manifestación recreativa, posibilita los lazos intergeneracionales entre los niños y la persona mayor perteneciente a la vereda Zapata – La mesa Cundinamarca?

### **Oportunidad**

El uso del Cucunubá como herramienta de manifestación recreativa, posibilita los lazos intergeneracionales entre los niños y la persona mayor perteneciente a la vereda Zapata – La mesa Cundinamarca.

### **Objetivo General**

Diseñar un proyecto centrado en el Cucunubá como manifestación recreativa para posibilitar los lazos intergeneracionales en la comunidad de la vereda Zapata – La Mesa Cundinamarca.

### **Objetivos Específicos**

- Reconocer el juego del Cucunubá como un pretexto para posibilitar los lazos intergeneracionales en el grupo, rescatando los saberes culturales que conllevan al mismo.
- Ambientar la introducción y el disfrute del Cucunubá como manifestación Lúdica y recreativa.
- Sistematizar el proyecto a través de la observación, la encuesta y la entrevista.

## Contexto

El desarrollo del presente proyecto tendrá lugar en La Mesa Cundinamarca, ubicada en la Provincia del Tequendama a 54 km al suroeste de Bogotá, está pensado para realizarse con la población mayor y los niños de la vereda Zapata, en contexto este escenario es una división del municipio y está ubicado en la zona rural del mismo, compuesto por veinte familias, cada una de ellas reside en fincas que se encuentran equidistantes, lo que quiere decir que en totalidad del espacio antes mencionado se logran encontrar dieciocho familias aproximadamente, pues alguna de las fincas están desocupadas y son solo ocupadas esporádicamente, tomando como muestra representativa seis de ellas para la aplicación del presente trabajo, por ende se realiza un acercamiento al escenario y se selecciona un grupo que está conformado por personas mayores, que usualmente tienen a sus nietos viviendo o vacacionando en sus fincas, este encuentro en su mayoría tiene como propósito realizar un intercambio de saberes ancestrales, tradicionales, experienciales y empíricos, empoderado desde el acompañamiento tanto de la persona mayor, como los niños y las autoras, favoreciendo el desarrollo, desenvolvimiento y la extracción del sujeto de sus actividades cotidianas a un espacio donde se hace provecho del tiempo liberado.

De este modo, el proceso está pensado para permitir el intercambio de habilidades físicas y cognitivas, entre los diversos sujetos que entren a participar en este proyecto, dando lugar al afianzamiento de relaciones, que para el cumplimiento de los objetivos se reconocerán como lazos intergeneracionales, partiendo de la premisa que cualquier tipo de relación genera acercamientos y desarrolla varias dimensiones del ser humano, tal como lo son la dimensión afectiva, corporal, comunicativa y la cognitiva, considerando estas relaciones intergeneracionales como una base fundamental del desarrollo y adaptación a la sociedad.



De esta manera la importancia de estos lazos radica en la conservación y revitalización de los saberes culturales, sin importar cuál ha sido el origen de los mismos, creando redes de diálogos, y usando el Cucunubá como herramienta facilitadora para establecer y fortalecer encuentros de integración por parte de las personas, niños, por ende es necesario que el grupo de la persona mayor, los niños que tengan relación familiar con los anteriormente mencionados y por consiguiente la participación activa de las personas a cargo de este proyecto generen una relación proactiva y provechosa para culminar con éxito el mismo.

**Tabla 1. edad persona mayor**

<b>Nombre</b>	<b>Edad</b>	<b>Tiempo en la vereda</b>
J, M, P.	60 años	6 años
C, P.	59 años	51 años
C.	61 años	15 años
L, B.	68 años	30 años
A, B.	69 años	6 años
R.	58 años	17 años
M.	45 años	6 años
C, M.	33 años	9 años

Fuente propia

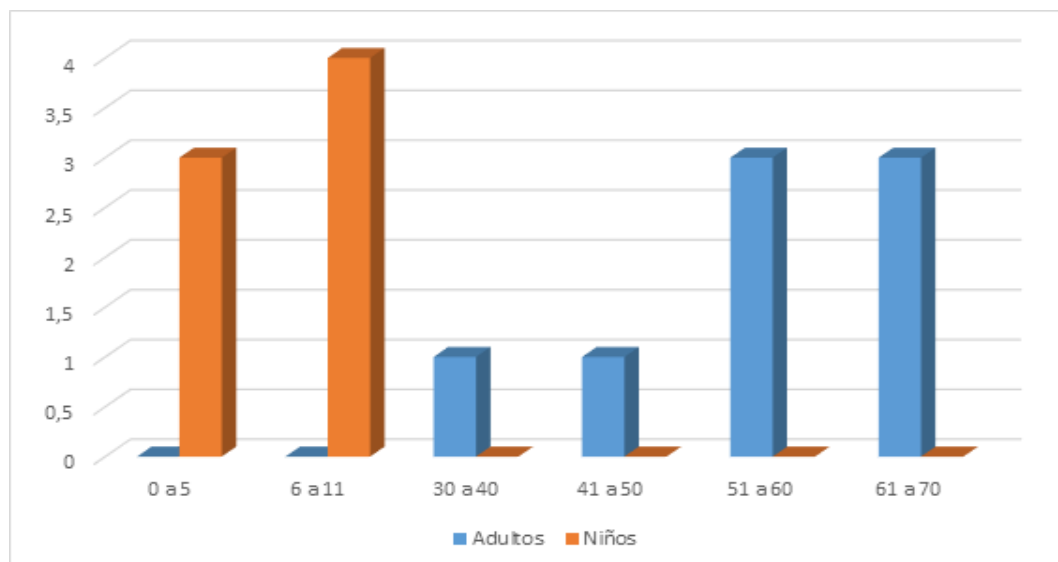
**Tabla 2. edad niños**

<b>Nombre</b>	<b>Edad</b>	<b>Tiempo en la vereda</b>
J, P.	4 años	4 años
P, P.	9 años	visitante
M, P.	7 años	6 años
S, T.	4 años	visitante
K, M.	9 años	9 años
S, M.	3 años	3 años
V, G.	10 años	10 años

---

Fuente propia

**Tabla 3. Estadística rango de edades**



Fuente propia.

Como resultado de los análisis que se realizan en las tablas uno, dos y tres, se evidencia en primera instancia la diferencia entre las edades del grupo participante, que es conformado por quince personas en rango de edades desde los tres años hasta los sesenta y nueve, generando una distinción de saberes y propiciando unas relaciones más variadas, encontrando además una participación mayor del género femenino.

Por medio del análisis a las estadísticas, se logra demostrar en los adultos el arraigo por sus tierras, puesto que son ellos quienes conocen y evidencian su crecimiento, de manera conjunta acreditan sus transformaciones e historias que se desarrollan en el lugar, por otra parte, la mayoría de los niños del grupo se caracterizan por su estancia permanente en la vereda espacio en el cual sus progenitores se han encargado de enseñar y transferir las labores que hacen parte

de la cotidianidad y el valor que tiene el escenario en sí, por otro lado se cuenta con participantes que son ajenos al espacio y solo van allí en sus momentos libres, pues debido a las condiciones de su contexto más próximo, los padres optan por dejarlos en la casa de sus abuelos en sus vacaciones y ocasionalmente los fines de semana.

### **Antecedentes**

Se realizó una investigación sobre tres documentos importantes que contribuyen al proceso, para así agregar referentes de peso y calidad, generando un análisis para perfilar los agentes sociales de la Vereda Zapata.

El primero de ellos es un trabajo de grado de la Universidad Pedagógica Nacional, llamado “Jamás volverá el ayer, al presente no renunciaré. Viabilizando las relaciones intergeneracionales”. (Piragauta, 2014)

*“El objetivo principal es reconocer las diferencias y particularidades de cada una de las etapas del ciclo vital humano, esto con el fin de un mejor entendimiento, trato y convivencia entre generaciones. Para este proyecto en particular se trabajará desde dos etapas concretas; que son: el periodo de adultez y el de adultez mayor, la implementación y/o ejecución piloto se llevará a cabo con personas mayores, es decir, se rescatará como contenido central las diferencias y particularidades de la persona mayor” (Piragauta, 2014)*

Es fundamental evidenciar que este primer documento, lo abordamos desde la importancia de reflejar el “reconocimiento” como uno de los pilares importantes de dicho proyecto, ya que conocer y reconocer al otro es vital para el cumplimiento de los objetivos establecidos, incluyendo como dice Piragauta “ las etapas del ciclo vital humano” ya que de una u otra manera, como se evidencia en el contexto social actual, la persona mayor es aislada y poco reconocida ante las actividades para la sociedad, puesto que son considerados poco hábiles

debido a la edad y a sus afectaciones de salud, para este caso se tendrá en cuenta como el más importante para la transmisión de saberes con los niños, puesto que en él se evidenciará a la hora de jugar ese “reconocimiento” de saberes que ha construido durante su vida, revelando como su construcción de vida, lo conlleva a hacer aportes significativos y como desde la experiencia, logra generar una serie de aprendizajes que en un momento determinado pueden traer a colación y de esta manera exhibir cómo su generación contribuye notablemente al desarrollo del presente proyecto, demostrando a su vez como cada uno puede aportar al otro para que el juego se realice con agrado, naturalidad, fluidez y estrategia, de esta manera lograr que este juego tradicional sea conocido y reconocido propiciando que la práctica de este sea duplicada y más adelante sean ellos los participantes quienes se apoderen y les enseñen a las demás personas de la Vereda quienes estén interesados en conocerlo.

En continuidad, lo que Piragauta menciona es la realización de un proyecto, donde se les haga un reconocimiento a una generación que por los afanes de la sociedad y la inmediatez que demanda la cotidianidad los estamos haciendo de lado, desdibujando las tradiciones que son reemplazadas por la tecnología, arrebatando de manera inconsciente un legado que las personas mayores traen consigo mismos, elaborado desde una construcción social, cultural, experiencial e incluso empírica, de esta manera denotamos que para el proyecto usar el Cucunubá como pretexto para posibilitar los lazos intergeneracionales, es fundamental conocer y reconocer la importancia de esta generación que trae un sin número de cualidades y una infinita lista de aportes significativos para la culminación exitosa.

A continuación, se retomó una segunda investigación como referente para el proyecto de grado, llamado “Los juegos tradicionales como una herramienta pedagógica para mejorar los niveles de convivencia de la institución educativa técnica San Luis Cedeboy del Municipio de Garagoa Boyacá.” (Montañez, 2012).

“Analizar los comportamientos de los estudiantes de colegio nacionalizado San Luis programa CEDEBOY, para plantear un proyecto con los juegos tradicionales como herramienta de socialización” (Vargas, 2012).

Por consiguiente, lo que el autor propone es hacer el uso de una serie de juegos tradicionales, que posibilitan una sana convivencia entre los estudiantes, generando a su vez una reflexión acerca de los valores y la importancia de dichos juegos, evidenciando como los elementos de este dan paso a un sin fin de posibilidades y herramientas para la sana convivencia, resaltando los valores de la amistad, el respeto, el amor por el prójimo, trabajo en equipo y la tolerancia.

Es aquí donde se observa que para el proyecto de la Vereda, la implementación del juego tradicional Cucunubá y el proceso para llegar al mismo, se resignifican y genera a su vez un sin número de caminos y giros que podría tomar el presente proyecto, puesto que en la Vereda los juegos tradicionales son más reconocidos y pedidos por ellos, debido a ello se genera una transformación con dicho juego, posibilitando una característica específica de lo que significa “juego o jugar” y es esa oportunidad de convenir de manera conjunta las reglas del Cucunubá, el puntaje y las estrategias, debido que para los habitantes no era un juego conocido y es por ello que se tomó como decisión de retomar el Cucunubá, debido a que para ellos era algo innovador, algo que ellos mismos pudieran realizar y disfrutar, que fuera de su agrado para que la

realización de dicho se desarrollara con armonía e interés, ya que es de vital importancia que ellos estén inmersos y se sientan a gusto con lo que se propone, para que así se pueda manifestar la posibilidad de los lazos intergeneracionales entre ellos.

Por último, un proyecto internacional llamado: “Hacia una sociedad intergeneracional: ¿cómo impulsar programas para todas las edades? guía práctica; Centro del Conocimiento de Fundación (EDE, 2015)

Este proyecto es una guía práctica para la elaboración de procesos de transformación en cuanto a la intergeneracionalidad, un punto clave del proyecto antes expuesto ya que es de vital importancia las prácticas ante la Vereda para así efectuar un fenómeno social que previo a ello no se había visto o tenido en cuenta, para innovar hábitos y fundar algo nuevo para ellos, las personas mayores, los niños y agentes externos que visiten la Vereda.

Por este motivo, es relevante traer a colación un apartado en cual se da explicación a un documento que habla de la importancia de propiciar encuentros entre diversas generaciones.

*“Necesidad emergente de promover programas y espacios intergeneracionales generando prácticas de encuentro y colaboración entre personas de diferentes edades. Atendiendo a su finalidad toda práctica intergeneracional pretende alcanzar el objetivo de una sociedad para todos y todas, con este trabajo se busca extraer conocimiento significativo y aprender de las experiencias ya existentes aquí y en otros contextos para concebir otras nuevas. La guía se ha construido a partir de un marco colaborativo de trabajo que ha involucrado a distintos agentes*



*sociales de nuestro territorio, quienes han procurado un enfoque amplio y han enriquecido el proceso intentando garantizar la utilidad del resultado. Esta guía representa una oportunidad para perfilar y desarrollar nuevas iniciativas o reorientar las ya existentes hacia verdaderos escenarios de encuentro y colaboración entre generaciones.” (Centro del Conocimiento de Fundación EDE, 2015)*

En ella se encuentra diversas maneras de realizar una serie de intervenciones en espacios intergeneracionales y esto aporta al proyecto pues es lo que se busca en la Vereda, una forma de generar espacios para la participación de todos, tanto de los que habitan como de los que van de vacaciones, aportando desde el juego Cucunubá experiencias significativas que conlleven al intercambio de sus saberes, bien sean culturales, sociales y experienciales permeando a todos los asistentes en cada uno de los encuentros programados, para ello, en una primera medida los niños y las personas mayores que apoyan el proyecto aprendan y disfruten transmitir sus conocimientos adquiridos durante el proceso realizado, siendo una nueva iniciativa para la comunidad a darle una continuidad del uso del juego del Cucunubá como un pretexto para posibilitar encuentros y viabilizar a su vez un momento ameno y divertido ya sea entre amigos, familia y vecinos, tanto para su disfrute, como para transformar espacios que eran algo comunes ya que frecuentaban la misma rutina, que se vuelva una posibilidad de cambiar lo que realizan con frecuencia, a través del diálogo, el conocimiento y el interés por el juego Cucunubá.

Para iniciar con los elementos anteriormente mencionados, se realiza un recuento entre lo que se entiende por intergeneracional, es decir la relación entre las diferentes generaciones.

“La satisfacción de las necesidades y las respuestas a nuestros deseos sólo son pensables desde la vida en comunidad, desde la vida en relación... que el “nosotros” , el “estar juntos”, estar “con” otros y “entre” otros, representa los distintos modos de relación, las distintas formas de interacción que con diferentes niveles de intensidad, de acuerdo con toda una serie de variables contextuales y personales, se despliega en el “encuentro” humano... produciendo regulaciones simbólicas (normas, instituciones, leyes, costumbres) y articulaciones funcionales (creencias, saberes, ideales, procedimientos.).” (Sáez, 2013-2017).

Teniendo en cuenta lo anterior, se deduce que lo intergeneracional no es una cuestión simplemente asociada al rango de edad, por el contrario “diversos autores (Pinazo, Bendicho y Company, 2008), también remarcan y califican claramente la noción de relaciones intergeneracionales como:

*“la interacción intencionada entre grupos de personas de diferentes edades, en variedad de situaciones proporcionando una comunicación cercana; sentimientos y pensamientos compartidos, en una actividad cooperativa y significativa para ambas generaciones” (Bravo, Corredor y Campo, 2018).*

Esto se evidencia en el caso particular del proyecto en la medida que se logra denotar un aporte significativo por parte de cada uno de los participantes, quienes traen consigo una serie de conocimientos, saberes y sentires, que dan cuenta a través de sus aptitudes y actitudes, elementos que se revelan durante los diferentes encuentros y que permitieron de manera eficaz el desarrollo de este, concluyendo con la realización del torneo de Cucunuba.

Para el mismo fin, se realizó una investigación en la cual se retomaron algunos referentes teóricos de las fases anteriores como: las conferencias de la UNESCO sobre educación de personas mayores a nivel internacional, la revista Interamericana de Educación para personas mayores, el plan Iberoamericano de Alfabetización y Educación para personas jóvenes y adultas (UNESCO, 2007-2015).

Las ideas del CREFAL: centro de cooperación regional para la educación de personas mayores en América Latina y el Caribe, el Tercer encuentro de alfabetización de los países CAB Santo Domingo Convenio Andrés Bello, Jorge Posada y Paulo Freire. Por otro lado, se llevó a cabo una caracterización de la población a la cual va dirigida al proyecto curricular, se revisaron los módulos CAFAM con los cuales se trabajan y se procedió al diseño del material impreso. Igualmente, se tomaron algunas de las referencias teóricas empleadas por los estudiantes de la VI Fase, en lo concerniente a las habilidades cognitivas y a los aportes de Howard Gardner, Aníbal Puente, David Lazear, A. Luria, García-Pelayo y Ramón Gross, entre otros”. (Torres, 2009).

Relevando como finalidad discursos disciplinares como contenidos sociales para la educación de jóvenes y personas mayores, para así:

*“propender al fortalecimiento en la educación de seres humanos íntegros en sí mismos y activos dentro de su grupo social con la posibilidad de transformación de su realidad. El conocimiento de la población y de sus historias de vida es clave para la realización del material didáctico”. (Ministerio de educación. 2014).*

De manera sintética, se evidencia la importancia de la participación del grupo de las personas mayores en este proyecto, puesto que sus experiencias y destrezas empíricas denotan una relevancia en sus sapiencias culturales que serían fuente de conocimientos en el mismo, debido a estos conocimientos se posibilita la transformación del escenario en un ambiente enriquecedor, reconociendo que no solo las personas mayores logran la transformación de esas realidades, sino que también los niños desde sus particularidades e inocencia dejan ver de antemano la capacidad de afrontar la vida, entre estos actores se genera un vínculo relacional que posibilita la interacción en dos vías.

En consecuencia, y pensado en el óptimo desarrollo del presente proyecto se postula el siguiente documento denominado: Aportes metodológicos para la construcción de una práctica pedagógica concientizadora con personas mayores, a través del aprendizaje dialógico y la historia de vida: Dar la voz, para darnos cuenta. Aquí es relevante la investigación acción participativa dentro de la educación para personas mayores utilizando como eje principal la dialogicidad y la historia de vida, métodos concientizadores que hacen aporte a la educación con las personas mayores entrelazando sus vivencias, decisiones, realidades y sueños, para así poder llegar a transformar su realidad. Dando relevancia a los tres acontecimientos importantes que ellos realizan en el proyecto los cuales divisan la generación para la imaginación, el desarrollo de los temas generadores y la acción cultural.

Demostrando el aporte significativo de la herramienta educativa para así contribuir procesos a sus vidas. Es en todo esto que se evidencia el aporte al proyecto en curso, ya que se manifiesta para el proceso y acompañamiento de este y lo más importante teniendo en cuenta a las personas

mayores, puesto que de su trayecto de vida pueden aportar numerosas historias, acciones y elementos culturales propios. Concluyendo con:

*"la relación entre educación y pedagógica, en torno al papel de la educación, en términos de los intereses de las personas mayores. La producción, reproducción y cambio del discurso pedagógico en un espacio como E.P.J.A ayuda a un proceso de concientización para caracterizar el lugar de trabajo y los parámetros de este para desarrollar una proyecto liberadora y transformadora. De la misma manera, la concepción de personas mayores se desenvuelve entre preceptos teóricos, pero es en la práctica y en la relación con ellos y ellas que se construye este concepto que depende de la heterogeneidad de las personas mayores y la importancia de los factores socioculturales que definen los roles y las exigencias de la sociedad para con las personas mayores". (Freire, 2008).*

De manera sintética se retoma cada uno de los proyectos en mención que generan un aporte demostrativo, donde se retoman elementos que posibilitan una construcción grupal y significativa que aporta al cumplimiento de los propósitos u objetivos planteados, desarrollando con base a esto elementos tanto de discurso, como herramientas que faciliten la concepción del espacio y las características propias de cada uno de los integrantes del grupo, en los cuales se tienen en cuenta sus preferencias, gustos y aficiones elementos que permiten de manera resumida establecer una mejor relación con ellos.

### **El Juego como vinculo Intergeneracional**

Se abordan elementos tales como el juego, las tradiciones, generación, los lazos intergeneracionales, niño, personas mayores, Cucunubá, canales de comunicación y tiempo liberado, por ello es trascendental abordar algunos discursos que permitan identificar cómo se entienden estos y por ende dar cuenta de la definición que aquí se le atribuye.

### **El Juego como base**

Como primera medida para tener claro el por qué se aborda el Cucunubá como un juego tradicional y no como un deporte se tienen en cuenta elementos tales como: el deporte conlleva en sí mismo una serie de reglas institucionalizadas, que son de carácter normativo e innegociables, que nos remite a una serie de técnicas y tácticas para la competitividad, de mismo modo el deporte trae consigo una preparación previa física y mental, que se contraponen a los objetivos del presente, por otro lado se aborda el juego como un elemento que se dirige a través de diversas concepciones, retomado como una herramienta recreativa y generadora de una relación intergeneracional, por ello se deben reconocer los conceptos claves y sintéticos en el cual muchos autores importantes y reconocidos como Johan Huizinga, Roger Callois, entre otros que exponen el tema, lo intervienen y lo confrontan, usando estos conceptos y dirigiendo la atención de los mismos al ámbito sociocultural en el que el niño se encuentra sumergido, resulta de gran utilidad analizar la siguiente idea: “Al jugar, el niño hace el aprendizaje de su universo social y testimonia, sin saberlo, la cultura a la que pertenece” (Parlebas, 1998).

Bajo esta afirmación es importante destacar cómo el ser humano desde temprana edad, de manera inconsciente se permea del ambiente sociocultural en el que se encuentra inmerso,

haciendo una introspección de las condiciones y haciéndola parte de su personalidad, asimismo, este aspecto podría abrir la puerta a la idea de despertar en el niño el interés por los juegos tradicionales por medio del contacto con sus mayores, por otra parte, Huizinga plantea que:

*“El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y especiales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente”. (Huizinga, 2015).*

Uno de los ejes fundamentales para el proyecto es el juego, ya que a través de este se realiza todo el proceso para posibilitar los lazos intergeneracionales, entre los autores que se retoman para abordar el tema son:

En primer lugar, el autor define el juego como: “El acto que permite representar el mundo personas mayores y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo”. (Pugmire, 1996)

Por otra parte, encontramos otro autor que define el juego como “un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o personas mayores expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima

de libertad de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego.” (Gimeno y Pérez, 1989)

Para poder desarrollar el proyecto de manera exitosa, también se trajo a colación el concepto de juego Según Guy Jacquin, quien citado por Pugmire-Stoy, el juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que, al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás.

En este sentido el autor González lo define como “una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma”. (Wallon, 1984).

De esta manera, se retoman elementos del juego, entendidos desde Karl filósofo y psicólogo; quien expresa que “el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad”. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.” Para Groos, el juego es pre-ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que, en su opinión, "esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida". (Groos, 2008).



De manera análoga, para el autor “el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsiones internas individuales.” (Vigotsky, 1924).

En síntesis, se puede deducir que como pilar fundamental está en reconocer los elementos que de ellas se pueden resaltar y poner en marcha para el proyecto, puesto que su importancia denota para el cumplimiento de los objetivos un éxito para los mismos, gracias a los análisis y definiciones de juego ya establecidos, se puede tener un punto de partida desde el cual se pueda abordar el Cucunubá y encaminar la proyecto a un desarrollo positivo y enriquecedor para todos los participantes.

Así mismo, se aborda el juego no solamente como un objeto de estudio que permitirá el reconocimiento de los lazos intergeneracionales, sino que por el contrario se le atribuye al mismo, el carácter de la experiencia que trae consigo, por tanto se retoma el Cucunubá como un juego que además de ser tradicional y originario de las tierras colombianas, será el posibilitador por el cual se logre el objetivo principal, a través de las emociones que en el lapso del mismo se generen.

En efecto, si se realiza un análisis de aquella palabra se puede llegar a concebir la idea de que la reproducción de los juegos tradicionales como juegos, nos va a permitir extraer de estos el legado cultural, simbólico, emocional y relacional que contienen, junto con el desarrollo de otros aprendizajes, por ello se aborda el juego como una herramienta de carácter trascendental, que permite la reivindicación del sujeto.

## **Didáctica una herramienta transversal**

En este sentido y para la proyecto, se le atribuye al juego una connotación de herramienta didáctica, que etimológicamente se deriva del griego didaskein: enseñar y tékne: arte, entonces, se puede decir que es *el arte de enseñar*, y para efectos del trabajo se aborda a través de los postulados propuestos, por consiguiente, retomamos la didáctica en aras del proceso como, la rama de la pedagogía que se ocupa de orientar la acción educadora sistemática, y en sentido más amplio:

*“Como la dirección total del aprendizaje” es decir, que abarca el estudio de los métodos de enseñanza y los recursos que ha de aplicar el educador o educadora para estimular positivamente el aprendizaje y la formación integral y armónica de los y las educandos. (Fernández y Sarramona, 2017).*

De otra manera se manifiesta la didáctica desde nueve autores como lo son: Gimeno Sacristán, García Hoz, Esterbaranz, Medina Rivilla, Arruada Penteado, Fernández Sarramona, Imideo Nerici, Karl Stocker, Juan Amos Comenio, desde quienes se consolida información plena para entender cómo está inmersa la didáctica a la hora de fortalecer los lazos intergeneracionales en dicha comunidad, empezando por saber que la “didáctica es la rama de la Pedagogía que se ocupa de orientar la acción educadora sistemática, estimulando positivamente el aprendizaje con la formación integral y armónica”. (Fernández, 2017)

La definición que aporta Nerici al hablar del término es que “la didáctica es el conjunto de procedimientos y normas destinadas a dirigir el aprendizaje de la manera más eficiente posible” (Nerici, 1985).

Otra concepción que no discrepa de la anterior, pero que aporta otros elementos es “la didáctica es el estudio de la educación intelectual del hombre y del conocimiento sistemático que ayuda al alumno a auto conocerse facilitando las pautas para que elija la más adecuada para lograr su plena realización personal. La didáctica es una disciplina pedagógica que analiza, comprende y mejora los procesos de enseñanza aprendizaje, las acciones formativas del profesorado y el conjunto de interacciones que se generan en la tarea educativa” (Rivilla,1987).

De acuerdo a lo anterior, se puede deducir o implementar la didáctica como el arte de la enseñanza, que tiene como finalidad optimizar los métodos, técnicas y herramientas, que facilitan el autoconocimiento y el afianzamiento por el otro, en este sentido se reconoce como la didáctica permite a partir de la organización de ambientes una comunicación intencional, que desemboca en el proceso de enseñanza aprendizaje que para el caso es el intercambio de saberes culturales, es por ello que se involucra la didáctica como una parte trascendental para viabilizar los encuentros intergeneracionales proyectada a la realización del mismo.

### **Recapitular para no errar**

Con el objeto de dar una orientación y sentido a lo mencionado anteriormente, se pueden encontrar varios proyectos que permiten reconocer la potencialidad de lo que es el juego y sus implicaciones en el contexto social, que se colocan en marcha con el fin de lograr un objetivo, que para este caso serán los lazos intergeneracionales, un ejemplo claro de esto es un proyecto realizado en el año 2015- 2016 por una estudiante de la Universidad de la Rioja, llamado “proyecto intergeneracional basado en el juego” arrojando una serie de conclusiones el cual toma y desarrolla por cumplimiento de objetivos, pero que a manera sintética afirma que :

*“El juego no es solo una actividad lúdica destinada a la diversión de los pequeños, sino que, además, es una forma óptima de transmisión de valores y ayuda al desarrollo integral de los niños/as, en el caso de las personas mayores, he podido comprobar que el juego es un buen método para distraerse y dejar un poco de lado las preocupaciones y ocupaciones”. (García, 2017).*

Así mismo en el documento realizado por Amaya, quien en su trabajo de grado presenta información que para este caso es relevante, en el cual se permite vislumbrar un panorama de trabajo, que se tomará como base para el posterior desarrollo de este, tales como el conocimiento de la palabra y la importancia de la misma en el fortalecimiento del tejido social, en este sentido la autora aborda su trabajo a partir de elementos coloquiales que permiten la identificación de características del lugar, para ello se hace trascendental revisar el apartado correspondiente al resumen que propone:

*“Nadie es profeta en su tierra - Este dicho popular llega a nosotros desde tiempos lejanos, y representa a su manera la creencia de que para obtener el éxito, es necesario partir del lugar de origen, explorar el mundo y construir su historia lejos de la raíz, sin embargo, ¿no es esto acaso un mito?, nos debemos al contexto, al entorno, somos una inversión de la sociedad en el tiempo, quién más sino el individuo en cuestión, puede ubicar el norte del territorio que conoce, las coordenadas precisas donde posiblemente trascienden los pasos”. (Amaya, 2010).*

Es de aquí que se parte para establecer que las relaciones sociales, que se dan en un lugar específico, de la mano de un contexto particular, son la fuente inmaterial del progreso social, es

por ello que reconocer los orígenes y las sapiencias de los individuos anteriores, genera un transformación en las generaciones venideras, pero no solo esto, sino que además los niños del mismo contexto obtienen de otros entornos diferentes al familiar, unas visiones que enriquecen esta experiencia, pues el ideal no solamente es enaltecer el conocimiento a priori de las personas mayores con los que se trabaja, sino también de los niños que irán aportando constantemente a este proceso. En este sentido los niños se enriquecerán de su contexto familiar, conocerán historias, que quizás ya estaban en el olvido, serán una “inversión de tiempo” tal como lo reconocen en el trabajo anteriormente mencionado, obteniendo un norte para su posterior desarrollo, además de un fortalecimiento en las relaciones filiales.

De igual forma, la tradición se complementa de una manera tan precisa que genera apreciaciones y acercamientos a lo que se quiere realizar con este proyecto, debido a que desde las raíces de los conocimientos de los participantes se fomenta la tradición como un paso para generar cambios y fortalecer los lazos que se generan en estos espacios facilitadores de conocimiento, unión y formas de establecer un devenir de saberes culturales en la comunidad, por lo tanto, se resalta el siguiente postulado.

*“La tradición latina, que proviene de tradere (legar, pasar de mano a mano) era usada en tiempos romanos, sobre todo en las leyes civiles referidas básicamente a los legados y herencias. Sin embargo, durante la Edad Media y buena parte del Renacimiento, la Tradición era mayormente concebida como el legado de los textos sagrados que portaban la palabra divina que desde el cristianismo se hacía de la Biblia”. (Huarte, 2008).*

De esta manera, la tradición se convierte en el legado, esa identidad que caracteriza a las personas, que para el caso que compete serán los participantes del proyecto, ya que algunas de estas hacen parte del grupo de tercera edad y a quienes se les reconoce vitalidad y fuerza, elementos que les permiten permanecer con esa forma de vida y transmitirla a los niños, permitiendo que el legado de dichos saberes se mantenga y perdure.

### **Distinciones generacionales**

Así mismo, las tradiciones vienen arraigadas a los conceptos de construcción social y edificación subjetiva que se genera a través de la generación en la que se encuentra el sujeto, para aclarar un poco esta noción, es pertinente hablar sobre el concepto de lo que es generación utilizado en el sentido de los grupos etarios sociales es sin duda uno de los más interesantes para la Humanidad. Este concepto nos habla de conjuntos indefinidos de individuos que nacen en un período similar de años (aproximadamente entre diez y treinta años de tiempo son suficientes para marcar una generación) y que comparten elementos culturales, morales o de creencias que han marcado sus vidas.

En continuidad del término “generación” es importante dar una mirada a las diferentes perspectivas que se puedan encontrar y que contribuyan a la finalidad del presente proyecto, para ello, se identificó un estudio cuyo fin es conocer las particularidades de cada una de las generaciones y hacer un reconocimiento de sus gustos individuales, de esta forma poner en evidencia posibles maneras de realizar un acercamiento a la población que posibiliten un espacio ameno para generar aprendizajes significativos.

Una forma de segmentar las edades de las personas que están vinculadas a este proyecto es a través de las generaciones. En un principio, esta segmentación se realizaba con base a elementos económicos y culturales. Hoy en día, esta segmentación se basa en la edad o generación a la que pertenecen las personas.

De esta manera, se da paso a una breve explicación de las generaciones identificadas y clasificadas según sus gustos particulares y su edad, entendiendo que los participantes de este grupo son adultos mayores quienes en su gran mayoría son analfabetas que les ha tocado un arduo trabajo en el campo y desde muy temprana edad, con ausencia de medios tecnológicos, se destacan por su vitalidad en muchos aspectos como los relacionados con el mantenimiento de sus espacios (fincas), además de adecuar sus días para tener un descanso de sus cotidianidades los fines de semana, momentos en los cuales esta generación aprovecha para departir con algunos de sus vecinos, por otro lado la otra generación que suma sus características al desarrollo de este proyecto son los niños, en esta generación obtenemos peculiaridades referentes a su cercanía con la tecnología, a través de redes sociales, youtuberos o influenciadores, son un poco más del momento, más del instante, por ende se realizan estas diferenciaciones y se genera la necesidad del reconocimiento de las particularidades de cada una de las generaciones, como autoras del documento, se facilita un poco el acercamiento a los participantes con el hecho de reconocer sus gustos y generar estrategias adecuadas para el cumplimiento de los objetivos

Para comprender un poco más porqué se traen a colación el tema de las generaciones, se realizó una línea del tiempo donde se caracterizan los aportes de cada generación a la siguiente, dando un poco de más de sentido a lo antes mencionado.

## Línea de tiempo de las generaciones participantes

**Grafica. 4 línea generacional**



Fuente propia, a partir de recopilación



## Consideraciones

**Tabla 5. consideraciones**

<b>INVOLUCRADOS</b>	
<b>Adulto mayor</b>	<b>Niños</b>
<p>Se conciben como el apoyo emocional de tareas que los padres por cualquier motivo no pueden cumplir, entre ellos el cuidado de los niños, como forma de autoridad, compañía, realización de tareas escolares, entre otras labores.</p> <p>Cumple un papel significativo en la sociedad actual, luego de que la familia ha pasado por una constante y permanente transformación, proceso que reivindica en alguna medida la perspectiva social que se tiene de ellos, es decir que en la actualidad se trata de darle un espacio al adulto mayor en diversas actividades de las cuales antes eran relegados.</p>	<p>Los niños y niñas en este caso son acompañantes, que facilitan para los padres la atención del adulto mayor, que para muchos de los casos se refiere a la figura del abuelo o la abuela, pues es relevante la compañía de unos a los otros y en este sentido se logra suplir la atención de ambas partes.</p> <p>Los niños involucrados deben realizar actividades extracurriculares, en la que los adultos mayores contribuyen con los procesos, otra de las características de este grupo es la inmersión en la era tecnológica, pues cuya interacción les consume gran parte del día.</p>
<p>En este sentido la relación que se presenta entre estas dos generaciones es de carácter</p>	

reciproco, es una transmisión de información constante, donde cada cual cumple un rol particular, ya sea de emisor o de receptor, cuyas funciones son cambiantes asiduamente, entre los factores que se abordan en estas relaciones se vincula el afecto emocional, la transmisión de valores, el apoyo en actividades cotidianas, constante cuidado, se propicia la empatía, el reconocimiento del otro, la escucha activa, el intercambio de vivencias y se desarrollan las vías comunicativas como el principal foco de atención.

Fuente propia.

Del mismo modo, se retoman algunos conceptos que el autor nos postula en su libro “Tres Teorías Sobre el Desarrollo del Niño” (Maier, 2006). Donde se busca evidenciar las distinciones que Piaget, E. Erickson y Robert Richardson Sears realizan desde la Psicología en cuanto al desarrollo del niño se refiere, dejando como pilares fundamentales tres aspectos principales que son: el emocional, el cognitivo y el conductista, comprobando como de manera colectiva estos aspectos posibilitan un desarrollo armónico del niño en sociedad.

De esta manera, el autor habla de cómo los procesos de socialización del niño en todos los contextos generan en él una serie de características propias que posibilitan una participación importante con un componente distintivo que el sujeto tiene consigo demarcado como una herencia histórico cultural de la familia, esta postura el autor la abstrae desde la reelaboración que realiza en las fases del desarrollo que el autor S. Freud trabajó. Generando un panorama importante, puesto que desde allí se genera una oportunidad ya que se cuenta con población infantil en el grupo participante.

En consecuencia, es fundamental conocer e identificar un panorama más amplio en cuanto al desarrollo del niño se trata, puesto que, desde sus vivencias, sus historias, sus experiencias, sus maneras de ver la vida, sus maneras de relacionarse con el otro y su entorno posibilitan un primer acercamiento a su vida en sociedad y a la posibilidad de generar un lazo intergeneracional.

### **Estructura para posibilitar interacciones intergeneracionales**

De este modo, y teniendo en cuenta la importancia de personas mayores en este proyecto de grado, se ha dado la tarea de investigar porqué se les debe dar valor, reconociendo así que ellos son personas con vivencias, conocimientos, que permiten tener experiencias significativas con virtudes y contextos sociales de los cuales los niños aprenden y es allí donde se generan lazos intergeneracionales. Se evidencia desde lo experiencial el hecho social del cómo se concibe una estigmatización a dicha generación, es decir que las demás generaciones tildan a las personas mayores, como individuos que deben estar pasivos, sin hacer esfuerzos, cuidarlos y amarlos, pero ¿hasta qué punto las personas mayores quieren eso? Muchas veces las personas no se ponen a la tarea de hablar con ellos para comprender y saber, que son personas más activas que cualquier otra, por ello en las observaciones que se ha tenido en los encuentros, se ha denotado que mejor que cualquier otra generación los que los comprenden son los niños. Por ello y para tomar como referente un estudio anteriormente realizado, se dirige la atención al proyecto de grado denominado “encuentros intergeneracionales entre las personas y adultas mayores del hogar San Pedro Claver y los jóvenes estudiantes de la institución educativa Fernández Baena, como estrategia de intervención social”. (Orozco, 2012).

Se da a conocer una postura en la cual las personas mayores deben tener ese valor que se ha venido perdiendo con el tiempo.

*“El acelerado envejecimiento demográfico que ha venido sufriendo la población a nivel mundial desde hace algunos años, se ha convertido en una problemática que representa un desafío para la sociedad en general. De ahí que, este grupo etario ha sido objeto de interés por parte de muchas disciplinas, organizaciones gubernamentales y ONG, quienes atendiendo la situación de vulnerabilidad en la que se encuentra la mayoría de esta población trabajan en aras de mejorar sus condiciones de vida. Culturalmente se han creado una serie de imaginarios y prejuicios negativos que relacionan la vejez con enfermedad, dependencia, pobreza y pérdida de capacidades físicas, psíquicas y mentales. En muchos casos las personas que se encuentran en esta etapa de la vida son excluidas por sus familiares reclusándolos en asilos o residencias geriátricas como es el caso de las 106 personas mayores institucionalizados en el hogar san Pedro Claver, los cuales en su gran totalidad se encuentran en situación de abandono y vulnerabilidad de derechos”. (Orozco, 2012).*

Por otro lado, la importante participación del niño en nuestro proyecto se hace evidente en la manera de cómo trae a colación sus conocimientos, sus expresiones y sus formas tan puras de concebir el mundo, es importante reconocer el significado del término niño, el cual se comprende al individuo que tiene pocos años de vida. La palabra niño es de origen latín “*infans*” que significa “*el que no habla*”, antiguamente, los romanos usaban el término niño para identificar a la persona desde su nacimiento hasta los 10 años. En el área de la psicología, niño es una persona que aún no ha alcanzado madurez suficiente para independizarse, así mismo se evidencia que se

encuentran en una edad o etapa donde son vulnerables requiriendo del cuidado y las atenciones de sus padres o personas a cargo.

Del mismo modo, es pertinente traer en contexto el término “intergeneracional” y sus particularidades, puesto que para nuestro proyecto es fundamental comprender y manejar con claridad las diferentes concepciones del mismo; para el caso los programas intergeneracionales que posibilitan experiencias de relación y cooperación entre personas de diferentes edades, orientadas a favorecer la transmisión e intercambio de conocimientos, competencias y valores, y que además de posibilitar el enriquecimiento personal y grupal, pueden contribuir activamente a la cohesión y desarrollos comunitarios.

Para que realmente se pueda construir una relación intergeneracional, es fundamental tener en cuenta las siguientes características que se construyen desde el Centro del Conocimiento de Fundación EDE en un documento que desarrollaron denominado “hacia una sociedad intergeneracional: ¿cómo impulsar programas para todas las edades? guía práctica” , documentó el cual fue desarrollado en el 2015, que habla acerca de una serie de pasos que se deben tener en cuenta para que realmente exista una correlación o un intercambio de saberes generacionales, de manera sintética se realiza un análisis al documento y se extraen algunos elementos que en aras de la proyecto se adaptan para el cumplimiento de los objetivos, tales postulados son:

- **Relación, cooperación, intercambio:** Este va más allá de juntar a personas de distintas edades o generaciones ya que implican interacción e influencia mutua.
- **Participación, experiencia:** Implican una participación, ya que es el carácter experiencial de los programas lo que facilita que el intercambio de conocimiento sea significativo.

- **Finalidad específica:** Tienen la intención de provocar un cambio y por tanto, no deben confundirse con situaciones surgidas de manera fortuita, requieren de una cierta planificación.
- **Competencias, desarrollo comunitario:** Generan valor tanto para las personas que participan en ellos como para la comunidad en la que viven. El aprendizaje que suponen permite el desarrollo de competencias básicas -integrando capacidades, habilidades, conocimientos y valores- que activan la ciudadanía.

### **Canales de comunicación**

Es importante acentuar como la integración de todos estos factores, nos aportan sustancialmente a la elaboración y desarrollo de los objetivos de nuestro proyecto, así mismo, es importante traer a colación como la comunicación y todo lo correspondiente a este término, es también parte fundamental para llegar a culminar con éxito el mismo, es por ello que se hace evidente que a través del proceso de comunicación los seres humanos comparten información entre sí, haciendo del acto de comunicar una actividad esencial para la vida en la sociedad, David K. Berlo afirma que, al comunicarnos, tratamos de alcanzar objetivos relacionados con nuestra intención básica de influir en nuestro medio ambiente y en nosotros mismos David K Berlo era un teórico de las comunicaciones de América. Fue profesor en la Universidad del Estado de Michigan y más tarde se desempeñó como presidente de la Universidad del Estado de Illinois, quien nos habla de la importancia de los procesos de comunicación y del cómo realizar un paso

para posibilitar una comunicación asertiva, es por ello que es relevante tener en cuenta que para que exista un proceso de comunicación se pueden identificar los siguientes elementos:

- **Emisor:** es quien transmite el mensaje
- **Receptor:** es el que recibe el mensaje.
- **Código:** es el conjunto de signos que serán utilizados para crear el mensaje (palabras, gestos, símbolos).
- **Mensaje:** es la información o conjunto de datos que se transmiten.
- **Canal de comunicación:** es el medio físico que se utilizará para enviar el mensaje, como carta, teléfono, televisión, internet, etc.
- **Ruido:** son todas las distorsiones que pueden influir en la recepción del mensaje original, y pueden ser tanto del emisor, como del canal o del receptor.
- **Retroalimentación o feedback:** en una primera instancia, es la respuesta del receptor hacia el mensaje recibido. Si posteriormente el emisor responde a lo enviado por el receptor, también se considera retroalimentación.
- **Contexto:** son las circunstancias en las que se desarrolla el proceso de comunicación. Tienen influencia directa en la interpretación del mensaje (espacio físico, marco de referencia cultural del emisor y el receptor, contexto social, etc.)

Con el fin de dar una breve explicación a lo ya mencionado, hemos retomado el elemento de la comunicación como una extensión fundamental para dar un claro sentido a la posibilidad de generar dichos lazos intergeneracionales, por medio de la capacidad de establecer unos canales

de comunicación claros y lógicos, donde la participación del grupo es fundamental, puesto que es allí donde evidenciamos si se generó algún tipo de aprendizaje recíproco.

### **Uso del tiempo liberado**

Otro de los aspectos relevantes es el tiempo como condicionante, en el contexto particular donde se desarrolla el proyecto investigativo se ve cada periodo de tiempo en continua relación con las diferentes acciones del diario vivir, ya sea el riego de las plantas, la recolección de las frutas, la jornada escolar, entre otras actividades cotidianas, por tanto el tiempo diferente al usado para realizar estas acciones, se concibe como el tiempo liberado, tiempo que no se dedica a actividades que no son ni trabajo ni tareas domésticas esenciales, y pueden ser recreativas. Es un tiempo recreativo que se usa a discreción. Es diferente al tiempo dedicado a actividades obligatorias como comer, dormir, hacer tareas de cierta necesidad, etc. Las actividades de ocio son aquellas que hacemos en nuestro tiempo libre y no las hacemos por obligación.

Según la socióloga francesa Christine:

*“El ocio es un conjunto de ocupaciones a las que el individuo puede entregarse de manera completamente voluntaria tras haberse liberado de sus obligaciones profesionales, familiares, y sociales, para descansar, para divertirse, y sentirse relajado para desarrollar su información o su formación desinteresada, o para participar voluntariamente en la vida social de su comunidad”.* (Chevalier, 2015).



De esta manera es como retomando cada uno de los enunciados ya mencionados, se recopilan y se transforman en un documento base, vital para identificar las características que se requieren al momento de diseñar cada uno de los encuentros y así formular una metodología que posibilite en cada uno de ellos viabilizar un intercambio intergeneracional, por último, se aborda el proyecto de grado “Diseño de un proyecto de ocio intergeneracional. Taller de cocina para abuelos y nietos”. (López, 2016).

Por otra instancia “la importancia concedida a las actividades de ocio y tiempo libre realizadas fuera del ámbito escolar, ya que se consideran un aporte fundamental para el desarrollo individual de las personas en sociedad, sobre todo de los más pequeños” (Trilla, 1993).

Para la realización de este trabajo de grado, principalmente, se debe enfocar en la relación existente entre “Ocio y las actividades intergeneracionales”, surge entonces la necesidad de crear un espacio de ocio familiar para fomentar las relaciones intergeneracionales, es decir, se realizará un trabajo basado en el estudio de las relaciones sociales entre diferentes generaciones, con el fin de mejorarlas y estrechar los lazos que de estas emergen.

Para ello se reconoce en el último trabajo abordado como objetivo general el diseñar un proyecto de ocio intergeneracional mediante la realización de un taller de cocina que fomente las relaciones entre abuelos y nietos. El proceso metodológico seguido incluye la revisión bibliográfica de información acerca de proyectos y relaciones intergeneracionales a partir del ocio en las familias, la búsqueda de iniciativas relacionadas con talleres de cocina y un diagnóstico de necesidades elaborado a partir de varias encuestas realizadas al personal del Ayuntamiento de Alfaro. Con el diseño del taller, se pretende impulsar así la convivencia entre

los nietos y los abuelos a través de la realización de actividades conjuntas en la cocina, con el fin de crear y elaborar una receta entre ambos. A través de este proyecto se promueve la adquisición de valores, por medio de experiencias propias y de hábitos saludables, culinarios y ambientales. Además, se fomentan las relaciones entre familiares, incrementando el conocimiento de ambos protagonistas, pudiendo disfrutar de momentos compartidos.

En este sentido se reconoce cada uno de los textos abordados como un cúmulo de herramientas que constituyen la base y el punto de partida, puesto que retomamos y transformamos algunos elementos que generan aportes fundamentales para el desarrollo de este, cabe destacar la importancia de cada uno de proyectos postulados, puesto que traen consigo un valor inmaterial incalculable. En este sentido definir lo que cada uno de los términos y de los proyectos aportan al presente, contribuye a determinar la línea de trabajo que se abordará.

## **Metodología**

Para llegar a un óptimo desarrollo de los objetivos es pertinente realizar la metodología de acuerdo con el desarrollo e implementación de tres fases:

### **4. Definición de la población y contenido del proyecto**

El proyecto se desarrolla en la vereda Zapata de la mesa Cundinamarca, específicamente con una población total de seis personas mayores y seis niños menores de 11 once años aproximadamente, se desarrolla a la luz de mejorar las formas de comunicación, los lazos intergeneracionales, y la manera en cómo se concibe el juego tradicional como componente facilitador del desarrollo, para este caso se elige el juego Cucunubá como posibilitador de los propósitos antes mencionados, siendo este un elemento autóctono de la región del altiplano cundiboyacense, queriendo contribuir a ampliar el panorama a otro juego diferente al tejo que es que usualmente se desarrolla en la vereda, y cuyos elementos constitutivos dificultan en su uso el desarrollo de la actividad proyecto, es decir del campeonato.

### **5. Diseñar el proyecto por momentos**

#### **2.1 Elección de los elementos concernientes a la metodología.**

Como uno de los enfoques metodológicos que se tendrán en cuenta para la realización del proyecto, se retoman algunas características investigación-acción participativa de Orlando Fals Borda entendiendo a los participantes de la investigación como sujetos sentipensantes, abordando al sujeto con un diagnóstico inicial, y posterior a esto se realiza una acción que servirá en este proyecto, proporcionando una mejor comprensión de los hallazgos recolectados durante el proceso.

En este sentido se propicia la articulación de diversos aspectos como la acción y el análisis permanente de los hechos, conociendo las limitaciones y las posibilidades que en el desarrollo del “Cucunuba como manifestación recreativa para posibilitar los lazos intergeneracionales” surgen; teniendo como propósito realizar un intercambio de saberes, a través de los encuentros planteados, posibilitando el desarrollo y acompañamiento en las actividades acordadas con el grupo, de esta manera se realizarán pruebas piloto para llegar a acercamientos con la comunidad generando resultados propicios para dar a conocer algunos de sus saberes culturales y las relaciones que de allí emergen.

En este sentido el instrumento de investigación cualitativa que se utilizará como guía, será la observación participante como método de recolección de datos, entendida desde María I Jociles a partir del artículo que desarrolla denominado: La observación participante en el estudio etnográfico de las prácticas sociales, quien cita a Labov 1976, 146; Marshall y Rossman 1989, donde definen “la observación participante como una técnica de producción de datos consistente en que el etnógrafo observe las prácticas o “el hacer” que los agentes sociales despliegan en los “escenarios naturales” en que acontecen, en las situaciones ordinarias en que no son objeto de atención o de reflexión por parte de estos mismos agentes”

Retomando elementos de este método investigativo, que acoge un poco más la intencionalidad de los objetivos del proyecto que por medio del juego tradicional logra transformar el entorno, conocer y reconocer los saberes culturales y a la vez posibilita fortalecer los lazos intergeneracionales con el Cucunuba como una herramienta facilitadora que promueve la construcción del tejido social.

Así como se había mencionado anteriormente el artículo de María Isabel Jociles Rubio; los instrumentos de los que la autora habla y específica, se usarán para el desarrollo y la socialización del proyecto en curso, como lo son:

### **Observación participante**

Este primer instrumento lo implementamos con la comunidad de la vereda ya que, como lo define María Isabel J. “La OP es una técnica de producción de datos consistente en que el etnógrafo observe las prácticas y a la vez que participa en el desarrollo”, esto quiere decir, como antes del proyecto, somos observadoras de todo aquello que realiza la comunidad de la vereda, los abuelos y los niños que por voluntad propia decidieron apoyarnos y participar del mismo, aquí observaremos “el hacer” como cada uno de ellos intercambian sus saberes, cómo se apoyan para aprender uno del otro, mientras se elabora la herramienta del Cucunuba, para así poder recopilar datos e información verídica para el proyecto y poder llegar hacer conclusiones de lo realizado, es importante observar todo aquello que realicen pero aun así no dejando a un lado la participación de las autoras del mismo, ya que María Isabel J. dice “prácticas de diferentes maneras, que van desde intervenir activamente en su ejecución hasta simplemente estar presente en esos escenarios” en este caso participamos activamente con los abuelos y los niños dando pautas e ir de la mano con ellos para que se estén satisfechos con dichas intervenciones.

### **Observación estructurada**

Este instrumento se utiliza para realizar una descripción “sistémica de un fenómeno” es decir que parte a través de la investigación que se va a realizar, como por ejemplo entrevistas de forma

específica para poder recopilar datos y saber cuáles son sus intereses, en este caso para el proyecto es relevante la recopilación de datos específicos que los integrantes de la Vereda proporcionen, para sistematizar y abordar el valor que cada uno desempeña, además para saber sus expectativas, deseos y actitudes para el mismo.

### **Matrices de análisis**

El DOFA hace parte fundamental de todo proyecto ya que es una forma de análisis externa e interna que se manifiestan de la siguiente manera:

**Oportunidades:** “favorecer la evolución de proyecto” aprovechar todos los encuentros con los integrantes de la Vereda y tomar sus aportes para que evolucione de tal forma que sea satisfactoria tanto para los entes sociales como para las integrantes del proyecto.

**Fortalezas:** “¿qué tenemos que nos hace fuertes frente a contratiempos en la planificación?” de cada situación que se presente con los encuentros, tener en cuenta que todo aspecto se remite al proyecto y no tomar las cosas a “mal” sino ver que todo hace parte de una disposición del diario vivir y que no todo lo proyectado se realizará, al contrario, realizar conclusiones y ver el valor ganado ante las situaciones que se presenten.

**Amenazas:** “aspectos del exterior que afecten en el desarrollo” en ocasiones se presentan contratiempos los cuales hacen que las amenazas aparezcan y que se pierda el interés por el proyecto, como las discusiones o las malas interpretaciones ante los entes del proyecto, pero es aquí donde esto no puede ser de alta relevancia para que se lleve a cabalidad y culminar con dicho proyecto.

**Debilidades:** “aspectos que pongan en duda la viabilidad del proyecto” las críticas son una de las debilidades más frecuentes ante la realización de los proyectos, en este caso la falta de confianza y la discusión con entes externos al proyecto que dan sus opiniones no gratas y a veces hacen que las autoras del proyecto duden ante la finalidad del dicho.

### **Registro de información**

En este manejaremos cinco elementos importantes para que este registro de información sea viable, importante y eje fundamental para el proyecto, una de ellas es el registro, todo aquello que realizamos a la hora de los encuentros como las fotos los videos y encuestas, por otro lado el cuestionario, donde se formulan preguntas y quedan registradas en físico que resulta útil a la hora de la sistematización del mismo, en una medida importante, las entrevistas ya que a través de ellas se evidencia todo lo que ellos piensan y opinan sobre el proceso que se realiza con ellos. Observaciones directas para así obtener conclusiones de peso para la culminación de este y por último la presentación de informes ya que a través de ello se evidencia toda la información recopilada, las acciones, las conclusiones y lo más importante el valor de la participación de los agentes sociales de la Vereda.

2.2 Para la realización del presente proyecto, se toman en cuenta la organización de una serie de eventos que nos conllevan al desarrollo paulatino para la implementación de las herramientas investigativas, por tanto este apartado da cuenta de los diferentes instrumentos usados y los encuentros planteados acorde a la organización de los mismos, en primera instancia se elabora un cronograma de actividades que de manera consecutiva permite establecer las fechas y duración de cada uno de los encuentros.

2.3 En un primer pilotaje del desarrollo del proyecto, se realiza un encuentro con la población focal, para generar el acercamiento que posibilitará el desarrollo de los objetivos; en este primer abordaje se reconoce la necesidad de generar nuevas estrategias que nos permita un mayor flujo de participantes, por ende se piensa en la realización de un torneo de Cucunubá, para hacer más atractivo el evento se realizará una pequeña premiación; no obstante, cabe mencionar que como ejecutoras del proyecto nos interesa continuar con el proceso, y tratar de ejecutar ese torneo de manera anual como un aporte a la comunidad.

Por ende, se verá reflejada la participación de personas mayores y el niño en cuestión con la realización de la debida inscripción al torneo el cual tendrá lugar anualmente, la elaboración del Cucunubá y el desarrollo de las entrevistas planteadas, que se llevará a cabo en el mes de abril, conforme a los objetivos establecidos anteriormente, el desarrollo que se debe plantear va en dirección hacia el torneo de Cucunubá es decir, el torneo será en sí la herramienta que permitirá la manifestación recreativa, al estar dirigida a personas mayores y niños dará paso a posibilitar los lazos intergeneracionales, por tanto en primera instancia se realizará la convocatoria y al segundo día la inscripción de participantes al evento, esta inscripción debe ser por parejas si es posible personas mayores y niño para seguir fortaleciendo la finalidad del proyecto, en dicha inscripción se realizará una entrevista que dé cuenta en alguna medida de qué tanto se conocen los participantes entre sí y con ello realizar un diagnóstico inicial acerca de la relación que estos tienen, para esto se realizará una visita al lugar de uno a tres días, incluyendo un sábado, pues en la vereda es el día con mayor afluencia; con antelación al viaje y a la convocatoria se realiza la guía de la entrevista y el formato de inscripción, además de los carnets para la participación, este



campeonato será llevado a cabo a mediados de junio pues es para estas fechas que la mayoría de niños se encuentran en vacaciones y por tanto habitando las viviendas rurales.

5.4 Finalización del proyecto: para llevar a cabo los objetivos trazados en el desarrollo del proyecto, se realiza un torneo de Cucunubá con proyección anual, que evidencie el avance en el propósito de posibilitar los lazos intergeneracionales en la Vereda Zapata la Mesa Cundinamarca.

6. Sistematización del trabajo: lo que se pretende por medio de la realización del proyecto, es generar una síntesis del impacto que produjo el mismo en la comunidad vinculada, a través de los diversos encuentros y como resultado final la participación en el torneo, que además dé cuenta de la experiencia de cada uno de los participantes, por medio de lo observado y recopilado en las diversas herramientas aplicadas.

## **7. Estructuración del Proyecto**

Se toman en cuenta la organización de una serie de eventos que nos conllevan al desarrollo paulatino para la implementación de las herramientas investigativas, por tanto, este apartado da cuenta de los diferentes instrumentos usados y los encuentros planteados acorde a la organización de los mismos, en primera instancia se elabora un cronograma de actividades que de manera consecutiva permite establecer las fechas y duración de cada uno de los encuentros.

*Tabla 4 Cronograma de actividades.**Tabla 4, cronograma.*

		Duración	Fecha	
Octavo semestre / proyecto de grado 1				
Actividad	1	Elaboración de primera parte teórica.	Cincuenta y un días	25 agosto – 2 noviembre
	2	Recolección de información y posibles participantes.	una semana	01 de octubre - 07 de octubre
	3	Primer encuentro oficial con los participantes, asado de integración.	un día	18 de octubre de 2018
	4	Evaluación de factibilidad del proyecto.	una semana	29 octubre al 2 de noviembre
	5	Sustentación de la primera fase	Un día	9 noviembre de 2018
Noveno semestre / proyecto de grado 2				
Actividad	6	Prueba y validación del segundo encuentro.	Veintitrés días.	5 – 28 febrero 2019
	7	Desarrollo de las herramientas planteadas.	diecinueve días	1 – 19Abril 2019
	8	Segundo encuentro	dos días	20 – 21 abril

		elaboración del Cucunubá y encuestas		2019
	9	Entrega de segundos avances a tutor Víctor Garzón	un día	29 abril 2019
	10	Pre-sustentación a tutor Víctor Garzón	Un día	06 mayo 2019
	11	Pre-sustentación a jurados	Un día	14 de mayo
Décimo semestre / proyecto de grado 3				
	12	Tercer encuentro	tres días	S. A
Actividad	13	Cuarto encuentro	dos días	17 - 18 julio 2019
	14	Retroalimentación del proyecto, análisis, y refinado para próximo encuentro.	treinta y tres días	20 julio - 22 agosto 2019
	15	Quinto encuentro	dos días	11 - 12 septiembre 2019
	16	Sistematización		Octubre 25 de 2019- marzo 29 de 2020
	17	Sustentación final		En espera

### **Sistematización del trabajo**

Lo que se pretende es generar una síntesis del impacto que produjo el mismo en la comunidad vinculada, a través de los diversos encuentros y como resultado final la participación en el torneo, que además dé cuenta de la experiencia de cada uno de los participantes, por medio de lo observado y recopilado en las diversas herramientas aplicadas durante el transcurso del proyecto.

Para ello se usarán tres elementos que contribuyen al análisis de los resultados, logrando evaluar los mismos desde lo subjetivo, intersubjetivo y lo alterativo, en este orden de ideas se dará a continuación la explicación correspondiente a cada uno de estos elementos.

En consecuencia, durante el proceso de elaboración del proyecto, encontramos diversos factores que por sus previas construcciones académicas e investigativas se adaptan a los objetivos y a los resultados esperados, se evidencia que uno de los aspectos que se puede retomar es la subjetividad, que vista desde los textos producidos por el autor investigador del Centro de Investigaciones Psicológicas y Sociológicas en Cuba, encontramos una extensa bibliografía acerca de la subjetividad, tales como: “La subjetividad y su estudio. análisis teórico y direcciones metodológicas y consideraciones acerca de la subjetividad”. (Capote, 1998).

En uno de sus textos de manera sintética nos habla de cómo la construcción subjetiva es una edificación de lo que somos cada uno como sujetos, del como cada vivencia, experiencia, relación del yo con el yo y con el otro, nos genera de manera natural una percepción única de cada momento, cosa y situación.

De la categoría Subjetividad se destaca el hecho de que la Realidad tiene un componente constitutivo que incluye a las personas de manera integral, y esto quiere decir, su existencia

material junto a su mundo interno; sus acciones comportamentales externas siempre acompañadas de sus referentes ideológicos internos, estados psicológicos que se actualizan, son expresión del sujeto como totalidad y condicionan su comportamiento.

Asimismo, es importante destacar lo que por medio de la investigación se recopila como una mirada subjetiva para el “Cucunubá como una herramienta recreativa para posibilitar los lazos intergeneracionales” y el grupo participante del presente documento, de manera general fue llevarles una actividad y un acuerdo nuevo para ellos, porque a través de cada una de las visitas que se realizaron bajo una previa planeación; a través de la entrevista elaborada y desarrollada se demuestra como los participantes le atribuyen un carácter de importancia a la participación y el compromiso que se le otorgó al proyecto, lo que deja en evidencia que los objetivos generales se lograron con éxito, no obstante, bajo algunos imprevistos que se lograron resolver sobre el proceso.

Igualmente, en la realización del primer torneo de Cucunubá que se realizó en la vereda Zapata de la Mesa Cundinamarca, en uno de los encuentros se tuvo la oportunidad de entablar una conversación con el grupo en uno de los encuentros donde se pudo realizar una retroalimentación y se trató de constatar la mirada subjetiva de cada uno de los participantes, llegando de manera general a una contemplación positiva sobre el ejercicio realizado, porque muchos hasta ahora conocían el Cucunubá, otros abuelos tuvieron un pretexto para compartir con sus nietos usando el torneo como excusa para conocerlo mejor, conocer sus puntos de vista, sus estrategias para ganar el torneo, entre otras conversaciones que se posibilitaron en estos espacios, para los abuelos fueron muy gratos los encuentros, porque se sentían vitales, se sentían exaltados

porque eran participes de la elaboración de un proyecto universitario, lo cual para ellos era algo muy emocionante.

En efecto como lo menciona el autor “el término Subjetividad se pretende aglutinar en una categoría de amplio nivel de generalidad, el accionar de una serie de procesos, formaciones, subsistemas y contenidos psicológicos”. “la subjetividad y su estudio. análisis teórico y direcciones metodológicas”. (Capote, 1998) gracias a esto, nos lleva a relacionar de manera integral, el como una mirada subjetiva compone aspectos tan personales, que por medio de cada una de las experiencias obtenidas a lo largo de la vida de cada sujeto, lo transporta a encontrar esa mirada, un concepto o una definición de lo que es para cada uno lo acertado de la situación, es por ello que fue completamente enriquecedor cada uno de los espacios que se generaron para la realización del proyecto, puesto que la mirada de cada uno de los presentes es sesgada por un lado, una generación que acoge una serie de elementos completamente diferentes, desde las nuevas tecnologías hasta las nuevas modas y tendencias comportamentales que son seguidas o duplicadas, por otro lado, una generación que creció únicamente duplicando el ejemplo que seguía desde sus hogares, enriqueciendo de esta manera los encuentros y posibilitando una serie de intercambios generacionales bastante importantes.

Con la intención de reunir las miradas subjetivas de las autoras, se realizó un encuentro donde se ejecutó una retroalimentación, en donde cada una narraba su experiencia y se intentaba buscar un punto de partida en el cual se encuentra un común denominador en los tres conceptos, llegando así a definir que pese a los inconvenientes que surgieron durante la elaboración del proyecto, es inevitable tomarle un profundo cariño a cada uno de los participantes del grupo focal e involucrarse afectivamente con las personas mayores y los niños, ¿cómo no hacerlo? Si

son tan acogedores, tan atentos y dispuestos; llegando a la conclusión que independientemente de los resultados, la experiencia fue completamente enriquecedora, dejando en las autoras el compromiso moral de continuar con la realización anual del torneo de Cucunubá.

En este sentido, cabe resaltar la importancia de un aspecto a el cual la subjetividad nos conlleva, que es la intersubjetividad ya que es una parte clave y fundamental para tener en cuenta para el documento, ya que se entiende como el proceso que comparte conocimientos con otras personas siendo inherente la construcción y reconstrucción permanente ante la interacción social. Por otra instancia ante el documento “El concepto de intersubjetividad se implementa el concepto y hace referencia a el mundo de la vida cotidiana”. (Schutz, 2007).

Para así poder aclarar cómo se desarrolla ante la sociedad y en este caso ante la comunidad de la Vereda Zapata y las autoras del proceso investigativo.

*“Se construye considerando al otro y en interacción con el otro, lo que ocurre en el mundo de la vida cotidiana. El mundo de la vida cotidiana es la región de la realidad en que el hombre puede intervenir y que puede modificar mientras opera en ella mediante su organismo animado. Al mismo tiempo, las objetividades y sucesos que se encuentran ya en este ámbito (incluyendo los actos y los resultados de las acciones de otros hombres) limitan su libertad de acción. Lo ponen ante obstáculos que pueden ser superados, así como ante barreras que son insuperables. Además, sólo dentro de este ámbito podemos ser comprendidos por nuestros semejantes, y sólo en él podemos actuar junto con ellos. Únicamente en el mundo de la vida cotidiana puede constituirse un mundo circundante, común y comunicativo. El mundo de la vida cotidiana es, por consiguiente, la realidad fundamental y eminente del hombre” (Schütz, 2007).*

De esta manera, lo que el autor nos propone por medio de su investigación es que la intersubjetividad, es una construcción común, derivada de las relaciones que tengamos con el mundo; ante la comunidad de la Vereda Zapata de la Mesa Cundinamarca, se observa esa construcción inherente a través de las intervenciones realizadas para implementar cada una de las herramientas investigativas y el torneo final de Cucunubá, el proceso para desarrollar las relaciones entre las personas mayores y los niños reconociendo la importancia, el respeto y el valor del otro, permitiendo desde su mirada subjetiva, una construcción intersubjetiva entorno al desarrollo del proyecto.

Por otra parte, es aquí donde de una manera inconsciente ellos se emergen y se complementan, donde se relacionan y se intercambian conocimientos empíricos para la culminación de su juego Cucunuba, lo dicho anteriormente, se evidencia en la manera de cómo se desarrolló cada uno de los encuentros planeados, en el cómo a medida que se desarrollaba cada encuentro, todos los participantes del grupo focal y las autoras, nos encontrábamos cada vez más comprometidos, viabilizando el éxito de los objetivos planteados. Cabe resaltar que ante estos procesos se evidencia que la comunicación entre las personas mayores y los niños mejora ante la “cotidianidad” de los encuentros, se hacen más familiares y se observa la trasmisión de interés del uno con el otro.

Conforme a los encuentros realizados es necesario referirse a otro factor que se tiene en cuenta y que además complementa de manera precisa las intervenciones dadas con el fin de desarrollar el proyecto en curso, se entiende entonces este como alteridad, que particularmente corresponde a concebir el otro, desde el yo, a partir de la representación de sus concepciones. Entendiendo para el caso que la otra persona está compuesta por un cumulo de intereses, valores,



tradiciones y un contexto particular que en gran medida difiere del propio por tanto entenderlo es descubrir al otro, y alternar esto con la realidad propia; en gran medida la alteridad pasa por el entendimiento, es decir por el querer entender y mediar una relación armónica entre la otra persona y el yo.

Para aclarar este tema y la forma en que se relaciona con el proyecto, es necesario manifestar que la comunicación humana desde tiempo remotos ha sido un tema de relevancia pues a medida que las personas se relacionan no solo realizan un devenir de información, sino que a su vez comparten e intercambian intereses, deseos y razones en muchas ocasiones de carácter distinto, por tanto se entiende que al establecer una conversación con el otro, no solo pasa por el simplismo de pronunciar palabras de formas mecánicas, y recibirlas sin procesarlas, por el contrario entra en esta relación otros factores como los procesos sociales, de comprensión, análisis y lecturas corporales, que asociados todos brindan la posibilidad del proceso comunicativo, para el caso particular del proyecto investigativo se coloca el “juego la alteridad al repensarse la identidad del sujeto y mediarla con el otro, confluyen en este sentido las relaciones, con el yo, el nosotros y los otros, desde el punto de vista de” (Krotz, 1999).

Alteridad significa aquí un tipo particular de diferenciación. Tiene que ver con la experiencia de lo extraño. Esta sensación puede referirse a paisajes y clima, plantas y animales, formas y colores, olores y sonidos. Pero sólo la confrontación con las hasta entonces desconocidas singularidades de otro grupo humano — lengua, costumbres cotidianas, fiestas, ceremonias religiosas o lo que sea proporciona la experiencia de lo ajeno, de lo extraño propiamente dicho; de allí luego también los elementos no-humanos reciben su calidad característicamente extraña.

## **Resultados**

Se retomaron tres herramientas que posibilitaron en una primera instancia la inmersión para conocer al grupo focal, en este sentido el instrumento de investigación cualitativa se da paso, se retoma la observación participante que se lleva a cabo por medio de una serie de encuentros que previamente planeados, nos conllevan a ver y conocer las posturas de cada uno de los participantes, por otro lado otra de las herramientas investigativas usadas para el diseño y desarrollo del presente documento, fue la elaboración de una entrevista semiestructurada que da cuenta de los puntos de vista de los involucrados en el proyecto, fue en esta entrevista donde los participantes nos contaron de sus intereses de conocer y experimentar nuevos retos y expectativas frente al primer torneo Cucunubá, referentes a su participación, adicional a ello compartieron sus experiencias de vida con los niños y las autoras del proyecto; por último pero no menos importante se diseñó como tercera herramienta investigativa una encuesta cerrada, que daba cuenta de la percepción de los participantes del desarrollo total de los objetivos en relación a sus experiencias vividas en cada uno de los encuentros.

Es pertinente realizar un análisis y una triangulación de las herramientas usadas y planteadas en la metodología, arrojando una serie de resultados cualitativos y cuantitativos que darán cuenta del logro de los objetivos planteados.

Como primera herramienta retomada desde la metodología de María Isabel, la cual propone la realización de una observación participante “La OP es una técnica de producción de datos consistente en que el etnógrafo observe las prácticas y a la vez que participa en el desarrollo”. (Jociles, 2018).

Para ello se plantearon una serie de encuentros diseñados de tal manera que, en un primer lugar, posibilite un espacio para la socialización de quienes somos las autoras con el grupo focal de la vereda, como segundo propósito de los encuentros con nuestro grupo base, se pretende de manera sintética establecer un canal de comunicación y articular un lazo de confianza que facilite que los próximos encuentros se realicen en un estado de total agrado para todos.

Por consiguiente, es pertinente realizar un análisis detallado de cada uno de los encuentros, para poner en evidencia los resultados subjetivos se discutieron y traen a colación para evidenciar el cumplimiento del objetivo general planteados en el margen del proyecto.

### **Imagen 1. Primer Encuentro:**

**participantes de proyecto reunidos compartiendo en un asado**



**Fuente propia.**

Como primer acercamiento se realizó en una convocatoria a un encuentro de integración con algunos 80 habitantes de la vereda Zapata - la Mesa Cundinamarca, donde se procura por medio de un asado la integración de todos los participantes del proyecto; este encuentro se realizó con el objetivo de dar a conocer en primera medida quienes somos y que es lo que queremos realizar con ellos, en segunda instancia explicar de manera sintética los objetivos de este, que conozcan el juego, que ellos mismos lo realicen, que se involucren y que deseen participar.

Asimismo, hacer uso de uno de los instrumentos de investigación y es la observación participante, de esta manera realizar un primer paneo de la población, para sorpresa de las autoras, se evidenció una acogida muy entusiasta por parte de los habitantes de la vereda, expresada verbal y corporalmente por ellos, una vez que entramos en materia, en este primer acercamiento, los resultados fueron positivos, por la acogida que se proyectará para los próximos encuentros.

Durante el encuentro se da paso a la observación de cada uno de los participantes encontrando quienes lo acogen con mayor empatía y quienes aún conservan sus dudas acerca a lo que apunta la proyecto; entre las discusiones que se propiciaron ese día, se reconoce en primer lugar la trascendencia de implementar algún tipo de herramienta que se disponga para los próximos espacio y que a su vez propicie el acercamiento entre las personas mayores y los niños, además se resalta la importancia de delegar diversos roles a los participantes del grupo, facilitando los próximos encuentros.

**Imagen 1. segundo Encuentro: autoras compartiendo con los niños de le vereda de Zapata**



**Fuente propia.**

Para hacer el reconocimiento de algunas de las personas confirmadas a la participación, se realiza una aproximación al grupo del proyecto donde se llegó a un común acuerdo a qué actividad se iba a realizar en el segundo encuentro, a la mayoría de los niños les llamó mucho la atención el poder compartir en la piscina una tarde de juego y la compañía de las personas mayores, en este caso nos acoplamos a lo que los niños querían hacer, unos hacer competencias

de quien llegara primero al otro extremo, hacer piruetas, a saltar, aguantar respiración bajo el agua. Mientras que las personas mayores disfrutaron el momento viendo como los niños se divertían, estando ellos sentados en la orilla de la piscina, uno que otro momento se atrevían a ir hasta la mitad y devolverse a su lugar, una de las personas mayores compartió uno de los juegos con los niños que era aguantar respiración bajo el agua. Cabe destacar que en esta actividad los niños fueron quienes más disfrutaron, ellos estaban muy contentos de estar ahí y jugar, puesto que como todo niño tiene la capacidad de aprovechar al máximo cada momento, para esta actividad se desarrolló sobre la marcha un juego, cuyo objetivo no era otro que amenizar el momento y conocer un poco más a los niños que iban a participar, sus gustos, sus percepciones sobre lo que es ser personas mayores, lo que creen que es juego, conocimos que les encantaba el agua y que estaban felices de estar allí ya que algunos manifestaron que no lo hacían seguido, también se descubrió que les encanta el lugar donde habitan, diciendo que es un lugar tranquilo para estar, les gusta el colegio y sobre todo les gusta jugar y aprender cosas nuevas. Uno de los afectos que más expresaron fue la empatía que tenían con las autoras y lo bueno que era conocer un juego nuevo para ellos, testificando que juego es una forma de divertirse, reír y pasarla bien con los amigos. Y más si eran con las personas que los cuidan, por ser una forma de hacer algo diferente de vez en cuando. Además, aportaron su percepción sobre la persona mayor, afirmando que son abuelos que brindan amor, a las cuales les aprenden cosas sobre el campo y que siempre tienen historias para compartir.



**Imagen 3. Tercer Encuentro: elaboración del Cucunubá con los participantes**



**Fuente propia.**

En un tercer encuentro con los participantes nos disponemos a la realización del juego, para la elaboración del Cucunuba las autoras llevaron previamente las piezas de madera ya cortadas, en continuidad los participantes mayores lo ensamblaron dejando en evidencia para todos los

demás asistentes su experticia en la manipulación de herramientas tales como : martillo, puntillas y elementos de medición para que el tablero del juego quede completamente proporcional, enseñándole a los niños el uso y las medidas preventivas de las herramientas, por otro lado los más jóvenes del grupo mostraron sus habilidades artísticas para pintar y decorar recordándoles a las personas mayores lo divertido y relajante que es esta actividad, como resultado del encuentro se logró culminar el Cucunuba en su totalidad, con el cual se piensa realizar el torneo, además de la adición de otros participantes, que por medio del uso de una herramienta investigativa como lo es la entrevista, nos dejaron conocer un poco más de ellos, de sus expectativas frente al proyecto y el desarrollo del torneo, así mismo de la realización anual del torneo de Cucunuba y de sus deseos de continuar con el proyecto, posterior a ello se agenda una próxima reunión en la cual se pretende realizar la inscripción oficial al torneo, además de concretar un juego de práctica para esclarecer las reglas y las dudas que emergen referentes al mismo, de esta manera, se les contarán las particularidades del torneo, a partir de ello se pretende realizar un análisis referente a las oportunidades, debilidades, fortalezas y amenazas que den cuenta de las posibles modificaciones que se le deben realizar al proyecto con el fin de posicionarlo como un juego tradicional y anual en este lugar.

En el siguiente DOFA se presenta un análisis del proyecto, que se realiza con el fin de generar y posibilitar espacios donde se realicen encuentros entre grupos de personas pertenecientes a diversas generaciones, usando el Cucunubá como pretexto para evidenciar las relaciones interpersonales que se llevan a cabo en el entorno desde el lenguaje expresivo, justificado a partir del desarrollo metodológico implementado.



<b>FORTALEZAS</b>	<b>DEBILIDADES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interés por parte de las autoras para ejecutar un proyecto que posibilite la creación y fortalecimiento de los lazos intergeneracionales.</li> <li>• Completa disposición del grupo participante de la vereda Zapata, para el desarrollo del proyecto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poco dominio de las tecnologías por parte de la población mayor del grupo participante.</li> <li>• Dificultad de comunicación entre las autoras del proyecto y el grupo participante para concretar los encuentros</li> </ul>
<b>OPORTUNIDADES</b>	<b>AMENAZAS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La generación más joven participante en el proyecto ayuda y enseña a las personas mayores a usar los medios tecnológicos.</li> <li>• La vereda no cuenta con proyectos que posibiliten y generen momentos de recreación.</li> <li>• Uso del Cucunubá como herramienta recreativa para generar espacios donde diversas generaciones interactúen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ubicación geográfica de la población objeto del proyecto.</li> <li>• Realización espontánea de eventos de carácter político para la elección del concejal en la vereda, que limitan los encuentros propuestos.</li> </ul>

**Fuente propia.**

Por otro lado, realizar el análisis de cada uno de los encuentros, pone en evidencia el aporte a la sistematización de los resultados a los que apunta el proyecto, puesto que es allí donde se materializa nuestra experiencia de ser las pioneras en crear un minitorneo de Cucunubá en la vereda de Zapata la Mesa, en aras del fomento de los fortalecimientos de los lazos intergeneracionales.

**Imagen 4. Cuarto Encuentro: reunión ofrecida por los candidatos políticos de la vereda al grupo focal**



**Fuente propia.**

En esta oportunidad, pese a que vía telefónica se había concretado una cita con los habitantes de la vereda participantes, nuestra visita no fue tan fructuosa como la habíamos planificado,

puesto que como es sabido estaban en épocas de campañas electorales a la consejería, y los habitantes de toda la vereda se encontraban acompañando a los candidatos en los eventos políticos, escuchando sus proyectos, haciendo las respectivas preguntas y compartiendo un plato típico en época de elecciones, una rica lechona acompañada de una cerveza o como ellos la llaman un agria, para el desarrollo y los propósitos del proyecto, esta visita no fue la esperada, puesto que para las autoras estar en estas dinámicas políticas, posibilitan un espacio de enriquecimiento y crecimiento cognitivo; posterior a las reuniones, procedimos a realizar una nueva convocatoria a los participantes del proyecto, para la realización de la socialización de lo que es el Cucunubá, solicitada por ellos mismos.

En la siguiente visita, no se cumplieron con éxito los objetivos trazados para este encuentro, pues los participantes, no se encontraban en la vereda, se encontraban en la ciudad de Bogotá, o en el pueblo de la Mesa, celebrando con sus respectivas familias el día del amor y la amistad, dejando en las autoras un pequeño sinsabor de no poder haber realizado satisfactoriamente el objetivo del encuentro, es imposible encontrar un culpable para dicha treta de la vida, puesto que los abuelos no es que hubiesen desistido de colaborar con el proyecto, lo que pasó es que ellos no tienen el modo de comunicarse con las autoras, puesto que son analfabetas y desconocen el uso de medios tecnológicos para realizar la cancelación del compromiso, eso lo supimos al momento de llamar a cada uno de los participantes, encontrando esta situación en común denominador, lo que se pudo hacer en esa oportunidad fue reprogramar el encuentro para la realización de la presentación de lo que es Cucunubá y el torneo.

**Imagen 5. Quinto Encuentro: realización del primer torneo de Cucunubá.**



**Fuente propia.**

En este encuentro se culminó de manera parcial el desarrollo del proyecto del Cucunubá como manifestación recreativa para posibilitar los lazos intergeneracionales, denotamos como los factores que hacen posible un intercambio generacional se desarrollaron de manera natural, allí se evidencia la estrategia, el apoyo, la alegría, la algarabía cuando se hacían puntos, la enseñanza mutua para que cada vez que pasaban a lanzar se hiciera con más precisión y esto es justamente lo que se pretendía para demostrar la aproximación de los lazos intergeneracionales, y no son estas las únicas relaciones que se evidencian, también en el momento preliminar del campeonato

se les facilita a los niños por turnos los celulares de las autoras del proyecto, con los que a través del internet lograron por equipos encontrar estrategias que les posibilitarían llegar a la victoria, ver como ellos se animaban y se daban consejos es la forma de tener un acercamiento y posibilitar aspectos para la culminación del mismo. También ver cómo satisfactoriamente se desarrolló el primer torneo oficial de Cucunubá, que deja una agradable sensación de eterno agradecimiento con la población, pues ver el amor y el compromiso de ellos para la ejecución adecuada del proyecto, no deja más que hermosos recuerdos, una grata vivencia y una gran oportunidad de trabajo social, puesto que lo que pretendemos es extender la realización del torneo de Cucunubá de manera anual.

Este propósito se logrará de la mano de C. P quien por su lugar de trabajo con la comunidad tiene la posibilidad de vincularlos y citar con mayor facilidad a los encuentros, se establecen roles que a su vez generan una mayor vinculación de los participantes, es decir que a uno de ellos se le compromete con facilitar el lugar, a otros con su participación y en caso de doña C con la organización, se establece además una fecha próxima para el encuentro, definiendo que en el mes de julio del año en curso se llevará a cabo la segunda versión del mini torneo, se deja claro que las condiciones para la participación son las mismas que las ya mencionadas, es decir que la principal regla es que una persona mayor se inscriba con un niño menor de 11 años.

Con el objeto de dar por concluido el análisis de la OP se puede decir que la inmersión con la población es fundamental para conocerlos y llevar a cabo un trabajo armonioso entre ellos y las autoras de la presente propuesta, quedando expectantes ante la realización de un segundo torneo de Cucunubá.

### **El diálogo como herramienta.**

Por otra parte, se utilizó una herramienta investigativa que nos posibilita conocer y reconocer un poco más a la población y a sus necesidades, en este caso la herramienta planteada en la metodología nos contextualizó en la cosmovisión de los participantes del proyecto, para ello se elaboró una entrevista semiestructurada que viabiliza una conversación amena, tratando de seguir un hilo conductor de lo que los participantes del grupo conciben como juego, Cucunubá y lazos intergeneracionales, para ello se realizó el análisis de las entrevistas:

En la primera entrevista con la señora L; se puede observar sus grandes años de vivencia en la vereda y como se encuentra “enamorada” de ella, ya que es un lugar tranquilo para vivir, además de eso se reúne frecuentemente con los vecinos y hacen una de las cosas que más le gusta que es compartir con ellos y tener sus ratos de esparcimiento, también hace el aporte que cuando se reúne con sus nietos le gusta compartir con ellos estando en armonía, dicho lo anterior es grato ya que para el proyecto es de vital importancia que tengan una buena convivencia con otras generaciones para que así se facilite a la hora de la realización del mismo, además afirma que le gusta el proyecto ya que antes no se había visto algo así en la Vereda o que alguien externo esté interesado en la comunidad sin ningún interés adicional.

Como segunda entrevista al señor J M, se denota que lleva menos tiempo viviendo en la Vereda pero aun así le agrada bastante estar allí, además confirma que le cautiva a él y a su familia estar en actividades sociales y ser muy abiertos al público ya que tienen una tienda en su casa y esto les permite tener una relación más cercana con la comunidad de la vereda, por otra parte afirma que sería algo enriquecedor conocer un poco más sobre el proyecto, ya que es algo

nuevo para ellos, puesto que nunca habían visto que alguien realizara un proyecto en la vereda y sobre el juego Cucunubá ya que no es muy reconocido para ellos, para así poder dejar este juego en la Vereda, y así que todos se puedan integrar y conozcan algo diferente como entretenimiento para ellos mismos.

Y por último la entrevista de la pareja de esposos, la señora C y el señor C., quienes residen en la vereda hace ya bastantes años nos cuentan que la señora tiene una tienda y el señor trabaja en construcción, doña C es la presidenta de la junta de acción comunal de la Vereda y afirma que la alcaldía les ha ofrecido varios proyectos recreativos, pero a las personas no les gusta y no se involucran ya que lo hacen con doble intencionalidad, por eso dicen que les gusta el proyecto, que es muy bonito para las personas de la Vereda y algo innovador para poder compartir un rato.

En conclusión, el presente proyecto “El Cucunubá Como Manifestación Recreativa Para Posibilitar Los Lazos Intergeneracionales”, es nuevo para la comunidad perteneciente a la vereda Zapata, generando en ellos un estado de satisfacción, ya que les permite no solo salir de la rutina, si no también enriquecer sus saberes, aprender, conocer y reconocer a las generaciones venideras.

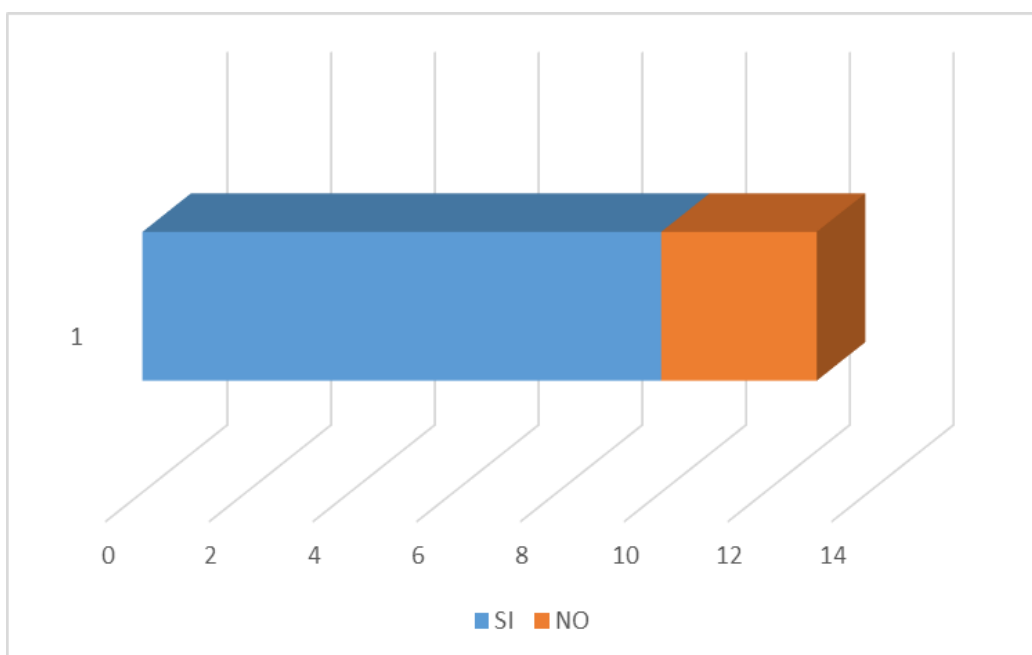
### **Análisis de encuesta**

Como herramienta de la última etapa se aplica una encuesta de carácter cerrado, que pretende dar cuenta de las percepciones de las personas que participaron en los diferentes encuentros y en general en todo el proceso. Por tanto, para la aplicación de esta se tomaron dos de las personas

que, aunque no lograron por diferentes circunstancias estar en el evento final, si fueron constantes durante las reuniones, a continuación, se evidencian las estadísticas arrojadas en las respuestas dadas.

1. Realiza algún tipo de actividad que considere recreativa en su tiempo libre.

**Gráfica 6. pregunta 1**



**Fuente propia.**

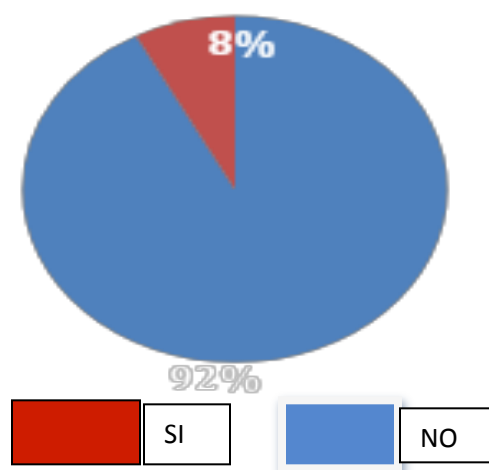
Como se observa en la gráfica anterior y conforme a los diferentes encuentros se logra apreciar que la población participante considera en 80% que realiza actividades recreativas en su tiempo libre, cabe mencionar que a priori a los diferentes encuentros no se reconocían estas actividades como recreativas, sino simplemente como actividades que se realizan con frecuencia



los fines de semana, por el simple hecho de descansar de los días y jornadas laborales o educativos.

## 2. Conocía el juego tradicional Cucunuba

**Gráfica 7. pregunta 2**

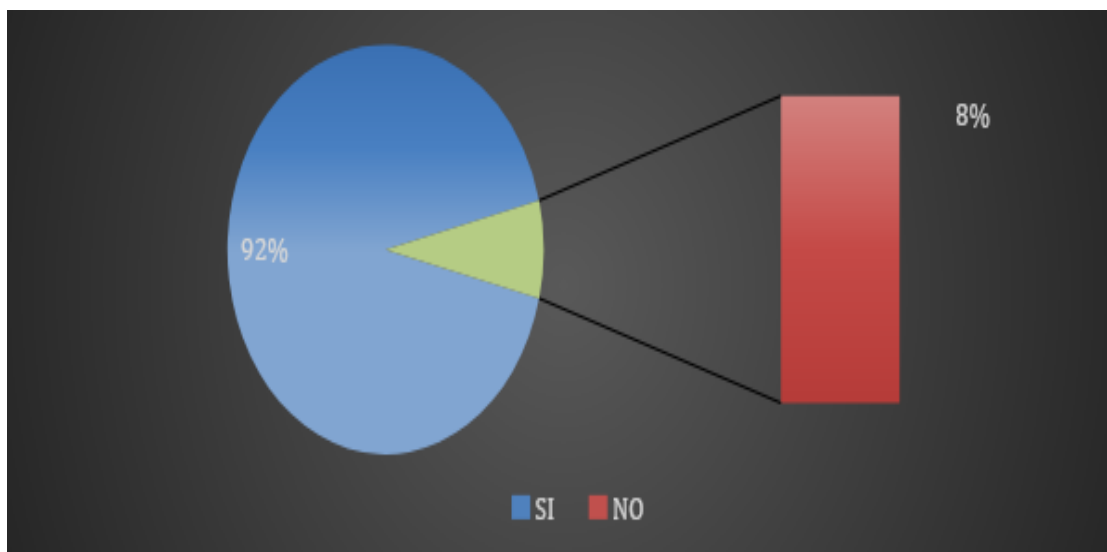


**Fuente propia.**

A través del resultado y análisis de esta pregunta en particular se logra considerar que los participantes desconocen juegos tradicionales de la región, pues en ningún momento anterior habían logrado practicarlo, solo dos personas tenían alguna idea difusa de las características que al Cucunubá aludían, por tanto, es clave mencionar que este juego, como manifestación recreativa es totalmente innovador en la vereda, aun mas con las condiciones que como autoras se le atribuían.

3. Realiza con frecuencia actividades recreativas con su familia.

**Gráfica 8. pregunta 3**

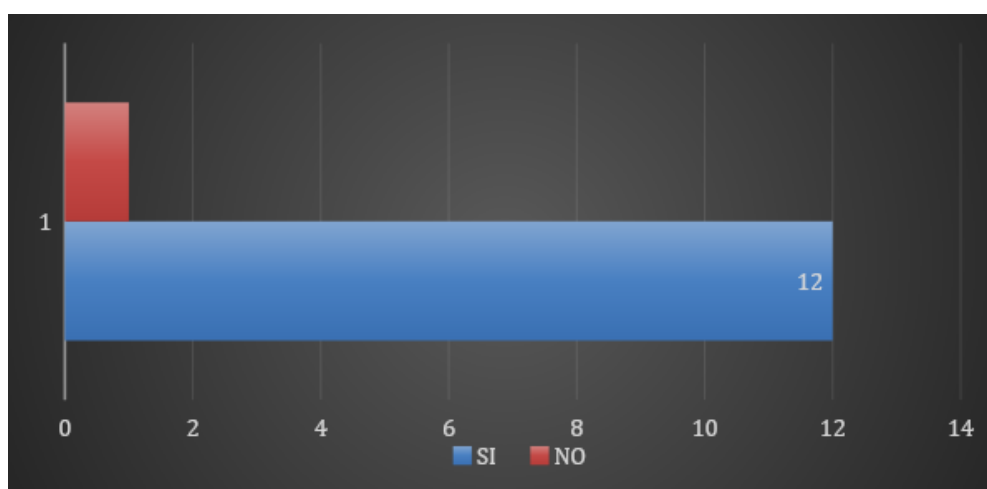


**Fuente propia.**

Acorde a las respuesta dadas se observa que la mayoría de participantes suponen actividades como ir al pueblo o a centros turísticos, como actividades de índole recreativo, considerando que estos espacios logran el esparcimiento familiar, incluso con el hecho de realizar el almuerzo de domingo en la casa de algún hijo, afirma uno de ellos que ya está teniendo una actividad recreativa familiar, por tanto es clave afirmar que aunque una minoría por motivos personales no cuenta con estos escenarios la gran mayoría si logra reunirse y realizar este tipo de actividades.

4. Durante el proceso de la realización de la presente investigación, considera que los encuentros han posibilitado aprendizajes significativos para usted.

**Gráfica 9. pregunta 4**

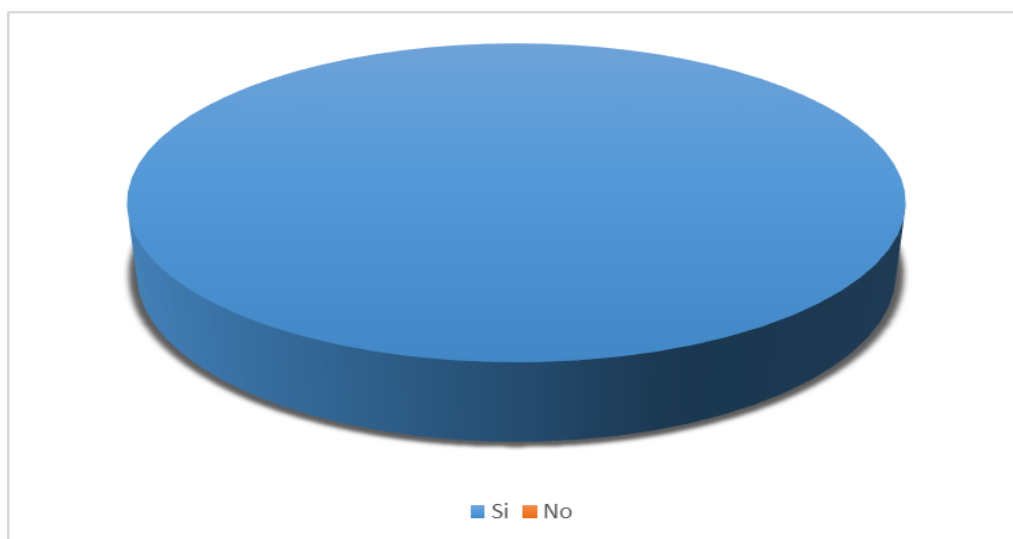


**Fuente propia.**

De esta manera se logra evidenciar que el 90% de la población participante en el desarrollo de este proyecto logran adquirir algún tipo de aprendizaje, mediante los encuentros y durante la realización de las entrevistas y la encuesta se denota que los participantes, definen estos aprendizajes como el conocer de un juego que es innovador en la región, además de aprender a jugarlo, también afirman que les extrajo de sus rutinas, además en un par de casos entender las posibilidades que brindan elementos como los celulares y de los cuales en algún momento quisieron estar lo más alejados posibles, a la vez que se permiten escucharse y conocerse a través de los escenarios planteados.

5. Considera importante la realización de actividades que posibiliten una interacción intergeneracional.

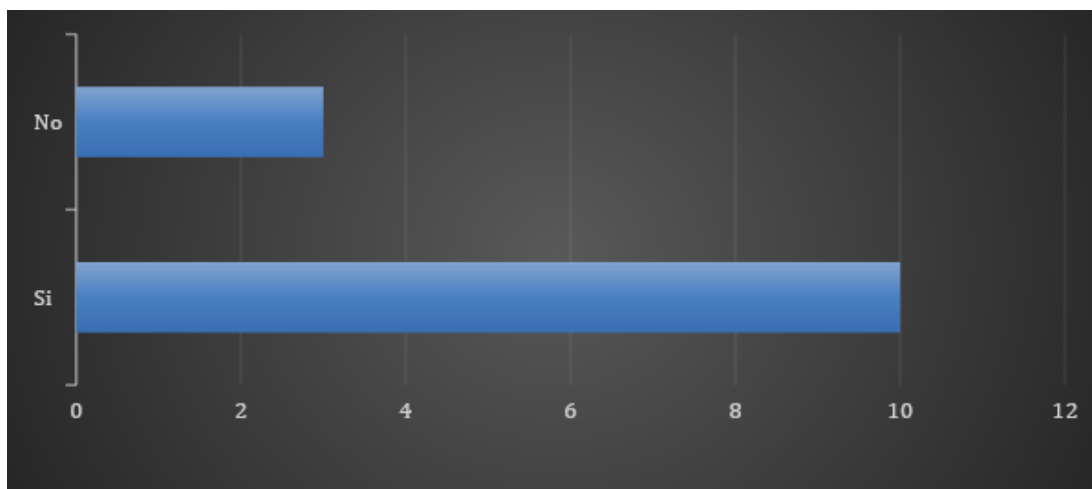
**Gráfica 10. pregunta 5**



**Fuente propia.**

En este caso se logra evidenciar la importancia que adquiere luego del proceso la relación intergeneracional, considerando unos con otros que es indispensable las diversas relaciones pues enriquecen en grandes rasgos las diferentes concepciones.

6. Le gustaría participar en la realización anual del torneo de Cucunubá.

**Gráfica 11 pregunta 6.**

**Fuente propia.**

Esta grafica permite evidenciar la continuidad que se le dará al proyecto, pues es de la mano de los diferentes actores que se logrará la proyección anual del torneo, contando en este caso con un 80% de aceptación.

7. Considera que algún otro tipo de actividad que no sea de juego o recreativa, facilitaría un intercambio intergeneracional.

**Gráfica 12. pregunta 7.**



**Fuente propia.**

Con el resultado de esta grafica se permite verificar la gran incidencia del juego como posibilitador del intercambio intergeneracional, en esta media es posible rescatar que para la mayoría de los participantes que en definitiva una manifestación recreativa permite las condiciones necesarias para dichos intercambios y que además difícilmente según las concepciones recogidas por medio de la encuesta otras actividades permitirían el alcance que tiene el juego en este sentido.

Por tanto y al realizar un análisis de los resultados obtenidos en la totalidad de las encuestas y por medio de la agrupación de estos datos en gráficas, se indica que los participantes del

proceso cuentan con un tiempo que consideran libre y que concierne al fin de semana en el cual practican actividades como tejo y encuentros con la comunidad en los lugares que quedan cerca de las diferentes fincas o hogares, además de esto logran encasillar con ayuda de las autoras, estas actividades como recreativas, así mismo se evidencia el desconocimiento previo del juego Cucunubá y se reconocen los diferentes propiedades que posibilita el juego en sí, como lo son los encuentros, los diálogos, y las alternativas para que los mismos participantes tengan la posibilidad de proponer y mejorar los mismos, es tan así que la aceptación del grupo posibilita la planeación de posteriores encuentros y campeonatos, y la organización del mismo en gran parte corresponde a las personas que intervinieron en el proceso. Otro de los elementos que se logran apreciar son las relaciones que entre los participantes emergen, es decir que a través de los diferentes encuentros, ellos mismos logran asegurar que por medio de los escenarios planteados se posibilitan una serie de intercambios y relaciones, con personas que en otros momentos no pasaban más allá del saludo, por estas razones se considera que la aplicación de la proyecto tuvo una gran incidencia en la comunidad perteneciente a la Vereda Zapata- la Mesa Cundinamarca.

## Conclusiones

Como punto de partida la disociación entre la población mayor y los niños de la vereda Zapata , se hacía notoria, en los diversos escenarios tales como las tiendas o los trayectos veredales, allí frecuentemente los niños eran aislados de las conversaciones, por no ser competentes para los mismos, obligándolos a separarse por el momento de sus familiares y distraerse de alguna forma para pasar el rato, por tanto a lo largo del desarrollo del presente proyecto se vincula la población de un lugar en específico con un juego llamado Cucunuba, posibilitando el desarrollo de expresiones significativas en el ámbito recreativo, es decir que se logra una interacción entre factores como lo humano, lo sensible y lo natural, pues el juego como herramienta posibilita acciones de tipo espontáneo, que deja a merced la realidad personal del sujeto, estas manifestaciones son autónomas y se demuestran dependiendo la persona, es decir, en cuestión del adulto mayor y para el caso de la elaboración del juego es él quien guía el proceso y trata de dar orientaciones claras y precisas referentes a la forma de hacerlo, por otro lado y en la planeación y ejecución del juego se evidencia la participación de ambas partes mediando las formas adecuadas para ganar desde las posibilidades dadas, que dependen sin lugar a dudas de las características de cada uno de los participantes, incluyendo valores formativos como los físicos, interpersonales e intrapersonales.

En este sentido y conforme a los objetivos planteados al iniciar este proceso, se logra evidenciar que posterior a los elementos encontrados inicialmente se establecen otra serie de relaciones en las cuales se evidencian resultados de tipo físicos, como agilidad, salud y vigor, además de los progresos en tanto a las concepciones del sujeto, esto es evidenciado a través de los diferentes



encuentros, en los cuales se denota un cambio sensible ante el prójimo, situaciones que con antelación mostraban dificultad para socializar de manera conjunta las diferentes generaciones, caso específico sucedió al realizar la invitación para participar del proyecto, esta observación permitió en su momento lograr enfocar y direccionar el mismo hacia el reconocimiento del Cucunubá como el posibilitador de las relaciones del grupo y de los saberes ancestrales que se rescataron, entendiendo que el juego facilita la sociabilidad, la generosidad, y la fraternidad entre otras cosas, que permiten el desarrollo de las relaciones entre las diferentes generaciones que se vinculan al proceso, en estos ambientes generados con el fin del torneo del Cucunubá se logra romper las barreras que impiden las relaciones como prevenciones por las ideas del otro, la falta de cooperación, comprensión y trabajo en equipo.

Además en estos elementos encontrados se evidencia el incentivo de la competitividad que se plantea de una forma sana, sin lugar a dudas da la posibilidad de un torneo que además del deseo de ganar, contribuyen con sus compañeros de equipo para en conjunto obtener el resultado deseado, logrando satisfacer los objetivos de este proyecto, obteniendo que se manifiesten a través de las diversas expresiones tanto de los niños como de los adultos mayores, evidenciando la cooperación y correlación entre las generaciones participantes haciendo de este proceso un escenario recíproco, que permite entrelazar las concepciones de nuevos aprendizajes, entre ellas las primeras incursiones hacia el proceso de continuidad del proyecto, continuando con el margen del proyecto en el cual se posibilitaron los diferentes espacios que permitieron el disfrute y el desarrollo de algunas manifestaciones recreativas, que contribuyeron al fomento y fortalecimiento de los canales comunicativos para los lazos intergeneracionales, retomando las

distintas evidencias recolectadas que fueron sistematizadas y analizadas, logrando que las expresiones de tipo sensorial y de percepción sean tomadas en cuenta para las diferentes actividades, dándole coherencia a las diversas prácticas, y usando como base la información que se obtiene de los participantes para la realización de las mismas, entre ellas la forma en que se apoyan unos a otros, la forma en que luego del proceso se empiezan a tratar los diferentes sujetos, la sensación placentera en las actividades y los comentarios realizados, por parte de los sujetos, además de los rasgos que incluyen el ritmo de cada uno y las nuevas percepciones frente a los conceptos de relación, fraternidad y vínculos, esto deja por otro lado una gran acogida y una gran satisfacción por todos los logros y relaciones que se posibilitaron a través de los encuentros y el proceso en general.

### Referencias Bibliográficas

- About, B. (2012). <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>.
- Amaya, D. (2010). <http://repository.udistrital.edu.co/handle/11349/888>.
- Arandis, E. (2013). <https://www.diariovasco.com/v/20130710/tolosa-goierri/lazos-intergeneracionales-20130710.html>.
- Berlo, D. (1969). <https://bibliopopulares.files.wordpress.com/2012/12/el-proceso-de-la-comunicacion-david-k-berlo-301-1-b-514.pdf>.
- Bonvalet, C. (2016). [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1405-74252016000200047](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-74252016000200047).
- Bravo, C. y. (2018).  
[https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1408&context=maest\\_docencia](https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1408&context=maest_docencia).
- Capote, A. (1998).  
<http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/cuba/cips/caudales05/Caudales/ARTICULOS/ArticulosPDF/07C119.pdf>.
- Cervantes, C. (1998). <http://www.doslourdes.net/JUEpopularytradicional.htm>.
- Chevalier, C. (2015). <http://antecedentesconceptosdeocio.blogspot.com/2015/03/antecedentesy-conceptos-de-ocio.html>.
- Cujaban, A. (2015). <https://es.slideshare.net/Angiiek/juego-tradicional-colombiano-54844399>.
- ED, C. d. (2010).  
[https://www.bizkaia.eus/home2/Archivos/DPTO3/Temas/Pdf/ProgramasIntergeneracionales/GuiaPractica\\_cas.pdf?hash=5dc4dcc0a775ca76332d5957746f905e&idioma=CA](https://www.bizkaia.eus/home2/Archivos/DPTO3/Temas/Pdf/ProgramasIntergeneracionales/GuiaPractica_cas.pdf?hash=5dc4dcc0a775ca76332d5957746f905e&idioma=CA).
- educación., M. d. (2014). [https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-341810\\_archivo\\_pdf\\_sentido\\_de\\_la\\_educacion.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-341810_archivo_pdf_sentido_de_la_educacion.pdf).
- Fals, O. (2015). <https://www.youtube.com/watch?v=op6qVGOGinU>.
- Fernández, S. (2017). <http://didacticablograz.blogspot.com/2017/02/la-didactica-segun-diferentes-autores.html>.

- Freire, P. (2008).  
<http://biblioteca.clacso.edu.ar/gsd/collect/clacso/index/assoc/D1599.dir/gomez.pdf>.
- García, A. (2017). <file:///C:/Users/dana/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEstrategiaLudicaParaLaEducacionInclusiv-6535622.pdf>.
- Gomila, M. (2009). <https://www.ehu.es/ojs/index.php/HC/article/viewFile/4245/3791> .
- Groos, K. (1902). <file:///C:/Users/dana/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEscuelaDeVida-2774872.pdf>.
- Gutiérrez, M. (2005). [http://www.funlam.edu.co/uploads/facultadededucacion/51\\_Influencia-herramientas-pedagogicas.pdf](http://www.funlam.edu.co/uploads/facultadededucacion/51_Influencia-herramientas-pedagogicas.pdf).
- Huarte, R. (2012). <https://www.redalyc.org/pdf/859/85924629002.pdf> mes de diciembre 2019.
- Huizinga, J. (2015). <file:///C:/Users/dana/Downloads/306827-Text%20de%20l'article-431999-1-10-20160405.pdf>.
- Jociles, M. (2018). <http://www.scielo.org.co/pdf/rcan/v54n1/0486-6525-rcan-54-01-00121.pdf> .
- Keller., K. y. (2012). <https://www.marketeroslatam.com/segmentacion-mercado-generaciones/>.
- Krotz, E. (1999). <http://unrn.edu.ar/blogs/antropologia/files/2014/02/Krotz-alteridady-pregunta-antropologica.pdf>.
- Lara, R. (2008). [https://www.ecured.cu/Juegos\\_Tradicionales](https://www.ecured.cu/Juegos_Tradicionales).
- López, M. (2016). [https://biblioteca.unirioja.es/tfe\\_e/TFE001703.pdf](https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE001703.pdf).
- Mair, H. (2006). . <https://www.traficantes.net/libros/tres-teorias-sobre-el-desarrollo-del-ni%C3%B1o>.
- Montañez, J. (2012). Los juegos tradicionales como una herramienta pedagógica para mejorar los niveles de convivencia de la institución educativa técnica San IUIS Cedeboy del Municipio de Garagoa Boyacá.
- Nerici, I. (1985). <http://didacgeneral.blogspot.com/2011/05/definiciones-de-didactica.html>.
- Orozco, F. (2012).  
<http://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/3412/CAPITULO%20III%20GRADO.pdf;jsessionid=F2C3697FA77E71ECAD4E36B8AA1E6FD6?sequence=1>.

- Parlebas, P. (1998). *file:///C:/Users/dana/Downloads/Dialnet-DimensionesParaUnAnalisisIntegralDeLosJuegosMotore-2800004.pdf*.
- Pérez, J. Y. (2008). *https://definicion.de/juego/*.
- Pérez., G. y. (1989). *https://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa.shtml*.
- Pinazo, B. y. (2008).  
*https://books.google.com.co/books?id=ZehGDwAAQBAJ&pg=PA53&lpg=PA53&dq=in tergeneracional+(Pinazo,+Bendicho+y+Company,+2008)&source=bl&ots=MRsVDIvBL0&sig=ACfU3U3UYuxvvlYjNJeeZthEa6ANgzobww&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwi2tsuJlLjoAhVBV6wKHTPXDmEQ6AEwAHoECAsQAQ#v*.
- Piragauta, A. (2014). *Jamás volverá el ayer, al presente no renunciaré. Viabilizando las relaciones intergeneracionales*.
- Pugmire, S. (1996). *https://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa.shtml*.
- Rivilla, M. (1987). *http://didacgeneral.blogspot.com/2011/05/definiciones-de-didactica.html*.
- Sáez, J. (2013).  
*https://www.ohchr.org/Documents/Issues/OlderPersons/MIPAA/Ecuador\_Annex1.pdf*.
- Sarramona, F. y. (2017). *https://scielo.conicyt.cl/pdf/formuniv/v10n3/art09.pdf*.
- Schutz, A. (2007).  
*https://www.researchgate.net/profile/Yasmin\_Hernandez3/publication/40427534\_El\_concepto\_de\_intersubjetividad\_en\_Alfred\_Schutz/links/5dbd7bed299bf1a47b0c230c/El-concepto-de-intersubjetividad-en-Alfred-Schutz.pdf*.
- Torres, R. (2009). *https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000182951*.
- Trilla, B. (1993). *https://eala.files.wordpress.com/2011/02/pedagogc3ada-del-ocio.pdf*.
- Vásquez, O. (2017). *https://bogota.gov.co/mi-ciudad/rafael-uribe-uribe/conozca-el-consejo-de-sabios-y-sabias-de-la-localidad*.
- Vela, A. (2012). *http://curumbambico.blogspot.com/*.

Vigotkky, L. (1924). <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>.

Wallon, A. (1984). <https://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa.shtml>.

## Anexos

*Tabla 5 Formato entrevista semi-estructurada.*

<p style="text-align: center;">UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL</p> <p style="text-align: center;">FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA</p> <p style="text-align: center;">LICENCIATURA RECREACIÓN Y TURISMO</p> <p style="text-align: center;">EL CUCUNUBÁ COMO MANIFESTACIÓN PARA EL FORTALECIMIENTO DE LOS LAZOS INTERGENERACIONALES</p> <p>Por medio de la presente, se recopilarán datos que permitan diagnosticar los lazos intergeneracionales establecidos por las personas mayores y el niño participantes del proyecto de grado “El Cucunubá como herramienta didáctica para posibilitar los lazos intergeneracionales”</p> <p><b>1. Datos de identificación, historia familiar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- ¿Nombre, fecha de nacimiento, lugar de nacimiento?</li><li>- ¿Familiares?</li><li>- ¿Con quién habitan?</li><li>- ¿Relación con su familia externa?</li><li>- ¿Hace cuánto vive en la vereda?</li></ul>
---

**2. Contexto socio económico cultural:**

- ¿características de la vereda?
- ¿situación laboral?
- ¿situación económica?
- ¿nivel educativo?
- ¿historia de la crianza?
- ¿salud física?
- ¿actividades de ocio y esparcimiento?
- ¿relaciones sociales?

**3. Intereses**

- ¿Qué es lo que más le gusta de vivir en la vereda?
- ¿Cada cuánto se reúne con los vecinos?
- ¿Qué hace día a día?
- ¿Le gusta recibir visita?
- ¿De qué manera se recrea?
- ¿Cómo es la relación con sus nietos?
- ¿Si ellos pudieran visitarlo cada fin de semana?, ¿qué haría para que la visita no fuera monótona?
- ¿Aparte del tejo, que otro juego tradicional le gustaría jugar?

**Fuente propia.**



### Encuesta

El Cucunubá como Manifestación Recreativa para Posibilitar los Lazos Intergeneracionales.

La presente investigación se encuentra centrada en evidenciar si el uso de una herramienta recreativa como lo es el juego y el Cucunubá como elemento tradicional, posibilita una interacción en el grupo focal de la vereda Zapata en la Mesa Cundinamarca, viabilizando una relación intergeneracional.

Nombre: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_

Realiza algún tipo de actividad que considere recreativa en su tiempo libre.

SI \_\_\_ NO \_\_\_

Conocía el juego tradicional Cucunubá.

SI \_\_\_ NO \_\_\_

Realiza con frecuencia actividades recreativas con su familia.

SI \_\_\_ NO \_\_\_

Durante el proceso de la realización de la presente investigación, considera que los encuentros han posibilitado aprendizajes significativos para usted.

SI \_\_\_ NO \_\_\_

Considera importante la realización de actividades que posibiliten una interacción intergeneracional.

SI \_\_\_ NO \_\_\_

Le gustaría participar en la realización anual del torneo de Cucunubá.

SI \_\_\_ NO \_\_\_

Considera que algún otro tipo de actividad que no sea de juego o recreativa, facilitaría un intercambio intergeneracional.

SI \_\_\_ NO \_\_\_

Gracias.

**Fuente propia.**