

**EL TEJO COMO ACTIVIDAD LÚDICA PARA FORTALECER NUESTRA IDENTIDAD  
CULTURAL**

Javier Hernando Chacón Camargo

Mónica Patricia Melo Herrera

Nidia Rocío Virgüez Valderrama

Trabajo de grado presentado para optar al Título de  
Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Asesor

Efraín Alonso Nocua Sarmiento

Magister en Gestión de la Tecnología Educativa

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES**  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES  
PROGRAMA DE ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA  
MODALIDAD VIRTUAL  
BOGOTÁ, D.C.  
Octubre de 2018

Copyright©2018 por Javier Hernando Chacón Camargo, Mónica Patricia Melo Herrera &  
Nidia Rocío Virgüez Valderrama. Todos los derechos reservados.

## TABLA DE CONTENIDO

Resumen .....	5
CAPITULO 1. Problema .....	7
1.1. Planteamiento del problema.....	7
1.2. Formulación del problema .....	8
1.3. Objetivo General.....	8
1.3.1. Objetivos Específicos .....	8
1.4. Justificación .....	8
CAPITULO 2. Marco referencial.....	11
2.1. Antecedentes.....	11
2.2. Marco Teórico.....	12
2.2.1. El tejo o turmequé, un legado cultural muisca. ....	12
2.2.2. Al fortalecimiento de la identidad cultural.....	14
2.2.3. La lúdica.....	15
CAPITULO 3. Diseño metodológico .....	17
3.1 Tipo de investigación.....	17
3.2 La línea de investigación .....	17
3.3 El grupo de investigación .....	17
3.4 Población y muestra.....	17
3.5 Instrumento de diagnóstico.....	18
3.5.1. Encuesta .....	18
CAPITULO 4. Propuesta lúdico pedagógica .....	20
4.1 Objetivo .....	20
4.2 Objetivos específicos .....	20
4.3 Recursos.....	20
4.4. Tiempos .....	20
4.5 Plan de acción .....	20
Preguntas orientadoras:.....	21
- ¿Por qué en Boyacá es el lugar donde más se practica el tejo?.....	21
- ¿Qué significa que el tejo sea el deporte nacional?.....	21

- ¿Quiénes lo juegan? .....	21
- ¿Por qué es un deporte?.....	21
- ¿Por qué se puede jugar en familia?.....	21
4.6 Seguimiento de evaluación de la estrategia .....	23
CAPITULO 5. Conclusiones y Recomendaciones.....	24
Referencias bibliográficas .....	25
ANEXOS.....	28

## **Resumen**

El tejo como deporte autóctono ha quedado como legado cultural colombiano, sin embargo, en el contexto escolar se ha perdido esa identidad debido al surgimiento de nuevas subculturas, las modas y la inclusión de deportes extranjeros en los currículos. El presente trabajo tiene como finalidad elaborar una propuesta didáctica donde se emplea el tejo como actividad lúdica para promover el reconocimiento de la cultura y tradiciones del altiplano cundiboyacense entre los estudiantes de grado once de la institución educativa distrital Altamira Sur Oriente. Para ello se diseñó una unidad didáctica en la que se emplean juegos con los cuales se pone a prueba los conocimientos adquiridos por los estudiantes. La presente investigación es de corte cualitativo, se enmarca en la línea de investigación pedagogía, medios y mediciones, y los instrumentos de recolección de información que se emplearon fueron la encuesta. Entre los resultados obtenidos se evidenció que los estudiantes identidad cultural desconocen la importancia del tejo como deporte ancestral y su aporte al fortalecimiento de la identidad cultural.

Palabras claves: Tejo, deporte, juego, lúdica, identidad cultural.

## **Abstract**

The tejo as an autochthonous sport has remained as a Colombian cultural legacy, however, in the school context that identity has been lost due to the emergence of new subcultures, fashions and the inclusion of foreign sports in the curricula. The purpose of this paper is to elaborate a didactic proposal where the yew is used as a recreational activity to promote the recognition of the culture and traditions of the Cundiboyacense highlands among the eleventh grade students of the district educational institution Altamira Sur Oriente. For this, a didactic unit was designed in which games are used with which the knowledge acquired by the students is tested. The present investigation is of qualitative cut, it is framed in the line of investigation pedagogy, means and measurements, and the instruments of information collection that were used were the survey.

Keywords: Tejo, sport, game, playful, cultural identity.

## **CAPITULO 1. Problema**

### **1.1. Planteamiento del problema**

La sociedad cada vez se ve envuelta en un proceso globalizador, visto este como la “intensificación de la conciencia del mundo como un todo” (Robertson citado en Melendro, 2005. P. 189), que busca estandarizar tanto procesos como productos, y la educación no es ajena a este fenómeno. La humanidad a través de su historia ha venido sufriendo una serie de cambios en todos sus aspectos, de esta manera se le ha dado forma al mundo en el que vivimos. Todas las instituciones educativas han tenido que adaptarse a estos cambios tanto en su filosofía como en sus visiones de mundo, lo que ha venido amenazando la identidad de los pueblos y sus valores. Ahora bien, las transformaciones sociales son necesarias y no todas trasgreden las culturas, sin embargo, el mismo sistema de consumo hace que se pierda esa identidad, esa idiosincrasia a lo largo del tiempo por las mega tendencias de la globalización y los medios de comunicación masiva, desplazando el legado ancestral.

Esta pérdida de identidad cultural se ve inmersa en todos los sectores sociales y edades; es así que se puede ver a los jóvenes de hoy día tratando de imitar modas extranjeras, fijando como meta tener el último celular inteligente, haciéndose modificaciones corporales propias de ciertas culturas que llegan a ellos para generar una identidad más no por una filosofía de vida, dejándose envolver por la tecnología y los servicios que ella ofrece a tal punto que se convierte en una parte esencial en sus vidas.

En este sentido se identificó que los estudiantes de grado once del colegio Altamira Sur, carecen del conocimiento de los deportes ancestrales colombianos como el tejo y su aporte para entender y preservar la cultura, lo cual se puede evidenciar en las visiones que ellos expresan del mundo, en el deterioro de los valores culturales, en la Inmersión en estilos de vida de otras culturas y en el desconocimiento de lo nuestro; esto puede tener su origen en la globalización y los imaginarios creados por la modernidad en los estudiantes; las modas lo que trae como consecuencia la pérdida de la identidad cultura.

## **1.2. Formulación del problema**

¿De qué manera la implementación del conocimiento y la práctica del tejo como recurso didáctico aportan al fortalecimiento de la identidad deportiva ancestral, en los estudiantes de grado once del Colegio Altamira sur Oriental?

## **1.3. Objetivo General**

Establecer la pertinencia de la implementación del conocimiento y la práctica del tejo como recurso didáctico, desde su esencia lúdica para fortalecer la identidad cultural en los estudiantes de grado once del Colegio Altamira Sur.

### **1.3.1. Objetivos Específicos**

Implementar actividades a partir del juego del tejo como recurso didáctico para despertar interés en los estudiantes de grado once del Colegio Altamira Sur sobre los juegos tradicionales.

Reconocer el valor del tejo como deporte ancestral y su aporte a la identidad cultural por medio de actividades lúdicas.

Fortalecer los conocimientos previos de los estudiantes en torno al tejo como práctica deportiva.

## **1.4. Justificación**

El proceso globalizador que atraviesa la sociedad ha venido permeando cada aspecto social, con el fin de estandarizar tanto procesos como productos, y la educación no es ajena a este fenómeno. Para Hallak esto se traduce “a la dominación del futuro de la sociedad por la “lógica” del mercado; el debilitamiento de los estados; la globalización económica y cultural; un concepto productivista de la educación que ignora los valores sociales e individuales” (1999, p. 17). En efecto, en la actualidad se evidencia cada vez más que los jóvenes prefieren usar las mismas ropas, escuchar el mismo tipo de música, ver los mismos programas; las escuelas ahora se ciñen bajo lineamientos de evaluación internacionales sin tener en cuenta las particularidades de cada grupo poblacional, las mismas políticas públicas determinan sus leyes para tal fin olvidando idiosincrasia, limitaciones y potencialidades. Estas son algunas de las situaciones que develan la necesidad de incentivar en el estudiante

un reconocimiento de su identidad cultural y del legado que esta misma ha dejado en la construcción de sociedad.

Estas transformaciones sociales han trastocado fuertemente el ámbito educativo, como en las clases de educación física donde se ha perdido el aporte de los juegos tradicionales al desarrollo físico, intelectual y cultural del estudiante, ya que se desconoce por completo el aporte de los juegos tradicionales que dejaron como legado nuestras culturas indígenas como es el tejo o “turmequé”, propio de la región cundiboyacense; juego autóctono de hace más de 300 años y que ha sido un legado de las culturas indígenas que habitaron el centro del país y que al no darle la importancia a este deporte autóctono se pierde también los aportes que este puede generar al desarrollo integral del estudiante y contribuir a que las actuales generaciones no lo reconozcan como parte de nuestra identidad colombiana y como uno de los deportes más tradicional de nuestro país; valor que fue otorgado a partir del año 2000 por el congreso de la república.

Ahora bien, identidad cultural tiene una connotación tan amplia como su trayectoria en el tiempo: creencias, estilos de vida, modos de pensar, la percepción de mundo, de la sociedad, de sí mismo entre otros, los cuales se transmitían por herencia con el pasar del tiempo, sin embargo, se han visto afectados por los cambios sociales, económicos, culturales por los que atraviesa esta sociedad globalizada. En este sentido los estudiantes de las escuelas se han visto seriamente permeados por estos cambios; al respecto, Castells (1998) menciona que los jóvenes están adquiriendo su propia identidad cultural, dejando de lado sus tradiciones para adaptarse a las nuevas exigencias en gustos y formas de expresión. En la actualidad los estudiantes desconocen los legados culturales que han dejado los ancestros de todo tipo, que, para este caso, se hará referencia al tejo o turmequé como como deporte nacional y que es herencia de los indígenas del altiplano cundiboyacense.

En este sentido, y para abordar el tema de la enseñanza y aprendizaje del tejo desde la teoría y la práctica, es necesario tener presente la estrategia de aprendizaje a utilizar para que este cumpla el objetivo de transformar al sujeto. Muchas corrientes de aprendizaje se hacen presentes como el constructivismo desde lo individual de Piaget, o el constructivismo colectivo de Vygotsky, pasando por el aprendizaje significativo de Ausubel entre otros. Para este caso, se tomará como referente el aprendizaje colaborativo de Vygotsky que considera que el aprendizaje se nace del desarrollo de dominios de origen social, como lo es el tejo y

su aporte desde el desarrollo de la sociedad colombiana y el deporte nacional. Por su esencia lúdica podría ser una herramienta pedagógica para motivar a los estudiantes significativamente al rescate de lo tradicional desde la escuela y en la educación física como escenario colectivo para fortalecer la memoria cultural.

## **CAPITULO 2. Marco referencial**

### **2.1. Antecedentes.**

El tejo como deporte ha sido un tema poco explorado, aún más desde un contexto lúdico-educativo; sin embargo, los estudios que se han realizado nos han ubicado en el sentir de un restablecimiento de la cultura y los valores de nuestros ancestros, como lo muestra un estudio bibliográfico realizado por Gabriel Abello de la Secretaria de Educación de Bogotá, el cual buscaba visibilizar esta práctica del tejo como referente identitario que permitiera la construcción de una identidad nacional (2013, p. 169). En este encontró que las élites bogotanas querían diezmar esta práctica argumentando la falta de higiene, el consumo de la chicha y la carencia de normas urbanas entre otros, no obstante, los sectores populares a pesar de esta arremetida, lograron mantener esta tradición cundiboyacense, especialmente en los tiempos de ocio.

En otro estudio realizado, y que se acerca más al contenido lúdico y cultural que este trabajo persigue, se refieren al tejo como una actividad cultural donde confluyan comunidades en torno a un objetivo y era observar la actividad para esperar un ganador; adicional a ello, en este proceso se gestaban relaciones sociales, culturales, económicas entre otros, sin embargo, evidenciaron que “los juegos tradicionales vienen siendo amenazados por la industria del juego y el juguete y su relación entre la cultura del consumo y la producción que venden “valores” de poder económico, violencia y estilos de vida inalcanzables” (Moreno Bañol, 2008, p. 99). En efecto, las nuevas tendencias de juegos para el ocio y el tiempo libre son industrias que producen artefactos que envuelven a las personas a tal punto de olvidar incluso su misma noción de tiempo y espacio, como ocurre con los videojuegos, mostrando que “el aumento vertiginoso del consumo de los videojuegos diseñados para niños y adolescentes, incluso para adultos, sugiere que se han convertido en los juguetes favoritos de esta generación, lo que ha conllevado a que su uso sea un reto” (Melo Herrera y Barbosa Hernández, 2016, p. 88). Estos estudios sugieren que urge un fortalecimiento cultural, ya que se está perdiendo la identidad y las tradiciones colombianas, debido a los procesos globalizadores e industriales a los que se enfrenta la sociedad hoy en día.

Ya desde el campo educativo, se puede evidenciar que la práctica del tejo no sólo ha contribuido al reconocimiento cultural sino que también ha favorecido aprendizajes como el de las matemáticas. Tal es el caso de la investigación de tipo transversal con enfoque cuantitativo realizado por Acevedo y otros, en el que determinaron la influencia cinemática del ángulo de salida y ángulo de llegada en el lanzamiento del tejo para hacer de este exitoso. Se elaboraron estadísticas de jugadores de tejo profesionales, con las cuales demostraron la importancia del ángulo a la hora de lanzar para lograr un lanzamiento efectivo; también determinaron que la altura y la velocidad incide significativamente en este proceso. (Acevedo Ramírez, Quintero, & Riveros Medina, 2013).

## **2.2. Marco Teórico**

### **2.2.1. El tejo o turmequé, un legado cultural muisca.**

La humanidad a través de su historia ha venido sufriendo una serie de cambios en todos sus aspectos, de esta manera se le ha dado forma al mundo en el que se vive. Todas las instituciones han tenido que adaptarse a estos cambios tanto en su filosofía como en sus visiones de mundo, lo que ha venido amenazando la identidad de los pueblos y sus valores culturales y ancestrales; en este sentido, y en el ámbito escolar, se puede considerarse al tejo como un deporte-juego colombiano que aporta elementos de gran valor para entender y preservar la cultura de algunas partes del país, sin embargo, se ha venido dejando de lado debido tal vez a la moda, a la globalización, o porque simplemente en el imaginario local, regional y nacional se cree que se debe incursionar en la modernidad y que la práctica de juegos deportivos propios de país no contribuiría a seguir construyendo una ciudadanía de vanguardia; “las dificultades que atraviesa la cultura se palpan en todo el país”. (Revista Semana, 2016).

Los orígenes del tejo se remontan desde hace más de 500 años como práctica deportiva y cultural de los habitantes del altiplano cundiboyacense, específicamente en los departamentos de Boyacá y Cundinamarca, actividad que consistía en lanzar un disco grande de metal que en ese entonces había sido llamado “zepguagoscua”, que en la actualidad sería el disco de metal más pequeño que se llama “Tejo”. Este deporte propio del territorio colombiano fue declarado como deporte nacional por el congreso de la república de

Colombia en el año 2000. (Tabates Fernández, Molina Bedoya, & Escobar Chavarriaga, 2008)

En relación al tejo, se ha escrito desde su aporte cultural, desde la historia que envuelve este deporte a los muisca, desde las relaciones sociales que este promueve cuando se encuentran grupos a jugar, incluso desde la cinemática para determinar ángulos y posiciones para hacer efectivo un lanzamiento. Estas miradas hacen que esta actividad ancestral recobre sentido en el ámbito educativo ya que nuevas subculturas vienen dominando espacios educativos, haciendo que la cultural y las tradiciones se vayan perdiendo progresivamente.

En lo que respecta a patrimonios culturales, se encontró al tejo como uno de los juegos insignia de los muisca que se ubicaban en lo que hoy se conoce como la localidad de Bosa en Bogotá. A partir de la perspectiva de pedagogías interculturales Muiskanova<sup>1</sup>, en las que se reconoce en el tejo la posibilidad de relacionarse con la tierra, con la vida, con el paisaje, con el cosmos, con las personas y sus historias cotidianas (Panqueba Cifuentes, 2014). Estos se constituyen como un patrimonio físico y humano que se mantiene en pie a pesar de la invasión latente de la moda y las nuevas tendencias de juego y uso del tiempo libre.

Sin lugar a duda el tejo se ha convertido en un símbolo de resistencia ante el proceso globalizador que sufre la sociedad en general. Este ha prevalecido con el paso de los años, constituyéndose como un referente cultural colombiano, dando prueba de la importancia que tiene esta práctica para la población del altiplano cundiboyacense, y que ha trascendido fronteras ya que se practica en otros países como Venezuela y Perú, México, Panamá, España y Estados Unidos. (Bernal Duffo, 2008). La práctica del tejo en los países vecinos obedece a la cercanía territorial que se tiene, pero más que ello, se ha dado debido a que anteriormente no existían esas barreras fronterizas que se conocen hoy en día.

Desde las reivindicaciones de las sociedades periféricas toman como referente el planteamiento de Sistema Mundo Moderno/Colonial, con el cual busca tratar de entendernos y comprender lo que somos hoy en día, y lo que hemos llegado a ser (Mignolo, 2003). Siguiendo el postulado de Mignolo, este concibe el deporte como un mecanismo más para

---

<sup>1</sup>Muiskanova significa “sangre del alma de la gente” en lengua muisca. Esta es una propuesta de investigación acción participación donde se pretende reivindicar la cultura muisca en el territorio ciudadano.

uniformar no solo los cuerpos sino también las mentes, y reconocer al tejo como un deporte en resistencia, que sale de todos los estereotipos formados socialmente, y que aún permite su práctica sin ningún tipo de discriminación.

Es así que el tejo como un recurso didáctico puede potencializa el proceso educativo para lograr un reconocimiento de los aportes de nuestros ancestros, ya que se ha venido perdiendo el legado de las culturas indígenas como el tejo o “turmequé” propio de la región cundiboyacense; juego autóctono de hace más de 300 años y el cual es necesario valorar y darle reconocimiento por ser la actividad más tradicional de Colombia y que a partir del año 2000 fue reconocido por el congreso como deporte nacional.(BBC Mundo, 2011).

### **2.2.2. Al fortalecimiento de la identidad cultural**

La identidad cultural es un concepto tan amplio y antiguo como la cultura, por ello, es necesario entender qué es cultural para poder comprender qué es identidad cultural, pero para el caso que nos convoca tendremos en cuenta el concepto de la UNESCO que la considera como:

“el conjunto de los rasgos distintivos, espirituales, materiales y afectivos que caracterizan una sociedad o grupo social. Ella engloba además de las artes y las letras, los modos de vida, los derechos fundamentales del ser humano, los sistemas de valores, creencias y tradiciones” (Molano L, 2007, p. 72).

Partiendo del concepto de cultura se puede comprender la importancia de la identidad cultural para entender los cambios culturales y sociales que se vienen viviendo, y para comprender la importancia del tejo en la actualidad para el prevalecimiento de las tradiciones colombianas. El concepto de identidad cultural no es pacífico, al contrario, es dinámico y ha dado pie a múltiples discusiones y contradicciones; se refiere al sujeto y a todo lo que se tiene alrededor, por ello no se puede concebir como un asunto homogéneo o unitario, es un asunto plural, por ello, se debería hablar más bien de identidades culturales.(Alsina, 2001).

Ahora bien, identidad cultural tiene una connotación tan amplia como su trayectoria en el tiempo: creencias, estilos de vida, modos de pensar, la percepción de mundo, de la sociedad, de sí mismo entre otros, los cuales se transmitían por herencia con el pasar del tiempo, sin embargo, se han visto afectados por los cambios sociales, económicos, culturales por los que atraviesa esta sociedad globalizada.

En este sentido los estudiantes de las escuelas se han visto seriamente permeados por estos cambios; al respecto, Castells(1998) menciona que los jóvenes están adquiriendo su

propia identidad cultural, dejando de lado sus tradiciones para adaptarse a las nuevas exigencias en gustos y formas de expresión. En la actualidad los estudiantes desconocen los legados culturales que han dejado los ancestros de todo tipo, que, para este caso, se hará referencia al tejo o turmequé como deporte nacional y que es herencia de los indígenas del altiplano cundiboyacense.

### **2.2.3. La lúdica**

Ahora bien, la lúdica como expresión colectiva e individual viene cargada de tanto de emociones como de sensaciones y experiencias, es la posibilidad que tiene la persona de ser, de sentir, de experimentar sin ser cohibido, es donde se puede hacer el chiste, donde brota la risa, es donde se entretienen afectos, se podría decir que:

“La lúdica como experiencia cultural es una actitud, una predisposición del ser frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en espacios y ambientes en los que se produce interacción, entretenimiento, disfrute, goce y felicidad” (Jímenez Vélez, 2005, p. 133).

Aunque esta no es la única definición que recoge lo que puede significar la lúdica, es la que más se acerca a lo que consideramos que esta ejerce en el ser humano, además de estas, se puede lograr un proceso de aprendizaje placentero, gratificante, donde el sujeto que aprende dura por más tiempo con el conocimiento y donde logra hacer relaciones y conexiones con otros campos o conocimientos. Para ello es necesario elaborar “propuestas pedagógicas y didácticas no convencionales en las que se aprende a aprender, se aprende a pensar, se aprende a hacer, se aprende a ser, se aprende a convivir y se aprende a enternecer”(Medina, 1999).

En lo que respecta a la lúdica en la educación, se puede evidenciar los aportes significativos de esta en diferentes campos del conocimiento y en distintos escenarios educativos. Por ejemplo, desde el juego como recurso lúdico-didáctico se han podido demostrar aprendizajes significativos en temas como el teatro con sus juegos teatrales donde se explora y se exige la creatividad y se representan acontecimientos para lograr desarrollar la personalidad (Esparza Arevalo, 2012), de la misma manera los juegos de roles promueven la creatividad y la imaginación, además de constituirse como un recurso terapéutico, formativo, que fortalece la toma de decisiones y el trabajo en equipo (Espeso, 2016), y un aspecto no menos importante y es el que mueve esta propuesta, es que el juego y la lúdica permite un reconocimiento de las culturas y sus legados, de esta manera se puede “seguir

construyendo desde la visión del trabajo comunitario un país con identidad y dignidad, tejer redes interculturales que fomenten la recuperación de valores y generar el crecimiento de la dimensión social de la cultura...con la consigna “volver a las raíces de jugar”. (Zapata Flores, 2017: p. 3)

Es así que se considera que, desde el tejo como legado ancestral e implementado como recurso didáctico, se puede hacer un acercamiento al reconocimiento de la identidad cultural y sus aportes en la construcción de la sociedad regional, de manera tal que se propenda por incentivar la promoción de actividades tradicionales. En lo que respecta a la propuesta lúdica, se realizarán dos actividades centrales con un antes y un después, en las cuales se abordará el tema del tejo desde tres componentes: desde lo cultural, desde la física y desde lo corporal.

## **CAPITULO 3. Diseño metodológico**

### **3.1 Tipo de investigación**

El proyecto se soporta en la investigación cualitativa ya que hemos identificado una problemática en nuestro contexto laboral frente a la identidad cultural, la tradición, los juegos autóctonos como el tejo y su carácter didáctico para contribuir en el rescate de nuestra identidad cultural con estudiantes de grado once desde la clase de Educación Física.

### **3.2 La línea de investigación**

Evaluación, aprendizaje y docencia es la línea de investigación que se relaciona directamente con nuestro proyecto, puesto que abordan investigaciones de estudio de problemas en el campo educativo, que para nuestro caso es la identidad cultural. De igual manera, esta línea de investigación tiene como objetivo las relaciones entre los diferentes factores que influyen en el desarrollo de nuestro proyecto como lo son: las estrategias pedagógicas, el estrato social y en general todo lo que tenga relación directa con nuestros estudiantes. El proyecto tendrá un enfoque de investigación acción participación ya que nos permite recolectar información para poder abordar nuestra problemática y plantear un plan de acción que se pueda implementar para abordar la problemática de los estudiantes de grado once y su pérdida de identidad desde la esencia lúdica del tejo como deporte autóctono.

### **3.3 El grupo de investigación**

El proyecto se identifica con el grupo de investigación la razón pedagógica, ya que involucra este grupo a la pedagogía, la didáctica, la evaluación y el currículo y esto es en lo que se basa el trabajo.

### **3.4 Población y muestra**

La población que interviene en nuestro proyecto son estudiantes de grado once, hombres y mujeres con edades que oscilan entre los 15 y 17 años; pertenecientes al Colegio Distrital Altamira Sur Oriente; que es una Institución Educativa que pertenece a la localidad cuarta de “San Cristóbal” y que toma su nombre del barrio donde se encuentra ubicada; por su contexto es un barrio marginal de Bogotá, conformado por poblaciones desplazadas por

la violencia, que buscan un futuro mejor para su familia ; convirtiéndose en poblaciones flotantes. Al observar la complejidad del entorno la institución se cuestiona y se dispone a trabajar en pos de un escenario que les permita a los estudiantes ser susceptibles a cambios sin perder su identidad cultural para que les permita un desarrollo integral, a través experiencias centradas en la realidad social y en sus necesidades más apremiantes, haciendo uso de saberes, conocimientos, afectividad, medio ambiente, formación política y justicia social entre otros.

Es importante para la institución educativa Altamira sur oriental, tener claridad en las posibilidades pedagógicas que permitan de una manera muy contextualizada y optima acercarse a esta problemática social y aportar una relectura del mundo, contribuyendo a hallar un camino que nos permita educar; para romper los paradigmas que reivindican el sostenimiento del orden y poder dominante, formando personas que construyan sociedades justas por medio del dialogo y la comunicación; cuestionando su entorno y proponiendo alternativas de convivencias desde la dignidad; todo lo anterior desde la puesta en práctica del PEI el cual se titula “Comunicación para la construcción de una vida digna”.

### **3.5 Instrumento de diagnostico**

#### **3.5.1. Encuesta**

Teniendo en cuenta que la investigación cualitativa se desarrolla a través de la observación directa de un grupo específico y se concreta en un análisis descriptivo de lo que se ha encontrado, recurrimos a la encuesta como instrumento metodológico para obtener información, plantear los objetivos de la investigación y dar respuesta a la problemática de estudio. La encuesta tiene como objetivo recolectar información pertinente el tejo como deporte ancestral y su aporte a la identidad cultural y se realiza a los estudiantes de grado once del Colegio Distrital Altamira Sur Oriente. Está estructurada por medio de un cuestionario con diez preguntas de respuesta de opción múltiple y respuesta abierta. (Ver anexo1.)

### **3.5.2. Análisis de diagnóstico**

Los resultados de la encuesta (Anexo 2. Gráfica 1-2) nos muestran que los estudiantes de grado once del colegio Altamira Sur Oriente, jornada mañana tienen desconocimiento en primer lugar que el tejo es un deporte nacional y que su nombre original es Turmequé, a pesar que una gran mayoría ha tenido la experiencia práctica de jugarlo. Reconocen que el deporte en general si ha contribuido a la identidad cultural de nuestro país y tienen claridad que existen algunos deportes ancestrales. A partir de esto planteamos la siguiente estrategia lúdico pedagógica como herramienta de implementación de la investigación.

## **CAPITULO 4. Propuesta lúdico pedagógica**

La propuesta “Prendamos la mecha” está estructurada a partir del análisis de los resultados obtenidos en la encuesta realizada a los estudiantes de grado once del colegio Altamira Sur Oriental; ya que este material permitió diseñar el plan de acción y direccionar la realización de las actividades lúdicas pertinentes al turmequé que desarrollaran los participantes para abordar de forma directa los objetivos que se plantearon.

### **4.1 Objetivo**

Implementar un espacio lúdico donde el tejo como deporte ancestral y recurso didáctico posibilite reconocer la importancia de la identidad cultural en los estudiantes de grado once del Colegio Distrital Altamira Sur Oriental.

### **4.2 Objetivos específicos**

Fomentar en los estudiantes sentidos de pertenencia por lo nuestro.  
Redescubrir el tejo como deporte nacional

### **4.3 Recursos**

**Humanos:** Estudiantes grado once A, docente de Educación Física.

**Físicos:** Colegio Distrital Altamira Sur Oriental, jornada mañana

**Logísticos:** Se utilizarán todos los materiales necesarios para el desarrollo de cada una de las actividades respectivamente; rompecabezas sobre el tejo, papel craf, papel de colores, madeja de pita, tizas de colores, temperas, pinceles, plastilina, círculos de madera, cartón, silicona, Computador portátil, televisor y cables de conexión.

### **4.4. Tiempos**

La estrategia pedagógica se realizará durante el primer bimestre escolar, en los horarios de clase de educación física con el grado once 11.01

### **4.5 Plan de acción**

**Actividad 1: ¿Quién dijo tejo?**

**Objetivo:** Crear un espacio lúdico que convoque a los estudiantes a una experiencia significativa frente al juego tradicional del tejo.

**Duración:** 2 horas

**Descripción:** Se organiza la actividad lúdica quien dijo Tejo como encuentro de diversión en la institución educativa Altamira Sur Oriental; la cual estará dividida en cuatro momentos: observar, leer, escuchar y escribir, así:

Momento de Observar:

Se proyectara un video sobre el tejo a manera de motivación

Video 1: [https://www.youtube.com/watch?v=\\_9xK0FjSrf4](https://www.youtube.com/watch?v=_9xK0FjSrf4)

Video 2: <https://www.youtube.com/watch?v=WSB4WUG0q70>

Momento de leer:

Momento de escuchar: Los estudiantes escucharan una canción homenaje al tejo, con la letra en la mano como ayuda a contextualizar esta actividad y realizar un pequeño conversatorio (Anexo 3)

Se realizara una lectura en voz alta por parte del maestro, luego el maestro resaltara las palabras claves de la lectura para luego buscarla en una sopa de letras que será entregada a cada uno de los estudiantes. (Anexo 4)

Preguntas orientadoras:

- ¿Por qué en Boyacá es el lugar donde más se practica el tejo?
- ¿Qué significa que el tejo sea el deporte nacional?
- ¿Quiénes lo juegan?
- ¿Por qué es un deporte?
- ¿Por qué se puede jugar en familia?

Momento de Escribir: Se entregará una hoja en donde aparece un laberinto en el cual los estudiantes trazaran las rutas para llegar a las diferentes reglas que se aplican a la hora de jugar tejo, después de descubrir los caminos los alumnos escribirán la regla en cada uno de los cuadros correspondientes. (Anexo 5)

## **Actividad 2. ¡MECHA!**

**Objetivo:** Conocer de forma lúdica las generalidades del tejo como deporte ancestral.

**Duración:** 2 horas

**Recursos:** rompecabezas sobre el tejo, papel craft, papel de colores, madeja de pita, tizas de colores, temperas, pinceles, plastilina, círculos de madera, cartón, silicona.

**Descripción:** el grupo de estudiantes de grado once A, se divide en equipos de cuatro integrantes. Todos los equipos deben recorrer las diferentes estaciones y realizar en cada una la acción descrita para obtener una ficha y poder armar al final del recorrido la figura respectiva entre todos los grupos. En cada estación habrá un estudiante fijo de apoyo y quien será el encargado de organizar con la orientación del docente lo necesario para cada estación y entregará cada grupo, una ficha cuando se termine la dinámica de la estación. Se organizan ocho estaciones así:

- Estación uno el tema será origen del tejo, aquí leerán la información de la pista y luego arman un rompecabezas sobre el tejo.
- En la estación dos leen la pista y arman ocho tejos con plastilina y base de madera.
- Estación tres leerán la pista sobre implementos del tejo: tablero caja, bocín y mecha. Aquí deberán arman una caja de juego con los materiales que se encuentran en la estación.
- Estación cuatro se leerá la pista sobre la jugada básica de mano y mecha en el tejo y organizaran un pendón creativo para cada jugada con los materiales que se encuentran en la estación.
- Estación cinco donde después de leer la pista de la jugada básica en el tejo de embocinada y moñona realizarán un pendón creativo con los materiales que tengan en la estación.
- Estación seis donde muy creativamente después de leer la pista sobre la importancia del rescate de la identidad cultural, realizarán un afiche referente al tema.
- Estación siete leerán la información de la pista sobre implementos del tejo: tablero, caja, bocín y mecha y deberán armar una caja de juego con los materiales que se encuentran en la estación.
- Estación ocho los estudiantes muy creativamente crearán un ambiente de un campo de juego, demarcarán una cancha de tejo, después de leer las indicaciones de la pista.

Cuando todos los grupos hayan terminado se reunirán en la zona de la estación ocho y entre todos armaran con cada ficha que les dieron en las estaciones respectivas la palabra

correcta Turmequé. El maestro realizará la retroalimentación de todas las estaciones y se procederá a jugar con el material construido entre todos.

**Evaluación:** Al finalizar el juego se realizará por medio de preguntas específicas en relación al turmequé la evaluación de la actividad realizada.

#### **4.6 Seguimiento de evaluación de la estrategia**

La evaluación de la propuesta nos permitiría repensar las rutas de acción con el fin de alcanzar el objetivo propuesto de manera sostenible y cada vez más adaptado a las necesidades que los estudiantes nos exigen, garantizando la implementación y desarrollo de la propuesta pedagógica. De tal forma que a futuro la evaluación de la propuesta pedagógica no se reduzca a un ejercicio de control sino a otra posibilidad de hacer parte de la construcción y rescate de la identidad cultural al reconocer la importancia de lo ancestral en la construcción del tejido social. Para la evaluación tendríamos presente los siguientes aspectos: La incidencia, es decir, identificar de qué manera y cómo afecta la propuesta a cada persona que participa. El Impacto que la propuesta podría tener en la comunidad escolar, familiar, barrial y local. El Proceso, en sus dimensiones pedagógica, didácticas como su incidencia en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

Para ello se podría evaluar después de su desarrollo por medio de una encuesta, la observación sistémica de las sesiones, por medio de entrevistas a los participantes, evaluaciones de aprendizajes.

En el proceso de evaluación de la propuesta participarían los estudiantes, los docentes participantes y demás integrantes de la comunidad que fueron actores del proceso.

## **CAPITULO 5. Conclusiones y Recomendaciones**

Como conclusiones se pudo observar que los estudiantes de grado once estuvieron atentos y dispuestos a participar activamente del proceso de enseñanza-aprendizaje del deporte del tejo, con el cual conocieron elementos de la cultura cundiboyacense, especialmente la muisca; afianzaron sus conocimientos sobre la identidad cultural y ancestral de los pueblos indígenas que dejaron el turmequé como herencia.

Desde la perspectiva administrativa se tuvo la disposición de las directivas de la institución y facilitaron los recursos necesarios para ejecutar las actividades propuestas teniendo en cuenta que este proyecto iba articulado con el PEI del colegio Altamira Sur Oriental “Comunicación para la construcción de una vida digna”, sin embargo, al ser una actividad aislada de la planeación anual, se puede perder lo logrado hasta ahora, por ello se hace necesario que este tema sea incluido en el currículo de educación física, unido a temas de ciencias sociales como temas transversales que se pueden tocar en los dos campos de conocimiento.

Finalmente, consideramos que la propuesta nos permitió reconocer los aportes del tejo como recurso didáctico para promover el reconocimiento de nuestra cultura y tradiciones sin desligarnos de nuestro eje fundamental que es la promoción de los deportes; adicional a ello los estudiantes se mostraron entusiastas, motivados y receptivos, lo que se puede traducir en un aprendizaje significativo

## Referencias bibliográficas

- Acevedo Ramírez, J. J., Quintero, J. H., & Riveros Medina, M. (2013). Influencia cinemática del ángulo de salida y ángulo de llegada en la técnica del lanzamiento efectivo del tejo. *Revista de investigación cuerpo, cultura y movimiento*, 35-45.
- Alsina, M. R. (2001). *Teorías de la comunicación, ámbitos, métodos y perspectivas*. Valencia: Universidad Autónoma de Barcelona.
- Avello Rodríguez, G. (2013). El juego del Tejo: ¿un símbolo nacional o un proyecto inconcluso? *Historia y Memoria*, 169-198.
- BBC Mundo. (27 de Septiembre de 2011). *BBC Mundo*. Obtenido de BBC Mundo: [http://www.bbc.com/mundo/noticias/2011/09/110922\\_colombia\\_tejo\\_ipad\\_iphone\\_aw](http://www.bbc.com/mundo/noticias/2011/09/110922_colombia_tejo_ipad_iphone_aw)
- Bernal Duffo, E. (2008). *Turmequé, Geografía Cultura*. Recuperado el 8 de 09 de 2018, de Turmequé, Geografía Cultura: <http://www.boyacacultural.com/turmeque/tejohisto.php>
- Castells, M. (1998). Paraisos comunales; identidad y sentido en la sociedad red, en la era de la información. *Economía, sociedad y cultura*, 2, 27-90.
- Esparza Arevalo, A. (2012). *El juego teatral como recurso para facilitar el desarrollo de la personalidad en el niño de preescolar*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.
- Espeso, P. (06 de 07 de 2016). *Lo que los juegos de rol pueden aportar a la educación*. Obtenido de Lo que los juegos de rol pueden aportar a la educación: <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/juegos-de-rol-en-educacion-beneficios/37670.html>
- Hallak, J. (1999). *Glogalización, derechos humanos y globalización*. París: UNESCO. Instituto Internacional de Planeamiento de la Educación.
- Herdazavideopro. (5 de julio 2.010). *Homenaje al tejo*. [Archivo de video]. Recuperado <https://www.youtube.com/watch?v=-FVFcyCr4CU>
- Jímenez Vélez, C. A. (2005). *La inteligencia lúdica: juegos y neuropedagogía en tiempos de transformación*. Bogotá: Aula Abierta.
- Medina, C. G. (1999). *Gramática de la ternura*. Recuperado el 08 de 09 de 2018, de Gramática de la ternura:

<https://docs.google.com/document/d/18Nq4S3fUUQVHST8Rsg264pD8JeYgDG4/edit>

- Melendro Estefanía, M. (2005). La globalización de la educación. *Teoría de la educación, Revista universitaria*, 185-208.
- Melo Herrera, M. P., & Barbosa Hernández, R. (2016). Videojuegos y ocio: Algunas reflexiones sobre su incidencia en el desarrollo físico-social de los jóvenes. *Lúdica Pedagógica*, 85-91.
- Mignolo, W. (2003). El potencial epistemológico de la historia oral: algunas contribuciones de Silva Rivera Cusicanqui. *Estudios y otras prácticas intelectuales latinoamericanas en cultura y poder. Consejo latinoamericano de Ciencias Sociales CLACSO y CEAP, FACES*, 201-212.
- Molano L, O. L. (2007). Identidad cultural, un concepto que evoluciona. *Opera*, 69-84.
- Morales, D. (9 de febrero de 2.010). *Silvester Stallone jugando tejo*. [Archivo de video]. Recuperado [https://www.youtube.com/watch?v=\\_9xK0FjSrf4](https://www.youtube.com/watch?v=_9xK0FjSrf4)
- Moreno Bañol, G. (2008). Juego tradicional colombiano: una expresión lúdica y cultural para el desarrollo humano. *Educación física y deporte*, 93-99.
- Panqueba Cifuentes, J. F. (2014). Kwitara Santayá u´wbohiná-kueshro. Con-jugando patrimonios corporales ancestrales en Bogotá, Territorio Muisca de Bosa. *Kinesis*, 75-96.
- Revista Semana. (28 de 5 de 2016). *Revista Semana*. Obtenido de Revista Semana: <http://www.semana.com/cultura/articulo/cultura-y-su-papel-en-el-posconflicto/475468>
- Tabates Fernández, J. F., Molina Bedoya, V. A., & Escobar Chavarriaga, A. (2008). Notas para un juego-deporte insubordinado o del deporte desde la mirada de la modernidad/colonialidad. *História de esporte*, 1-16.
- Viktor cinceratoeventual. (2 de octubre de 2.016). *Tejo nivel Rambo* [archivo de video]. Recuperado <https://www.youtube.com/watch?v=WSB4WUG0q70>
- Zapata Flores, C. (2017). El juego y sus raíces: un acercamiento simbólico a la identidad cultural de un pueblo. *2do Congreso latinoamericano de gestión cultural. Pensamiento y acción cultural para la paz y la participación ciudadana*, 1-15.

## ANEXOS

### Anexo 1.- Encuesta diagnostica.



**COLEGIO ALTAMIRA SUR ORIENTAL** Institución Educativa Distrital  
*Comunicación para la Construcción de una Vida Digna*  
**EL TEJO COMO DEPORTE ANCESTRAL**  
**ESTUDIANTES GRADO ONCE**  
**ENCUESTA**

A continuación usted encuentra una serie de preguntas relacionadas con la identidad cultural y los deportes ancestrales. Marque con una x su respuesta.

1. ¿Qué se entiende por identidad cultural?  
 Lugares, normas y diversidad  
 Moda, ritos, eventos  
 Costumbres, creencias y valores  
 Corrientes políticas, red de Información y grupo de amigos
2. Valora de 0 a 5 ¿En qué nivel se identifica Ud. con la identidad cultural del país? (0 es nada y 5 totalmente)

0	1	2	3	4	5

3. Valora de 0 a 5 ¿En qué nivel considera Ud. que el deporte ha contribuido a la identidad cultural de nuestro país? (0 es nada y 5 totalmente)

0	1	2	3	4	5

4. ¿Porque el deporte puede contribuir al fortalecimiento de la identidad cultural de nuestro país?

-----  
-----  
-----

5. ¿Usted reconoce como deportes ancestrales a?

- Golosa, trompo, rana
- Saltar laso, lleva, congelados
- Futbol, voleibol, baloncesto
- Turmequé, bodoquera, arco y flecha.

6. ¿Porque considera que la tecnología influyen negativamente en el desarrollo de la identidad cultural?

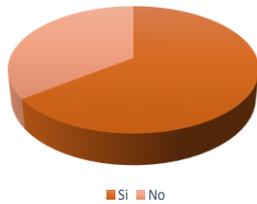
-----  
-----  
-----

7. ¿El turmequé es considerado como?
- Un juego tradicional
  - Un deporte ancestral
  - Un evento recreativo
  - Ninguna de las anteriores
8. ¿Qué entiende por deporte ancestral?
- deporte formal
  - Deporte actual
  - Deporte Recreativo
  - Deporte antiguo
  - Ninguna de las anteriores
9. ¿El tejo está considerado como?
- juego
  - deporte
10. ¿De la siguiente cual es una regla del Tejo?
- Situarse detrás del primer número con la piedra en la mano y lanzar.
  - Golpear la pelota de tal forma que rebote dentro del rectángulo diagonal a su ubicación.
  - La mano la obtiene quien quede más cerca del borde interno del bocín.
  - En la cancha debe haber solo un máximo de cinco jugadores de cada equipo.

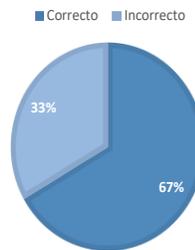
**Anexo 2.- Gráficas resultados encuesta.  
Gráfica 1**



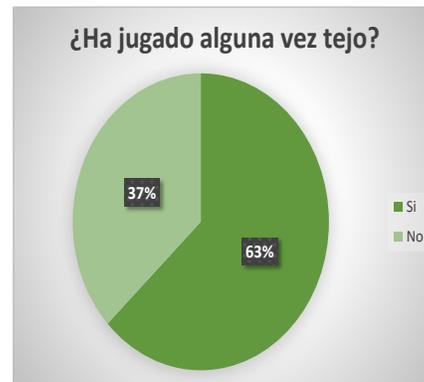
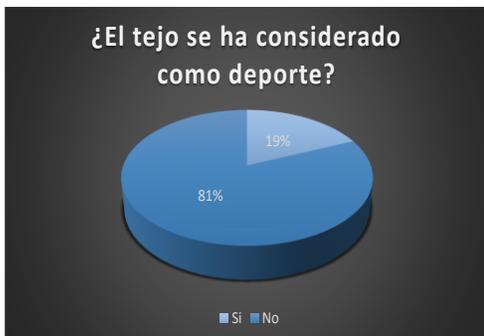
**¿Considera que el deporte ha contribuido a la identidad cultural?**



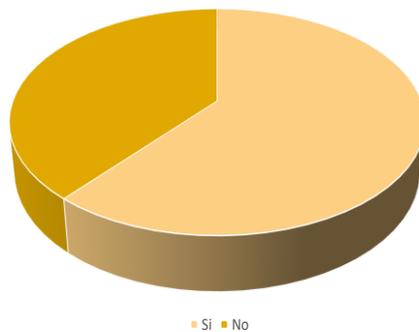
**¿CUÁLES DE ESTOS DEPORTES SON RECONOCIDOS COMO ANCESTRALES?**



**Gráfica 2.**



**¿Sabe que es turmeque?**



### Anexo 3. Canción homenaje al tejo

Hoy los quiero convidar  
A echar una mano al tejo,  
Un deporte popular  
Que juega el joven, el viejo,  
El avispa 'o, el pendejo  
Y hasta el cura del lugar.  
Un pasatiempo ancestral  
Que los Muisca inventaron,  
Desde tiempo inmemorial  
En familia lo jugaron  
Y, de herencia nos dejaron,  
El Deporte Nacional.  
Veinte yardas distanciados  
Dos cajones con arcilla  
Frente a frente acomodados,  
Y agarrados con varilla  
Los bocines enterrados  
Pa'gozar de maravilla.  
El tejo se ha de lanzar

Con fuerza hasta el otro lado,  
Apuntando a reventar  
Las mechas que han colocado  
Sobre el bocín acerado  
O muy cerquita quedar.  
Mano, mecha, embocinada  
O moñona, dan tenor,  
Para evaluar la jugada  
Que haya hecho el lanzador  
Y así saber el mejor  
De la ronda terminada.  
Uno, tres, y seis o nueve  
Puntos puede acumular,  
El jugador que se atreve  
Alegremente a lanzar  
Y al contrincante gritar:  
¡Tenga, mijo, pa'que lleve!  
Lo invito pues "sumercé"  
A que ponga las mechitas,  
Las de jugar Turmequé,  
Y se bebe unas agüitas  
Sin importar donde esté.

Fuente: [.https://www.youtube.com/watch?v=-FVFcyCr4CU](https://www.youtube.com/watch?v=-FVFcyCr4CU)

Anexo 4. Terminología del tejo

# EL TEJO

DEPORTE AUTOCTONO ANCESTRAL

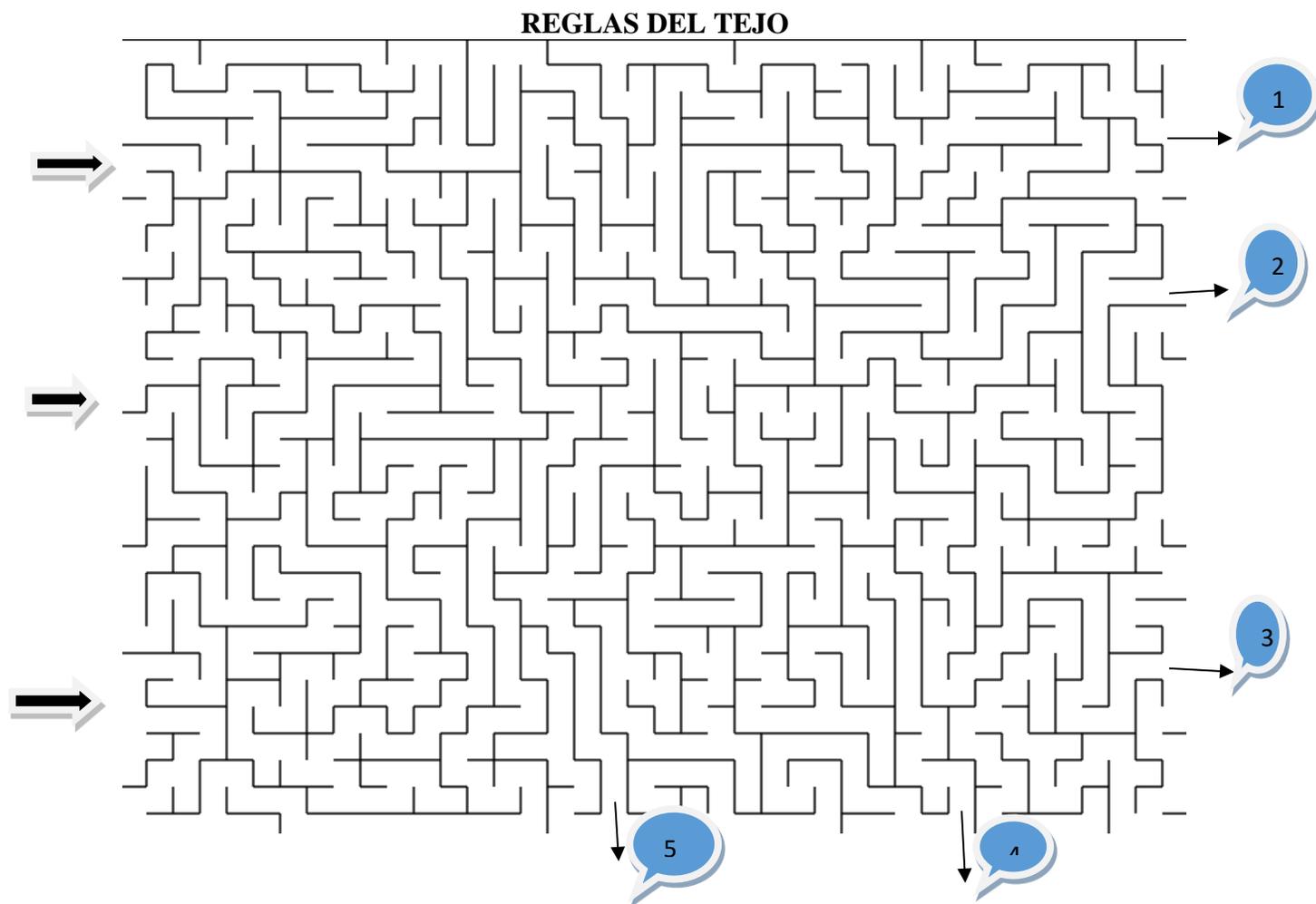


BOCIN  
REVENTAR  
MOÑONA  
ANCESTRAL  
DEPORTE

MUISCAS  
TURMEQUE  
NACIONAL  
MECHAS  
MANO

Fuente: Educim.com

## Anexo 5. Laberinto sobre reglas básicas del tejo.



### 1.- **MANO:** (1 punto).

La obtiene el equipo que ubique el tejo más cerca al bocín. No se contabilizan manos, cuando el tejo más cercano al bocín está colocado a la misma distancia del tejo del equipo contrario, o cuando ambos queden haciendo contacto con el bocín. Tampoco se otorga mano cuando se presenta una mecha, embocinada o moñona.

### 2.- **MECHA.** (3 puntos).

Se da jugada de mecha, cuando en forma reglamentaria, lícita o válida, el tejo lanzado golpea la mecha y se produce explosión, llama o humo suficiente.

### 3.- **EMBOCINADA:** (6 puntos).

Se da jugada de embocinada cuando el tejo lanzado queda enterrado dentro del bocín y con la base superior hacia el tablero.

### 4.- **MOÑONA:** (9 puntos).

Se da jugada de moñona cuando el tejo cae correctamente dentro del bocín (embocinada) y a su vez, explota simultáneamente la mecha.

**5.-BOCIN:**

Es un círculo metálico en el cual se colocan las **mechas**, y se encuentra en la mitad del Cajón o cancha.