

**ANÁLISIS DOCUMENTAL Y BIBLIOGRÁFICO SOBRE EL JUEGO DEL TEJO O AL
TURMEQUÉ**



CARLOS ANDRÉS HERNÁNDEZ MARTÍNEZ

NATALIA MURILLO VALDERRAMA

ASESOR

ASTRID BIBIANA RODRÍGUEZ CORTÉS

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA

LICENCIATURA EN RECREACIÓN Y TURISMO

BOGOTÁ, D.C

2019

**ANÁLISIS DOCUMENTAL Y BIBLIOGRÁFICO SOBRE EL JUEGO DEL TEJO O AL
TURMEQUÉ**

CARLOS ANDRÉS HERNÁNDEZ MARTÍNEZ

NATALIA MURILLO VALDERRAMA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA

LICENCIATURA EN RECREACIÓN Y TURISMO

BOGOTÁ, D.C

2019

DEDICATORIA

Gracias a Dios primero que todo.

¡A mi querido viejo!!! A mí amada abuela Ana y mi abuelito Gregorio, por ser las personas más importantes para mí, por su compañía y apoyo en cada paso de mi vida.

A Bibi R. y a mi Nata M.

A cada una de las personas que me han acompañado en este proceso el cual ha sido toda una aventura.

Carlos Andrés Hernández Martínez.


A mi mamita Selina quien me vió nacer,

A mi papi Benjamín y hermanitas Katherine y Geraldine por su apoyo

A mis sobrinitos Dayana, Samuel y Dayelín por sus locuritas

Solo digo Gracias por existir.

Natalia Murillo Valderrama.

 <small>UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL</small> <small>CONOCIMIENTO AL SERVICIO</small>	<i>FORMATO</i>	
	<i>RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE</i>	
Código: FOR020GIB	Versión: 01	
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 4 de 150	

1. Información General	
Tipo de documento	Trabajo de grado.
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
Título del documento	Análisis documental y bibliográfico sobre el juego del tejo o al turmequé
Autor(es)	Hernández Martínez, Carlos Andrés; Murillo Valderrama, Natalia
Director	Rodríguez Cortés, Astrid Bibiana
Publicación	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2019. 150p
Unidad Patrocinante	Universidad Pedagógica Nacional. UPN
Palabras Claves	JUEGO; TEJO O AL TURMEQUÉ; HISTORIA; CULTURA Y ANÁLISIS DOCUMENTAL.

2. Descripción
<p>Trabajo de grado que propone hacer un análisis documental del tejo o al turmequé y que pretende ser abordado desde la parte popular para ser estudiado académicamente. Las tres preguntas con las que se partió la indagación y que permiten sustentar el problema de investigación, y que son el insumo de análisis de los documentos son:</p>

- ¿Qué concepto tiene el autor sobre el juego del tejo o turmequé?
- ¿Desde dónde se plantea el origen del tejo o al turmequé?
- ¿Cómo los autores plantean el juego y su incidencia en la cultura?

Para el desarrollo de esta propuesta fue necesario dividir las acciones por tres grandes fases las cuales contaron con unos momentos durante el proceso de la investigación.

3. Fuentes

Amaris, Y. P. (2014). Revisión Documental y Bibliográfica acerca del deporte. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.

Armira, J. M. (2007). El juego de la Pelota Maya, función simbólica social, política y sus implicaciones arquitectónicas. Universidad de San Carlos de Guatemala, 123.

Banco de la República, C. (2017). Red Cultural del Banco de la República en Colombia. Obtenido de Banrepcultural: <https://enciclopedia.banrepcultural.org/index.php/Muisca>

Chen, X. (06 de enero de 2012). los Aztecas. Obtenido de los Aztecas: <https://blogs.ua.es/losaztecas/2012/01/06/el-juego-de-pelota-tlachtli/>

Duffo, E. B. (2016). A lo que da el tejo. Bogotá: Sociedad Geográfica de Colombia.

Emmanuel Buchot, E. (16 de junio de 2018). voyagesphotosmanu.com. Obtenido de [voyagesphotosmanu.com](https://www.voyagesphotosmanu.com/historia_mexico.html): https://www.voyagesphotosmanu.com/historia_mexico.html

Física, G. d. (2010). CHAJ Los ancestrales juegos de la Pelota Maya. Guatemala.

Fundación para el Avance de los estudios Mesoamericanos, I. (1993). Mesoamérica? Obtenido de

<http://www.famsi.org/spanish/about.htm>: <http://www.famsi.org/spanish/about.htm>

Kwei , I. (06 de Abril de 2018). Guatemala.com. Obtenido de Cultura General Cultura Guatemalteca:
<https://aprende.guatemala.com/cultura-guatemalteca/general/puluc-juego-de-mesa-maya-guatemala/>

Libre, M. (2019). mercadolibre argentina . Obtenido de mercadolibre argentina :
<https://images.app.goo.gl/wMMeweUWTsbhRJR7>

Martínez Celis, D. (Octubre de 2008). Rupestre web Colombia. Obtenido de Rupestre web Colombia:
<http://rupestreweb.info/correlatierra.html>

Panquéba Cifuentes, J. F. (2012). Jugadores de pelota maya en tiempos de OXLAJUU B'AK'TÚN. Lúdica Pedagógica, 41- 50. Obtenido de
<file:///C:/Users/Andres/Desktop/CORRECCIONES%20POR%20CAPITULOS/1775-Texto%20del%20art%C3%ADculo-6214-1-10-20130412.pdf>

Perú, H. d. (2019). Historia del Perú. Obtenido de Historia del Perú: <https://historiaperuana.pe/periodo-autoctono/imperio-inca-tahuantinsuyo/>

Ramos Buritica, X. A., & Rachath Ramirez , L. P. (2015). juegos tradicionales colombianos. Universidad Distrital Francisco Jose de Caldas.

Rodríguez, G. A. (15 de Octubre de 2018). El tejo o al Turmequé un juego ancestral. Obtenido de
<https://razonpublica.com/el-tejo-o-turmeque-un-juego-ancestral>

Timelines, T. (2019). Timetoast Timelines. Obtenido de Timetoast Timelines:
<https://www.timetoast.com/timelines/los-mayas-8d236c99-f735-45be-b615-4a157e33217a>

Vera, T. P. (2009). ANÁLISIS DOCUMENTAL. Medellín, Colombia: Fundación universitaria, Luis Aamigó.

Wikipedia. (03 de julio de 2015). wikipedia la enciclopedia libre . Obtenido de wikipedia la enciclopedia libre : https://es.wikipedia.org/wiki/Confederaci%C3%B3n_muisca

Xíu. (28 de diciembre de 2016). Matador Network. Obtenido de Matador Network:
<https://matadornetwork.com/es/patolli-juego-de-mesa-mexica/>

Xíu. (18 de enero de 2017). Matador Network. Obtenido de Matador Network:
<https://matadornetwork.com/es/pok-ta-pok-el-juego-maya-de-pelota/>

Alcina Franch, J., & Palop Martínez, J. (1989). Los incas el reino del sol. En J. Alcina Franch, & J. Palop Martínez, Los incas el reino del sol (pág. 127). México: Red Editorial Iberoamericana.

Campos Arenas, A. (2017). Enfoques de enseñanza basados en el aprendizaje. En A. Campos

Arenas, Enfoques de enseñanza basados en el aprendizaje (pág. 299). Colombia: Ediciones de la U Colombia.

Castañeda de Eslava, S. (2008). América Latina Culturas precolombinas. Bogotá, Colombia: Educar Editores S.A.

Colombia, C. (7 de septiembre de 2000). Secretaria Senado. Obtenido de secretariasenado.gov.co:

http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley_0613_2000.html

Comité Olímpico Colombiano. (2015). Comité Olímpico Colombiano. Obtenido de Comité Olímpico Colombiano: <http://www.coc.org.co/national-federations/federacion-colombiana-de-tejo/>

Cultura Azteca. (16 de octubre de 2017). Cultura Azteca. Obtenido de Cultura Azteca Web site: <https://cultura-azteca.com/juego-de-pelota/>

De Salinas, E. (14 de agosto de 2018). SCRIBD. Obtenido de SCRIBD WEB SITE: <https://es.scribd.com/document/386193421/Juegos-de-Los-Incas>

Duffo, E. B. (2016). A lo que da el tejo - Origen, Leyendas, características, modalidades y reglas del deporte nacional de Colombia. Bogotá, Colombia: Sociedad Geográfica de Colombia.

Grudemi. (21 de agosto de 2018-2019). Enciclopedia de Historia. Obtenido de Enciclopedia de Historia Web site: <https://enciclopediadehistoria.com/cultura-maya/>

Hardoy, J. E. (1999). Ciudades Precolombinas. Argentina: Ediciones Infinito.

Lema Álvarez, R., & Machado Comba, L. A. (2015). La recreación y el juego como intervención educativa. Montevideo: Instituto Universitario de la Asociación Cristiana de Jóvenes.

Locuraviajes. (2018). El juego de la pelota maya. Obtenido de <http://locuraviajes.com/el-juego-de-pelota/>

Maguared. (2018). Juguetes y juegos tradicionales. Obtenido de <http://maguared.gov.co/juguetes-y-juegos-wayuu-miscas-e-ingas/>

Púa, G. (2001). Vida cotidiana de las culturas amerindias. En G. Púa, Vida cotidiana de las culturas amerindias: sioux, mayas, zenúes, incas (pág. 148). Bogotá: Panamericana Editorial.

Secretaria de Cultura, R. y. (2019). Obtenido de

<http://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/es/bogotanitos/recreacion/tejo>

Turmequé, P. A. (2008). Obtenido de <http://www.boyacacultura.com/turmeque/tejohisto.php>

Universidad Distrital Francisco José de Caldas. (21 de febrero de 2019). Toda Colombia.

Obtenido de Toda Colombia web site: <https://www.todacolombia.com/culturas-precolombinas-en-colombia/index.html>

Yáñez Solana, M. (1996). Los Aztecas. Madrid: Enigmas de la historia.

Yáñez Solano, M. (1998). El enigma de los aztecas. En M. Yáñez Solano, los aztecas (pág. 192). Madrid, España: edimat libros.

Colombia, E. c. (7 de Septiembre de 2000). Secretaria senado.gov. Obtenido de Secretaria senado.gov: http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley_0613_2000.html

Colombiano, C. O. (2015). Memorias sedes deportivas Colombia. Obtenido de Memorias sedes deportivas Colombia: <http://www.coc.org.co/national-federations/federacion-colombiana-de-tejo/>

Duffo, E. (2008). Alto turmequé No 2 voceros del alto de turmequé. Alto turmequé No 2 voceros del alto de turmequé, 1-12.

Duffo, E. (2008). Turmequé, Geografía cultural. Obtenido de Turmequé, Geografía cultural: <http://www.boyacacultural.com/turmeque/tejohisto.php>

Duffo, E. (2016). A lo que da el tejo. Bogotá: Sociedad Geográfica de Colombia.

Duffo, E. (2016). Geografía cultural del Turmequé. Obtenido de Geografía cultural del Turmequé: <http://www.boyacacultural.com/turmeque>

Duffo, E., & Moreno, H. (2008). Altos turmequé. Altos turmequé.

Jaramillo, J. A. (2013). Turmequé y élite en Bogotá: representaciones en torno al deporte Chibcha en los años treinta en el siglo XX. Universidad Nacional de Colombia, 127-165.

Laverde, J. (2017). Que el turmequé sea patrimonio inmaterial de Colombia. El espectador, 1.

Moreno, G. (2008). Juego tradicional colombiano: una expresión lúdica y cultural para el desarrollo humano. Revista de Educación física y deporte, 93-99.

Muñoz, F. (2008). Ahora se puede jugar tejo en Facebook gracias a dos ingenieros boyacences. Obtenido de El tiempo: <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-4014016>

Navarro, A., & Ortiz, S. (2018). Por medio del cual se declara el juego al turmeque "tejo", patrimonio cultural

inmaterial de la nación y se dictan otras disposiciones. Bogotá: Congreso de la República .

Pico Sánchez, M. A. (2016). La práctica del tejo como estrategia de inclusión social en la persona mayor. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.

Rengifo, M. A. (2012). Análisis cinemático en 3 D del lanzamiento del tejo en deportistas finalistas del LIV campeonato nacional mayores masculino 2012. Cali: Universidad del Valle.

república, C. d. (20 de Enero de 2019). Ley 1947 de 2019. Obtenido de El congreso de Colombia:
<https://dapre.presidencia.gov.co/normativa/normativaLEY%201947%20DEL%208%20DE%20ENERO%20DE%202019.pdf>

Rodríguez, G. A. (2013). El juego un simbolo nacional o un proyecto inconcluso. Historia y memoria, 169-198.

Secretaria de Cultura, R. y. (2019). Tejo. Obtenido de Bogotanitos:
<https://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/es/bogotanitos/recreacion/tejo>

Viteri, G. (2014). Templos capitalizados y lugares con alma. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.

4. Contenidos

Este proceso se desarrolla desde la Universidad pedagógica nacional en la Facultad de Educación Física como propuesta de grado para el título de Licenciado en Recreación y Turismo.

Este trabajo parte de la importancia del juego ancestral en las culturas precolombinas Maya, Azteca e Inca, especialmente en los Muiscas porque el tejo o al turmequé se desarrolló en este pueblo indígena. Esta manifestación popular ha tomado lugar en la academia desde diferentes áreas del saber. En esta medida, este análisis documental y bibliográfico de carácter cualitativo descriptivo de los documentos que han escrito acerca del juego del tejo o al turmequé se realiza

con el fin de conocer y establecer una categorización de la producción académica sobre este tema. Para realizar esta indagación fue necesario dividir el proceso en tres fases:

Fases de la revisión documental:

La fase de ubicación documental, da cuenta de tres momentos, el primero de ellos es el lugar donde se ubicaron los documentos, segundo la clasificación y reseña de los documentos, de acuerdo a su naturaleza y tercero un resumen general y especializado de cada uno de los documentos seleccionados como masa insumo de análisis documental. A continuación, se desglosa cada una de las fases metodológicas.

Momento Uno: Ubicación de los documentos:

Estos textos fueron seleccionados y analizados en diferentes centros de documentación, bibliotecas de la ciudad de Bogotá y plataformas virtuales, con el fin de ubicar los documentos que abordan la práctica cultural ancestral del tejo o al turmequé, a continuación, se relacionan:

- Biblioteca Tintal.
- Biblioteca Luis Ángel Arango.
- Biblioteca Tunal.
- Biblioteca Virgilio Barco.
- Archivo de Bogotá.
- FUNLIBRE, Instituto Colombiano Nacional del deporte.
- El Comité Olímpico Colombiano.
- Instituto Colombiano de Antropología e Historia.
- Archivo de Bogotá.
- Repositorio Universidad Nacional.
- Repositorio Universidad Pedagógica Nacional.
- Repositorio Pontificia Universidad Javeriana.
- Bases de datos como: LatinRev, Latindex , Scopus, SciELO, Dialnet.

A partir de la visita y consulta realizada en las anteriores bibliotecas, instituciones y bases de datos, se ubican los documentos de trabajo, que serán analizados y con los cuales se realizará la revisión y análisis

documental, con el fin de cumplir con el objetivo propuesto en este trabajo.

Momento dos: clasificación y reseña de los documentos.

El total de los textos ubicados en los diferentes lugares y motores de búsqueda fue de 19 documentos que trataron alguna temática relacionada con el tejo o turmequé teniendo en cuenta el tipo de documento (libros, artículos de revista y/o periódicos, tesis y trabajos de grado).

Los documentos fueron reseñados o analizados externamente, teniendo en cuenta, los siguientes criterios: autor, nombre del documento, tipo de documento (artículos de revista y/o periódicos, libros, tesis y trabajos de grado), editorial, clasificación de la publicación según Colciencias para artículos (documentos indexados o no indexados), ubicación (lugar donde se encuentra el documento).

Momento tres: Resumen Analítico Especializado de los documentos.

En este tercer momento se realiza un resumen general a cada uno de los documentos. Se concibe que el análisis interno de los documentos puede quedar registrado usando la herramienta de resumen especializado, es decir RAE, por ello se entiende según la Universidad Pedagógica Nacional (2017) como:

Es la condensación de información contenida en documentos y estudios en materia educativa de una manera que facilite al lector o usuario, la aprehensión y análisis del documento en cuestión. Se redactan en un lenguaje claro, sencillo y preciso, guardando la fidelidad posible al texto teniendo siempre en cuenta que se trata de un análisis. Los resúmenes analíticos no deben ser muy extensos (p.1).

Fase dos: Análisis de contenido de los documentos.

En este proceso se clasifica en tres momentos: el primero de ellos da cuenta de la elaboración de las fichas de análisis de los documentos, el segundo matriz de análisis de los documentos y el tercero análisis e interpretación de los documentos.

Primer momento: elaboración de las fichas de análisis de los documentos.

Se diseña una ficha de análisis documental y bibliográfico de los documentos gracias a los R.A.E.S elaborados en relación con el tejo o al turmequé. Las tres preguntas con las que se partió la indagación y que permiten sustentar el problema de investigación, y que son el insumo de análisis de los documentos son:

- ¿Qué concepto tiene el autor sobre el juego del tejo o turmequé?
- ¿Desde dónde se plantea el autor el origen del tejo o al turmequé?
- ¿Cómo los autores plantean el juego y su incidencia en la cultura?

Cada una de estas preguntas se revisa en los documentos seleccionados y se organizan en fichas de análisis.

Una vez diseñados las fichas de análisis documental, se realiza una matriz de análisis sobre las preguntas iniciales en relación al tejo o a turmequé. Aquí se sistematiza los 19 documentos que hacen parte del proceso de investigación.

Segundo momento: Matriz de análisis por documento.

Dicha indagación se expresó en una matriz el cual es entendida como una secuencia lógica de cada elemento investigativo para que el tema problema, objetivos, áreas conceptuales, categorías de análisis, análisis de los datos, conclusiones y recomendaciones mantengan correlación y realmente den un aporte científico valioso, pertinente, viable en el campo educativo (Vargas, 2012). En este sentido se busca mantener una secuencia en la coherencia y la congruencia entre los conceptos en relación a las preguntas establecidas que se le formularan a los documentos en relación al tejo o al turmequé.

Tercer momento: Análisis e interpretación de los documentos.

En este apartado se presentará el análisis e interpretación de los documentos, el cual realiza una sistematización cuantitativa y cualitativa por cada una de las preguntas planteadas. Se aclara que se analizaron 19 documentos a partir de los R.A.E.S y las fichas de análisis. La masa documental se compuso de: 2 libro, 5 artículos de periódicos, 3 documentos de página web institucional, 2 leyes de la república de Colombia, un proyecto de ley, 3 artículos de revistas indexadas, 1 tesis de maestría y 2 trabajos de grado.

Fase tres: Hallazgos y conclusiones.

En esta tercera fase se divide en dos momentos, el primero consta de los hallazgos el cual muestra las perspectivas identificadas en relación y los análisis de las preguntas establecidas aplicadas a los textos. El segundo momento consiste en las conclusiones el cual plantea las apreciaciones y recomendaciones frente al juego del tejo o al turmequé.

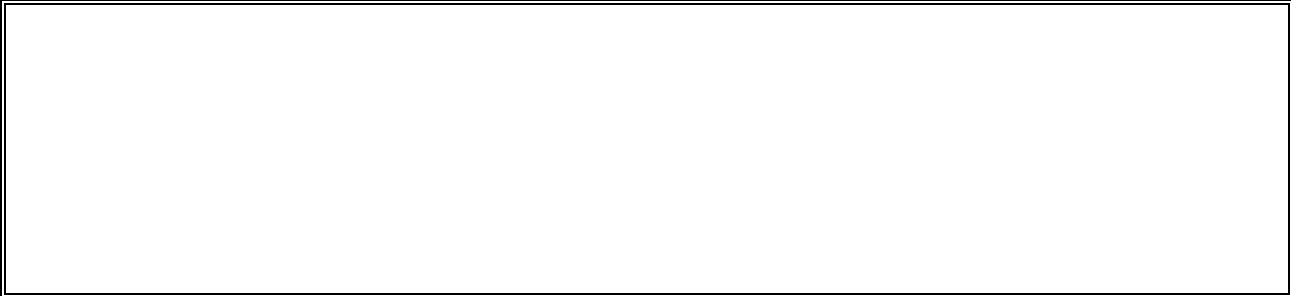


5. Metodología

Esta investigación pretende abordar una serie de documentos que han trabajado el tejo o al turmequé el cual ha sido de carácter tradicional y que ha mantenido una idiosincrasia propia, a tal punto, que ha demostrado un auge de esta expresión donde las personas han querido convertirlo en un deporte. Desde esta investigación se abordará como una expresión popular para ser estudiado académicamente.

En este sentido se busca demostrar la incidencia de esta expresión popular en los documentos. Para lograr el objetivo de esta investigación se tomarán algunas herramientas que componen el proceso del análisis documental.

Para el desarrollo e implementación del proyecto se optó por una metodología de análisis documentales de carácter cualitativo descriptivo el cual es una técnica mediante la cual se describe un documento desde lo externo y lo interno. Esto con el fin de comprender el documento de manera ordenada y sistemática. El externo consiste en describir la bibliografía, autor, traductor, lugar de edición, editor, año, publicación, destinatarios, prólogo, introducción, índice, contracubierta y características físicas. El análisis interno que se hace en cada uno de los documentos consiste en recopilar los conceptos, las propuestas, las ideas los planteamientos, las apreciaciones, ideas primarias y secundarias las cuales amplían la información y palabras clave (Vera, 2019).



6. Conclusiones

Durante el proceso del ejercicio de investigación se puede concluir que la mayoría de los documentos que han estudiado el juego del tejo o al turmequé no han sido ni registrados, ni aprobados, ni reconocidos por las grandes bases de datos que establece el sistema de medición colombiano COLCIENCIAS, sin embargo, ésta práctica ancestral y cultural se ha venido estudiando por diferentes áreas del conocimiento como la Antropología, la Educación Física, Deporte, Sociología e Historia.

Esta práctica ancestral tuvo fuertes influencias por parte de las grandes civilizaciones precolombinas, en tanto el juego fue importante en sus comunidades, así como también lo fue para la sociedad Múscica, en esta medida se considera necesario que la producción académica frente a esta práctica ancestral y cultural se desarrolle más ampliamente en vista de que ha sido muy poca su producción y se haga con mayor profundidad y rigor académico. En este sentido se propone conectar los discursos del pasado y relacionarlo con las prácticas culturales del presente para que desde las diferentes áreas del conocimiento se puedan hacer aportes apoyadas en diversas metodologías en investigación.

El juego del tejo o al turmequé ha tenido tres grandes momentos en toda su historia. La primera tiene que ver con su desarrollo en las comunidades indígenas, la segunda tiene que ver con el proceso de transformación de un juego ancestral a un deporte por intereses políticos y sociales y tercero el paso de un juego a un deporte federado donde se crean las instituciones las cuales crearon leyes y establecimiento encargadas de velar por mantener este juego ya que es considerada deporte autóctono nacional, patrimonio inmaterial de los colombianos.

Esta práctica se considera un símbolo que representa un legado para los colombianos, trae con ella una toda una historia que se ha venido transmitiendo de generación en generación y esto

también se debe a su práctica. Gracias a la participación académica no solo se conoce del pasado de este juego ancestral y todo lo que con ella se relaciona sino también ha sido una práctica que se ha estudiado desde diferentes perspectivas aportando a la construcción y la permanencia de esta memoria lúdica para el país.

En términos generales se puede apreciar que los autores son un avance en el rigor académico del estudio de esta práctica cultural ancestral, en tanto los trabajos de grado, artículos de revistas indexadas y la tesis de maestría que cumplen con estas características, sin embargo, sigue siendo muy poca la reproducción y los registros que se encuentran.

Frente a la primera pregunta formulada a los documentos analizados ¿Qué concepto tiene el autor sobre el juego del tejo o turmequé? hay autores que defienden el juego del tejo o al turmequé como un patrimonio cultural inmaterial de la humanidad, expresión cultural, deporte indígena de los colombianos, un deporte autóctono, nacional, disciplina deportiva, o un referente popular.

Frente a la siguiente pregunta ¿Desde dónde se plantea el autor el origen del tejo o al turmequé? se puede deducir que la mayoría de los autores plantean que el juego del tejo o al turmequé se remonta en el altiplano cundiboyacense, en la comunidad de los Muisca hace más de 500 años mucho antes de la llegada de los españoles.

Respecto a la tercera pregunta ¿Cómo los autores plantean el juego y su incidencia en la cultura? Los autores, el juego del tejo o al turmequé se juega o se practica de diferentes formas. Vale la pena afirmar que esto se da a partir de las distintas perspectivas de estudio que cada autor pueda tener frente a la práctica ancestral y cultural. Unos dicen que inicialmente se jugaba con un disco de oro en la época de los chibchas, otros dicen que el juego debe relacionarse con los objetos del ambiente tales como el consumo de la chicha o cerveza y objetos que se encuentran en los sitios de práctica, otros dicen que se practicaban en fiestas religiosas, campeonatos y encuentros distritales de competencia para promover el desarrollo de este juego, otros aplican técnicas y normas para practicarlo.

Los análisis documentales permiten organizar, centrar las ideas y producir un nuevo conocimiento frente al tema al tejo o al turmequé. Las percepciones por parte de los autores fueron muy variadas, sin embargo, es evidente que es un juego que se estudia en la academia y las perspectivas provenientes desde diferentes áreas del conocimiento permiten darle un valor a este juego. En este sentido, tenemos más argumentos para justificar las prácticas culturales

recreativas son fuente principal del patrimonio inmaterial que preservan las tradiciones, expresiones populares raíces de nuestra cultura.

Elaborado por:	Hernández Martínez, Carlos Andrés; Murillo Valderrama, Natalia
Revisado por:	Rodríguez Cortés, Astrid Bibiana.

Fecha de elaboración del Resumen:	06	11	2019
--	-----------	-----------	-------------

TABLA DE CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN.....	20
2. PREGUNTA PROBLEMA.	22
3. OBJETIVOS.....	23
3.1 Objetivo general.....	23
3.2 Objetivos específicos.....	23
4. MARCO CONCEPTUAL.....	24
4.1. Conceptos de Juego.....	24
4.2. Grandes civilizaciones.....	29
4.2.1. Civilización Maya.....	28;Error! Marcador no definido.
4.2.2 Civilización Azteca.....	33
4.2.3 Civilización Inca.....	34
4.2.4 Sociedad Muisca.....	35
4.3. La importancia del juego ancestral en las culturas precolombinas.....	38
4.3.1 Juego de la pelota Maya.....	38
4.3.2 Juegos Muisca.....	42
5. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	50
5.1 Fases de la revisión documental:.....	51
5.1.1. Momento Uno: Ubicación de los documentos:.....	51
5.1.2. Momento dos: clasificación y reseña de los documentos.....	52
5.1.3. Momento tres: Resumen Analítico Especializado de los documentos.....	56
5.2. Fase dos: Análisis de contenido de los documentos.....	63
5.2.1. Primer momento: elaboración de las fichas de análisis de los documentos.....	63
5.2.2. Segundo momento: Matriz de análisis por documento.....	66
5.2.3. Tercer momento: Análisis e interpretación de los documentos.....	68
HALLAZGOS.....	79

CONCLUSIONES	82
7. BIBLIOGRAFÍA	84
8. ANEXOS	89
9.1. R.A.E.(Resumen Analítico Especializado)	89
9.2 Fichas de análisis de los documentos	117
9.3 Matriz de análisis	140

TABLA DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Fases del desarrollo del ejercicio de investigación.....	46
---	----

LISTA DE TABLAS

Tabla No. 1 ubicación de los documentos.	48
Tabla No 2. Clasificación y reseña externa de los documentos.	51
Tabla No. 3 Resumen Analítico Especializado	52
Tabla No. 4. Resumen Analítico Especializado.....	54
Tabla No. 5 Resumen Analítico Especializado.....	56
Tabla No. 6 Ficha de análisis documental	59
Tabla No. 7 Ficha de análisis documental.....	61
Tabla No. 8 Matriz de análisis sobre las preguntas iniciales en relación al tejo o al turmequé ...	63

TABLA DE FOTOGRAFÍAS

Fotografía No. 1. Cacique turmequé.....	15
Fotografía No. 2. Cacique.....	41
Fotografía No. 3. Jorge Eliecer Gaitán	42
Fotografía No. 4. Competencia de tejo.	44
Fotografía No. 5. Cancha de tejo.....	57
Fotografía No. 6. Tienda de recuerdos Turmequé.	74

TABLA DE IMÁGENES

Imagen No.1. Juego de la pelota Maya	34
--	----

TABLA DE GRÁFICAS ESTADÍSTICAS

Grafica estadística. No.1. documentos totales.64
Grafica estadística. No.2. ¿Qué concepto tiene autor sobre el juego del tejo o al turmequé?65
Grafica estadística. No.3. ¿Desde dónde se plantea el autor el origen del tejo o al turmequé? ..68
Grafica estadística. No.4. ¿Cómo plantean los autores plantean el juego y su incidencia en la cultura?.....70



Fotografía No. 1. Cacique turmequé. Tomada en Turmequé Boyacá, fuente propia (octubre, 17, 2018).

1. INTRODUCCIÓN.

El análisis documental y bibliográfico acerca del juego del tejo o al turmequé es un ejercicio investigativo que se inscribe en la línea de investigación de Estética y Cultura y se desarrolla en el programa de la Licenciatura en Recreación y Turismo de la Facultad de Educación Física de la Universidad Pedagógica Nacional.

Desde el Documento Maestro (2012) se dice que:

la recreación es una mediación creativa con intencionalidad pedagógica que tiene como propósito a la construcción del tejido sociocultural potenciando la imaginación y los lenguajes lúdicos que interpelan los discursos hegemónicos frente al trabajo, el tiempo libre y el ocio, para agenciar otros mundos posibles alternativos, alterativos e incluyentes (Universidad Pedagógica Nacional, 2012.p36).

El juego del tejo o al turmequé es una expresión popular que ha tenido un trayecto histórico y cultural el cual se ha desarrollado en el altiplano cundiboyacence. Este juego se ha convertido en objeto de estudio para la academia a finales del siglo XIX y comienzos del XX. Por esta razón el objetivo de este trabajo es realizar un análisis documental y bibliográfico de carácter cualitativo descriptivo de los documentos que han escrito acerca del juego del tejo o al turmequé con el fin de conocer y establecer una categorización de la producción académica sobre este tema.

Este trabajo muestra en su primera parte la importancia del juego ancestral en las grandes civilizaciones precolombinas Maya, Azteca e Inca, especialmente en los Muiscas porque el tejo o al turmequé se desarrolló en este pueblo indígena.

La metodología de análisis documentales de carácter cualitativo descriptivo es una técnica mediante la cual se describe un documento desde lo externo y lo interno. Esto con el fin de comprender el documento de manera ordenada y sistemática. El externo consiste en describir la bibliografía, autor, traductor, lugar de edición, editor, año, publicación, destinatarios, prólogo, introducción, índice, contracubierta y características físicas. El análisis interno que se hace en cada uno de los documentos consiste en recopilar los conceptos, las propuestas, las ideas los planteamientos, las apreciaciones, ideas primarias y secundarias las cuales amplían la información, palabras clave (Vera, 2019). Esta investigación se divide en tres fases:

La fase uno corresponde a la de revisión documental, da cuenta de tres momentos, el primero de ellos es el lugar dónde se ubicaron los documentos, segundo la clasificación y reseña de los documentos, de acuerdo a su naturaleza y tercero un resumen general y especializado de cada uno de los documentos seleccionados como masa insumo de análisis documental.

La fase dos corresponde a los análisis de contenido de los documentos. Este proceso se clasifica en tres momentos: el primero de ellos da cuenta de la elaboración de las fichas de análisis de los documentos, el segundo matriz de análisis de los documentos y el tercero análisis e interpretación de los documentos.

La fase tres se divide en dos momentos, el primero consta de los hallazgos el cual muestra las perspectivas identificadas en relación y los análisis de las preguntas establecidas aplicadas a los textos. El segundo momento consiste en las conclusiones el cual plantea las apreciaciones y recomendaciones frente al juego del tejo o al turmequé.

El análisis documental es un ejercicio investigativo importante para la Facultad de Educación Física en la Licenciatura de Recreación y Turismo porque le aporta al concepto de juego, y muestra la participación de una expresión popular como objeto de estudio en la academia desde diferentes áreas del conocimiento.

2. PREGUNTA PROBLEMA.

El juego del tejo o al turmequé se puede entender como una manifestación popular ancestral el cual es un legado del pueblo Muisca a sus futuras generaciones. Esta práctica ancestral representó un ritual donde las fiestas, el consumo de bebidas fermentadas como la chicha, las ofrendas a sus deidades, venerar los jugadores e incluso los implementos con los que jugaban fueron expresiones que hacen parte de la cultura Muisca.

Las grandes civilizaciones tales como los Mayas, los Aztecas y los Incas alcanzaron un gran auge en sus territorios desde el año 2500 d.C y los juegos representaron una práctica muy importante en la vida para estas culturas, porque era una manera de interpretar el mundo y su cosmogonía. Los Imperios Mesoamericanos y de América del Sur le dieron paso a la imaginación y la ficción aportándoles a la construcción de decisiones políticas, organizacionales, aspectos económicos y hábitos en su alimentación, así mismo, los Muiscas consideraron importante la práctica del tejo por sus beneficios en términos de la contemplación a sus deidades, la reunión, las fiestas, las ofrendas y lo sagrado.

Se ha evidenciado que los juegos populares ancestrales han tomado un lugar en el ámbito académico y cultural y en otros campos del conocimiento que se han interesado por estudiar estas prácticas indígenas. En este sentido, es importante hacer una mirada desde la producción académica a una práctica cultural como el tejo o turmequé, que permita identificar las diferentes perspectivas de estudio sobre esta práctica y juego ancestral. Por lo tanto, se indaga sobre: ¿Qué documentos se han

producido académicamente en revistas, periódico, tesis, libros y artículos en Colombia, sobre una práctica ancestral como es el tejo o el turmequé?, ¿Cómo han abordado estos documentos la práctica ancestral del tejo o turmequé en sus sentidos conceptuales, históricos y su incidencia cultural?

3. OBJETIVOS.

3.1 Objetivo general.

Realizar un análisis sobre los documentos existentes en Colombia sobre la práctica cultural ancestral del tejo o al turmequé.

3.2 Objetivos específicos.

3.2.1. Ubicar textos en bibliotecas, universidades, centros de documentación y plataformas virtuales que evidencien la producción académica existente sobre el tejo o al turmequé.

3.2.2. Presentar un análisis documental de los documentos encontrados en relación al tejo o al turmequé.

3.2.3. Establecer hallazgos y apreciaciones a partir de los análisis obtenidos a los documentos encontrados con relación a la práctica cultural ancestral del tejo o turmequé.

4. MARCO CONCEPTUAL.

Este ejercicio de investigación contempla como sus principales conceptos el juego y su relación con las prácticas lúdicas de las culturas ancestrales, por tanto, se abordará en un primer momento conceptos de juego, segundo, descripción general de las grandes civilizaciones precolombinas (Mayas, Incas, Aztecas y de la sociedad de los Muisca), tercero juegos de las culturas ancestrales (Juego de la pelota Maya y juegos de los Muisca) y por último, la historia del tejo en Colombia y su proceso de desarrollo cultural en este país.

4.1. Conceptos de Juego.

El juego es una manifestación creativa producto de la imaginación de las sociedades cuya manifestación se puede entender como un símbolo producto de los pueblos. Las prácticas se dan en forma de ritual en las sociedades primitivas y están estrechamente relacionadas con la religión porque ellos siempre dieron una explicación de los fenómenos naturales refiriéndolo a las deidades. Para aclarar la definición del símbolo Chevalier, (1986) plantea que es:

El fundamento de todo cuanto todo, es la idea en un sentido originario, el arquetipo o forma

primigenia que vincula el existir con el ser. A modo de puente se manifiesta a sí mismo, crea un lenguaje, inventa los mundos, juega, sufre, cambia nace y muere (p 9).

En este sentido el juego no solo representa particularidades de un pueblo sino también su historia en tanto, estos se convierten en un legado porque son producto de la imaginación y la creación de quienes la practican. Así mismo Gadamer, (1991) dice que los símbolos son un recuerdo que no sólo remite un significado si no que lo hace estar presente, en tanto la intensidad del símbolo no solo es guardar un recuerdo sino también transmitirlo.

De esta manera el juego es un símbolo que trae consigo un significado o un mensaje cuyo objetivo es pasarlo de generación en generación. El objetivo del símbolo según Gadamer es transmitir la historia de lo que el juego representó para un pueblo de tal manera que este sea conocido y entendido e interpretado.

Así pues, los juegos simbólicos también son entendidos como juegos tradicionales el cual es entendido como una representación de la dinámica social y cultural de una comunidad y hace parte de aspectos específicos y concretos en la historia de los pueblos y los rituales, entendidos como una práctica sagrada enmarcada hacia lo religioso y creencias populares, en esta medida Moreno (2008) comenta que los juegos tradicionales son actividades lúdicas relacionadas con situación social, económica, culturales, histórica y geográfica; que hacen parte de la realidad momento histórico determinado. Para Cifuentes (2014) los juegos tradicionales son expresiones con una dimensión de ritual y son consideradas patrimonio inmaterial cultural de la humanidad. En esta medida los juegos tradicionales están relacionados con un contexto socio histórico de una comunidad, en tanto las partes del mismo traen consigo una construcción real del diario vivir de los pueblos. Este tipo de actividades permiten sensibilizar lo serio y darle paso a la burla y a la división. Son aspectos rituales de las comunidades indígenas y se pueden identificar en manifestaciones ceremoniales, lúdicos, deportivos, recreativos e históricos los cuales son entendidos como legados que los pueblos practicaban (Cifuentes, 2012).

Por otro lado se puede deducir que el juego es diversión y se puede relacionar con festividades, ofrendas, sacrificios, que de alguna forma entretienen a las personas. En esta medida el ser humano siempre ha buscado la forma de ver el mundo de una manera alegre que implique distracción. Para Gadamer, (1991)

La fiesta es comunidad, es la representación de la comunidad misma en su forma mas completa porque es para todos [...]no hay aislamiento, y siempre hay una intención que une a todos y les impide desintegrarse en diálogos sueltos o dispersarse en vivencias individuales (p.47).

Por lo tanto el juego trae consigo otras actividades como la fiesta donde las personas se unen y a su vez recuerdan aspectos de su pasado, permitiendo dinámicas de goce, integración, compartir a partir de un legado simbólico heredado por los pueblos. Así mismo Para Huizinga,(1954) afirma que:

El juego es uno de los fundamentos esenciales en la existencia humana. En tanto el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales 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. El juego puede ser considerado como uno de los elementos espirituales fundamentales de la vida (p.45).

En esta medida se puede plantear que los juegos son creados por las culturas, los jugadores construyen sus propias reglas las cuales son aceptadas con libertad. El juego es abordado por diferentes disciplinas de estudio como son: sociología, antropología, biológico y cultural. En general estas muestran la relación entre juego y cultura, como es el caso de (Moreno, 2008) que plantea el juego como un reflejo de la sociedad, es decir es un pequeño mundo donde se encuentran varias funciones, los valores y aspectos de una sociedad, en este sentido se puede plantear que el juego demuestra su origen y a la vez características de un grupo cultural.

En este sentido el juego es también una representación de la historia de un pueblo. Muchos de ellos no se conocen de forma escrita debido a que su transmisión cultural se hace oralmente, de allí surge la necesidad de hacer reconstrucciones históricas de las tradiciones culturales pues ellos representan la idiosincrasia de un pueblo. Por otro lado, Espinoza, (2001) afirma que:

El juego fue en principio un culto religioso y, como tal, parte inseparable y esencial de la existencia humana. Las raíces del juego yacen en el deseo del hombre de triunfar sobre enemigos visibles e invisibles, de influenciar las fuerzas de la naturaleza, y de promover fertilidad en sus cultivos y ganado (p.1).

El juego sirvió como un escenario de rito para la naturaleza con el fin de tener beneficios en la vida económica de las comunidades. Los juegos también hicieron parte de los rituales a los dioses de la tierra, sol y agua. Era una forma de agradecimiento con los elementos de la vida y con la suerte que invocaban para lograr el triunfo en sus guerras.

Según Huizinga, (1938) la cultura surge en forma de juego porque las acciones de la realidad se reflejan allí. Uno de las características de esta manifestación son la competencia, la lucha, el premio como símbolo de triunfo o logro, inseguridad o incertidumbre del resultado, tensión el cual determina la importancia y el valor del juego, respetar las reglas, engañar, apostar entre otros. La vida real contiene estas mismas características y uno de los tantos ejemplos que Huizinga plantea es el de querer ganar, superar, tener fama, prestigio y venganza:

Siempre y hasta cuando es una persona de que, de la fiesta, se enfrentan dos grupos, unidos por un espíritu de enemistad y comunidad a la vez. En la boda de una cabecilla de los mamaleka, descrita por Boas, el grupo de los invitados declara estar “dispuesto a comenzar la lucha” con lo que significa la ceremonia a cuya conclusión el futuro suegro cederá la novia. Las acciones que se realizan en un *potlach* llevan el carácter de pruebas y sacrificios personales. La fiesta transcurre en forma de acción sagrada o de juego, y se ve acompañada de cantos alterados y danzas de máscara. El rito es riguroso, pues la más pequeña falta anula toda la acción, la hace perder su poder. El toser y el reír están amenazados con las más severas penas (p.83).

De acuerdo a lo anterior, se ve reflejada la complejidad de la actividad de la ceremonia para sus participantes. El tema de ganar la actividad, se entiende al obtener la aceptación del suegro para ceder a la novia, por otra parte, elementos como la danza con máscaras refleja un misticismo hacia la burla y la broma con el objetivo de vencer al otro participante. En esta medida el sacrificio, el cual consiste en eliminar o desaparecer al enemigo para conseguir el triunfo, ya no se vuelve real sino más bien un estado del “como si”, siendo una de las características del juego. Por esta razón, la cultura se desenvuelve en forma de juego porque cumple con elementos que son vistos en la vida real o considerada como seria. Así mismo Huizinga (1938) plantea que el hombre juega por diferentes razones, algunas de ellas como ejercicio de relajamiento y preparación para actividades serias, lo hacen con el deseo de dominar o de entrar en competencia con otros, es una descarga de impulsos dañinos, satisface deseos insatisfechos que no pudieron ser satisfechos en la realidad y

sirve de mantenimiento para la personalidad.

En este sentido, el juego es importante para los grupos sociales porque permite que los hombres le den paso a la imaginación, Cifuentes (2015) plantea que “el estudio del juego como expresión cultural y manifestación dinámica de las sociedades ofrece formas de crear reglas, de reunirse y de trascender en el tiempo” (p.p.171-172).

Los seres humanos juegan y en esta medida el juego se entiende como un aspecto importante en los grupos sociales porque pueden acudir a ella de una manera divertida, dando paso a la ficción. El juego es una representación de la realidad y se caracteriza por elementos identificados por Huizinga y Callois. Los elementos del juego, en términos generales son aquellos que están determinados por un tiempo y un espacio, es de carácter voluntario, está sujeto a la imaginación y a las reglas. De acuerdo a lo anterior Huizinga (1938) afirma que el juego:

1. Tiene un lenguaje, pues a través de él se levantan el espíritu de nombrar las cosas.
2. Es como si” reside una conciencia de inferioridad, un sentimiento de broma, opuesto a lo que va en serio.
3. Es de “carácter desinteresado” en tanto que lo que se juega es un algo que no pertenece a la vida, es decir, se halla fuera del proceso de satisfacción de necesidades y deseos.
4. Es la de convertirse en un “intermezzo” de la vida, como ocupación en tiempo de recreo y para recreo. En este sentido el juego se aparta de la vida por su espacio y por su tiempo. Los juegos se transmiten por tradición y puede ser repetido en cualquier momento guardando sus propiedades esenciales (p.p.16-23).

Las características del juego están relacionadas con el lenguaje, pues esta determina el origen de la práctica del cual proviene, es una actividad relacionada con la burla de la realidad, en tanto refleja aspectos de la cotidianidad, pero de una manera divertida, no tiene un interés económico ni para beneficio personal y permite que sea transmitido de generación en generación. Por ejemplo, el consumo de la chicha y otras bebidas fermentadas, el uso de la arcilla y la vestimenta con la ruana son características propias del pueblo muisca. En esta medida se puede afirmar que el juego se convierte en una muestra o manifestación tradicional inmaterial propia de este pueblo indígena. Por otro lado, Callois, (1986) propone que el juego contiene los siguientes elementos:

1. Libre: a la cual el jugador no podría estar obligado sin que el juego perdiera al punto su naturaleza de diversión, atractiva y alegre.
2. Separada: sancrita en límites de espacio y de tiempos preciosos y determinados por anticipado.
3. Incierta: cuyo desarrollo no podría estar determinado ni el resultado dado de antemano, por dejarse obligatoriamente a la iniciativa del jugador cierta libertad en la necesidad de inventar.
4. Improductiva: por no crear ni bienes, ni riqueza, ni tampoco elemento nuevo de ninguna especie.
5. Reglamentada: sometida a convenciones que suspenden las leyes e instauran momentáneamente una nueva legislación.
6. Ficticia: acompañada de una conciencia específica de una realidad secundaria o de franca irrealidad en comparación con la vida corriente (p.p.37-38).

Los juegos autóctonos en Colombia son un símbolo que representa recuerdos de una comunidad y trae consigo una tradición pues muestran de un momento específico de la historia de un grupo social. La manera de representar las dinámicas sociales y culturales se muestran de una manera ficticia. Normalmente se utilizan recursos fáciles de obtener y fabricar; estos juegos pueden ser de manera individual o colectiva. La participación de los integrantes se evidencia de manera libre, en donde existe alegría y diversión, posibilita creatividad, pues permite a los jugadores explorar en su mundo la imaginación.

Por lo tanto, el juego del tejo o al turmequé se puede considerar como un símbolo nacional manifestación popular ancestral el cual es un legado del pueblo Muisca a sus futuras generaciones. Esta práctica ancestral representó un ritual donde las fiestas y otras expresiones hicieron parte de la sociedad Muisca.

4.2. Grandes civilizaciones

Las grandes civilizaciones son entendidas como las culturas precolombinas que existieron antes de la llegada de los españoles a América y tuvieron mayor desarrollo en aspectos económicos, políticos, religiosos, sociales y culturales, por esa razón vamos a hacer una descripción de cada una de ellas respecto a los aspectos anteriormente mencionados y la importancia de los juegos para el desarrollo de estas culturas.

Para comprender el significado de la palabra civilización es necesario aclarar su definición (Armira,2007) plantea que la palabra civilización se utiliza para caracterizar una cultura que evolucionar en aspectos como un gobierno centralizado, el arte y la religión. Fueron numerosas los primeros que habitaron Mesoamérica y América del Sur por muchos años, sin embargo, unas alcanzaron más desarrollo en sus territorios que otras. Para entender el término de Mesoamérica el antropólogo Paul Kirchhoff (1993) afirma:

Mesoamérica es una zona cultural donde los habitantes indígenas hablaban como sesenta lenguas diferentes, pero estaban unidos por una historia en común y compartieron rasgos específicos culturales que hicieron su civilización única en el mundo. Entre las más significativas fue el desarrollo de ambas escrituras, la pictografía, la producción de libros hechos de piel de animal y un calendario de profecías de 20x13 días (Fundación para el Avance de los estudios Mesoamericanos, 1993 p.1).

En este sentido se puede afirmar que las civilizaciones precolombinas de América son todas las que existieron antes de la conquista, se denomina Mesoamérica a los Mayas, Aztecas porque tuvieron cercanía con la ubicación geográfica y similitud en sus creencias. Los Incas también fueron una sociedad precolombina, pero se desarrollaron en América de Sur.

Antes de contextualizar cada una de las civilizaciones que se mencionarán continuación es importante aclarar que la historia de Mesoamérica estuvo dividida en tres partes. La primera era la etapa preclásica la cual se reconocía por los comienzos de la agricultura e intercambio, la segunda etapa es la clásica la cual se caracterizaba por el interés a la ideología religiosa plasmados en murales, piedra y barro, y la última etapa denominada protoplásmico que inicia en la época de la conquista.

Al hablar de la civilización de los Incas es importante entender que la historia de América del Sur se dividió en diferentes periodos. El Paleoindio o precerámico el cual comprende desde 12.460 A.C y

3.500 A.C cuyo periodo fue antes del trabajo con la cerámica. Por otro lado, está el formativo el cual comprende desde el 3500. A.C y 500 A.C inicia el trabajo con la arcilla. El de los desarrollos comprende desde 500 A.C y 500 D.C el cual fue el perfeccionamiento con el trabajo de la cerámica. Los cacicazgos cuyo periodo comprende el año 500 D.C y 1000 D.C se caracterizaron por que los señores de la élite gozaban de privilegios y el periodo de los estados incipientes entre el 1000 D.C y 1550 D.C el cual se caracterizó por la época de la conquista de los españoles (Balboa, 2000).

En términos generales los Incas se establecieron, se organizaron y se caracterizaron porque fueron considerados pueblos campesinos artesanos, pescadores, excelentes creadores de textiles, genios para la descripción de los fenómenos de la tierra y el cielo para su supervivencia.

Desde el punto de vista de las creencias religiosas los Incas compartieron deidades similares, guardaron culto a sus antepasados y practicaban sacrificios humanos. Los juegos ancestrales fueron una representación en un momento histórico en la vida de estas culturas quienes por medio de la interpretación cosmogónica buscaban un equilibrio con la naturaleza, se realizaban homenajes a las deidades como agradecimiento a las divinidades, sacrificios humanos y la lucha por el triunfo.

El propósito de este capítulo es mostrar la importancia del juego ancestral tanto en las grandes sociedades como también lo fue para la sociedad Muisca, se hará énfasis en este pueblo porque el tejo o al turmequé se desarrolló en este pueblo indígena, según Lizarazo (1954) afirma que el tejo se jugaba antes de que llegara la conquista española.

En este sentido se puede afirmar que la práctica ancestral y cultural del tejo o al turmequé tuvo influencias de los grandes civilizaciones precolombinas, por tal motivo es importante describir cada una de ellas, sus aspectos económicos, políticos, religiosos, sociales y culturales.

4.2.1. Civilización Maya

Según (Ochoa,1999) la civilización Maya alcanzó un gran desarrollo en la etapa clásica, por eso se abordará desde esta etapa.

Los Maya (250-900 D.c) han existido en el continente americano y que tiene una gran profundidad histórica. Ellos han sido capaces de mantener sus tradiciones culturales a través de la historia (Balboa, 2000). Esta civilización tuvo un desarrollo cultural gracias a las otras culturas prehispánicas como por ejemplo el cultivo de maíz y principal sustento, un calendario ritual de 260

días, una misma cosmovisión, auto sacrificios, construcciones con estructuras piramidales y la práctica del juego de pelota de significación religiosa construidas en canchas de piedra. Entre las civilizaciones más importantes que se desarrollaron en la región se encuentra, la Zapoteca, la Azteca, la Olmeca y los Maya. A pesar de que todas estas culturas tuvieron que desarrollar un gran conocimiento sobre sus territorios, estas dos últimas civilizaciones fueron considerados culturas madres (Armira, 2007), sin embargo nos detentremos en los Mayas porque como se mencionó anterior mente fueron los que myor desarrollo tuvieron en la época clásica de mesomerica.

Desde el punto de vista de la ubicación los Mayas eran una de las grandes civilizaciones de Mesoamérica y ocupaban 320.000 kilómetros del centro de América. Ellos estaban distribuidos en lugares como Bélice, Guatemala, el medio Usumacinta y Yucatán; entre otros lugares como la costa del pacífico de Chiapas y Guatemala. Esta cultura se desarrolla entre 1250 y el 600 A.C. hasta 900 D.C (Ochoa, 1999). Esta cultura se caracterizaba por su arquitectura urbana, por sus monumentos sagrados su escritura y el uso del cero para sus cálculos matemáticos (Ochoa, 1999).

A partir del aspecto político los Mayas tenían un sistema de élites gobernantes que se organizaban en tres clases principales: los sacerdotes, los nobles quienes tenían poder político y privilegios, los hombres libres quienes eran utilizados para la construcción de templo y palacios y los esclavos quienes eran usados como prisioneros de guerra (Pericot, 1965).

La base económica de los Maya era la agricultura y el comercio. Ellos tenían dos tipos de agricultura: la agricultura intensiva donde la producción se distribuía a zonas muy cercanas y controladas por la élite.

El intercambio a gran escala era la distribución de la producción a larga distancia donde intercambiaban aves preciosas, copal y resinas de los altos de Guatemala piedra verdes de Honduras, prendas, tejidos en algodón de Yucatán, cacao del soconusco, pieles de animales, espinas de mantarraya, sal de la costa de Campeche y cerámica (Ochoa, 1999).

Su aspecto religioso y cultural demuestra que los Mayas se preocupaban por entender los fenómenos naturales y darles una explicación. Por ejemplo el dios de la lluvia se llamaba Chac el cual era asociado como símbolo de muerte o beneficio para las selvas tropicales, el dios el rayo era considerado protector de la hacha y el maíz, la luna era la diosa de las inundaciones desastrosas, la tierra era un disco flotante sobre el océano y cuando alguien moría se creía que después de la

muerte había otra vida eterna, por eso se construían templos y grandes construcciones sobre el lugar donde se enterraban los muertos (Pericot,1965). Desde punto de vista de la escritura, en la cultura Maya fueron los únicos que escribieron a cerca de su lenguaje. Su escritura era base de sonidos y símbolos en forma de bloque. Para leerlo se hacía de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo. El material sobre el cual se escribía y se utilizaba era el papel, el cual era un elemento de gran importancia en términos políticos, administrativos, ceremoniales y religiosos. También utilizaban telas las cuales conservaron jeroglíficos y otros símbolos que utilizaron en su escritura. Los sacerdotes y escribanos eran los encargados de tomar anotaciones (Coe, 1989).

4.2.2 Civilización Azteca

Los aztecas fueron una civilización que hizo parte del valle de México y que formó parte de Mesoamérica denominada por Paul Kirchhoff la cual limita por las sierras madres oriental y occidental. (Díaz, 1991) ellos se caracterizaban por la construcción de grandes imperios y su riqueza en rituales.

Los conquistadores tomaron gran parte del centro y del sur de México y sus sociedades eran altamente militaristas con un sistema político muy centralizado orientado por la religión. Sus lenguas, sus leyendas y sus formas artísticas tienen grandes influencias en la cultura de México. hoy en día (Armira, 2007).

Desde el punto de vista de la ubicación los aztecas ocuparon el valle de México a comienzos del siglo XIII el cual estuvo poblado por antiguos indígenas quienes fueron los Tepanecas, los Texcoco o Toltecas. Los Aztecas se ubicaron en Tenochtitlan por el año 1325. A medida que su poder crecía, los aztecas se hicieron con el control de otras ciudades más antiguas del valle como son Texcoco, Azcapotzalco y Tlatelolco. (Coe, 1989).

La figura política principal era el tlatoani (tlahtoāni, una especie de monarquía hereditaria y se consideraba representante de los dioses. Otros altos mandatarios eran el Cihuacóatl cuyo emperador se encargaba de administrar asuntos religiosos y judiciales, el Tlacocheácatl y el Tlacaatécatl eran jefes del ejército, el Huitznacahuatlailótlac y el Tizociahuácatl eran jueces principales, un Tlatoque (tlahtoqueh, quien representaba el gobierno de una provincia y un Tecutli (tēuctli, quien era el juez y supervisor del pago de tributos en las provincias, los esclavos, los siervos, quienes trabajaban la tierra privada de la nobleza, los plebeyos eran quienes trabajaban la tierra. (Armira, 2007).

Desde el carácter económico los Aztecas tenían una variedad de frutas, verduras, y platos preparados. En los vegetales podemos encontrar el maíz, el frijol, de distintos tipos, calabazas, chiles, tomates, raíces, semillas, y verduras. En las frutas están los aguacates, la piña, la guayaba, el zapote, y los capulines. Entre otras comidas estaba el chocolate y la sal. (Balboa, 2000).

En términos religiosos y culturales se creía que el mundo fue gracias a las competencias de los dioses y a los desastres que generaban. Por ejemplo la creación del sol fue por Tezcatlipoca y eso surgió en el momento en que los jaguares se comían a los hombres y a los gigantes que poblaron la tierra en aquel entonces, el dios viento llamado Quetzalcoatl generó un huracán y acabó con los hombres convirtiéndolos en monos, la diosa lluvia llamada Tlaloc precipitó y transformó las semillas acuáticas en pavos, perros, y mariposas y entre otras cosas decían que la muerte y que los muertos tenían lugar de destino tanto para los adultos como para los niños. Este lugar lo llamaban Mictlan. (Balboa, 2000).

4.2.3 Civilización Inca

Se dice que la civilización Inca llegó hacia 1440 e iniciaron su conquista sobre las sociedades precolombinas (Coe, 1989 p. 197). Por esta razón vamos a hablar desde el periodo de los estados incipientes antes de la llegada de los españoles.

Los Inca fueron un imperio que se extendió por la costa occidental de Suramérica, no se sabe con exactitud la procedencia de esta civilización, sin embargo, gracias a las narraciones de los cronistas desde la cerámica, las pinturas murales, la escultura a la arquitectura sirvieron de evidencia para reconstruir la historia de este gran imperio.

Este grupo se extendió su dominio desde el cuzco, ciudad sur este del Perú hasta Chile y noreste de Argentina y por el norte hasta el Ecuador. Esta civilización dura casi 90 años antes de la llegada de los españoles y ellos se caracterizan por sus construcciones urbanas y trabajos en piedra enormes y otras veces de forma ligera. (Coe, 1989).

En aspectos políticos los Incas se caracterizaban por tener una organización tipo pirámide. En la parte superior se encontraba el soberano quien representaba el dios sol en la tierra, luego estaba el emperador quien vivía en el cuzco junto con el gobernador (apu). Allí se encontraban los nobles de alto rango y damas de compañía. Por otro lado, estaban los gobernadores de cada providencia

quienes se encargaban de informar al monarca las novedades de cada territorio, después encontramos a las (curacas) quienes eran los funcionarios menores obligados a ir al menos una vez al año para entregar los tributos de las provincias a los monarcas. (Ricciu, 1982).

Desde el punto de vista económico la agricultura inca se basó en especies vegetales, muchos de ellos provenientes del antiguo Perú. Entre ellos están las patatas, el maíz, el guisante, el cacao, tomate, arroz de montaña, calazas, mandiaco, pimientos, cacahuates, eran los productos del imperio para su alimentación. (Ricciu, 1982).

Desde el punto de vista arquitectónico las obras se caracterizaban porque tenían elementos de las culturas indígenas que ya habitaban aquellos territorios. Muchas de las construcciones fueron a base de diferentes materiales tales como la sillería las cuales son estructuras hechas con bloques pequeños. (Ricciu, 1982).

Unos de los grandes ejemplos de la construcción es Machupichu construida en el siglo XIV bajo el reinado de Pachacutec. Esta civilización está rodeada por una espesa vegetación constituida y a base de piedra, a su vez formando un sistema de terrazas.

Desde el punto de vista religiosas los incas eran politeístas, tenían varios dioses, entre ellos la diosa luna quien era la diosa del cielo y las estrellas, protectora de las mujeres, el dios Illapa que era el dios del rayo, pachamama que era la diosa tierra, coyllur que era la diosa de las estrellas y Apus dioses de las montañas y los montes, adoraban al dios sol que llamaban Inti y a otros fenómenos naturales. Ellos decían que existencia de tres mundos: superior (Hanan Pacha), medio (Kay Pacha) e inferior (Uku Pacha); y en un dios creador Viracocha (Perú, 2019).

Las grandes civilizaciones estuvieron conformadas por diferentes grupos sociales más pequeños, en tanto estas se caracterizan por tener unas creencias, costumbres y tradiciones particulares que los identifica. Por ejemplo los Muisca que viene de la civilización de los Inca es uno de los grupos étnicos sociales que existen aquí en Colombia, así como la sociedad de los Tayrona, San Agustín y los Quimbaya (Schrader, 2001).

4.2.4 Sociedad Muisca.

Los Muisca vienen de la familia lingüística de los chibchas provenientes de la civilización de los Inca y se hará un paréntesis en este pueblo indígena porque las investigaciones muestran que el

juego del tejo o al turmequé se desarrolló en este grupo cultural. Según Krickberg (1971) expresa que:

Los Muisca que significa “hombre” eran un pueblo civilizado del altiplano colombiano. Ellos formaban dos pequeños estados cuyas poblaciones tenían diferentes dialectos; en el estado del sur estaban los grupos muisca que venían de la familia chibcha ubicados en el centro político de Bogotá y hacia el norte en Tunja (p.243).

Los Muisca era uno de los pueblos que provenían de la familia de los Chibchas y se caracterizaban por su trabajo con la alfarería, el uso del oro y otras piedras preciosas las cuales eran usadas en sus actividades para la ofrenda como acto de agradecimiento a sus deidades. Los primeros grupos humanos se dedicaron a la casa, la recolección, la agricultura y la alfarería desde el 600 d.C. ellos expresaban una visión del mundo en la fabricación de jarras y otras artesanías y adornos hechas en oro, arcilla y cobre representando animales, seres asexuados, plantas que se lanzaban al agua para mantener un equilibrio con el universo. También se usaba de regalo a los caciques adornar, para curar enfermos y para llevar a la tumba de los muertos.

Por otro lado, ellos observaban del movimiento de los astros para calcular épocas de cosecha y de siembra (Banco de la República, 2017).

Se dice que la sociedad Muisca surge de los Chibchas y estos a su vez provienen de la civilización Inca la cual tiene como procedencia desde el centro de América. Este grupo indígena habitó diferentes países de sur América, pero se hace una concentración en el altiplano cundiboyacense porque según indicios se afirma que el juego ancestral del tejo se desarrolló en esta parte del país.

Desde el punto de vista de la ubicación (Duffo, 2016) afirma que los Muisca vienen de la familia de los Chibchas y estos originalmente estaban distribuidas desde Costa Rica hasta el norte del Ecuador y desde el oriente de Colombia hasta el litoral pacífico. Los Muisca vivían en la cordillera oriental desde el año 600 d.C.

Los Muisca estaban organizados por territorio independientes llamados cacicazgos, ellos tenían cuatro pueblos: Bacatá (hoy Bogotá), Hunza (Tunja), Tundama (Duitama) y Sugamuxi (Sogamoso) en el cacicato de Hunza estaba el cacicato de Turmequé donde se desarrolló el juego del tejo.

En aspectos políticos Este grupo indígena se caracterizaba por tener una distribución jerárquica que les permitía dar un orden a sus comunidades e identificar quien daba el mando y por quien obedecer.

El pueblo estaba organizado por aldeas y estos a su vez tenían unos cacicazgos quienes tenían a su cargo grupos más pequeños. Estos eran los encargados de trabajar la tierra y responder los deseos y ordenes de sus subalternos. Para Duffo, (2016) el territorio de los Muisca estaba organizado así:

Existía una jerarquización para dominar el territorio. Ellos estaban distribuidos por aldeas, cada una bajo el mando de un jefe supremo el cual llamaban cacicazgos y capitánías y estos a su vez tenían grupos más pequeños a quienes tenían que gobernar. Por ejemplo: el gobernante de Zipa tenía el cacique de Suba y el cacique de Suba tenía el de Sopó (p.235).

Los cacicazgos dominaban a las capitánías y a su vez estas también se dividían por pequeños grupos. Esta población se caracterizaba por tener miembros de hasta cien personas. Ellos estaban distribuidos tomando una forma cuadrada para cultivar la tierra.

Los caciques y capitanes tenían privilegios como usar adornos y ropas distintivas, poseer varias mujeres, comer carne de venado, ser enterrados con sus esposas y esclavos.

Ellos creían importante hacer celebraciones de fiesta, almacenar, armas, joyas para mantener la cohesión de sus comunidades o dirigir las guerras (Schrader ,2001).

En términos económicos los Muisca tuvieron presentes sus deidades y lugares específicos en su base alimenticia. Ellos invocaban a los dioses y se basaban en la contemplación de los astros para orientar los tiempos de siembra, cosecha. Su base alimenticia fue el maíz, la papa, los cubios, las ibias, las chaguas, la arracacha, la ahuyama, la calabaza, los frijoles, el ají, la batata, la yuca, el tabaco, el algodón, la piña, el aguacate, la guanábana, las guamas, la pitaya, y la guayaba. Entre otras de sus actividades agrícolas ellos también criaban curies, patos moscovitas y cazaban venados (Schrader, 2001).

En aspectos religiosos según (Duffo, 2016) los Muisca realizaban actividades consideradas como rituales donde se evidenciaba la comida, bebidas, festejos, ceremonias, fabricación de figuras representando animales y personas. los Muisca acostumbraban a celebrar por diferentes motivos: cuando nacía un niño hacían danzas, cantos, comidas y bebidas, se hacían carreras y se jugaba al turnequé, otras veces celebraba el paso de la mujer a su vida adulta con un baño ritual y cuando había un matrimonio festejaba con chicha o cuando alguien fallecía se hacían los ritos funerarios.

Estudiar las grandes civilizaciones permite entender ciertos comportamientos y fenómenos que se presencian en los juegos. Estos son entendidos como la representación de la realidad y están

condicionados por ciertos parámetros como la libertad, la imaginación, autonomía de la creación de las reglas y posibilitador de la cultura, pues se hace con un estado de imitación de lo vivido. Estos juegos están basados en las realidades de las comunidades de acuerdo a la interpretación que ellos le ven al mundo. A continuación, se hará una descripción del juego de la pelota Maya como la práctica que mayor desarrollo e influencia ha tenido sobre las culturas Mayas, Aztecas en Incas.

4.3. La importancia del juego ancestral en las culturas precolombinas.

El juego tuvo incidencias en las grandes civilizaciones precolombinas antes de la llegada de la conquista española. Algunas de estas civilizaciones fueron los Mayas, Aztecas, Incas y Muisca. A continuación, se realizará una descripción del juego de la pelota Maya como una de las prácticas lúdicas ancestrales de incidencia en las culturas.

4.3.1 Juego de la pelota Maya.

El juego de la pelota Maya es una práctica que se ha venido realizando en diferentes partes del mundo desde unos 2500 años antes de nuestra era, según Caballero (2016) afirma que “el juego de la pelota prehispánico fue practicado principalmente en el área de Mesoamérica actualmente está conformada por los países de México, Guatemala, Belice, el Salvador, Honduras y Nicaragua” (Caballero, 2016 p 2). Además este juego tenía un nombre de acuerdo a cada cultura, por ejemplo los Mayas lo llamaban Chaaj quienes fueron los primeros en tener la experiencia de jugar esta práctica y los Aztecas quienes surgieron después, lo llamaron tachitli.

No ha sido posible establecer el verdadero origen del juego de la pelota Maya, ya que han encontrado evidencias de su antigüedad en diferentes lugares. Por ejemplo, de acuerdo con Física (2010) en el Golfo de México se utilizaba el hule hace más años de 3.600 a.C con la cual se fabricaba las pelotas que se usaban en este juego, pero así mismo hacia el sur de Veracruz también se usaba este mismo material que se deduce era usado para esta misma actividad. Según, Jaramillo (1988) en el Perú se conoce como el juego de la pelota Nazca. Este juego se asemeja a la práctica actual del tenis. Además en África se han encontrado pinturas que representan este juego, por tanto establecer un origen único de esta práctica ha sido complejo y diferentes autores coinciden con

decirque se han encontrado vestigios de su practica en diferentes partes del mundo.

Con relacion a la infraestructura para la práctica de la pelota Maya se ha encontrado en general que todas las canchas de Mesoamérica están en forma de T, en patio con dos muros paralelos. La orientación de estos patios fue de Norte a Sur. Hay diferentes tipos de canchas en todas las ciudades pero con características similares. Se han encontrado alrededor de 1.500 canchas en el continente americano. Desde Arizona y los Estados Unidos hasta las Antillas y parte de Sur América. Existian tres zonas: zona Maya, zona Zapoteca o Mizteca. Las zonas de los mayas por ejemplo se caracterizaban por tener canchas en forma de H, como se muestra en la imagen No.1 (Física, 2010).



Imagen No.1. Juego de la pelota Maya (Xiu, 2017).

El juego de la pelota Maya representó el universo, los astros como el sol, la luna, el día, la noche, la vida, la muerte, el cielo y el infierno. Además, era importante realizar un homenaje a los ancestros recordando la invasión y la conquista. Esto es interpretado desde diferentes perspectivas donde según Armira, (2007) plantea que:

Jugar a la pelota Maya era un acto de magia para propiciar el movimiento de los astros en el cielo y la lucha de los contrarios cósmicos que hacía posible la existencia del universo. Sobre la cancha, que simboliza el cielo, el movimiento de la pelota recreaba las fuerzas contrarias en pugna y a la vez en armonía: Sol y Luna, día y noche, cielo inframundo, vida y muerte. Por el sentido de lucha de contrarios, el juego se asoció con la guerra, lo que se corrobora en los relieves de jugadores con atributos guerreros. Muchos casos el juego reemplazó la guerra para resolver conflictos (p.82).

Los Mayas jugaban esta práctica con un sentido religioso y espiritual, sus elementos divinos son la parte lúdica del ritual porque imitaban la venida y presencia de dioses y muertos, Caballero, (2016) dice que “El juego era un ritual para darle un equilibrio al universo, ya que la ubicación de las canchas cuenta con una posición privilegiada dentro de la plaza principal” (Caballero, 2016. p.3) de acuerdo con el Ministerio de Guatemala (2010).

El juego simbolizaba luchas de contarios. Las representaciones de plantas, árboles, y figuras esqueléticas lo vinculan con la fertilidad, el sostenimiento del cosmos a través del sacrificio, los ciclos de vida y la muerte.

La cancha hundida en la tierra representa una entrada al inframundo y al mismo tiempo, la posibilidad del renacimiento espiritual. Para determinar una sequía, había que bajar a enfrentarse con el inframundo. Así, la posibilidad de fertilidad de la tierra estaba en armonía con este ritual (p.83).

Las canchas de juego no solo eran un escenario de lucha por la justicia y enfrentamientos donde había sacrificios, ganadores y perdedores, también representó un espacio para demostrar el control de los astros, es por esto que se consideraban lugares sagrados por los participantes y espectadores. De esta manera se puede deducir que el juego de la pelota Maya toma un lugar muy importante en la vida de las diferentes culturas. Para Cifuentes, (2015).

El juego rinde homenaje a los ancestros que dieron sus vidas desde la invasión hasta la época de la colonización” es así como se refieren al uso de la indumentaria que emplean para el *chajchaay* tanto para presentaciones, enfrentamientos o juegos de torneo (p.169).

Este juego es significativo para las comunidades indígenas porque consideran importante la presencia de sus ancestros en sus vidas del presente. De acuerdo a lo anterior, la práctica de la pelota se encontraba establecida también desde la indumentaria o implementos propios que se utilizan para el ejercicio de esta actividad. Dentro de la práctica los pueblos mexicanos utilizaron implementos tales como el fatirón o pala de piedra o madera, como también algunos bastones que complementaban el ritual.

Los Aztecas surgen después de la cultura Maya, y como resultado estos heredaron muchos aspectos cosmogónicos, astronómicos y arquitectónicos gracias a los intercambios políticos y culturales. Los especialistas que han estudiado la pelota Maya se han basado de la cultura de los Aztecas porque

ellos tienen más información en cuanto a cómo los antepasados jugaban la pelota Maya. En esta medida el juego de la pelota también era practicado por los Aztecas y era conocido como el tlachtli (Física, 2010), según, Jaramillo (1988) afirma que existía un lugar llamado tlachtli, en el cual había una calle de dos paredes gruesas y altas con unas escaleras para subir de tal manera, que la gente pudiera apreciar el rito desde arriba de los muros. El tlachtli consiste en atravesar una pelota por un aro Según Física

La pelota: Desde el año 1350 a.C., se ha elaborado de hule, el cual era extraído de una especie de árbol de la familia de las moráceas, que actualmente se conoce como Castilla Elástica. Normalmente se fabricaban con caucho o látex. Había diferentes pesos y medidas. Los antiguos mesoamericanos solían mezclar el látex con jugo de bejuco para “curar el hule “para que se convirtiera en una sustancia pagable, elástica y que rebotara (p.19)

Las pelotas tenían un tamaño aproximado a los bolos y los jugadores hacían apuestas en oro, turquesa, esclavos, ricas mantas etc. El patio de juego consistía en dos muros separados de seis a nueve metros y medio de altura. Para jugar tocaban la pelota con las nalgas, llevaban guantes y un cinturón de cuero.

Previo a dar inicio a esta expresión se realizaba un ritual, era necesario hacer ceremonias donde purificaba la cancha, los jugadores y la pelota esta última que representaba el sol y movimiento. En estas ceremonias se evidenciaron danzas, rituales de incienso, ofrendas a quienes conseguían la victoria (Física, 2010).

El juego de la pelota Maya fue importante para las culturas y las de grandes civilizaciones porque representó un ritual para adorar a sus dioses y responder a sus compromisos sociales, a partir de sus prácticas lúdicas. Este juego ha sido sujeto de investigación y gracias a los resultados, se han encontrado rasgos característicos de cada una de las comunidades que lo practicaban. El juego de la pelota representó el universo y los astros, el sol, la luna, el día, la noche, la vida y la muerte. Esto era necesario para los participantes porque les permitía tener una comunicación con las divinidades y se creía que los patios eran una forma de representar la dualidad cósmica de la vida.

Los Mayas realizaban rituales como una forma de mantener el equilibrio del universo invocando a dioses tales como el dios de la lluvia que se llama Chac el cual era asociado como símbolo de muerte o beneficio para la naturaleza, el dios del rayo el cual era considerado el protector del maíz y la diosa tierra la cual era invocada cuando alguien fallecía, pues era el próximo paso a la vida del

más allá.

Para esta civilización el homenaje a los ancestros era un ritual para la dualidad. Estaban centradas a la efusión de sangre que se sacaban de varias partes del cuerpo, por esta razón, muchas de las practicas durante el juego era de un carácter mortal ya que fallecían realizando estas prácticas con intensión de sacrificio. Además, el inframundo era un lugar de privilegio ya que se guardaban los secretos de la vida y la muerte. La comunicación con el inframundo está ligada a la ofrenda que era la sangre.

Para los Mayas y para Aztecas el juego representó gran importancia en sus culturas, así mismo sucedió con la cultura muisca. El juego como una práctica lúdica no desligada a la cosmogonía representó forma simbólica la relación de la naturaleza y la vida misma.

4.3.2 Juegos Muiscas

Los juegos Muiscas son prácticas o expresiones autóctonos ancestrales que traen consigo particularidades de este pueblo indígena en momentos históricos. Darle paso a la imaginación era un elemento clave para el desarrollo de los Muiscas, de esta manera podían entender los fenómenos naturales y otros aspectos de la vida real. Actos como la invocación de las deidades, la dualidad y otras divinidades era una forma de mantener el equilibrio del universo. Algunos juegos de la cultura Muisca que fueron rastreados son: juego moma, cucunubá, correr la tierra, juego del tejo o al turmequé:

- **El juego Moma:** El juego de la Moma es una representación de la creación del universo en el cual se evidencia la fuerza del dios SUE (SOL) y CHIA (LUNA). (Ministerio de Cultura 2016) En términos ancestrales los indígenas ayunaban antes de empezar el juego, hacían ofrendas, sacrificios a sus ídolos y luchaban entre ellos para conseguir la victoria (Rachath 2015).
- **El juego Cucunubá:** a partir de El Ministerio de Cultura (2016) “ la palabra cucunuba, según la lengua muisca significa algo fuerte que tiene forma de rostro. Esta se juega con una bola la cual representa el alimento y se entrega a la tierra para mantener el equilibrio metiéndola por unas cuevas” (Ministerio de Cultura, 2016. p. 25). Esto es una representación de lo espiritual y abstracto para mantener el diálogo directo con el cosmos que permita

mantener lo conocido (Rodríguez 2016).

- **Correr la tierra** Era una ceremonia religiosa que celebraban los caciques, Chibchas en honor al agua (Jaramillo 1998). Los participantes recorrían el territorio de cinco lagunas sagradas: Guatavita, Guasca, Siecha, Teusacá y Ubaque, algunos morían durante el recorrido sagrado. Los caciques, capitanes y la gente en general hacían fiestas en la gran laguna de Guatavita, a donde por tres días se hacían grandes borracheras, y al tercer día se hacían sus ofrecimientos y con ellos se acababa la ceremonia de correr la tierra regresando a sus casas (Celis,2008).

A continuación, se describirá con mayor amplitud el juego o al turmequé por ser la práctica ancestral y cultural de este estudio.

4.3.2.1 El juego del tejo o al turmequé.

El juego del tejo o al turmequé es una práctica popular que nace en el altiplano cundiboyacense, según (Rodríguez, 2018) su nombre se deriva de la palabra Muisca “zepcuagoscua” que significa jefe vigoroso el cual era practicado con discos de oro. y eran usados en rituales sagrados, para aplicar justicia, para ganar el amor de la mujer amada, para dirimir conflictos o por simple diversión. Por todo esto, era un juego sagrado por los Chibchas.

Se puede identificar que el juego del tejo o al turmequé ha tenido una transformación en tres etapas: la primera abarca el periodo ancestral el cual consiste en el ejercicio de la práctica del turmequé desde las comunidades indígenas, los ritos, los festejos, el consumo de la chicha y la implementación como el disco de oro. La segunda etapa comprende el proceso de transformación del juego a deporte a finales del siglo XIX y comienzo del XX y aquí también se evidencia el reemplazo de la chicha por la cerveza. La tercera etapa establece las leyes, instituciones y modalidades del tejo.

- **Primera etapa: el tejo o al turmequé ancestral**

Se ha tratado de identificar los orígenes del tejo o al turmequé desde diferentes perspectivas, existen

versiones narradas por cronistas, hay otras que surgen de mitos y leyendas y otros vienen desde las ciencias como la antropología.

Se plantea que este juego se instaló en el altiplano cundiboyacense en un pueblo también llamado Turmequé cuya fundación se remonta antes de 1536 por Indígenas Chibchas Muisca. Este municipio se encuentra en el departamento de Boyacá. Este juego era practicado por los Muisca hace más de 500 años.. Hay versiones las cuales plantean que esta práctica nació en otros países como Chile, sin embargo, éste se desarrolló en el altiplano cundiboyacense gracias a los comerciantes e intercambios como el trueque entre indígenas, cuzcos y cacicazgos quienes en sus fiestas ceremoniales practicaban el juego acompañado de bebidas como la chicha (licor que se produce por la fermentación del maíz) (Duffo 2008).

De aquí se deriva la historia y otros acontecimientos que tomaron lugar en el pueblo indígena. A partir de Duffo (2016) se dice que:

Según los mitos y las leyendas los Muisca eran muy buenos observadores del sol y la naturaleza, al ver el movimiento del sol a través de las montañas quiso imitar el mismo movimiento utilizando el tejo lanzándolo de un lugar a otro.

era muy común ver ovnis voladores por el cielo razón por la cual los muisca decidieron realizar replicas imitando objetos voladores Algunos cronistas afirmaban que los chibchas se enfrentaban con otras tribus en donde además de la práctica del tejo, sacrificaban humanos, hacían carreras y por supuesto se consumía chicha (p.241).

Desde (Cifuentes 2012) Practicar el juego del tejo o al turmequé mostró ser una práctica significativa para los Muisca, rendir un homenaje a sus deidades, consumir alimentos y bebidas y compartir era una expresión que representaba todo un ritual familiar para esta cultura. Según Duffo (2016) plantea que “cuando nacía un niño y eran épocas de cosecha y victorias de guerra festejaban con cantos y bailes, música y chicha, los adultos jugaban al turmequé con discos de cerámica hasta que cayeran dentro de un hueco”. (Duffo, 2016.p 238).

El juego del tejo o al turmequé fue importante para la cultura Muisca porque representó todo un ritual para este pueblo indígena debido a que ellos le hacían un homenaje a los dioses por ejemplo al dios sol, a los chibchas y a los jugadores. Este juego se celebraba en épocas religiosas, se usaban prendas como la ruana, por otra parte, los Muisca contemplaban el movimiento del sol a tal punto

que crearon el juego del tejo imitando sus mismos movimientos.

Es importante mencionar las culturas de Mesoamericanas y América del Sur porque los orígenes del tejo o al turmequé están ligadas a los Muiscas y estos fueron considerados una cultura precolombina, en tanto este juego representó todo un ritual al igual que los juegos de las grandes civilizaciones Mayas, Aztecas e Incas.



Fotografía No. 2. Cacicque. Tomada en Turmequé Boyacá, fuente propia (octubre, 17, 2018).

- **Segunda etapa: proceso de transformación del juego del tejo o al turmequé**

Según Abello (2013) El juego del turmequé sufre una serie de transformaciones por intereses políticos afinales del siglo XIX y comienzos del XX entre los años 1900 y 1930. Esta práctica intentó ser vista como el deporte indígena de los colombianos o una identidad simbólica del país, pero la idea no tuvo éxito porque las personas de la élite consideraban este juego como una práctica

carente de civilización, antihigiénico, donde el único hábito era el consumo de bebidas alcohólicas lo cual era mal visto por la sociedad.

El país estaba pasando por una serie de transformaciones en términos de urbanización e industrialización. Entre varias actividades una de ellas era encontrar un símbolo representativo que identificara el país y se determinó que el juego del tejo podría cumplir con las características establecidas en ese entonces. Por esta razón, se inculcaron unas reglas que civilizó al pueblo, en términos de salud, de identidad e incluir a la mujer en este tipo de actividad.

Otras versiones, afirman que la élite jugaba esta práctica en la ciudad de Bogotá acompañados de bailes, tertulias y teatro, mientras que los sectores populares tenían espacios para el consumo de la chicha, mercado, y por supuesto el juego del tejo o al turmequé. Los jugadores era la gente de campo, trabajadores artesanos y trabajadores de Bavaria quienes consumían cerveza y chicha Abello, (2013).

A pesar de que el juego del tejo pasó a ser un deporte con reglas institucionalizadas, canchas tecnificadas y con una intencionalidad de intereses personales, la practica popular aún se mantiene refiriéndose a la reunión, el compartir, la familia y el juego autóctono de los colombianos.



Fotografía No.3. Jorge Eliecer Gaitán, fuente *A lo que da el tejo* Duffo, (2016).

- **La tercera etapa: Leyes, instituciones y modalidades del tejo o al turmequé**

A mitad del siglo XX, se creó la Federación Colombiana de Tejo, la cual es una entidad de carácter privado, creada sin ánimo de lucro, de interés público y social dotado de personería jurídica No 0387 uno de sus objetivos principales es fomentar e impulsar programas de interés público y social. Esta federación se encuentra regulada y bajo el poder directo del departamento administrativo del deporte, la recreación, la actividad física y el aprovechamiento del tiempo libre COLDEPORTES y también por el Comité Olímpico Colombiano (Comité Olímpico Colombiano 2015).

Para el 4 de septiembre del año 2000 se creó la Ley general 613, del tejo que consistió en declarar el tejo como deporte nacional de Colombia en todo su territorio y ofrece cuatro artículos los cuales consisten en crear instituciones entre ellas está la liga del tejo y su obligación es regular el tema de las inscripciones, las afiliaciones a una liga y promover las actividades del tejo.

Para el 2017 los senadores Antonio Navarro Wolff y Sandra Liliana Ortiz presentan el proyecto de ley 232 por cual se declara el juego al turmequé (tejo), como patrimonio cultural inmaterial de la nación, y se dictan otras disposiciones. El objetivo de esta propuesta era declarar las manifestaciones, expresiones culturales, y deportivas del juego del turmequé como patrimonio cultural inmaterial de la nación.

Finalmente, el congreso y la cámara de representantes presentan una ley 1947 del 2019 con la intencionalidad de enunciar las consideraciones nacionales en cuanto a la promoción y divulgación las cuales se encargarán de promocionar este deporte.

También se creó el himno del tejo de acuerdo al No 018 de 1998, que adoptó el himno con la música de Germán Morreno Sánchez el cual tiene dos coros y cinco estrofas.

Existen varias modalidades de jugar esta práctica, desde el punto de vista deportivo las cuales se encuentran a continuación. Según Duffo, (2016) las modalidades son:

Tejo modalidad machaca: la cual el bocín sobresale de la greda y el diámetro es más grande. El ganador recibe 15 puntos.

Tejo, modalidad “gran bocín” el bocín tiene 50 centímetros

Tejo común: el juego consiste en lanzar el tejo en un cilindro metálico en cuyos bordes se ponen triángulos de papel rellenos de pólvora.

Tejo virtual: un juego de tejo practicado en internet gracias a una aplicación en Facebook.



Fotografía No. 4. Competencia de tejo. Tomada en Turmequé Boyacá, fuente propia (octubre, 17, 2018)

El juego es un símbolo que ha sido parte fundamental para el desarrollo las culturas precolombinas trayendo consigo influencias de carácter político, económico y religioso de las comunidades. El tejo o al turmequé fue un símbolo, que permitió la interpretación del universo para los Muisca, luego pasó a ser una práctica popular como representación de la identidad en Colombia y por último la institucionalización dando paso de esta práctica popular a deporte con reglas y modalidades.

Esta práctica ancestral y cultural también ha tenido un interés por la comunidad académica y se encuentra una variedad en textos que han escrito al respecto. Es por ello que desde esta propuesta se presenta un análisis documental y bibliográfico del tejo al turmequé para mostrar el registro académico existente.

5. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.

La metodología de análisis documental es de carácter cualitativo descriptivo, corresponde a una técnica que recopila una serie de documentos que se han trabajado sobre una temática a consultar, en este caso, el tejo o al turmequé. Según lo enuncia Vera, (2019), el análisis documental es una técnica mediante la cual se describe un documento desde lo externo y lo interno. Esto con el fin de comprender el documento de manera ordenada y sistemática. El externo consiste en describir la bibliografía, autor, traductor, lugar de edición, editor, año, publicación, destinatarios, prólogo, introducción, índice, contracubierta y características físicas. La parte interna consiste en recopilar los conceptos, palabras claves, propuestas, planteamientos, apreciaciones, ideas primarias y secundarias, que amplían la información sobre el documento, además de permitir hacer un análisis sobre los planteamientos del autor y ampliar la perspectiva de la temática de estudio. Asimismo, (Castillo,2005) comenta como los documentos estudiados permiten una información más centrada y que se puede encontrar con facilidad. Todo análisis documental debe tener un análisis estructurado.

El ejercicio de investigación contó con tres fases, que se pueden observar en la Ilustración No. 1

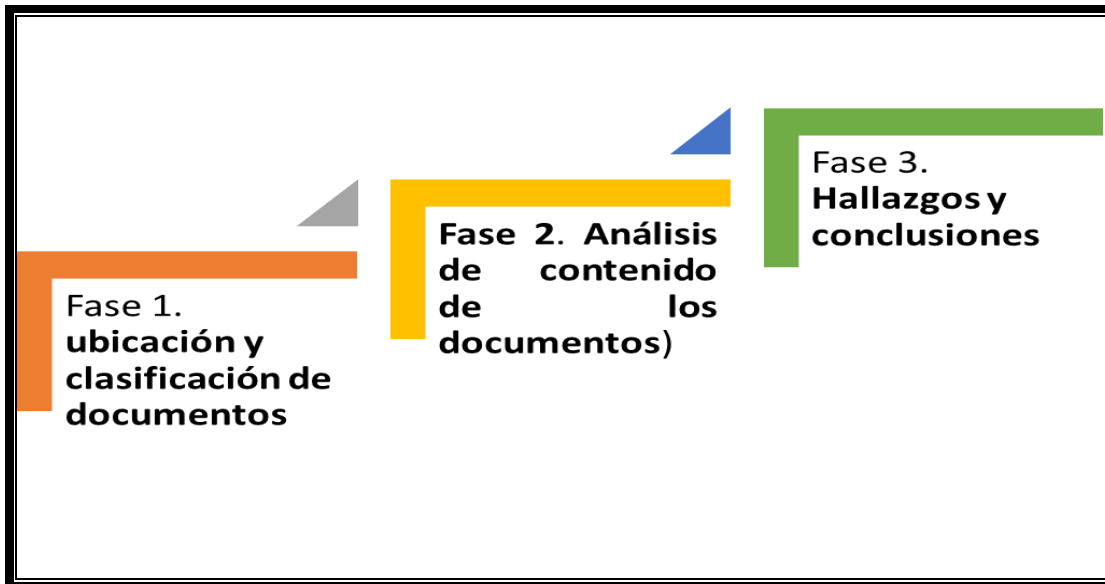


Ilustración 1. Fases del desarrollo del ejercicio de investigación

5.1 Fases de la revisión documental:

La fase de ubicación documental, da cuenta de tres momentos, el primero de ellos es el lugar dónde se ubicaron los documentos, segundo la clasificación y reseña de los documentos, de acuerdo a su naturaleza y tercero un resumen general y especializado de cada uno de los documentos seleccionados como masa insumo de análisis documental. A continuación, se desglosa cada una de las fases metodológicas.

5.1.1. Momento Uno: Ubicación de los documentos:

Estos textos fueron seleccionados y analizados en diferentes centros de documentación, bibliotecas de la ciudad de Bogotá y plataformas virtuales, con el fin de ubicar los documentos que abordan la práctica cultural ancestral del tejo o al turmequé, a continuación, se relacionan:

- Biblioteca Tintal.
- Biblioteca Luis Ángel Arango.
- Biblioteca Tunal.
- Biblioteca Virgilio Barco.
- Archivo de Bogotá.
- FUNLIBRE, Instituto Colombiano Nacional del deporte.

- El Comité Olímpico Colombiano.
- Instituto Colombiano de Antropología e Historia.
- Archivo de Bogotá.
- Repositorio Universidad Nacional.
- Repositorio Universidad Pedagógica Nacional.
- Repositorio Pontificia Universidad Javeriana.
- Bases de datos como: LatinRev, Latindex , Scopus, SciELO, Dialnet.

A partir de la visita y consulta realizada en las anteriores bibliotecas, instituciones y bases de datos, se ubican los documentos de trabajo, que serán analizados y con los cuales se realizará la revisión y análisis documental, con el fin de cumplir con el objetivo propuesto en este trabajo.

5.1.2. Momento dos: clasificación y reseña de los documentos.

El total de los textos ubicados en los diferentes lugares y motores búsqueda fue de 19 documentos, en siguiente tabla se relacionan los documentos que abordaban alguna temática relacionada con el tejo o turmequé teniendo en cuenta el tipo de documento (libros, artículos de revista y/o periódicos, tesis y trabajos de grado).

Ubicación de los documentos	Número de documentos encontrados
Libros	2
Artículos de periódico	5
Documento página web institucional	3
Ley de la Republica de Colombia	2
Proyecto de Ley.	1
Artículos de revista indexada	3
Tesis de maestría	1
Trabajo de grado	2
Elaboración: fuente propia	

Tabla No. 1 ubicación de los documentos. Fuente: Elaboración propia

Los documentos fueron reseñados o analizados externamente, teniendo en cuenta, los siguientes criterios: autor, nombre del documento, tipo de documento (artículos de revista y/o periódicos, libros, tesis y trabajos de grado), editorial, clasificación de la publicación según Colciencias para artículos (documentos indexados o no indexados), ubicación (lugar donde se encuentra el documento), a continuación, se muestra una tabla donde se encuentra relacionado los 19 documentos encontrados.

Clasificación reseña de los documentos

Autor	Nombre	Tipo de documento	Editorial	Ubicación del documento
1. Eufrasio Bernal Duffo	A lo que da el tejo	Libro	Sociedad Geográfica de Colombia	Biblioteca Luis Ángel Arango. ISBN: 9789585971127 9585971127
2. Alberto Galvis Ramírez	En Cundinamarca, la raíz del deporte colombiano.	Libro	Comité Olímpico Colombiano	agalvis@coc.org.co
3. Eufrasio Bernal Duffo	Altos del Turmequé, voceros de los amigos del turmequé 1	Artículo de periódico	Boyacá Cultural 2008 Voceros de los amigos de Turmequé. Periódico del municipio de Turmequé	http://boyacacultural.com/turmeque/documentos/alto_tur_no_01.pdf
4. Eufrasio Bernal Duffo	Título: Alto Turmequé octubre 2008 2	Artículo de periódico	Boyacá Cultural 2008 Voceros de los amigos de Turmequé. Periódico del municipio de Turmequé	http://www.boyacacultural.com/turmeque/documentos/alto_tur_no_02.pdf
5. El Espectador (Juan David Laverde Palma)	Que el turmequé sea patrimonio inmaterial de Colombia	Artículo de Periódico	Cultura El Espectador 2017	https://www.elespectador.com/noticias/cultura/que-el-turmeque-sea-patrimonio-inmaterial-de-colombia-articulo-704003
6. El tiempo (Fernando Muñoz)	Ahora se puede jugar tejo en Facebook gracias a dos ingenieros boyacenses	Artículo de Periódico	El tiempo 2008	https://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-4014016
7. Gabriel Abello Rodríguez	El tejo o turmequé un juego ancestral	Artículo de periódico	Razón publica 2018 Arte y Cultura	https://razonpublica.com/el-tejo-o-turmeque-un-juego-ancestral/
8. Comité Olímpico Colombiano	Federación Colombiana de tejo	Documento página web institucional	Federación colombiana de tejo. En: En Comité Olímpico Colombiano 2015	http://www.coc.org.co/nacional-federations/federacion-colombiana-de-tejo/
9. Eufrasio Bernal Duffo	Tejo: historia y aspectos generales	Documento página web institucional	Deporte Turmequé Geografía Cultural 2016	http://www.boyacacultural.com/turmeque/tejohisto.php

10. Secretaria de Cultura recreación y deporte de Bogotá	Tejo	Documento página web institucional	Bogotá mejor para todos Recreación 2019	https://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/es/bogotanitos/recreacion/tejo
11. Congreso de Colombia	Ley 613: Ley general del Tejo	Ley de la Republica de Colombia	congreso visible.org Ley 2000	http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley_0613_2000.html
12. Congreso de Colombia	Ley 1947 de 2019	Ley de la Republica de Colombia	congreso visible.org Ley 2019	http://es.presidencia.gov.co/normativa/normativa/LEY%201947%20DEL%208%20DE%20ENERO%20DE%202019.pdf
13. Antonio José Wolff, Sandra Liliana Ortiz.	Propuesta de proyecto de ley. Por medio del cual se declara el juego al turmequé (tejo), como patrimonio cultural inmaterial de la nación, y se dictan otras disposiciones	Proyecto de Ley.	Proyecto de Ley 2017 congreso visible.org	http://jacevedo.imprenta.gov.co/documents/10280/3796703/601.pdf/7d305cff-7a19-423f-92e2-6faf7fafd4bd
14. José Abelardo Jaramillo	Turmequé y élite en Bogotá: representaciones entorno al deporte chibcha en los años treinta en el siglo XX	Artículo de revista indexada	Universidad Nacional de Colombia Departamento de Antropología, facultad de ciencias humanas.	https://revistas.unal.edu.co/index.php/maguare/article/view/4883 LatinRev, Latindex
15. Gabriel Abello Rodríguez	El tejo un símbolo nacional o un proyecto inconcluso	Artículo de revista indexado	Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia de Tunja.	https://revistas.uptc.edu.co/index.php/historia_memoria/article/view/2196/2162 Scopus

16. Gustavo Adolfo Moreno Bañol	Juego tradicional colombiano	Artículo de revista indexada	Universidad de Antioquia Revista educación física y deporte 2008	file:///C:/Users/Illan/Downloads/Dialnet-JuegoTradicionalColombiano-3157888%20(1).pdf Dialnet SciELO
17. Giovanni Arturo Viteri Cañas	Templos capitalizados y lugares con alma	Tesis de maestría	Pontificia Universidad Javeriana. Facultad de Ciencias Sociales	Repositorio Pontificia Universidad Javeriana
18. Marlenne Andrea Rengifo Giraldo	Análisis cinemático en 3d del lanzamiento del tejo en deportistas finalistas del LIV campeonato nacional mayores masculino – 2012	Trabajo de grado	Universidad del Valle Área de Educación Física y Deporte 2012	http://bibliotecadigital.univalle.edu.co/bitstream/10893/4419/1/CB-0470294.pdf
19. Michael Andrés Pico Sánchez	La práctica del tejo como estrategia de inclusión social en la persona mayor	Trabajo de grado	Universidad Pedagógica Nacional Facultad de Educación Física. Licenciatura en Deporte	Repositorio Universidad Pedagógica Nacional
Elaboración: fuente propia				

Tabla No 2. Clasificación y reseña externa de los documentos. Fuente: Elaboración propia

Una vez ubicados los documentos y realizado un primer análisis externos, la masa documental de trabajo es de 19 documentos, a los cuales se realizará un análisis interno que se presenta a continuación.

5.1.3. Momento tres: Resumen Analítico Especializado de los documentos.

En este tercer momento se realiza un resumen general a cada uno de los documentos. Se concibe que

el análisis interno de los documentos puede quedar registrado usando la herramienta de resumen especializado, es decir RAE, por ello se entiende según Universidad Pedagógica Nacional (2017)

Es la condensación de información contenida en documentos y estudios en materia educativa de una manera que facilite al lector o usuario, la aprehensión y análisis del documento en cuestión. Se redactan en un lenguaje claro, sencillo y preciso, guardando la fidelidad posible al texto teniendo siempre en cuenta que se trata de un análisis. Los resúmenes analíticos no deben ser muy extensos (p.1).

Al realizar un resumen de los documentos se extrae detalles más específicos, como son lo que se pueden observar en la Tabla No. 6.

R.A.E (RESUMEN ANALÍTICO ESPECIALIZADO) N°	
TÍTULO:	
AUTOR:	
EDICIÓN:	
CLASIFICACIÓN:	
PALABRAS CLAVES:	
TIPO DE DOCUMENTO:	
UBICACIÓN DEL DOCUMENTO:	
FUENTES:	
CONTENIDO:	
CONCLUSIONES:	
Elaboración: fuente propia	

Tabla No. 3 Resumen Analítico Especializado

Este formato de análisis se aplica a todos los documentos, permitiendo identificar al final de su

diligenciamiento un análisis de las diferentes perspectivas de los autores frente al tema.

A continuación, se muestra a modo de ejemplo la forma en que fueron analizados los 19 documentos.

Ejemplo: Anexo 1

R.A.E (RESUMEN ANALÍTICO ESPECIALIZADO) N°1	
TÍTULO:	El tejo un símbolo nacional o un proyecto inconcluso
AUTOR:	Gabriel Abello Rodríguez
EDICIÓN:	2013
CLASIFICACIÓN:	Ciencias sociales, historia y memoria.
PALABRAS CLAVES:	Deporte, tejo, proyecto, élite, sectores populares, modernización
TIPO DE DOCUMENTO:	Artículo de revista indexado
UBICACIÓN DEL DOCUMENTO:	Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.
FUENTES:	Artículos de periódicos de revista 1930 acerca del tejo y libros de la historia de la salud en Colombia y antecedentes de Bogotá en áreas de urbanización
<p>CONTENIDO: Este trabajo se ha dividido en dos partes: establecer cómo el juego de Tejo pretendió ser utilizado como un instrumento disciplinario de los sectores populares, al mismo tiempo convertirse en un referente nacional de los colombianos. La segunda parte se expone cómo el tejo moderniza a la mujer que exalta el juego tradicional</p> <p>En este documento se refleja el resumen en inglés, español y portugués. Luego se encuentra un apartado de la introducción, el juego de tejo: efugio de la élite, también para el elemento femenino y las conclusiones.</p> <p>Hablar del tejo desde el siglo XX, porque considera que este pasó de ser un juego con</p>	

<p>prácticas ancestrales a un deporte para ser usado como referente para inculcar la importancia de la regla que civilizó al pueblo, de salud, modernidad, identidad, una herramienta de disciplina en los sectores populares, para convertirse en un referente nacional colombiano y para modernizar a la mujer ya que era una actividad saludable para ellas y para romper la mirada de lo bárbaro y lo salvaje. Sin embargo, el proyecto fracasó ya que la élite no aceptó el juego como un deporte ni mucho menos como un símbolo nacional de los colombianos.</p>
<p>CONCLUSIONES: Se reconoce que el deporte del tejo no es la representación de todos los colombianos, a pesar de mostrarse muchos de acuerdo, pues continúa siendo mirado con menosprecio, como algo exótico y una distracción netamente de los sectores populares.</p> <p>Los sectores de la elite quisieron utilizar el tejo como un instrumento civilizatorio sobre los sectores populares con el objeto de seguir las reglas.</p> <p>La controversia que se genera a partir de las primeras décadas de 1900 por la entrada del tejo con su esencia popular y la representación de la misma en sus sectores sociales, no tuvo gran aceptación por parte de las elites del momento viéndole de manera despectiva.</p>
<p>Elaboración: fuente propia</p>

Tabla No. 4. Resumen Analítico Especializado

R.A.E (RESUMEN ANALÍTICO ESPECIALIZADO) N°2	
TÍTULO:	La práctica del tejo como estrategia de inclusión social en la persona mayor
AUTOR:	Michael Andrés Pico Sánchez
EDICION:	2016
CLASIFICACIÓN:	Universidad Pedagógica Nacional Facultad de Educación Física. Licenciatura en Deporte
PALABRAS CLAVES:	Inclusión, tejo persona mayor, deporte, deporte

	social, vejez y envejecimiento
TIPO DE DOCUMENTO:	Trabajo de grado
UBICACIÓN DEL DOCUMENTO:	Repositorio Universidad Pedagógica Nacional
FUENTES:	Secretaría de integración social, alcaldía mayor de Bogotá, políticas públicas de vejez y envejecimiento y fisiología del ejercicio y actividad física en el adulto mayor.
<p>CONTENIDO: Este trabajo de grado se realiza con la finalidad de demostrar el impacto del tejo como estrategia de inclusión social en el adulto mayor. Para llevar a cabo la investigación se plantea el problema, la justificación, los objetivos, envejecimiento, inclusión social, exclusión social, derechos humanos, deporte, deporte comunitario, tejo, marco legal, marco metodológico, investigación cualitativa, análisis de datos y conclusiones.</p> <p>Esta investigación se realiza en la fundación Funafde ubicada en barrio Aures II de la localidad de Suba parque potrerillos con 25 personas entre las edades de 60 años entre hombres y mujeres.</p> <p>Su objetivo es determinar el tejo como una herramienta de inclusión social desde la práctica para persona mayor. Su herramienta de investigación es de carácter cualitativo donde la entrevista semiestructurada tenía unas preguntas con una intención de identificar la importancia del tejo como deporte en la vida de la persona mayor. Se identificó que los participantes entrevistados sufrían de enfermedades crónicas.</p> <p>Se hace una sesión de entrevistas semiestructuradas, con intencionalidades en pro al acercamiento del juego del tejo y de acuerdo a los resultados se diseñan jornadas de educación para el ejercicio de lanzamiento. Se evidenció que el jugar tejo no era lo más importante sino los espacios de esparcimiento, alegría, compartir, surgidos durante las jornadas Como resultado se encontró la necesidad de modificar las técnicas del deporte de acuerdo a las prioridades y posibilidades de esta población.</p> <p>CONCLUSIONES: Se evidenció que el tejo demostró ser una herramienta de aceptación importante para los participantes adulto mayor ya que esta generó dentro del proceso de investigación, sino los espacios de esparcimiento, alegría, compartir, surgidos durante las jornadas. Como resultado se encontró la necesidad de modificar las técnicas del deporte de acuerdo a las prioridades y posibilidades de esta población.</p> <p>La presentación de la práctica del tejo, dentro de un currículo alterno de trabajo con</p>	

población adulto mayor. Se evidencia como una estrategia de investigación por medio de la práctica como una herramienta de inclusión social para una población con un alto índice de vulnerabilidad. Por otra parte, los beneficios que trae la práctica en temas de desenvolvimiento social y médicos tanto en la parte física como mental.

Una vez se realiza los resúmenes generales a cada uno de los documentos se diseña una ficha de análisis documental que ayuda a extraer la información más específica

Elaboración: fuente propia

Tabla No. 5 Resumen Analítico Especializado



Fotografía No. 5. Cancha de tejo. Tomada en Turmequé Boyacá, fuente propia (octubre 2018)

5.2. Fase dos: Análisis de contenido de los documentos.

En este proceso se clasifica en tres momentos: el primero de ellos da cuenta de la elaboración de las fichas de análisis de los documentos, el segundo matriz de análisis de los documentos y el tercero análisis e interpretación de los documentos.

5.2.1. Primer momento: elaboración de las fichas de análisis de los documentos.

Se diseña una ficha de análisis documental y bibliográfico de los documentos gracias a los R.A.E.S elaborados en relación con el tejo o al turmequé. Las tres preguntas con las que se partió la indagación y que permiten sustentar el problema de investigación, y que son el insumo de análisis de los documentos son:

- ¿Qué concepto tiene el autor sobre el juego del tejo o turmequé?
- ¿Desde dónde se plantea el autor el origen del tejo o al turmequé?
- ¿Cómo los autores plantean el juego y su incidencia en la cultura?

Cada una de estas preguntas se revisa en los documentos seleccionados y se organizan en fichas de análisis, las cuales se presentan a continuación, a modo de ejemplo, se seleccionan dos documentos, los 17 restantes se pueden observar en el anexo No. 2.

Ejemplo: Anexo 2

Ficha de análisis documental		
Ítem	Preguntas orientadoras	Descripción
Autor	¿Quién escribió el texto?	Gabriel Abello Rodríguez
Texto	¿Cuál es el nombre del texto	El tejo ¿un símbolo nacional o un proyecto inconcluso?
Edición	¿En qué año se publicó?	01 Julio 2013
Historia	¿Desde dónde se plantea el origen del tejo o al turmequé?	La historia se plantea desde inicios de la década del veinte y mediados del treinta en la ciudad de Bogotá. Momento de transformaciones urbanísticas del país y especialmente en la capital con la construcción de calles, avenidas, edificios, viviendas, plazas de mercado, mataderos, hospitales, escuelas, acueducto, alcantarillado, parques y fábricas p. 171.
Cultura	¿Cómo los autores plantean el juego y su incidencia en la cultura?	Las élites en general concebían al juego de tejo como salvaje y bárbaro en gran parte fundamentado en la idea que era una herencia de los primeros pobladores de la zona cundibuyacence, por lo tanto, era un juego rudimentario y rustico, en otras palabras, carente de civilización p. 178.
Concepto	¿Qué concepto tiene el autor sobre el juego del tejo o al turmequé?	El juego del tejo o turmequé es una práctica autóctona que fue utilizada por un sector de la élite con rasgos nacionalistas que querían utilizar este juego popular con un instrumento civilizatorio de los sectores populares para convertirlo en un deporte nacional p.169.
Elaboración fuente propia		

Tabla No. 6 Ficha de análisis documental

Ficha de análisis documental		
Ítem	Preguntas orientadoras	Descripción
Autor	¿Quién escribió el texto?	Michael Andrés Pico Sánchez
Texto	¿Cuál es el nombre del texto?	La práctica del tejo como estrategia de inclusión social en la persona mayor
Edición	¿En qué año se publicó?	2016
Historia	¿Desde dónde se plantea el origen del tejo o al turmequé?	El Tejo, también llamado Turmequé, es un deporte como cualquier otro, cuenta con un órgano administrativo, data desde sus orígenes en nuestro país, es conocido por muchos, pero su práctica no tiene el impacto que debería presentar, teniendo en cuenta, que es el único deporte colombiano que hasta el momento existe. Sus raíces demuestran un gran impacto a nivel rural, aunque este ya está situado en algunas ciudades de Colombia, demostrando que se puede ejecutar sin mayor problema. Pretenderemos abordar el Tejo desde dos tipos de perspectiva, la primera es: el tejo como una organización y la segunda será abordada a partir de lo que significa este deporte como practica libre a nivel urbano y rural pp. 30 – 31.
Cultura	¿Cómo los autores plantean el juego y su incidencia en la cultura?	Para llevar a cabo las prácticas de tejo se tuvo en cuenta varios aspectos para el momento de la planificación de cada sesión de trabajo, cabe señalar que las personas mayores se encuentran expuestas a posibles lesiones. Durante cada clase se plantearon estrategias, las cuales fueron ejercicios de aceptación sin exclusión de tal manera que el grupo estuviera a gusto dejando al descubierto actitudes de liderazgo. Surgieron esparcimiento, alegría, compartir, surgidos durante las jornadas p. 53 – 54.
Concepto	¿Qué concepto tiene el autor sobre el juego tejo o turmequé?	Tejo: único deporte de nuestro país que expresa una práctica libre en todas las personas sin exclusión alguna. Regido bajo un ente administrativo y organizado como cualquier otro deporte p. 5.

		<p>El tejo como deporte por tradición y único de nuestro país ajustado a consideración de la población de adulto mayor se manifiesta como alternativa de disfrute en la etapa de la vejez y de igual manera en el proceso de envejecimiento. El tejo o turmequé como estrategia de inclusión social permite encontrar una mejor funcionalidad en lo que se refiere a las distintas tareas que cada integrante de esta comunidad presenta p.56.</p>
Elaboración fuente propia		

Tabla No. 7 Ficha de análisis documental

Una vez diseñados las fichas de análisis documental, se realiza una matriz de análisis sobre las preguntas iniciales en relación al tejo o a turmequé. Aquí se sistematiza los 19 documentos que hacen parte del proceso de investigación.

5.2.2. Segundo momento: Matriz de análisis por documento

Dicha indagación se expresó en una matriz el cual es entendida como una secuencia lógica de cada elemento investigativo para que el tema problema, objetivos, áreas conceptuales, categorías de análisis, análisis de los datos, conclusiones y recomendaciones mantengan correlación y realmente den un aporte científico valioso, pertinente, viable en el campo educativo (Vargas, 2012). En este sentido se busca mantener una secuencia en la coherencia y la congruencia entre los conceptos en relación a las preguntas establecidas que se le formularan a los documentos en relación al tejo o al turmequé.

A continuación, se presentan a modo de ejemplo, dos de los documentos registrados en la matriz de análisis. Los otros 17 restantes se encuentran en el anexo No 3

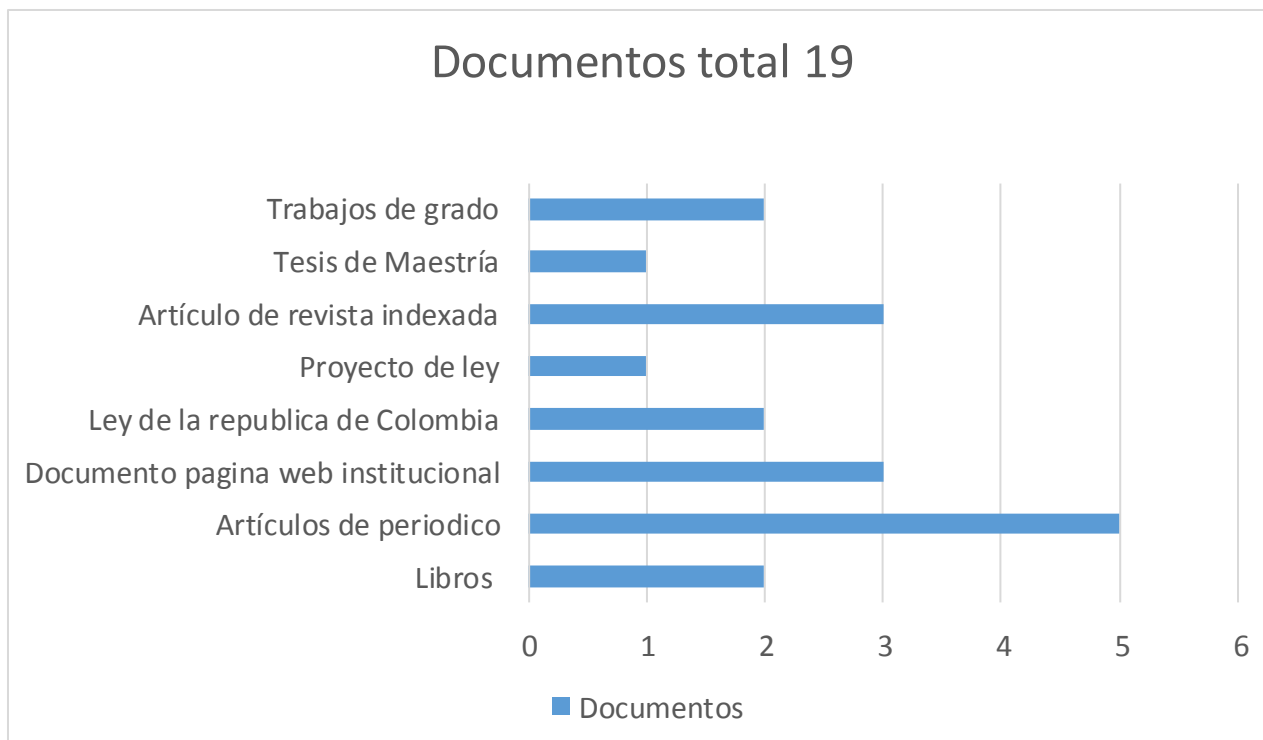
QUIEN ESCRIBIO EL TEXTO	CUÁL ES EL NOMBRE DEL TEXTO	EN QUE AÑO SE PUBLICÓ	MATRIZ DE ANALISIS SOBRE LAS PREGUNTAS INICIALES EN RELACIÓN AL TEJO O AL TURMEQUÉ		
Autor	Texto	Año	¿Qué concepto tiene el autor sobre el juego del tejo o al turmequé?	¿Desde dónde se plantea el autor el origen?	¿Cómo los autores plantean el juego y su incidencia en la cultura?
1. Michael Andrés Pico Sánchez	La práctica del tejo como estrategia de inclusión social en la persona mayor	2016	<p>Único deporte de nuestro país que expresa una práctica libre en todas las personas sin exclusión alguna p.5.</p> <p>“El tejo como deporte por tradición y único de nuestro país, ajustado a consideración de la población adulto mayor, se manifiesta como alternativa de disfrute en la etapa de la vejez y de igual manera, en el proceso de envejecimiento. El tejo o turmequé como estrategia de inclusión social permite encontrar una mejor funcionalidad en lo que se refiere a las distintas tareas que cada integrante de esta comunidad presenta” p. 56.</p>	El Tejo, también llamado Turmequé, es un deporte como cualquier otro, cuenta con un órgano administrativo, data desde sus orígenes en nuestro país, es conocido por muchos, pero su práctica no tiene el impacto que debería presentar, teniendo en cuenta, que es el único deporte colombiano que hasta el momento existe. Sus raíces demuestran un gran impacto a nivel rural, aunque este ya está situado en algunas ciudades de Colombia. pp. 30 – 31.	Para llevar a cabo las prácticas de tejo se tuvo en cuenta varios aspectos para el momento de la planificación de cada sesión de trabajo, cabe señalar que las personas mayores se encuentran expuestas a posibles lesiones. Durante cada clase se plantearon estrategias, las cuales fueron ejercicios de aceptación sin exclusión de tal manera que el grupo estuviera a gusto dejando al descubierto actitudes de liderazgo pp. 53 – 54.
2. Gabriel Abello Rodríguez	El juego de tejo ¿un símbolo nacional o un proyecto inconcluso?	2013	El juego del tejo o Turmequé es una práctica autóctona que fue utilizada por un sector de la élite con rasgos nacionalistas que querían utilizar este juego popular como un instrumento civilizatorio de los sectores populares para convertirlo en un deporte nacional p.169.	La historia se plantea desde inicios de la década del veinte y mediados del treinta en la ciudad de Bogotá. Momento de transformaciones urbanísticas del país y especialmente en la capital con la construcción de calles, avenidas, edificios, viviendas, plazas de mercado, mataderos, hospitales, escuelas, acueducto, alcantarillado, parques y fábricas p.171.	Las élites en general concebían al juego de tejo como salvaje y bárbaro en gran parte fundamentado en la idea que era una herencia de los primeros pobladores de la zona cundibuyacence, por lo tanto era un juego rudimentario y rustico, en otras palabras carente de civilización p.178.
Elaboración fuente propia.					

Tabla No. 8 Matriz de análisis sobre las preguntas iniciales en relación al tejo o al turmequé.

Una vez realizado la representación y visualización general de los documentos analizados frente a las preguntas iniciales formuladas a cada documento se presenta un análisis e interpretación que se muestra continuación.

5.2.3. Tercer momento: Análisis e interpretación de los documentos

En este apartado se presentará el análisis e interpretación de los documentos, el cual realiza una sistematización cuantitativa y cualitativa por cada una de las preguntas planteadas. Se aclara que se analizaron 19 documentos a partir de los R.A.E.S y las fichas de análisis. La masa documental se compuso de: 2 libro, 5 artículos de periódicos, 3 documentos de página web institucional, 2 leyes de la república de Colombia, un proyecto de ley, 3 artículos de revistas indexadas, 1 tesis de maestría y 2 trabajos de grado.



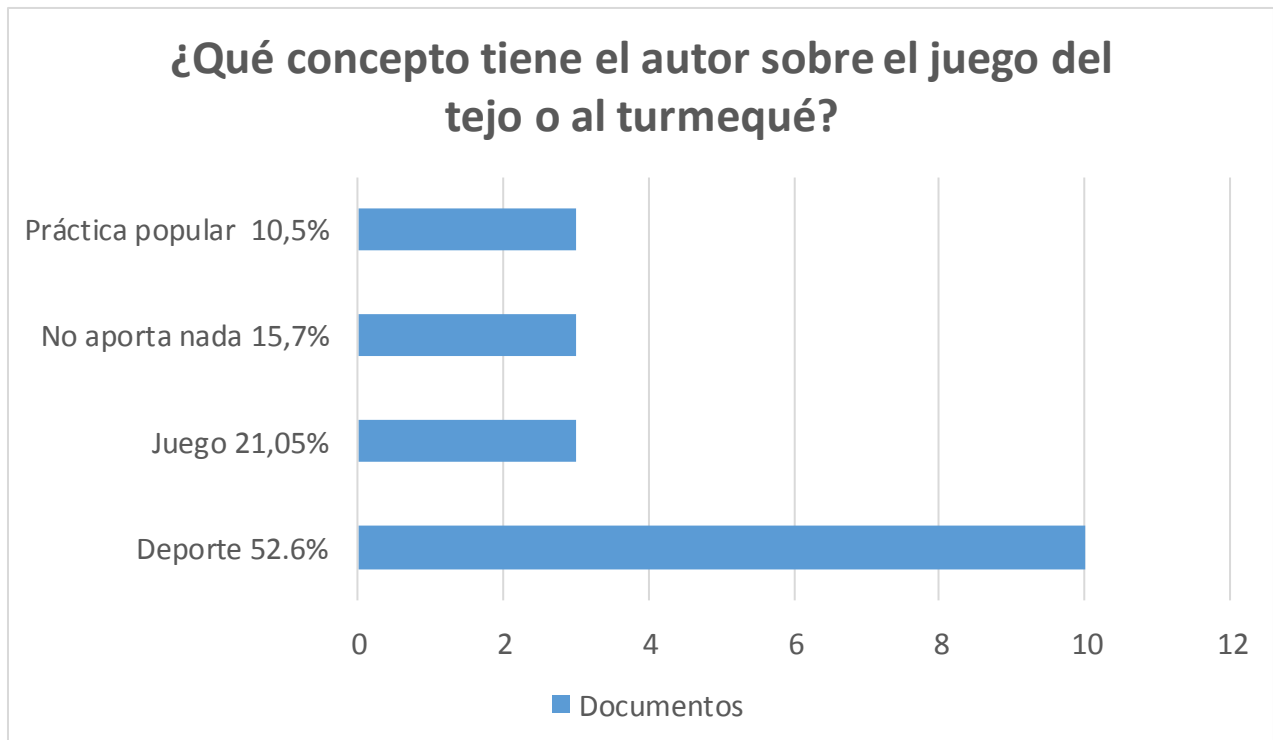
Grafica estadística. No.1. documentos totales. Fuente propia. 2020.

5.2.3.1. Análisis por pregunta

En este análisis de resultados se relacionarán de manera cuantitativa y cualitativa las respuestas establecidas en la matriz de análisis. En este sentido, representaremos en porcentajes la intervención de cada autor frente a cada pregunta y a su vez se hará una descripción de su perspectiva de acuerdo a la pregunta formulada:

- **¿Qué concepto tiene el autor sobre el juego del tejo o al turmequé?**

Esta pregunta busca identificar qué concepto tiene autor sobre el juego o al turmequé. Considerando que 19 de los documentos consultados representan el 100% de la masa documental estudiada, por tanto, el 47,3% de los documentos es decir 9, afirman que el tejo o al turmequé es un deporte, el 21,05% que representan 4 documentos, se asegura que el tejo es un juego, 15,7% de los documentos es decir 3, no aportan nada al respecto, el 10,5%, es decir 2 documentos lo plantean como una práctica y el 5,2% no tiene una definición exacta.



Grafica estadística. No.2 ¿Qué concepto tiene autor sobre el juego del tejo o al turmequé? Fuente

propia 2020.

De acuerdo a los documentos consultados sobre la práctica del tejo o al turmequé se puede afirmar que el 47,3% de los documentos es decir 9 plantean que es un deporte autóctono chibcha, popular por tradición único de Colombia. Por otro lado, este deporte es considerado una estrategia de inclusión social.

De esta misma manera Ramírez (2000) afirma que “el tejo era un deporte practicado en los orígenes del altiplano cundiboyacense antes de la llegada de los españoles (Ramírez, 2000. p.1). El turmequé, resistió la acción depredadora de la conquista española, de esta manera tanto la colonia indígena como los españoles terminaron jugando este deporte, Duffo y Moreno, (2008).

Según la (Secretaria de Cultura Recreación y Deporte de Bogotá, 2019) y Wolff, (2018) afirman que el tejo o al turmequé es la cuna del deporte autoctono de Colombia por lo tanto es considerado el deporte nacional en todo el territorio segun la Ley 613 del 2000. Desde Rengifo (2012) “el tejo es un deporte de presicion y coordinación que tiene como finalidad la ejecucion de un lanzamiento hacia un objetivo estatico denominado bocin en busca de lograr la mayor efectividad ” (p.42).

Por otro lado, Pico, (2016) plantea el tejo como único deporte y práctica libre en todas las personas por tradición y sirve de estrategia de inclusión social contribuyendo al disfrute en la etapa de la vejez, aportando a el mejoramiento de la realización de tareas.

El 21,05% que representan 4 documentos, aseguran que el tejo es un juego sagrado y tradicional, donde afirman que inicialmente esta práctica era un juego, pero hoy en día se reconocen como deporte.

Asi mismo, Rodríguez (2018) era considerado un juego por los muisca o chibchas, grupo étnico ubicado en el altiplano cundiboyacense. Desde el punto de vista tradicional (Moreno 2008) afirma que:

el tejo es un juego indígena, elevado a la categoría de deporte en junio de 2000 por resolución del congreso colombiano, el tejo ya era practicado hace más de 500 años por los habitantes de la altiplanicie cundiboyacense y consistía en lanzar un disco de oro llamado “pseguaguoscua” fue sustituido por un disco de piedra y se usa un metal (p.93).

Desde el punto de vista autóctono según Abelardo 2013“el tejo es un deporte que los chibchas, luego de confrontaciones con otras tribus, era practicado con esplendor junto a otras tres actividades: los sacrificios humanos, las carreras y el consumo de la chicha” (p.130).

15.7% de los documentos es decir 3, no aportan nada al respecto de la pregunta planteada, y el 10,5%, es decir 2 documento comentan que el tejo o al turmequé es una práctica popular que tiene fuerte relación con los objetos que aparecen a su alrededor, según, Abello (2013):

El juego del tejo o Turmequé es una práctica autóctona que fue utilizada por un sector de la élite con rasgos nacionalistas que querían utilizar este juego popular como un instrumento civilizatorio de los sectores populares para convertirlo en un deporte nacional (p.169).

Así mismo (Viteri, 2014)

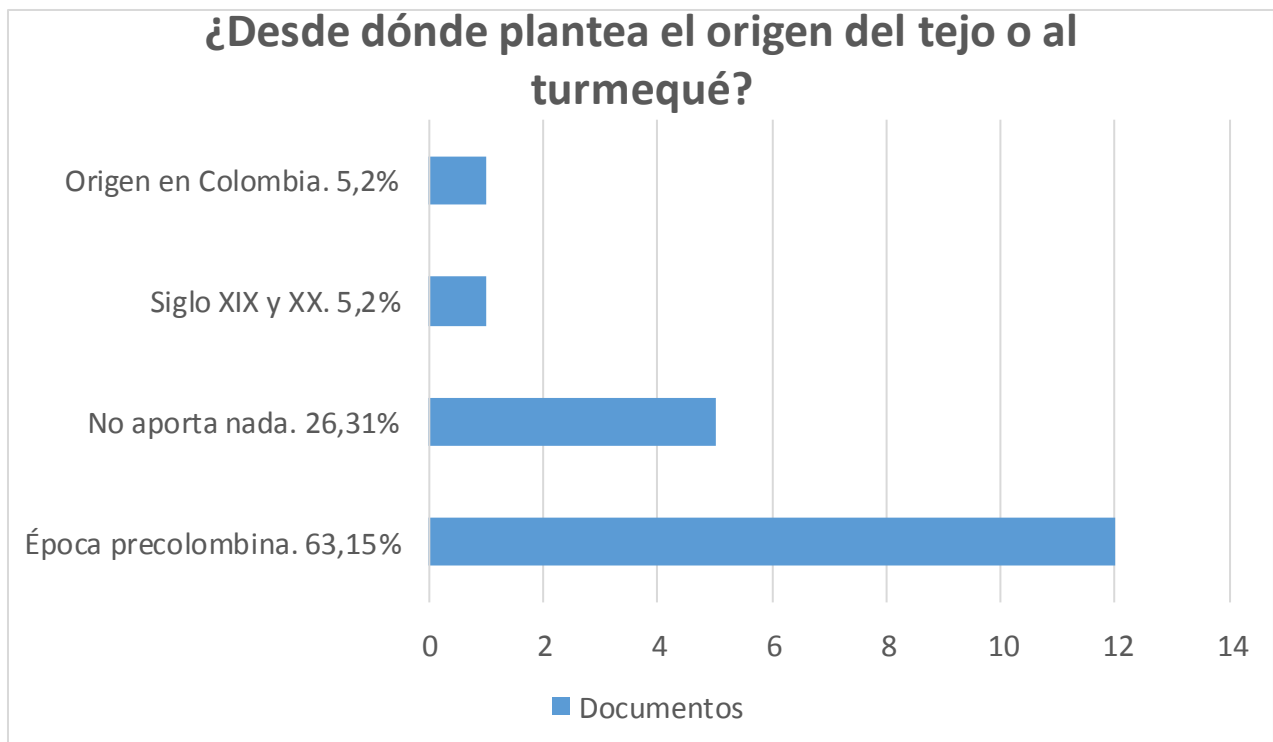
Es una práctica de juego que están constituidos y conformados por una diversidad de objetos, artefactos y cosas que son usadas y admiradas o simplemente están en el lugar de las prácticas, pero que en algún momento son portadores de ideología y valores simbólicos (p.7).

Para el 5.2% que corresponde a 1 documento no tiene una definición en este caso el Congreso de la Republica de Colombia Ley 1947 de 2019 afirma que “el tejo es una expresión cultural deportiva y patrimonio inmaterial de la nación, donde su artículo”.

En este sentido los documentos relacionados en este aparatado plantean que el tejo o al turmequé es un deporte que nació en el antillano cundiboyacence, que fue practicado por los primeros pobladores y hoy continua su práctica en los sectores populares.

- **¿Desde dónde se plantea el origen del tejo o al turmequé?**

Esta pregunta busca identificar desde dónde plantean los autores el origen del juego del tejo o al turmequé. Considerando que de los 19 documentos consultados representan el 100%, 12 de ellos cuyo porcentaje corresponde al 63,15% de los documentos analizados plantean que el origen de esta práctica se remonta en la época precolombina, 26,31% aplican a 5 documentos los cuales no responde nada frente a la pregunta planteada, 5,2% representa 1 documento el cual abarca el origen a mediados del siglo XIX y comienzos del XX y otro 5,2% el cual es un 1 documento plantea el origen del juego en Colombia pero no especifica el lugar.



Grafica estadística. No.3. ¿Desde dónde se plantea el autor el origen? Fuente propia. 2020.

En 12 de ellos cuyo porcentaje corresponde al 63,15% de los documentos analizados plantean que el origen de esta práctica se remonta en la época precolombina. En este sentido La Secretaria de Cultura Recreación y Deporte de Bogotá (2019) plantea que:

Este deporte empezó a ser practicado desde hace más de 500 años por los muiscas, habitantes de los departamentos de Cundinamarca y Boyacá en ese entonces conocido como Turmequé y que también hizo parte de las fiestas ceremoniales. Turmequé era el lugar donde se realizaban los concursos deportivos y de ahí se viene el nombre para el tejo (p.1).

Además, el Comité Olímpico Colombiano (2015) afirma que originalmente era practicado por los muisca con un disco de oro llamado “pseguagoscua” (p.1). En relación con esto Rengifo (2012) esta es considerada actividad propia de los indígenas chibchas o muisca, quienes implementaron el tejo como un juego o ritual (p.21).

En este mismo sentido Jaramillo (2013) dice que “el origen del turmequé se ubicaba en los tiempos de los chibchas, mucho antes del arribo de los españoles al altiplano de la cordillera Oriental” (p. 130). Del mismo modo, Laverde, (2017) afirma que el nombre de este juego se debe al lugar donde nació, en este caso Turmequé. Este lugar era punto central del territorio y guerras deportivas admiradas por las personas del pueblo de ese entonces, según Galvis (2000) asegura que:

La llegada de los conquistadores generó transculturación por querer imponer sus costumbres a la comunidad. La historia del tejo se divide en dos etapas, la precolombina antes de la llegada de los españoles y la segunda es a finales del siglo XIX, donde se creó el complejo deportivo en Colombia y el Polo club de Bogotá (p.1).

Sin embargo, el 26,31% que corresponden a 5 documentos, no presentan avances frente a la pregunta planteada. El 5,2% representa 1 documento el cual abarca el origen a mediados del siglo XIX y comienzos del XX. Así pues, Abello (2013) apoya que la historia del tejo o al turmequé se plantea desde:

Los inicios de la década del veinte y mediados del treinta en la ciudad de Bogotá momento de transformaciones urbanísticas del país y especialmente en la capital con la construcción de calles, avenidas, edificios, viviendas, plazas de mercado, mataderos, hospitales, escuelas, acueducto, alcantarillado, parques y fábricas (p.171).

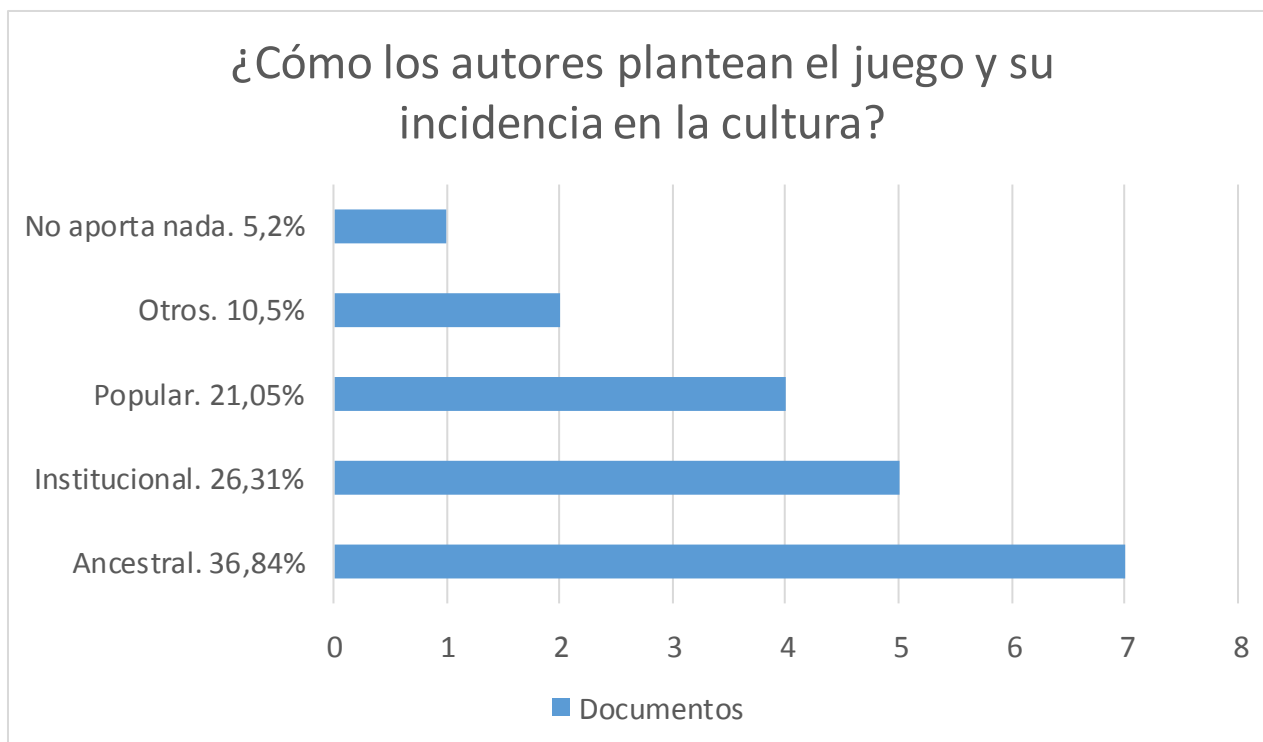
Desde otro ángulo, el 5,2% que corresponde a 1 documento plantea el origen del juego en Colombia, pero no especifica el lugar, Sánchez (2016) asegura que:

El Tejo, también llamado Turmequé, es un deporte como cualquier otro, cuenta con un órgano administrativo, data desde sus orígenes en nuestro país, es conocido por muchos, pero su práctica no tiene el impacto que debería presentar, teniendo en cuenta, que es el único deporte colombiano que hasta el momento existe. Sus raíces demuestran un gran

impacto a nivel rural, aunque este ya está situado en algunas ciudades de Colombia. (pp. 30 – 31).

- **¿Cómo los autores plantean el juego y su incidencia en la cultura?**

Esta pregunta busca identificar ¿Cómo los autores plantean el juego y su incidencia en la cultura? Considerando que 19 de los documentos consultados representa el 100% de ellos. El 36,84% que corresponde a 7 documentos lo plantea desde una mirada ancestral, el 26,31% de los documentos que representa 5 documentos lo presenta desde lo institucional, el 21,05% representado en 4 documentos que hablan desde lo popular, el 10,5% de los documentos hablan desde otras categorías y el 5,2% de los documentos no aportan nada frente a la pregunta.



Gráfica estadística. No.4. ¿Cómo plantea el autor el juego y el desarrollo en la cultura? Fuente propia. 2020.

El 36,84% de los documentos, es decir 7 de los documentos analizados plantean que el juego y el desarrollo en la cultura es de carácter ancestral, en este sentido Duffó y Moreno (2008) afirman que:

Los sacerdotes, los Zipas y Zaques tenían un deporte que consistía en lanzar un disco de oro apuntando a un objetivo situado a determinada distancia: era el Turmequé, deporte sagrado de los dioses y en homenaje al sol y demás deidades chibchas, por lo cual, sus jugadores eran escogidos entre las personalidades de alta alcurnia (p. 8).

Así mismo Laverde, (2017) asegura que el disco de oro que se utilizaba durante el desarrollo de la práctica era difícil de vencer, se lanzaba a grandes distancias y cuando se jugaba los caciques e indios apostaban al juego. Según Abello (2018) el tejo o al turmequé se practicaba en rituales sagrados y legales, para aplicar justicia, para ganar el amor de la mujer amada, para dirimir conflictos, o por simple diversión.

En los 5 documentos analizados cuyo porcentaje corresponde al 26,31% plantean que el juego y el desarrollo en la cultura es de carácter institucional donde se implementan normas y leyes que se aplican durante el desarrollo de la práctica. Según la Ley 613, Ley General del Tejo (2000 afirma que el Instituto Colombiano de la Juventud y el Deporte como máximo organismo planificador, debe fijar estrategias para el desarrollo del tejo y dar asistencia técnica a los entes departamentales, distritales y municipales para la formulación de planes deportivos y la ejecución de proyectos.

A su vez el Congreso de la Republica de Colombia en la Ley 1947 de 2019 plantea en su artículo 6 que:

Este deporte debe promocionarse a través del Departamento Administrativo del Deporte, la Recreación, la Actividad Física y Aprovechamiento del Tiempo Libre (Coldeportes) y la Federación Colombiana de Tejo o la entidad que haga sus veces, apoyará las escuelas de formación para la práctica del Juego al Turmequé (Tejo), impulsará campeonatos verdales, municipales, distritales departamentales y nacionales, además la profesionalización de las personas que representarán a nuestro país en eventos Nacionales e Internacionales, teniendo en cuenta la Ley 613 del año 2000 (p.1).

En la actualidad esta práctica se juega con una cancha de arcilla de 18 metros de largo para lanzar los discos y hacer explotar las mechas, tiene varias adaptaciones y la más tradicionales son introducir el tejo dentro de un círculo metálico, la otra cancha es conocida como minitejo, allí se

coloca una mecha y gana puntos quien la estalle. Para organizar una partida de tejo se ubican todos los jugadores en una de las dos canchas, una vez definido el turno de lanzamiento, el primer jugador lanza su tejo (Secretaría de Cultura Recreación y Deporte de Bogotá, 2019).

En esta medida (Duffo, 2016) manifiesta que este juego fue consolidado por la asociación de los jugadores en clubes, estos organizados en ligas y a su vez agrupadas en la Federación de Tejo que ha buscado normas y reglas para el mini tejo, el cual se juega en escenarios más reducidos y pequeños. El reglamento del juego tiene varias posibilidades, de conformidad con quienes participan en competencias. Así mismo Rengifo (2012) afirma que:

El lanzamiento del tejo requiere de los siguientes elementos: concentración, coordinación y descripción del lanzamiento del tejo las cuales tienen una fase fundamental y de aquí se desprenden otras como: contacto inicial del primer paso, último contacto del pie atrasado, máxima altura del tejo con el brazo que lo sujeta en extensión, contacto inicial del pie derecho (segundo paso), altura mínima del tejo, momento de despegue del pie izquierdo, momento de liberación. La siguiente fase es la final o de recuperación (p.48).

De igual forma el Comité Olímpico Colombiano (2015) asegura que esta práctica:

Consiste en lanzar un disco metálico de aproximadamente 680 gramos, una cancha de arcilla de dieciocho metros de largo y pequeños sobres con pólvora. La idea del juego es introducirlo en un círculo metálico y para jugarlo se hacen competencias individuales y por equipos (p.1)

Entre otras ideas se afirma en 4 de los documentos analizados cuyo porcentaje corresponde al 21,05% que el juego y el desarrollo en la cultura es de carácter popular, en este sentido Abello (2013) afirma que:

Las élites en general concebían al juego de tejo como salvaje y bárbaro en gran parte fundamentado en la idea que era una herencia de los primeros pobladores de la zona cundibuyacence, por lo tanto, era un juego rudimentario y rústico, en otras palabras, carente de civilización (p.178).

De este modo, según Viteri (2014) las personas quienes practican el tejo o al turmequé, poseen unos objetos que configuran los lugares. Este tiene una fuerte relación con la aparición de los objetos, el consumo y las perspectivas que se tienen frente al mismo, las cuales son consideradas como el significado que tienen los objetos en sus prácticas. Así mismo Jaramillo (2013) afirma que “el turmequé solía jugarse, se establecían en las afueras de las poblaciones, acompañados de toldos en que se ofrecía guarruz, masato, colaciones diversas y también bebidas menos inofensivas (Jaramillo, 2013.p.131).

Desde otro ángulo 1 los documentos analizados cuyo porcentaje corresponde al 5,2 % plantean que el juego y el desarrollo en la cultura es con una perspectiva virtual, en este sentido Muñoz (2008) plantea que:

El tejo virtual de Facebook los usuarios pueden lanzar el tejo virtualmente con la ayuda del ratón, retar a Don Chucho o a Chepe (los dueños de la cancha) o jugar con otros usuarios que tengan activa esta aplicación en Facebook (p.1).

Es interesante ver como la tecnología también le ha dado paso a lo virtual, en este sentido ya no se juega en unas canchas de tejo, sino que ahora las personas que quieren practicarlo pueden tener acceso a ella de una forma más rápida, pero conservando la idea del juego.

Por último, 1 de documentos analizados cuyo porcentaje corresponde al 5,2 % no aporta nada frente a la pregunta formulada.



Fotografía No. 6. Tienda de recuerdos Turmequé. Tomada en Turmequé Boyacá, Fuente propia (octubre 2018)

HALLAZGOS

Los hallazgos son todas aquellas perspectivas, descripciones o descubrimientos que se dan durante el proceso de la investigación con relación a la revisión documental sobre el tejo o al turmequé. Estas apreciaciones corresponden a los análisis de las preguntas establecidas, por tanto:

- Se encontraron dos artículos de periódico informales de revista que se encuentran en Turmequé Boyacá, que tienen como fin informar y fortalecer el patrimonio cultural e inmaterial de los colombianos aquí se comunica las actividades, eventos y transmisión de saberes y programaciones, aquí se relaciona "Altos del Turmequé, voceros de los amigos del turmequé 1 y 2" los cuales traen estas características.
- Así mismo se encuentran tres artículos de periódico formales que corresponden a la sección de cultura y tienen como objetivo narrar la historia del proceso de la transformación del tejo y el origen de proyecto de ley aquí se encuentra *que el turmequé sea patrimonio inmaterial de Colombia* de la revista del Espectador, y *El tejo o turmequé un juego ancestral* de Razón publica los cuales se caracterizan porque pertenecen a la sección cultura. Por otra parte, hay una publicación del periódico el Tiempo en el cual Fernando Muñoz cuyo documento se ha denominado Ahora "se puede jugar tejo en Facebook gracias a dos ingenieros boyacenses" es una publicación el cual no se logra identificar la temática en la que se desarrolló, pero cuenta el origen del juego, los eventos y la cantidad de usuarios que han tenido contacto con el juego.
- Los documentos página web institucional como *Turmequé Geografía Cultural* realizada por Eufrasio Bernal Duffo donde aborda la práctica del tejo en varios ítems entre estos estas ver el tejo como el tejo como un deporte con modalidades de campeonatos, el tejo virtual, el

tejo común, elementos del tejo, formas de jugar el tejo cuenta con un apartado en la sección de deportes en el cual esta listado en hipervínculo de deportes , así mismo la página web “*la Secretaria de Cultura Recreación y Deporte de Bogotá*” cuenta con un documento denominada tejo en la sección de recreación, así mismo está el *Comité Olímpico Colombiano* el cual abarca todas las federaciones deportivas de Colombia entre ellas la Federación Colombiana de Tejo donde caracteriza los aspectos generales del tejo. Estos tipos de documentos son de consulta general, no son muy elaboradas en relación a lo académico, sin embargo, hacen una reflexión frente a la práctica del tejo o al turmequé.

- Uno de los principales hallazgos fue tres artículos de revista indexadas las cuales atienden todas las normas de una publicación de una revista categorizada y avalada por COLCIENCIAS son entendidas como una publicación de investigación que ha sido listado en una base de datos de consulta mundial, en este sentido se encuentra el documento denominado el *Tejo un símbolo nacional o un proyecto inconcluso (2013)* el cual está registrado en la base de datos de Scopus y se encuentra en la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia sede Tunja. Del mismo modo *Turmequé y elite en Bogotá: representaciones entorno al deporte chibcha en los años treinta en el siglo XX (2013)* está registrada en LatinRev, de Revistas Académicas en Ciencias Sociales y Humanidades y se encuentra en Departamento de Antropología, Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional de Colombia. Por último, *El juego tradicional colombiano (2008)* el encuentra en la base de datos Dialnet, en la Revista Educación física y Deporte de la Universidad de Antioquia.
- Además, se resalta que esta práctica sea estudiada para proyectarse como proyecto de grado como es el caso de *Análisis cinemático en 3d del lanzamiento del tejo en deportistas finalistas del LIV campeonato nacional mayores masculino realizado por Marlenne Andrea Rengifo Giraldo en el año (2012)* y se encuentra registrado en la Universidad del Valle en el Área de Educación Física y Deporte. Así mismo el trabajo de grado de *La práctica del tejo como estrategia de inclusión social en la persona mayor* presentado por Michael Andrés Pico Sánchez (2016) el cual está registrado en la Facultad de Educación de Educación Física de la Universidad Pedagógica Nacional.
- Por otra parte, hay dos libros, uno de ellos pertenece a Eufrasio Bernal Duffo llamado *A lo*

que, del tejo de la Editorial Sociedad Geográfica de Colombia, que se encuentra en las diferentes bibliotecas del país facilitando el acceso de este documento. Así mismo se halla registrado el libro "En Cundinamarca, la raíz del deporte colombiano" cuyo autor es Alberto Galvis Ramírez y editado por el Comité Olímpico Colombiano. No se encontró una ubicación exacta del documento completo, pero se recuperó la primera parte del capítulo por medio de un correo electrónico suministrado por el autor.

- Además, dos Leyes, una corresponde a Ley 613 del 2000 y la ley 1947 ambas del Congreso de la República de Colombia permiten ver cómo se ha venido reglamentando el juego del tejo o al turmequé a un deporte, dándole mayor fuerza a las personas que quieren hacer practican este deporte, entre otras cosas para generar conductas de comportamiento y establecer acciones. Desde otro ángulo se encuentra una propuesta de proyecto de ley publicada en el 2017 titulada como Propuesta de proyecto de ley. Por medio del cual se declara el juego al turmequé (tejo), como patrimonio cultural inmaterial de la nación, y se dictan otras disposiciones”.
- Hay una tesis de maestría denominada *Templos capitalizados y lugares con alma” (2014)* es un documento que se encuentra en la Facultad de Ciencias Sociales y de la Pontificia Universidad Javeriana. Esta tesis es importante pues se encuentra a nivel de maestría, es un documento profundo que tienen un material interesante y que se dedica más al trabajo etnografía y de cartografía social.

CONCLUSIONES

Durante el proceso del ejercicio de investigación se puede concluir que la mayoría de los documentos que han estudiado el juego del tejo o al turmequé no han sido ni registrados, ni aprobados, ni reconocidos por las grandes bases de datos que establece el sistema de medición colombiano COLCIENCIAS, sin embargo, ésta práctica ancestral y cultural se ha venido estudiando por diferentes áreas del conocimiento como la Antropología, la Educación Física, Deporte, Sociología e Historia.

Esta práctica ancestral tuvo fuertes influencias por parte de las grandes civilizaciones precolombinas, en tanto el juego fue importante en sus comunidades, así como también lo fue para la sociedad Múscica, en esta medida se considera necesario que la producción académica frente a esta práctica ancestral y cultural se desarrolle más ampliamente en vista de que ha sido muy poca su producción y se haga con mayor profundidad y rigor académico. En este sentido se propone conectar los discursos del pasado y relacionarlo con las prácticas culturales del presente para que desde las diferentes áreas del conocimiento se puedan hacer aportes apoyadas en diversas metodologías en investigación.

El juego del tejo o al turmequé ha tenido tres grandes momentos en toda su historia. La primera tiene que ver con su desarrollo en las comunidades indígenas, la segunda tiene que ver con el proceso de transformación de un juego ancestral a un deporte por intereses políticos y sociales y tercero el paso de un juego a un deporte federado donde se crean las instituciones las cuales crearon leyes y establecimiento encargadas de velar por mantener este juego ya que es considerada deporte autóctono nacional, patrimonio inmaterial de los colombianos.

Esta práctica se considera un símbolo que representa un legado para los colombianos, trae con ella una toda una historia que se ha venido transmitiendo de generación en generación y esto también se debe a su práctica. Gracias a la participación académica no solo se conoce del pasado de este juego ancestral y todo lo que con ella se relaciona sino también ha sido una práctica que se ha estudiado desde diferentes perspectivas aportando a la construcción y la permanencia de esta memoria lúdica para el país.

En términos generales se puede apreciar que los autores plantean son un avance en el rigor académico del estudio de esta práctica cultural ancestral, en tanto los trabajos de grado, artículos de

revistas indexadas y la tesis de maestría que cumplen con estas características, sin embargo, sigue siendo muy poca la reproducción y los registros que se encuentran.

Frente a la primera pregunta formulada a los documentos analizados ¿Qué concepto tiene el autor sobre el juego del tejo o turmequé? hay autores que defienden el juego del tejo o al turmequé como un patrimonio cultural inmaterial de la humanidad, expresión cultural, deporte indígena de los colombianos, un deporte autóctono, nacional, disciplina deportiva, o un referente popular.

Frente a la siguiente pregunta ¿Desde dónde se plantea el autor el origen del tejo o al turmequé? se puede deducir que la mayoría de los autores plantean que el juego del tejo o al turmequé se remonta en el altiplano cundiboyacenece, en la comunidad de los Muisca hace más de 500 años mucho antes de la llegada de los españoles.

Respecto a la tercera pregunta ¿Cómo los autores plantean el juego y su incidencia en la cultura? Los autores, el juego del tejo o al turmequé se juega o se practica de diferentes formas. Vale la pena afirmar que esto se da a partir de las distintas perspectivas de estudio que cada autor pueda tener frente a la práctica ancestral y cultural. Unos dicen que inicialmente se jugaba con un disco de oro en la época de los chibchas, otros dicen que el juego debe relacionarse con los objetos del ambiente tales como el consumo de la chicha o cerveza y objetos que se encuentran en los sitios de práctica, otros dicen que se practicaban en fiestas religiosas, campeonatos y encuentros distritales de competencia para promover el desarrollo de este juego, otros aplican técnicas y normas para practicarlo.

Los análisis documentales permiten organizar, centrar las ideas y producir un nuevo conocimiento frente al tema al tejo o al turmequé. Las percepciones por parte de los autores fueron muy variadas, sin embargo, es evidente que es un juego que se estudia en la academia y las perspectivas provenientes desde diferentes áreas del conocimiento permiten darle un valor a este juego. En este sentido, tenemos más argumentos para justificar las prácticas culturales recreativas son fuente principal del patrimonio inmaterial que preservan las tradiciones, expresiones populares raíces de nuestra cultura.

7. Bibliografía

- Amaris, Y. P. (2014). *Revision Documental y Bibliográfica acerca del deporte*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.
- Armira, J. M. (2007). El juego de la Pelota Maya, función simbólica social, política y sus implicaciones arquitectónicas. *Universidad de San Carlos de Guatemala*, 123.
- Banco de la República, C. (2017). *Red Cultural del Banco de la República en Colombia*. Obtenido de Banrepcultural: <https://enciclopedia.banrepcultural.org/index.php/Muisca>

- Chen, X. (06 de enero de 2012). *los Aztecas*. Obtenido de los Aztecas:
<https://blogs.ua.es/losaztecas/2012/01/06/el-juego-de-pelota-tlachтли/>
- Duffo, E. B. (2016). *A lo que da el tejo*. Bogotá: Sociedad Geográfica de Colombia.
- Emmanuel Buchot, E. (16 de junio de 2018). *voyagesphotosmanu.com*. Obtenido de [voyagesphotosmanu.com](https://www.voyagesphotosmanu.com/historia_mexico.html): https://www.voyagesphotosmanu.com/historia_mexico.html
- Física, G. d. (2010). *CHAJ Los ancestrales juegos de la Pelota Maya*. Guatemala.
- Fundacion para el Avance de los estudios Mesoamericanos, I. (1993). *Mesoamérica?* Obtenido de <http://www.famsi.org/spanish/about.htm>: <http://www.famsi.org/spanish/about.htm>
- Kwei , I. (06 de Abril de 2018). *Guatemala.com*. Obtenido de Cultura General Cultura Guatemalteca: <https://aprende.guatemala.com/cultura-guatemalteca/general/puluc-juego-de-mesa-maya-guatemala/>
- Libre, M. (2019). *mercadolibre argentina* . Obtenido de [mercadolibre argentina](https://images.app.goo.gl/wMMeweUWTsbhRJRY7) : <https://images.app.goo.gl/wMMeweUWTsbhRJRY7>
- Martínez Celis, D. (Octubre de 2008). *Rupestre web Colombia*. Obtenido de Rupestre web Colombia: <http://rupestreweb.info/correrlatierra.html>
- Panquéba Cifuentes, J. F. (2012). Jugadores de pelota maya en tiempos de OXLAJUB´AK´TÚN. *Lúdica Pedagógica*, 41- 50. Obtenido de <file:///C:/Users/Andres/Desktop/CORRECCIONES%20POR%20CAPITULOS/1775-Texto%20del%20art%C3%ADculo-6214-1-10-20130412.pdf>
- Perú, H. d. (2019). *Historia del Perú*. Obtenido de Historia del Perú: <https://historiaperuana.pe/periodo-autoctono/imperio-inca-tahuantinsuyo/>
- Ramos Buritica, X. A., & Rachath Ramirez , L. P. (2015). *juegos tradicionales colombianos*. Universidad Distrital Francisco Jose de Caldas.
- Rodríguez, G. A. (15 de Octubre de 2018). *El tejo o al Turmequé un juego ancestral*. Obtenido de <https://razonpublica.com/el-tejo-o-turmeque-un-juego-ancestral>
- Timelines, T. (2019). *Timetoast Timelines*. Obtenido de Timetoast Timelines: <https://www.timetoast.com/timelines/los-mayas-8d236c99-f735-45be-b615-4a157e33217a>
- Vera, T. P. (2009). *ANÁLISIS DOCUMENTAL*. Medellín, Colombia: Fundación universitaria, Luis Aamigó.
- Wikipedia. (03 de julio de 2015). *wikipedia la enciclopedia libre* . Obtenido de [wikipedia la enciclopedia libre](https://es.wikipedia.org/wiki/Confederaci%C3%B3n_muisca) : https://es.wikipedia.org/wiki/Confederaci%C3%B3n_muisca
- Xiu. (28 de diciembre de 2016). *Matador Network*. Obtenido de Matador Network: <https://matadornetwork.com/es/patolli-juego-de-mesa-mexica/>
- Xiu. (18 de enero de 2017). *Matador Network*. Obtenido de Matador Network:

<https://matadornetwork.com/es/pok-ta-pok-el-juego-maya-de-pelota/>

Alcina Franch, J., & Palop Martínez, J. (1989). LOS INCAS EL REINO DEL SOL. En J. Alcina Franch, & J. Palop Martínez, LOS INCAS EL REINO DEL SOL (pág. 127). MEXICO: Red Editorial Iberoamericana.

Campos Arenas, A. (2017). Enfoques de enseñanza basados en el aprendizaje. En A. Campos Arenas, Enfoques de enseñanza basados en el aprendizaje (pág. 299). Colombia: Ediciones de la U Colombia.

CASTAÑEDA DE ESLAVA, S. (2008). América Latina CULTURAS PRECOLOMBINAS. Bogotá, Colombia: Educar Editores S.A.

Colombia, C. (7 de Septiembre de 2000). Secretaria Senado. Obtenido de [secretariassenado.gov.co](http://www.secretariassenado.gov.co): http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley_0613_2000.html

Comité Olímpico Colombiano. (2015). Comité Olímpico Colombiano. Obtenido de Comité Olímpico Colombiano: <http://www.coc.org.co/national-federations/federacion-colombiana-de-tejo/>

Cultura Azteca. (16 de octubre de 2017). Cultura Azteca. Obtenido de Cultura Azteca Web site: <https://cultura-azteca.com/juego-de-pelota/>

De Salinas, E. (14 de Agosto de 2018). SCRIBD. Obtenido de SCRIBD WEB SITE: <https://es.scribd.com/document/386193421/Juegos-de-Los-Incas>

Duffo, E. B. (2016). A LO QUE DA EL TEJO - Origen, Leyendas, características, modalidades y reglas del deporte nacional de Colombia. Bogotá, Colombia: Sociedad Geografica de Colombia.

Grudemi. (21 de Agosto de 2018-2019). Enciclopedia de Historia. Obtenido de Enciclopedia de Historia Web site: <https://enciclopediadehistoria.com/cultura-maya/>

Hardoy, J. E. (1999). Ciudades Precolombinas. Argentina: Ediciones Infinito.

Lema Álvarez, R., & Machado Comba, L. A. (2015). La recreacion y el juego como intevencion educativa. Montevideo: Instituto Universitario de la Asociación Cristiana de Jovenes.

LOCURAVIAJES. (2018). EL JUEGO DE LA PELOTA MAYA. Obtenido de <http://locuraviajes.com/el-juego-de-pelota/>

MAGUARED. (2018). Juguetes y juegos tradicionales. Obtenido de <http://maguared.gov.co/juguetes-y-juegos-wayuu-muiscas-e-ingas/>

Púa, G. (2001). Vida cotidiana de las culturas amerindias. En G. Púa, Vida cotidiana de las culturas amerindias: sioux, mayas, zenúes, incas (pág. 148). Bogotá: Panamericana Editorial.

Secretaria de Cultura, R. y. (2019). Obtenido de <http://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/es/bogotanitos/recreacion/tejo>

Turmequé, P. A. (2008). Obtenido de <http://www.boyacacultura.com/turmeque/tejohisto.php>

Universidad Distrital Francisco Jose de Caldas . (21 de Febrero de 2019). Toda Colombia. Obtenido

de Toda Colombia web site: <https://www.todacolombia.com/culturas-precolombinas-en-colombia/index.html>

Yáñez Solana, M. (1996). *Los Aztecas*. Madrid: Enigmas de la historia.

Yáñez Solano, M. (1998). EL ENIGMA DE LOS AZTECAS. En M. Yáñez Solano, LOS AZTECAS (pág. 192). Madrid, España: EDIMAT LIBROS.

Colombia, E. c. (7 de Septiembre de 2000). *Secretaria senado.gov*. Obtenido de Secretaria senado.gov: http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley_0613_2000.html

Colombiano, C. O. (2015). *Memorias sedes deportivas Colombia*. Obtenido de Memorias sedes deportivas Colombia: <http://www.coc.org.co/national-federations/federacion-colombiana-de-tejo/>

Duffo, E. (2008). Alto turmequé No 2 voceros del alto de turmequé. *Alto turmequé No 2 voceros del alto de turmequé*, 1-12.

Duffo, E. (2008). *Turmequé, Geografía cultural*. Obtenido de Turmequé, Geografía cultural: <http://www.boyacacultural.com/turmeque/tejo/histo.php>

Duffo, E. (2016). *A lo que da el tejo*. Bogotá: Sociedad Geográfica de Colombia.

Duffo, E. (2016). *Geografía cultural del Turmequé*. Obtenido de Geografía cultural del Turmequé: <http://www.boyacacultural.com/turmeque>

Duffo, E., & Moreno, H. (2008). Altos turmequé. *Altos turmequé*.

Jaramillo, J. A. (2013). Turmequé y élite en Bogotá: representaciones en torno al deporte Chibcha en los años treinta en el siglo XX. *Universidad Nacional de Colombia*, 127-165.

Laverde, J. (2017). Que el turmequé sea patrimonio inmaterial de Colombia. *El espectador*, 1.

Moreno, G. (2008). Juego tradicional colombiano: una expresión lúdica y cultural para el desarrollo humano. *Revista de Educación física y deporte*, 93-99.

Muñoz, F. (2008). *Ahora se puede jugar tejo en Facebook gracias a dos ingenieros boyacences*. Obtenido de El tiempo: <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-4014016>

Navarro, A., & Ortiz, S. (2018). *Por medio del cual se declara el juego al turmeque "tejo", patrimonio cultural inmaterial de la nación y se dictan otras disposiciones*. Bogotá: Congreso de la República .

Pico Sánchez, M. A. (2016). *La práctica del tejo como estrategia de inclusión social en la persona mayor*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.

Rengifo, M. A. (2012). *Análisis cinemático en 3 D del lanzamiento del tejo en deportistas finalistas del LIV campeonato nacional mayores masculino 2012*. Cali: Universidad del Valle.

república, C. d. (20 de Enero de 2019). *Ley 1947 de 2019*. Obtenido de El congreso de Colombia: [https://dapre.presidencia.gov.co/normativa/normativaLEY%201947%20DEL%208%20DE%](https://dapre.presidencia.gov.co/normativa/normativaLEY%201947%20DEL%208%20DE%20)

20ENERO%20DE%202019.pdf

Rodríguez, G. A. (2013). El juego un simbolo nacional o un proyecto inconcluso. *Historia y memoria*, 169-198.

Secretaria de Cultura, R. y. (2019). *Tejo*. Obtenido de Bogotánitos:
<https://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/es/bogotanitos/recreacion/tejo>

Viteri, G. (2014). *Templos capitalizados y lugares con alma*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.

8. ANEXOS

9.1. R.A.E.(Resumen Analítico Especializado)

R.A.E. (RESUMEN ANALITICO ESPECIALIZADO) N°	
TITULO:	Templos capitalizados y lugares con alma
AUTOR:	Giovanni Arturo Viteri Cañas
EDICIÓN:	2014
CLASIFICACIÓN:	Pontificia Universidad Javeriana. Facultad de Ciencias Sociales

PALABRAS CLAVES:	El tejo, cultura, objeto, espacios
TIPO DE DOCUMENTO:	Tesis de maestría
UBICACIÓN DEL DOCUMENTO:	Repositorio Pontificia Universidad Javeriana
FUENTES:	Tesis de maestría acerca del juego del tejo, libros referentes al significado de las cosas y sus relaciones con la vida, artículos que han estudiado las culturas y el consumo popular, pensamiento filosófico frente al capitalismo.
<p>CONTENIDO: El interés de esta investigación surge a partir de la cartografía y la reflexión en torno a la concepción simbólica de los objetos y la constitución que estos tienen en escenarios sociales de la práctica del tejo y la rana en la ciudad de Bogotá. Por otra parte, se planteó hacer una intervención con las poblaciones que frecuentaban en estos lugares para poder sistematizar sus visiones. Este documento tiene cuatro capítulos, el primero es llamado la <i>emergencia del objeto</i> donde se explica a manera de antecedentes el significado de los conceptos de los objetos, artefactos y cosas que son usados, admiradas o simplemente están en el lugar de las prácticas.</p> <p>El segundo capítulo es llamado la búsqueda de los templos de felicidad donde se realiza una cartografía social en ocho lugares donde se practican los juegos del tejo y la rana ubicados en la localidad de los barrios unidos con la intencionalidad de identificar como los lugares donde se hacen estas prácticas tienen relación con los objetos, el consumo y cuáles son las percepciones que se tiene frente a los mismos en la ciudad de Bogotá. Para ellos se realizó unas entrevistas semiestructuradas a los practicantes y los dueños de los juegos de tejo y rana que se diseñaron a partir de las categorías surgidas del primer capítulo las cuales fueron objetos atractores, objetos migrantes y objeto publicitarios. Para determinar la aparición de los objetos, la configuración de los objetos y los relatos de las personas frente a los objetos.</p> <p>El tercer capítulo es llamado de relatos y cartografías, donde se registran fotografías de los ocho lugares todos los relatos de las personas de los lugares frente al significado que tienen los objetos que se encuentran en sus prácticas populares. El autor plantea que los objetos cobran valor y los lugares expresan nociones del tiempo. Los Templos con alma son los lugares donde se encuentran objetos que han cobrado un valor significativo en la vida de las personas, son utilizadas como amuletos religiosos para la prosperidad y solvencia económica y cobran voz gracias a los relatos de los dueños y los practicantes, mientras que los templos capitalizados carecen de potencia narrativa, pues su consolidación es planeada,</p>	

concreta, calculada para la transacción económica.

CONCLUSIONES: El cuarto capítulo se llama Lo que queda y las cuales aquí se registrará una de las conclusiones más importantes, entre estas el autor define que el juego del tejo y la rana son prácticas populares. Por otro lado, afirma que los dueños y los practicantes recrean los ambientes en pro a el consumo y las relaciones sociales. Además, el autor afirma que los templos con alma y los templos capitalizados tienen una construcción de objetos encaminadas hacia el consumo y el afecto a las cosas son una posibilidad de entender el discurso entorno a la emoción como sentimiento por las cosas.

R.A.E. (RESUMEN ANALITICO ESPECIALIZADO) N°

TÍTULO:	Turmequé y élite en Bogotá: representaciones en torno al deporte Chibcha en los años treinta en los siglos XX
AUTOR:	José Abelardo Jaramillo
EDICIÓN:	2013
CLASIFICACIÓN:	
PALABRAS CLAVES:	Bogotá, élite, distinción social, nacionalismo, Turmequé, deporte, juego
TIPO DE DOCUMENTO:	Artículo de investigación indexada
UBICACIÓN DEL DOCUMENTO:	Universidad Nacional de Colombia Departamento de Antropología, facultad de ciencias humanas.
FUENTES:	Revistas y periódicos desde 1930-1945 respecto a la historia de Bogotá y el turmequé, libro acerca del deporte y el ocio en el proceso de la civilización.

CONTENIDO: Pretende explicar por qué durante los años treinta siglos XX, la élite bogotana se interesa por el tejo o Turmequé. Es un texto que se divide en dos partes:

1. Incorporación del Turmequé a las prácticas deportivas de la élite de bogotana en un contexto económico y social de Bogotá
2. La reivindicación de este juego para reforzar la distinción de a élite y los demás grupos sociales.

En el primer apartado del artículo, el autor refleja la participación de las tribus con el tejo como un deporte porque hacían competencia entre ellos mismos. esta información se tiene gracias a la publicación de una revista llamada Seminario Sábado diciembre 1945.

Luego menciona a Mario Iberio cronista liberal de la revista Diarios Bogotá donde afirma que el origen del turmequé provenía del nombre de un cacique.

por otro lado, el autor cita a el señor Orlando Fals Borda donde afirma que el tejo es un juego autóctono del centro del país. 1849.

Luego el autor habla de la Historia de Bogotá en el siglo XX y plantea que los jugadores de Bavaria jugaban tejo en sus tiempos de descanso consumiendo chicha y cerveza.

en la segunda parte del artículo se evidencia que para el siglo XX el país se quería modernizar. Industrialización cafetera, construcción del sistema férreo, el surgimiento de la clase obrera y la segregación social.

después de ello aumentó el índice de desempleo, atracos, bajos salarios, y después de ello, nacen expresiones nacionalistas e indigenistas.

para esa época aparece el señor Emilio Murillo Chapul (1880-1942) nacido en Bogotá especializado en la música con un alto movimiento en el mundo del político. Este señor compuso una letra llamada hagamos cultura dándole un interés a la criollada y defendiendo a el tejo. Pero para hacer valer su discurso, el turmequé sufrió un proceso de higienización, formalización y reinterpretación, para promocionarlo con un discurso en torno a beneficios asociados a su práctica y los reglamentos.

Hay una publicación de la estampa 24 de junio 1939 donde afirma que sin el tejo la chicha hubiese desaparecido.

CONCLUSIONES: Es evidente que la historia del tejo Turmequé sería una importante contribución para comprender la presencia transformada de una práctica social y cultural en el país.

La práctica del tejo constituida como un juego autóctono del país, por otra parte, el contexto social en que se envuelve desde inicios del siglo XX donde la elites del país promueven un segregación por esta práctica popular hacia las otras esferas sociales, más aun la práctica popular sufrió un cambio en varios temas como la higienización, formalización y reinterpretación todo esto para promover un discurso en cuanto a los

beneficios.
Elaboración: fuente propia

TÍTULO:	Alto Turmequé No 2
AUTOR:	Eufrazio Bernal Duffo Heladio Moreno Moreno
EDICIÓN:	2008
CLASIFICACIÓN:	voceros de los amigos de Turmequé
PALABRAS CLAVES:	Boyacá Cultural Tejo, turmequé, deporte, juego
TIPO DE DOCUMENTO:	Artículo de periódico
UBICACIÓN DEL DOCUMENTO:	Editorial La Unidad S.A. (2008)
FUENTES:	GATUR (Grupo de apoyo de Turmequé, Corporación Reinado Nacional del Tejo, Deportistas de la tierra y grupo de promoción del futbol, club de motocross.
<p>CONTENIDO: Este periódico es la edición número dos de la una propuesta creada por un grupo de ciudadanos voceros de Turmequé. Este documento tiene once secciones de los cuales fue necesario extraer dos de ellos por propósitos de la investigación.</p> <p>En la sección el reinado de Tejo (2008) tuvo como objetivo del evento la promoción del tejo, como patrimonio inmaterial del país y la divulgación de telecentros más allá de la competencia de la belleza, donde se brindan cursos y capacitaciones en diferentes temas y en los lugares de procedencia de las candidatas.</p> <p>En la sección opiniones plantea que: según la ley general de cultural UNESCO el patrimonio cultural está representado en bienes materias e inmateriales. Entre los bienes inmateriales está el juego y preservarlo nos ayuda a entender nuestros orígenes y nos lleva a enorgullecernos de lo que somos y a proyectar el futuro para no volvernos a copiar de otros.</p> <p>CONCLUSIONES: Las actividades del reinado están orientadas a relacionarse a la práctica del tejo y a otras propuestas como es la creación de los telecentros en diferentes</p>	

contextos de la procedencia de las candidatas al reinado. Todo con el propósito de promocionar el tejo como patrimonio inmaterial del país.

El alcance social de la práctica del tejo también se relaciona con actividades de reinado de belleza y la conformación de estructuras que en el futuro beneficien a las comunidades por medio de programas de interés social y educativo. Aparte de la promoción de la práctica del tejo fortaleciendo aún más el patrimonio inmaterial de los colombianos desde la investigación y las practicas populares.

Elaboración: fuente propia

R.A.E. (RESUMEN ANALÍTICO ESPECIALIZADO) N°	
TÍTULO:	Que el turmequé sea patrimonio inmaterial de Colombia.
AUTOR:	Juan David Laverde Palma
EDICIÓN:	2017
CLASIFICACIÓN:	Cultura El espectador
PALABRAS CLAVES:	Tejo, turmequé, patrimonio, cultura, juego, deporte
TIPO DE DOCUMENTO:	Artículo de Periódico
UBICACIÓN DEL DOCUMENTO:	El Espectador (2017)
FUENTES:	Altos de Turmequé 2013
CONTENIDO: Este artículo fue escrito con la intencionalidad de informar sobre el proyecto de ley, el cual busca que la tradición de la práctica del tejo o al turmequé, una práctica con más de 500 años sea reconocida como patrimonio inmaterial de Colombia el cual va encaminada a ser reconocida como parte de la personalidad	

colombiana.

Según este artículo el senador de la República Navarro Wolf presentó el proyecto el 18 de abril de 2018, el cual se vio interrumpido por motivo de los procesos de los acuerdos de paz, este proyecto planteaba que el juego es absolutamente criollo con raíces muiscas y desde el punto de vista mitológico, cuentan las leyendas que los gobernantes indígenas lo jugaban con un disco de oro. Tradicionalmente es el único deporte que permite la pola. Esta iniciativa pretende reconocer el municipio de Turmequé como sede principal de la nación del juego al turmequé (tejo), así como gestor y garante del rescate de esta tradición cultural y deportiva.

Por otra parte, el proyecto estipula un plan especial de salvaguardia del Ministerio de Cultura, incluir en el banco de proyectos el turmequé. También autorizar presupuestos nacionales, departamentales y locales para garantizar la protección, la divulgación y rescate de esta tradición además de insistir en la promoción de la investigación histórica del juego.

Según este documento el historiador Hugo Ángel Jaramillo completa la tesis de que fue en Turmequé donde se gestó el juego. Los zipas y los zaques practicaban este deporte, lanzando un disco de oro identificado como zepguagoscua, una leyenda cuenta que uno de los caciques tenía siete mujeres y obligatoriamente debía escoger una, seleccionándola apostando a la suerte jugando al turmequé.

Por otro lado, la revista afirma que el grupo Vigías justifica en pro a la aprobación del proyecto, que este juego trae recuerdos de los zipas, los zaques, abuelos, tatarabuelos, ancestros, guerreros, atletas y que esta práctica se ha adoptado como una idiosincrasia colombiana con el apoyo por parte de Coldeportes.

Este documento plantea que Miguel Ángel Gómez abogado de la Universidad Nacional apoyó a la investigación del grupo Vigías con tal de llevar a cabo el proyecto de ley para el desarrollo de políticas públicas que impulsen este deporte.

CONCLUSIONES: Esta revista busca proyectar el origen del proyecto de ley, justificando el juego al turmequé (tejo) de raíces muiscas, a su vez reporta la sede principal de este juego en Turmequé Boyacá siendo esta la cuna, la necesidad de garantizar la promulgación, creación de proyectos, fortalecer la investigación y las políticas públicas.

Es importante reconocer la importancia de las prácticas ancestrales y más si son autóctonas como al turmequé ya que cuenta con bases históricas que le remontan al periodo previo al contacto español en Turmequé Boyacá. Además de las cualidades que hacen evidenciar al turmequé para ser presentado como una práctica inmaterial de

Colombia.
Elaboración: fuente propia

R.A.E. (RESUMEN ANALÍTICO ESPECIALIZADO) N°	
TÍTULO:	Ahora se puede jugar tejo en Facebook gracias a dos ingenieros boyacenses
AUTOR:	Fernando Muñoz
EDICIÓN:	2008
CLASIFICACIÓN:	Archivo
PALABRAS CLAVES:	Tejo, Facebook, juego, deporte
TIPO DE DOCUMENTO:	Artículo de Periódico
UBICACIÓN DEL DOCUMENTO:	El Tiempo (2008)
FUENTES:	Redacción Fernando Muñoz Tecnología.
<p>CONTENIDO: Este artículo reporta el nacimiento de juego virtual tejo por Alex Sosa y Javier Ávila (ingenieros boyacenses), las funciones y sus éxitos después de su desarrollo. La primera convocatoria se hizo en el año 2007 por desarrolladores de software colombianos gracias a la creación de una aplicación para la red social Facebook con 67 millones de usuarios.</p> <p>Los ganadores recibían premios en efectivo y el compromiso de la empresa organizadora del concurso era organizar concursos y buscar patrocinadores para la publicidad de la aplicación. El tejo virtual tuvo más de 85.000 usuarios registrados y se convirtió en la aplicación preferida por los colombianos.</p> <p>Esta idea nació en el 2001 con el objetivo de rescatar las costumbres colombianas según Alex Sosa uno de los creadores de esta aplicación y para jugarlo es necesario</p>	

la ayuda de ratón donde se puede retar a Don Chucho o Chepe (los dueños de la cancha) o jugar con otros usuarios que tengan activa esta aplicación en Facebook.
CONCLUSIONES: La entrada del tejo al mundo virtual de las redes sociales en este caso la red social de Facebook, fue a partir de una aplicación que podía ser jugada individual o colectivamente en línea, esto con la finalidad de rescatar las costumbres colombianas.
El alcance que tiene hasta el día de hoy las plataformas virtuales, hacen que se acerque esta práctica a cada persona con acceso a la red, posibilitando una mayor cobertura frente a la capacidad de informar sobre esta práctica mostrando la riqueza cultural de nuestro país.
Elaboración: fuente propia

R.A.E (RESUMEN ANALÍTICO ESPECIALIZADO) N°	
TÍTULO:	Tejo: historia y aspectos generales
AUTOR:	Eufrasio Bernal Duffo
EDICIÓN:	2016
CLASIFICACIÓN:	Deportes
PALABRAS CLAVES:	Tejo, historia, deporte, juego
TIPO DE DOCUMENTO:	Documento página institucional
UBICACIÓN DEL DOCUMENTO:	turmequé geografía cultural
FUENTES:	Libro A lo que da el tejo, Diccionario y gramática Chibcha, Instituto Caro y Cuervo Bogotá D.C 1987, revista Semana 2006.
CONTENIDO: Este artículo desea plantear la historia del turmequé en el cual cuenta que este deporte autóctono ha sido jugado hace más de 500 años por los cacicazgos del centro del país, indios Muisca, en el altiplano cundiboyacense. Quienes lo tenían para las fiestas ceremoniales.	

<p>Turmequé era un centro de comercio, de trueque y realizaban festivales de trascendencia deportiva y social donde se consumía chicha. (licor que se da por la fermentación del maíz), que con el paso del tiempo el consumo fue la cerveza durante los partidos. En juego era practicado con un disco de oro practicado por los aborígenes y que el juego quedó en la memoria colectiva para luego ser reglamentado y jugado con normas. Luego este juego fue consolidado por la asociación de los jugadores en clubes, estos organizados en ligas y a su vez agrupadas en la Federación de Tejo que ha buscado normas y reglas para el mini tejo, el cual se juega en escenarios mas reducidos y pequeños.</p> <p>Según este articulo el juego está bajo la autoridad del instituto colombiano de la juventud y el deporte – COLDEPORTES en el cual se organizan en el ámbito local departamental nacional e internacional, también tiene presencia en países como: México, Panamá, Ecuador, Venezuela, Perú, España y Estados Unidos.</p>
<p>CONCLUSIONES: Este articulo plantea que hay mucha información circulando por internet con falta de testimonios escritos documentales y de tradición oral. las historias del origen del juego son acomodadas a la imaginación de cada quien.</p> <p>De acuerdo con lo que se plantea la manera más efectiva de conocer la historia de al turmequé es por medio de la oralidad ya que la mayoría de la información que circula no es información en su totalidad verídica respecto a esta práctica. La práctica se encuentra bajo la autoridad de Coldeportes y también se realiza en varios países de Latinoamérica y también en España</p>
<p>Elaboración: fuente propia</p>

R.A.E (RESUMEN ANALITICO ESPECIALIZADO) N°	
TITULO:	A lo que da el tejo
AUTOR:	Eufrasio Bernal Duffo
EDICIÓN:	2016
CLASIFICACIÓN:	Sociedad Geográfica de Colombia

PALABRAS CLAVES:	Tejo, turmequé, deporte, juego
TIPO DE DOCUMENTO:	Libro
UBICACIÓN DEL DOCUMENTO:	Biblioteca Luis Ángel Arango
FUENTES:	Página website acerca de los juegos tradicionales, página institucional de Geografía Cultural de Boyacá, La enciclopedia Libre de Wikipedia Deporte Nacional.
<p>CONTENIDO: Este libro tiene siete apartados en los cuales esta: la introducción, deportes nacionales del continente, deportes y juegos tradicionales populares y en desuso, el juego, el deporte nacional de Colombia, sobre los orígenes del tejo, hipótesis sobre los orígenes, llegada y asimilación del juego del tejo y anexos.</p> <p>Según el autor el tejo es considerado el deporte nacional, visto como expresión geográfica, histórica, deportiva y cultural, es el tema desarrollado en este libro cuya motivación está dada para contribuir a la reivindicación de un deporte subvalorado con falsos conceptos y exageración de la realidad.</p> <p>El objetivo de este libro es rescatar los valores culturales y recuperar manifestaciones populares.</p> <p>Dentro de los deportes nacionales y entendidos como populares del continente se encuentran: el pato, deporte nacional de Argentina. La vela, el deporte nacional de Bahamas. La Capoeira el deporte nacional de Brasil. El Hockey sobre hielo, deporte nacional de Canadá. La rayuela o tejo, deporte nacional de Chile. La charrería, deporte nacional de México. El paso fino (caballar), deporte nacional de Puerto Rico. Jinete y doma gauchas, deporte nacional de Uruguay. Entre otros deportes autóctonos como la pelota mesoamericana, la pelota nacional o chaza, bolas criollas.</p> <p>Los deporte y juegos tradicionales populares en desuso son: el aro, el bocholo la bodoquera, bolas o canicas, la carrera de encostalados, la carretilla, la coca, la cometa, el escondite, el gato y el ratón, juete quemado, la golosa, el jazz, juego de la cerda de manos, juegos con mararayes, la gallina ciega, la lleva, la oa, la pirinola, policías y ladrones, ponchados, poner la cola al burro, saltar el lazo, la taba, tirar de la cuerda, el trompo, la vara de premios, el yermis, el yoyo.</p> <p>Desde la perspectiva del autor, el deporte cultural es considerado deporte nacional</p>	

cuando forma parte esencial de la cultura de un país y cuando las tradiciones, la historia y las expresiones sociales son evidentes para fomentar su origen o arraigo.

El tejo en el marco de la organización deportiva del país, el sistema nacional de deporte es el encargado de la creación de las políticas públicas en Colombia. Se encuentran entidades como: el comité olímpico colombiano, coldeportes, las federaciones deportivas, y la federación de tejo. En el cual están las ligas de tejo adscritas a la federación.

Las diferentes modalidades del tejo son: tejo, modalidad machaca. Tejo, modalidad gran bocin, tejo comun, minitejo o ponny tejo, pico tejo o tejo sala, tejo virtual, tecno tejo, tecno world tour.

Dentro de los elementos están: el tejo, el bocín, la mecha, los marcadores, cajas para el calentamiento y accesorios varios. Gracias al reconocimiento del tejo, este se declaró como deporte nacional de Colombia, se hizo un monumento al tejo y a la indianidad, existe el evento del reinado del tejo, se crearon pictogramas y símbolos del tejo.

Desde el punto de vista académico se hizo una investigación de la situación del tejo en la educación superior en Colombia, que se supone ser el deporte nacional, como resultado se obtuvo que es un tema ignorado y refleja desinterés en la comunidad educativa.

Este autor relaciona su libro con publicaciones de índole académico e investigativo tales como: el tejo deporte y cultura, escrito por Fredys García Sierra. Análisis cinemático en 3d del lanzamiento del tejo en deportistas finalistas, del LIV campeonato nacional mayores masculino. Análisis biomecánico cualitativo de los lanzadores participantes en el LIV campeonato nacional del tejo categoría mayores. Aplicaciones biomecánicas en el deporte del tejo. Biomecánica aplicada en el tejo como disciplina deportiva. Diseño y aplicación de un programa en niños de 8 a 11 años para la enseñanza del gesto del lanzamiento de tejo en la liga vallecaucana de tejo. Deporte autóctono colombiano. El jugo de tejo ¿un símbolo nacional o un proyecto inconcluso?, Juego tradicional colombiano: una expresión lúdica y cultural para el desarrollo humano. Museo de juegos autóctonos colombianos. Tejo guía básica. Turmequé y elite en Bogotá.

Sobre los orígenes del tejo, se hace un recorrido de la conformación de los chibchas o muisca, su división territorial, festejos de los muisca, entre otros están mitos, leyendas e interpretaciones populares acerca del tejo, entre los cuales está el tejo y

<p>el movimiento del sol, el tejo y los ovnis.</p> <p>Como anexos se encuentra la ley 613 del 2000, el himno al tejo, oración del deportista del tejo, lecturas complementarias como: Mathías, de la cuna al tejodromo, el misterioso caso que resolvió una mecha de tejo, historia de la creación del primer tejo virtual en Facebook y el tejo y el campo Villamil.</p>
<p>CONCLUSIONES: a pesar de que el juego no hubiera sido tan importante en las épocas anteriores su nombre o el nombre de Turmequé se ha mantenido, esto le da derechos suficientes al pueblo Turmequé Boyacá para reclamarlo como suyo, En esta medida hay que sentir orgullo de tener el juego como propio.</p> <p>La importancia al reconocimiento de al turmequé, su origen, y su legado. asumir la constitución al pueblo de Turmequé en Boyacá como la cuna de esta práctica.</p>
<p>Elaboración: fuente propia</p>

R.A.E. (RESUMEN ANALÍTICO ESPECIALIZADO) N°	
TÍTULO:	En Cundinamarca la raíz del deporte colombiano
AUTOR:	Alberto Galvis Ramírez
EDICIÓN:	2000
CLASIFICACIÓN:	Deporte histórico Colombino.
PALABRAS CLAVES:	Tejo, turmequé, etapa precolombina, etapa popular, deporte, juego
TIPO DE DOCUMENTO:	Libro
UBICACIÓN DEL DOCUMENTO:	Comité Olímpico Colombiano
FUENTES:	Historia del Deporte de Cundinamarca, El deporte indígena América.
<p>CONTENIDO: En su documento menciona algunos deportes encontrados por los españoles y plantea que el tejo era un deporte practicado en los orígenes del altiplano cundiboyacense antes de la llegada de los españoles. La llegada de los conquistadores generó transculturación por querer imponer sus costumbres a la</p>	

comunidad. La historia del tejo se divide en dos etapas, la precolombina antes de la llegada de los españoles y la segunda es a finales del siglo XIX, donde se creó el complejo deportivo en Colombia y el Polo club de Bogotá.
CONCLUSIONES:
Elaboración: fuente propia

R.A.E. (RESUMEN ANALÍTICO ESPECIALIZADO) N°	
TÍTULO:	Ley 613: Ley general del Tejo
AUTOR:	Congreso de la Republica de Colombia
EDICIÓN:	2000
CLASIFICACIÓN:	Ley de la Republica de Colombia
PALABRAS CLAVES:	Tejo, deporte nacional. Turmequé, deporte, juego
TIPO DE DOCUMENTO:	Ley
UBICACIÓN DEL DOCUMENTO:	Congreso de la Republica de Colombia
FUENTES:	Senado de la república y Cámara de Representantes
<p>CONTENIDO: LEY 613 DE 2000 (septiembre 4)</p> <p>Diario Oficial No 44.153, de 7 de septiembre de 2000</p> <p>EL CONGRESO DE COLOMBIA</p> <p>Por la cual se declara a la disciplina del tejo como deporte nacional y se dictan otras disposiciones.</p> <p>DECRETA:</p> <p>ARTICULO 1o. Declárese la disciplina deportiva del tejo como deporte nacional en todo el territorio. Su divulgación y fomento estará a cargo del Instituto</p>	

<p>Colombiano de la Juventud y el Deporte.</p> <p>ARTICULO 2o. Los clubes, las ligas y la Federación de Tejo deberán registrar ante el Instituto Colombiano del Deporte la totalidad de los inscritos en sus registros. Estos tendrán los mismos derechos de los deportistas afiliados en los demás clubes, ligas deportivas, además de lo anterior propenderá por hacer de esta disciplina parte de la imagen de Colombia en el exterior no solo como deporte, sino símbolo cultural y patrimonio de la Nación.</p> <p>ARTICULO 3o. El Instituto Colombiano de la Juventud y el Deporte como máximo organismo planificador y rector, fijará los propósitos, estrategias y orientaciones para el desarrollo del tejo; promoverá y regulará la participación del sector privado, asociado o no, en esta disciplina deportiva; dará asistencia técnica a los entes departamentales, distritales y municipales para la formulación de planes deportivos y la ejecución de proyectos relacionados con este deporte.</p> <p>ARTICULO 4o. La presente ley rige a partir de la fecha de su promulgación.</p>
<p>CONCLUSIONES: Este documento hace referencia a la declaración de la disciplina del tejo como el deporte nacional de Colombia aparte de ello hacer todo un trabajo organizativo para su ejecución, promulgación y organización a nivel regional departamental y nacional.</p> <p>La importancia de promover en tejo como deporte nacional resalta su trayectoria histórica y social como parte fundamental de los colombianos además de las acciones para su organización a nivel nacional</p>
<p>Elaboración: fuente propia</p>

R.A.E (RESUMEN ANALÍTICO ESPECIALIZADO) N°	
TÍTULO:	Tejo
AUTOR:	Secretaria de cultura recreación y deporte de Bogotá

EDICIÓN:	2019
CLASIFICACIÓN:	Recreación
PALABRAS CLAVES:	Tejo, turmequé, juego, deporte, cultural
TIPO DE DOCUMENTO:	Documento página institucional
UBICACIÓN DEL DOCUMENTO:	Secretaria de cultura recreación y deporte de Bogotá
FUENTES:	Alcaldía Mayor de Bogotá

CONTENIDO: Según este documento de la secretaria de cultura, recreacion y deporte de la alcaldía Mayor de Bogotá, el tejo o turmequé es el unico deporte autoctono colombiano, jugado por casi el 90% de la poblacion colombiana, este deporte empezo a ser practicado desde hace mas de 500 años por los muiscas, habitantes de los departamentos de cundinamarca y Boyacá en ese entonces conocido como Turmequé y que tambien hizo parte de las fiestas ceremoniales. Turmequé era el lugar donde se realizaban los concursos deportivos y de ahí se viene el nombre para el tejo. El turmequé se jugaba con un disco de oro llamado “zepguagoscua” que era conseguido ñpor el trueque y hoy se utiliza en una cancha de arcilla de 18 metros de largo para lanzar los discos y hacer explotar las mechas, el tejo es un deporte de competencia, tiene varias adaptaciones y la mas tradicional es introducir el tejo dentro de un circulo metalico, la otra es conocida como minitejo, allí se coloca una mecha y gana puntos quien la estalle. Este deporte ah llegado a paises como: Ecuador, Venezuela, España, México, Estados Unidos y Perú.

Para organizar una partida de tejo se ubican todos los jugadores en una de las dos canchas, una vez definido el turno de lanzamiento, el primer jugador lanza su tejo y acontinuacion lanza el resto de los jugadores.

Para realizar la partida de tejo se necesita una area de juego de 19.5 metros de largo, 2.5 metros de ancho, dos canchas con 17.5 metros de distancia entre ellas, un tablero de madera, una caja de greda o plastilina, un bocin, mecha de polvora, marcador electronico o manual, tejos metalicos con 9 centimetros de diametro, 4 centimetros de altura y 5.5 centimetros de diametro de base superior y elementos de limpieza.

Para practicarlo esta la liga de tejo de Bogotá avenida calle 68 #63 (unidad deportiva el salitre) Bogotá telefonos: 3290180, 3187500862 – 3132324080.
CONCLUSIONES: En el documento expresa unos datos sobre que el 90% de la población en Colombia practica este deporte. Más aun no especifica la veracidad de ese dato o alguna relación de fuente estadística.
La práctica a alcanzado gran acogida en países de Latinoamérica como: Ecuador, Venezuela, México, y Perú. Como de España y Estados Unidos
Elaboración: fuente propia

R.A.E. (RESUMEN ANALÍTICO ESPECIALIZADO) N°	
TÍTULO:	Por medio del cual se declara el juego al turmequé (tejo), como patrimonio cultural inmaterial de la nación, y se dictan otras disposiciones.
AUTOR:	Antonio José Navarro Wolff, Sandra Liliana Ortiz.
EDICIÓN:	2017
CLASIFICACIÓN:	Proyecto de ley
PALABRAS CLAVES:	Tejo, turmequé, patrimonio cultural, juego, deporte
TIPO DE DOCUMENTO:	Proyecto de ley
UBICACIÓN DEL DOCUMENTO:	Gaceta del congreso, senado y cámara de representantes
FUENTES:	Grupo vigías de Patrimonio Cultural e Turmequé, Superintendencia De Industria y Comercio, página institucional de Educación Física y deportes, libro el Deporte Indígena de

	Colombia, Imprenta el cacique de turmequé 1965,
--	---

CONTENIDO: Con el fin de realizar la exposición de motivos del presente proyecto de ley y argumentar la relevancia de aprobación del mismo, se ha dividido en seis partes las cuales son: 1. Antecedentes, 2. Objetivos del proyecto de ley, 3. Recuento histórico y descripción del juego al turmequé (tejo), 4. Marco normativo, 5. Fundamento constitucional y legal, 6. Impacto fiscal.

Esta iniciativa legislativa ya había sido presentada por el senador Manuel Antonio Virguez Piraquive, a través del proyecto de ley 128 de 2013. Posteriormente se presenta la preocupación de la comunidad de turmequé (Boyacá) quienes insistieron en que el juego al turmequé (tejo) se declarará como patrimonio inmaterial de la nación. En el 2017 se presenta un proyecto de ley 232 con el fin de visibilizar la tradición ancestral en nuestro país. Posteriormente se pretendió obtener la declaración por parte de las Naciones Unidas como patrimonio de la humanidad y por otro lado reconocer el origen del elemento “tejo” con el nombre de un lugar geográfico el cual tiene unas características que lo hace diferente a los productos semejantes provenientes de otros lugares.

Además se obtiene la posibilidad de promover el tejo y divulgar la manifestación y el patrimonio cultural fortaleciendo la identidad local y nacional.

El objetivo de esta ley es declarar las manifestaciones, expresiones culturales y deportivas del juego al turmequé como patrimonio cultural inmaterial de la nación.

La palabra tejo desplazó el vocablo turmequé, aunque su identificación correcta es igual al lugar de origen y según algunos apartados del proyecto de investigación del grupo de vigías turmeque es la cuna del deporte autóctono de Colombia, desde el punto de vista histórico se afirma que la tradición oral es enfática en decir que los muiscas empezaron a jugar al turmequé con piedras. Esta acción tenía características lúdicas y se afirma que el juego alcanzó a practicarse con discos de oro y plata. Y por último se plantea que los caciques y los indios apostaban jugando al turmequé.

Según la investigación del grupo vigías afirma que el juego reúne elementos tangibles que expresan tradiciones y costumbres de la comunidad y cuando ellos juegan traen recuerdos inolvidables de los abuelos, tatarabuelos, zipas y zaques, jeques, guerreros y atletas colombianos que lo han jugado por diversión o deporte.

Desde el punto de vista de ciencia el lanzamiento parabólico y las leyes de la

<p>dinamica arrojan datos cuantitativos sobre como jugar el juego al turmequé por otro lado los fabricantes del elemento del tejo deben determinar ecuaciones para encontrar la medida exacta y tambien se menciona que los licenciados en educacion fisica, matematicos y deportistas han encontrado formulas de eficacia en el lanzamiento.</p> <p>Desde el punto de vista cultural se evidencia según el proyecto de investigacion del grupo vigías que cada una de las trece veredas del municipio turmequé se encuentran canchas de tejo como muestra de apropiacion, en el 2005 se realizó el primer festival de tejo, en el 2007 se realizó el primer reinado de tejo y a nivel internacional Venezuela lleva 20 años practicando este deporte.</p>
<p>CONCLUSIONES: Este proyecto de ley presenta multiples normas entre ellas están constitucionales, leyes, decretos y resoluciones de orden constitucional y legal que amparan la proteccion del patrimonio cultural inmaterial como el fomento al deporte nacional del tejo el cual el estado debe rescatar salvaguardar y proteger esta tradicion ancestral.</p>
<p>Elaboración: fuente propia</p>

R.A.E (RESUMEN ANALÍTICO ESPECIALIZADO) N°	
TÍTULO:	Ley 1947 de 2019
AUTOR:	Congreso de la republica.
EDICIÓN:	2019
CLASIFICACIÓN:	Ley
PALABRAS CLAVES:	Tejo, turmequé, patrimonio cultural, juego, deporte
TIPO DE DOCUMENTO:	Ley
UBICACIÓN DEL DOCUMENTO:	Gaceta del congreso, senado y cámara de representantes
FUENTES:	Senado de la república, Cámara de representantes.

CONTENIDO: EL CONGRESO DE COLOMBIA

EN USO DE SUS FACULTADES CONSTITUCIONALES Y LEGALES

DECRETA:

Artículo 1°. Objeto. Declarar las manifestaciones y expresiones culturales y deportivas del Juego al Turmequé (Tejo) como Patrimonio Cultural Inmaterial de la Nación.

Artículo 2°. Reconocimiento. Reconózcase al municipio de Turmequé (Boyacá) como cuna principal de la Nación del Juego al Turmequé (Tejo), así como gestor y garante del rescate de esta tradición cultural y deportiva.

Artículo 3°. Exhorto. Exhórtese al Gobierno nacional a través del Ministerio de Cultura, para que el Juego al Turmequé (Tejo) se incluya en la Lista Representativa de Patrimonio Cultural Inmaterial (LRPCI) del ámbito nacional y se apruebe el Plan Especial de Salvaguardia (PES). De igual forma, autorícese al Gobierno nacional, a través de; Ministerio de Cultura, incluir en el Banco de Proyectos del Ministerio de Cultura, el Juego al Turmequé (Tejo).

Artículo 4°. Autorización presupuestal. Autorícese al Gobierno nacional, departamental y municipal la destinación de las apropiaciones presupuestales necesarias para la ejecución de las siguientes acciones, obras e intervenciones de interés social y de utilidad pública:

1. Garantizar la protección, rescate, promoción y difusión de la manifestación cultural y deportiva del Juego al Turmequé (Tejo).
2. Promocionar el Juego al Turmequé (Tejo), para fortalecer el sentido de pertenencia, arraigo e identidad Nacional en sus manifestaciones culturales y deportivas.
3. Promover la investigación, historia, y el rescate y difusión de las tradiciones del Juego al Turmequé (Tejo), para que perduren en el tiempo y se transmitan de generación en generación.
4. Construir y dotar escenarios con infraestructura y espacios adecuados en cada uno de los Departamentos que cuenten con liga registrada y vigente ante la Federación Colombiana de Tejo (Fedetejo) para realizar eventos y

Olimpiadas Nacionales e Internacionales del Juego al Turmequé (Tejo). 5. Apoyar el Festival Nacional del Juego al Turmequé (Tejo) , que se realiza en el municipio de Turmequé (Boyacá). 6. Apoyar el Reinado Nacional del Juego al Turmequé (Tejo), que se realiza en el municipio de Turmequé (Boyacá).

Artículo 5°. Patrimonio inmaterial. La titularidad del Patrimonio Cultural Inmaterial del Juego al Turmequé, estará sometida a las reglas contenidas en la [Ley 397 de 1991, el Decreto 2941 de 2009 y las demás normas concordantes.

Artículo 6°. Promoción al deporte. La Nación a través del Departamento Administrativo del Deporte, la Recreación, la Actividad Física y Aprovechamiento del Tiempo Libre (Coldeportes) y la Federación Colombiana de Tejo o la entidad que haga sus veces, apoyará las escuelas de formación para la práctica del Juego al Turmequé (Tejo), impulsará campeonatos veredales, municipales, distritales, departamentales y nacionales, además la profesionalización de las personas que representarán a nuestro país en eventos Nacionales e Internacionales, teniendo en cuenta la Ley 613 del año 2000.

Artículo 7°. Vigencia. La presente ley rige a partir de su promulgación.

CONCLUSIONES: Este artículo tiene como intencionalidad enunciar las consideraciones nacionales en cuanto a la promoción, divulgación y ejecución del juego al turmequé (tejo) y las entidades que se relacionan con este juego.

Elaboración: fuente propia

R.A.E (RESUMEN ANALÍTICO ESPECIALIZADO) N°	
TÍTULO:	Federación Colombiana de tejo (2015)
AUTOR:	Comité Olímpico Colombiano
EDICIÓN:	2015
CLASIFICACIÓN:	Federaciones
PALABRAS CLAVES:	Tejo, turmequé, juego, deporte
TIPO DE DOCUMENTO:	Documento página institucional

UBICACIÓN DEL DOCUMENTO:	Comité Olímpico Colombiano
FUENTES:	Colombia Comité Olímpico
<p>CONTENIDO: El tejo según este artículo se conoce como un juego el cual consiste en lanzar un disco metálico de aproximadamente 680 gramos, una cancha de arcilla de 18 metros de largo y pequeños sobres con pólvora, este juego ha llegado a varios países de Suramérica y Europa, originalmente era practicado hace más de 500 años por los muiscas con un disco de oro llamado “pseguagoscua”.</p> <p>La idea del juego es introducirlo en un círculo metálico y para jugarlo se hacen competencias individuales y por equipos.</p> <p>Los elementos del juego son la mecha, la mano que otorga la puntuación, la moñona que otorga 9 puntos al jugador.</p>	
CONCLUSIONES:	
Elaboración: fuente propia	

R.A.E (RESUMEN ANALÍTICO ESPECIALIZADO) N°	
TÍTULO:	Análisis cinemático en 3d del lanzamiento del tejo en deportistas finalistas del LIV campeonato nacional mayores masculino – 2012
AUTOR:	Marlene Andrea Rengifo Giraldo
EDICIÓN:	2012
CLASIFICACION:	Area de Educación Física y Deporte
PALABRAS CLAVES:	Biomecánica, tejo, lanzamiento, técnica, efectividad.
TIPO DE DOCUMENTO:	Trabajo de grado
UBICACIÓN DEL DOCUMENTO:	Universidad del Valle

FUENTES:	Revistas digitales del deporte Paginas institucionales del deporte Libros referentes a la Biomecánica y técnicas del deporte
<p>CONTENIDO: Este trabajo de grado surge con el interes de identificar los procesos de entrenamiento presentes en las actividades para el mejoramiento de las acciones tecnicas en los deportistas que hacian parte de la liga vallecaucana de tejo.</p> <p>Se evidencia que no cuentan con una base cientifica que le permita demostrar que la ejecucion del gesto tecnico la cual se enseña es la mas efectiva, como propuesta se pretende hacer una aplicación de la biomecanica en el tejo como un elemento que permita analizar el lanzamiento de los deportistas de mayor rendimiento que jugaron la final del LIV campeonato nacional de tejo de la categoria mayores.</p> <p>Como objetivo es describir las características cinematicas durante la ejecucion tecnica del lanzamiento del tejo de los deportistas finalistas del LIV campeonato nacional de la categoria mayores masculina.</p> <p>Como reseña historica se plantea que el tejo se inició aproximadamente unos 500 años atrás, actividad propia de los indigenas chibchas o muiscas, quienes implementaron el tejo como un juego o ritual. Entre otros autores aquí presentes se dice que el tejo sustituyo la fuerza por la precisión, tambien se plantea que hay diferentes hipotesis alrededor del origen del tejo, otros dicen que el tejo aparece o es conocido como turmqué un juego de presicion con bocines y otros afirman que es un juego tradicional indigena colombiano el cual representa la cultura y las tradiciones de la epoca mediante un juego de presicion y destreza.</p> <p>Este trabajo de grado plantea que el tejo es un deporte de presicion y coordinacion que tiene como finalidad la ejecucion de un lanzamiento hacia un objetivo estatico denominado bocin en busca de lograr la mayor efectividad en este caso la moñona “es un juego en el que se lanza un material redondo de dura consistencia a un punto previamente definido buscando acertar en el blanco” (Rodriguez de la cruz, Julio Cesar. 2007)</p> <p>El lanzamieto del tejo requiere de los siguientes elementos: concentracion, coordinacion y descripcion del lanzamiento del tejo las cuales tienen una fase fundamental y de aquí se desprenden otras como: moneto vertical en la posicion vertical, contacto inicial del peimer paso, ultimo contacto del pie atrasado, maxima altura del tejo con el brazo que lo sujeta en extencion, contacto inicial del pie</p>	

<p>derecho (segundo paso), altura mínima del tejo, momento de despegue del pie izquierdo, momento de liberación. La siguiente fase es la final o de recuperación.</p> <p>La metodología de la investigación inicia con una investigación muestra de ocho deportistas pertenecientes a la categoría mayores en la ciudad Santiago de Cali los días 29 al 31 de octubre de 2010. Se hizo un registro filmico de 28 lanzamientos, y se recolectó la información, los criterios a evaluar fueron: velocidad, aceleración, altura, longitud y distancia. los resultados se relacionaron en tablas.</p>
<p>CONCLUSIONES: Los deportistas no aprovechan adecuadamente el área de lanzamiento.</p> <p>La velocidad de salida del implemento presentó valores con un promedio independiente de la masa del implemento, es importante tener en cuenta variables como el agarre y la rotación, es importante difundir en las diferentes ligas del país el objetivo para la enseñanza y el perfeccionamiento de la práctica del tejo, capacitar a los entrenadores y deportistas sobre la biomecánica del movimiento y analizar la mayor cantidad de fases sin obviar la altura del tejo.</p>
<p>Elaboración: fuente propia</p>

R.A.E. (RESUMEN ANALITICO ESPECIALIZADO) N°	
TÍTULO:	Juego tradicional colombiano
AUTOR:	Gustavo Adolfo Moreno Bañol
EDICIÓN:	2008
CLASIFICACIÓN:	Revista educación física y deporte
PALABRAS CLAVES:	Juego tradicional, deporte autóctono, turmequé, tejo
TIPO DE DOCUMENTO:	Artículo de revista indexada

UBICACIÓN DEL DOCUMENTO:	Universidad de Antioquia Revista educación física y deporte Dialnet SciELO
FUENTES:	Trabajo de Grado Juegos tradicionales Secretaria de Educación y Salud del valle Simposio Nacional de Vivencias y Gestión en Recreación, artículos y libro acerca de juegos en Colombia
<p>CONTENIDO: Este artículo parte de la reflexión epistemológica del juego tradicional la recuperación de experiencias significativas en el país, las investigaciones realizadas en el programa de ciencias del deporte y la recreación y la socialización del juego tradicional indígena del turmequé o tejo elevado a la categoría de deporte autoctono nacional.</p> <p>Según este autor el juego habla de la diversidad de la cultura y la tradición de comunidades negras, indígenas, mestizas y blancas, el objetivo es apostarle al reconocimiento de la tradición del país gracias al juego en el plano educativo.</p> <p>Este artículo relaciona seis proyectos que se han realizado entendidas como experiencias significativas de juegos tradicionales en Colombia, entre ellas está el turmequé: deporte nacional y juego tradicional indígena colombiano el cual plantea que es un juego tradicional indígena, elevado a la categoría de deporte en junio de 2000 por resolución del congreso colombiano, el tejo ya era practicado hace más de 500 años por los habitantes de la altiplanicie cundiboyacense y consistía en lanzar un disco de oro llamado “pseguaguoscua” fue sustituido por un disco de piedra y se usa un metal.</p> <p>Este juego indígena se acompañaba consumiendo chicha, en la actualidad los jugadores consumen cerveza y entre los jugadores lo practican hombres y mujeres.</p>	
<p>CONCLUSIONES: El juego debe ser de interés de los gobiernos, instituciones privadas y organizaciones no gubernamentales, realizando procesos permanentes de formación en investigación y promoción.</p> <p>La relación entre el juego y el desarrollo humano enriquece dimensiones históricas, culturales, sociales, lúdicas y económicas del ser humano. Los juegos tradicionales tienen</p>	

una relación con la cultura del consumo, por eso es importante promover el patrimonio cultural e interpretar nuevas tendencias para adaptarlas.
Elaboración: fuente propia

R.A.E (RESUMEN ANALITICO ESPECIALIZADO) N°1	
TÍTULO:	El tejo o turmequé: un juego ancestral
AUTOR:	Gabriel Abello Rodríguez
EDICIÓN:	2018
CLASIFICACIÓN:	Ciencias sociales, historia y memoria.
PALABRAS CLAVES:	Deporte, tejo, proyecto, élite, sectores populares, modernización
TIPO DE DOCUMENTO:	Artículo de revista.
UBICACIÓN DEL DOCUMENTO:	Razón publica
FUENTES:	Abello Rodríguez, Gabriel. Licenciado en Ciencias Sociales de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, magíster en Historia de la Universidad Pontificia Javeriana. Este artículo es parte del proyecto de grado El juego de tejo, un símbolo nacional: el proyecto inconcluso, de 2010
<p>CONTENIDO: Este artículo de revista hace un recorrido histórico del tejo el cual se encuentra dividido con los siguientes apartados: un juego con historia, costumbres y estigmas y una nueva oportunidad.</p> <p>Según Gabriel Abello Rodriguez, algunos historiadores y antropólogos han tenido que acudir a la tradición oral para encontrar el origen del juego tejo o turmequé. Es un juego ancestral que viene de los aborígenes de Colombia y que exalta la fortaleza y destreza física de los indígenas.</p> <p>El juego se practicaba con discos de oro (tejo) llamado “zepguagocua” el cual era usado en rituales sagrados, legales, para ganar el amor de una mujer amada o por simple diversión.</p>	

Este juego muisca o chibcha, era practicado en el altiplano cundibiyacense. Con la llegada de los españoles a América, se usaron piedras y más tarde fueron remplazados por hierro el cual hoy en día es llamado tejo, este texto también afirma el significado de la palabra turmequé el cual significa (jefe vigoroso) y los objetivos de su práctica era fuerza y precisión. En los tiempos más remotos el tejo se lanzaba a grandes distancias y con el tiempo las dimensiones se fueron reduciendo, pero, en la actualidad la esencia del juego se sigue manteniendo.

De acuerdo a Jorge Orlando Melo, la chicha, como tradición de los chibchas, es uno de los pocos elementos culturales muiscas que sobrevive en Colombia puesto que esta práctica popular ha sido satanizada, prohibida o menospreciada. El juego se intentó reivindicar a finales de la década de 1920, gracias a don Emilio Murillo músico y empresario quien luchó por la recuperación de lo nacional a partir de lo popular, para ser considerado como deporte nacional. Los patrocinadores fueron algunos: periódico como mundo al día, cervecería Bavaria (actualmente sigue patrocinando este deporte). El problema del tejo fue el menosprecio por parte de la elite como: el desaseo personal y la carencia de las normas sociales y disciplina. Esto llevó a una campaña nacional de educación e higienización para erradicar el analfabetismo y practicas insalubres convirtiendo esta distracción popular en deporte. se creó una catedra de educación física en las escuelas para reforzar el campo de tejo

CONCLUSIONES: A pesar de que el tejo tuvo fracaso en la sociedad como juego se volvió a los sectores populares hasta convertirse en el año 2000 en deporte nacional según la ley 613, también es declarado como patrimonio inmaterial y cultural que lo elevó a la categoría de juego autóctono de Colombia. Reconocido a nivel mundial como una práctica ancestral popular de Colombia.

Elaboración: fuente propia

9.2 FICHAS DE ANÁLISIS DE LOS DOCUMENTOS

Ficha de análisis documental

Ítem	Preguntas orientadoras	Descripción
Autor	Quien escribió el texto?	Gabriel Abello Rodríguez
Texto	Cuál es el nombre del texto	El tejo ¿un símbolo nacional o un proyecto inconcluso?
Edición	En qué año se publicó?	01 Julio 2013
Historia	¿Desde dónde se plantea el origen del tejo o al turmequé?	La historia se plantea desde inicios de la década del veinte y mediados del treinta en la ciudad de Bogotá. Momento de transformaciones urbanísticas del país y especialmente en la capital con la construcción de calles, avenidas, edificios, viviendas, plazas de mercado, mataderos, hospitales, escuelas, acueducto, alcantarillado, parques y fábricas p. 171.
Cultura	¿Cómo los autores plantean el juego y su incidencia en la cultura?	Las élites en general concebían al juego de tejo como salvaje y bárbaro en gran parte fundamentado en la idea que era una herencia de los primeros pobladores de la zona cundibuyacence, por lo tanto era un juego rudimentario y rustico, en otras palabras carente de civilización p. 178.
Concepto	¿Qué concepto tiene el autor sobre el juego tejo o turmequé?	El juego del tejo o turmequé es una práctica autóctona que fue utilizada por un sector de la élite con rasgos nacionalistas que querían utilizar este juego popular con un instrumento civilizatorio de los sectores populares para convertirlo en un deporte nacional p.169.
Elaborado por:	Fuente propia	

Ítem	Preguntas orientadoras	Descripción
Autor	Quien escribió el texto?	Michael Andrés Pico Sánchez
Texto	Cuál es el nombre del texto	La práctica del tejo como estrategia de inclusión social en la persona mayor
Edición	En qué año se publicó?	2016

Historia	¿Desde dónde se plantea el origen del tejo o al turmequé?	El Tejo, también llamado Turmequé, es un deporte como cualquier otro, cuenta con un órgano administrativo, data desde sus orígenes en nuestro país, es conocido por muchos, pero su práctica no tiene el impacto que debería presentar, teniendo en cuenta, que es el único deporte colombiano que hasta el momento existe. Sus raíces demuestran un gran impacto a nivel rural, aunque este ya está situado en algunas ciudades de Colombia, demostrando que se puede ejecutar sin mayor problema. Pretenderemos abordar el Tejo desde dos tipos de perspectiva, la primera es: el tejo como una organización y la segunda será abordada a partir de lo que significa este deporte como practica libre a nivel urbano y rural pp. 30 – 31.
Cultura	¿Cómo los autores plantean el juego y su incidencia en la cultura?	Para llevar a cabo las prácticas de tejo se tuvo en cuenta varios aspectos para el momento de la planificación de cada sesión de trabajo, cabe señalar que las personas mayores se encuentran expuestas a posibles lesiones. Durante cada clase se plantearon estrategias, las cuales fueron ejercicios de aceptación sin exclusión de tal manera que el grupo estuviera a gusto dejando al descubierto actitudes de liderazgo. Surgieron esparcimiento, alegría, compartir, surgidos durante las jornadas p. 53 – 54.
Concepto	¿Qué concepto tiene el autor sobre el juego tejo o turmequé?	Tejo: único deporte de nuestro país que expresa una práctica libre en todas las personas sin exclusión alguna. Regido bajo un ente administrativo y organizado como cualquier otro deporte p. 5. El tejo como deporte por tradición y único de nuestro país ajustado a consideración de la población de adulto mayor se manifiesta como alternativa de disfrute en la etapa de la vejez y de igual manera en el proceso de envejecimiento. El tejo o turmequé como estrategia de inclusión social permite encontrar una mejor funcionalidad en lo que se refiere a las distintas tareas que cada integrante de esta comunidad presenta p.56.

Elaborado por:	Fuente propia
-----------------------	---------------

Ítem	Preguntas orientadoras	Descripción
Autor	¿Quién escribió el texto?	Giovanni Arturo Viteri Cañas
Texto	¿Cuál es el nombre del texto?	Templos capitalizados y lugares con alma
Edición	¿En qué año se publicó?	2014
Historia	¿Desde dónde se plantea el origen del tejo o al turmequé?	No aporta nada
Cultura	¿Cómo los autores plantean el juego y su incidencia en la cultura?	Las personas quienes practican el tejo o al turmequé poseen unos objetos que configuran los lugares. Estos tienen una fuerte relación con la aparición de los objetos, el consumo y las percepciones que se tienen frente al mismo las cuales son consideradas como el significado que tienen los objetos en sus prácticas populares p.34.
Concepto	¿Qué concepto tiene el autor sobre el juego tejo o turmequé?	Es una práctica que están constituidos y conformados por una diversidad de objetos, artefactos y cosas que son usadas y admiradas o simplemente están en el lugar de las prácticas, pero que en algún momento son portadores de ideología y valores simbólicos p. 7.
Elaborado por:	Fuente propia	

Ítem	Preguntas orientadoras	Descripción
-------------	-------------------------------	--------------------

Autor	Quien escribió el texto?	José Abelardo Jaramillo
Texto	Cuál es el nombre del texto	Turmequé y élite en Bogotá: representaciones en torno al deporte Chibcha en los años treinta en los siglos XX
Edición	En qué año se publicó?	2013
Historia	¿Desde dónde se plantea el origen del tejo o al turmequé?	En un artículo publicado en el semanario sábado, en diciembre de 1945, el célebre cronista bogotano José Antonio Osorio Lizarazo afirmó que el origen del turmequé se ubicaba en los tiempos de los chibchas, mucho antes del arribo de los españoles al altiplano de la cordillera Oriental. p. 130.
Cultura	¿Cómo los autores plantean el juego y su incidencia en la cultura?	El turmequé solía jugarse con regularidad entre los sectores populares (Camacho Roldán s. f., 120) y, de acuerdo con lo redactado en sus Memorias, era practicado por aquellos en los días de fiestas religiosas (que para esa época no tenían la connotación que adquirirán tiempo después) (Ibíd., p. 106). En esas ocasiones, dice el escritor y político, “Juegos de bolo y turmequé se establecían en las afueras de las poblaciones, acompañados de toldos en que se ofrecía guarruz, masato, colaciones diversas y también bebidas menos inofensivas p.131.
Concepto	¿Qué concepto tiene el autor sobre el juego tejo o turmequé?	Citando a los académicos Eduardo Posada y Ezequiel Uricoechea, que los chibchas lo consideraban un deporte que, luego de confrontaciones con otras tribus, era practicado con “esplendor” junto a otras tres actividades: los sacrificios humanos, las carreras y el consumo de la chicha p.130. El turmequé era una actividad de distracción practicada por los sectores populares del altiplano cundiboyacence en sus ratos de descanso para que el tejo pudiera ser aceptado como parte de la identidad nacional este sufrió unas transformaciones con justificaciones respecto a higiene, actividad física y

		salud satanizado prácticas como el consumo de la chicha. Orlando Fals Borda planteó que el turmequé era un deporte autóctono del centro del país p.131.
Elaborado por:	Fuente propia	

Ítem	Preguntas orientadoras	Descripción
Autor	Quien escribió el texto?	Eufrasio Bernal Duffo Heladio Moreno Moreno
Texto	Cuál es el nombre del texto	Alto turmequé
Edición	En qué año se publicó?	2008
Historia	¿Desde dónde se plantea el origen del tejo o al turmequé?	No aporta nada
Cultura	¿Cómo los autores plantean el juego y su incidencia en la cultura?	Los sacerdotes, los Zipas y Zaques tenían otro deporte que consistía en lanzar un disco de oro apuntando a un objetivo situado a determinada distancia: era el Turmequé, deporte sagrado de los dioses y en homenaje al sol y demás deidades chibchas, por lo cual, sus jugadores eran escogidos entre las personalidades de alta alcurnia p.8
Concepto	¿Qué concepto tiene el autor sobre el juego tejo o turmequé?	El Turmequé, como deporte popular, resistió la acción depredadora de la Conquista y de la Colonia. Indígenas y españoles terminaron jugándolo, tanto que en la época Republicana es practicado por presidentes y gobernantes p. 8
Elaborado por	Fuente propia	

Ítem	Preguntas orientadoras	Descripción

Autor	Quien escribió el texto?	Fernando Muñoz
Texto	Cuál es el nombre del texto	Ahora se puede jugar tejo en Facebook gracias a dos ingenieros boyacenses
Edición	En qué año se publicó?	2008
Historia	¿Desde dónde se plantea el origen del tejo o al turmequé?	No aporta nada
Cultura	¿Cómo los autores plantean el juego y su incidencia en la cultura?	En el tejo virtual de Facebook los usuarios pueden lanzar el tejo virtualmente con la ayuda del ratón, retar a Don Chucho o a Chepe (los dueños de la cancha) o jugar con otros usuarios que tengan activa esta aplicación en Facebook. p.1
Concepto	¿Qué concepto tiene el autor sobre el juego tejo o turmequé?	No aporta nada
Elaborado por:	Fuente propia	

Ítem	Preguntas orientadoras	Descripción
Autor	¿Quién escribió el texto?	Eufrasio Bernal Duffo
Texto	¿Cuál es el nombre del texto?	A lo que da el tejo
Edición	¿En qué año se publicó?	2016
Historia	¿Desde dónde se plantea el origen del tejo o al turmequé?	El cronista José Antonio Lizarazo escribió en el seminario Sábado, en Diciembre de 1945 citado por Díaz Jaramillo José Abelardo que el Tejo se situaba en tiempo de los Chibchas, mucho antes de la avenida de los españoles al altiplano cundiboyacense y citaba a los académicos Eduardo Posada y Ezequiel Uricoechea para decir que "los chibchas lo consideraban un deporte que, luego de confrontaciones con otras tribus, era practicado con esplendor junto a otras tres actividades: Los sacrificios humanos,, las carreras y el consumo de Chicha p.233.
Cultura	¿Cómo los autores plantean el juego y su incidencia en la cultura?	Según el reglamento, el juego tiene varias posibilidades, de conformidad con quienes participan en competencias. Equipos de seis con do suplentes, equipos de dos (duplas), individual, dobles mixtos. Además, oficialmente se contemplan las categorías femeninas (abierta y sub -25) infantil (hasta 14 años), juvenil (hasta 18 años) sub-25 (mayores hasta 50 años) y senior master (51 años en adelante). p.120.
Concepto	¿Qué concepto tiene el autor sobre el juego tejo o turmequé?	Deporte popular que forma parte intrínseca de la cultura de un país y cuando las tradiciones, la historia, y las expresiones sociales son tan evidentes como para fomentar su origen y arraigo p.81.
Elaborado por:	Fuente propia	

Ítem	Preguntas orientadoras	Descripción
Autor	Quien escribió el texto?	Eufrasio Bernal Duffo Heladio Moreno Moreno
Texto	Cuál es el nombre del texto	Alto Turmequé No 2
Edición	En qué año se publicó?	2008
Historia	¿Desde dónde se plantea el origen del tejo o al turmequé?	No aporta nada
Cultura	¿Cómo los autores plantean el juego y su incidencia en la cultura?	Se han realizado varias actividades de cara a la comunidad, como la orientación y explicación de la Riqueza artística de nuestro Templo, carreras de observación para jóvenes y talleres de transmisión de Saberes que incluyen quienes conocen de la historia reciente de nuestro municipio p. 6.
Concepto	¿Qué concepto tiene el autor sobre el juego tejo o turmequé?	No aporta nada
Elaborado por:	Fuente propia	

Ítem	Preguntas orientadoras	Descripción
Autor	Quien escribió el texto?	Juan David Laverde Palma

Texto	Cuál es el nombre del texto	Que el turmequé sea patrimonio inmaterial de Colombia
Edición	En qué año se publicó?	2017
Historia	¿Desde dónde se plantea el origen del tejo o al turmequé?	El historiador Hugo Ángel Jaramillo complementa la tesis de que fue en Turmequé donde se gestó el juego. La población de nombre indígena Turmequé era punto central del territorio del príncipe Guatavita, cuyas hazañas guerreras o deportivas eran admiradas por sus súbditos p.1.
Cultura	¿Cómo los autores plantean el juego y su incidencia en la cultura?	Entre los deportes que practicaban, encontramos el lanzamiento de un disco de oro a gran distancia, al que se identificaba con el nombre de zepguagoscua, y en el que se dice era prácticamente imposible vencerlo”, refiere Jaramillo. Los cronistas de indias, según el proyecto, dejaron constancia de que caciques e indios apostaban al juego p.1.
Concepto	¿Qué concepto tiene el autor sobre el juego tejo o turmequé?	No aporta nada
Elaborado por:	Fuente propia	

Ítem	Preguntas orientadoras	Descripción
Autor	Quien escribió el texto?	Congreso de la Republica de Colombia
Texto	Cuál es el nombre del texto	Ley 613: Ley general del Tejo
Edición	En qué año se publicó?	2000
Historia	¿Desde dónde se plantea el origen del tejo o al turmequé?	No aporta nada
Cultura	¿Cómo los autores plantean el juego y su incidencia en la cultura?	ARTICULO 3o. El Instituto Colombiano de la Juventud y el Deporte como máximo organismo planificador y rector, fijará los propósitos, estrategias y orientaciones para el desarrollo del tejo; promoverá y regulará la participación del sector privado, asociado o no, en esta disciplina deportiva; dará asistencia técnica a los entes departamentales, distritales y municipales para la formulación de planes deportivos y la ejecución de proyectos relacionados con este deporte p.1.
Concepto	¿Qué concepto tiene el autor sobre el juego tejo o turmequé?	Declárese la disciplina deportiva del tejo como deporte nacional en todo el territorio. Su divulgación y fomento estará a cargo del Instituto Colombiano de la Juventud y el Deporte p.1.
Elaborado por:	Fuente propia	

Ítem	Preguntas orientadoras	Descripción
Autor	Quien escribió el texto?	Secretaria de cultura recreación y deporte de Bogotá

Texto	Cuál es el nombre del texto	Tejo
Edición	En qué año se publicó?	2019
Historia	¿Desde dónde se plantea el origen del tejo o al turmequé?	Este deporte empezó a ser practicado desde hace más de 500 años por los muisca, habitantes de los departamentos de Cundinamarca y Boyacá en ese entonces conocido como Turmequé y que también hizo parte de las fiestas ceremoniales. Turmequé era el lugar donde se realizaban los concursos deportivos y de ahí se viene el nombre para el tejo p.1.
Cultura	¿Cómo los autores plantean el juego y su incidencia en la cultura?	<p>El turmequé se jugaba con un disco de oro llamado “zepguagoscua” que era conseguido por el trueque y hoy se utiliza en una cancha de arcilla de 18 metros de largo para lanzar los discos y hacer explotar las mechas, el tejo es un deporte de competencia, tiene varias adaptaciones y la más tradicional es introducir el tejo dentro de un círculo metálico, la otra es conocida como minitejo, allí se coloca una mecha y gana puntos quien la estalle. Este deporte ha llegado a países como: Ecuador, Venezuela, España, México, Estados Unidos y Perú.</p> <p>Para organizar una partida de tejo se ubican todos los jugadores en una de las dos canchas, una vez definido el turno de lanzamiento, el primer jugador lanza su tejo y a continuación lanza el resto de los jugadores.</p> <p>Para realizar la partida de tejo se necesita un área de juego de 19.5 metros de largo,</p>

		2.5 metros de ancho, dos canchas con 17.5 metros de distancia entre ellas, un tablero de madera, una caja de greda o plastilina, un bocin, mecha de polvora, marcador electronico o manual, tejos metalicos con 9 centimetros de diametro, 4 centimetros de altura y 5.5 centimetros de diametro de base superior y elementos de limpieza. p.1.
Concepto	¿Qué concepto tiene el autor sobre el juego tejo o turmequé?	El tejo o turmequé es el único deporte autóctono colombiano p.1.
Elaborado por:	Fuente propia	

Ítem	Preguntas orientadoras	Descripción
Autor	Quien escribió el texto?	Antonio José Navarro Wolff, Sandra Liliana Ortiz.
Texto	Cuál es el nombre del texto	Por medio del cual se declara el juego al turmequé (tejo), como patrimonio cultural inmaterial de la nación, y se dictan otras disposiciones
Edición	En qué año se publicó?	2017
Historia	¿Desde dónde se plantea el origen del tejo o al turmequé?	según algunos apartados del proyecto de investigación del grupo de vigías turmeque es la cuna del deporte autoctono de Colombia, desde el punto de vista historico se afirma que la tradicion oral es enfatica en decir que los

		miscas empezaron a jugar al turmequé con piedras p.5
Cultura	¿Cómo los autores plantean el juego y su incidencia en la cultura?	Desde el punto de vista cultural se evidencia según el proyecto de investigación del grupo vigías que cada una de las trece veredas del municipio turmequé se encuentran canchas de tejo como muestra de apropiación, en el 2005 se realizó el primer festival de tejo, en el 2007 se realizó el primer reinado de tejo y a nivel internacional Venezuela lleva 20 años practicando este deporte p. 7
Concepto	¿Qué concepto tiene el autor sobre el juego tejo o turmequé?	La palabra tejo desplazó el vocablo turmequé, aunque su identificación correcta es igual al lugar de origen y según algunos apartados del proyecto de investigación del grupo de vigías turmeque es la cuna del deporte autóctono de Colombia p.5
Elaborado por:	Fuente propia	

Ítem	Preguntas orientadoras	Descripción
Autor	Quien escribió el texto?	Congreso de la Republica de Colombia
Texto	Cuál es el nombre del texto	Ley 1947 de 2019
Edición	En qué año se publicó?	2019
Historia	¿Desde dónde se plantea el origen del tejo o al turmequé?	No aporta nada
Cultura	¿Cómo los autores plantean el juego y su incidencia en la cultura?	Artículo 6°. Promoción al deporte. La Nación a través del Departamento Administrativo del Deporte, la Recreación, la Actividad Física y Aprovechamiento del Tiempo Libre (Coldeportes) y la Federación Colombiana de Tejo o la entidad que haga sus veces, apoyará las escuelas de formación para la práctica del Juego al Turmequé (Tejo), impulsará campeonatos veredales, municipales, distritales, departamentales y nacionales, además la profesionalización de las personas que representarán a nuestro país en eventos Nacionales e Internacionales, teniendo en cuenta la Ley 613 del año 2000. p.1
Concepto	¿Qué concepto tiene el autor sobre el juego tejo o turmequé?	El tejo es una expresión cultural deportiva y patrimonio inmaterial de la nación donde su artículo 2 dice que debe hacerse un reconocimiento al municipio de turmequé Boyacá como cuna principal de la nación del juego al turmequé (Tejo) así como gestor y garante del rescate de esta tradición cultural y deportiva p.1.
Elaborado por:	Fuente propia	

Ítem	Preguntas orientadoras	Descripción
Autor	Quien escribió el texto?	Comité Olímpico Colombiano
Texto	Cuál es el nombre del texto	Federación Colombiana de tejo (2015)
Edición	En qué año se publicó?	2015
Historia	¿Desde dónde se plantea el origen del tejo o al turmequé?	originalmente era practicado hace mas de 500 años por los muiscas con un disco de oro llamado “pseguagoscua” p.1.
Cultura	¿Cómo los autores plantean el juego y su incidencia en la cultura?	Consiste en lanzar un disco metalico de aproximadamente 680 gramos, una cancha de arcilla de 18 metros de largo y pequeños sobres con polvora. La idea del juego es introducirlo en un circulo metalico y para jugarlo se hacen competencias individuales y por equipos p.1
Concepto	¿Qué concepto tiene el autor sobre el juego tejo o turmequé?	El tejo según este articulo se conoce como un juego el cual consiste en lanzar un disco metálico de aproximadamente 680 gramos, una cancha de arcilla de 18 metros de largo y pequeños sobres con pólvora, este juego ha llegado a varios países de sur américa y Europa. p.1
Elaborado por:	Fuente propia	

Ítem	Preguntas orientadoras	Descripción
Autor	Quien escribió el texto?	Marlenne Andrea Rengifo Giraldo
Texto	Cuál es el nombre del texto	Análisis cinemático en 3d del lanzamiento del tejo en deportistas finalistas del LIV campeonato nacional mayores masculino – 2012
Edición	En qué año se publicó?	2012
Historia	¿Desde dónde se plantea el origen del tejo o al turmequé?	Como reseña historica se plantea que el tejo se inició aproximadamente unos 500 años atrás, actividad propia de los indigenas chibchas o muisca, quienes implementaron el tejo como un juego o ritual p.21.
Cultura	¿Cómo los autores plantean el juego y su incidencia en la cultura?	El lanzamiento del tejo requiere de los siguientes elementos: concentración, coordinación y descripción del lanzamiento del tejo las cuales tienen una fase fundamental y de aquí se desprenden otras como: moneto vertical en la posición vertical, contacto inicial del primer paso, último contacto del pie atrasado, máxima altura del tejo con el brazo que lo sujeta en extensión, contacto inicial del pie derecho (segundo paso), altura mínima del tejo, momento de despegue del pie izquierdo, momento de liberación. La siguiente fase es la final o de recuperación p.48
Concepto	¿Qué concepto tiene el autor sobre el juego tejo o turmequé?	El tejo es un deporte de precisión y coordinación que tiene como finalidad la ejecución de un lanzamiento hacia un objetivo estático denominado bocin en busca de lograr la mayor efectividad en este caso la

		moñona “es un juego en el que se lanza un material redondo de dura consistencia a un punto previamente definido buscando acertar en el blanco” p.42.
Elaborado por:	Fuente propia	

Ítem	Preguntas orientadoras	Descripción
Autor	¿Quién escribió el texto?	Gustavo Adolfo Moreno Bañol
Texto	¿Cuál es el nombre del texto?	Juego tradicional colombiano
Edición	¿En qué año se publicó?	
Historia	¿Desde dónde se plantea el origen del tejo o al turmequé?	el tejo ya era practicado hace mas de 500 años por los habitantes de la altiplanicie cundiboyacense y consistia en lanzar un disco de oro llamado “pseguaguoscua” fue sustituido por un disco de piedra y se usa un metal p.98.
Cultura	¿Cómo los autores plantean el juego y su incidencia en la cultura?	Este juego indigena se acompañaba consumiendo chicha, en la actualidad los jugadores consumen cerveza y entre los jugadores lo practican hombres y mujeres p.93.
Concepto	¿Qué concepto tiene el autor sobre el juego tejo o turmequé?	juego tradicional indigena del turmequé o tejo elevado a la categoria de deporte autoctono en junio de 2000 por resolución del congreso colombiano, el tejo ya era practicado hace más de 500 años por los habitantes de la altiplanicie cundiboyacense y consistía en lanzar un disco de oro llamado “pseguaguoscua” fue sustituido por un disco de piedra y se usa un metal p.93.

Elaborado por:	Fuente propia
-----------------------	---------------

Ítem	Preguntas orientadoras	Descripción
Autor	¿Quién escribió el texto?	Eufrasio Bernal Duffo
Texto	¿Cuál es el nombre del texto?	Tejo: historia y aspectos generales
Edición	¿En qué año se publicó?	2016
Historia	¿Desde dónde se plantea el origen del tejo o al turmequé?	Este artículo desea plantear la historia del turmequé en el cual cuenta que este deporte autóctono ha sido jugado hace más de 500 años por los cacicazgos del centro del país, indios Muiscas, en el altiplano cundiboyacense. Quienes lo tenían para las fiestas ceremoniales p.1.
Cultura	¿Cómo los autores plantean el juego y su incidencia en la cultura?	El juego era practicado con un disco de oro practicado por los aborígenes y que el juego quedó en la memoria colectiva para luego ser reglamentado y jugado con normas. Luego este juego fue consolidado por la asociación de los jugadores en clubes, estos organizados en ligas y a su vez agrupadas en la Federación de Tejo que ha buscado normas y reglas para el mini tejo, el cual se juega en escenarios más reducidos y pequeños p.1.
Concepto	¿Qué concepto tiene el autor sobre el juego tejo o turmequé?	Este artículo plantea que el juego del tejo fue declarado deporte nacional de Colombia, en la ley 613 de septiembre 4 del año 2000, por parte del congreso de la república. Este apartado plantea que la ley tiene cuatro artículos en el cual dicen: artículo 1: declárese la disciplina deportiva del tejo como deporte nacional en

		todo el territorio p.1.
Elaborado por:	Fuente propia	

Ítem	Preguntas orientadoras	Descripción
Autor	¿Quién escribió el texto?	Alberto Galvis Ramírez
Texto	¿Cuál es el nombre del texto?	En Cundinamarca la raíz del deporte colombiano
Edición	¿En qué año se publicó?	
Historia	¿Desde dónde se plantea el origen del tejo o al turmequé?	En su documento menciona algunos deportes encontrados por los españoles y plantea que el tejo era un deporte practicado en los orígenes del altiplano cundiboyacense antes de la llegada de los españoles. La llegada de los conquistadores generó transculturación por querer imponer sus costumbres a la comunidad. La historia del tejo se divide en dos etapas, la precolombina antes de la llegada de los españoles y la segunda es a finales del siglo XIX, donde se creó el complejo deportivo en Colombia y el Polo club de Bogotá p.1.
Cultura	¿Cómo los autores plantean el juego y su incidencia en la cultura?	No aporta nada
Concepto	¿Qué concepto tiene el autor sobre el juego tejo o	El tejo era un deporte practicado en los orígenes del altiplano cundiboyacense antes de la llegada de los

	turmequé?	españoles p.1.
Elaborado por:	Fuente propia	

9.3 Matriz de análisis

QUIEN ESCRIBIO EL TEXTO	CUÁL ES EL NOMBRE DEL TEXTO	EN QUE AÑO SE PUBLICÓ	CATEGORIAS DE ANALISIS ENTENDIDAS COMO PREGUNTAS INICIALES		
Autor	Texto	Año	¿Qué concepto tiene el autor sobre el juego tejo o turmequé?	¿Desde dónde se plantea el origen del tejo o al turmequé?	¿Cómo los autores plantean el juego y su incidencia en la cultura?
1. Giovanni Arturo Viteri Cañas	Templos capitalizados y lugares con alma	2014	Es una práctica de juego que están constituidos y conformados por una diversidad de objetos, artefactos y cosas que son usadas y admiradas o simplemente están en el lugar de las prácticas, pero que en algún momento son portadores de ideología y valores simbólicos p. 7.	No aporta nada.	Las personas quienes practican el tejo o al turmequé, poseen unos objetos que configuran los lugares. Estos tiene una fuerte relación con la aparición de los objetos, el consumo y las perspectivas que se tienen frente al mismo, las cuales son consideradas como el significado que tienen los objetos en sus prácticas populares p.34.
2. José Abelardo Jaramillo	Turmequé y élite en Bogotá: representaciones en torno al deporte Chibcha en los años treinta en los siglos XX	2013	<p>Es un deporte que los chibchas, luego de confrontaciones con otras tribus, era practicado con “esplendor” junto a otras tres actividades: los sacrificios humanos, las carreras y el consumo de la chicha p. 130.</p> <p>El turmequé era una actividad de distracción practicada por los sectores populares del altiplano cundiboyacense en sus ratos de descanso.</p> <p>Para que el tejo pudiera ser aceptado como parte de la identidad nacional, este sufrió unas transformaciones con justificaciones respecto a higiene, actividad física y</p>	El origen del turmequé se ubicaba en los tiempos de los chibchas, mucho antes del arribo de los españoles al altiplano de la cordillera Oriental p. 130.	El turmequé solía jugarse con regularidad entre los sectores populares (Camacho Roldán s. f., 120) y, de acuerdo con lo redactado en sus Memorias, era practicado por aquellos en los días de fiestas religiosas (que para esa época no tenían la connotación que adquirirán tiempo después) (Ibíd., p. 106). En esas ocasiones, dice el escritor y político, “Juegos de bolo y turmequé se establecían en las afueras de las poblaciones, acompañados de toldos en que se ofrecía guarruz, masato, colaciones diversas y también bebidas menos inofensiva p. 131

			salud satanizando prácticas como el consumo de la chicha.		
3. Eufrasio Bernal Duffo Heladio Moreno Moreno	Altos turmequé	2008	El Turmequé, como deporte popular, resistió la acción depredadora de la Conquista y de la Colonia. Indígenas y españoles terminaron jugándolo, tanto que en la época Republicana es practicado por presidentes y gobernantes p. 8.	No aporta nada.	Los sacerdotes, los Zipas y Zaques tenían otro deporte que consistía en lanzar un disco de oro apuntando a un objetivo situado a determinada distancia: era el Turmequé, deporte sagrado de los dioses y en homenaje al sol y demás deidades chibchas, por lo cual, sus jugadores eran escogidos entre las personalidades de alta alcurnia p. 8
4. Fernando Muñoz	Ahora se puede jugar tejo en Facebook gracias a dos ingenieros boyacenses	2008	No aporta nada.	No aporta nada.	En el tejo virtual de Facebook los usuarios pueden lanzar el tejo virtualmente con la ayuda del ratón, retar a Don Chucho o a Chepe (los dueños de la cancha) o jugar con otros usuarios que tengan activa esta aplicación en Facebook p.1.
5. Eufrasio Bernal Duffo	A lo que da el tejo	2016	Deporte popular que forma parte intrínseca de la cultura de un país, y cuando las tradiciones, la historia y las expresiones sociales son tan evidentes con para fomentar su origen y arraigo p. 81.	El cronista José Antonio Lizarazo escribió en el seminario Sábado, en Diciembre de 1945 citado por Díaz Jaramillo José Abelardo que el Tejo se situaba en tiempo de los Chibchas, mucho antes de la avenida de los españoles al altiplano cundiboyacence y	Según el reglamento, el juego tiene varias posibilidades, de conformidad con quienes participan en competencias. Equipos de seis con dos suplentes, equipos de dos (duplas), individual, dobles mixtos. Además, oficialmente se

				citaba a los académicos Eduardo Posada y Ezequiel Uricoechea para decir que "los chibchas lo consideraban un deporte que, luego de confrontaciones con otras tribus, era practicado con esplendor junto a otras tres actividades: Los sacrificios humanos,, las carreras y el consumo de Chicha p. 233.	contemplan las categorías femeninas (abierta y sub -25) infantil (hasta 14 años), juvenil (hasta 18 años) sub-25 (mayores hasta 50 años) y senior master (51 años en adelante p. 120.
6. Eufrasio Bernal Duffo Heladio Moreno	Alto Turmequé No 2	2008	No aporta nada.	No aporta nada.	Se han realizado varias actividades de cara a la comunidad, como la orientación y explicación de la Riqueza artística, carreras de observación para jóvenes y talleres de transmisión de Saberes que incluyen quienes conocen de la historia reciente de nuestro municipio p. 6.
7. Juan David Laverde Palma	Que el turmequé sea patrimonio inmaterial de Colombia	2017	No aporto nada.	El historiador Hugo Ángel Jaramillo complementa la tesis de que fue en Turmequé donde se gestó el juego. La población de nombre indígena Turmequé era punto central del territorio del príncipe Guatavita, cuyas hazañas guerreras o deportivas eran admiradas por sus súbditos p.1.	Entre los deportes que practicaban, encontramos el lanzamiento de un disco de oro a gran distancia, al que se identificaba con el nombre de zepguagoscua, y en el que se dice era prácticamente imposible vencerlo", refiere Jaramillo. Los cronistas de indias, según el proyecto, dejaron constancia de que caciques e indios apostaban al juego p.1.

<p>8. Congreso de la Republica de Colombia</p>	<p>Ley 613: Ley general del Tejo</p>	<p>2000</p>	<p>Declárese la disciplina deportiva del tejo como deporte nacional en todo el territorio. Su divulgación y fomento estará a cargo del Instituto Colombiano de la Juventud y el Deporte p.1.</p>	<p>No aporta nada.</p>	<p>ARTICULO 3o. El Instituto Colombiano de la Juventud y el Deporte como máximo organismo planificador y rector, fijará los propósitos, estrategias y orientaciones para el desarrollo del tejo; promoverá y regulará la participación del sector privado, asociado o no, en esta disciplina deportiva; dará asistencia técnica a los entes departamentales, distritales y municipales para la formulación de planes deportivos y la ejecución de proyectos relacionados con este deporte p.1.</p>
<p>9. Secretaria de cultura recreación y deporte de Bogotá</p>	<p>Tejo</p>	<p>2019</p>	<p>el tejo o turmequé es el unico deporte autoctono colombiano p.1</p>	<p>este deporte empezo a ser practicado desde hace mas de 500 años por los muiscas, habitantes de los departamentos de cundinamarca y Boyacá en ese entonces conocido como Turmequé y que tambien hizo parte de las fiestas ceremoniales. Turmequé era el lugar donde se realizaban los concursos deportivos y de ahí se viene el nombre para el tejo p.1.</p>	<p>El turmequé se jugaba con un disco de oro llamado “zepguagoscua” que era conseguido por el trueque y hoy se utiliza en una cancha de arcilla de 18 metros de largo para lanzar los discos y hacer explotar las mechas, el tejo es un deporte de competencia, tiene varias adaptaciones y la mas tradicional es introducir el tejo dentro de un circulo metalico, la otra es conocida como minitejo, allí se coloca una mecha y gana puntos quien la estalle. Este deporte ah llegado a</p>

					<p>países como: Ecuador, Venezuela, España, México, Estados Unidos y Perú.</p> <p>Para organizar una partida de tejo se ubican todos los jugadores en una de las dos canchas, una vez definido el turno de lanzamiento, el primer jugador lanza su tejo y a continuación lanza el resto de los jugadores.</p> <p>Para realizar la partida de tejo se necesita una área de juego de 19.5 metros de largo, 2.5 metros de ancho, dos canchas con 17.5 metros de distancia entre ellas, un tablero de madera, una caja de greda o plastilina, un bocin, mecha de pólvora, marcador electrónico o manual, tejos metálicos con 9 centímetros de diámetro, 4 centímetros de altura y 5.5 centímetros de diámetro de base superior y elementos de limpieza p.1.</p>
10. Antonio José Navarro Wolff, Sandra Liliana Ortiz.	Por medio del cual se declara el juego al turmequé (tejo), como patrimonio cultural inmaterial de la nación, y se dictan otras disposiciones	2018	La palabra tejo desplazó el vocablo turmequé, aunque su identificación correcta es igual al lugar de origen y según algunos apartados del proyecto de investigación del	según algunos apartados del proyecto de investigación del grupo de vigías turmeque es la cuna del deporte autóctono de Colombia, desde el punto de vista histórico se afirma que la tradición oral	Desde el punto de vista cultural se evidencia según el proyecto de investigación del grupo vigías que cada una de las trece veredas del municipio turmequé se encuentran canchas de tejo

			grupo de vigías turmeque es la cuna del deporte autoctono de Colombia p.5.	es enfatica en decir que los muisca empezaron a jugar al turmequé con piedras p.5.	como muestra de apropiacion, en el 2005 se realizó el primer festival de tejo, en el 2007 se realizó el priemr reinado de tejo y a nivel internacional Venezuela lleva 20 años practicando este deporte p.7
11. Congreso de la Republica de Colombia	Ley 1947 de 2019	2019	El tejo es una expresión cultural deportiva y patrimonio inmaterial de la nación.	Municipio de Turmequé (Boyacá) como cuna principal de la Nación del Juego al Turmequé (Tejo), así como gestor y garante del rescate de esta tradición cultural y deportiva p.1.	Artículo 6°. Promoción al deporte. La Nación a través del Departamento Administrativo del Deporte, la Recreación, la Actividad Física y Aprovechamiento del Tiempo Libre (Coldeportes) y la Federación Colombiana de Tejo o la entidad que haga sus veces, apoyará las escuelas de formación para la práctica del Juego al Turmequé (Tejo), impulsará campeonatos veredales, municipales, distritales, departamentales y nacionales, además la profesionalización de las personas que representarán a nuestro país en eventos Nacionales e Internacionales, teniendo en cuenta la Ley 613 del año 2000 p.1.
12. Comité Olímpico Colombiano	Federación Colombiana de tejo (2015)	2015	se conoce como un juego el cual consiste en lanzar un disco metálico de	originalmente era practicado hace mas de 500 años por los muisca con un disco de oro llamado	Consiste en lanzar un disco metalico de aproximadamente 680 gramos, una

			aproximadamente 680 gramos, una cancha de arcilla de 18 metros de largo y pequeños sobres con pólvora, este juego ha llegado a varios países de sur américa y Europa p.1.	“pseguagoscua”p.1.	cancha de arcilla de diesiocho metros de largo y pequeños sobres con polvora. La idea del juego es introducirlo en un circulo metalico y para jugarlo se hacen competencias individuales y por equipos.p.1
13. Marlenne Andrea Rengifo Giraldo	Análisis cinemático en 3d del lanzamiento del tejo en deportistas finalistas del LIV campeonato nacional mayores masculino – 2012	2012	“tejo es un deporte de presicion y coordinacion que tiene como finalidad la ejecucion de un lanzamiento hacia un objetivo estatico denominado bocin en busca de lograr la mayor efectividad en este caso la moñona”p.42).	Como reseña historica se plantea que el tejo se inició aproximadamente unos 500 años atrás, actividad propia de los indigenas chibchas o muiscas, quienes implementaron el tejo como un juego o ritual p.21.	El lanzamieto del tejo requiere de los siguientes elementos: concentracion, coordinacion y descripcion del lanzamiento del tejo las cuales tienen una fase fundamental y de aquí se desperenden otras como: moneto vertical en la posicion vertical, contacto inicial del peimer paso, ultimo contacto del pie atrasado, maxima altura del tejo con el brazo que lo sujeta en extencion, contacto inicial del pie derecho (segundo paso), altura minima del tejo, momento de despegue del pie izquierdo, momento de liberación. La siguiente fase es la final o de recuperación p.48.

<p>14. Gustavo Adolfo Moreno Bañol</p>	<p>Juego tradicional colombiano</p>	<p>2008</p>	<p>es un juego tradicional indígena, elevado a la categoría de deporte en junio de 2000 por resolución del congreso colombiano, el tejo ya era practicado hace más de 500 años por los habitantes de la altiplanicie cundiboyacense y consistía en lanzar un disco de oro llamado “pseguaguoscua” fue sustituido por un disco de piedra y se usa un metal p.93.</p>	<p>el tejo ya era practicado hace mas de 500 años por los habitantes de la altiplanicie cundiboyacense y consistía en lanzar un disco de oro llamado “pseguaguoscua” fue sustituido por un disco de piedra y se usa un metal p. 98.</p>	<p>Este juego indigena se acompañaba consumiendo chicha, en la actualidad los jugadores consumen cerveza y entre los jugadores lo practican hombres y mujeres p.93.</p>
<p>15. Eufrasio Bernal Duffo</p>	<p>Tejo: Historia y aspectos generales</p>	<p>2016</p>	<p>el juego del tejo fue declarado deporte nacional de Colombia, en la ley 613 de septiembre 4 del año 2000, por parte del congreso de la república. Este apartado plantea que la ley tiene cuatro artículos en el cual dicen: artículo 1: declárese la disciplina deportiva del tejo como deporte nacional en todo el territorio p.1.</p>	<p>Este artículo desea plantear la historia del turmequé en el cual cuenta que este deporte autóctono ha sido jugado hace más de 500 años por los cacicazgos del centro del país, indios Muiscas, en el altiplano cundiboyacense. Quienes lo tenían para las fiestas ceremoniales p.1</p>	<p>El juego era practicado con un disco de oro. Practicado por los aborígenes y que el juego quedó en la memoria colectiva para luego ser reglamentado y jugado con normas. Luego este juego fue consolidado por la asociación de los jugadores en clubes, estos organizados en ligas y a su vez agrupadas en la Federación de Tejo que ha buscado normas y reglas para el mini tejo, el cual se juega en escenarios más reducidos y pequeños p.1.</p>
<p>16. Alberto Galvis Ramírez</p>	<p>En Cundinamarca la raíz del deporte colombiano</p>	<p>2000</p>	<p>el tejo era un deporte practicado en los orígenes del altiplano cundiboyacense antes de la llegada</p>	<p>En su documento menciona algunos deportes encontrados por los españoles y plantea que el tejo era un deporte</p>	<p>No aporta nada.</p>

			de los españoles p.1.	practicado en los orígenes del altiplano cundiboyacense antes de la llegada de los españoles. La llegada de los conquistadores generó transculturación por querer imponer sus costumbres a la comunidad. La historia del tejo se divide en dos etapas, la precolombina antes de la llegada de los españoles y la segunda es a finales del siglo XIX, donde se creó el complejo deportivo en Colombia y el Polo club de Bogotá p. 1.	
17. Gabriel Abello Rodríguez	El tejo o turmequé: un juego ancestral	2018	Era considerado un juego sagrado por los muiscas o chibchas, grupo étnico ubicado en el altiplano cundiboyacense p.1.	Hoy sabemos que este juego ancestral es tan antiguo como las culturas aborígenes del país que hoy es Colombia. Con la llegada de los españoles a América el juego cambió, pero sobrevivió al proceso avasallador de la conquista, adaptándose a las nuevas condiciones. Ya no se usaron discos de oro, sino piedras, que más tarde fueron reemplazadas por una porción de hierro que se llamó tejo, lo que dio origen a su nombre moderno p.1.	El juego se practicaba con discos de oro (tejos) llamados “zepguagoscua”, y era usado en rituales sagrados y legales, para aplicar justicia, para ganar el amor de la mujer amada, para dirimir conflictos, o por simple diversión. A finales de la década de 1920 se intentó reivindicar el juego, en un momento cuando los vientos nacionalistas que recorrían Latinoamérica soplaron también sobre Colombia. El abanderado de este proyecto fue don Emilio Murillo, músico y empresario que luchó por la recuperación de lo nacional a partir de lo popular p.1.

