



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO  
FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y ADMINISTRATIVAS  
CARRERA DE GESTIÓN TURÍSTICA Y HOTELERA**

**Trabajo de grado previo a la obtención del Título de Ingeniera en Gestión Turística y  
Hotelera**

**TRABAJO DE TITULACIÓN**

**Título del proyecto:**

**“PLAN DE SALVAGUARDIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA LA  
VIGENCIA DE LAS MANIFESTACIONES DEL PATRIMONIO CULTURAL  
INMATERIAL DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA”**

**Autora:** Cristina Alejandra Fiallos Pillapa

**Directora:** Ing. Margoth Cali Pereira

**Riobamba-Ecuador**

**2018**

## CERTIFICACIÓN

Los miembros del Tribunal de Graduación del proyecto de investigación de título: “PLAN DE SALVAGUARDIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA LA VIGENCIA DE LAS MANIFESTACIONES DEL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA”, presentado por: Cristina Alejandra Fiallos Pillapa y dirigido por: Ing. Margoth Cali Pereira. Una vez escuchada la defensa oral y revisado el informe final del proyecto de investigación con fines de graduación escrito en la cual se ha constatado el cumplimiento de las observaciones realizadas, remite la presente para uso y custodia en la biblioteca de la Facultad de Ciencias Políticas y Administrativas de la UNACH. Para constancia de lo expuesto firma:

Mgs. Silvia Aldaz  
Presidente del Tribunal



Firma

Mgs. Margoth Cali  
Director del proyecto



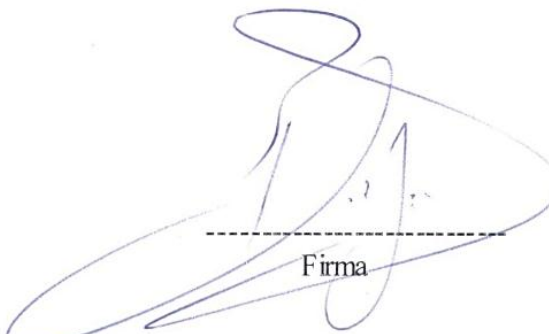
Firma

Mgs. Karen Santos  
Miembro del Tribunal



Firma

Mgs. Carlos Inga  
Miembro del Tribunal



Firma

## AUTORÍA

Como parte de la colectividad universitaria y cumpliendo con el requisito que exige la Universidad Nacional de Chimborazo, presento este Proyecto de Investigación, corresponde su autoría exclusivamente a: Cristina Alejandra Fiallos Pillapa ensayista del proyecto y el conocimiento y patrimonio intelectual del mismo a la Universidad Nacional de Chimborazo.



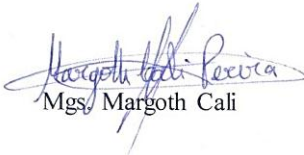
Cristina Alejandra Fiallos Pillapa

CI.060370434-7

## INFORME DE TUTOR

En mi calidad de tutora del proyecto de investigación cuyo título es: “PLAN DE SALVAGUARDIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA LA VIGENCIA DE LAS MANIFESTACIONES DEL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA”, luego de haber revisado el desarrollo de la investigación elaborada por la Srta. Cristina Alejandra Fiallos Pillapa, tengo a bien informar que el trabajo indicado, cumple con los requisitos exigidos para que pueda ser expuesto al público, luego de ser evaluado por el tribunal designado.

Riobamba, 2018



Mgs/ Margoth Cali

## **DEDICATORIA**

Con imperecedero amor el presente proyecto de titulación se la dedico al motor de mi existencia, mis padres, Marco y Yolanda, por haberme apoyado en cada momento de mi vida estudiantil, por fomentar en mi valores e ideales, por enseñarme a ser una buena persona útil a la sociedad, hija, amiga, alumna y por siempre infundir en mi un espíritu aventurero y dejarme volar sin dejar atrás la responsabilidad de culminar mis estudios y seguir siempre adelante.

A mi hermano Sebastián quien siempre creyó en mí y me ayudó para llegar a ser una gran profesional como él.

A mi gran amigo Dibu y mi Abuelita que desde el cielo deben estar orgullosos por verme cumplir una meta más.

Y a mi hijo de cuatro patas Inti que me ha dado su amor incondicional sin esperar nada a cambio.

## **AGRADECIMIENTO**

Al creador del universo, a mi tesoro más grande, mi amada familia, por ser mi ayuda constante en cada momento para que este sueño tan anhelado se haga realidad. A la Universidad Nacional de Chimborazo por darme la oportunidad de adquirir tan vastos conocimientos para estudiar y ser una buena profesional.

A mis amigos: Wendy, Pamela, Byron, Javier y Jonathan quienes en estos años se convirtieron en mi segunda familia, por sus consejos, apoyo y cariño brindado.

A mi tutora, por ser mi guía en la realización de este trabajo dando todo su esfuerzo y dedicación. Además, quiero agradecer al Mgs. Fernando Inga, por su ayuda desinteresada y amistad verdadera.

Así como también mi agradecimiento a la Carrera de Gestión Turística y Hotelera y cada una de las personas que en estos años de vida estudiantil formaron parte de mi aprendizaje y fueron parte de mi vida.

## PRÓLOGO

Por algún tiempo en la ciudad de Riobamba se ha visto afectado la práctica de los juegos tradicionales, esto ha traído como consecuencia que las actuales generaciones ya no las practiquen o en algunos casos ni los conozcan, sin tomar en cuenta que la pérdida de estos representa también la pérdida de identidad.

Tanto el conocimiento como el aprendizaje y valorización de los juegos populares que se practicaban y que vamos a tratar en el presente plan de salvaguardia, permitirá que los niños y jóvenes de la localidad se hallen identificados con estos, los mismos que trataremos de implementarlos utilizando las diferentes redes sociales para estar al tanto con la nueva forma de comunicación de hoy en día.

El actual trabajo nace justamente dirigido a fortalecer la práctica constante de nuestros juegos tradicionales en todas las manifestaciones y fiestas de la comunidad.

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación se realizó con la aplicación de la técnica de investigación de campo para poder palpar in situ la falta de participación de las nuevas generaciones en la práctica de estos juegos, el objetivo principal fue diseñar el “Plan de salvaguardia de los juegos tradicionales para la vigencia de las manifestaciones del patrimonio cultural inmaterial de la ciudad de Riobamba”

En este trabajo de investigación se efectuaron encuestas a los participantes, así como a los espectadores de los juegos que fue el universo objeto de indagación, tomando en cuenta si conocían del juego y la práctica del mismo les eran familiares.

Con la información lograda y luego de haber elaborado un meticuloso estudio a los diferentes aspectos relacionados con los juegos tradicionales, estos dieron a conocer la situación actual concerniente a su práctica en nuestra comunidad y la forma de cómo lo aprendieron.

Los pertinentes programas se los efectuaron tomando en cuenta la poca participación de las generaciones actuales en la práctica de los juegos tradicionales, ya que los mismos son una identidad cultural de nuestro pueblo.

Se pone énfasis en realizar una revalorización de su práctica continua por parte de nuestra niñez y juventud para conservar el legado de nuestro pueblo.

Palabras clave: Identidad, Plan, Revalorización, Vigencia.



## ABSTRACT

The present research work was made with the field's application technique in order to see the lack of participation of the new generations in the practice of these games, the main objective was to design the "Plan of safeguarding the games for the validity of the intangible cultural heritage manifestations of the Riobamba city "In this research work surveys were conducted to the participants, as well as to the viewers of the games that was the universe object of study taking into account if they knew the games and the practice of them, in different aspects related to traditional games, they can give the real situation concerning their practice in our community and the way as they learned it.

The relevant programs were made taking into account the low participation of new generations in the practice of traditional games, since they are a cultural identity of our country. Emphasis is placed on realizing a revaluation of its continuous practice by our children and youth to preserve the legacy of our people.

Keywords: Identity, Plan, Revaluation, Validity.



Reviewed by: Chávez, Maritza

Language Center Teacher



## INDICE DE CONTENIDOS

CERTIFICACIÓN .....	ii
AUTORÍA.....	iii
INFORME DE TUTOR.....	iv
DEDICATORIA .....	v
AGRADECIMIENTO .....	vi
PRÓLOGO.....	vii
RESUMEN .....	viii
ABSTRACT.....	ix
INDICE DE CONTENIDOS .....	x
INDICE DE GRÁFICOS .....	xiii
INDICE DE TABLAS .....	xiv
I. Introducción.....	15
A. Planteamiento del problema.....	16
II. Objetivos .....	18
A.    Objetivo general .....	18
B.    Objetivos específicos.....	18
C.    Diagnóstico de la manifestación. ....	18
III. Estado del arte relacionado a la temática .....	24
IV. Metodología.....	31
A. Tipo de estudio.....	31
1. Investigación de campo.....	31
2. Investigación documental. ....	31
B. Método de investigación .....	31
1. Inductivo .....	31
C. Población y muestra .....	32
1. Población.....	32

2. Muestra .....	32
D. Técnicas e instrumentos para la recolección de datos.....	2
1. Técnica.....	2
2. Instrumento .....	2
V. Resultados y discusión.....	3
A. ENCUESTA DIRIGIDA A LOS HABITANTES DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA..	3
1. Datos Generales .....	3
2. ¿Cuál es su edad?.....	4
3. ¿Considera Usted que los juegos tradicionales son manifestaciones que se sigue manteniendo en la actualidad?.....	5
4. ¿Le gustaría que las nuevas generaciones de la ciudad de Riobamba conserven este patrimonio cultural inmaterial, heredados por los antepasados? .....	6
5. ¿Practica Usted alguno de los juegos tradicionales?.....	7
6. ¿Usted cree que es importante la vigencia de las manifestaciones del patrimonio cultural inmaterial?.....	8
7. ¿Considera importante la elaboración de un plan de salvaguardia para la vigencia de las manifestaciones del patrimonio cultural inmaterial de la ciudad de Riobamba?.....	9
8. ¿Le gustaría que los turistas nacionales y extranjeros conozcan sobre el patrimonio cultural inmaterial de los juegos tradicionales de la ciudad de Riobamba? .....	10
9. ¿Le gustaría participar en un evento cultural referente a los juegos tradicionales?.....	11
B. Discusión.....	12
A. Propuesta.....	13
1.    Introducción:.....	13
2.    Objetivos:.....	15
2.1    Objetivo General: .....	15
2.2    Objetivos Específicos: .....	15
3.    Desarrollo: .....	15
Fase 1: Etapa de aproximación .....	15

a)	Establecer la coordinación previa.....	15
b)	Socializar la propuesta.....	16
c)	Conformar el equipo de trabajo.....	17
d)	Obtener el consentimiento libre, previo e informado.....	17
	Fase 2: Análisis situacional.....	17
a)	Diagnóstico.....	17
	Fase 3: Formulación del plan.....	22
a)	Definición de la visión.....	22
b)	Definición de la misión.....	22
c)	Definición de objetivos y estrategias.....	23
d)	Definición de programas y proyectos.....	25
	Fase 4: Seguimiento y actualización del plan.....	29
VI.	Conclusiones y recomendaciones.....	30
1.	Conclusiones.....	30
2.	Recomendaciones.....	31
	Bibliografía.....	32
	ANEXOS.....	34
Anexo 1.	FICHAS DE INVENTARIOS.....	34
Anexo 2.	ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS FUNCIONARIOS DEL INPC.....	58
Anexo 3.	ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PARTICIPANTES DE LOS JUEGOS TRADICIONALES.....	59
Anexo 4.	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.....	61
Anexo 5.	PRIORIZACIÓN.....	62

## INDICE DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1.</b> Representación porcentual de habitantes por género.....	3
<b>Gráfico 2.</b> Representación porcentual de la edad de las personas encuestadas. ....	4
<b>Gráfico 3.</b> Representación porcentual de las manifestaciones de los encuestados. ....	5
<b>Gráfico 4.</b> Porcentajes de respuestas sobre conservación de patrimonio.....	6
<b>Gráfico 5.</b> Representación porcentual de las respuestas sobre la práctica de juegos tradicionales. ....	7
<b>Gráfico 6.</b> Representación porcentual de las respuestas sobre la importancia del patrimonio. ....	8
<b>Gráfico 7.</b> Representación porcentual de las respuestas sobre el plan de salvaguardia.....	9
<b>Gráfico 8.</b> Representación porcentual de las respuestas sobre el popularizar los juegos tradicionales. ....	10
<b>Gráfico 9.</b> Representación porcentual de respuestas sobre la participación en evento culturales. ....	11

## INDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Matriz FODA.....	21
----------------------------------	----

<b>Tabla 2.</b> Resumen de las manifestaciones.....	22
<b>Tabla 3.</b> Estado del arte.....	30
<b>Tabla 4.</b> Número de habitantes por género.....	3
<b>Tabla 5.</b> Edad de las personas encuestadas.....	4
<b>Tabla 6 .</b> Manifestaciones de las personas encuestadas.....	5
<b>Tabla 7.</b> Respuestas sobre la conservación de patrimonio.....	6
<b>Tabla 8</b> Número de respuestas afirmativas y negativas sobre la práctica de juegos tradicionales.....	7
<b>Tabla 9.</b> Número de respuestas afirmativas y negativas sobre la importancia del patrimonio.	8
<b>Tabla 10.</b> Respuestas sobre el plan de salvaguardia.....	9
<b>Tabla 11.</b> Respuestas afirmativas y negativas sobre el popularizar los juegos tradicionales.	10
<b>Tabla 12.</b> Participación en eventos culturales.....	11
<b>Tabla 13.</b> Proceso y técnicas para la formulación del plan de salvaguardia.....	14
<b>Tabla 14.</b> Mapa de actores.....	21
<b>Tabla 15.</b> Definición de objetivos y estrategias.....	23
<b>Tabla 16.</b> Tabla resumen plan, programas y proyectos.....	24
<b>Tabla 17.</b> Programa 1.....	25
<b>Tabla 18.</b> Programa 2.....	26
<b>Tabla 19.</b> Programa 3.....	27
<b>Tabla 20.</b> Programa 4.....	28

## **I. Introducción**

La presente investigación se refiere al tema del plan de salvaguardia de los juegos tradicionales de acuerdo con la vulnerabilidad para la vigencia de las manifestaciones del patrimonio cultural inmaterial de la ciudad de Riobamba. Las características principales a este tipo de investigación nacen de las múltiples manifestaciones del patrimonio cultural inmaterial las cuales forman parte de los elementos determinantes de la identidad cultural de los pueblos y comunidades, además de constituir una riqueza común a toda la humanidad. Profundamente arraigadas en la historia y el medio natural de cada lugar, es así como el patrimonio cultural inmaterial genera un sentimiento de pertenencia y continuidad en las comunidades, y se considera por ello uno de los principales factores que impulsan la creatividad y la creación cultural.

El trabajo de titulación está compuesto por los siguientes capítulos:

En el capítulo I se fundamenta teóricamente la investigación, por medio de fuentes bibliográficas y normativas legales que regulan el patrimonio cultural inmaterial y sus diferentes actividades.

En el capítulo II se plantea la metodología aplicada, así como los tipos de instrumentos de investigación que permitirán establecer los resultados, en base a la población y muestra de estudio.

En el capítulo III se desarrolla los resultados obtenidos en base a las encuestas realizadas por medio de la tabulación, así como el resultado de las entrevistas.

En el capítulo IV se muestra el desarrollo de la discusión de los resultados obtenidos en el transcurso de la investigación.

En el capítulo V se establecen conclusiones y recomendaciones establecidas después de realizarse el análisis de resultados.

Finalmente, en el capítulo VI se desarrolla la propuesta, la misma que establece sus objetivos, formula la visión, y describe la propuesta por medio de principios y directrices para el plan de salvaguardia y la evaluación de la propuesta.

### **A. Planteamiento del problema**

El turismo cultural es una actividad que garantiza experiencias, conocimientos, mediante la participación de los turistas con los habitantes de un lugar específico y es considerado como línea de producto del Plan de Desarrollo Turístico del Ecuador.

Dentro de la cosmovisión cultural de los pueblos, debemos también señalar al patrimonio cultural inmaterial, el mismo que en la actualidad podemos ver que afronta a inquebrantables cambios en su práctica diaria por los pobladores de las distintas comunidades donde estos se practicaban. Podemos anotar diferentes elementos que colocan en peligro la continuidad de estos conocimientos ancestrales de nuestro pueblo.

Adicionalmente a la poca práctica de los juegos populares, podemos anotar también que en nuestra niñez y juventud actual el uso excesivo de los aparatos electrónicos, teléfonos celulares, ha incidido para que se vaya diluyendo nuestros conocimientos y juegos populares, la famosa globalización está también afectando a una desvalorización cultural y un permanente alejamiento de nuestras raíces como símbolo de nuestra cultura.

Es obligación de las entidades, tanto estatales como privadas, el fomento y rescate de nuestro patrimonio cultural inmaterial, en este caso el rescate y revalorización de los juegos populares en la ciudad de Riobamba, que en los actuales momentos se encuentra en peligro de desaparecer por la falta de conocimiento de sus valores culturales y lo que representa para



nosotros como actores principales de los mismos. Creo necesario una profunda campaña de concientización dirigida a toda la comunidad riobambeña para sentirnos orgullosos de tener una identidad propia en la forma de recreación de nuestras nuevas generaciones.

## **II. Objetivos**

### **A. Objetivo general**

- Diseñar el plan de salvaguardia de los juegos tradicionales para la vigencia de las manifestaciones del patrimonio cultural inmaterial de la ciudad de Riobamba.

### **B. Objetivos específicos**

- Diagnosticar la situación actual de los juegos tradicionales y de sus componentes del área de influencia mediante fichas de inventario para definir la problemática.
- Definir teórica y metodológicamente la investigación del plan de salvaguardia de los juegos tradicionales para la vigencia de las manifestaciones del patrimonio cultural inmaterial de la ciudad de Riobamba.
- Diseñar los componentes del plan de salvaguardia de los juegos tradicionales para la vigencia de las manifestaciones del patrimonio cultural inmaterial de la ciudad de Riobamba.

### **C. Diagnóstico de la manifestación.**

El presente trabajo de titulación luego de la recopilación de información puedo decir que existen algunas fichas de identificación por parte del INPC, de algunos juegos tradicionales tanto de las parroquias rurales como urbanas entre las cuales podemos citar: Calpi, Pungalá, Quimiag, San Luís, Veloz, Maldonado, Lizarzaburu, Velasco y Yaruquies.

Los juegos tradicionales actualmente se encuentran con muy poca vigencia y muy poca representatividad en las diferentes localidades de la ciudad de Riobamba; esta situación

lamentable por la cual atraviesan los diferentes juegos tradicionales se debe a la introducción de la tecnología que no permite la socialización entre la comunidad, lo cual conlleva a la individualización de los diferentes actores que deberían ser nuestra niñez y juventud los llamados a no dejar que estos juegos desaparezcan, esto se lograra dando a conocer a través de la importancia que los juegos tenían en años anteriores en el desarrollo de nuestros padres y abuelos los cuales aún recuerdan con nostalgia dichos juegos.

La elaboración del presente trabajo está concebido como un rescate de los diversos juegos tradicionales de la ciudad de Riobamba los cuales han perdido vigencia en el simbolismo cultural de las nuevas generaciones, con la realización del presente plan de salvaguardia, se pretende tener una revalorización de las manifestaciones culturales y como a través de los cuales se ha transmitido varios conocimientos que han servido para la formación y el sentirse orgulloso de nuestra cultura lo que permitió que nuestros padres y abuelos socializaran con los diferentes elementos de la comunidad.

Los juegos tradicionales actualmente se encuentran en una etapa de olvido en las nuevas generaciones, los cuales son casi desconocidos por la mayoría de los niños y jóvenes los cuales desconocen por lo tanto la importancia de los mismos en el convivir diario, los juegos tradicionales antiguamente sirvieron para entretener y hermanar a la comunidad en su práctica.

La cultura popular por un lado se intenta mantener y, por otro lado, se enfrenta a fenómenos de globalización que están propiciando la pérdida cultural de los pueblos y diversificando el uso de la tecnología y la pérdida de la cultura, como parte de su patrimonio.

Con el fin de dinamizar la vigencia y práctica de los juegos populares, se debe también contar con recapitulaciones que reconozcan que la conservación de este patrimonio inmaterial y con las enseñanzas de los que actualmente los practican no se pierda los

diferentes juegos tradicionales, creando y transmitiendo a las nuevas generaciones el valor cultural de la práctica de estos juegos en nuestra comunidad, los cuales servirían como parte de entretenimiento a los turistas que visitan nuestra ciudad y ser parte activa de los mismos, lo cual permitirá que fortalezca la riqueza y diversidad cultural de nuestra ciudad, con sus simbolismos en cada uno de los juegos.

El conocimiento de los diversos juegos populares en nuestra niñez y juventud, así como en toda la comunidad, permitirá rescatar y acercarnos más a nuestras raíces y valorar aquellos juegos que en la actualidad se encuentran en un proceso de decadencia dando como resultado la pérdida de identidad cultural lo cual es muy lamentable.

Debido a lo cual veo la necesidad de rescatar y preservar para las futuras generaciones los juegos tradicionales que dieron identidad y fue un significado de pertenencia de nuestra cultura en las generaciones anteriores que nos precedieron, lo cual se ha ido lamentablemente perdiendo en los tiempos actuales, y perdiendo también los significados de dichos juegos.

La actual a culturización por parte de los avances tecnológicos ha sumido en un letargo lamentablemente de pérdida de algunos de nuestros ancestrales juegos populares en algunos lugares de nuestra ciudad y comunidad, perdiéndose la identidad cultural que estos representan.

**Tabla 1.** Matriz FODA

---

<b>FORTALEZAS</b>	<b>OPORTUNIDADES</b>
<p><b>F1.</b> La práctica de estas manifestaciones promueve el fomento de valores humanos.</p> <p><b>F2.</b> La práctica de algunos juegos tradicionales es popular en ciertos sectores de la ciudad y provincia.</p> <p><b>F3.</b> Interés por parte de los habitantes para conservar el patrimonio</p> <p><b>F4.</b> Generación de políticas públicas que promueven la valorización de juegos tradicionales.</p>	<p><b>O1.</b> La realización de los juegos crea expectativas en visitantes por conocer más sobre nuestra cultura.</p> <p><b>O2.</b> El Instituto Nacional de Patrimonio Cultural es el encargado de conservar el patrimonio cultural ecuatoriano.</p> <p><b>O3.</b> Fortalece la tendencia del turismo cultural.</p> <p><b>O4.</b> Apoyo del GADM Riobamba para el rescate de los juegos tradicionales.</p>
<b>DEBILIDADES</b>	<b>AMENAZAS</b>
<p><b>D1.</b> Los practicantes actuales de los juegos populares son en su mayoría adultos mayores.</p> <p><b>D2.</b> Existen pocos habitantes portadores del saber y práctica de los juegos tradicionales.</p> <p><b>D3.</b> La práctica esporádica de los juegos restringe la participación de las nuevas generaciones.</p> <p><b>D4.</b> Carencia de planes de desarrollo y sostenimiento.</p> <p><b>D5.</b> Limitada información de los diferentes juegos populares en los puntos de información turística.</p>	<p><b>A1.</b> La Influencia de la tecnología y la globalización.</p> <p><b>A2.</b> Pérdida de la identidad propia y apropiación cultural externa.</p> <p><b>A3.</b> Desaparición paulatina de los actores de los diferentes juegos tradicionales.</p> <p><b>A4.</b> Escasos lugares para la práctica de los juegos.</p> <p><b>A5.</b> Mínima infraestructura de servicios básicos para los turistas que observan los juegos.</p>

---

**Elaborado por:** Cristina Fiallos

**Tabla 2.** Resumen de las manifestaciones.

ÁMBITO	SUBÁMBITO	NOMBRE DEL JUEGO TRADICIONAL	DESCRIPCIÓN
		Juego del Boliche	El boliche era un juego de azar que se extinguió hace más de cincuenta años como práctica cotidiana en la ciudad de Riobamba.
		Juego del Valor	El juego era una lucha entre dos competidores que querían ser elegidos chasqui. Los participantes eran de los jóvenes más fuertes, ágiles y listos.
		Toros de Pueblo	La comunidad entera participa, pues es un momento de fiesta asociado a la participación lúdica y de distracción. Pero además un momento donde se confirman jerarquías y surgen divisiones entre la comunidad.
		Juego del Cuy	Consiste en enterrar el cuerpo de un cuy vivo dentro de la tierra, dejando solamente la cabeza visible. El jugador, con los ojos vendados y un palo en la mano, debe buscar la cabeza del animal entre 5 y 10 minutos.
Artes del espectáculo	Juegos Tradicionales	Juego de atrapar al chancho	Este juego en particular, parece venirse practicando hace muchos años. El juego, la recreación lúdica, satisface una necesidad de relajamiento de la comunidad y está asociado a la fiesta y la alegría
		Juego del entierro del gallo	Este juego se lo realiza en épocas de carnaval y en él, participa la mayor parte de la comunidad. En este juego pueden participar hombres y mujeres de todas las edades, incluido niños.
		Rodeo del Chagra	En el desfile y los juegos de enlazamiento, participan principalmente hombres mayores. Es así como el juego se restringe para un determinado rol y género. Sin embargo, la importancia de este tipo de juego reside en el valor "identitario" que la gente le asigna.

**Elaborado por:** Cristina Fiallos

**Tabla 2.** Resumen de las manifestaciones. (continuación)

ÁMBITO	SUBÁMBITO	NOMBRE DEL JUEGO TRADICIONAL	DESCRIPCIÓN
Artes del espectáculo	Juegos Tradicionales	Juego del trompo	Es un juego tradicional muy popular para el esparcimiento especialmente de los niños de las zonas rurales de la serranía. Jugar se convierte en el momento de descanso para niños
		Juego de cocos	Se juega cada uno con una bola y cierta cantidad de dinero, el que más pega con esa bola a la mayor parte de jugadores, ese es el que gana, se juega en un círculo grande, donde van cuatro cocos. Participan cuatro jugadores uno por cada coco. Se lo realiza en la plaza de toros del pueblo. Inicia con la colocación a una distancia prudencial en la plaza, a unos setenta u ochenta metros de un barril y al fondo otro barril, es decir cuatro barriles a la misma altura y participan dos jinetes (al mismo tiempo) y el que llega primero dándose la vuelta alrededor de los barriles y llega al punto de partida es el ganador.
		Juego del barril	El juego es una actividad libre, que se lo practica en el tiempo considerado de ocio. El juego produce satisfacción a nivel grupal y cohesión social entre los que pertenecen a un grupo de juego.
		Crianza y pelea de gallos	Es un juego tradicional en la región ecuatoriana que se lo ejecuta desde la época colonial, donde se lo jugaba en las plazas de ciudades y pueblos

**Elaborado por:** Cristina Fiallos

Ver anexo 1 para mayor información

### **III. Estado del arte relacionado a la temática**

(Arévalo, 2004) En su trabajo: “La tradición, el patrimonio y la identidad”, menciona que el patrimonio no debe confundirse con cultura. Todo lo que se aprende y transmite socialmente es cultura, pero no patrimonio. Los bienes patrimoniales constituyen una selección de los bienes culturales. De tal manera el patrimonio está compuesto por los elementos y las expresiones más relevantes y significativas culturalmente. El patrimonio, entonces, remite a símbolos y representaciones, a los “lugares de la memoria”, es decir, a la identidad.

Desde este punto de vista el patrimonio posee un valor étnico y simbólico, pues constituye la expresión de la identidad de un pueblo, sus formas de vida. Las señas y los rasgos identificatorios, que unen al interior del grupo y marcan la diferencia frente al exterior, configuran el patrimonio.

El patrimonio cumple una función identificadora, porque cuando hablamos de patrimonio nos referimos a representaciones y símbolos. Del carácter simbólico del patrimonio deriva su capacidad para representar una determinada identidad.

El patrimonio de hecho no consiste en otra cosa que en la selección de los elementos y las manifestaciones más representativas de la realidad cultural de cada grupo social. Ahora bien, por su carácter simbólico y de significación de identidad étnica, como resultado de un proceso histórico y de una particular experiencia vivencial, puede darse una instrumentalización política del patrimonio.

Es así que el patrimonio de una sociedad lo conforman las formas de vida materiales e inmateriales, pretéritas o presentes, que poseen un valor relevante y son significativas culturalmente para quienes las usan y las han creado. El patrimonio cultural está integrado por



los bienes culturales a los que los individuos y la sociedad en su conjunto otorgan una especial importancia.

(Fernández, 2017) en su investigación “Turismo y patrimonio a favor del desarrollo local, para diferenciar el destino Holguín”, propone: teniendo en cuenta que la gestión del turismo y del patrimonio son actividades altamente compatibles y mutuamente beneficiosas, las cuales poseen objetivos comunes y pretenden aumentar el valor de la experiencia turística del visitante, se podría establecer como una prioridad la conservación de los recursos patrimoniales, con el fin de transformarlos en productos turísticos que contribuyan a revitalizar la identidad cultural de una localidad; puesto que el sector turístico necesita los recursos patrimoniales para desarrollar nuevos productos.

De lo cual puedo asegurar que las actividades al tener relaciones tan estrechas se ven en la necesidad de conservar el patrimonio cultural de una nación dando como resultado un aumento a nivel turístico y contribuyendo a dar un mayor impulso sobre la cultura y patrimonio de la localidad.

Estas expresiones culturales mantienen su valor mientras permanecen vivas en las comunidades que las fueron generando. Podemos señalar, por tanto, que se ha producido un cambio de paradigma en la comunidad internacional, que desde hace poco tiempo está preocupada por el rescate de lo que podemos considerar inmaterial, dado el contenido que tiene de nuestro propio pasado, y cuya necesidad de conservación y salvaguardia está al mismo nivel que los bienes materiales de interés cultural (Quiros Vicente, 2011)

En relación del patrimonio inmaterial al material en el país se puede ver que existe mayor control hacia el patrimonio material, dejando así en el olvido a nuestros conocimientos y saberes que juegan un rol importante dentro del valor simbólico de la localidad. Es así que

últimamente por parte del Instituto Nacional de Patrimonio Cultural se ha constituido en una línea de acción prioritaria.

En todo caso, no debemos ver el patrimonio intangible únicamente como un recurso al que salvaguardar por el interés económico que tiene en el mismo, sino que su significación más importante es sobresalir como factor de identidad y sociabilidad, dado su gran simbolismo y potestad de creación identitaria (Olivera, 2011)

La recomendación que nos hace el autor también va de la mano con permitir el fortalecimiento del sentimiento de identidad de todos los grupos portadores de saberes y no solo querer un rédito económico sino el verdadero significado de salvaguardar y conservar la continuidad de las manifestaciones.

Otorgando por tanto a dicho valor un importante privilegio de salvaguardia. En este sentido, la preocupación por la sostenibilidad del patrimonio nos determina como sociedades de futuro, al tiempo conservadora de sus requisitos tradicionales y abierta a los cambios derivados de la contemporaneidad (Plasencia Martín, 2007)

En relación de lo citado por el autor puedo concluir que el patrimonio cultural se ha ido conformando como un ámbito multifacético que se acerca a las realidades socioculturales y los colectivos que, de una u otra forma, son enlaces que identifican a una población y de esa manera conserva las tradiciones de identidad de un pueblo.

Pero cuando hablamos de patrimonio inmaterial nos podemos estar refiriendo a multitud de expresiones populares. (Olivera, 2011) concretó esta tipología de patrimonio ciñéndolo a las actividades y saberes que se manifiestan, principalmente, en fiestas populares; rituales, creencias y mitos; manifestaciones escénicas y entretenimientos habituales; culturas y rutinas concernientes con la naturaleza y el universo (medicina y farmacopea tradicional,

cosmologías); tradiciones culinarias y fiestas gastronómicas; habilidades artesanas y tesoros humanos vivos; formas de expresión musical, canto y danzas populares; manifestaciones lúdicas y deportes tradicionales; lenguas, tradiciones y expresiones orales, epopeyas heroicas y leyendas; usos y costumbres sociales; espacios culturales con alta presencia inmaterial; hitos de la memoria colectiva (lugares de encuentro); especiales formas de adaptación al medio natural; espacios imaginarios y de inspiración de obras pictóricas, musicales o literarias; etc.

Dando como resultado que el patrimonio inmaterial sea una fuente de diversidad, identidad, creatividad, y, además, como práctica y conocimiento de todos quienes aportan a su vigencia; siendo las manifestaciones y expresiones propias de un lugar que se han transmitido de generación en generación.

Así como lo manifestado por el investigador (Ospina, 2017) El patrimonio cultural, más que una bonita tarjeta de presentación o un trofeo, es el resultado del ingenio, la adaptación y recursividad de nuestros pueblos para superar dificultades en diferentes ámbitos. El patrimonio es sobre todo un escenario de subsistencia, el enaltecimiento de nuestras formas cotidianas y particulares de resolver alguna necesidad, por lo tanto, no tiene ningún sentido que nos ocupemos de reseñar y exaltar su cosificación, si quienes lo hacen posible no obtienen ningún beneficio por su labor. La actual dinámica patrimonial concentra sus esfuerzos en lograr un impacto mediático que logre dividendos políticos en lugar de beneficios comunitarios reales.

Para el autor cada actividad que realiza desde un artesano hasta un artista, así como todos los portadores de tradiciones sienten orgullo en poder contribuir a la cultura del país, pero no están prestos a inmiscuirse en proyectos que solo quedan en promesas y su trabajo en el olvido. Desean que las dificultades que se presentan en sus actividades sean resueltas y que sus tradiciones no se olviden.

La introducción del concepto de patrimonio inmaterial ha supuesto un gran avance, al referirse no sólo a las obras maestras, sino también a sus autores. En un modelo basado en el folclore animaba a especialistas e instituciones a documentar y mantener un registro de las tradiciones en vías de desaparición. Se intenta mantener una tradición viva frente a posibles amenazas, preservando las condiciones necesarias para su reproducción cultural, lo que implica que hay que valorar por igual a los “portadores” y “transmisores” de las tradiciones, y a los usos y entornos en los que éstas se dan. (Kirshenblatt-Gimblett, 2004)

De lo cual los conceptos y ámbitos del patrimonio cultural han ido evolucionando y tomando distintos canales dependiendo la circunstancia en la que se desarrolla;

(Cejudo, 2011) En su obra: “Sobre el valor del Patrimonio Cultural Inmaterial: una propuesta desde la ética del consumo”. El Patrimonio Cultural Inmaterial pone en juego simultáneamente varias dimensiones de valor: el sentido original de los bienes culturales clasificados como patrimonio; su aportación a la identidad y la continuidad social en cuanto bienes patrimoniales; efectos económicos derivados de su aprovechamiento por la industria turística y cultural. De ello se derivan tensiones o paradojas que requieren una consideración ética. Por un lado, existe una oposición entre las condiciones de existencia del patrimonio cultural y las condiciones de existencia de los bienes culturales inmateriales que se declaran patrimonio. Por otro lado, una consideración realista del Patrimonio Cultural Inmaterial debe incluirlo en la problemática actual de la creación, transmisión, disfrute y explotación de los bienes culturales. Se defiende que la gestión del Patrimonio Cultural Inmaterial debe incidir no tanto en el equivalente monetario de los flujos de riqueza generados por el mismo, sino en la dimensión social del consumo cultural.

A partir de aquí se concluye indicando varias repercusiones tanto para la gestión responsable de este tipo de patrimonio, como para la legitimación del gasto público dedicado a su protección.

(Conti, 2013) Se estima que una redefinición del patrimonio a la luz de conceptos actuales, que evite los discursos fragmentados en la selección, protección y activación de los bienes que constituyen el elenco patrimonial, puede redundar en beneficio de las comunidades locales en dos aspectos. Por un lado, una mejor definición y valoración de su propia identidad y, por otro, en los beneficios que pueden derivarse de la actividad turística. En este sentido, los recursos existentes y poco explorados hasta el momento pueden instalarse en el imaginario de potenciales visitantes y contribuir a generar experiencias novedosas y placenteras derivadas de la práctica del turismo cultural.

En relación a lo citado puedo concluir que al dar un nuevo enfoque actualizado del patrimonio y sus componentes también podemos incluir a la actividad turística como una clave beneficiosa para su desarrollo existencial; siendo así que al desenvolver un turismo cultural estaremos creando nuevas oportunidades, usos y experiencias para los turistas y generando experiencias inolvidables.

**Tabla 3.** Estado del arte

<b>Autores</b>	<b>Año</b>	<b>Actividad</b>	<b>Aspectos relevantes</b>
<b>Evelina Cardet-Fernández</b>	2017	“Turismo y patrimonio a favor del desarrollo local, para diferenciar el destino Holguín”.	Al tener en cuenta que la gestión del turismo y del patrimonio son actividades altamente compatibles y mutuamente beneficiosas, las cuales poseen objetivos comunes y pretenden aumentar el valor de la experiencia turística del visitante, se podría establecer como una prioridad la conservación de los recursos patrimoniales, con el fin de transformarlos en productos turísticos que contribuyan a revitalizar la identidad cultural de una localidad; puesto que el sector turístico necesita los recursos patrimoniales para desarrollar nuevos productos.
<b>Francisco González Santa Cruz</b>	2017	“El patrimonio cultural como factor de desarrollo turístico: estudio de caso en la ciudad de Córdoba”	La actual preocupación por el patrimonio inmaterial es entendida como una reacción similar, pero en este caso ante las condiciones de vida generalizadas por el proceso de globalización. Ante la supuesta homogeneización cultural que conlleva la misma, se impone la necesidad de reivindicar lo propio y construir patrimonios culturales que nos diferencien
<b>Olivera, A.,</b>	2011	“Patrimonio inmaterial, recurso turístico y espíritu de los territorios. Cuadernos de Turismo”	No debemos ver el patrimonio intangible únicamente como un recurso al que salvaguardar por el interés económico que tiene en el mismo, sino que su significación más importante es sobresalir como factor de identidad y sociabilidad, dado su gran simbolismo y potestad de creación identitaria, otorgando por tanto a dicho valor un importante privilegio de salvaguardia
<b>Johnny Meca Ospina</b>	2017	“Galapa: tu historia, mi presente, nuestro futuro; el patrimonio Cultural como estrategia pedagógica al alcance de todos”	El patrimonio cultural, más que una bonita tarjeta de presentación o un trofeo, es el resultado del ingenio, la adaptación y recursividad de nuestros pueblos para superar dificultades en diferentes ámbitos. El patrimonio es sobre todo un escenario de subsistencia, el enaltecimiento de nuestras formas cotidianas y particulares de resolver alguna necesidad, por lo tanto, no tiene ningún sentido que nos ocupemos de reseñar y exaltar su cosificación, si quienes lo hacen posible no obtienen ningún beneficio por su labor.
<b>Cejudo, R.</b>	2014	“Sobre el valor del Patrimonio Cultural Inmaterial: una propuesta desde la ética del consumo”.	El Patrimonio Cultural Inmaterial pone en juego simultáneamente varias dimensiones de valor: el sentido original de los bienes culturales clasificados como patrimonio; su aportación a la identidad y la continuidad social en cuanto bienes patrimoniales; efectos económicos derivados de su aprovechamiento por la industria turística y cultural.
<b>Lliquín,</b>	2013	“Programa de Aprovechamiento y uso Turístico del Patrimonio Cultural Inmaterial de la provincia de Chimborazo”:	Explica que a través del tiempo el turismo como actividad ha tomado fuerza, convirtiéndose para la actualidad en una nueva alternativa y fuente de desarrollo económico, social, cultural y ambiental; teniendo como herramientas de apoyo el aprovechamiento sustentable y sostenible del patrimonio natural y cultural, la participación directa e indirecta de la población local, la eficiente prestación de servicios y la distribución equitativa de las utilidades.

**Elaborado por:** Cristina Fiallos

## **IV. Metodología**

### **A. Tipo de estudio**

#### **1. Investigación de campo.**

Este tipo de investigación es aquella que reside en la recolección de datos con los sujetos investigados y de la situación de donde suceden los acontecimientos.

En mi investigación visité algunas organizaciones, así como también instituciones que se encuentran inmersas en la vigencia de los juegos tradicionales; así también tuve contacto con participantes que mantienen vivos los juegos y con la ciudadanía en general.

#### **2. Investigación documental.**

Según el autor (Palella, 2012) define: La investigación documental se concreta exclusivamente en la recopilación de información en diversas fuentes. Este tipo de investigación me sirvió para realizar la revisión del material como: textos, guías, revistas, resultados de otras investigaciones relacionadas con el tema.

Para el plan de salvaguardia de los juegos populares se utilizarán documentos de apoyo como: la Guía Metodológica para la salvaguarda del Patrimonio Cultural Inmaterial, Instructivo para el registro e inventario del Patrimonio Cultural Inmaterial del INPC y documentos estudiados que sirvan para la estructuración del estado del arte relacionado a la temática.

### **B. Método de investigación**

#### **1. Inductivo**

Con el presente método se pudo identificar el problema desde lo particular hasta lo general.

Realizando un estudio con casos similares y así investigar la herramienta de soluci

## C. Población y muestra

### 1. Población

Esta investigación se realizó en la ciudad de Riobamba provincia de Chimborazo, para el estudio se ha tomado en cuenta la población Riobambeña que es de un total de 225.741 habitantes; según el último censo realizado por el Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC) en el año 2010.

### 2. Muestra

Para obtener el tamaño de la muestra se va aplicar la siguiente fórmula:

$$n = \frac{p \cdot q \cdot N}{\frac{(N - 1)E^2}{k^2} + p \cdot q}$$
$$n = \frac{(0.25) \cdot (225.741)}{\frac{(225.741 - 1)(0.05)^2}{1.28^2} + (0.25)}$$
$$n = 95$$

#### Datos:

**N** = 225.741

**n** = ?

**E** = 5%

**p** = 0.50

**q** = 0.50

**k** = 1.28

#### De donde:

**n**= Tamaño de la muestra

**N**= Tamaño de la población

**E**= Error muestral

**p**= Probabilidad de ocurrencia de un fenómeno

**q**= Probabilidad de no ocurrencia del fenómeno

**k**= Coeficiente de correlación de error



## **D. Técnicas e instrumentos para la recolección de datos**

Con el objetivo de buscar y generar conocimientos lo más próximos a la realidad es necesario realizar una recopilación de datos e información lo más útiles para la generación de nuevos conocimientos, para la cual se demandó de las siguientes técnicas de investigación:

### **1. Técnica**

**La Observación:** técnica la cual permite observar al objetivo de estudio con el fin de extraer su información y registrarla para posteriormente proceder a analizarla.

**Entrevista:** Esta se lo realizó a los funcionarios del Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (INPC) de la ciudad de Riobamba.

**Encuesta:** Se lo realizó a los participantes, para vislumbrar como los juegos tradicionales se practican de una forma apropiada cuidando su bienestar personal, además permitió determinar los datos claves de la investigación, siendo un material que contiene preguntas que determinan la información requerida.

### **2. Instrumento**

**Guía de entrevista:** Las preguntas se basaron en el tema de investigación tratado, fueron preguntas estructuradas, donde los entrevistados pudieron expresar sus ideas.

**Cuestionario:** En base a una lluvia de preguntas se pudo conocer con mayor precisión los juegos tradicionales los cuales sirvieron para despejar dudas.

## V. Resultados y discusión

### A. ENCUESTA DIRIGIDA A LOS HABITANTES DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA

#### 1. Datos Generales

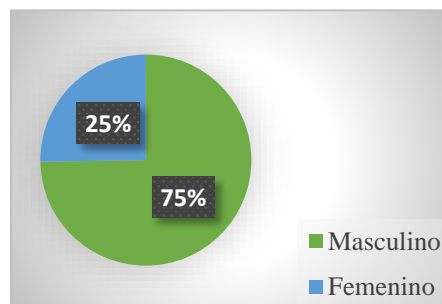
**Tabla 4.** Número de habitantes por género.

Genero	Número	Porcentaje
Masculino	71	75%
Femenino	24	25%
<b>Total</b>	<b>95</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a los habitantes de la ciudad de Riobamba

**Elaborado por:** Cristina Fiallos

**Gráfico 1.** Representación porcentual de habitantes por género.



**Fuente:** Encuesta aplicada a los habitantes de la ciudad de Riobamba

**Elaborado por:** Cristina Fiallos

El 75% de las personas encuestadas corresponde al género masculino, mientras que el 25% corresponde al género femenino.

## 2. ¿Cuál es su edad?

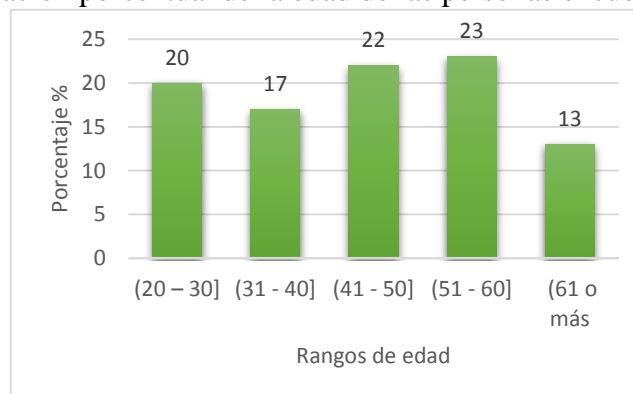
**Tabla 5.** Edad de las personas encuestadas.

Edad	Número	Porcentaje
(20 – 30]	20	21%
(31 - 40]	17	18%
(41 - 50]	22	23%
(51 - 60]	23	24%
(61 o más	13	14%
<b>TOTAL</b>	<b>95</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a los habitantes de la ciudad de Riobamba

**Elaborado por:** Cristina Fiallos

**Gráfico 2.** Representación porcentual de la edad de las personas encuestadas.



**Fuente:** Encuesta aplicada a los habitantes de la ciudad de Riobamba

**Elaborado por:** Cristina Fiallos

El 24% de las personas encuestadas tienen la edad entre (51 - 60) años, el 23% tienen la edad entre (41 - 50) años, el 21% tienen la edad entre (20 - 30) años, el 18% tienen la edad entre (31 - 40) años y el 13% tienen la edad entre (61 o más) años.

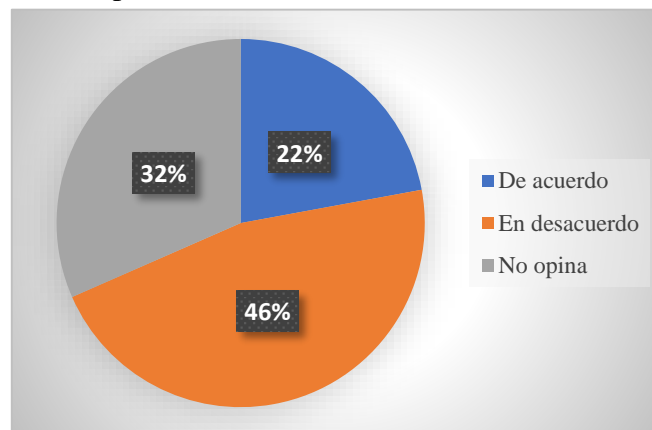
**3. ¿Considera Usted que los juegos tradicionales son manifestaciones que se sigue manteniendo en la actualidad?**

**Tabla 6 .** Manifestaciones de las personas encuestadas.

<b>Manifestaciones</b>	<b>Número</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>De acuerdo</b>	21	22%
<b>En desacuerdo</b>	44	46%
<b>No opina</b>	30	32%
<b>Total</b>	<b>95</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a los habitantes de la ciudad de Riobamba  
**Elaborado por:** Cristina Fiallos

**Gráfico 3.** Representación porcentual de las manifestaciones de los encuestados.



**Fuente:** Encuesta aplicada a los habitantes de la ciudad de Riobamba  
**Elaborado por:** Cristina Fiallos

El 46% de las personas encuestadas se encuentran de acuerdo que los juegos tradicionales son manifestaciones que se sigue manteniendo en la actualidad, el 32% en desacuerdo, y el 22% no opina.

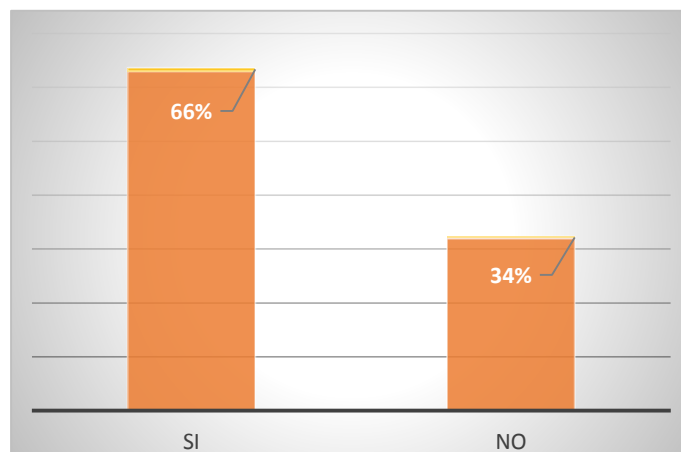
**4. ¿Le gustaría que las nuevas generaciones de la ciudad de Riobamba conserven este patrimonio cultural inmaterial, heredados por los antepasados?**

**Tabla 7.** Respuestas sobre la conservación de patrimonio.

<b>Conservación</b>	<b>Número</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Si</b>	63	66%
<b>No</b>	32	34%
<b>Total</b>	<b>95</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a los habitantes de la ciudad de Riobamba  
**Elaborado por:** Cristina Fiallos

**Gráfico 4.** Porcentajes de respuestas sobre conservación de patrimonio.



**Fuente:** Encuesta aplicada a los habitantes de la ciudad de Riobamba  
**Elaborado por:** Cristina Fiallos

De las 95 encuestas realizadas, el 66% de los encuestados le gustaría que las nuevas generaciones de la ciudad de Riobamba conserven el patrimonio cultural inmaterial, mientras que el 34% no lo desea.

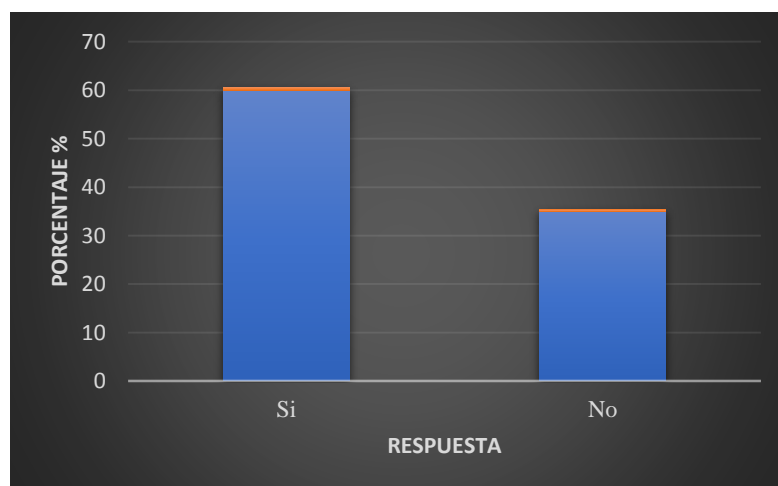
## 5. ¿Practica Usted alguno de los juegos tradicionales?

**Tabla 8** Número de respuestas afirmativas y negativas sobre la práctica de juegos tradicionales.

<b>Practica</b>	<b>Número</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Si</b>	60	63%
<b>No</b>	35	37%
<b>Total</b>	<b>95</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a los habitantes de la ciudad de Riobamba  
**Elaborado por:** Cristina Fiallos

**Gráfico 5.** Representación porcentual de las respuestas sobre la práctica de juegos tradicionales.



**Fuente:** Encuesta aplicada a los habitantes de la ciudad de Riobamba  
**Elaborado por:** Cristina Fiallos

De las 95 encuestas realizadas, el 63% de los encuestados practica alguno de los juegos tradicionales, mientras que el 37% no lo practica.

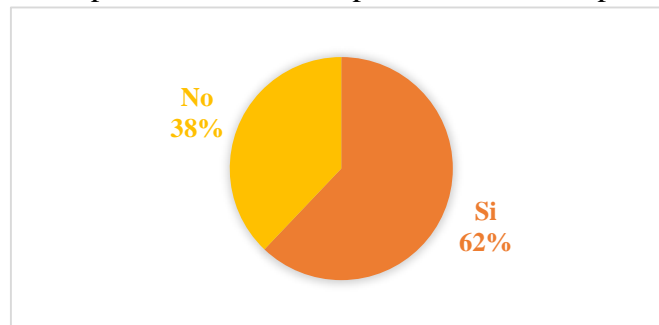
**6. ¿Usted cree que es importante la vigencia de las manifestaciones del patrimonio cultural inmaterial?**

**Tabla 9.** Número de respuestas afirmativas y negativas sobre la importancia del patrimonio.

<b>Importancia</b>	<b>Número</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Si</b>	59	62%
<b>No</b>	36	38%
<b>Total</b>	<b>95</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a los habitantes de la ciudad de Riobamba  
**Elaborado por:** Cristina Fiallos

**Gráfico 6.** Representación porcentual de las respuestas sobre la importancia del patrimonio.



**Fuente:** Encuesta aplicada a los habitantes de la ciudad de Riobamba  
**Elaborado por:** Cristina Fiallos

De las 95 encuestas realizadas, el 62% de las personas creen que es importante la vigencia de las manifestaciones del patrimonio cultural inmaterial, y el 38% de las personas no lo creen.

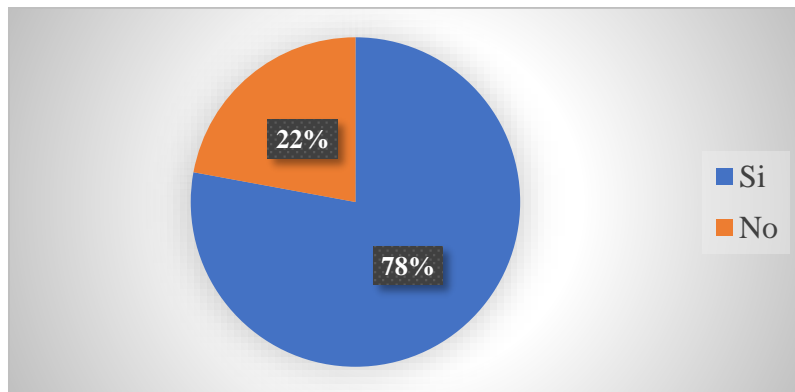
**7. ¿Considera importante la elaboración de un plan de salvaguardia para la vigencia de las manifestaciones del patrimonio cultural inmaterial de la ciudad de Riobamba?**

**Tabla 10.** Respuestas sobre el plan de salvaguardia.

<b>Plan</b>	<b>Número</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Si</b>	74	78%
<b>No</b>	21	22%
<b>Total</b>	<b>95</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a los habitantes de la ciudad de Riobamba  
**Elaborado por:** Cristina Fiallos

**Gráfico 7.** Representación porcentual de las respuestas sobre el plan de salvaguardia.



**Fuente:** Encuesta aplicada a los habitantes de la ciudad de Riobamba  
**Elaborado por:** Cristina Fiallos

De los 95 encuestados, el 78% de las personas consideran importante la elaboración de un plan de salvaguardia para la vigencia de las manifestaciones del patrimonio cultural inmaterial de la ciudad de Riobamba y el 22% no.



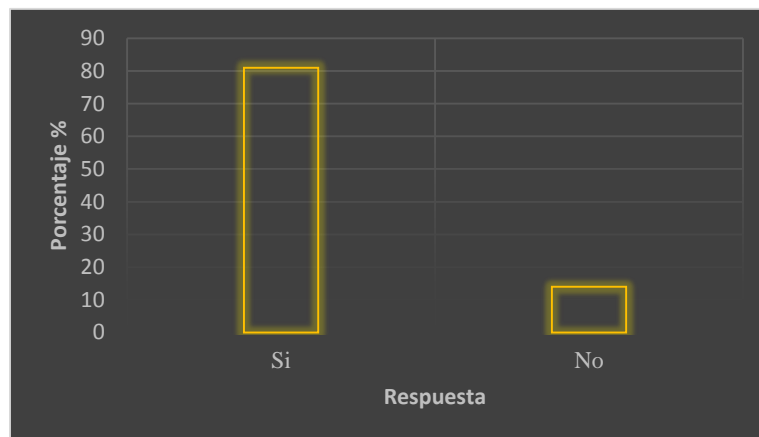
**8. ¿Le gustaría que los turistas nacionales y extranjeros conozcan sobre el patrimonio cultural inmaterial de los juegos tradicionales de la ciudad de Riobamba?**

**Tabla 11.** Respuestas afirmativas y negativas sobre el popularizar los juegos tradicionales.

Conocimiento	Número	Porcentaje
Si	81	85%
No	14	15%
<b>Total</b>	<b>95</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a los habitantes de la ciudad de Riobamba  
**Elaborado por:** Cristina Fiallos

**Gráfico 8.** Representación porcentual de las respuestas sobre el popularizar los juegos tradicionales.



**Fuente:** Encuesta aplicada a los habitantes de la ciudad de Riobamba  
**Elaborado por:** Cristina Fiallos

De los 95 encuestados, el 85% de las personas consideran que le gustaría que los turistas nacionales y extranjeros conozcan sobre el patrimonio cultural inmaterial de los juegos tradicionales de la ciudad de Riobamba y el 15% no.

## 9. ¿Le gustaría participar en un evento cultural referente a los juegos tradicionales?

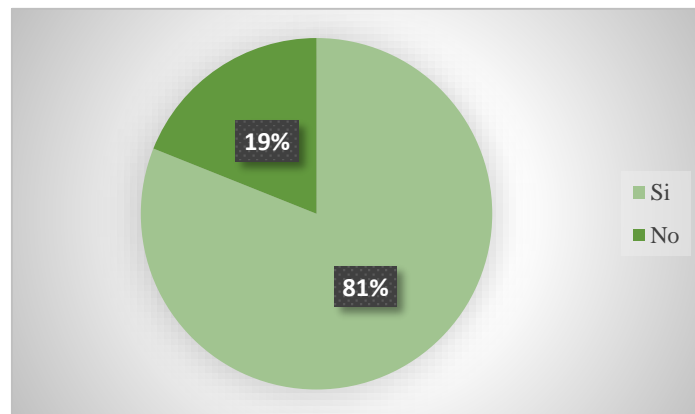
**Tabla 12.** Participación en eventos culturales.

Evento	Número	Porcentaje
Si	77	81%
No	18	19%
<b>Total</b>	<b>95</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a los habitantes de la ciudad de Riobamba

**Elaborado por:** Cristina Fiallos

**Gráfico 9.** Representación porcentual de respuestas sobre la participación en evento culturales.



**Fuente:** Encuesta aplicada a los habitantes de la ciudad de Riobamba

**Elaborado por:** Cristina Fiallos

De los 95 encuestados, el 81% de las personas consideran que les gustaría participar en un evento cultural referente a los juegos tradicionales y el 19% no.

## **B. Discusión**

El presente trabajo de titulación tiene como finalidad desarrollar un plan de salvaguardia de los juegos tradicionales para la vigencia de las manifestaciones del patrimonio cultural inmaterial de la ciudad de Riobamba y por ende la mayoría de los habitantes encuestados de la ciudad de Riobamba piensan que es importante realizar este plan.

Los funcionarios del INPC también sugieren trabajar en conjunto con las demás entidades para poder rescatar nuestras tradiciones y dar a conocer como un nuevo punto turístico de la ciudad; juntamente con los diferentes atractivos y rutas que se posee.

Además, el 85% de las personas consideran que les gustaría que los turistas nacionales y extranjeros conozcan sobre el patrimonio cultural inmaterial de los juegos tradicionales de la ciudad de Riobamba siendo así que puede ser una experiencia nueva y llamativa para los mismos.

El propósito de esta investigación es que sigan vigentes las manifestaciones del patrimonio cultural inmaterial de la ciudad de Riobamba.

## **A. Propuesta**

Diseño de los componentes del Plan de salvaguardia de los juegos tradicionales de la ciudad de Riobamba.

### **1. Introducción:**

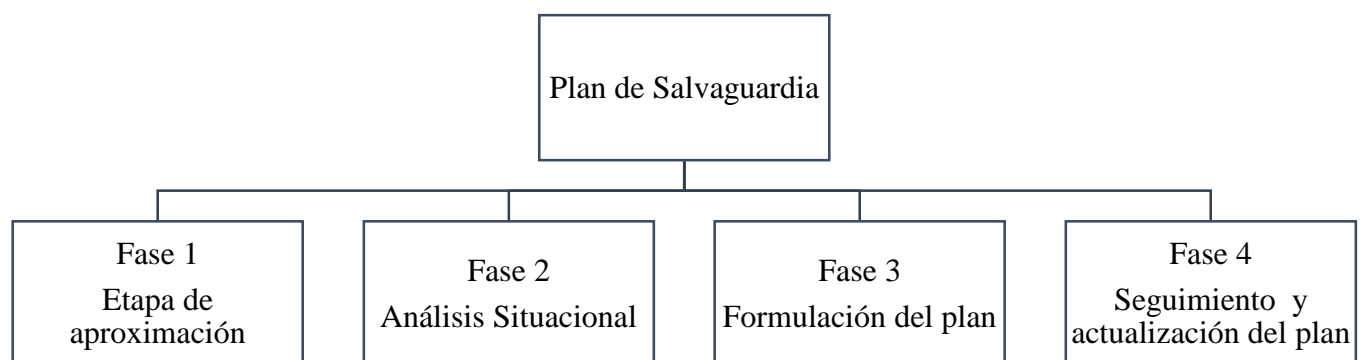
En Riobamba y sus diferentes parroquias que lo conforman, podemos ver actualmente que todavía se ejerce de forma esporádica y en determinados días la práctica de los juegos tradicionales, los mismos que son efectuados en sus destrezas por moradores ya de una edad un poco avanzada, son los únicos referentes que todavía quedan en la ciudad y sus parroquias, estos juegos están todavía llevados a la práctica en sectores tradicionales de la ciudad, pero vemos que con el pasar de los días, la ciudad ha ido creciendo tanto en el aspecto urbano como en el aumento poblacional, lo que ha provocado una reducción de los lugares de esparcimiento y práctica de estos juegos populares, a esto debemos añadir el incremento del avance tecnológico y la escasa práctica por parte de nuestra niñez y juventud de estos juegos.

Por todos estos antecedentes se crea la necesidad de preservar nuestros juegos populares y poder contar con un componente que permita salvaguardar el acervo de esta heredad y que de este modo no se vea aniquilada para las futuras generaciones el conocimiento de la valía de nuestros juegos, esperamos que el avance científico más bien sea aprovechado para difundir por medio de estos juegos populares y no tener que lamentar el quebranto de nuestra identidad cultural, y que permita también crear un elemento para la gestión turística en la ciudad.

Puesto que todo Plan de Salvaguardia procura perfeccionar un ambiente de apertura y llegar a una realidad esperada, que será la continuación de las manifestaciones populares expresadas en los juegos tradicionales, como un patrimonio inmaterial.

Para desarrollar el objetivo general del Plan de Salvaguardia de los juegos tradicionales para la vigencia de las manifestaciones del patrimonio cultural inmaterial de la ciudad de Riobamba se basa de 3 fases las mismas que son:

**Tabla 13.** Proceso y técnicas para la formulación del plan de salvaguardia



**Elaborado por:** Cristina Fiallos

Cada una de las fases señaladas viene acompañada de distintos puntos a desarrollarse, dentro de los cuales podremos visualizar las actividades para poder llevar a cabo los programas y proyectos propuestos en el plan.

## **2. Objetivos:**

### **2.1 Objetivo General:**

Diseñar los componentes del plan de salvaguardia de los juegos tradicionales para la vigencia de las manifestaciones del patrimonio cultural inmaterial de la ciudad de Riobamba.

### **2.2 Objetivos Específicos:**

- Establecer acuerdos y mecanismos para desarrollar el plan de salvaguardia.
- Realizar un diagnóstico para conocer el nivel de vigencia y representatividad de los juegos tradicionales.
- Definir el plan de salvaguardia mediante la visión, objetivos, ejes, programas y proyectos para la vigencia de los juegos tradicionales.

## **3. Desarrollo:**

Para realizar el primer objetivo se desarrolla la Fase 1 Etapa de aproximación; en las cuales se da a conocer la coordinación previa, socializar la propuesta, conformar el equipo de trabajo y obtener el consentimiento libre, previo e informado.

### **Fase 1: Etapa de aproximación**

#### **a) Establecer la coordinación previa**

Mediante comunicación escrita proporcionada por el licenciado Alexander Guaña, Analista de Gestión de Riesgos del Instituto Nacional de Patrimonio Cultural de la Zona 3, así como también con el funcionario Edison Solórzano, quienes manifiestan que proporcionaran toda la apertura para el apoyo técnico, permitiendo que se tenga el acceso a las instalaciones del INPC con sede en la ciudad de Riobamba, para la utilización de la información tanto física como digital, más el asesoramiento técnico que el INPC R3 posee, en la cual me permite la realización del Proyecto de Investigación del “plan de salvaguardia de los juegos tradicionales para la vigencia de las manifestaciones del patrimonio cultural inmaterial de la ciudad de Riobamba”.

Para la realización del presente plan de salvaguardia se estableció contactos con representantes de las diferentes agrupaciones de los juegos tradicionales como por ejemplo los dirigentes de la Representación del Juego Popular de la Pelota de Mano o Mamona del Barrio la Dolorosa, juego que se practica todos los días de la semana a partir de las 17 horas en las canchas deportivas de dicho Barrio.

En la parroquia Rural de San Luis de igual manera se puso en contacto con el Econ. Nicolás Urquiza, Técnico de la Unidad de Planificación del Gobierno Autónomo Descentralizado Parroquial Rural San Luis, el cual manifestó de la realización de la crianza y pelea de gallos que se realiza en dicha parroquia.

Así como también con la Ing. Fernanda Vinuesa encargada de la Mancomunidad Corredor Turístico Atillo quién estuvo presta a facilitar información y colaborar en el desarrollo de la investigación.

#### **b) Socializar la propuesta**

Al presentar la propuesta inicial como “Valoración turística de los juegos populares de la zona urbana del cantón Riobamba para el diseño de un producto turístico cultural”, los funcionarios del Instituto Nacional de Patrimonio Cultural manifestaron que sería conveniente la realización del “Plan de Salvaguardia” de un solo juego rescatando el juego tradicional de la Mamona especialmente. Gracias a la recomendación de los funcionarios del INPC se presentó el nuevo perfil del proyecto de investigación con el tema “Plan de salvaguardia para la conservación del Patrimonio Cultural Inmaterial del juego popular La Mamona de la ciudad de Riobamba”. Dentro de las recomendaciones se me solicita investigar averiguaciones por parte de la Dirección de Turismo del GADMR sobre los juegos tradicionales y acumular información de estos.

### **c) Conformar el equipo de trabajo**

La realización del presente trabajo de investigación está conformada por los siguientes integrantes:

Autora: Cristina Fiallos P.

Tutora: Margoth Cali P.

Técnicos INPC: Edison Solórzano, Alexander Guaña.

También se contó con las diferentes agrupaciones, comités de los diversos juegos tradicionales de la ciudad de Riobamba que se encuentran organizados, quienes proporcionaron la información necesaria para el presente plan.

### **d) Obtener el consentimiento libre, previo e informado**

Con los acercamientos realizados con las diferentes directivas y organizaciones que se encuentran vigentes actualmente se ha podido establecer los vínculos necesarios para que fluya la investigación y poder efectuar el actual plan de salvaguardia.

Para realizar el segundo objetivo se desarrolla la Fase 2: Análisis situacional; en las cuales se da a conocer el diagnóstico de la manifestación y la prospección.

### **Fase 2: Análisis situacional**

#### **a) Diagnóstico**

En este punto se darán a conocer los resultados que arrojó la investigación del diagnóstico inicial del problema de investigación.

En la ciudad de Riobamba se puede evidenciar que no existe una investigación sistematizada y actualizada de los juegos tradicionales, es por eso que con ayuda de actores involucrados en el tema de patrimonio y turismo, se conforman fichas de registro, las mismas que muestran resultados relevantes expuestos en la presente investigación, que nos permiten tener un primer acercamiento al tema de los juegos tradicionales con relación al patrimonio



cultural en la ciudad, de lo que se obtienen diferentes ideas que revelan causas de la alteración del de lo que denominamos “especificidad cultural”.

Estas tecnologías de la comunicación proponen mensajes que homogeneizan las pautas de vida, las relaciones sociales, los conocimientos, las técnicas y las mentalidades, mediante la inclusión de actividades que permitan el realce de los juegos tradicionales, con lo que se beneficia la multiculturalidad.

El Patrimonio Cultural Inmaterial se adquiere mediante aprendizajes complejos y experiencias que se han ponderado en el curso del tiempo y es propio de cada pueblo con lo que se puede considerar el ethos de un pueblo, es decir un conjunto de tradiciones que han adaptado a entornos sociales, económicos, tecnológicos y culturales, siempre cambiantes e imprevisibles.

Para obtener un impacto turístico se propone trabajar con los datos obtenidos para recuperar parte de la identidad y sentido de pertenencia de la ciudad para recuperar sus tradiciones, costumbres y cultura que forman parte del estilo de vida de los ciudadanos y puede ser muy atractivo para ofertar culturalmente al turismo. Si bien es cierto los ciudadanos están dispuestos a recuperar estas tradiciones, sin embargo, en la actualidad no tiene conocimiento de cuál es el valor económico de sus tradiciones, y las consecuencias que se pueden presentar en el caso de no llegar a consensos políticos para que garanticen la protección de estas manifestaciones patrimoniales.

#### **b) Prospección**

El trabajo de titulación “Plan de salvaguarda de los juegos tradicionales para la vigencia de las manifestaciones del patrimonio cultural inmaterial de la ciudad de Riobamba”, está encaminado en que los juegos populares no pierdan su vigencia en nuestra ciudad, para lo

cual se contara con la difusión y significado de cada uno de estos juegos y como aportan al desarrollo comunitario tan venido a menos en la actualidad.

Para la difusión del rescate de los juegos populares se contará con la participación directa de los diferentes GAD'S tanto cantonales como parroquiales, los cuales serán los encargados de revalorizar estos juegos como signo de identidad y patrimonio cultural de nuestro pueblo.

Se deberá tomar en cuenta en cada localidad la identificación del juego que más se practica en los actuales momentos o en algunos casos se practicaban y que actualmente se están perdiendo, afectando con esto su proceso histórico y socio-cultural, el cual ha llevado también a afectar a la economía local, por cuanto al irse perdiendo la práctica de los diferentes juegos populares se ha ido disipando igualmente el interés de pertenencia en dicho lugar y buscar otros entretenimientos en otros lugares o lo que es peor el individualismo en la práctica de juegos que brinda la tecnología.

La pérdida del uso habitual de los diferentes juegos populares en nuestras comunidades ha dado paso a que estos únicamente sean practicados en ciertas fechas y fiestas de conmemoración tanto cívicas como religiosas, en algunos casos alterando su significado por la práctica de uso continuo de los mismos, alejando a nuestros potenciales ejecutores de la práctica de estos juegos tradicionales y contribuyendo con ello al desarraigo cultural en nuestra comunidad.

Queda entonces difundir y concientizar en las actuales, futuras y nuevas generaciones, la riqueza simbólica que conlleva la práctica de nuestros juegos populares y cuál es su significado en el convivir diario de nuestra comunidad.

La prospección permite aplicar algunos instrumentos como:

Mapa de actores: está detallado con el equipo técnico que deberá identificar quienes son los actores principales que están involucrados en la práctica de los diferentes juegos

populares en cada una de las comunidades en las cuales se llevan a cabo estos, y una vez identificados se desarrollará las estrategias para la inclusión y participación del proceso en el presente plan.

**Tabla 14.** Mapa de actores

<b>Institución</b>	<b>Función</b>	<b>Interés</b>	<b>Potencialidades</b>	<b>Limitaciones</b>
Ministerio de Turismo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es el ministerio que cumple con las políticas de difusión turística del país</li> <li>• Organizar y fortalecer la actividad turística del país.</li> <li>• Promover la creación y desarrollo de destinos turísticos</li> <li>• Educación y capacitación sobre temas de turismo sostenible</li> <li>• Generar espacios de valorización cultural</li> </ul>	Incentivar el desarrollo de turismo sostenible	Recursos Humanos, técnicos y económicos	Priorización de recursos a destinos consolidados.
Gobierno Autónomo Descentralizado (GAD) Municipal de Riobamba	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preservar el patrimonio natural y cultural del cantón</li> </ul>	Mejorar la calidad de vida en las diferentes comunidades del cantón	Recursos técnicos y económicos	Escasa atención a las zonas rurales en los temas de turismo
Instituto Nacional de Patrimonio (INPC)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Investigar, conservar, preservar, restaurar, exhibir y promocionar el Patrimonio Cultural Ecuatoriano.</li> <li>• Dotación de personal técnico capacitado para el desarrollo de investigaciones en turismo cultural.</li> </ul>	Uso adecuado del patrimonio cultural material e inmaterial.	Recursos Humanos, técnicos y económicos	Limitado apoyo de las demás direcciones
Centros de Educación Superior	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mantener el patrimonio cultural de la parroquia</li> </ul>	Introducir a nuevos profesionales con conocimientos culturales innovadores.	Crear nuevos destinos turísticos, culturales que desarrollen el turismo local.	Baja asignación de recursos para investigación.
Gobierno Autónomo Descentralizado (GAD'S) Parroquiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mantener el patrimonio cultural de la parroquia</li> </ul>	Mejorar la calidad de vida de los habitantes.	Fomentar la actividad turística cultural dentro de cada parroquia.	Falta de recursos económicos para la promoción.

**Elaborado por:** Cristina Fiallos

Para realizar el tercer objetivo se desarrolla la Fase 3: Formulación del plan; en las cuales se da a conocer la misión, visión, definición de objetivos y estrategias y la definición de programas y proyectos.

### **Fase 3: Formulación del plan**

#### **a) Definición de la visión**

El plan de salvaguardia de los juegos tradicionales de la ciudad de Riobamba busca el rescate y permanencia de estas manifestaciones en las nuevas generaciones, las mismas que han ido perdiendo su alcance en el convivir diario de nuestra comunidad, para lo cual deberemos tener claro el beneficio de la práctica de estos juegos en nuestro desarrollo socio cultural y económico.

La práctica habitual de los juegos tradicionales podrá ser reconocida como un atractivo turístico cultural, para lo cual las diferentes instituciones inmersas en la conservación y vigencia de los bienes culturales patrimoniales deben estar involucrados y dar las facilidades necesarias para crear estrategias de cambio.

Se espera que los actores principales involucrados en la vigencia y salvaguardia de los juegos tradicionales deban estar inmersos en la utilización más frecuente y participativa de los mismos.

#### **b) Definición de la misión**

Aplicar los programas y estrategias para salvaguardar el patrimonio de los juegos tradicionales buscando líderes de la ciudad que velen por el cumplimiento de estos en compromiso con el GAD, para fomentar la participación de los ciudadanos y rescatar la cultura.

**c) Definición de objetivos y estrategias**

**Tabla 15.** Definición de objetivos y estrategias

<b>OBJETIVO</b>	<b>ESTRATEGIA</b>	<b>PROGRAMA</b>
	Revalorización y recuperación del patrimonio cultural inmaterial.	
	Rescate de los juegos tradicionales.	
Fomentar la identidad cultural como base para la salvaguardia del patrimonio cultural.	Documentación de los saberes ancestrales en la práctica de los juegos tradicionales Difusión de los juegos tradicionales en diferentes centros educativos y espacios culturales.	“MIS RECUERDOS”
Montar sitios de entretenimiento y práctica de los juegos tradicionales.	Adecuación de sitios públicos para la práctica de juegos tradicionales. Difusión de los lugares escogidos a la comunidad.	“APRENDIENDO LO NUESTRO”
Incluir la práctica de los juegos tradicionales en actividades del sector turístico.	Diseño de una ruta de los juegos tradicionales. Implementación los juegos tradicionales al final de cada circuito turístico como una actividad de distracción para los turistas	“MIS VIVENCIAS”
Aprovechar el uso de las nuevas tecnologías para el rescate de los Juegos Tradicionales.	Motivación a la ciudadanía a través del uso de las redes sociales sobre la importancia de la práctica de los juegos tradicionales Diseño de un juego tradicional en realidad virtual. Diseño de una aplicación sobre los juegos tradicionales de la ciudad de Riobamba.	“TRAVESURAS NACIONALES”

**Elaborado por:** Cristina Fiallos

**Tabla 16.** Tabla resumen plan, programas y proyectos

PLAN	PROGRAMAS	PROYECTOS	RESPONSABLES	TIEMPO	COSTO
Plan de Salvaguardia de los juegos tradicionales para la vigencia de las manifestaciones del patrimonio cultural inmaterial de la ciudad de Riobamba	“MIS RECUERDOS”	- Revalorización y recuperación del patrimonio cultural inmaterial.	Instituto Nacional de Patrimonio	2018 - 2019	\$1000
		- Rescate de los juegos tradicionales.			
	“APRENDIENDO LO NUESTRO”	- Documentación de los saberes ancestrales en la práctica de los juegos tradicionales	Instituto Nacional de Patrimonio	2018 - 2019	\$10000
		- Difusión de los juegos tradicionales en diferentes centros educativos y espacios culturales.			
	“MIS VIVENCIAS”	- Adecuación de sitios públicos para la práctica de juegos tradicionales.	GAD	2018 - 2019	\$1400
		- Difusión de los lugares escogidos a la comunidad.			
	“TRAVESURAS NACIONALES”	- Diseño de una ruta de los juegos tradicionales.	Instituto Nacional de Patrimonio	2018 - 2019	\$1800
		- Implementación los juegos tradicionales al final de cada circuito turístico como una actividad de distracción para los turistas			
- Motivación a la ciudadanía a través del uso de las redes sociales sobre la importancia de la práctica de los juegos tradicionales					
		- Diseño de un juego tradicional en realidad virtual.	GAD		
		- Diseño de una aplicación sobre los juegos tradicionales de la ciudad de Riobamba.	DITUR		

**Elaborado por:** Cristina Fiallos

**d) Definición de programas y proyectos**

**Tabla 17.** Programa 1

<b>Programa “Mis recuerdos”</b>		
<b>Objetivo:</b>	<b>Justificación:</b>	<b>Eje de salvaguardia:</b>
Fomentar la identidad cultural como base para la salvaguardia del patrimonio cultural	Es necesario propiciar la práctica y recuperación de los juegos tradicionales por cuanto servirá como rescate de los saberes ancestrales, los cuales se difundirán en los diferentes espacios educativos	Dinamización, revitalización y transmisión.
<b>Proyectos</b>	<b>Acciones</b>	<b>Metas</b>
Revalorización y recuperación del patrimonio cultural inmaterial.	Diseñar una guía de todos los juegos tradicionales Realizar encuentros entre barrios de la ciudad	Conseguir que el 100% de los juegos tradicionales este en la guía. Lograr que al menos 80% de los barrios acudan a los encuentros.
Rescate de los juegos tradicionales.	Promover charlas interactivas Elaborar talleres de difusión de los juegos	Alcanzar que al menos el 70% de la población participe en las charlas. Lograr que al menos el 60% de la población asista a los talleres.
Documentación de los saberes ancestrales en la práctica de los juegos tradicionales	Elaboración de un manual de los juegos tradicionales.	Alcanzar al menos el 90% de aceptación del manual
Difusión de los juegos tradicionales en diferentes centros educativos y espacios culturales.	Invitación a las instituciones educativas a tomar parte en los concursos Creación de agendas culturales semanales incluyendo a los juegos tradicionales.	Lograr que al menos 90% de las instituciones participen. Obtener un 80% de aceptación a las agendas culturales
<b>Responsables:</b>	<b>Tiempo:</b>	<b>Presupuesto:</b>
INPC	1 año	\$1000
<b>Observaciones:</b> El seguimiento y evaluación del plan será trimestralmente y realizado por el INPC.		
<b>Elaborado por:</b> Cristina Fiallos		



**Tabla 18.** Programa 2

<b>Programa “Aprendiendo lo nuestro”</b>		
	<b>Justificación:</b>	<b>Eje de salvaguardia:</b>
<b>Objetivo:</b> Montar sitios de entretenimiento y práctica de los juegos tradicionales	Con el avance de la ciudad ha ocasionado que se vayan perdiendo los espacios públicos y con ellos la desaparición paulatina de algunos juegos tradicionales; por lo cual se establecerán lugares propios para su práctica.	Promoción, fomento y protección.
<b>Proyectos</b>	<b>Acciones</b>	<b>Metas</b>
Adecuación de sitios públicos para la práctica de juegos tradicionales.	Búsqueda de espacios apropiados.	Al menos 8 de los 12 juegos populares tengan su espacio apropiado para la práctica
	Mejoramiento adecuado de los lugares.	Lograr que al menos el 90% de los lugares sean mejorados.
Difusión de los lugares escogidos a la comunidad	Contar con el apoyo de los medios de comunicación locales	Conseguir que al menos el 80% de la población conozca los sitios.
<b>Responsables:</b> INPC GAD	<b>Tiempo:</b> 1 año	<b>Presupuesto:</b> \$10000
<b>Observaciones:</b> El seguimiento y evaluación del plan será trimestralmente y realizado por el INPC.		
<b>Elaborado por:</b> Cristina Fiallos		

**Tabla 19.** Programa 3

<b>Programa “Mis vivencias”</b>		
	<b>Justificación:</b>	<b>Eje de salvaguardia:</b>
<b>Objetivo:</b> Incluir la práctica de los juegos tradicionales en actividades del sector turístico.	Al insertar los juegos tradicionales en las rutas turísticas de la ciudad se estará formando lazos entre los ciudadanos y los turistas para que puedan interactuar y convivir nuestras tradiciones; rescatándolas ya sea por medio de concursos dándoles una experiencia inolvidable.	Promoción, fomento y protección.
<b>Proyectos</b>	<b>Acciones</b>	<b>Metas</b>
Diseño de una ruta de los juegos tradicionales.	Inventario de los juegos tradicionales emblemáticos de la ciudad. Localización de los lugares señalados.	Lograr que el 100% de los juegos sean inventariados. Alcanzar la señalética de la ruta establecida en un 100%.
Implementación de los juegos tradicionales al final de cada circuito turístico como una actividad de distracción para los turistas.	Dar charlas informativas de los juegos a los involucrados en el sector turístico. Solicitar la participación activa de los turistas en los juegos.	Conseguir la asistencia del 80% de los involucrados. Lograr que al menos un 70% de los turistas conozcan y participen de los juegos.
<b>Responsables:</b> INPC DITUR	<b>Tiempo:</b> 1 año	<b>Presupuesto:</b> \$1400
<b>Observaciones:</b> El seguimiento y evaluación del plan será trimestralmente y realizado por el INPC.		
<b>Elaborado por:</b> Cristina Fiallos		

**Tabla 20.** Programa 4

<b>Programa “Travesuras nacionales”</b>		
<b>Objetivo:</b>	<b>Justificación:</b>	<b>Eje de salvaguardia:</b>
Aprovechar el uso de las nuevas tecnologías para el rescate de los juegos tradicionales.	La insuficiente información que existe de los juegos tradicionales da como resultado este programa que pretende desarrollar y aprovechar la tecnología para difundirlos.	Comunicación y difusión.
<b>Proyectos</b>	<b>Acciones</b>	<b>Metas</b>
Motivación a la ciudadanía a través del uso de las redes sociales sobre la importancia de la práctica de los juegos tradicionales.	Diseñar logos de cada juego tradicional. Creación de perfiles en las diferentes redes sociales. Postear y dar seguimiento de las publicaciones realizadas.	Obtener un 90% de aceptación Llegar a un 90% de los usuarios de las redes sociales. Conseguir un 90% de alcance de las publicaciones
Diseño de un juego tradicional en realidad virtual.	Escoger el juego más representativo de la ciudad. Contratar a una empresa para la elaboración.	Lograr que al menos un 70% de los ciudadanos y turistas se identifiquen. Lograr que el 100% de empresas riobambeñas participen.
Diseño de una aplicación sobre los juegos tradicionales aplicado al mercado infantil.	Seleccionar los juegos tradicionales apropiados para niños.	Lograr que al menos el 90% de niños interactúen con el juego.
<b>Responsables:</b>	<b>Tiempo:</b>	<b>Presupuesto:</b>
INPC GAD MINTUR	1 año	\$1800
<b>Observaciones:</b> El seguimiento y evaluación del plan será trimestralmente y realizado por el INPC.		
<b>Elaborado por:</b> Cristina Fiallos		

#### **Fase 4: Seguimiento y actualización del plan**

Al proponer la presente propuesta trabajada hasta el componente de formulación del plan, en la cual su tiempo estimado de realización es de un año.

Se deja manifestado el plan de salvaguardia de los juegos tradicionales de la ciudad de Riobamba, puesto que al ser un trabajo de investigación su desarrollo termina en la Fase 3; quedando como paso final el seguimiento al mismo, que será ejecutada en la posteridad por una comisión de seguimiento, conformada por un representante de los actores involucrados.

## **VI. Conclusiones y recomendaciones**

### **1. Conclusiones**

- La situación inicial del plan logró determinar la falta de espacios públicos para el desarrollo de estos juegos tradicionales; como la tecnología poco a poco va ganando espacio en los niños y su tiempo libre; el desinterés por parte de las autoridades competentes en el rescate de tradiciones y fortalecimiento de los juegos tradicionales.
- Se estableció para el plan de salvaguardia de los juegos tradicionales 4 programas, los cuales fortalecerán el rescate de nuestro patrimonio.
- En la formulación del plan se estableció la visión, objetivos, ejes y su respectivo seguimiento; se propone alcanzar los objetivos en un lapso de 1 año.

## **2. Recomendaciones**

- Se sugiere establecer alianzas estratégicas con las instituciones para que puedan validar cada año el registro de los Juegos Tradicionales con el fin de que los juegos sigan vigentes.
- Desarrollar actividades turísticas y culturales que promuevan y fortalezcan al sistema turístico, así como el movimiento económico de la ciudad mediante los programas previstos.
- Con el fin de poder poner en práctica el plan de salvaguardia se recomienda socializar el mismo a todos los actores involucrados y poder cumplir la mayoría de acciones en el tiempo estipulado.

## Bibliografía

- Álvarez Pineda, J. M. (2006). *“Elementos para una gestión interinstitucional del patrimonio cultural”*. México.
- Arévalo, J. M. (2004). La tradición, el patrimonio y la identidad. *Revista de estudios extremeño*, 925-956.
- Arias, F. G. (2012). *EL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, Introducción a la metodología científica*. Caracas: EPISTEME, C.A.
- Carnerio Da Cunha, M. (2005). "Patrimonio inmaterial y biodiversidad". *Patrimonio Histórico y Artístico Nacional*, 32.
- Cejudo, R. (2011). Sobre el valor del Patrimonio Cultural Inmaterial: una propuesta desde la ética del consumo. *Dilemata*, 189-209.
- Conti, A. C. (2013). El papel del patrimonio en la diversificación de la oferta turística. *In X Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires.*, 16.
- CRESPIAL. (2011). *Oralidad: Para la salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial en América Latina y El Caribe*. Obtenido de <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002167/216729s.pdf>
- Cultura, M. d. (27 de Noviembre de 2015). Obtenido de <http://www.culturaypatrimonio.gob.ec/patrimonio-cultural/>
- Fernández, E. C. (2017). Turismo y patrimonio a favor del desarrollo local, para diferenciar el destino Holguín/. *Retos Turísticos*, 3.
- Goncalves de Carvalho, L. (2004). Inventariando saberes, criando patrimonios. *Cultura y arte popular*, 51.
- INPC. (2011). *Ámbitos del patrimonio cultural inmaterial*. Quito, Ecuador.
- INPC. (2013). *Guía Metodológica para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial*. Quito.
- INPC. (2015). *Guía metodológica para la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial*. Quito, Ecuador.
- INPC. (2015).
- Kirshenblatt-Gimblett, B. (2004). *El patrimonio inmaterial como producción metacultural*. Museum International.

- Lourdes, A. (2006). *“Los debates internacionales en torno al patrimonio cultural inmaterial”*. México: ENAH.
- MINCULTURA. (2013). CARACTERÍSTICAS DEL PCI. *POLÍTICA DE SALVAGUARDIA DEL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL*.
- Miñana, M. J. (2011). *El Programa de Lenguas de la UNESCO*. Obtenido de <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002167/216729s.pdf>
- Olivera, A. (2011). Patrimonio inmaterial, recurso turístico y espíritu de los territorios. *Cuadernos de Turismo*, 663-677.
- Ospina, J. M. (2017). Galapa: tu historia, mi presente, nuestro futuro; el patrimonio cultural como estrategia pedagógica al alcance de todos. *Praxis & Saber*, 75-103.
- Palella, S. &. (2012). *Metodología de la Investigación Cuantitativa*. Caracas: FEDUPEL.
- Plasencia Martín, M. (2007). Tradición Viva de la Cultura Canaria y Patrimonio de la Humanidad. *Revista de Turismo y Patrimonio Cultural*, 31-43.
- Quiros Vicente, F. J. (2011). Antecedentes y consideraciones para la conservación del patrimonio cultural en el siglo XXI. *Revista Académica de Investigación*, 1-11.
- Rubio, R. (2005). Aproximación al estado del arte del Patrimonio Cultural Inmaterial en Colombia. *CRESPIAL*, 48-49.
- UNESCO. (29 de Septiembre de 2003). Conferencia General de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. París, Francia.
- Van Zanten, W. (2011). *“La cultura viva entre el amanecer y el crepúsculo. Reflexiones acerca del tiempo, la tecnología y el resguardo de la cultura viva”*. Arizpe.



## ANEXOS

### Anexo 1. FICHAS DE INVENTARIOS

---

#### JUEGO DEL BOLICHE RIOBAMBA – CHIMBORAZO



---

#### Código

IM-06-01-50-000-08-001428

#### Localización

CHIMBORAZO, RIOBAMBA, RIOBAMBA

#### Otra (s) Denominación (es)

#### Lengua (s)

CASTELLANO

#### Grupo Social

MESTIZO

#### Ámbito

ARTES DEL ESPECTÁCULO

#### Subámbito

JUEGOS TRADICIONALES

#### Detalle del Subámbito

PRÁCTICAS DEPORTIVAS Y RECREATIVAS

#### Detalle de la Periodicidad

OTRO / CONTINUA

#### Descripción de la manifestación

El boliche era un juego de azar que se extinguió hace más de cincuenta años como práctica cotidiana en la ciudad de Riobamba. El juego consistía en hacer una pirámide invertida de cemento o algún otro material. En el fondo de la pirámide había un espacio redondo y en otro lado un espacio triangular al que se lanzaban unas bolas. Si el número de bolas que se lanzaba caía en pares, quienes apostaban

---

---

por los pares, ganaban. Lo mismo sucedía para quienes apostaban por los impares. Este juego era muy común en la comunidad.

**Importancia para la comunidad**

Era un juego popular, muy entretenido y se hacía amigos.

---



---

**Código**

IM-06-01-50-000-08-001445

**Localización**

CHIMBORAZO, RIOBAMBA, RIOBAMBA

**Otra (s) Denominación (es)**

**Lengua (s)**

KICHWA

**Grupo Social**

PURUHÁ

**Ámbito**

ARTES DEL ESPECTÁCULO

**Subámbito**

JUEGOS TRADICIONALES

**Detalle del Subámbito**

PRÁCTICAS DEPORTIVAS Y RECREATIVAS

**Detalle de la Periodicidad**

OTRO / ATEMPORAL

**Descripción de la manifestación**

El Cápac Raymi era una fiesta religiosa Inca, que se celebraba en el mes de diciembre en el Cuzco. Cuando los Incas llegaron a tierras de lo que hoy llamábamos Ecuador, trajeron con ellos sus celebraciones y rituales -el Cápac Raymi entre ellos-, que poco a poco fueron volviéndose más populares entre los Puruháes (población que habitó en la región de Chimborazo cuando llegaron los Incas). Durante el Cápac Raymi del Cuzco, los hombres jóvenes eran iniciados

---

en su oficio en el Coricancha. Allí se pedía al dios Sol, para que les otorgue fuerza y valentía a los iniciados. Quizá, el juego de la valentía de la provincia de Chimborazo, es una modificación de este antiguo rito. El juego era una lucha entre dos competidores que querían ser elegidos chasqui. Los participantes eran de los jóvenes más fuertes, ágiles y listos de la tribu. Esta lucha se la hacía cuerpo a cuerpo y el ganador pasaba a un segundo plano, donde la lucha requería mayor esfuerzo, ya no se la hacía en el piso como en la primera competencia, si no que esta vez lo hacían colgados de un palo, teniendo en cuenta que en el suelo, debajo del palo había fuego, así que con habilidad y fuerza el competidor tenía que hacer caer al suelo a su oponente, el ganador era considerado como el chasqui mientras que el perdedor pasaba a ser parte de la tribu. Este juego ya no se realiza entre las comunidades ni en Riobamba. Todavía, se celebra el Cápac Raymi, pero el juego ya no se conoce.

### **Importancia para la comunidad**

Este relato es importante porque da cuenta de los hechos históricos y las influencias incásicas en la vida de las comunidades puruháes. Las influencias de valores como la valentía y el derecho a la adquisición de un estatus, están presentes en este relato. Han dejado un legado histórico, un modelo de valores, que hoy en día sobrevive en el imaginario mestizo e indígena.

---



---

**Código**

IM-06-01-52-000-08-001492

**Localización**

CHIMBORAZO, RIOBAMBA, CALPI

**Otra (s) Denominación (es)**

**Lengua (s)**

**Grupo Social**

KICHWA

PURUHÁ

**Ámbito**

ARTES DEL ESPECTÁCULO

**Subámbito**

JUEGOS TRADICIONALES

**Detalle del Subámbito**

PRÁCTICAS DEPORTIVAS Y RECREATIVAS

**Detalle de la Periodicidad**

OTRO / ANUAL

**Descripción de la manifestación**

Las corridas de toros siguen siendo uno de los principales actos durante las fiestas tradicionales de la Sierra ecuatoriana, tal es el caso de las fiestas en honor al patrono Santiago, en la parroquia de Calpi. Según diversas fuentes esta práctica cuyo origen se remonta a la época colonial, ha presentado una continuidad cultural e histórica en las actividades festivas del Ecuador. Don Luis nos cuenta sobre los toros en Calpi:” En la parroquia de Calpi hay mínimo cuatro domingos

---

de toros en las fiestas, a veces hay cinco o seis dependiendo de los priostes. En años pasados hemos tenido priostes que son devotos, habitantes netamente de Calpi, por lo cual los priostes organizan un comité de fiestas, que está formado por algunos voluntarios de la parroquia o a su vez de la junta parroquial que coordinan y organizan en conjunto con la tenencia política, como autoridad. La fiesta es pacífica, agradable para los turistas que vienen. El prioste, el sábado, antes de la fiesta, encabeza las caravanas de las comparsas y recorre la parroquia invitando a los habitantes de Calpi a la fiesta de Toros el domingo, recorre la plaza de toros y da la bienvenida a las comparsas que le están apoyando, hay danza, música; por la noche es la gran verbena popular en la que, si es un buen prioste y tiene el poder económico, paga la mejor orquesta, puede ser de la provincia o del país y los guasayos (priostes) le dan los juegos pirotécnicos y el licor. Con la orquesta la Verbena se transforma en una fiesta y al día siguiente a las diez de la mañana, es la visita en honor al patrono Santiago, en la cual, después de la misa, los devotos, feligreses y todos los invitados hacen el recorrido por la parroquia llevando la imagen del patrono Santiago. Luego dejan la imagen en la iglesia y van a la casa del prioste a almorzar, quien da la comida a todos los participantes de la fiesta y autoridades que suelen visitarnos, después de esto a partir de las dos de la tarde, tenemos la costumbre de ir con todos los invitados a la plaza de toros, que está a unas quince cuadras del centro de la parroquia, con comparsas, danzas y más acompañantes recorriendo la parroquia. Se va a la plaza de toros, quienes dan la jocha de los toros ya están ahí dando vueltas tras el prioste, tras las comparsas, llegando a la plaza de toros, dan unas dos vueltas dentro de la plaza exhibiendo las mejores colchas, que gentilmente donan los amigos del prioste, que pueden ser donación, jocha o regalo, dependiendo de la

---

---

amistad. En la corrida se exhiben las colchas y deben sobrar para regalar a los jochantes como recuerdo. Como es un pueblo que recibe muchos turistas, llega mucha gente a divertirse, si los toros están bravos la gente no entra; sólo participan quienes saben torear, pero cuando los toros no están bravos participan aficionados, payasos y toreros. Las colchas van en los mejores toros, no en todos, por ejemplo, los priostes traen entre ocho y doce toros y de esos juegan unos cinco toros, los mejores con su respectiva colcha en el lomo de los más bravos, ahí la gente entra a arrancar la colcha, tratan de torear de esquivar, pero lo importante es sacar la colcha y llevarse un recuerdo, por la tarde terminan los toros a eso de seis de la tarde".

### **Importancia para la comunidad**

Las fiestas al patrón de la parroquia, se celebran en Calpi con corridas de toros. La comunidad entera participa, pues es un momento de fiesta asociado a la participación lúdica y de distracción. Pero además un momento donde se confirman jerarquías y surgen divisiones entre la comunidad.

---



---

**Código**

IM-06-01-52-000-08-001494

**Localización**

CHIMBORAZO, RIOBAMBA, CALPI

**Otra (s) Denominación (es)**

**Lengua (s)**

**Grupo Social**

KICHWA

PURUHÁ

**Ámbito**

ARTES DEL ESPECTÁCULO

**Subámbito**

JUEGOS TRADICIONALES

**Detalle del Subámbito**

PRÁCTICAS DEPORTIVAS Y RECREATIVAS

**Detalle de la Periodicidad**

OTRO / CONTINUA

**Descripción de la manifestación**

El juego del cuy, es una variación del juego denominado "gallo pitina". Se lo lleva a cabo durante todos los meses del año, pero especialmente en las fiestas religiosas en honor al patrono de la parroquia de Calpi. Consiste en enterrar el cuerpo de un cuy vivo dentro de la tierra, dejando solamente la cabeza visible. El jugador, con los ojos vendados y un palo en la mano, debe buscar la cabeza del animal entre 5 y 10 minutos. Antes de empezar el juego, el participante debe girar

---



---

sobre sí mismo para que se desoriente. Cuando se da la orden comienza la búsqueda del animal. Cuando el jugador encuentra la cabeza del cuy, desentierra al animal y se lo lleva a casa como premio.

### **Importancia para la comunidad**

En el imaginario moderno el juego se ha confinado al exterior de los aspectos trascendentes de la vida, oposición que tiene como argumento un criterio especialmente de carácter económico, precisamente es a través de él que se opera una separación tajante entre "tiempo productivo" y "tiempo de ocio" (Naranjo: 2004). Este tipo de juegos, están precisamente asociados a este tiempo de ocio. Tienen vigencia en la comunidad, en cuanto sean participativos y utilicen elementos que relacionen a la comunidad con su cotidianidad.

---



---

**Código**

IM-06-01-52-000-08-001495

**Localización**

CHIMBORAZO, RIOBAMBA, CALPI

**Otra (s) Denominación (es)**

**Lengua (s)**

KICHWA

**Grupo Social**

PURUHÁ

**Ámbito**

ARTES DEL ESPECTÁCULO

**Subámbito**

JUEGOS TRADICIONALES

**Detalle del Subámbito**

PRÁCTICAS DEPORTIVAS Y RECREATIVAS

**Detalle de la Periodicidad**

OTRO / ANUAL

**Descripción de la manifestación**

Durante el carnaval, en la parroquia de Calpi, los pobladores participan en un divertido juego denominado "Juego del choncho". En un reducido corral, ubicado en el centro de plaza mayor de Calpi, se encierra un pequeño cerdo. Un participante vendado los ojos, ingresa al corral para tratar de retener al animal, que corre sin dejarse sujetar. Si después de cinco minutos, el jugador no logra atrapar al cerdo, debe salir del juego, pero si lo pilla, se lo lleva a la casa como premio.

**Importancia para la comunidad**

Este juego en particular, parece venirse practicando hace muchos años. El juego, la recreación lúdica, satisface una necesidad de relajamiento de la comunidad y está asociado a la fiesta y la alegría.

---



---

**Código**

IM-06-01-52-000-08-001496

**Localización**

CHIMBORAZO, RIOBAMBA, CALPI

**Otra (s) Denominación (es)**

**Lengua (s)**

KICHWA

**Grupo Social**

PURUHÁ

**Ámbito**

ARTES DEL ESPECTÁCULO

**Subámbito**

JUEGOS TRADICIONALES

**Detalle del Subámbito**

PRÁCTICAS DEPORTIVAS Y RECREATIVAS

**Detalle de la Periodicidad**

OTRO / ANUAL

**Descripción de la manifestación**

Este juego se lo realiza en épocas de carnaval y en él, participa la mayor parte de la comunidad. En este juego pueden participar hombres y mujeres de todas las edades, incluido niños. Amigos o parientes del prioste, donan voluntariamente los gallos, para la realización del juego. Dependiendo de la cantidad de donantes, se reúnen entre diez a quince gallos. En el centro de la plaza, en una soga amarrada entre dos postes, se cuelgan los gallos de la donación. Los participantes se ubican debajo de la soga, entre los dos postes. Entonces, el prioste (encargado del juego) tomará de un extremo la soga con los

---

animales y la sube y la baja, de manera que los participantes salten y traten de atrapar al animal. Hay quienes logran atrapar al animal entero y vivo, otros llegan a arrancar las plumas de los gallos y la sangre de los animales, salpica sobre los participantes, pero esto es parte de la estructuración del juego y se considera divertido. La idea es que todos lleven un animalito a casa. Se mide con este juego la habilidad de los participantes. Después del juego, la comunidad divide los alimentos que ha traído para compartir.

### **Importancia para la comunidad**

Para Naranjo (2004), si asumimos que la imposición del cristianismo a los pueblos indígenas durante la conquista y la colonia, generó el enmascaramiento de muchas de sus festividades religiosas, este tipo de juegos donde hay sangre, podría ser representativo de dicha imbricación, toda vez que éste se da durante el Carnaval, el cual coincide en el tiempo con una época en la que se hacían necesarios rituales de sacrificio a la madre tierra. La sangre que se derrama en este juego, sería esa forma de sacrificio ofrecido a la tierra. Para la gente, este juego en particular tiene mucha representatividad. Dicen practicarlo porque sus antepasados así lo hacían y además conglomeraba a toda la comunidad sin distinción de sexo o edad.

---



---

**Código**

IM-06-01-57-000-08-001575

**Localización**

CHIMBORAZO, RIOBAMBA, PUNGALÁ

**Otra (s) Denominación (es)**

**Lengua (s)**                      **Grupo Social**

CASTELLANO                      MESTIZO

**Ámbito**

ARTES DEL ESPECTÁCULO

**Subámbito**

JUEGOS TRADICIONALES

**Detalle del Subámbito**

PRÁCTICAS DEPORTIVAS Y RECREATIVAS

**Detalle de la Periodicidad**

OTRO / ANUAL

**Descripción de la manifestación**

La parroquia de Pungalá se destaca por ser una zona predominantemente ganadera. Quienes se dedican a la lidia y monta de los más salvajes toros y caballos, son los llamados "chagras". El rodeo del chagra, es una de las expresiones de juego y habilidad más difundida del hombre del páramo ecuatoriano. En el caso del Ecuador, hay dos expresiones culturales marcadas del rodeo: el Rodeo montubio de la costa ecuatoriana y el Rodeo del Chagra, en la sierra. El desfile del chagra se lo lleva a cabo en el mes de septiembre en la parroquia de Pungalá- Chimborazo. Además del desfile, se lleva a cabo concursos de enlazamiento y monta del toro, en el que participan principalmente los

---

comuneros de Pungalá. El desfile del Chagra: participan aficionados y viejos conocedores del rodeo, con sus caballos. Llegan a la parroquia desde diferentes comunidades cercanas. En sus caballos, pasean por las calles del pueblo hasta llegar al Santuario de la Virgen de la Peña. Luego, de regreso, se concentran en la plaza de la parroquia. Los concursos de enlazamiento y monta: Luego del desfile, es el concurso que consiste en formar equipos de tres personas: dos a caballo y uno a pie que se llama chaqui. Sale el toro al ruedo. Hay una línea de demarcación, desde que cruza el toro la línea corre el tiempo cronometrado y los dos jinetes tienen que enlazar al toro. Luego el chaqui tiene que amañarle, hacerle caer, amarrarle con una contratoglla (nudo especial que se puede zafarse fácilmente) y regresar el toro al toril. El equipo que realiza esta actividad en el menor tiempo es el mejor calificado y por tanto, es el ganador. El puntaje más alto también lo obtiene el equipo que ha enlazado al toro desde los cuernos, a eso se llama "limpio". Se otorga un menor puntaje, cuando se enlaza al toro entre el cuerno y la cabeza y, cuando se lo enlaza desde el cuello es el puntaje más bajo. Si los dos jinetes han enlazado en los cuernos y han hecho el menor tiempo son los ganadores. Los premios son trofeos, premios económicos y un zamarro.

### **Importancia para la comunidad**

En el desfile y los juegos de enlazamiento, participan principalmente hombres mayores. Es así como el juego se restringe para un determinado rol y género. Sin embargo, la importancia de este tipo de juego reside en el valor "identitario" que la gente le asigna.

---



---

**Código**

IM-06-01-57-000-08-001576

**Localización**

CHIMBORAZO, RIOBAMBA, PUNGALÁ

**Otra (s) Denominación (es)**

**Lengua (s)**                      **Grupo Social**

CASTELLANO                      MESTIZO

**Ámbito**

ARTES DEL ESPECTÁCULO

**Subámbito**

JUEGOS TRADICIONALES

**Detalle del Subámbito**

PRÁCTICAS DEPORTIVAS Y RECREATIVAS

**Detalle de la Periodicidad**

OTRO / CONTINUA

**Descripción de la manifestación**

El origen del juego del trompo es difícil de establecer, pues se encuentra presente en muchos lugares y culturas del mundo, siendo uno de los juegos más antiguos que aún se practican. En el caso de nuestro país es un juego tradicional, cuya práctica se encuentra ya muy reducida, pudiendo encontrarse su uso en pocas comunidades rurales. Uno de los entrevistados todavía practicante de este juego comenta: "los trompos están hechos de madera, con punta de acero, para hacerlos bailar (gitar) se necesita una cuerda, la misma que envuelve el trompo. Al jalar esta cuerda, el trompo cae y empieza a girar. Otra forma de jugar con el trompo es la siguiente: se coloca el trompo dentro de una

---

bomba dibujada en el piso y se le puede sacar con otro trompo que golpee al primero y finalmente lo saque del círculo limitante. Quien saca el trompo del círculo se lo lleva. Se puede jugar con el trompo únicamente haciéndolo bailar y realizando trucos con él, como el de hacerlo bailar en la palma de la mano"

### **Importancia para la comunidad**

Su importancia radica en que es un juego tradicional muy popular para el esparcimiento especialmente de los niños de las zonas rurales de la serranía. Jugar se convierte en el momento de descanso para niños, que normalmente están integrados a las actividades escolares o de trabajo en el campo, ayudando a sus padres.

---





---

**Código**

IM-06-01-57-000-08-001577

**Localización**

CHIMBORAZO, RIOBAMBA, PUNGALÁ

**Otra (s) Denominación (es)**

**Lengua (s)**                      **Grupo Social**

CASTELLANO                      MESTIZO

**Ámbito**

ARTES DEL ESPECTÁCULO

**Subámbito**

JUEGOS TRADICIONALES

**Detalle del Subámbito**

PRÁCTICAS DEPORTIVAS Y RECREATIVAS

**Detalle de la Periodicidad**

OTRO / CONTINUA

**Descripción de la manifestación**

El llamado juego de cocos en el Ecuador, es un juego con características mixtas entre el juego de bochas y la petanca española con variantes locales. Las variaciones son las reglas y el elemento de juego: los cocos (bolas de acero de aprox 15 cm de diámetro y unas 8 libras de peso) y la regla que permite a uno de los jugadores "matar" al contrincante sacándolo del círculo con otro coco. Este juego era un pasatiempo muy popular entre los niños de hace algunas décadas. Actualmente el número de ciudades y de personas que lo practican se ha reducido significativamente. Debido al peso de las bolas de metal utilizadas y la extensión del área en que se juega, además de las apuestas,

---

lo hacen un juego de hombres adultos. A continuación, una descripción del juego por uno de los habitantes del sector de Pungalá en la provincia de Chimborazo:” “Se juega cada uno con una bola y cierta cantidad de dinero, el que más pega con esa bola a la mayor parte de jugadores, ese es el que gana, se juega en un círculo grande, donde van cuatro cocos. Participan cuatro jugadores uno por cada coco. La salida es desde un extremo de la plaza hasta el otro (donde está el círculo), quien queda más cerca al círculo o bomba, juega primero. El que mata a todos (golpea la bola de los adversarios con la suya) o también saca los cocos del círculo, esa gana, el sacar los cocos también tiene un precio, si sacando el coco, la bola llega lo más cerca, al contrario. Las bolas que se utilizan en este juego son de acero”.

#### **Importancia para la comunidad**

El juego es una actividad "justificada" en los tiempos de descanso del trabajo. Tienen importancia en la medida que la gente los construye como formas de esparcimiento, de reglamentación y como forma de obtener "diversión". Además, es considerado tradicional, por los muchos años que lleva practicándose. Así lo atestigua el informante: "Son recuerdos que se aprenden por tradición para distraerse, yo aprendí viendo como mis papás y mis tíos jugaban".

---



---

**Código**

IM-06-01-57-000-08-001579

**Localización**

CHIMBORAZO, RIOBAMBA, PUNGALÁ

**Otra (s) Denominación (es)**

**Lengua (s)**                      **Grupo Social**

CASTELLANO                      MESTIZO

**Ámbito**

ARTES DEL ESPECTÁCULO

**Subámbito**

JUEGOS TRADICIONALES

**Detalle del Subámbito**

PRÁCTICAS DEPORTIVAS Y RECREATIVAS

**Detalle de la Periodicidad**

OTRO / ANUAL

**Descripción de la manifestación**

En Pungalá, parroquia de la provincia de Chimborazo, durante el mes de octubre durante las fiestas de rodeo del Chagra, se realiza un juego para demostrar la destreza de los jinetes que cabalgan en sus caballos. El juego se denomina el Juego del Barril. Se lo realiza en la plaza de toros del pueblo. Inicia con la colocación a una distancia prudencial en la plaza, a unos setenta u ochenta metros de un barril y al fondo otro barril, es decir cuatro barriles a la misma altura y participan dos jinetes (al mismo tiempo) y el que llega primero dándose la vuelta alrededor de los barriles y llega al punto de partida es el ganador. Los dos salen al mismo tiempo desde diferentes líneas que están a una distancia

---

de unos quince metros. Salen del punto de partida a la señal del juez y tienen que darse la vuelta por el contorno de los barriles y el primero que llega al punto de partida es el ganador. Participan veinte o treinta equipos. Ahí predomina el brío del animal, la velocidad y por ende el jinete. Los premios los ponen los priostes o padrinos, generalmente son trofeos, o un zamarro, o le dan un sombrero vaquero o un pellón (que es lo que cubre la montura). Es tan importante este rodeo que existe un comité taurino siempre en la parroquia.

### **Importancia para la comunidad**

Demostrar habilidades, como una forma de posición social, es parte de este juego. Quienes participan en él, usan este juego como forma de reconocimiento y aprobación social.

---



---

**Código**

IM-06-01-59-000-08-001618

**Localización**

CHIMBORAZO, RIOBAMBA, QUIMIAG

**Otra (s) Denominación (es)**

**Lengua (s)**                      **Grupo Social**

CASTELLANO                      MESTIZO

**Ámbito**

ARTES DEL ESPECTÁCULO

**Subámbito**

JUEGOS TRADICIONALES

**Detalle del Subámbito**

PRÁCTICAS DEPORTIVAS Y RECREATIVAS

**Detalle de la Periodicidad**

OTRO / CONTINUA

**Descripción de la Manifestación**

En el juego tradicional de la chanta participan máximo hasta cinco personas o hasta tres parejas, según sea la modalidad del juego: individual o en parejas. Para el juego cada participante debe disponer de una rodela de metal de aproximadamente 5 cm de diámetro y monedas de cinco o diez centavos, que serán el premio del ganador. Se debe dibujar una circunferencia en el centro de los jugadores. Todos se ubican a unos 4 a 5 metros del círculo en cuyo centro se

---

disponen las monedas que se apuestan. Por turnos, se lanza la rodela en dirección al círculo. El que llegue más cerca de la circunferencia será el primero en jugar. El jugador anuncia que será el primero con la frase "Quinia mata primero". El objetivo del juego es tratar de sacar del círculo las monedas con el lanzamiento de la rodela o golpear la rodela de los otros jugadores. Cuando se ha golpeado la rodela de los otros compañeros, se los saca del juego, a eso se le llama "chantar". De ahí el nombre del juego de la chanta.

### **Importancia para la comunidad**

El juego es una actividad libre, que se lo practica en el tiempo considerado de ocio. El juego produce satisfacción a nivel grupal y cohesión social entre los que pertenecen a un grupo de juego.

---



---

**Código**

IM-06-01-61-000-08-001659

**Localización**

CHIMBORAZO, RIOBAMBA, SAN LUIS

**Otra (s) Denominación (es)**

**Lengua (s)**

**Grupo Social**

CASTELLANO

MESTIZO

**Ámbito**

ARTES DEL ESPECTÁCULO

**Subámbito**

JUEGOS TRADICIONALES

**Detalle del Subámbito**

PRÁCTICAS DEPORTIVAS Y RECREATIVAS

**Detalle de la Periodicidad**

OTRO / ANUAL

**Descripción de la manifestación**

El juego de gallos, es un juego tradicional en la región ecuatoriana que se lo ejecuta desde la época colonial, donde se lo jugaba en las plazas de ciudades y pueblos. Esta costumbre de juego tiene origen hispánico y se lo practica hasta el día de hoy en buena parte de los pueblos y ciudades del Ecuador. En San Luis, parroquia de Chimborazo, las peleas de gallos son muy populares. Suelen asistir a las galleras hasta 200 personas para ver las 50 peleas que se dan diariamente.

---

La gente dice que aquí se dan "las mejores peleas de gallos" de la región. La pelea se desarrolla así: Antes de iniciar la pelea de gallos, los animales son pesados, para determinar que tengan condiciones similares entre los contrincantes. Luego del pesaje, se les coloca las espuelas y se inicia la pelea que dura doce minutos. Si durante ese tiempo no hay un ganador, se declara la pelea como empate. En la crianza de gallos hay que escoger muy bien a los padres del gallo de pelea, principalmente la raza, peso y variedad genética de la gallina. Se pone el gallo con dos gallinas. Cuando ya se dan unos quince huevos se enumera los huevos, los cinco primeros son para consumo del criador y el resto, entre 9 y 11, se hacen abarcar. Ya cuando salen los pollitos a los 21 días hay que independizarles y desde entonces, se les empieza a atender. Los pollos comienzan a pelearse desde los dos meses entre ellos. A los 4 o 5 meses hay que ponerles en jaulas independientes. En este estado se les corta la barba, la cresta, y se les esquila.

### **Importancia para la comunidad**

Es importante pues estas peleas de gallo se han convertido en un atractivo para la gente que va a las fiestas de San Luis. La pelea de gallos se convierte en un espacio de encuentro entre los actores sociales y sirve básicamente para el entretenimiento de la población.

---



## Anexo 2. ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS FUNCIONARIOS DEL INPC



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**

**FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y  
ADMINISTRATIVAS**



**CARRERA DE GESTIÓN TURÍSTICA Y HOTELERA**

### ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS FUNCIONARIOS DEL INPC

El propósito de esta entrevista es obtener información para el diseño de un plan de salvaguardia para la vigencia de las manifestaciones del patrimonio cultural inmaterial de la ciudad de Riobamba.

#### ENTREVISTA

N°	PREGUNTAS	OBSERVACIONES
1	¿Cuál es el estado actual del patrimonio cultural inmaterial?	
2	¿Porque cree usted que se ha perdido el patrimonio cultural inmaterial de los juegos tradicionales en la ciudad de Riobamba?	
3	¿Cree usted que los jóvenes tienen algún interés por el patrimonio cultural inmaterial?	
4	¿Cómo se podría fomentar los juegos tradicionales dentro de nuestra sociedad actual?	
5	¿Qué acciones ha implementado el INPC para la conservación de este patrimonio?	

**Elaborado por:** Cristina Fiallos

**Anexo 3. ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PARTICIPANTES DE LOS JUEGOS TRADICIONALES**



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**

**FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y ADMINISTRATIVAS**



**CARRERA DE GESTIÓN TURÍSTICA Y HOTELERA**

**ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PARTICIPANTES DE LOS JUEGOS TRADICIONALES**

**Encuestador: ..... Número de Encuesta: ....**

El propósito de esta encuesta es obtener información para el diseño de un plan de salvaguardia para la vigencia de las manifestaciones del patrimonio cultural inmaterial de la ciudad de Riobamba.

**Instrucciones Generales:**

- a) Esta encuesta es de carácter anónimo, los datos obtenidos con ella son estrictamente confidenciales y el investigador se compromete a mantener la reserva del caso.
- b) Trate de contestar todas las preguntas.
- c) Responda con una X según crea conveniente la respuesta.
- d) Responda con la verdad ya que su criterio es de suma utilidad para el desarrollo de esta investigación.

**1. Datos Generales**

<b>Genero:</b>	Femenino	( )		
	Masculino	( )		
<b>Edad:</b>	20 – 30	( )	51 – 60	( )
	31 – 40	( )	61 o más	( )
	41 – 50	( )		

**1. ¿Considera Usted que los juegos tradicionales son manifestaciones que se sigue manteniendo en la actualidad?**

De acuerdo	( )
En Desacuerdo	( )
No opina	( )

**2. ¿Le gustaría que las nuevas generaciones de la ciudad de Riobamba conserven este patrimonio cultural inmaterial, heredados por los antepasados?**

Si	( )
No	( )

**3. ¿Practica Usted alguno de los juegos tradicionales?**

Si	( )
No	( )

**4. ¿Usted cree que es importante la vigencia de las manifestaciones del patrimonio cultural inmaterial?**

Si	( )
No	( )

**5. ¿Considera importante la elaboración de un plan de salvaguardia para la vigencia de las manifestaciones del patrimonio cultural inmaterial de la ciudad de Riobamba?**

Si	( )
No	( )

**6. ¿Le gustaría que los turistas nacionales y extranjeros conozcan sobre el patrimonio cultural inmaterial de los juegos tradicionales de la ciudad de Riobamba?**

Si	( )
No	( )

**7. ¿Le gustaría participar en un evento cultural referente a los juegos tradicionales?**

Si	( )
No	( )

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**

#### Anexo 4. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable	Concepto	Categoría	Indicadores	Técnicas	Instrumentos
Variable Independiente: Plan de Salvaguardia	Es un instrumento de gestión <b>participativa</b> que fortalece las capacidades locales frente a la <b>gestión del PCI</b> y permite <b>consolidar</b> los compromisos de los actores vinculados con la <b>salvaguardia.</b> (INPC, 2013)	Participativa	Comités (Instituciones)	Entrevista	Guía de entrevista
		Gestión	Personas Involucradas		
		Consolidar	Desarrollo de acciones		
Variable Dependiente: Vigencia de las manifestaciones del Patrimonio Cultural Inmaterial	Es la acción de preservar el conjunto de las <b>creaciones</b> realizadas por un <b>pueblo</b> a lo largo de su <b>historia.</b> Esas creaciones lo distinguen de los demás pueblos y le dan su sentido de <b>identidad.</b> (UNESCO, 2003)	Creaciones	Número de Manifestaciones o cualidades	Encuesta	Cuestionario
		Pueblo	Conjunto de rasgos propios de un individuo o una colectividad		
		Historia			
		Identidad			

Elaborado por: Cristina Fiallos

**Anexo 5. PRIORIZACIÓN**  
**Priorización Fortalezas**

No		La práctica de estas manifestaciones promueve el fomento de valores humanos.	La práctica de algunos juegos tradicionales es popular en ciertos sectores de la ciudad y provincia.	Interés por parte de los habitantes para conservar el patrimonio	Generación de políticas públicas que promueven la valorización de juegos tradicionales.	Total (X)
		1	2	3	4	
1	Práctica	..... .....	<b>X</b>	<b>X</b>		2
2	Sectores	..... .....	..... .....	<b>X</b>		1
3	Interés	..... .....	..... .....	..... .....	<b>X</b>	1
4	Valorización	..... .....	..... .....	..... .....	..... .....	0
	Verticales vacíos	0	0	0	2	
	Horizontal X	2	1	1	0	
	Total	2	1	1	2	
	Rango	1 ro	3 ro	4 tú	2 do	

**Priorización Debilidades**

No		1	2	3	4	5	Total (X)
1	Los practicantes actuales de los juegos populares son en su mayoría adultos mayores.	..... .....	<b>X</b>		<b>X</b>	<b>X</b>	3
2	Existen pocos habitantes portadores del saber y práctica de los juegos tradicionales.	..... .....	..... .....	<b>X</b>	<b>X</b>		2
3	La práctica esporádica de los juegos restringe la participación de las nuevas generaciones.	..... .....	..... .....	..... .....	<b>X</b>		1
4	Carencia de planes de desarrollo y sostenimiento.	..... .....	..... .....	..... .....	..... .....		0
5	Limitada información de los diferentes juegos populares en los puntos de información turística.	..... .....	..... .....	..... .....	..... .....	..... .....	0
	Verticales vacíos	0	0	1	0	3	
	Horizontal X	3	2	1	0	0	
	Total	3	2	2	2	3	
	Rango	1 ro	3 ro	4 tú	5 tú	2 do	

**Priorización Amenazas**

		La Influencia de la tecnología y la globalización.	Pérdida de la identidad propia y apropiación cultural externa.	Desaparición paulatina de los actores de los diferentes juegos tradicionales.	Escasos lugares para la práctica de los juegos.	Mínima infraestructura de servicios básicos para los turistas que observan los juegos.	
No		1	2	3	4	5	Total (x)
1	La Influencia de la tecnología y la globalización.	----- -----	X		X		2
2	Pérdida de la identidad propia y apropiación cultural externa.	----- -----	----- -----				0
3	Desaparición paulatina de los actores de los diferentes juegos tradicionales.	----- -----	----- -----	----- -----	X	X	2
4	Escasos lugares para la práctica de los juegos.	----- -----	----- -----	----- -----	----- -----		0
5	Mínima infraestructura de servicios básicos para los turistas que observan los juegos.	----- -----	----- -----	----- -----	----- -----	----- -----	0
	Verticales vacíos	0	0	2	1	3	
	Horizontal X	2	0	2	0	0	
	Total	2	0	4	1	3	
	Rango	3ro.	5to.	1ro.	4to.	2do.	

**Priorización Oportunidades**

No		1	2	3	4	Total (x)
		La realización de los juegos crea expectativas en visitantes por conocer más sobre nuestra cultura.	El Instituto Nacional de Patrimonio Cultural es el encargado de conservar el patrimonio cultural ecuatoriano.	Apoyo del GADM Riobamba para el rescate de los juegos tradicionales.	Fortalece la tendencia del turismo cultural.	
1	La realización de los juegos crea expectativas en visitantes por conocer más sobre nuestra cultura.	----- -----		X		1
2	El Instituto Nacional de Patrimonio Cultural es el encargado de conservar el patrimonio cultural ecuatoriano.	----- -----	----- -----			0
3	Apoyo del GADM Riobamba para el rescate de los juegos tradicionales.	----- -----	----- -----	----- -----		0
4	Fortalece la tendencia del turismo cultural.	----- -----	----- -----	----- -----	----- -----	0
	Verticales vacíos	0	1	1	3	
	Horizontal X	1	0	0	0	
	Total	1	1	1	3	
	Rango	4to.	3ro.	2do.	1ro.	



