



RESUMEN

En el presente trabajo se muestra una recopilación de los juegos populares ecuatorianos más reconocidos y practicados en el país hace algunos años atrás, lo que les ha otorgado el carácter de populares y tradicionales, pero que a causa de varios motivos relacionados especialmente con la globalización se han ido perdiendo paulatinamente.

Es por ello que con el objetivo de rescatar esta expresión cultural tan significativa para el patrimonio del país, se presenta varias propuestas de aplicación de los juegos populares en diversos campos de acción en los que indudablemente se obtendrán grandes y positivos resultados; pero sobretodo planteamos una iniciativa innovadora al vincular a dichos juegos en el amplio campo del turismo mediante actividades de animación, para de esta manera rescatar, fomentar y difundir estos juegos a nivel nacional e internacional.

Palabras Claves: Palo ensebado, la rueda, la rayuela, la raya, los trompos.



ÍNDICE GENERAL

RESUMEN.....	1
DEDICATORIA:	9
AGRADECIMIENTO:	10
DECLARACIÓN DE AUTORÍA	11
ABSTRACT	12
CAPITULO I	13
LOS JUEGOS POPULARES TRADICIONALES DEL ECUADOR.....	13
1.1 LOS JUEGOS POPULARES. CONCEPTOS GENERALES.....	14
1.2 LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS POPULARES PARA LA CULTURA ECUATORIANA	19
1.3. INVENTARIO Y DESCRIPCIÓN DE JUEGOS POPULARES ECUATORIANOS.....	24
EL PALO ENCEBADO.	25
LAS OLLAS ENCANTADAS.....	26
EL BAILE DE LA SILLA.....	28
EL BAILE DEL TOMATE.....	29
EL BAILE DEL PALO.....	30
EL JUEGO DEL ELASTICO.	31
CARRERA DE LOS ENSACADOS.....	34
LA CARRERA DEL HUEVO Y LA CUCHARA.....	35
CARRERA EN COCHES DE MADERA.....	36
CARRERA DE TRES PIES.	37
LA RUEDA.....	38
SALTAR LA SOGA.	39
SIN QUE TE ROCE.	40
VOLAR COMETAS	41
EL CINTURON ESCONDIDO	42
LA RAYUELA.....	43
LA RAYA.....	45



LOS TROMPOS.....	46
LAS BOLAS O CANICAS.....	47
LAS MACATETAS.....	49
EL ECUAVOLEY.....	50
EL JUEGO DEL CUARENTA.....	52
RONDAS INFANTILES.....	56
JUGUETES POPULARES.....	60
1.4 CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS POPULARES.....	65
ECUATORIANOS.....	65
1.4.1. JUEGOS POPULARES ACTIVOS.....	66
1.4.2 JUEGOS POPULARES PASIVOS.....	68
CAPITULO II.....	68
LA PÉRDIDA DE LOS JUEGOS POPULARES TRADICIONALES DEL ECUADOR.....	68
2.1 CAUSALES DE LA PÉRDIDA DE LOS JUEGOS POPULARES.....	69
2.1.1 EL DESCONOCIMIENTO.....	70
2.1.2 NUEVAS TECNOLOGÍAS Y CAMPOS DE ACCIÓN.....	73
2.1.3 EL INGRESO DE JUEGOS NOVEDOSOS.....	77
2.1.4 NUEVAS TENDENCIAS DE VIDA.....	80
2.1.5 OTRAS RAZONES.....	82
CAPITULO III.....	84
LA ANIMACIÓN TURÍSTICA.....	84
3.1 LA ANIMACIÓN TURÍSTICA. CONCEPTOS GENERALES.....	85
3.2 LA IMPORTANCIA DE LA ANIMACIÓN DENTRO DEL TURISMO.....	90
3.3 EL ANIMADOR TURÍSTICO.....	92
Cualidades humanas de un animador.....	93
3.4 FACTORES CLAVES PARA UNA CORRECTA ANIMACIÓN TURÍSTICA.....	97



¿QUE DEBEMOS CONOCER PARA INTRODUCIR LA ANIMACIÓN EN UN HOTEL?*	100
CAPITULO IV	102
INCLUSIÓN DE LOS JUEGOS POPULARES DENTRO DE ACTIVIDADES DE ANIMACIÓN TURÍSTICA Y OTROS ESPACIOS.	102
4.1 JUEGOS POPULARES RECOMENDADOS PARA LA HOTELERÍA.	103
PROGRAMACION TENTATIVA DE ANIMACION EN UN HOTEL	109
4.2 JUEGOS POPULARES RECOMENDADOS PARA GUIANZAS TURÍSTICAS. .	111
Juegos sugeridos para guiaza turística.	113
4.3 JUEGOS POPULARES SUGERIDOS PARA VIAJES TURÍSTICOS.	114
Cuando se planifican los tours, giras (escuelas, colegios, tercera edad, jubilados.), o viajes de aprendizaje (en el caso de carreras de turismo y otras), y estos viajes son largos, por lo general se designan a personas o comisiones que se encarguen de aspectos fundamentales para el viaje, entre las comisiones más comunes que se forman, por ejemplo tenemos:	117
Comisión de logística: encargada de reservar o tener conocimiento exacto de los lugares a visitar, donde comer, donde hospedarse, los costos de las entradas, los horarios de atención, además es la encargada de todos los pagos y otros aspectos con relación a la planificación.	117
Comisión de hospedaje: encargada de coordinar cualquier inconveniente con el Hotel o lugar de hospedaje, además es de repartir las habitaciones para las personas del viaje.	117
Comisión de disciplina: esta se da en grupos de estudiantes de escuelas, colegios universidades o de cualquier centro educativo o de otra índole que la requiera o de ser necesario; esta es la encargada de controlar la conducta y el buen comportamiento durante el viaje, además de cumplir con los horarios del itinerario fijado.....	117
Comisión de Alimentación: esta comisión es la encargada de preparar y servir los coffe breaks en viajes largos, en lugares donde no exista el servicio	



de restauración, o si la situación amerita a no detenerse a comer para ganar tiempo..... 117

Comisión de animación: es la parte encargada de de programar toda la animación y recreación para las personas durante todo el viaje (en el bus y cuando haya tiempo libre). Para ello debe coordinar con las otras comisiones para buscar el tiempo y el lugar adecuado para ello..... 118

La comisión de animación durante los viajes en buses, furgones, furgonetas, o similar, es la responsable de recreación de las personas por ello esta comisión debe determinar que se hará durante el viaje para entretener a las personas, entre los elementos que existen para este objetivo tenemos: 118

- La televisión (películas, documentales, proyecciones, etc.) 118
- Radio. (música)..... 118
- Actividades de animación. 118

En cuanto a las actividades de animación que se realizan dentro del transporte turístico las alternativas de actividades a realizar son pocas por obvias razones de espacio y de estaticidad, en este caso lo más recomendable es realizar..... 118

- juegos de preguntas y respuestas (ver anexo # 4) que involucren a canciones o aspectos de conocimiento general (se recomienda luego de una visita, realizar preguntas sobre el lugar visitado)..... 118

- tocar algún instrumento musical y que el resto de personas participen cantando (por lo general la guitarra). 118

- Que el guía, animador o cualquier persona comparta historias (leyendas o mitos) o anécdotas graciosas o cuente chistes..... 118

- Una alternativa muy animada y moderna es la realización del juego de Karaoke dentro del autobús o furgoneta. 118

Como en todo programa de animación, se recomienda motivar primero a las personas a involucrarse en el juego, de igual manera incentivar a los ganadores con pequeños premios (pueden ser aplausos) y sancionar a los que



no ganan con pequeñas penitencias que diviertan a los demás (contar chistes, cantar una canción, contar una anécdota o algún acto gracioso).....	119
La gran mayoría de juegos populares definitivamente no pudieran ser parte de un programa de animación durante viajes de turismo, por razones de espacio, los únicos juegos que se podrían realizar y los que recomendamos poner en práctica en estas ocasiones son:.....	119
Juegos populares recomendados para viajes turísticos.....	119
Juego del cuarenta.	119
Rondas infantiles.	119
Teniendo en consideración que en un reducido espacio y/o con algo de habilidad de los participantes si se podría realizar el Juego del Cuarenta entre 2 personas.	119
Las rondas infantiles como su nombre lo indica están destinadas para un público muy joven (niñas y niños), se lo podría practicar en giras de instituciones escolares preferiblemente.	119
4.4 OTROS ESPACIOS PARA APLICAR JUEGOS POPULARES.	120
4.4.1 APLICACIÓN DE JUEGOS POPULARES EN FIESTAS SOCIALES.	121
Juegos populares recomendados para fiestas sociales.	127
4.4.2 Aplicación de Juegos Populares Dentro De Programas Culturales.	127
4.4.3 APLICACIÓN DE JUEGOS POPULARES EN CENTROS EDUCATIVOS.	132
Juegos populares recomendados para nivel Pre-primaria.....	135
Juegos populares recomendados para nivel: Primaria.....	135
Juegos populares recomendados para nivel: Secundaria y Universidad.	135
Juegos populares recomendados para otros centros educativos y programas festivos.....	135
ANEXOS	136
ANEXO # 1.....	137
ENCUESTA.....	137
RESPUESTAS Y CONCLUSIONES:.....	138



ANEXO # 2.....	140
DOMINICANOS VOLARON DESDE MIRADOR DE TURI	140
ANEXO # 3.....	141
CUADRO DE DISTANCIAS VIA TERRESTRE.	141
FUENTE:	
HTTP://WWW.GUIATELEFONICA.COM.EC/INFORMACION.PHP?INF=DISTANCIAS	141
FUENTE:	
HTTP://WWW.GUIATELEFONICA.COM.EC/INFORMACION.PHP?INF=DISTANCIAS	142
ANEXO # 4.....	143
JUEGOS DE PREGUNTAS Y REPUESTAS.....	143
ANEXO # 5.....	145
COCHES Y BURROS FESTEJARÁN A CUENCA	145
ANEXO # 6.....	146
LA ESCARAMUZA.....	146
BAILE DE LAS CINTAS O TUCUMAN.....	147
ANEXO # 7.....	148
CALENDARIO DE FIESTAS POPULARES Y HECHOS FOLCLÓRICOS	148
ANEXO # 8.....	153
AGENDA CULTURAL ABRIL 2010.....	153
FUENTES BIBLIOGRAFICAS.....	164
CONCLUSIONES.	169
DISEÑO DE TESIS:.....	170
DISEÑO DE TESIS.	



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA HOSPITALIDAD CARRERA DE INGENIERIA EN TURISMO



TESIS:

***"EL RESCATE DE LOS JUEGOS POPULARES ECUATORIANOS Y
SU APLICACIÓN EN LA ANIMACIÓN TURÍSTICA".***

Tesis previa a la obtención del título de Ingeniero en Turismo.

AUTOR: JOSÉ FERNANDO PARRA BUESTAN.

DIRECTOR: Dr. MIGUEL ANGEL GALARZA.

CUENCA – ECUADOR.

2010



JUVENTUD DIVINO TESORO
YA TE VAS PARA NO VOLVER,
CUANDO QUIERO LLORAR NO LLORO,
Y AVECES LLORO SIN QUERER.

RUBEN DARIO.

DEDICATORIA:

DEDICO ESTE TRABAJO A MI FAMILIA,
QUE HA SIDO LA QUE SIEMPRE ME HA
APOYADO Y SON MI PRINCIPAL
MOTIVACIÓN PARA CONSTANTEMENTE
SEGUIR ADELANTE.



AGRADECIMIENTO:

AGRADESCO A DIOS POR LA VIDA Y LA SALUD,
A MI FAMILIA POR SU APOYO INCONDICIONAL,
A MIS AMIGOS POR TODOS LOS MOMENTOS VIVIDOS, Y
ENTRE ELLOS AL DR. MIGEL ANGEL GALARZA
POR SU IMPORTANTE COLABORACION EN ESTA
INVESTIGACION.



DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Yo, José Fernando Parra Buestan, declaro ser el autor exclusivo del presente trabajo de tesis titulada: **“El rescate de los juegos populares ecuatorianos y su aplicación en la animación turística”**; todas las opiniones, comentarios, sugerencias y todo tipo de repercusión que tenga el mismo son de mi absoluta responsabilidad.

Con el objetivo de que la presente, sea un aporte a la sociedad y a la cultura ecuatoriana, mediante este documento cedo mis derechos de autor a la Universidad Estatal de Cuenca para que esta haga uso de esta tesis para fines académicos y de investigación.

Att:

Fernando Parra Buestan.



ABSTRACT

The present job is a collection of the most popular Ecuadorian games, recognized and practiced in the country a few years ago, and which it has been given them the character of popular and traditional, but because of several reasons, especially related to globalization, they have been gradually forgotten.

That is way, in the order to rescue this cultural expression as significant to the heritage of the country, we present various proposals for the implementation of the games in various fields of action, which will undoubtedly be large, but mostly, will have positive results. We propose an initiative innovative in linking these games in the broad field of tourism as entertainment activities, and in order to rescue these games which will be promoted and disseminated in a national and international way.



CAPITULO I

LOS JUEGOS POPULARES TRADICIONALES DEL ECUADOR.



1.1 LOS JUEGOS POPULARES. CONCEPTOS GENERALES.

A lo largo del tiempo, desde los inicios mismos del ser humano y su larga evolución en el planeta, las sociedades constantemente han creado y desarrollado actividades destinadas a romper con la rutina de las labores comunes y diarias; actividades de esparcimiento que las realizaban solos, en pareja o en grupos ; y, que simplemente surgieron por la necesidad que tiene el ser humano de divertirse, distraerse y compartir un momento de ocio¹ y tiempo libre; las que fundamentalmente han sido actividades lúdicas, conocidas como juegos.

De la mayoría de ellos no se conoce el origen exacto, pero se podría afirmar que nacieron conjuntamente con las tradiciones y costumbres de cada pueblo en donde se practicaba o se sigue practicando; estos eran enseñados de padres a hijos y de estos a los suyos, lo que indica que su presencia hasta la actualidad se la debe gracias a la tradición oral.

Los juegos en el mundo entero existen en gran variedad, para todos los gustos, edades, géneros, y en un número incalculable, ya que en cada continente, región, país, y dentro de cada país sus diferentes culturas, tienen un juego autóctono o normalmente es un juego reconocido al que ellos le han dado su toque especial de diferenciación.

Por lo expuesto, se afirma que los juegos son un universo extenso, que han venido cambiando conjuntamente con la evolución del ser humano y su tecnología (y con esto los grandes cambios en los estilos de vida); por las mismas razones y con el ánimo de crear una diferenciación entre todos los

¹ Ocio: Diversión u ocupación reposada, especialmente en obras de ingenio, porque estas se toman regularmente por descanso de otras tareas.(DRAE)

El ocio es más que una forma de ocupar el tiempo libre, es un estado mental y espiritual, en el que la persona se deja ser, es decir permite el libre florecimiento de todo su potencial intelectual y creativo, la libre expresión y el goce de las manifestaciones artísticas, humanísticas, culturales y naturales.(Zamorano Casal, 39.)



juegos, podríamos clasificar a estos en 2 clases: Juegos populares (tradicionales) y juegos modernos.

Los juegos modernos se podrían catalogar a los que están estrechamente vinculados con la tecnología y el mundo globalizado, son juegos novedosos y llamativos que han llegado hace pocos años atrás, por lo que son más conocidos, practicados y apreciados por las personas hoy en día; además, estos van evolucionando de la mano de la tecnología, deseos y caprichos de las personas, las mismas que obviamente tienen capacidad económica de adquirir estos juegos.

Entre los juegos modernos más famosos podríamos destacar los juegos electrónicos, que comienzan a volverse populares en todo el mundo desde finales de la década de los 80”, luego de tener que pasar por muchos años de estudio y evolución en laboratorios tecnológicos de los Estados Unidos de Norteamérica y de otros países industrializados, comenzando a fabricar y distribuir desde los primeros nintendos y game boys (ver fotografía #1), hasta los actuales PlayStation(1,2 y 3), Xbox 360, Nintendo Wii, etc. Hoy en día asimismo, son preferidos los juegos por internet, he incluso tenemos juegos modernos en sofisticados teléfonos celulares.



FOTOGRAFIA # 1.
NOMBRE: GAME BOY
AUTOR: WWW.TARINGA.COM



FOTOGRAFIA # 2.
NOMBRE: PLAYSTATION 3
AUTOR: WWW.TARINGA.COM

Los juegos populares al contrario, son los juegos que se practicaron hace muchos años atrás, autóctonos o adaptados a las sociedades que las practican, que han sido muy divulgados y practicados en su época, y que en



nuestros días todavía se los recuerdan, ya sea por su gracia o por que las personas todavía sienten gran aprecio por ellos, practicándolos con menor intensidad (por los niños especialmente) o solamente por ciertos motivos o días festivos.

Esto lo respalda El Dr. Juan Martínez Borrero, catedrático de la Universidad de Cuenca, en su obra “La Cultura Popular en el Ecuador: Azuay”, cuando refiriéndose a los juegos populares dice:

“Estos juegos pudieron haber sido creados en los propios lugares de origen o bien pudieron haber llegado de otros lugares y adaptados a las condiciones naturales y físicas de los lugares en donde se las practiquen”. Con esto pretendo demostrar que los juegos o actividades lúdicas aparecieron con el ser humano, están presentes en todo sitio o lugar, así han perdurado y han sido objeto de grandes cambios a lo largo de la historia para poder ajustarse a las realidades de las épocas en las que se practican”.

Los juegos populares tradicionales son actividades sociales, recreativas, con un alto grado de importancia cultural y estrechamente ligadas a la vida del pueblo ecuatoriano, que a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos, y así sucesivamente, mediante medios no formales como por ejemplo la practica diaria y/o la tradición oral; razón por lo cual desde sus inicios hasta el día de hoy han tenido una serie de cambios y evoluciones, de igual manera se han ido regulando y actualizando con la aparición de reglas y recomendaciones para una practica más ordenada y justa.

Como se menciona en el párrafo anterior los juegos populares son un patrimonio invaluable dentro de la cultura popular ecuatoriana, y al tratarse de un tema tan complejo es necesario revisar el término cultura popular; para un análisis en todo su contexto.



La definición de la cultura popular, entraña múltiples dificultades. Sin embargo, Néstor García Canclini², uno de los investigadores más prestigiosos de este tema, señala que: *“la cultura popular es el resultado de una apropiación desigual del capital cultural, la elaboración propia de sus condiciones de vida [de los grupos sociales subalternos] y la interacción conflictiva con los sectores hegemónicos”*. (Enciclopedia del Ecuador: 301)³

De esta forma se expresa que la cultura popular es practicada y difundida especialmente por personas que dentro de la escala económico-social pertenecen a las clases o niveles subalternos. Al ser la cultura popular de nuestro país muy rica y variada en tradiciones y expresiones de toda índole, deberíamos señalar dentro de que tipo se enmarcan cada una de las mismas, para ello nos basaremos en una clasificación que realiza la “Enciclopedia del Ecuador”, que en una sección destinada a la Cultura Popular, menciona que esta en nuestro país se debe dividir en tres grandes grupos a todas las expresiones de carácter cultural, siendo esta clasificación la siguiente:

- **Tradiciones y costumbres:** donde se incluyen especialmente las expresiones de tradición oral (cuentos, leyendas, etc.), música, danza, cocina popular, las actividades lúdicas o juegos, etc.
- **Ritos y creencias:** en donde se trata la religiosidad popular, las fiestas y la medicina popular.
- **Artesanías y arquitectura popular.**

Teniendo presente esta clasificación nos damos cuenta que los juegos populares se encuentran dentro del primer ítem, denominado “tradiciones y costumbres”; por que al igual que la música, la danza, la vestimenta, los estilos de vida, los hábitos, las enseñanzas, los amorfinos, las colpas entre otras; todas estas expresiones han sido pasadas de padres a hijos, mediante la

² Néstor García Canclini: es el director del programa de estudios sobre la Cultura Urbana en la Universidad Autónoma Metropolitana de México. Ha sido profesor en las universidades de Stamford, Austin, Barcelona, Buenos Aires, y Sao Paulo. Algunas de sus obras han sido premiadas a nivel internacional.

³ Tradiciones y costumbres. Enciclopedia del Ecuador, Océano. Madrid. 1986. (p. 301)



tradición oral especialmente, logrando rescatar de esta manera estos grandes valores y conocimientos por generaciones, convirtiéndose en verdaderas tradiciones y costumbres, que se encuentran impregnados en el corazón y la mente de nuestro pueblo.

Precisamente los juegos populares son el motivo principal de estudio para esta investigación, teniendo que realizar un estudio, un análisis y un inventario de los juegos populares del Ecuador, para de esta manera con todos los conocimientos adquiridos durante la misma investigación, lograr alcanzar el objetivo principal planteado, que es el rescatar los juegos populares tradicionales de nuestro país, mediante su aplicación y practica en actividades lúdicas de animación turística.

Para comprender de una manera más clara el significado conceptual de la palabra “juegos populares”, es necesario conocer los términos de lo cuales deriva la misma, nos referimos al termino “juego” y al termino “popular”, en un estudio por separado, para luego hacer un análisis en conjunto. Para esto nos basaremos en las definiciones que nos da el diccionario de la Real Academia de la Lengua “DRAE” que nos menciona lo siguiente:

Juego: es la acción y efecto de jugar, un ejercicio sometido a reglas predeterminadas, que se practica con el animo de diversión.

Popular: (Del lat. populāris).Perteneiente o relativo al pueblo, que es peculiar del pueblo o procede de él. Propio de las clases sociales menos favorecidas. Que está al alcance de los menos dotados económica o culturalmente.

Luego del estudio y análisis de los conceptos antes vertidos, se ha podido llegar a la siguiente conclusión: *Los juegos populares son actividades recreativas lúdicas de gran valor y tradición, que forman parte integra del patrimonio cultural de una sociedad, practicadas con el ánimo de diversión, integración social, y/o ocupación del tiempo libre; y que se encuentran*



reguladas por reglas simples que se adaptan a los tiempos, espacios y necesidades de los que lo practican.

1.2 LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS POPULARES PARA LA CULTURA ECUATORIANA

Dentro de la cultura popular ecuatoriana se reúnen un sin número de aspectos folclóricos⁴-tradicionales como: la danza, la música, la gastronomía, la vestimenta, la lengua, las fiestas populares y por su puesto los juegos populares, entre otros aspectos. Todas y cada una de estas expresiones tienen un rol muy importante y protagónico dentro del patrimonio cultural de nuestro pueblo.

Así como la música popular ecuatoriana expresa en sus canciones todo el sentimiento de tristeza, de alegría, angustia, orgullo, felicidad, picardía, etc.; de nuestros indígenas, montubios y mestizos; tal como lo expresaba el cantante ecuatoriano más relevante de todos los tiempos, el legendario Julio Jaramillo (J.J.) en sus canciones como: “Cinco Centavitos de felicidad”, “Fatalidad”, “Guayaquileña”, etc.; o de igual forma artistas de gran trayectoria como: Carlota Jaramillo, las Hermanas Mendoza Suasni, Dúo Benítez y Valencia. Hnos. Miño Naranjo entre otros.



FOTOGRAFIA# 3.
NOMBRE: MUSICA POPULAR
AUTOR: PROPIA.

⁴Folklóricos: de folklor, Conjunto de creencias, costumbres, artesanías, etc., tradicionales de un pueblo.



Como la danza popular expresa la alegría, la valentía, el agradecimiento (a la Paccha Mama en tiempos de cosecha), la riqueza de nuestra tierra, el orgullo y el sentir de nuestro pueblo.



FOTOGRAFIA# 4.
NOMBRE: DANZA TÍPICA ANDINA.
AUTOR: WWW.VIVECAUDOR.COM



FOTOGRAFIA # 5.
NOMBRE: DANZA ANDINA.
AUTOR: WWW.ELMERCURIO.COM

Como de igual manera, nuestra gastronomía por regiones y ciudades muestra la riqueza y fertilidad de nuestra tierra y la sazón de nuestra gente, por citar: la costa con sus exquisitos mariscos, la sierra con sus frescas verduras y granos tiernos, la amazonia con sus afrodisiacos maitos, etc.

De igual forma los juegos populares expresan la alegría, la imaginación, el compañerismo, las ganas de salir de la rutina y de convivencia de los ecuatorianos al momento de divertirse y distraerse compartiendo un momento de ocio, recreación y tiempo libre.

Entonces en conclusión, es el derroche de alegría, imaginación y compañerismo la principal importancia de la función que realizan los juegos populares ecuatorianos; es esta además, la razón fundamental de no permitir su pérdida y olvido a manos de este mundo globalizado y cambiante.

A más de lo expresado existen claras razones objetivas de la importancia de practicar de estos juegos populares, que a continuación se detallan:



- Los juegos populares ecuatorianos expresan la forma de pensar, sentir y actuar de su pueblo.
- En los juegos populares la gente juega con los demás y no contra los demás, es decir son juegos asociativos y no de competencia.
- Se juega para superar desafíos u obstáculos, y no para superar a los demás.
- Se busca la participación de todos, sin distinguir raza, sexo, religión, estatus social, etc.
- Se da importancia a las metas colectivas, no a las metas individuales.
- Se procura la colaboración y el aporte de todos.
- Se busca eliminar la agresión física contra los demás.
- Predomina el interés de desarrollar las actitudes de empatía, cooperación, amistad, solidaridad, etc.⁵

En una grata entrevista realizada al Doctor Juan Martínez Borrero, un personaje ilustre de nuestra ciudad de Cuenca, gran historiador y escritor de varios libros relevantes acerca de la cultura ecuatoriana; efectuada el día miércoles 27 de Enero del 2010, respecto al tema central de investigación de esta tesis: "los juegos populares ecuatorianos"; nos supo dar otras razones importantes acerca de estos, al decir:

Que los juegos populares tienen tres motivos de gran importancia:

- El carácter lúdico de los juegos, que prontamente producen una sensación de alegría, de bienestar, de incorporación, de participación.
- la socialización en el marco de la diversión, es una forma de hacer amigos y de estar más cerca de las personas.
- Los elementos de carácter kinético (didáctico), por la razón que enseña movimientos, lenguaje, repeticiones.

⁵ Pedagogía de la Interculturalidad, Derechos, Memoria e Identidad.
Www.Educarecuador.Ec/_Upload/Juegospopularestradicionales.Pdf - *Subsecretaría De Educación Para El Diálogo Intercultural*



Muy aparte de todas estas razones sobre la importancia de los juegos populares para la cultura ecuatoriana, queremos relacionar las mismas, dentro del marco jurídico de nuestro país, esto es revisar la Constitución del Ecuador vigente. Considerando que es la base, que ampara y dicta preceptos fundamentales a todos los ecuatorianos, de manera especial el derecho a poder disfrutar de un tiempo libre, un momento de ocio y recreación (que muy bien puede ser ocupado en el disfrute y práctica de los juegos populares).

La Constitución Política de la República del Ecuador⁶, elaborada por la Asamblea Nacional Constituyente en Montecristi-Manabí y aprobada por los ciudadanos en el 2008; entre otros aspectos, fomenta el rescate de conocimientos ancestrales, tradiciones y costumbres; el derecho del ser humano a un momento de esparcimiento o tiempo libre; y a la libertad de expresión y de elección.

Entre algunas de sus disposiciones que podemos citar, que aportan directamente con estos aspectos, están los siguientes:

CAPÍTULO PRIMERO: Principios fundamentales

Art. 3.- Son deberes primordiales del Estado:

7. Proteger el patrimonio natural y cultural del país.

CAPÍTULO SEGUNDO: Derechos del buen vivir

Sección cuarta: Cultura y ciencia

Art. 23.- Las personas tienen derecho a acceder y participar del espacio Público como ámbito de deliberación, intercambio cultural, cohesión social y promoción de la igualdad en la diversidad. El derecho a difundir en el espacio

⁶ Constitución Política de la República del Ecuador: esta es el marco jurídico mater o principal de la nación, en base a esta reglamentación se regirá cualquier otra ley.



público las propias expresiones culturales se ejercerá sin más limitaciones que las que establezca la ley, con sujeción a los principios constitucionales.

Art. 24.- *Las personas tienen derecho a la recreación y al esparcimiento, a la práctica del deporte y al tiempo libre.*

Art. 25.- *Las personas tienen derecho a gozar de los beneficios y aplicaciones del progreso científico y de los saberes ancestrales.*

CAPÍTULO TERCERO: Derechos de las personas y grupos de atención prioritaria.

Sección segunda: Jóvenes

Art. 39.- *[.....El Estado reconocerá a las jóvenes y los jóvenes como actores estratégicos del desarrollo del país, y les garantizará la educación, salud, vivienda, recreación, deporte, tiempo libre, libertad de expresión y asociación.....]*

Art. 45.- *[.....Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a la integridad física y psíquica; a su identidad, nombre y ciudadanía; a la salud integral y nutrición; a la educación y cultura, al deporte y recreación; a la seguridad.....]*

CAPÍTULO SEXTO: Derechos de libertad

Art. 66.- *Se reconoce y garantizará a las personas:*

2. El derecho a una vida digna, que asegure la salud, alimentación y nutrición, agua potable, vivienda, saneamiento ambiental, educación, trabajo, empleo, descanso y ocio, cultura física.

Si nos referimos al ámbito internacional nos damos cuenta que la Declaración de los Derechos de los Niños, en su artículo 7, pone un gran énfasis en una de las grandes necesidades de nuestros niños, mencionando lo siguiente:



“.....El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho.”⁷

1.3. INVENTARIO Y DESCRIPCIÓN DE JUEGOS POPULARES ECUATORIANOS.

Una vez revisados los conceptos sobre los juegos populares y su importancia para la cultura popular ecuatoriana, es necesario realizar un inventario sobre los mismos; brindando explicaciones claras y concretas sobre el desarrollo de cada juego; y, además dando características generales sobre edades, géneros o épocas preferentes para la práctica.

Luego de la consulta bibliográfica pertinente mediante todo tipo de fuentes, y además, la investigación efectuada a través de una sencilla encuesta abierta; a cerca de 50 personas adultas, realizada en el año 2009 (anexo #1); se ha llegado a seleccionar como los juegos populares más tradicionales y practicados por los ecuatorianos, a los siguientes:

⁷ Texto de la Declaración de los Derechos del Niño Aprobada por la Asamblea General de las Naciones Unidas, el 20 de noviembre de 1959.



- El Palo encebado.
- Las ollas encantadas.
- El baile de las sillas.
- El baile del palo.
- El Baile del Tomate.
- La carrera de los Ensacados.
- Carrera del Huevo y la Cuchara.
- Carrera de coches de madera.
- Carrera de tres Pies.
- La rueda (o el aro).
- Saltar la soga.
- Sin que te roce.
- Volar cometas.
- El cinturón escondido.
- La rayuela.
- La raya.
- Los trompos.
- Las bolas o canicas.
- El elástico.
- Macatetas.
- El Ecuavoley.
- El juego del cuarenta.
- Rondas infantiles.
- Juguetes populares.

EL PALO ENCEBADO.

- **Materiales:** un palo grueso (viga) de 10 a 15 m, manteca o grasa, cuerda, varios premios.
- **Numero de participantes:** el número de inscritos no tiene un mínimo o un máximo.

El palo encebado, conjuntamente con las ollas encantadas son los juegos tradicionales que no pueden faltar en una fiesta popular en los pueblos de nuestro país. Este juego es una de las atracciones principales en fiestas barriales, familiares o religiosas, por la razón que es el que más expectativa crea entre los participantes y los espectadores por la gran variedad e importancia de los premios que se ofrecen.

Para el desarrollo del juego se necesita un palo bien afirmado en el suelo con una altura aproximada de unos 10 a 15 metros de alto, pero este palo debe estar debidamente encebado con manteca, grasa, u algún otro engrasante que dificulte el ascenso de los jugadores.

El la punta del palo deben estar colgados los premios por los cuales los concursantes deben subir; estos premios son donados por los priostes⁸ o por el organizador de la fiesta, los premios varían entre juguetes de plástico, botellas de licor, gallinas, hasta bicicletas, entre otros (dependiendo de las posibilidades económicas de los organizadores o del prioste).



ILUSTRACION #1
TÍTULO: EL PALO ENCEBADO.
AUTOR: WWW.EDUFUTURO.COM



FOTOGRAFIA# 6.
TÍTULO: EL PALO ENCEBADO.
AUTOR: WWW.LAHORA.COM

LAS OLLAS ENCANTADAS.

- **Materiales:** ollas pequeñas de barro, cuerda larga, caramelos, regalos pequeños, un palo.
- **Número de jugadores:** el número de jugadores depende de la cantidad disponible de ollas encantadas.

Como ya se menciona, las “Ollas Encantadas” junto con el “Palo Encebado” son los juegos tradicionales más llamativos dentro de las fiestas populares, barriales o familiares. Las ollas encantadas es el juego preferido por las

⁸ Priostes: persona designada para que aporte total o parcialmente con los gastos y/o la organización de una fiesta. (de carácter religioso especialmente).



familias porque es una actividad muy divertida y sana, lo puede jugar cualquier persona independientemente del sexo, edad, estatura, etc. Además esta es muy común practicarla en cumpleaños o fiestas infantiles.

Para el desarrollo de este juego es necesario tener las ollas de barro y llenarlas con caramelos, galletas, dulces y regalos pequeños que quepan en la olla; luego se procede a tapar las ollas con papel, de esta manera ya solo falta amarrar y colgar las ollas en la cuerda, a una altura entre 2 a 2.8 metros.

Cuando las ollas se encuentran listas, se debe organizar el orden de participación de los jugadores, ya que las ollas se deben romper una por una, para que los espectadores logren coger todos los dulces y regalos de la olla que se ha roto.

Para hacer más interesante el juego se les venda los ojos a los participantes con un pañuelo o cualquier tela y se les da dos o tres vueltas, para que así un poco mareados no puedan localizar y golpear su olla con el palo, ofreciendo de esta manera un espectáculo muy divertido y animado para los observadores, los mismos que deben hacer barra y guiarles a los jugadores a su ollas destinada.



FOTOGRAFIA # 7.
TÍTULO: LAS OLLAS ENCANTADAS.
AUTOR: WWW.ELTIEMPO.COM



FOTOGRAFIA # 8.
TÍTULO: LAS OLLAS ENCANTADAS 2.
AUTOR: WWW.EDUFUTURO.COM



EL BAILE DE LA SILLA.

- **Materiales:** sillas, música.
- **Número de participantes:** mínimo 4, máximo recomendado 15.

El baile de la silla es un juego muy sencillo, divertido y animado, tanto para los participantes como para el público espectador; este es un juego muy popular en las fiestas barriales y familiares, además es una actividad muy simple que lo puede realizar cualquier persona, de cualquier edad, sexo, etc. Pero se recomienda antes de jugar seleccionar a los jugadores por edades o tamaños para que así sea una participación más justa.

Para el desarrollo del juego se debe tener siempre un número de sillas menor al número total de participantes, las sillas deben estar unidas por el espaldar, cuando la música da inicio los participantes deben comenzar a bailar en fila alrededor de las sillas sin detenerse; en el momento menos pensado la persona encargada de la música pondrá pausa y la música dejará de sonar, entonces los jugadores deben sentarse lo más rápido posible en la silla que esté más cerca a él, perderá el jugador que se halla quedado sin sentarse en una silla.

El jugador perdedor deberá salir y retirar una silla para que el juego prosiga, el juego continuará de la misma manera hasta que solamente queden 2 participantes y una silla para definir al ganador.



FOTOGRAFIA # 9.
TÍTULO: EL BAILE DE LAS SILLAS1
AUTOR: PROPIA.



FOTOGRAFIA # 10.
TÍTULO: BAILE DE LAS SILLAS
AUTOR: PROPIA



EL BAILE DEL TOMATE.

- **Materiales:** tomates riñón, música.
- **Numero de concursantes:** el juego se realiza en parejas (hombre-mujer); el número de parejas es indefinido.

Es un juego muy divertido, animado, y fácil de jugar; esta actividad es realizada por lo general en fiestas sociales⁹, fiestas religiosas¹⁰ o de cualquier índole; para esta actividad es indispensable contar con música, la misma puede ser de género variado.

En el desarrollo del juego varias parejas bailan animadamente con un tomate riñón en la frente, y sin utilizar las manos para nada; gana solamente la pareja que termine bailando con el tomate apegado entre los dos cuerpos (ver fotografía #11), luego que los demás participantes han hecho caer su tomate o han sido descalificados por el jurado.



FOTOGRAFIA # 11.
TÍTULO: EL BAILE DEL TOMATE.
AUTOR: PROPIA.

⁹ Fiestas sociales: Reunión de gente para celebrar algún suceso, o simplemente para divertirse. (DRAE).entre los ejemplos de fiestas sociales encontramos: fiestas barriales, aniversarios de fundación de la ciudad, aniversarios de independencia de la ciudad, fiestas deportivas, etc., etc. Dentro de las fiestas sociales están las fiestas familiares como por ejemplo: el carnaval, los cumpleaños, los aniversarios, las graduaciones, el día de la madre, día del Padre, etc., etc.

¹⁰ Fiestas religiosas; celebraciones que corresponden a las creencias, dogmas y fe de las personas; entre las fiestas religiosas mas tradicionales se encuentran las de la religión católica, entre ellas: primeras comuniones, confirmaciones, matrimonios, navidad, pase del niño, celebraciones de santos, etc., etc.



EL BAILE DEL PALO

- **Materiales:** un palo delgado, música.
- **Número de jugadores:** el que desee jugar.

El baile del palo es un juego muy utilizado en fiestas infantiles como cumpleaños, agasajos navideños, fiestas escolares, fiestas barriales, entre otros; esta es una actividad tan sencilla como divertida, además es muy integradora y motivadora, es por ellos que se recomienda realizarla al inicio de cualquier fiesta o evento que se preste para animación.

El juego es muy sencillo, primero hay que hacer una fila con todos los que van a participar, al frente debe estar dos personas sosteniendo un palo delgado – comúnmente es el palo de escoba- a la altura de sus hombros, entonces comenzara la música a sonar y los participantes deben pasar bailando por debajo del palo sin tocar el mismo y sin caerse, una vez que pasen todos los participantes, los que sostienen el palo lo deberán bajar un poco más, y así sucesivamente hasta que los participantes se vayan eliminando uno por uno hasta que quede solamente un ganador.

Para realizar este juego es necesario –aunque no indispensable- una canción destinada para el mismo denominada “El baile del Palo”, una música muy animada que a estilo de merengue prende el ambiente para que inicie el juego.



FOTOGRAFIA # 12.
NOMBRE: EL BAILE DEL PALO.
AUTOR: WWW.DIARIOEXPRESO.COM.



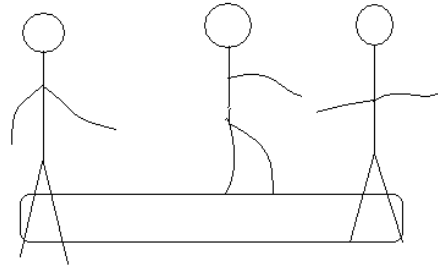
EL JUEGO DEL ELASTICO.

- **Materiales:** cinta elástica. (3 a 5 metros.)
- **Número de participantes:** la más recomendable es 3 participantes.

El elástico fue uno de los más queridos y practicados juegos en la infancia y adolescencia de las mujeres de generaciones anteriores, aunque la mayoría de juegos populares del país se caracterizan por se practicados por los dos géneros, este es uno de los juegos que más representa al genero femenino; esta actividad anteriormente era infaltable en los recreos, reuniones familiares o con las amistades del barrio por parte de las niñas o señoritas.

Esta es una actividad muy económica por solamente necesitar una cinta elástica – comúnmente utilizada en sastrerías y modisterías-, además es muy dinámica y pone en juego a las destrezas de las participantes.

Para este juego se necesita solamente una cinta elástica de entre 3 a 5 metros más o menos, lo más común y recomendable es jugar con 3 personas, dos personas servirán de poste colocando la cinta elástica (que debe estar amarrada en los dos extremos) por detrás de sus piernas (como indica la figura #) al comienzo a la altura de sus tobillos, mientras la otra persona tendrá que realizar una serie de brincos determinados, si realiza estos brincos de una correcta manera los participantes que hacen de poste deberán ir alzando cada vez más la cinta elástica haciendo de esta manera cada ves más difícil e interesante este juego.



ILUSTRACION # 2.
NOMBRE: EL ELASTICO
AUTOR: PROPIA.

Los brincos que se deben realizar en cada nivel de la cinta, son los siguientes:

- 1.- brincar con los dos pies juntos en un lado de la cinta.
- 2.- brincar con los dos pies juntos al otro lado de la cinta.
- 3.- brincar y caer con los pies dentro de la cinta sin tocar la cinta.
- 4.- brincar y caer con los pies abiertos fuera de la cinta sin tocar la misma.
- 5- brincar y caer con los pies dentro de la cinta sin tocar la cinta.
- 6- brincar con los pies juntos fuera de la cinta para comenzar de nuevo.

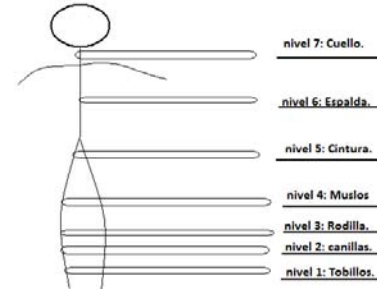


FOTOGRAFIA # 13.
NOMBRE: EL ELASTICO
AUTOR: WWW.EFEDEPRTES.COM.

Como se explico anteriormente, este es un juego de brincos relativamente sencillo, pero esto es al inicio del juego, porque luego la cinta tiene que ser colocado en niveles más altos, haciendo de este juego cada vez más difícil; los niveles en los que colocan la cinta (ver grafica #) son los siguientes:



Nivel 1: Tobillos.
Nivel 2: Canillas.
Nivel 3: Rodillas.
Nivel 4: Muslos.
Nivel 5: Cintura.
Nivel 6: Espalda.
Nivel 7: Cuello.



ILUSTRACION # 3.
NOMBRE: NIVELES DEL ELASTICO.
AUTOR: PROPIA

Comúnmente todos los jugadores llegan hasta el nivel 3 y 4 muy rápido, sencillamente y sin ningún tipo de problemas, el nivel 5 y 6 son ya muy complicados y necesitan de más destrezas y elasticidad de los participantes además en este nivel solamente es necesario pisar la cinta.

Muy pocos llegan a nivel 7, pero en este nivel ocurre un cambio en el juego, pues aquí por ser casi imposible brincar hasta el nivel del cuello, en este punto el participante solamente debe tomar la cinta con su cuello y pasarse al otro lado de la cinta y de igual forma en el otro lado de la cinta, así se dará por terminado todo el juego quedando como ganadora la persona que culmine hasta este nivel.

Agradezco por la explicación de este juego a la Ing. Sandra Salas, quien me supo explicar todos los pasos y los niveles de este tan divertido y dinámico juego, además ella me supo comentar que este juego era tan preferido por las niñas y sobretodo muy especial para ella; que a veces ella jugaba solamente con una amiga haciendo de segundo poste un árbol o una silla, y que hasta incluso le gustaba tanto este juego que cuando estaba sola, ella jugaba utilizando como postes dos sillas.



CARRERA DE LOS ENSACADOS.

- **Materiales:** talegos o sacos.
- **Número de jugadores:** mínimo 2 y un máximo sugerido de 10

La carrera de los ensacados es un juego muy tradicional entre los ecuatorianos, se lo practica especialmente en días de fiestas familiares o barriales, por lo general hay premios para los primeros lugares lo que motiva aun más a los participantes a concursar.

Para el desarrollo del juego los participantes deben recorrer una pista y distancia determinada, brincando con los pies dentro de un saco de yute o cabuya (lo que hace más interesante la carrera), lo más rápido posible y sin caerse para de esta manera poder llegar primeros a la meta.



FOTOGRAFIA # 14.
TÍTULO: CARRERA DE LOS ENSACADOS.
AUTOR: EDUFUTURO .COM



FOTOGRAFIA # 15.
TÍTULO: LOS ENSACADOS.
AUTOR: WWW.TARINGA.COM



LA CARRERA DEL HUEVO Y LA CUCHARA.

- **Materiales: cucharas:** huevos (en estado natural o cocinados)
- **Numero de jugadores:** mínimo 2 máximo sugerido 8.

El juego del huevo y la cuchara es una actividad muy simple y divertida, este juego es practicado habitualmente en fiestas sociales, familiares o barriales.

Para el desarrollo de este simpático juego se necesita contar con un lugar de un espacio moderado, que sea plano y sobre todo sin obstáculos, los jugadores se ubican en la línea de partida sosteniendo con la boca una cuchara con un huevo.

A la señal dada por algún colaborador o juez, todos deben salir corriendo, en cuclillas o de la forma que se haya fijado anteriormente hasta un punto de llegada, una o las veces que se halla programado. Gana el jugador que conserve la cuchara con el huevo en la boca, hasta el final de la carrera.



FOTO # 16
NOMBRE: CARRERA DEL HUEVO
Y LA CUCHARA.
AUTOR: WWW.TARINGA.NET



FOTO # 17
NOMBRE: CARRERA DEL HUEVO
Y LA CUCHARA 2.
AUTOR: WWW.EDUCAWEB.COM



CARRERA EN COCHES DE MADERA.

- **Materiales:** coche construido con madera.
- **Número de jugadores:** dos por cada coche. Numero de carros indefinido.

Los coches de madera son fabricados de manera artesanal, cada dueño diseña su coche y lo construye con la materia prima que tenga a su alcance, este juego por lo general es practicado por niños y adolescentes varones, porque tiene un nivel de riesgo.

Las carreras en coches de madera es un juego tradicional que poco a poco ha ido perdiendo su espacio dentro de la sociedad, por razones que luego ampliaremos; este juego en la actualidad pocas veces se hace presente en fiestas barriales, el Municipio de la ciudad de Cuenca ha sabido fomentar este juego en épocas de fiesta, teniendo gran acogida por parte de los cuencanos, tanto de participantes como de espectadores. (Ver anexo # 2.)

Para el desarrollo de la carrera de coches de madera es necesario trazar la ruta por donde recorrerán los coches, el número de participantes es indefinido, por cada coche se necesitan 2 personas: uno es el chofer o piloto y el otro es el ayudante, el mismo que deberá empujar el coche cuando este no avance. Como en toda competencia se premia a los primeros puestos.



ILUSTRACION # 4.
TÍTULO: COCHES DE MADERA.
AUTOR: EXPOSICIÓN TRICICLOS.¹¹



FOTOGRAFIA# 18.
TÍTULO: COCHES DE MADERA.
AUTOR: WWW.ELMERCURIO.COM

¹¹ EXPOSICION TRICICLOS: exposición realizada por el Banco Central del Ecuador (2009-2010) en varias ciudades del Ecuador, con la temática central de los juegos populares de antaño.



CARRERA DE TRES PIES.

- **Materiales:** sogas o piolas.
- **Número de jugadores:** este juego se participa en pareja, el número de parejas es indefinido.

El juego de la carrera de tres pies es un juego divertido y muy dinámico, los participantes pueden ser de cualquier género y de cualquier edad; se lo practica mucho en fiestas sociales, familiares, barriales, etc.

Para el desarrollo de la carrera de tres pies dos participantes se amarran con la soga o piola, uno de sus pies con su pareja, para convertirse en un solo participante o en un equipo.

Anteriormente se debe determinar el punto de partida y el punto de llegada, y si la carrera es de una o de varias vueltas dependiendo de la distancia o la complejidad de la pista. Por lo general este tipo de carreras siempre tiene la motivación de un premio para el ganador y los primeros puestos.

Gana el equipo que llegue más pronto a la meta señalada, lógicamente con los pies bien amarrados.



FOTOGRAFIA # 19.
CARRERA DE TRES PIES.
AUTOR: WWW.EDUFUTURO.COM



FOTOGRAFIA # 20. TÍTULO:
TÍTULO: CARRERA DE TRES PIES 2.
AUTOR: WWW. EDUCAR.COM

LA RUEDA.

- **Materiales:** un aro de bicicleta o llanta vieja de bicicleta, un palo.
- **Número de jugadores:** este juego se lo practica solo o acompañado.

Este fue un juego muy tradicional hace algunos años, hoy en día esta desapareciendo por razones que más adelante daremos a conocer, esta actividad nació de la imaginación de los niños y adolescentes para hacer algo más rápido y divertido de los encargos o encomiendas que los padres les mandaban a realizar en las tiendas u otros lugares

Este juego lo realizan chicos de toda clase pues a la final no tiene un costo, puesto que solamente se utilizaban aros viejos de bicicletas, llantas delgadas, o tubos de caucho convertidos en ruedas; estas ruedas eran impulsadas, se les daba dirección, o se los frenaba con un palo común y corriente o con un pedazo de fierro al que se le realizaba una forma de U al final para una mayor precisión en el manejo de la rueda.

Seria una gran iniciativa si se realizaran concursos de La Rueda, en animación turística o en programas festivos sociales o culturales.



ILUSTRACION # 5.
NOMBRE: LA RUEDA.
AUTOR: WWW.EDUFUTURO.COM



FOTOGRAFIA # 21.
NOMBRE: EL JUEGO DE LA RUEDA.
AUTOR: WWW.EL-BOHIO.COM



SALTAR LA SOGA.

- **Materiales:** una sogá.
- **Número de jugadores:** este juego se puede jugar solo, en pareja, entre tres y hasta entre cuatro.

El juego del salto de la sogá es un juego muy practicado por niñas y chicas adolescentes especialmente; saltar la sogá también es una actividad muy habitual por deportistas y por personas de todas las edades, que realizan ejercicios, puesto que es una actividad muy completa.

En el juego del salto de la sogá como tal, el objetivo es saltar la cuerda o sogá que es impulsada con las manos, sin que esta choque contra los pies u otra parte del cuerpo, la velocidad de los saltos depende del jugador. Las niñas o señoritas que practicaban este dinámico juego tenían una forma muy singular de brincar y de cantar al mismo tiempo una ronda que es muy simple y tradicional:

Monja, viuda, soltera, casada, divorciada, enamorada.....

Gringo, albañil, zapatero, chofer.....

Te, chocolate, café,.....

Un hijo, dos hijos, tres hijos.....

Una casa, dos casas, tres casas.....

Loza, china, barro.....¹²

Cada palabra corresponde a un salto, cuando un salto falla se cede el turno a otro participante.

¹² Segovia Baus, Fausto. Juegos populares de antaño. Quito. Ministerio de Educación y cultura, 1980.



ILUSTRACION # 6.
TÍTULO: SALTAR LA SOGA.
AUTOR: EXPOSICION TRICICLOS.

SIN QUE TE ROCE.

- **Materiales:** ninguno.
- **Número de jugadores:** mínimo 2.

Juego muy tradicional entre niños y adolescentes, por lo general es practicado por varones por la brusquedad de algunos brinco; el objetivo del juego es saltar por encima de otros jugadores, siendo cada brinco diferente al anterior, puesto que cada brinco ya se encuentra predeterminado por la siguiente tabla:

Primero. Sin que te roce.

Segundo: sin que te hunda.

Tercero: rodilla en tierra.

Cuarta: que se te parta.

Quinta: que se te inca.

Sexta: chúpate esta.

Séptima: caballito pampero.

Octava: por la cabeza haciendo andar.

Novena: media pirámide.

Decima: pirámide entera¹³.

¹³ Segovia Baus, Fausto. Juegos Populares del Ecuador. Quito, Ministerio de Educación y Cultura. 1980.



ILUSTRACION # 7.
TÍTULO: SIN QUE TE ROCE.
AUTOR: EXPOSICION TRICICLOS.

VOLAR COMETAS

- **Materiales:** cometa, varios metros de piola.
- **Número de jugadores:** este juego se lo puede jugar solo o acompañado.

Volar cometas es una actividad muy sana, divertida y desestresante; esta es una de las actividades preferidas por los estudiantes escolares en época de vacaciones (julio-agosto en la región sierra). Anteriormente las cometas eran elaboradas por los mismos niños, a veces con la ayuda de sus padres; hoy en día resulta mucho más sencillo comprar una cometa ya hecha, incluso en la actualidad existe una gran variedad de modelos, formas y colores, y hasta se puede adquirir cometas de los personajes actuales o de moda en la televisión.

Algunos sectores sociales en la ciudad de Cuenca impulsan la práctica de este juego, como por ejemplo el concurso “A volar cometa” impulsado por una radio local, que reúne a cientos de jugadores cada año.

Para poder hacer volar una cometa se recomienda dirigirse a un lugar amplio, vacío y libre de cables de luz, árboles o casas. Cuando se tenga todo listo solamente se debe esperar a que sople el viento fuertemente y saber controlar la cometa con el viento.



ILUSTRACION # 8.
TÍTULO: COMETAS
AUTOR: WWW.EDUFUTURO.COM



ILUSTRACION # 9.
TÍTULO: VOLAR COMETAS.
AUTOR: WWW.EDUFUTUTO.COM

EL CINTURON ESCONDIDO

- **Materiales:** una correa o cinturón de cuero.
- **Número de jugadores:** mínimo 3, máximo indefinido.

El cinturón escondido es un juego muy popular y divertido, se lo practica con los amigos del barrio o es común jugarlo con la familia cuando se presentaban reuniones familiares; es un juego para todas las edades, aun cuando es un poco grosero; para una mejor práctica de este se necesita contar con un amplio lugar para poder correr y esquivar los correazos.

Para el desarrollo del juego se necesita contar con el cinturón o correa de cuero, un jugador es el encargado de esconder en algún lugar difícil de encontrar, pero no muy lejos del lugar de juego, mientras los demás jugadores se les prohíbe mirar al jugador que está escondiendo el cinturón.

Cuando el jugador que esconde el cinturón, ya lo ha escondido, este da el aviso a los otros jugadores que ya pueden comenzar a buscar el cinturón; si el participante está lejos del lugar donde está escondido el cinturón, el jugador que escondió el cinturón dirá: ¡frio! ¡frio! Si el participante se está aproximando al escondite del cinturón el jugador dirá: ¡tibio! ¡tibio!; y cuando algún



participante se encuentra cerca de donde está escondido el cinturón, el jugador que lo escondió tendrá que decir: ¡caliente!...¡caliente!;

Cuando algún jugador logre encontrar el cinturón escondido, este tiene la oportunidad de darles correazos a todos los jugadores que pueda alcanzar (pues todos corren para no ser alcanzados), esto se da durante un corto tiempo de aproximadamente 1 minutos, para luego reiniciar el juego. Esta vez el participante que encontró el cinturón será el encargado de volverlo a esconder, para reiniciar la actividad.

LA RAYUELA.

- **Materiales:** tiza o carbón, Piedritas.
- **Número de jugadores:** se puede jugar solo, recomendable 3 o 4.

La rayuela es un juego muy divertido, sano, y de mucha dinámica; es practicado por niños y adolescentes de ambos géneros, esta actividad tenía mucha acogida en años atrás, hoy en día la práctica de este divertido juego ha ido disminuyendo. Este juego a la final no tenía ningún costo, pues solo se utilizaba una tiza o un carbón para dibujar la figura a

Jugar, y con piedritas como fichas se estaba listo ya para iniciar el juego.

Existen algunas variaciones del juego de la raya, entre ellos encontramos:

El avión: este es el juego más tradicional y al que se lo reconoce más con la rayuela, como su nombre lo dice esta rayuela tiene la figura de un avión, este tiene un descanso con 2 pies el círculo al final.

La semana: este es de forma rectangular, tiene 7 cuadros que representa a los días de la semana, teniendo un descanso con dos pies en el día jueves.



El gato: Esta es una figura parecida a la del avión con la diferencia que esta figura tiene un círculo en el medio, y dos recuadros al final.

El reloj: esta figura tiene dos recuadros al inicio y luego le continúa una esfera con 12 espacios, que representan las horas.

Para el desarrollo del juego los jugadores deben definir que figura desean jugar, luego se procede a dibujar con la tiza o el carbón la figura, se define el orden de participación de los jugadores y comienza el juego.

Cada jugador deberá tener una piedra que le servirá como ficha, el objetivo del juego es primero lanzar o empujar la piedra recuadro por recuadro, luego de acertar en un recuadro el jugador continuara saltando con un solo pie por cada recuadro, menos en el recuadro en donde están fichas contrarias, se tiene que recorrer toda la figura y volver.

Perderá su turno el jugador que no logre lanzar y acertar su ficha en el recuadro que le toca o que al momento de saltar pisa en la línea dibujada de la figura. Resultara ganador el primer jugador que logre recorrer con su ficha toda la figura.



ILUSTRACION # 10.
TÍTULO: LA RAYUELA 1.
AUTOR: EXPOSICION TRICICLOS



ILUSTRACION # 11.
TÍTULO: LA RAYUELA2.
AUTOR: EXPOSICION TRICICLOS.



LA RAYA

- **Materiales:** monedas.
- **Número de jugadores:** mínimo 2 máximo sugerido 8.

El juego de la raya es una actividad muy simple, este es practicado por adolescentes y adultos generalmente varones, este juego se lo puede realizar con el ánimo de diversión y en ocasiones se lo practica con el motivo de apuestas.

Para el desarrollo del juego se dibujan dos rayas en el suelo a una distancia determinada (aprox. 2 m.).

Se lanza una moneda (predeterminada antes del juego) por cada jugador. Desde una raya hasta la otra raya; gana el jugador que más se halla aproximado a la raya de destino, Haciéndose acreedor a las monedas de los concursantes perdedores.

Si por razones de suerte o de práctica de un jugador logró hacer coincidir su moneda justo en la raya, los otros jugadores deberán pagar el doble de lo apostado.

Anteriormente era muy habitual observar en los controles de los taxis o camionetas a los señores choferes jugando este juego en momentos de ocio o durante su descanso.



ILUSTRACION # 12.
TÍTULO: EL JUEGO DE LA RAYA
AUTOR: EXPOSICION TRICICLOS.



LOS TROMPOS.

- **Materiales:** trompo de madera, cuerda o piola.
- **Número de jugadores:** este juego se puede jugar solo o acompañado.

El trompo es uno de los juegos más tradicionales y recordados por el pueblo ecuatoriano, este se lo practica en cualquier momento y en cualquier lugar tanto por niños, adolescentes o adultos.

El trompo es un juguete, elaborado con una madera muy consistente y dura llamada “cerote”, una especie de madera encontrada por lo general en los cerros y los páramos andinos de nuestro país, los trompos son fabricados por carpinteros muy hábiles que les daban la forma y figura, que luego los adornaban con llamativos y vistosos dibujos que en el momento que el trompo se encontraba en movimiento le daba un toque mágico; en la punta inferior del trompo se le ponía un clavo con la cabeza cortada y desafilada para que de esta manera no lastime las palmas de las manos de los jugadores.



ILUSTRACION # 13.
NOMBRE: LOS TROMPOS.
AUTOR: WWW.EDUCAWEB.COM

El objetivo del juego del trompo era envolver el trompo en la cuerda o piola, para luego lanzarlo con un certero golpe al suelo y que este comience a girar. Luego en el momento que el trompo se ponía a “bailar” (girar) los jugadores pactaban una serie de maniobras, como por ejemplo: que trompo podía bailar el mayor tiempo, que trompo llegaba más lejos, golpear y mover objetos con los trompos, “bailar” el trompo en la mano, el dormilón, entre otros juegos.



ILISTRACION # 14.
TÍTULO: JUGANDO AL TROMPO.
AUTOR: EXPOSICION TRICICLOS.

LAS BOLAS O CANICAS.

- **Materiales:** bolas de cristal (Canicas).
- **Número de jugadores:** mínimo 2 máximo sugerido 8.

Las bolas o canicas es un juego muy divertido y tradicional, es un juego muy popular practicado especialmente por niños varones de etapas escolares. El costo muy bajo de las canicas facilita la práctica de este juego para toda clase de niños

Existe gran variedad de juegos con las canicas, pero entre los más usuales y practicados por los jugadores tenemos los siguientes:

- **El pepo:** el más común de todos los juegos con las canicas, el objetivo del juego es chocar una bola contra otra mediante el tingue (o tinguetazo)¹⁴, o lanzando las canicas con la mano.

- **La cuarta:** el objetivo de esta modalidad es aproximar la canica a la canica contraria a una distancia máxima a la que sea alcanzada por una “cuarta” (la mano extendida)

- **Pepo y cuarta:** es una combinación de las dos modalidades anteriores.

¹⁴ Tingue (tinguetazo): forma de impulsar las canicas con el dedo pulgar, el índice, o el anular apoyando la mano sobre el suelo.



-**El pique:** consistía en lanzar una bola contra la pared, una piedra, ladrillo o similar; y esperar que con el rebote o pique la bola choque contra otras, para así ganar más bolas.

-**La bomba:** varios jugadores colocan las bolas en el piso, dentro de un círculo dibujado o pintado, gana el que más bolas saque lanzando la bola participante mediante el “tingue”(con los dedos fijados en el piso), o arrojando la bola con la mano a una distancia anteriormente fijada.

-**Los ñocos:** los ñocos son hoyos pequeños realizados en el piso, siguiendo una secuencia variada, el juego consistía en introducir las bolas dentro de cada ñoco, gana el jugador que menos se equivoque al introducir las bolas en los ñocos, por que de lo contrario serán alcanzados por las bolas que continúan.

-**La culebra:** como en el caso anterior la culebra es realizada en el terreno a cierta profundidad o simplemente dibujada. El objetivo es salir de la culebra antes que el otro participante lo alcance y le haga “pepo” (choque de una bola contra otra).



ILUSTRACION # 15.
TÍTULO: EL JUEGO DE LAS BOLAS
AUTOR: EXPOSICION TRICICLOS

LAS MACATETAS

- **Materiales:** macatetas y una pelota saltarina.
- **Número de jugadores:** este juego se puede jugar solo.

El juego de las macatetas es un juego muy antiguo, este era jugado especialmente por niñas de etapas escolares, esta actividad necesitaba de mucha destreza y habilidad en las manos; hoy en día la práctica de este juego es casi nula.

Para el desarrollo del juego, las niñas que lo practicaban hacían un ruedo al momento de jugar, para iniciar el juego las niñas cogían las macatetas, que no son más que pequeñas piezas de plástico, y las ubicaban en el suelo, el objetivo del juego es que hay que lanzar la pelota saltarina al suelo y mientras esta rebota tomar una macateta; este es el fundamento del juego que cada vez se va volviendo más difícil, porque hay que seguir tomando las macatetas en el rebote de la pelota, sin soltar las que ya se tomaron con anterioridad.



ILUSTRACION # 16.
TÍTULO: MACATETAS
AUTOR: EXPOSICION TRICICLOS



FOTOGRAFIA # 22.
TÍTULO: EL JUEGO DE LAS MACATETAS.
AUTOR: EXPOSICION TRICICLOS.



EL ECUAVOLEY.

- **Materiales:** una cancha de ecuavoley. Red, pelota o balón (#5).
- **Número de jugadores:** 3 jugadores por cada equipo, 1 juez.

El ecuavoley es el juego más popular y representativo del Ecuador, este es una variación del voleibol internacional, es una actividad muy practicada por los ecuatorianos en el día a día y sobre todo los fines de semana en donde cachas públicas o privadas se repletan de jugadores de vóley, los mismo que juegan por el ánimo de diversión, de deporte, y nunca falta una pequeña o gran apuesta por el partido.

Cada uno de los jugadores del Ecuavoley tiene un nombre y una función determinada, siendo estos los siguientes:

Volador: ocupa el tercio trasero de la cancha, su función es atrapar todas las “bolas largas” (cuando el balón es lanzado a los extremos de la cancha), y los bates que envía el equipo contrario y pasarle el balón al servidor generalmente.

Servidor: ocupa el tercio derecho de la cancha, su principal objetivo es atrapar las “bolas chicas” (cuando el balón es lanzado cerca de la red) y alzar el balón de manera que le quede cómodo para el colocador.

Colocador: ocupa el tercio izquierdo de la cancha, es el encargado junto con el servidor de atrapar las bolas chicas, pero sobre todo su función principal es pasar el balón a la cancha del equipo contrario de manera que los jugadores contrarios no avancen a atrapar ese balón.

El partido de ecuavoley comprende de 2 tiempos de 12 puntos cada uno, aparte de los puntos están los “cambios”(dos cambios hacen un punto) que se dan cuando el equipo ha cometido una falla y pasan el turno del bate (reinicio del juego) al equipo contrario. En ocasiones cuando el partido está muy



disputado es necesario acordar llegar hasta los 15 puntos; o llegado el caso de que en los 2 sets disputados se haya llegado a un empate, es necesario jugar un tercer set definitivo.

Las dimensiones de la cancha son de 9x9 metros a cada lado de la cancha.

Altura de la red: 2.15 aprox.

Algunas de las Reglas: no pisar la raya del medio, no “agarrar” (sostener el balón más de 2 segundos) el balón, no hacer más de tres “toques” (atrapar y pasar el balón), en los bates el balón no debe chocar ni tocar la red.



FOTOGRAFIA # 23.
TITULO: EL ECUAVOLEY
AUTOR: PROPIA



FOTOGRAFIA # 24.
TITULO: ECUAVOLEY 2.
AUTOR: WWW.DIARIOHOY.COM



EL JUEGO DEL CUARENTA.

- **Materiales:** un juego de naipes (Barajas).
- **Número de jugadores:** dos o cuatro.

Los juegos con naipes son muy conocidos alrededor del mundo, entre estos uno de los más populares y practicados es el juego del Cuarenta, el mismo que, para orgullo nuestro es cien por ciento ecuatoriano. Esta actividad es practicada por personas mayores de edad especialmente, las que por lo general lo juegan con una pequeña apuesta de por medio.

El Cuarenta es una actividad que la podríamos clasificar dentro de los juegos populares pasivos, pues para este no se necesita de un esfuerzo físico, más bien

se puede afirmar que para esta actividad es necesario un esfuerzo mental, por la razón que se deben complementar muy bien elementos como: matemática, memoria y estrategia.

Este juego se lo puede realizar solamente con una pareja, pero es mucho mejor y más emocionante jugarlo entre dos parejas; un juez puede ser importante, pero no es una persona imprescindible.

Para el desarrollo del juego simplemente es necesario con los naipes o barajas (para comodidad se busca una mesa y cuatro sillas), las reglas del Cuarenta son varias y algo complicadas; e incluso podemos hablar de variaciones que se dan en ciertas ciudades o regiones del país (pero solamente en cuestiones de adquisición de puntos).



A continuación se dará una explicación muy simplificada acerca de las reglas generales sobre este juego.

Cuando juegan 2 parejas cada uno de los jugadores se ubicara frente a su compañero de equipo (y evitara que sus adversarios observen sus cartas), si es solamente una pareja, cada una se ubicara frente a la mesa y juega de manera independiente, para jugar el *cuarenta* se utiliza un fajo tradicional de naipes occidental de 52 cartas. Se separan todas las cartas 8, 9 y 10 y se juega con las 40 restantes.

El objetivo del Cuarenta como su nombre lo indica, es de obtener cuarenta puntos para ganar el juego. Los cuarenta puntos se logran acumulándolos a lo largo de todo el juego, de ahí la importancia de *levantar* o llevarse el mayor número de cartas o naipes posibles en cada jugada.

Para el inicio del juego se designa a la persona que va a comenzar repartiendo las cartas correspondientes a cada jugador, como por lo general se juega entre amigos se acuerda quien iniciara repartiendo primero, pero, cuando se juega por un torneo existen formas más técnicas de designar a este jugador; una vez designado este, comenzara a repartir 5 cartas a cada uno (incluyéndose el), desde el primero a su derecha.

El jugador a la derecha de quien reparte las cartas es el primero en lanzar una carta a la mesa, a continuación lanzará una carta el siguiente jugador a su derecha y así el siguiente y el siguiente. El objetivo, al lanzar las cartas, es poder lanzar una carta igual a cualquiera de las que están en la mesa para poder *levantarla* o llevársela. Es decir, “si está en la mesa un 4, el jugador debe lanzar otra carta 4 para poder llevarse ambos 4. En el ejemplo, si uno tiene una carta 4, puede llevarse dos cartas 2 que estén en la mesa, o un 3 con un As o dos cartas que sumen 4. Pero también uno se puede llevar las cartas subsiguientes en el orden ascendente (5, 6,7, etc.), se puede levantar todas las



cartas que formen la secuencia numérica ascendente. Para este efecto, después de 7 viene la J, Q y K.¹⁵”

Cuando se logra levantar la carta que el jugador inmediato anterior acaba de lanzar, hay un premio de 2 puntos, pues se ha hecho una *caída*¹⁶. El principal objetivo en una *mano* es levantar el mayor número de cartas y, si es posible, levantar cartas mediante *caída*. Luego de que cada jugador ha lanzado a la mesa cada una de sus cinco cartas, el dueño de la *mano* -es decir, quien administra las cartas- vuelve a tomar las cartas que sobraron de la primera repartición, para entregar cinco cartas a cada jugador. Al terminar de repartir por segunda vez las cartas, ha concluido la *mano* y luego de jugar todas las cartas debe hacerse una suma parcial de los puntos acumulados. El equipo que haya logrado 40 puntos será el que gane la partida. Es lógico que se repartan las cartas dos veces en cada mano o partida ya que en la primera vez se reparten 20 cartas (5 cada jugador) y la segunda vez las 20 restantes.

Como se dijo en la introducción, el objetivo del juego es sumar 40 puntos como mínimo, para este efecto hay diversas maneras de ganar puntos:

Caída.- es decir, cuando coincide y se levanta la carta que acabó de lanzar a la mesa el jugador anterior, se gana 2 puntos.

Limpia.- Cuando se ha “caído” y se levanta todas las cartas de la mesa, o cuando se lanza una carta que equivalga a la suma de las cartas que están en la mesa, se la ha limpiado la mesa. Gana 2 puntos.

Ronda.- Se gana 4 puntos cuando, al momento de la repartición de cartas, un jugador recibe 3 cartas del mismo número o imagen.

Error ajeno.- Cuando un jugador del equipo rival comete un error o falla en el procedimiento del juego, hay una bonificación de puntos. Se castigan los siguientes errores: lanzar la carta fuera de turno, levantar una carta de modo

¹⁵ <http://www.cyberpre.com/j-cuarenta.html> -

¹⁶ Caída: lanzar una carta del mismo equivalente, para levantarla.



equivocado (todas estas faltas significan 2 puntos para el equipo rival) y, de modo especial, se sanciona el dar más cartas de las 5 oficiales o repartir las cartas sin dar al jugador rival la oportunidad de influir en el barajamiento de las cartas. En este caso especial, el equipo contrario recibe un extra de 10 puntos, y la mano pasa al siguiente jugador a su derecha.¹⁷

Cartón.- El número de barajas o cartas levantadas se le llama cartón. El cartón da puntos a partir de la carta 20. Es decir, si el cartón se compone de 19 cartas o menos, no recibe ningún punto. Si tiene 20 cartas, recibe 6 puntos. Cada carta más, tiene un punto extra: 21 cartas es 7 puntos, 22 cartas es 8 puntos, etc. En caso de haber un número impar de cartas en el cartón, los puntos se redondean al número par siguiente: 23 cartas son 9 puntos que me dan 10, etc.

Si durante o al final de la partida el puntaje del equipo que tiene más puntos llega a 38 puntos, hay una nueva regla que hace más interesante al juego: el equipo que llega a 38 puntos ya no puede hacer valer su bonificación por cartón, ni puede recibir 2 puntos por limpia, ni 4 por caída y limpia sino que debe, necesariamente, hacer una caída al rival para llegar a 40 puntos.

El objetivo de la regla '38 que no juega' es garantizar la emoción en el final de la mano y dar una oportunidad para que el equipo que tiene menos puntaje alcance y hasta pueda superar al equipo líder

La forma de contabilizar los puntos se usan las cartas 8, 9 y 10, que fueron sacadas de la baraja antes de jugar. Estas cartas se clasifican en los tantos y los perros. Estos tienen dos significados contables: “los tantos” las cartas con la cara arriba (mostrando el número) significan 2 puntos. La acumulación de 5 tantos equivale a 10 puntos o a “un perro”. Los 10 puntos se representan con “un perro” es decir con una carta con la cara abajo (sin mostrar el número).

¹⁷ [http://es.wikipedia.org/wiki/Cuarenta_\(juego\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Cuarenta_(juego)) - 44k. ingresado el 20 de enero del 2010.



FOTOGRAFIA # 25.
TITULO: EL JUEGO DEL CUARENTA
AUTOR: WWW.REGION.COM.AR



FOTOGRAFIA # 26.
TITULO: JUEGO DE CARTAS.
AUTOR: WWW.REGION.COM.AR

RONDAS INFANTILES.

- **Materiales:** ninguno.
- **Número de jugadores:** mínimo 2

Las rondas infantiles son juegos de palabras, canticos o pequeñas coplas que son recitadas por niñas y niños especialmente, las rondas infantiles están presentes en las enseñanzas escolares por su gran sentido didáctico; las rondas como otros muchos juegos tienen orígenes españoles, pero en nuestro país se les a dado el toque de nuestra cultura.

Para el desarrollo del juego los niños y/o niñas deciden que ronda piensan cantar, el canto de estas rondas se las puede efectuar de pie o sentados, por lo general se la realiza en un ruedo tomándose o no de las manos; cuando se tiene más experiencia algunas niñas especialmente, cantan las rondas y además practican algún juego de manos y/o aplausos.

A continuación, algunas de las rondas infantiles más conocidas:



Matantirutitulá.

-buenos días mi señorío, Matantirutitulá
- que desea mi señorío, Matantirutitulá
- yo deseo unas de sus hijas, Matantirutitulá
- en que oficio la pondría, Matantirutitulá
- en el oficio de arreglar la casa, Matantirutitulá
- ese oficio no le gusta, Matantirutitulá
- en el oficio de tocar la guitarra, Matantirutitulá
- ese oficio si le gusta, Matantirutitulá
-pues daremos la vuelta entera con la niña en la mitad
Arbolito de naranja, peinecito de marfil, a la niña más bonita
del colegio Guayaquil.
La Chanita y la juanita se fueron a coger limones, a buscar
lo que han perdido debajo del arrayan
¡Árbol seco ¡ ¡Árbol seco ¡ (Martínez, 139).

Aserrín aserran.

Aserrín, aserran,
Los maderos de San Juan,
Piden pan, no les dan,
Piden queso, les dan hueso,
Y les cortan el pescuezo.
Los de Roque, alfandoque,
Los de Rique, alfeñique,
Piden vino si les dan,
Se marean y se van.



Lirón lirón.

Lirón, lirón, de donde viene tanta gente
De la casa de San Pedro,
Una puerta se ha caído
Mandaremos a componer
Con que plata, que dinero
Con las cascaras del huevo
Que pase el rey que a de pasar,
Que el hijo del conde se ha de,
Se ha de queda

El lobo.

-Juguemos en el bosque hasta que el lobo este,
Si el lobo aparece entero nos comerá....
-¿Que estas haciendo lobito?
(Se repite la estrofa y la primera pregunta, y en cada
respuesta el lobo se sigue vistiendo hasta que responde
que les va a comer, y corre a coger a algún niño)

Arroz con leche.

Arroz con leche me quiero casar,
Con una señorita de este lugar,
Que sepa coser, que sepa bordar,
Que sepa abrir la puerta para ir a jugar,
Con esta si, son esta no,



Con esta señorita me caso yo.

Pizhi gallo.

Pizhi, pizhi gallo
Montado a caballo
El perro negro fue a traer agüita
¿Dónde esta la agüita?
Se la tomo la gallinita
¿Dónde esta la gallinita?
Fue a poner huevito
¿Dónde esta el huevito?
Se comió el pobrecito
¿Dónde esta el pobrecito?
Fue a decir misita
¿Dónde esta la misita?
Oyeron los ángeles
Y !polvo y ceniza! (Martínez, 140)

Me subo a la mesa.

Me subo a la mesa
Rompo una cerveza
Mi mama me pega
Mi papa también
Para consolarme
Me voy a mi cuarto
Abro la ventana
Me boto de cabeza
Me llevan al hospital



Pasa la enfermera
Le bajo la pollera.

JUGUETES POPULARES.

Reservamos un espacio dentro de este inventario de los juegos populares del Ecuador, para brindarlo a la descripción de las herramientas o materiales que hacían para los niños y jóvenes sus mañanas, tardes y noches más cortas y divertidas, nos referimos a los juguetes populares –el mismo que por tener estrecha relación con los juegos populares ha sido tomado en cuenta brevemente en esta investigación.-

Se considera juguete popular: *“aquellos juguetes que son elaborados por adultos pertenecientes a las clases populares para entretener a los niños, el juguete popular a diferencia del juguete comercial, no es fabricado con fines lucrativos, más bien es creado con el propósito de divertir. En estos juguetes se refleja la realidad en la que viven tanto las personas que los realizan, como los niños que los compran”*¹⁸.

Tanto en el ámbito rural como en el urbano, el juguete popular se mantiene, aunque la importancia que se le da no es la misma. En la zona rural al haber menos posibilidades de tener acceso al juguete moderno o actual, el valor tanto de uso como sentimental es mayor al valor o interés que lo tienen la zona urbana, en donde la influencia de la globalización es más directa.

Los Juguetes han existido desde la antigüedad, por la gran necesidad que tienen el ser humano, en especial los niños por un momento de distracción, ocio y diversión; entonces podemos decir que el juguete ha estado presente

¹⁸ Bonilla, Patricia. Enríquez, María Elena. Cuadernos de Cultura popular: El Juguete Popular. Cuenca, Ciudad, 1987.



desde el inicio de las sociedades, desde ese entonces estos juguetes han ido creciendo, mejorando y expandiéndose; hasta llegar a los días actuales en donde se podría afirmar que existe un número y variedad incalculable.

El estudio de los juguetes sería un estudio muy amplio y complicado por la gran variedad y evolución que este ha tenido a lo largo de su historia, para razones de nuestra investigación nos enfocaremos solamente y de una manera muy concreta en los juguetes populares que se han practicado y tal vez se siguen practicando en el Ecuador.

En nuestro país el juguete popular en la mayoría de los casos es elaborado en forma manual, con la ayuda de herramientas simples o maquinaria muy rudimentaria. De ahí que estos son considerados como artesanías. Estos juguetes están más destinados a niños de escasos recursos quienes no tienen la posibilidad de adquirir el juguete industrializado por su alto costo.

Además están en estrecha relación con las tradiciones y costumbres. Su permanencia a través de las distintas generaciones permite el enriquecimiento de nuestra cultura popular.

Aunque la mayoría de juguetes tradicionales tienen origen europeo, en nuestro continente se le ha sabido dar el toque latinoamericano, y en cada país se ha ido acoplado según cada cultura.

Entre los juguetes más populares y tradicionales que se han practicado en Ecuador tenemos los siguientes: trompos, perinolas, yoyos, baleros, caballitos de palo, muñequitas de trapo, ollas de barro, silbatos de barro, paicas, etc.

Juguetes de Barro: los pitos de barro, ollas de barro, alcancías, entre otros eran muchos años atrás juguetes preferidos por los niños de etapas escolares, hoy en día su popularidad ha disminuido casi totalmente y más que como un juego, a este se lo tiene como artesanía. Recuerdo en mis años de escuela, cuando estudiaba en la Escuela Remigio Crespo Toral ubicada en San



Sebastián, solía comprar los pitos de barro y las alcancías en el Barrio la Convención del 45, estos tenían costos muy bajos.

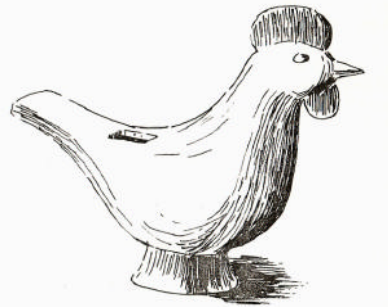
La elaboración de estos juguetes estaban a cargo de las hábiles manos de alfareros, que dicho sea de paso, es una de las profesiones más antiguas de la humanidad, y que en esta ciudad son muy reconocidos por su alta calidad en las obras de cerámica.

La elaboración de estos juguetes no es para nada complicado, solamente se selecciona el barro, se moldea la figura con el barro húmedo, se deja secar la figura realizada y luego se la quema en un horno de leña. Para el decorado se utiliza pintura acrílica y en el caso de querer darle el toque de vidriado se le quema o cocina agregándole plomo.

Entre los juguetes que confecciona están los pitos en forma de gallina, de caballitos y de Hombrecitos, ollas de barro que sirven para que las niñas jueguen a las cocinaditas o también para las ollas encantadas, alcancías, platitos, etc.



ILUSTRACION # 17.
TÍTULO: EL JUEGO DE LAS OLLAS
AUTOR: Cuadernos de Cultura popular:
El Juguete Popular



ILUSTRACION # 18.
TÍTULO: PITO DE BARRO.
AUTOR: Cuadernos de Cultura popular:
El Juguete Popular

Los baleros: son muy popular entre niños y adolescentes, este juguete por lo general pasa desapercibido mucho tiempo, pero hay épocas en las que se vuelve a poner de moda y los niños y adolescentes los vuelven a adquirir y a practicar.



Este juguete en sus inicios era elaborado solamente con un tarro pequeño vacío, sujetado con una piola en su base, y esta piola amarrada a un palo pequeño y delgado (generalmente un palo de escoba). Pero hoy en día es mucho más fácil adquirir baleros de plástico, los que vienen en variados colores y diseños, son muy resistentes y su costo es muy económico (oscila entre 0.50 centavos y 2 dólares).

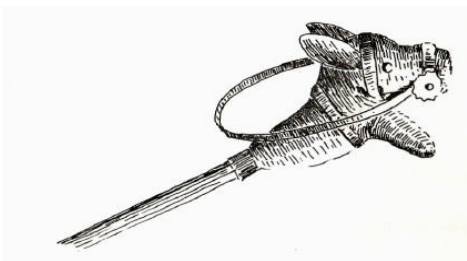
El objetivo del juego del balero es insertar el orificio que tiene la parte de gruesa, en el lugar destinado para esto en parte delgada (que es la que se sujeta con la mano), para lo cual se debe tener gran habilidad; cuando ya se tiene algo de práctica se le puede dar otras variaciones de rapidez y formas de acertar.

El yoyo: es un juguete muy divertido y fácil de jugar, el yoyo es de plástico, primeramente se debe amarrar la piola en un dedo (generalmente el anular, el medio o el índice), luego lanzar el yoyo con dirección al suelo y hacer que regrese a la mano; una vez aprendido el juego base se le puede ir dando otras variaciones y haciendo más complicado el juego.

Caballitos de palo: muestra del gran ingenio y creatividad de los niños y niñas ecuatorianas, nacen los caballitos de palo, que no es otra cosa que coger un palo largo y delgado, ubicárselo por entre las piernas y simular que se está montando a caballo; generalmente se utiliza los palos de las escobas para este propósito y en el mejor de los casos se compra en las tiendas grandes y variadas los palos que en un extremo tienen un muñeco de caballo hecha en cuero o solamente en tela.

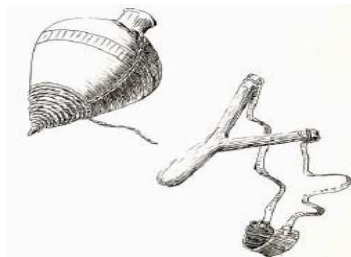


ILUSTRACION # 19
TÍTULO: JUGUETES POPULARES
AUTOR: Cuadernos de Cultura popular:
El Juguete Popular



ILUSTRACION # 20
TÍTULO: CABALLITO DE MADERA.
AUTOR: Cuadernos de Cultura popular:
El Juguete Popular

Las resorteras o paicas: este es un juguete utilizado por adolescentes, este es muy habitual en los sectores rurales donde se utiliza esta resortera para jugar a las guerritas o para hacer competencia de puntería. A este juguete se lo puede catalogar también como un arma si se le da este uso, pues generalmente en los sectores rurales esta es la herramienta para casar pequeñas aves.



ILUSTRACION # 21.
TÍTULO: JUGUETES POPULARES 2
AUTOR: CUADERNOS DE CULTURA POPULAR: EL JUGUETE POPULAR.

1.4 CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS POPULARES

ECUATORIANOS.

Con la elaboración del inventario de los juegos populares tradicionales del Ecuador, se ha logrado no solo enumerar o nombrar a dichos juegos, sino también, se ha realizado una breve y simplificada explicación sobre aspectos importantes de estos, como por ejemplo: los materiales necesarios para cada uno, el número recomendado de jugadores, las características básicas, el



desarrollo del juego, las épocas especiales en las que se los practican, las variaciones que estos pueden tener, etc.

Con la realización de este inventario, hemos podido reflexión que son pocos los juegos populares que se siguen practicando con gran intensidad (Ecuavoley, El Cuarenta), algunos de ellos se los practica en la actualidad solamente en días o por motivos festivos y otros se encuentran casi olvidados por completo.

Además, con la descripción y la explicación del desarrollo de todos y cada uno de los juegos populares, podemos afirmar que existe una gran variedad de estos, para todas las edades, géneros, gustos y exigencias de las personas; de igual forma existen juegos para determinadas épocas del año, algunos que necesitan de un gran, mediano, o poco esfuerzo físico u otros que más que nada necesitan solamente esfuerzo mental, unos algo groseros, otros muy complicados.... En fin.

Como podemos ver existen muchos parámetros de diferenciación entre ellos, por la misma razón, creemos que la forma más factible para poder clasificarlos, sería utilizando variantes en base al grado de actividad o movilidad, llegando a clasificar a los juegos populares en dos grupos: activos y pasivos.

1.4.1. JUEGOS POPULARES ACTIVOS.

Los juegos populares activos, como su nombre lo indica son los juegos que tienen gran actividad, demandan muchos movimientos, desprenden emociones o adrenalina según su complejidad, además dependen mucho de las destrezas físicas de los participantes y de una u otra manera requiere de un esfuerzo físico moderado.



La mayoría de los juegos populares del Ecuador entrarían dentro de esta clasificación, pues cumplen con las características dadas anteriormente. Para una mejor idea daremos a continuación unas pautas o especificaciones que tendrían los juegos populares activos:

- la mayoría de ellos se los puede practicar al aire libre.
- Muchos de estos son practicados especialmente en fiestas populares.
- Algunos de ellos sirven para competiciones o torneos.
- Necesitan de un espacio físico moderado o grande.

Entre los juegos que necesitan un espacio físico moderado (6 a 10 m²) tenemos a las siguientes actividades:

- Las bolas o canicas.
- Saltar la soga.
- El baile de la silla.
- La rayuela.
- Elástico.
- Macatetas.
- Las ollas encantadas.
- Sin que te roce.
- El baile del tomate.
- El palo encebado.

Los juegos que necesitan de un espacio físico grande (más de 10 m²), por tratarse de competiciones o por necesitar vientos fuertes, son los siguientes:

- Volar cometas.
- Coches de madera.
- El cinturón escondido.
- Carrera del huevo y la cuchara.
- Carrera de tres pies.
- Ecuavoley.
- Carrera de ensacados.



1.4.2 JUEGOS POPULARES PASIVOS.

Los juegos populares pasivos a diferencia de los activos necesitan de menor movilidad, no son tan dinámicos, necesitan de muy poco esfuerzo físico, la mayoría de estos juegos los practican los adultos y a la final son juegos mucho más simples.

Entre algunas de las especificaciones que podemos anotar de estos juegos, se podría mencionar:

- Se los puede practicar en espacios cerrados.
- Necesitan de un espacio físico pequeño (2 a 6 m²)
- Se los puede practicar en cualquier ocasión.
- No son tan atractivos para las fiestas populares.

Entre los juegos populares pasivos encontramos las siguientes actividades:

- Los trompos.
- La raya.
- Rondas infantiles.
- El Cuarenta.
- El juguete popular.

CAPITULO II

LA PÉRDIDA DE LOS JUEGOS POPULARES TRADICIONALES DEL ECUADOR.



2.1 CAUSALES DE LA PÉRDIDA DE LOS JUEGOS POPULARES.

La rápida e inesperada evolución de la tecnología y de los medios de comunicación a lo largo de la historia, iniciada desde el siglo XVIII con el invento de la maquina de vapor de James Watt (1780), la misma que derribo en una serie de adelantos en el proceso de industrialización conocida en la historia como la Revolución Industrial, seguida por inventos trascendentales como: el teléfono en 1875 (cuando Alexander Graham Bell construyó el primer prototipo del teléfono), la radio en 1920 (cuando inicia la primera frecuencia radial a



grandes masas)¹⁹, los primeros televisores desde 1926; hasta los inventos actuales como el internet y la telefonía celular, han producido grandes cambios en la forma de vivir, pensar y actuar de los seres humanos.

Todos los primeros inventos mencionados fueron creados en Europa, pero, gracias al desarrollo de los medios de transporte, y al ser nuestro continente “conquistado”-por no decir dominado- justamente por europeos, tarde o temprano comenzaron a llegar a América y a ser utilizados únicamente en ese entonces por familias de clase alta y económicamente pudientes.

De cierta forma los avances tecnológicos, el desarrollo de los medios de transporte y comunicación, los cambios en los estilos de vida y otros factores más han sido los causales fundamentales para el deterioro de las tradiciones y culturas populares, siendo para mi criterio los juegos populares una de las expresiones culturales más afectadas con todos estos cambios, es así que en este capítulo esta destinado a profundizar el estudio de dichos factores y su incidencia en la perdida de los juegos populares del Ecuador.

2.1.1 EL DESCONOCIMIENTO.

Las expresiones culturales populares de toda índole (danzas, artesanías, música ecuatoriana, etc.), propias de nuestro país, que anteriormente eran muy practicadas, queridas, admiradas y que de una u otra manera hacían crecer dentro de cada uno de nosotros, un sentimiento de propiedad y orgullo por nuestra cultura y nuestras raíces; hoy en día han sido relegadas a un segundo plano, y es que las mismas han ido paulatinamente perdiendo su espacio ante expresiones, modas y tendencias que se posesionan cada vez con más fuerza.

¹⁹ "Radio." Microsoft® Encarta® 2009 [DVD]. Microsoft Corporation, 2008.



Si solamente comparamos la música que se escuchaba en las principales radios o eran las que no faltaban en las fiestas de hace unos 20 años atrás como las baladas, cumbias, salsas, merengues, y músicas nacionales (pasillos, pasacalles, San Juanitos, Albazos) - que en el mejor de los casos se los escuchaba dentro de los países vecinos; hoy en día podemos escuchar géneros como el Reggae, Reggaetón, Electrónica, Perreo, etc. los cuales están presentes a nivel mundial, son del agrado de la gran mayoría de personas jóvenes, y acceder a ellos es muy fácil y económico.

De igual forma a pasado con los juegos populares de nuestro país, los mismos que antes eran muy practicados por los niños y jóvenes, por la razón que años atrás eran los únicos conocidos y las condiciones eran muy aceptables para su practica -pues existía más tiempo libre y se vivía en ambientes de vecindad más amigables-; al contrario de hoy en día, en donde nos “invaden” los juegos y pasatiempos modernos del extranjero y los estilos de vida son muy distintos y poco favorables para la practica de los juegos populares.

Todo esto se ha podido dar mediante los avances de la tecnología, de los medios de transporte y comunicación, Y es que solamente basta con encender un radio o un televisor, para estar de inmediato en relación con lo más moderno y de moda de nuestro país y del extranjero; siendo esto un claro ejemplo de los efectos de la globalización²⁰.

Y es que en realidad la globalización es el principal causante de la perdida y el olvido de las costumbres y tradiciones populares de todas las culturas a nivel mundial, que atraves de todos sus medios – internet, medios de comunicación, vestimenta, modas, tendencias, etc.- nos ha influenciando a dejar de lado las costumbres y los estilos de vida de cada cultura, para convertirnos en una

²⁰ **Globalización.** Tendencia de los mercados y de las empresas a extenderse, alcanzando una dimensión mundial que sobrepasa las fronteras nacionales. (DRAE).



cultura única, con pensamientos y costumbres similares y con características comunes.

Para ampliar el tema de la globalización, citare un artículo publicado en la Enciclopedia Interactiva Encarta, en la que se menciona lo siguiente:

Globalización: concepto que pretende describir la realidad inmediata como una sociedad planetaria, más allá de fronteras, barreras arancelarias, diferencias étnicas, credos religiosos, ideologías políticas y condiciones socio-económicas o culturales. Surge como consecuencia de la internacionalización cada vez más acentuada de los procesos económicos, los conflictos sociales y los fenómenos político-culturales.

Mucho antes de que existiera Internet, el escritor canadiense Marshall McLuhan ya anunció las consecuencias que traerían las nuevas tecnologías. Su teoría "*El medio es el mensaje*." se ha convertido en un lema de la comunicación. Otra de sus visionarias interpretaciones consistió en advertir que se caminaba hacia la "aldea global", el mundo entero sería un pueblo enorme debido a las conexiones electrónicas, y esto podría llevar a una cultura y un pensamiento únicos.²¹

Comprendidos ya los cambios que surgen con la globalización y la transformación de nuestras culturas a una "aldea global", nos damos cuenta que uno de los efectos es el desconocimiento de las expresiones culturales propias de nuestro país, entre estas están los juegos populares, que han ido perdiendo su espacio por la llegada de juegos modernos venidos de otros países, sin importar la distancia en los que se encuentren, el idioma que hablen o la tecnología necesaria. Es así que un mismo juego o juguete puede estar presente en China, Francia, Medio Oriente, Estados Unidos, Australia, Egipto, Brasil, etc.

²¹ Aldea Global-Marshall McLuhan. Microsoft® Encarta® 2009 [DVD]. Microsoft Corporation, 2008.



2.1.2 NUEVAS TECNOLOGÍAS Y CAMPOS DE ACCIÓN.

Como se indico al inicio del capítulo, desde el siglo XVIII con la revolución industrial el ser humano a experimentado grandes cambios en los procesos industriales y tecnológicos, los mismos que han tenido colosales avances hasta nuestros días.

Las nuevas tecnologías hacen referencia a los últimos desarrollos tecnológicos, sobre todo en el campo de los medios de comunicación (televisión, enlace satelital, internet, video conferencia, etc.), artefactos de comunicación (celulares, radios, GPS) y sus aplicaciones (programas y procesos).

El desarrollo tecnológico en estos últimos 20 años (Internet, comunicaciones móviles, banda ancha, enlaces satelitales, microondas, etc.) está produciendo cambios verdaderamente significativos en la estructura económica-social, y en el conjunto de las relaciones sociales y culturales de los países; ya que, la información se ha convertido en el eje promotor de cambios en las tradiciones e ideologías de las culturas.

Si nos remontamos hace más de 50 años atrás, en el Ecuador eran pocas las familias que dentro de su hogar contaban con un televisor y una radio, estos “gustos”-que realmente ahora son necesidades- solamente se podían consentir familias adineradas de las ciudades, quedando relegadas las personas de las periferias y sectores rurales. Es allí donde los juegos populares tuvieron su mayor auge, por que eran los únicos en ese entonces, que podían satisfacer las necesidades de ocio y distracción de las personas de clase media y baja especialmente.

Si nos referimos a la actualidad, la gran mayoría de los hogares ecuatorianos cuenta con más de un televisor y radio por familia, e incluso muchos tienen la



oportunidad de contar con internet o televisión por cable en sus casas; esto ya sin depender de su clase social o la zona en la que vivan (urbana o rural).

Entonces, a consecuencia de esto las personas (especialmente niños y adolescentes) del Ecuador y de todo el mundo han logrado -a más de satisfacer su necesidad de información y comunicación- ocupar mucho de su tiempo libre en estos medios de comunicación, consiguiendo además nuevas alternativas de distracción, disfrute y ocio; a consecuencia de esto se ha venido relegando a segundo plano las actividades físicas y lúdicas, el compartir mayor tiempo con amigos o familiares y sobre todo la práctica de expresiones culturales entre ellas los juegos populares.

Al referirnos a los nuevos campos de acción estamos hablando de las nuevas oportunidades que tenemos para divertirnos, distraernos y ocupar nuestro tiempo libre; ya que los gustos y preferencias de la gente son muy cambiantes, esto hace que se creen más y cada vez más novedosa opciones y alternativas de entretenimiento que llenen las expectativas de la demanda.

Es así que museos, parques, canchas deportivas, piscinas, etc. en las ciudades, ya no llenan las expectativas de sus usuarios, o lo que es peor, estas ya no pueden cubrir con la gran demanda existente hoy en día. Lo que obliga a crear los nuevos centros de diversión cada vez más a las afueras de la ciudad y convirtiéndose estos en servicios privados.

Por citar un ejemplo, tenemos el caso de las canchas publicas de futbol en nuestra ciudad de Cuenca, las pocas y deterioradas que tenemos en la actualidad, no abastecen la gran demanda, no están en capacidad de prestar sus servicios (por su deteriorado estado) o carecen de iluminación por las noches; razones por la cual, los cuencanos preferimos optar por el alquiler de canchas de futbol sintéticas, que se encuentran un poco alejadas del casco urbano y que obviamente tienen un valor (que oscila entre 1 y 2 dólares por persona la hora); en el resto del país este asunto es muy similar.



FOTOGRAFIA # 27.
NOMBRE: CANCHA SINTETICA.
AUTOR: CUENCA.OLX.COM.EC

Al igual que este caso en el resto del país se han creado un sinnúmero de parques alternativos, que son de iniciativa privada y han nacido justamente para acaparar de cierta forma la gran demanda existente de distracción y disfrute, y para satisfacer lógicamente, estas necesidades. Entre algunos de los ejemplos que podemos mencionar están los parques acuáticos (con toboganes y olas artificiales), parques de juegos electrónicos fijos (Volcano Park en Quito, River Park en Guayaquil) o móviles (Play Land Park), a mas de una serie de parques temáticos, como el caso de Parque Xtremo en el Cantón Santa Isabel, de la Provincia del Azuay en donde se pueden practicar deportes extremos, competencias deportivas, he incluso disfrutar de presentaciones artísticas, entre otras actividades.



FOTOGRAFIA # 28.
NOMBRE: PARQUE DE JUEGOS ELECTRONICOS.
AUTOR: FERIANACIONALGT.COM



Los deportes extremos son otra modalidad de actividades que se presenta en la actualidad, y que gracias a las regiones y a los ecosistemas variados que posee nuestro país se los puede practicar; estos son muy preferidos por personas que gustan del peligro y la adrenalina; tal el caso de los rápidos (rafting), Kayak, el Salto libre (Jumping), Parapentes, Alas Delta, Canoping, Rappelling, ascenso de montañas, Buceo, Surf, etc. Al igual que las carreras de carros (4 x 4), motos y bicicletas, en lugares y condiciones extremas.

Para las personas que al contrario buscan solamente relajarse y olvidarse del estrés, el ruido, y los otros tipos de contaminación que existe en la ciudad, una alternativa moderna y que se esta posesionando muy bien en nuestro país- especialmente por gente de clase media-alta -por los costos elevados-, estos son los Centros de Relajación mejor conocidos como SPA²², que son centros de masajes, baño-terapias, aroma-terapias, etc.; tratamientos que cada vez cuentan con mayor acogida debido a sus efectos terapéuticos, relajantes y estimulantes.



FOTOGRAFIA # 29.
NOMBRE: SPA.
AUTOR: FIESTAHOTELGROUP.COM

Entre los nuevos campos de acción también podemos mencionar a las agrupaciones de personas que buscan un fin determinado; reuniones que por lo general se efectúan los fines de semana, así podemos citar: grupos juveniles parroquiales o de iglesia, movimientos Scout, club de andinismo o montañismo, grupos de socorro, etc. Además ha surgido y con gran aceptación los cursos de

²² SPA: “Salute per L’Aqua” palabra italiana que significa: Salud por el agua.



baile o llamados bailoterapia, sumándose a cursos más comunes y conocidos como los cursos de guitarra, canto, natación, etc.

En fin, con las nuevas tecnologías y los nuevos campos de acción se abre un abanico de alternativas y opciones, para que las personas, parejas, grupos o familias gocen y disfruten de su tiempo libre, especialmente en los fines de semana o días festivos.



FOTOGRAFIA # 30.
TITULO: GRUPO SCOUT.
AUTOR: SCOUTSJALISCO.ORG

2.1.3 EL INGRESO DE JUEGOS NOVEDOSOS.

Como una vez ya mencionamos, hoy en día en el mundo entero existe un sin número de juegos y de juguetes, los mismos que son adaptaciones o variaciones mejoradas de los juguetes tradicionales o de por sí ya son juguetes modernos traídos desde otros países gracias a la gran influencia de la globalización.

En los países muy desarrollados en cuestión de turismo, existen empresas y personas especializadas en desarrollar estos juegos y mantener a la gente entretenida en su tiempo libre, durante los tours, estadías o vacaciones, estas actividades tienen el nombre de: Animación turística. Además existen otros juegos que por su gran interés y popularidad son el centro de grandes torneos



o competencias a nivel local y mundial, como ejemplo de estos tenemos a los mundiales de Fútbol, campeonatos de voleibol, campeonatos de póker, etc.

Entre los juegos que se practican en la actualidad y no tienen el carácter de tradicionales tenemos:

Juegos de mesa: Monopolio, Parchís, Juegos de Cartas (Rumi, Poker, etc.) Damas Chinas, Ajedrez, entre otros.

Juegos electrónicos: estos han tenido una gran evolución, desde el primer Nintendo (inicios de los 80s) hasta hoy en día los Play Station (1, 2 y 3), Nintendo Wii, X Box.

Juegos Novedosos: existe en la actualidad una gran cantidad y variedad de actividades lúdicas que son nuevas y conocidas, generalmente creadas en el extranjero -las mismas que le han ido quitando espacio a los juegos populares-, la mayoría de estos juegos son muy simples y no requieren de un gran gasto de tiempo y dinero.



ILUSTRACION # 22.
TITULO: JUEGOS DE MESA.
AUTOR: WWW.TARINGA.COM



FOTOGRAFIA # 31.
TITULO: JUEGOS DE CASINO.
AUTOR: WWW.CASINOCOLON.COM

Por la gran diversidad de estos, se puede encontrar actividades para determinado lugar (espacio físico abierto o cerrado), ocasión o grupo de



personas; e incluso las personas a cargo de la realización de estos juegos modifican e improvisan las reglas de los mismos, de acuerdo a las condiciones y situaciones presentes, pues en realidad no interesa el “como” o “por que”, sino, solamente se tiene que tener presente el objetivo principal, que es causar diversión y felicidad a los participantes.

Para algunas de estas actividades se utilizan materiales muy simples, económicos y que se pueden conseguir en cualquier lugar como bombas, globos, sillas, conos, pelotas, sacos, sogas, prendas, silbatos, palos, micrófonos, megáfonos, etc.

Estos tipos de juegos se los recomienda practicarlos con el objetivo de integración de personas o grupos al inicio de un programa social, cultural o educativo; para de esta forma “romper el hielo” entre las personas-como se dice generalmente-; o también es aconsejable practicarlos en recesos o coffe breaks, para así lograr des-estresar, relajar y sobre todo divertir a los participantes

Estos juegos son muy recomendados y aplicados en las siguientes ocasiones:

- Fiestas sociales comunes (cumpleaños, año nuevo, fiestas barriales o religiosas, etc.).
- Fiestas especiales (despedidas de soltero, baby showers, etc.).
- Eventos especiales (paseos, fiestas empresariales, congresos, giras).
- Programas sociales, educativos, culturales y deportivos.
- En turismo (juegos de animación turística en cruceros, hoteles y otros).

Estas actividades lúdicas pueden ser practicadas por cualquier tipo de personas, pero para una mejor aplicación se las podría dividir en la siguiente clasificación:

- Juegos para niños (3 a 12 años).
- Juegos para jóvenes (12 a 18 años).
- Juegos para adultos. (18 a 40 años).



- Juegos para adultos mayores (40 a 65 años).
- Juegos para la tercera edad (mayores de 65 años).
- Juegos para personas con capacidades especiales.

Para la realización de estos juegos en la actualidad, como ya se menciona, existen empresas de animación con gente especializada denominados Animadores (detallaremos más en el próximo capítulo), he incluso podemos encontrar mucho material bibliográfico sobre juegos de animación en internet y librerías.



ILUSTRACION # 23.
TITULO: EMPRESA DE ANIMACION.
AUTOR: GUAYAS.EVISOS.EC

2.1.4 NUEVAS TENDENCIAS DE VIDA.

Otros de los factores importantes para la pérdida de las expresiones culturales- entre ellas los juegos populares- son las nuevas tendencias de vida que tiene cada persona y especialmente cada familia, todo esto con relación al vivir diario de las anteriormente catalogadas como “familias tradicionales”

Al mencionar a “Familias tradicionales” hacemos referencia al estereotipo que tenemos en nuestra mente de una la familia compuesta por: Padre, Madre e Hijos, que vivían en una casa propia, en un vecindario amigable y respetuoso en donde todos eran amigos o generalmente familiares, además todos los miembros de la familia tenían mucho contacto durante el día hasta el punto que todas sus comidas se las servían juntos.



Hoy en día no solo se habla de nuevas tendencias de vida familiar, sino, incluso muchos autores –especialmente sociólogos y antropólogos- hablan de nuevos tipos de hogares, en donde se rompe con el viejo esquema de la “familia tradicional” compuesta por padres e hijos, pues en la actualidad cualquiera de los dos miembros tiende a emigrar de sus hogares en busca de mejores trabajos en el caso de los padres o en busca de mejores estudios y oportunidades de trabajo en el caso de los hijos. Quedando a cargo de la familia solo la madre o el padre, alguna tía/o o abuela/o, o el hijo mayor.

Si al problema de la pérdida del núcleo familiar le sumamos otros factores importantes como por ejemplo:

- La inseguridad: que está presente en todo lugar, y que no nos permite estar seguros o salir sin preocupaciones a algún lugar.
- La falta de vivienda propia: que impide consolidar una buena amistad entre niños y jóvenes, por el hecho de estar cambiando constantemente de vecindario.
- El desempleo: al igual que el caso anterior, provoca cambio de vivienda o de ciudades, teniendo que volver a comenzar relaciones de amistad con otras personas.
- Los nuevos estilos de vivienda (urbanizaciones, edificios, condominios, etc.): estos nuevos estilos de residencia, limita muchas veces el contacto entre vecinos, además por ser lugares cerrados y sin relación, las familias las utilizan solamente con el ánimo de pernoctar
- Las jornadas de trabajo rotativos: los trabajos rotativos o largas jornadas de trabajo, provocan que los padres se vean en la obligación de dejar a sus hijos con familiares o en guarderías, evitando así el contacto con los amigos o vecinos.
- Los estudios especiales: muchos padres prefieren que sus hijos repasen lo estudiado en las escuelas o que se les realicen control de tareas a sus hijos en centros educativos vespertinos, o de igual forma que aprendan a tocar



un instrumento musical o que practiquen algún deporte se su preferencia, todo esto en sus momentos libres.

Todos estos factores inciden directamente en las relaciones de convivencia que tienen los niños y los jóvenes con sus familiares, amigos y vecinos, perdiéndose de esta manera el escenario preciso, para que ellos puedan disfrutar momentos de sana diversión compartiendo su tiempo libre y dedicándolo a alguna actividad lúdica, que muy bien pueden ser nuestros juegos populares.

2.1.5 OTRAS RAZONES.

Muy aparte de estos importantes temas sobre las razones o causales de la falta de práctica y/o pérdida de los juegos populares tradicionales de nuestro país (que acabamos de mencionar), existen otras razones aisladas, pero igual significativas, las mismas que de cierta forma han aportado para que estos juegos no tengan el mismo agrado y acogida que en épocas anteriores.

Y es que en realidad, como ya se estudio, hoy tenemos muchas otras formas de ocupar nuestro tiempo libre, disfrutando de actividades lúdicas nuevas o entretenidos en todo lo que nos ofrece la tecnología –relegando de esta manera a los juegos populares- además todo va cambiando y mejorando con el tiempo, para de esta forma procurar satisfacer los gustos y necesidades de los seres humanos

Entre los aspectos que podemos anotar como otras razones que provocan la perdida de los juegos populares estarían las siguientes:



- **Los juegos ya no se transmiten de generación en generación:** por muchos motivos en nuestros días se da a notar una falta de enseñanza de nuestras tradiciones y costumbres como los juegos populares, por parte de padres, familiares, profesores y amigos a las nuevas generaciones; con esto corremos el peligro de romper con la cadena de la “tradición oral”, lo que podría provocar el perder definitivamente estas expresiones culturales en un futuro no muy lejano.
- **Falta de fomento de los juegos:** en la actualidad es poco o nulo el empeño que tienen las instituciones públicas, privadas y ONGs en fomentar la práctica de estos juegos; estamos conscientes que existen problemas graves a nivel local y mundial (como el calentamiento global), pero el rescate de las expresiones culturales es un tema que no puede quedar relegado.
- **Falta de identidad cultural:** hoy en día muchas personas y sobre todo las nuevas generaciones no se sienten identificadas con su cultura, por las tradiciones y costumbres del lugar donde nació y creció, es así que no tienen interés por la práctica o por el conocimiento de las expresiones culturales de su tierra o lugar de origen; e incluso sienten antipatía por estas expresiones culturales.



CAPITULO III

LA ANIMACIÓN TURÍSTICA



3.1 LA ANIMACIÓN TURÍSTICA. CONCEPTOS GENERALES.

Con la evolución del turismo en general y de la hotelería* en particular, se han venido creando nuevos y modernos servicios turísticos, que ocupan casi por completo el tiempo libre disponible dentro de las vacaciones de los turistas, logrando de esta manera satisfacer las múltiples necesidades y provocando el disfrute total de sus vacaciones por parte de la demanda, y la creación y diversificación de nuevos puestos de empleo y la captación de mayores ingresos, por parte de la oferta.

Como el mundo es cada vez más explorado, y los turistas tienen menos destinos nuevos que descubrir, tienden a buscar hoteles donde se ofrezcan nuevos servicios que satisfagan sus exigencias. Entre los nuevos servicios en Hotelería, a los que hacemos referencia encontramos a: transfers (servicio de transporte proporcionado por el hotel), gimnasios, SPA, peluquerías, casinos, discotecas, bares, restaurantes especializados (cocina italiana, francesa, china, etc.), dulcerías, venta de comida rápida, servicio de internet, agencia de viajes, guías, animación turística, entre otros.

La existencia y la calidad de cada uno de estos servicios nombrados, dependen directamente de la categoría y/o renombre del hotel y del punto geográfico donde se encuentre localizado. Por citar un ejemplo y, ya adentrándonos en el tema de interés para nuestra investigación: la animación turística; nos podemos dar cuenta que es un servicio muy poco desarrollado en nuestro país y en los países en vías de desarrollo turístico, más no así, en los principales países receptores de turismo a nivel mundial (Francia, España, EEUU, Italia, países caribeños, etc.).

La animación turística tiene sus inicios a mediados de los años 80, uno de sus principales promotores fue la cadena hotelera “Club Mediterráneo” (Club Med), que decidió llevar la animación que ofrecían en barcos y cruceros a sus



Hoteles, con un éxito total de aceptación por parte de los clientes. *“De ahí, que cada día que pasa, son más las personas que comprenden la importancia de este servicio que permite mejorar la calidad de vida de los clientes, su comunicación, sociabilización, buen empleo del tiempo libre y una mayor venta del Hotel”.* (Abreu. 32)²³

Y es que en realidad, los hoteleros de hoy en día, están consientes de la importancia de la Animación turística para dar un valor agregado a sus establecimientos con respecto a otros, pero aun son demasiados los centros de hospedaje –Hoteles, hosterías, cabañas-, que no poseen este importante servicio, esto se debe entre otras cosas, a la carencia de centros de capacitación en Animación Turística para la formación de verdaderos profesionales en este campo,

Uno de los principales Animadores que tiene el Caribe y América latina, es el cubano Pedro Pablo Abreu, escritor de varios libros, autor de publicaciones virtuales (Semanario Región) y conferencista sobre temas de Animación Turística, el cual en su libro denominado: *La Animación es algo más que.....* , define conceptos muy importantes como:



FOTOGRAFIA # 32.
TITULO: PEDRO PABLO ABREU.
AUTOR: WWW.SEMINARIOREGION.COM.AR

* Nos referimos a la “Hotelería” como un término genérico que engloba a todos los establecimientos de alojamiento, tales como: Hoteles, Hosterías, Hostales, Cabañas, etc.

²³ Abreu Hernández, Pedro Pablo. *La animación es algo mas que....Manual de animación turística.* .La Pampa, Región. 2004.



Animar: es comunicar, informar, motivar, darle vida a un grupo de personas, favorecer el intercambio de conocimientos y mejorar las relaciones sociales mediante diferentes actividades y juegos, es infundir entusiasmo, animo, alegría, propiciar un ambiente en el cual todas las personas se encuentren a gusto.

Animación turística: alternativa de entretenimiento y ocupación del tiempo libre del turista. Es un conjunto de técnicas derivadas de la recreación que permiten planificar, organizar y desarrollar diferentes actividades o juegos, con el objetivo de crear un ambiente favorable en un grupo de personas, contribuyendo al incremento de las relaciones sociales en el mismo y a la satisfacción de intereses y necesidades en su tiempo libre.

Animador turístico: es un profesional que ejerce enorme influencia sobre varias personas o una colectividad especialmente sobre el uso del tiempo libre, permitiendo que establezcan contactos e intercambios humanos, es un intermediario para el desarrollo de actividades dentro del medio ambiente natural, social y turístico.



FOTO # 33.
TITULO: ANIMACION TURISTICA.
AUTOR: WWW. ANIMAJOBS.COM

Clasificación de la animación turística: la animación dentro del turismo interactúa con muchos aspectos los cuales pueden ser físicos (lugares abiertos o cerrados), temporales (primavera, verano), horarios (día o noche), por la



complejidad (activos o pasivos), por géneros, por edades, y muchos aspectos más, los cuales nos podrían servir para clasificarlos.

Para razones de nuestro estudio volveremos a citar al animador Pedro Palo Abreu, el mismo que realiza una clasificación de la animación turística con respecto al tipo de evento y a las personas que participaran en los mismos, dándonos la siguiente clasificación:

- Animación Socio-cultural.
- Animación deportiva.
- Animación recreativa.
- Animación infantil.
- Animación ecológica. Animación para la tercera edad y jubilados.
- Animación para personas con capacidades especiales.
- Animación para ejecutivos y personas de negocios.

Para una mejor comprensión realizaremos el siguiente cuadro explicando algunos detalles de cada uno de ellos:

ANIMACIÓN:	DESCRIPCIÓN.	ACTIVIDADES RECOMENDADAS.
<u>Socio-cultural.</u>	Desarrolla habilidades manuales, genera conocimiento y permite una interacción directa con el entorno socio-cultural.	Fotografía, talleres de cerámica, gastronomía, pintura y escultura, conciertos, exposiciones.
<u>Deportiva.</u>	Satisface necesidades competitivas y ayuda a mantener la forma atlética, la buena salud y calidad de vida.	Atletismo, voleibol, natación, futbol, gimnasia, ecuavoley, etc. (se recomienda hacer torneos y competencias)
<u>Recreativa.</u>	Realizadas para distraer la mente y	Espectáculos (musicales,



	pasar un momento agradable sin mucho esfuerzo físico.	teatro), juegos de salón (billares, fútbol), Juegos populares.
<u>Infantil.</u>	Para niños de 2 a 12 años. En los hoteles permite que los niños disfruten y que den tranquilidad a los padres.	Juguetes, cuarto de juegos, videojuegos, piscinas, pintura, manualidades, parques infantiles, áreas verdes.
<u>Ecológica.</u>	Actividades vinculadas directamente con la naturaleza, para disfrutar de ella y dar una enseñanza de cuidado y protección.	Ciclo paseos, senderismo, camping, Montañismo, pesca, excursiones.
<u>Tercera edad y jubilados.</u>	Personas que superan los 60 años de edad. Con capacidades motrices disminuidas.	Gimnasia suave, danzas populares, Yoga, Thai chi, masajes, Spa, bingos, juego de cartas.
<u>Personas con capacidades especiales</u>	Personas con limitaciones físicas o mentales, se debe ofertar un programa organizado según las características de los participantes.	Espectáculos (teatro, títeres, música, danza), cuarto de juegos, piscina.
<u>Ejecutivos y gente de negocios.</u>	Personas que llegan regularmente sin la familia, por pocos días y por motivos de lucro o de conocimiento (conferencias).	Espectáculos (danza, teatro) Juegos de salón (billares, casinos). Exposiciones

Fuente: libro, La Animación es algo más que...

Teniendo claro estos conceptos, pasaremos a analizar la importancia de la animación para el turismo; pero sobre todo como la animación puede ser un pilar fundamental para el fomento de los juegos populares de nuestro país, no



solo con el rescate mediante su estudio y posterior practica, sino además, por las personas que adquieran estos conocimientos y los enseñen a los suyos, volviendo a recobrar así la tradición oral.

3.2 LA IMPORTANCIA DE LA ANIMACIÓN DENTRO DEL TURISMO.

Muchos Hoteles desconocen o carecen del servicio de animación turística, o en otros casos, cuentan con espacios apropiados para la práctica de actividades lúdicas -piscinas, canchas deportivas, salón de eventos, salón de juegos, auditorios, jardines y áreas verdes, playas- y no tienen el personal capacitado, la comunicación-promoción adecuada, el tiempo necesario o simplemente la predisposición para organizar a sus huéspedes y brindarles momentos de sana diversión, mediante la animación; que estoy seguro que los huéspedes y visitantes disfrutarán y los recordarán como gratos momentos que vivieron durante su estadía o visita.

Supongamos el ejemplo que en un importante destino turístico de sol y playa, y con una gran afluencia de turistas, repentinamente cae una lluvia torrencial durante todo el día; esto provocaría que los turistas tengan que permanecer el día dentro del hotel mirando televisión, completamente aburridos y arrepentidos del viaje; estos momentos de mal estar por el huésped se podrían mejorar –de cierta forma- con un buen programa de animación turística por parte del establecimiento hotelero, así, no se darían por perdidas o desaprovechadas las vacaciones del turista.

Es así, que el principal objetivo de la animación turística es ofrecer nuevas alternativas de diversión, ocupar de una manera más activa el tiempo libre y relacionar a los participantes con el entorno socio-cultural que lo rodea.

La animación turística como actividad para grupos de personas dentro de un hotel o destino turístico, es de mucha importancia por los siguientes aspectos:

- Ofrece una diversión organizada.



- Mantiene entretenido al huésped.
- Desarrolla la comunicación entre personas y grupos.
- Encuentro y relación directa con otras culturas.
- Aprovecha al máximo el tiempo libre durante las vacaciones.
- Permite al participante demostrar sus destrezas y habilidades.
- Integra al turista a la realidad cultural y socio-económica del lugar.
- Evita que los turistas salgan del hotel o de su destino en busca de diversión.
- favorece las relaciones sociales, procurando una buena relación entre personas o grupos.
- Eleva la calidad de vida de los participantes, ofreciéndole actividades que le permiten mantenerse en un buen estado físico y mental durante el tiempo de sus vacaciones.
- Genera puestos de empleo e ingresos extras al hotel o destino turístico.
- Crea fidelidad en el turista, haciendo que este vuelva en años siguientes.



FOTOGRAFIA # 34.
TITULO: ACTIVIDAD DE ANIMACION.
AUTOR: WWW, SEMINARIOREGION.COM.AR

La animación como un servicio turístico dentro de un hotel o destino turístico – siendo este un producto de gran calidad y manejado por gente profesional- tiene una importancia relevante, por que gestiona objetivos a corto, mediano y largo plazo.



Corto plazo: crea un valor agregado e incrementa la oferta de servicios del hotel, logrando de esta manera aumentar los ingresos y ser más competitivos en el mercado.

Mediano plazo: aumenta la demanda y el nivel de ocupación por las promociones realizadas por el Hotel o por las buenas referencias de personas que ya han usado nuestros servicios; además crea fidelidad en los clientes para el retorno en sus próximas visitas.

Largo plazo: lograra posesionar al hotel, como un centro de hospedaje con variedad de servicios turísticos de calidad y calidez, procurando que nuevas generaciones de huéspedes utilicen sus servicios.

Al proponer y aplicar a los juegos populares del Ecuador dentro de la programación de itinerarios de animación turística en hoteles o destinos turísticos, esto será un proyecto de suma importancia que beneficiaría tanto al turismo como al rescate de tradiciones y costumbres de nuestro país, entre las acciones positivas que lograremos con esto, encontramos:

- Promocionar las expresiones culturales de nuestro país.
- Fomentar y evitar la pérdida de las tradiciones y costumbres del Ecuador.
- Ofrecer al turista una relación directa y vivencial de nuestra cultura.
- Crear nuevas alternativas lúdicas para la animación turística.

3.3 EL ANIMADOR TURÍSTICO.

***Animador turístico:** es un profesional que ejerce enorme influencia sobre varias personas o una colectividad especialmente sobre el uso del tiempo libre, permitiendo que establezcan contactos e intercambios humanos, es un*



intermediario para el desarrollo de actividades dentro del medio ambiente natural, social y turístico.(Abreu, 47).²⁴

El animador es el profesional encargado de planificar, gestionar, organizar y poner en practica todo lo necesario para una correcta animación, de igual forma es el encargado de mantener siempre motivados y alegres a los participantes, y lograr que todos se acoplen y relacionen lo más rápido al grupo de trabajo.

No se trata solamente de un líder, un relacionador publico, un entrenador o mucho menos; el animador turístico es uno de los cargos más relevantes, por que este pasa a ser un representante, un vinculo directo y hasta la imagen del hotel o de un destino turístico, por la misma razón debe estar muy bien preparado y ser un difusor de su cultura, aunque, también se puede afirmar que sus cualidades humanas y personales son de igual o mayor importancia que sus condiciones técnicas.

Cualidades humanas de un animador.

Vocación por el servicio a los demás: satisfacción por el desempeño de su labor, disfrutar el servir a sus participantes y estar siempre preocupado en ellos.

Habilidad para motivar: debe ser la persona que incite a la acción, que transmita vida, que motive una actividad dinámica mediante la actividad personal y la acción colectiva.

Facilidad de palabra: tener un lenguaje fluido y claro que llegue perfectamente a sus participantes.

²⁴ Abreu Hernández, Pedro Pablo. *La animación es algo mas que....Manual de animación turística*. .La Pampa, Región. 2004



Dominio de comunicación: saber escuchar a los clientes, interpretar los mensajes enviados voluntaria o involuntariamente y tenerlos presentes al momento de planificar programas de animación.

Don de gente: simpatía, sentido del humor, carisma, buen carácter, paciencia, imparcialidad y ante todo un sentido especial para conocer y analizar la personalidad de los clientes

Rapidez de respuesta: saber solucionar con prontitud cualquier problema o imprevisto.

Capacidad creativa e innovación: para no caer en actividades repetitivas y monótonas, saber variar y tener capacidad de improvisación en el desarrollo de actividades.

Capacidad de organización: saber cuales son sus responsabilidades y asignar otras a personas que la cumplan a cabalidad para un trabajo eficiente.

Dinamismo: tener un espíritu alegre, ser una persona activa y contar con suficiente fortaleza física.

Conocimiento y cultura: debe ser una persona culta y bien informada, con conocimientos en muchos temas; además debe saber difundir de la mejor manera su cultura y promocionar los servicios turísticos de su destino.

Dominio de idiomas: un profesional en animación turística debe dominar por lo menos 3 idiomas.²⁵

Un animador debe contar con todas estas características bien formadas – o ir las formando durante el proceso- para de esta manera brindarle el mejor servicio a los turistas de un destino turístico o huéspedes de un hotel, personas

²⁵ Gallegos, Jesús Felipe. Gestión de hoteles una nueva visión. Madrid, Thompson Paraninfo, 2002.



con mentalidad y comportamientos muy diferentes, a los cuales durante el desarrollo de una actividad turística los podemos diferenciar en tres grupos:

- Los que no quieren participar en las actividades: personas apáticas a las cuales le cuesta trabajo integrarse al grupo o juego, algunas veces por pena, inseguridad, o miedo a no saber o poder hacer las dinámicas.
- Los que tiene una actitud positiva: individuos que se encuentran a la expectativa, pendientes de los que sucede y que participan cuando alguien más ya lo ha animado.
- Los que ya están animados y animan a los otros: personas abiertas dispuestas a participar en todo lo que se les proponga, su entusiasmo contagia al resto del grupo y por lo tanto el animador debe identificarlos para facilitar su tarea.²⁶

Una forma muy practica de incorporar a las actividades de animación a las personas que no gustan participar activamente de las mismas, es procurar introducirlos dentro de la actividad de una manera indirecta, como por ejemplo que colabore llevando apuntes de tiempo, como jurado, como informante, como coordinador o que de alguna manera aporte a la actividad, de tal forma que el momento menos pensado formara parte importante del grupo de animación.

Es indispensable que el animador turístico cuente con un equipo eficiente de animación, un grupo de personas y de materiales que sea capaz de cubrir los objetivos y las expectativas trazadas por el animador y los turistas. *El número del equipo de animación va a estar en función de la capacidad del establecimiento y de la rentabilidad que se consiga con la programación de esta actividad.* (Gallegos, 644).

Un animador turístico para lograr realizar su trabajo de una manera eficiente, tiene que tener presente cuatro funciones muy importantes:

²⁶ Zamorano Casal, Francisco Manuel. *Turismo Alternativo, Servicios turísticos diferenciados.* México, Trillas, 2002.



Función de organización: saber ordenar y organizar los materiales físicos y los recursos humanos necesarios antes, durante y después de cada actividad.

Función de relacionador: formar un buen equipo de trabajo, crear un ambiente amigable entre los participantes y estar pendiente de cualquier requerimiento de los clientes.

Función pedagógica: saber enseñar eficazmente las actividades a realizar a todos los participantes, tener paciencia y buen carácter.

Función de investigación: saber de antemano cuales son los intereses y los gustos de sus participantes, analizarlos antes de las actividades o tener un conocimiento de la tendencia de gustos y preferencias de acuerdo a los lugares de donde provienen. (Zamorano, 75)

El animador debe evitar caer en la operación de actividades de animación:

- Repetitivas: no usar una misma actividad, dinámica o premio muchas veces a lo largo del programa de animación.
- Vulgarizadas: tener el máximo tino y respeto al referirnos o tratar a personas con capacidades especiales o con alguna característica física o mental diferente.
- Espectaculares: no tratar de realizar actividades sumamente difíciles o peligrosas para la gente común.
- Limitadas a pocos y comunes juegos: juegos típicos en todo lugar, los mismos que pueden aburrir a los participantes, por eso se debe tener un gran abanico de actividades para toda ocasión y ambiente.

El animador debe ser polifacético, para ello es necesario que tengan facultades de educación física y creatividad, además conocimientos sobre ambientación, decoración hotelera, técnicas de actuación, danza, música, etc.

Existen pocos países donde se forman especialistas en animación, pero a estos expertos después de formados no se les ofertan cursos de superación



para capacitarlos por categorías de acuerdo a sus conocimientos. No es lo mismo un animador que conozca de paracaidismo, buceo, trabajo con el adulto mayor, con niños, etc., a uno que solo conozca juegos recreativos.

3.4 FACTORES CLAVES PARA UNA CORRECTA ANIMACIÓN TURÍSTICA.

El turismo es uno de los trabajos y ocupaciones más interesantes y dinámicas en el mundo, porque ofrece una enorme gama de servicios, da la oportunidad de conocer lugares maravillosos y permite interactuar con personas y culturas diferentes y variadas; es este último motivo el que vuelve a esta actividad muy compleja, pues cada persona o cultura es un mundo aparte por tener gustos, necesidades, intereses y curiosidades muy particulares; es por esta razón que la animación turística debe tener una planificación adecuada para satisfacer todas estas inquietudes y exigencias.

Motivos por los cuales los programas de animación tienen que ser elaborados prudentemente por los animadores, teniendo en cuenta los detalles más mínimos y los factores claves para cumplir con su objetivo a cabalidad; por lo cual se debe conocer siempre los siguientes aspectos:

- Tipos de clientes con los que trabajamos.
- Gustos y necesidades de éstos.
- Infraestructura y materiales con que contamos para realizar las actividades.

Un buen animador turístico para brindar un servicio profesional debe analizar primeramente al grupo de personas con el que va a trabajar y conocer un poco de sus intereses y gustos, para así de esta forma, poder planificar el mejor programa de animación que se les ofrecerá; entre los factores y características claves que debe conocer con anticipación –de la mayoría o el promedio– de cada grupo de participantes, podemos mencionar las siguientes:



- Edad de los participantes.
- Sexo.
- Condiciones físicas.
- Condición social al que pertenecen.
- Situación económica media.
- Profesión u ocupación de la mayoría.
- Nivel cultural medio.
- Expectativas y preocupaciones culturales.
- Religión.
- Postura política.
- Estudios.
- Salud.
- Motivos del viaje.
- Lugar de procedencia.
- Tiempo de permanencia.
- Aficiones.
- Preocupaciones dominantes en esa coyuntura.
- Intereses. (Zamorano, 55-56)²⁷

²⁷ Zamorano Casal, Francisco Manuel. *Turismo Alternativo, Servicios turísticos diferenciados*. México, Trillas



Para la puesta en práctica de la animación es necesario contar con las instalaciones y medios adecuados -para planificar programas de animación se debe tener presente con que instalaciones se cuenta-, muchos de estos forman parte del propio establecimiento hotelero o destino turístico, estos están en consonancia con su categoría y capacidad, entre estos espacios físicos tenemos:

- Canchas deportivas (abiertas o cerradas)
- Piscinas.
- Sala de juegos (infantiles o de adultos).
- Salón de eventos.
- Parques.
- Áreas verdes.

Ahora si, con los conocimientos del tipo personas con las que vamos a trabajar y de los espacios físicos que tenemos a nuestra disposición, podemos planificar eficazmente el programa de animación turística que más se acople a las necesidades de los turistas y a los alcances de nuestro establecimiento turístico.

Para lo anterior se recomienda responder un conjunto de preguntas básicas, que serán la estructura que dará paso a un correcto programa o itinerario de animación turística:



¿QUE DEBEMOS CONOCER PARA INTRODUCIR LA ANIMACIÓN EN UN HOTEL?*

¿Qué?	Se piensa hacer	Naturaleza del proyecto.
¿Por qué?	Se quiere hacer	Origen y fundamento.
¿Para qué?	Se lo hará	Objetivos.
¿Cuánto?	Se propone hacer	Metas
¿Dónde?	Se puede hacer	Localización física.
¿Cómo?	Se quiere hacer	Actividades y tareas metodológicas
¿Cuándo?	Se hará	Ubicación en el tiempo.
¿Quiénes?	Lo van a hacer	Recursos humanos.
¿Para quién?	Se va a hacer	Destinatarios.
¿Con qué?	Se lograra hacer	Recursos materiales
¿Cuanto?	Se necesitara	Recursos financieros

Fuente: Libro, Animación Turística es algo más que.....

La animación es un conjunto de actividades lúdicas que no solo se limita a los hoteles o destinos turístico, también se la puede aplicar en programas de integración empresarial, eventos, convenciones, fiestas barriales, fiestas sociales y en cualquier ocasión donde exista un grupo de personas que tengan un tiempo libre y sobretodo ganas de divertirse.

Una forma moderna de animación, que está de moda y que gusta mucho, es la denominada “Hora Loca”, presente generalmente en fiestas sociales –Bodas, Quinceaños, cumpleaños, aniversarios, etc.-cuando en el momento menos esperado (generalmente entre las 23h00 y 01h00 horas) se cambia el ritmo de la música y hace el ingreso un grupo de personas bailando muy animadas, disfrazadas de diversos personajes llamativos y coloridos, comenzando a repartir variados accesorios a los invitados tales como: gorros, pitos, serpentinas, coronas, antifaces, collares, cornetas, tambores, panderetas, entre otros instrumentos que hagan ruido. Este programa aunque tiene el nombre de hora loca por lo general dura menos (entre 30 a 45 minutos).



Otra de las técnicas que se realiza es la denominada Murga. José Luis Mancilla, coordinador del grupo Ojo Mágico, explica que

*“la diferencia entre la hora loca común y la Murga es que la segunda la integra un grupo de percusión y personajes que se encargan de animar a la gente a bailar. Cuando el grupo llega a la fiesta se apaga la música y los murgueros ejecutan sus ritmos”. En cambio la hora loca común los personajes bailan al ritmo de la música de fondo del evento.*²⁸

Es preciso resaltar que esta novedosa actividad de animación, no es propia de nuestra cultura o tradición, esta es parte de la aculturación que sufrimos constantemente, ya que, esta animación con zanqueros, tambores, y arlequines al ritmo de samba brasileña, es una muestra extraída; de los carnavales Cariocas brasileños; y que a veces se mezclan con los ritmos centroamericanos convirtiéndose en un ritmo muy movido, alegre y contagioso.

Hoy en día, tanto la hora loca como la murga, son espectáculos y a la vez actividades de animación –por que las personas se pueden limitar a observar o pueden integrarse directamente a ellas- que están en plena moda en todas las fiestas a nivel mundial; además, su ritmo y alegría es tan contagiante e incluyente que es del agrado de todo tipo de personas sin distinguir entre genero, raza, posición social, creencia, y muchos otros factores; es por esto que a estas actividades la podemos disfrutar en las más lujosa y prestigiosas cadenas hoteleras (Hilton Colon, Sherathon, Haward Jhonson, Royal Decamerón, Oro Verde, etc.) o en fiestas familiares o sociales.

Lógicamente el número de personas que participan en la “hora loca” o en la “murga”, al igual que los materiales a utilizar, los regalos para el público y el tiempo de duración del espectáculo, depende directamente del precio al que

²⁸ Una hora de lo más divertida. Empresas. Noviembre 20 del 2008. Pag. 12



acuerden previamente con los organizadores del evento, pudiendo una actividad de estas, llegar a tener un costo desde 100 dólares en adelante.

CAPITULO IV

INCLUSIÓN DE LOS JUEGOS POPULARES DENTRO DE ACTIVIDADES DE ANIMACIÓN TURÍSTICA Y OTROS ESPACIOS.



4.1 JUEGOS POPULARES RECOMENDADOS PARA LA HOTELERÍA.

Es así que con el afán de buscar nuevos campos de aplicación para los juegos populares, una alternativa muy viable es aplicarlos en programas de animación turística en hotelería -ya que estos programas se han convertido en un servicio turístico relévente en esta área-, porque además de dar un valor agregado al hotel, tenemos la gran oportunidad de enseñar y promocionar este atractivo cultural a personas de todo el mundo gracias a la gran interacción que nos permite el turismo.

Analizando la hotelería nos damos cuenta que los tipos de hospedaje dentro de la denominada “Industria Hotelera” son diversos, estos se clasifican en base al número de habitaciones que oferten, la cantidad y calidad de los servicios que brinden, el lugar en donde estén ubicados, las instalaciones, y otros componentes. De esta manera es el cliente el que elige que tipo de hospedaje prefiere en base a comodidad y precio.

En el caso ecuatoriano los tipos de alojamiento están clasificados y regulados por la Ley de Turismo²⁹, siendo el Ministerio de Turismo del Ecuador la institución encargada de la aplicación y el control de este cuerpo jurídico, debiendo resaltar los **tipos de hospedaje**:

***Hotel:** es todo establecimiento que de modo habitual mediante precio preste al público en general, servicios de alojamiento, comidas y bebidas y disponga de un mínimo de 30 habitaciones.*

Debe ocupar la totalidad de un edificio o parte del mismo siempre que éste sea completamente independiente, debiendo constituir sus dependencias un todo homogéneo, con entradas, escaleras y ascensores de uso exclusivo.

²⁹ Ley de turismo del Ecuador. Publicada en el registro oficial N. 733 d el 27 diciembre del 2002.



Hotel apartamento o apart-hotel: es todo establecimiento hotelero que mediante precio, preste al público en general alojamiento en apartamentos con todos los servicios de un hotel, exceptuando los de comedor. Dispondrá de un mínimo de 30 apartamentos y muebles, enceres, útiles de cocina, vajillas, cristalería, mantelería, lencería, etc. Para ser utilizados por los clientes sin costo adicional alguno. Podrá disponer además de cafetería.

Hostal: es todo establecimiento hotelero que mediante precio, preste al público en general, servicios de alojamiento y alimentación y cuya capacidad no sea mayor de 29 ni menor de 12 habitaciones.

Pensión: es todo establecimiento hotelero que mediante precio, preste al público en general, servicios de alojamiento y cuya capacidad no sea mayor de 11 habitaciones ni menor de 6.

Hostería: es todo establecimiento hotelero, situado fuera de los núcleos urbanos, preferentemente en las proximidades de las carreteras, que están dotadas de jardines, zonas de recreación y deportes y en el que, mediante precio se preste servicios de alojamiento y alimentación al público en general, con una capacidad no menor de 6 habitaciones.

Refugio: es todo establecimiento hotelero, situado en zonas de montaña, en el que mediante precio, se preste servicio de alojamiento y alimentación en general cuya capacidad no sea menor de 6 piezas. [...]

Cabaña: es todo establecimiento hotelero situado fuera de los núcleos urbanos, preferentemente en centros vacacionales, en los que mediante precio, se preste servicios de alojamiento y alimentación al público en general, en edificaciones individuales que por su construcción y elementos decorativos están acordes con la zona de su ubicación y cuya capacidad no sea menor de seis cabañas.



Complejos vacacionales: *son complejos vacacionales todos los alojamientos ubicados fuera de los núcleos urbanos, cuya situación, instalaciones y servicios permitan a los clientes el disfrute de sus vacaciones en contacto directo con la naturaleza, facilitando hospedaje en régimen de pensión completa junto con la posibilidad de practicar deportes y participar en diversiones colectivas por un precio especial.*

Campamentos de turismo (camping): *los campamentos de turismo son establecimientos no hoteleros y son terrenos debidamente delimitados y acondicionados para facilitar la vida al aire libre, en los que se pernocta bajo tienda de campaña (carpa) y/o remolque habitable, mediante precio.*

En la actualidad, la hotelería al igual que cualquier clase de servicios ha tenido que modernizarse y tomar un proceso de adecuación con respecto a las necesidades, intereses, economía, tiempo, etc., de los clientes – los cuales son el motor de toda empresa-; es por esta razón que hoy en día encontramos una variedad de hoteles temáticos o con características muy singulares como los Hoteles All Inclusive, Hoteles Boutique, Hoteles Resort y Lodge.

Hoteles All Inclusive: son hoteles que por precio definido brindan el servicio de hospedaje, alimentación, además de bebidas y snacks ilimitados, programas de animación, juegos motorizados y no motorizados, entre otros servicios complementarios; e incluso muchas veces incluye el pasaje aéreo tipo chárter.

En nuestro país al momento contamos solamente con un Hotel de características all Inclusive, como es el Hotel Royal Decamerón Mompiche; perteneciente a la cadena de hoteles: Decamerón³⁰, ubicado en las playas del poblado de Mompiche en la Provincia de Esmeraldas e inaugurado en Diciembre del año 2009.

³⁰ Decamerón: famosa cadena de Hoteles y Resorts de modalidad Todo incluido, conformados por 23 hoteles en 7 países a lo largo del Caribe, Centroamérica, Sudamérica y África.



Hoteles Boutique: son hoteles de entornos íntimos, generalmente lujosos o no convencionales y emplazados en antiguas casas. Estos hoteles se diferencian de las grandes cadenas por ofrecer una clase de alojamiento, servicios e instalaciones excepcionales y personalizadas. Generalmente están ambientados con una temática o estilo muy particular. Suelen ser más pequeños que los hoteles convencionales, con 3 hasta 30 habitaciones. Muchos poseen instalaciones para cenas, bares y salas abiertos al público en general.³¹

En Ecuador gracias a su extraordinaria arquitectura republicana se han podido crear algunos lujosos y sofisticados Hoteles Boutique, con los gustos más refinados tanto en la decoración como en la comida, sobre todo en ciudades coloniales como Quito, Cuenca e Ibarra.

Hoteles Lodge: El Lodge es un tipo de hotel pequeño, adaptado a todo tipo de lugares. Es usado especialmente por personas que practican deportes o gustan de lugares como las montañas, las selvas, la sabana, etc.

En el caso ecuatoriano la mayoría de Lodge están ubicados en la parte norte de la región oriental, en pleno corazón de la selva, a los cuales se tiene que ingresar por canoa o avioneta. Uno de los Lodge ecuatorianos más conocidos a nivel internacional es Kapawi³² administrado por el Pueblo Achuar, en lo más profundo de la provincia de Pastaza.

Hotel Resort: es un tipo de alojamiento diseñado para las actividades turísticas orientadas a la relajación y la recreación especialmente durante las vacaciones.

³¹ http://es.wikipedia.org/wiki/Hotel#Hoteles_boutique

³² Kapawi: El lodge tiene capacidad para más de 40 huéspedes y fue construido de acuerdo al concepto Achuar de arquitectura. Se emplean alternativas amigables al medio ambiente como energía solar y reciclaje de basura. El objetivo era dar inicio a una nueva tendencia en ecoturismo proveyendo de fuentes de trabajo a los indígenas Achuar. Se puede llegar vía aérea primeramente a la población de Shell y luego a Kapawi en pequeñas avionetas (de 19 personas) a 1h30 de vuelo.



Generalmente, una hotel Resort, se distingue por una gran selección de actividades, como las relacionadas con la hostelería (comida, bebida, alojamiento), el ocio, el deporte, el entretenimiento y las compras –con áreas verdes, piscinas y lugares de esparcimiento-, algunos resorts también se combinan con otro tipo de Hoteles como los All Inclusive.

En el mundo uno de los más famosos de este tipo es “Walt Disney World Resort”, en nuestro país existen algunos complejos Hoteleros de categoría Resort en la zona costanera, especialmente en las Playas; además existen otros hoteles que se hacen llamar Resort, pero muchas veces no reúnen las características necesarias para ostentar este título.

Los hoteles a nivel mundial están normalmente clasificados en categorías, según el grado de confort y el nivel de servicios que ofrecen. Dependiendo de cada país pueden encontrarse las categorías siguientes: de 1 a 5 Estrellas (exceptuando el Burj al-Arab³³, calificado con 7 estrellas), Letras (de E a la A) y por Clases (de la cuarta a la primera).

La categoría de los establecimientos hoteleros y no hoteleros en el Ecuador se determinan por medio del distintivo de la estrella y se clasifica en atención a las características y calidad de sus instalaciones y por los servicios que presten.

Una de las grandes ventajas que tiene la hotelería en el Ecuador, es que gracias a su ubicación geográfica, al ser atravesada por el paralelo 0 o “Ecuador y estar en la zona Tórrida, aquí existen solamente 2 estaciones climáticas: Invierno y verano. Lo que hace que el turismo no dependa básicamente de estacionalidades de clima, ósea que cualquier parte de nuestro país pueda ser visitado cualquier fecha del año.

³³ **Burj al-Arab:** Es el hotel más lujoso del mundo, está situado a 17 kilómetros al sur de Dubái, el único lugar que ostenta el mérito de ser considerado un "7 estrellas". Pero además de ser el más lujoso, es también el más alto del mundo, en forma de vela, cuenta con unas vistas únicas sobre el desierto.



En el Ecuador más que a la estacionalidad climática, se toma en cuenta las temporadas baja y alta dentro del turismo interno, esto se da por a regiones y en base a las fechas de año lectivo (escolar)³⁴vigente; la temporada alta en la sierra es cuando los estudiantes de Costa y Oriente están de vacaciones, la temporada alta en la costa es cuando los estudiantes de la sierra están de vacaciones, el resto del tiempo en todas las regiones es temporada baja, a excepción de los días de feriado nacional³⁵ en donde todas los servicios turísticos tienen un gran repunte dentro del país.

Un animador turístico debe tener muy en cuenta todos estos aspectos de la sociedad ecuatoriana, además de saber los intereses, gustos y necesidades de las personas que van a participar en sus programas de animación, pero sobre todo un animador turístico debe ser una persona muy culta y conocedora de su historia y costumbre para que de esta manera la pueda difundir y promocionar nuestra cultura a turistas del exterior.

Es por ello que a continuación presentamos una tentativa de un programa de animación turística que utilice y fomente nuestros queridos juegos populares, sabiendo de antemano que por lo divertidas, sanas e incluyentes serán de mucho agrado para las personas que tengan la oportunidad de practicarlos.

Es así que presentamos dos propuestas de programas de animación con juegos populares, una para el día y otra para la noche, estimando 3 días de estadía en un hotel de cualquier parte de nuestro país, para los cuales necesitaremos nada mas que un espacio adecuado y los materiales necesarios para cada juego (los mismos que ya especificamos anteriormente).

³⁴ Año lectivo: temporada de clases dividido por regiones, para la Sierra (septiembre-junio), Costa y oriente (Abril-febrero).

³⁵ Feriado nacional: días festivos por motivos cívicos o religiosos a nivel nacional en los que el gobierno decreta días de descanso para los empleados del sector publico y privado. Entre los principales tenemos Año nuevo, Carnaval, Semana Santa, 10 de Agosto, 9 de Octubre, 3 de Noviembre, 5 de Diciembre, Navidad.



PROGRAMACION TENTATIVA DE ANIMACION EN UN HOTEL.

PROGRAMACIÓN TENTATIVA PARA EL DIA

HORA	DÍA 1	DÍA 2	DÍA 3.
09h00	Carrera del Huevo y la Cuchara.	Carrera de tres Pies.	La carrera de los Ensacados
09h30	Saltar la sogu.	La rayuela/ La raya.	Carrera de coches de madera.
<u>10h00</u>	<u>Receso</u>	<u>Receso</u>	<u>Receso.</u>
10h30	Los trompos.	El elástico. / Las bolas o canicas.	Sin que te roce/ El cinturón escondido.
11h00	Las ollas encantadas	El Palo encebado/ Volar cometas	El Ecuavoley.

PROGRAMACIÓN TENTATIVA PARA LA NOCHE

HORA.	NOCHE 1	NOCHE 2	NOCHE 3
20h00	El baile de las sillas	El baile del palo.	La raya.
20h30	El elástico.	La rayuela.	Los trompos.
21h00	El juego del cuarenta.	Las ollas encantadas.	El Baile del Tomate



Estos programas tentativos de animación, inician con juegos muy incluyentes socialmente, fáciles y dinámicos, para de esta manera crear el ambiente de amistad entre el grupo, luego continua con actividades un poco más activas y termina con los juegos más populares y queridos de nuestra cultura, para que de esta manera el participante quede totalmente complacido y alegre.

Estos dos programas de animación, como ya se mencionó son propuestas tentativas que estamos sugiriendo se pongan en práctica en los hoteles de nuestro país, a esta propuesta se le podría hacer cualquier tipo de cambio ya sea en el horario, en el orden de los juegos, en el número de días, repetir algunos juegos, eliminar algunos juegos, se les puede agregar juegos modernos de animación, etc.

Lo que se quería demostrar es lo factible y aplicable que es realizar una programación de animación con expresiones propias de nuestra cultura ecuatoriana, teniendo presente los juegos populares de nuestro país para de esta manera fomentarlos, promocionarlos y evitar así su perdida.

Sugerimos para dar un mayor realce a la práctica de estas actividades, realizar con los juegos que sea posible el desarrollo de estos a modo de competencias como torneos o campeonatos, con un incentivo que podría ser un premio o un trofeo al ganador o a los primeros puestos; como por ejemplo un campeonato de cuarenta, un torneo de trompos, campeonato de Ecuavoley, etc.



4.2 JUEGOS POPULARES RECOMENDADOS PARA GUIANZAS TURÍSTICAS.

Para el correcto desarrollo del turismo existen varios actores fundamentales que deben intervenir, los mismos que prestan sus servicios de una manera interrelacionada directa o indirectamente entre sí-agencias de viaje, guías, aerolíneas, buses, barcos, hoteles, restaurantes, taxis, museos, galerías, centros comerciales, etc.- para cumplir con todos los objetivos y los requerimientos del viajero, cada uno de estos actores cumple un papel sumamente importante para que el turista pueda llegar a su destino, disfrutarlo, vivirlo y regresar sano y salvo a su lugar de partida.

La comunicación y relación de los turistas con la mayoría de estos actores por lo general es muy corta, más no así, en el caso de los servicios de guianza turística, pues esta es la persona encargada de acompañar al turista durante su visita (dentro de una ciudad, de una ruta o de un país), enseñar lo más importante y los detalles interesantes de los lugares que visita, además de sugerir los lugares próximos a visitar, donde comer, donde divertirse, que comprar, dar las indicaciones generales, etc.

El guía de turismo sea mujer o hombre, es la persona encargada de cumplir con el itinerario establecido, velar por la seguridad de los turistas, hacer que las visitas sean de su agrado y sobre todo responder a todas las inquietudes que los turistas tengan acerca del lugar o de la cultura que están visitando –para lo cual la guía o el guía debe ser una persona profesional muy capacitada, culta y conocedora de su cultura.-. Razones por las cuales la mayoría de las ocasiones el guía más que un servidor se convierte en un amigo de los turistas.

La guianza turística es una de las principales formas de hacer conocer nuestra cultura al mundo, mediante esta se resalta la importancia de nuestro arte - arquitectura, pintura, escultura, música,- se da a conocer las diversas formas



de convivir con las tradiciones y costumbres de las etnias de nuestro país, se promocionan nuestras artesanías, gastronomía, y todos los productos que ofrece Ecuador, entre otros aspectos positivos que tiene este importante servicio turístico.

Es por ello y teniendo en cuenta que la guianza turística es un promotor directo de nuestra cultura, y que el guía turístico tiene similares características humanas a las de un animador turístico; consideramos que un guía turístico del Ecuador dentro de su programa o itinerario de guianza debe dar a conocer la importancia de expresiones culturales lúdicas como los juegos populares de nuestro país.

Un guía turístico para dar a conocer nuestros juegos populares a su grupo de turistas debe analizar el mejor lugar, la mejor ocasión y tiempo necesario para la explicación de los mismos, entonces debería comenzar comentando:

- La forma de vida de las familias ecuatorianas del pasado.
- Las pocas alternativas de diversión de ese entonces.
- La necesidad de las personas de distraerse sanamente en un ambiente muy conservador.
- Los escasos recursos económicos que siempre han existido en la mayoría de familias.
- La gran cantidad de tiempo libre que había hacia años atrás.
- La práctica e importancia de los juegos populares.
- La relevancia de estos juegos en fiestas populares.
- Los beneficios de integración social, de salud y de aprendizaje de los mismos.
- Los motivos de la falta de práctica en la actualidad a causa de las nuevas tecnologías, la globalización y otros factores.
- Concientizar sobre la importancia de no permitir su pérdida o ausencia total.



Una vez dados a conocer todos estos puntos de suma importancia, el guía turístico debe proceder a la práctica de los juegos populares con todo su grupo de turistas, para ello deberá motivar a la práctica de un grupo de juegos populares que estén a su alcance en ese momento con respecto a materiales, tiempo, clima, tipo de turistas, etc.

La enseñanza de esta expresión cultural dentro de una visita guiada será de gran ayuda tanto al guía como al turista, por la razón que esto le permitirá al turista:

- Conocer más de las tradiciones y costumbres del Ecuador.
- Tener una enseñanza más vivencial.
- Sentirse identificado con la cultura que está visitando.
- Inter-relacionarse de mejor manera con su grupo de visita.
- Hacer un receso y un momento de diversión dentro del tour.
- Adquirir nuevos conocimientos para luego enseñarlos en su país.

Por todas las razones expuestas, procederemos a sugerir algunos juegos populares para practicarlos dentro de guanzas turísticas, teniendo presente que el guía turístico está en constante movimiento, que tiene que recorrer largas distancias y que por lo tanto no puede llevar carga pesada e incómoda, por lo tanto los juegos que sugerimos son los siguientes:

Juegos sugeridos para guianza turística.

Los trompos.	Sin que te roce.
La rayuela.	Las bolas o canicas.
El elástico.	Saltar la soga.
La raya.	El cinturón escondido.
Carrera de tres Pies.	



--	--

Se podrían realizar además de estos, los otros juegos restantes, pero esto dependería de que si el guía realiza su trabajo por los mismos lugares de manera común, entonces el podría de una manera eficiente, coordinar con los hoteles, restaurantes, balnearios, tiendas, u otros lugares con personas conocidas para faciliten el espacio físico y/o los materiales para la práctica de más juegos populares.

4.3 JUEGOS POPULARES SUGERIDOS PARA VIAJES TURÍSTICOS.

Como hemos podido ver, si es posible aplicar los juegos populares de nuestro país en programas de animación turística dentro de Hoteles y de itinerarios o rutas de guianza turística, las propuestas de juegos populares que hemos presentado son muy factibles, flexibles y son una gran alternativa para un momento de socialización y distensión.

Para el caso del estudio de aplicación de actividades de animación turística que involucren directamente a juegos populares durante los viajes de carácter turísticos, que se realicen dentro de nuestro país, debemos tener presente algunos aspectos de importancia:

- Ecuador es un país de una pequeña extensión territorial (256.370 km²).
- Atravesar el Ecuador de sur a norte o viceversa toma menos de 24 horas. (Desde el Puente Huaquillas en El Oro, al Puente Rumichaca en Carchi).
- Ir desde cualquier ciudad a otra en puntos extremos, por vía terrestre toma menos de un día.
- La presencia de la cordillera de los Andes provoca que las carreteras sean muy curvadas y con muchos desniveles.



- Los viajes por vía aérea desde cualquier ciudad a otra duran tan solo horas (desde Cuenca a Quito o Guayaquil o viceversa duran menos de una hora).
- Para los tour por vía marítima se utilizan lanchas o yates de pequeña envergadura. (en Ecuador no funcionan los grandes cruceros).

Como se explico, los viajes dentro del territorio ecuatoriano por cualquier tipo de transporte, tiene una duración muy corta, para ilustrar de una mejor manera las distancias entre ciudades, a continuación presentamos el siguiente cuadro de distancia entre la ciudad de Cuenca (Guayaquil y Quito ver en Anexo # 3) con respecto a otras ciudades y cabeceras cantonales de gran importancia:



Origen	Destino	Distancia
Cuenca	Ambato	321 Km.
Cuenca	Azogues	41 Km.
Cuenca	Babahoyo	272 Km.
Cuenca	Esmeraldas	654 Km.
Cuenca	Guaranda	301 Km.
Cuenca	Guayaquil	191 Km.
Cuenca	Ibarra	575 Km.
Cuenca	Latacunga	362 Km.
Cuenca	Loja	207 Km.
Cuenca	Macas	260 Km.
Cuenca	Machala	160 Km.
Cuenca	Nueva Loja	705 Km.
Cuenca	Portoviejo	388 Km.
Cuenca	Ptos. Fco. De Orellana	633 Km.
Cuenca	Puyo	381 Km.
Cuenca	Quito	432 Km.
Cuenca	Riobamba	268 Km.
Cuenca	Tena	459 Km.
Cuenca	Tulcán	702 Km.
Cuenca	Zamora	265 Km.
Cuenca	Sto. Domingo	477 Km.
Cuenca	Baños	321 Km.
Cuenca	Bahía de Caraquez	468 Km.
Cuenca	Baeza	540 Km.
Cuenca	Rumichaca	706 Km.
Cuenca	Macara	386 Km.
Cuenca	Huaquillas	213 Km.
Cuenca	Manta	392 Km.
Cuenca	Otavalo	552 Km.
Cuenca	Salinas	359 Km.
Cuenca	San Lorenzo	749 Km.
Cuenca	Quevedo	375 Km.
Cuenca	Quininde	563 Km.
Cuenca	Pte. San Miguel	732 Km.
Cuenca	Ptos. Putumayo	889 Km.
Cuenca	Ptos. Morona	331 Km.



Cuenca	Pedernales	596 Km.
--------	------------	---------

*Fuente: Cuadro de Distancias de la Guía Telefónica.³⁶

Cuando se planifican los tours, giras (escuelas, colegios, tercera edad, jubilados.), o viajes de aprendizaje (en el caso de carreras de turismo y otras), y estos viajes son largos, por lo general se designan a personas o comisiones que se encarguen de aspectos fundamentales para el viaje, entre las comisiones más comunes que se forman, por ejemplo tenemos:

Comisión de logística: encargada de reservar o tener conocimiento exacto de los lugares a visitar, donde comer, donde hospedarse, los costos de las entradas, los horarios de atención, además es la encargada de todos los pagos y otros aspectos con relación a la planificación.

Comisión de hospedaje: encargada de coordinar cualquier inconveniente con el Hotel o lugar de hospedaje, además es de repartir las habitaciones para las personas del viaje.

Comisión de disciplina: esta se da en grupos de estudiantes de escuelas, colegios universidades o de cualquier centro educativo o de otra índole que la requiera o de ser necesario; esta es la encargada de controlar la conducta y el buen comportamiento durante el viaje, además de cumplir con los horarios del itinerario fijado.

Comisión de Alimentación: esta comisión es la encargada de preparar y servir los coffe breaks en viajes largos, en lugares donde no exista el

³⁶ <http://www.guiatelefonica.com.ec/informacion.php?inf=distancias>

*Las distancias terrestres entre ciudades han sido tomadas de datos públicos, y podrían variar según la modificación o construcción de nuevas vías.



servicio de restauración, o si la situación amerita a no detenerse a comer para ganar tiempo.

Comisión de animación: es la parte encargada de programar toda la animación y recreación para las personas durante todo el viaje (en el bus y cuando haya tiempo libre). Para ello debe coordinar con las otras comisiones para buscar el tiempo y el lugar adecuado para ello.

La comisión de animación durante los viajes en buses, furgones, furgonetas, o similar, es la responsable de recreación de las personas por ello esta comisión debe determinar que se hará durante el viaje para entretener a las personas, entre los elementos que existen para este objetivo tenemos:

- La televisión (películas, documentales, proyecciones, etc.)
- Radio. (música).
- Actividades de animación.

En cuanto a las actividades de animación que se realizan dentro del transporte turístico las alternativas de actividades a realizar son pocas por obvias razones de espacio y de estaticidad, en este caso lo más recomendable es realizar

- juegos de preguntas y respuestas (ver anexo # 4) que involucren a canciones o aspectos de conocimiento general (se recomienda luego de una visita, realizar preguntas sobre el lugar visitado).
- tocar algún instrumento musical y que el resto de personas participen cantando (por lo general la guitarra).
- Que el guía, animador o cualquier persona comparta historias (leyendas o mitos) o anécdotas graciosas o cuente chistes.
- Una alternativa muy animada y moderna es la realización del juego de Karaoke dentro del autobús o furgoneta.



Como en todo programa de animación, se recomienda motivar primero a las personas a involucrarse en el juego, de igual manera incentivar a los ganadores con pequeños premios (pueden ser aplausos) y sancionar a los que no ganan con pequeñas penitencias que diviertan a los demás (contar chistes, cantar una canción, contar una anécdota o algún acto gracioso).

La gran mayoría de juegos populares definitivamente no pudieran ser parte de un programa de animación durante viajes de turismo, por razones de espacio, los únicos juegos que se podrían realizar y los que recomendamos poner en práctica en estas ocasiones son:

Juegos populares recomendados para viajes turísticos.

Juego del cuarenta.	Rondas infantiles.
----------------------------	---------------------------

Teniendo en consideración que en un reducido espacio y/o con algo de habilidad de los participantes si se podría realizar el Juego del Cuarenta entre 2 personas.

Las rondas infantiles como su nombre lo indica están destinadas para un público muy joven (niñas y niños), se lo podría practicar en giras de instituciones escolares preferiblemente.



4.4 OTROS ESPACIOS PARA APLICAR JUEGOS POPULARES.

Habiendo analizado con anterioridad, que la pérdida o ausencia de los juegos populares al igual que de muchas otras expresiones de la cultura ecuatoriana es un problema latente, que tal vez dentro de algunos años sean solo gratos recuerdos de generaciones pasadas y que las futuras ya no tengan el gusto de crecer practicando estos juegos tan sanos como divertidos; justamente es lo que nos ha motivado para buscar nuevas alternativas o campos de aplicación para estas actividades, proponiendo incursionar las mismas en programas de animación turística dirigida a visitantes tanto nacionales como extranjeros, logrando de esta manera el fomento de los juegos populares dentro de nuestro país y su promoción en el exterior; de igual manera creemos que aplicarlos en programas o eventos a nivel local será un puntal fundamental para que presentes y futuras generaciones disfruten de tan agradables actividades.



4.4.1 APLICACIÓN DE JUEGOS POPULARES EN FIESTAS SOCIALES.

Si nos remontamos algunos años en el pasado, nos daremos cuenta que los juegos populares eran muy apreciados y practicados de una manera especial en fiestas sociales o religiosas de entorno familiar o barrial –es más, muchas veces eran lo mejor de las fiestas-, indiscutiblemente los juegos populares más preferidos en esas fiestas eran: el baile de las sillas, las ollas encantadas y el palo encebado. Los mismos que eran practicados al inicio, durante o al final de cualquier programa festivo.

Las fiestas sociales y sobre todo las fiestas que tienen la categoría de populares han tenido y tienen una gran relevancia para nuestra cultura, tal como lo expone el Doctor Juan Martínez Borrero en su obra: *“La Cultura Popular en el Ecuador, Tomo I, Azuay”*; en la que nos expone lo siguiente:

“En general, las fiestas populares y religiosas mestizas del Azuay se presentan todavía de una manera viva y multicolor. Los aspectos que conforman la fiesta son los ritos, costumbres y tradiciones que incluyen elementos de origen claramente hispánico y elementos indígenas precolombinos. El programa festivo incluye como organizadores y actores a personas de la misma población, se necesita por lo menos dos personas responsables: el cura y el prioste. El cura representa los aspectos religiosos-sociales, muy importantes en una sociedad cristiana. El prioste, representa la parte socio-económica y la organización de todo el programa que va desde la procesión, el desarrollo de la misa, las vísperas, las escaramuzas, contradanzas, disfraces, vaca loca, los juegos públicos como el palo encebado, el gallo pitina, la comida, la bebida y el baile popular.(Martínez, 23).



En el campo de lo social, la comunidad ecuatoriana se podría considerar que es una sociedad muy festiva, teniendo como argumentos que el Ecuador es un país multicultural y pluriétnico (cada cultura y etnia tienen sus fiestas particulares) a lo largo del año tiene un sin número de fiestas de todo tipo, algunas de carácter nacional y la mayoría de carácter local, unas tienen gran trascendencia por celebrarse en ciudades grandes o medianas y otras tienen poca influencia por ser de pequeños poblados.

Es por ello que entre las fiestas que podemos señalar a nivel de poblados en el Ecuador, tenemos a las siguientes:

- **Fiestas por fundación.-** realizadas para celebrar el aniversario de la creación de las ciudades, en estas fechas son declarados días de feriado en las ciudades de fiesta, las más importantes son: Fundación de Quito (6/diciembre/1534), Fundación de Guayaquil (25/Julio/1535), Fundación de Cuenca (12/Abril/1557). En ciudades o localidades pequeñas tienen el nombre de fiestas de Cantonización.
- **Fiestas por independencia.-** realizadas cada año para celebrar los aniversarios de la independencia de nuestros pueblos de la administración Española, estas fiestas son las más divulgadas y celebradas dentro del ámbito nacional, las más importantes Quito (10 de Agosto), Guayaquil (9 de Octubre) y Cuenca (3 de Noviembre) incluso son celebradas con días de feriado a nivel nacional.

Tanto en las fiestas de fundación, cantonización y de independencia, por ser las que más expectativa crean en la población, deben darse por parte de entes Gubernamentales y no gubernamentales más apoyo y fomento a todas las expresiones culturales propias del país como son la música, danza, las artesanías, y por su puesto los juegos populares entre otros.



En el caso cuencano y por se una de las ciudades famosas por su gran cultura y tradición, se a dado un cierto apoyo por parte de la Comisión Permanente de Festejos (un ente municipal) a actividades tradicionales que tienen gran acogida en nuestra colectividad como es la carrera de Burros (en el parque Paraíso) y la carrera en coches de madera, la ultima que incluso tiene trascendencia nacional. (Ver anexo # 5) a más, de ferias artesanales que son ya muy famosa para cuencanos y todo el Ecuador. Pero claro se sigue pidiendo más espacio para la cultura en todas las fiestas del país.

- **Fiestas Comunales.-** son realizadas en localidades pequeñas, medianas y grandes de todo nuestro país, las fechas de celebración en algunos casos se dan de acuerdo a su nombre que corresponde a algún Santoral: Santa Rosa (El Oro, 31 de Agosto), San Juan Bosco (Morona Santiago, 31 de Enero); otras en Honor al patrono o patrona de la Iglesia central: SAQUISILÍ (Cotopaxi, Fiestas en honor de la Santísima Virgen del Quinche, 29 de Enero), o en una fecha ya tradicional.

Este tipo de fiestas de trascendencias locales son en donde más y mejor se han sabido conservar las expresiones culturales de toda índole -por ser localidades distantes de las grandes ciudades y menos influenciadas por la globalización- es por ello que en estos lugares si se puede apreciar fiestas populares en toda su expresión con la presencia de bandas de pueblo, comida típica, baile del Tucumán, castillos con fuegos pirotécnicos, vacas locas³⁷, Indio Lorenzo³⁸, para rematar con el “Gran Baile popular, hasta que dure la alegría”.

En el caso de juegos populares, estas fiestas son las ocasiones propicias para poder disfrutar de juegos como el palo encebado, las ollas encantadas, el

³⁷ Vaca loca: figura de carrizo y papel aparente a una vaca, llena de fuegos pirotécnicos en los costados, esta es encendida y llevada por una persona que la pasea por el lugar de la fiesta popular (generalmente entre las 11pm y 2am)

³⁸ Indio Lorenzo: figura de una persona hecha en carrizo y papel, cumple la misma función de la vaca loca.



torneo de cintas, el gallo pitina, la escaramuza, torneo de cintas, el baile del Tucumán, (ver anexo # 6)

- **Fiestas ancestrales.-** a las fiestas ancestrales nos referimos a las ceremonias tradicionales de mucha antigüedad -incluso han nacido desde antes de la época Colonial-, estas tienen además el carácter de rituales y son practicadas por pueblos indígenas de nuestro país.

Entre las fiestas ancestrales más famosas y concurridas tenemos al Inti Raymi (Fiestas del Sol), celebrada en el templo de Ingapirca en la localidad del mismo nombre, en la provincia del Cañar durante el Solsticio de Verano³⁹ (junio). Esta es una ceremonia-ritual de agradecimiento a la “Pacha Mama” (palabra en quichua que significa: Madre Tierra) por los frutos recibidos durante el año. Durante esta celebración existen muchas muestras de la cultura indígena andina como danza, música y artesanías de todo tipo.

- **Fiestas populares.-** las fiestas populares son las fiestas de ámbito social y religioso, que guardan una gran tradición y costumbre para los pueblos, son eventos que tienen generalmente una fecha determinada en el año (aunque a veces varía con pocos días), y que reúnen a grandes conglomerados de personas especialmente de la clase baja y media.

Estas fiestas duran generalmente pocos días pero están presentes a lo largo del año en diferentes pueblos del país, e incluso existen calendarios destinados exclusivamente a las fechas de las fiestas populares (ver anexo # 7).

Entre las fiestas populares más importantes del Ecuador están las a continuación presentamos en el siguiente cuadro:

³⁹ Solsticio de Verano: época dentro del calendario agrícola de los Incas, basado a la ubicación del sol en el año. La tierra muestra al sol el Trópico de Cáncer, latitud 23,44° Norte. Es la noche más larga y el día más corto del año (ocurre entre el 20 y 23 de junio).
<http://www.balletfolkecuador.com/ballet-folklorico-luis-beltran-temas-de-folklore.html>



<u>FIESTA</u>	<u>FECHA</u>	<u>LUGAR</u>
Año nuevo.	1 de Enero.	todo el País
Diablada de Píllaro.	5 de Enero.	Píllaro-Tunguragua
Día de los Inocentes.	6 de Enero.	Cuenca
<u>Carnaval.</u> <ul style="list-style-type: none"> • fiestas de las flores y frutas. • Carnaval de Guaranda. 	Fecha móvil. Febrero o marzo	Todo el Ecuador. Ambato Guaranda
Semana Santa.	Fecha móvil. Marzo o Abril	Todo el Ecuador, especialmente Quito y Guayaquil
Rodeos Montubios.	12 de Octubre	cantones de la costa
La Mama Negra.	11 de Noviembre.	Latacunga-Cotopaxi
Pase del Niño viajero.	24 de diciembre.	Cuenca
Años viejos.	31 de Diciembre	todo el país

Fuente: Libro fiestas Populares. Ministerio de Turismo.



FOTOGRAFIA # 36.
TITULO: DIA DE LOS INICENTES (2010)
AUTOR: PROPIA.

En algunas de estas fiestas son muy comunes la realización de los juegos populares especialmente en programas tales como: Año Nuevo, Carnaval, Pases del Niño (al final del recorrido cuando se ha llegado a la casa del Prioste), en el Año Viejo y especialmente en la época de Navidad, en donde a nivel familiar, barrial o empresarial se reúnen entorno a una fiesta o un paseo para compartir un momento de amistad y alegría (en algunos caso para la entrega de los aguinaldos, canastas navideñas, dulces.)

En el ámbito familiar, al estar la familia ecuatoriana influenciada en sus principios y actos fundamentalmente en la religión católica –profesada por la mayoría de la población- y al ser esta una religión que demanda algunos votos a lo largo de toda la vida de una persona católica, esto obliga que se de una serie de celebraciones por estos motivos religiosos en donde participan fundamentalmente familiares y amigos muy cercanos, estos tipos de actos generalmente se realizan en la tarde o noche, se usa ropa casual o de gala y duran solamente algunas horas, es por ello que no son el escenario apropiado para la practica de juegos populares.

Entre las principales celebraciones familiares de tipo religiosas tenemos las siguientes:

- Bautizo.
- Primera comunión.
- Confirmación.



- Matrimonio.

Para todas estas ocasiones festivas que hemos expuesto a lo largo de este ítem, en donde las personas se encuentran motivadas a divertirse y con menos preocupaciones o estrés, es recomendable –como ya se ha venido haciendo en algunos casos- la practica de los juegos populares para recordar entre familiares y amigos a estas queridas actividades y de esta manera seguir las fomentando para impedir su olvido total; es por eso que para fiestas sociales, populares o Familiares recomendamos los siguientes juegos:

Juegos populares recomendados para fiestas sociales.

LAS OLLAS ENCANTADAS	LA CARRERA DE LOS ENSACADOS.
EL PALO ENCEBADO.	CARRERA DEL HUEVO Y LA CUCHARA
EL BAILE DEL TOMATE.	CARRERA DE TRES PIES.
EL BAILE DEL PALO.	CARRERA DE COCHES DE MADERA.
EL ECUAVOLEY.	EL JUEGO DEL CUARENTA.

4.4.2 Aplicación de Juegos Populares Dentro De Programas Culturales.

Como hemos planteado los juegos populares son actividades recreativas-lúdicas que se acoplan muy bien en lugares u ocasiones en donde grupos de personas se concentran con objetivos de diversión o conocimiento, es por ello que, una alternativa viable para la aplicación de los juegos populares es realizarlos dentro de programas culturales, ya que los juegos populares son de igual manera parte fundamental de nuestra cultura.

En cuanto a programas culturales hacemos referencia a todo tipo de presentaciones o eventos que tengan relación con aspectos o temas de la cultura, ya sea esta de carácter nacional o internacional, por citar algunos programas culturales más habituales tenemos:



- Seminarios, Congresos y Convenciones.
- Ferias artesanales.

Los programas de carácter cultural dentro de nuestro país, son un importante aporte para el turismo local y extranjero, por la razón a lo largo del año existe un sin número de actos o eventos culturales -tradicionales o educativos- en muchas ciudades del Ecuador. Aunque estos programas generalmente tienen trascendencia local, son eventos llamativos y atractivos que se convierten en una alternativa a visitar por parte de los turistas.

Los turistas de igual manera al visitar estos programas culturales generan ingresos que se reflejan en las entradas, propinas o el consumo de productos (en una feria artesanal por ejemplo), de esta manera, hace más rentable la realización de estos programas y permite que el mismo se vuelva a repetir en otra ocasión.

Las ciudades del país, generalmente en días festivos locales, utilizan sus parques, plazas, áreas verdes y zonas de recreación para presentar programas culturales de toda índole y que comúnmente no tienen costo; especialmente en el caso cuencano –ciudad que se caracteriza por su amplia y agraciada cultura- se le da mucha importancia a los programas de carácter cultural especialmente en fechas festivas como la Fundación y la Independencia de la ciudad, hasta el punto que se publica en esas ocasiones, una agenda planificada de todos los programas llamada Agenda Cultural (ver anexo # 8).

En cualquiera de los eventos de tipo cultural que mencionamos con anterioridad, por lo general se realizan presentaciones artísticas como Danzas o Música en vivo, para amenizar estos actos, los cuales continúan siendo del agrado de los asistentes, pero de igual forma, estas presentaciones están algo ya desgastadas por la frecuencia de sus actuaciones, a más de que estas le convierten al asistente en un mero espectador.



Lo que sugerimos realizar es que de manera paulatina se vayan introduciendo los juegos populares a manera de programas de animación, en programas o eventos culturales –siempre y cuando la ocasión y las circunstancias sean favorables para ello-, ya que la práctica de los juegos populares son una gran alternativa novedosa y factible de aplicación, además que involucra activamente a los asistentes.

Para dar ejemplos más claros plantearemos las siguientes situaciones:

- En ferias artesanales, concursos de arte o actos folklóricos realizadas durante todo el año y especialmente en épocas de fiesta –las mismas que son muy concurridas- se podría dar en un momento determinado un espacio para la práctica de estos juegos, de esta manera estos tipos de eventos brindara un servicio adicional que mantendrá a los asistentes entretenidos, el evento ganara más publicidad y promoción, sin deslindarse del sentido cultural y folclórico que tienen estos tipos de programaciones en el fondo.

Por lo consiguiente las actividades lúdicas que recomendamos para estos tipos de ocasiones son los siguientes:

El Palo encebado.	Carrera de tres Pies.
Las ollas encantadas	Carrera del Huevo y la Cuchara.
Los trompos.	La carrera de los Ensacados
La rayuela.	El baile de las sillas
El baile del palo.	El Baile del Tomate.



- En Seminario, Congresos o Convenciones, por ser programas que la mayoría de las ocasiones limita a los asistentes a permanecer sentados y en silencio durante varias horas del día –provocando en ocasiones que estos programas se vuelvan agotadores- generalmente existen cortos espacios de tiempo dedicados al llamado Coffe Break, en los cuales los asistentes se brindan un refrigerio, tienen un momento de descanso y nuevamente vuelven al lugar de concentración (teatros, auditorios, salas de conferencia, etc.); de igual manera sugerimos un espacio planificado de tiempo durante o al final de estos eventos para un programa de animación.

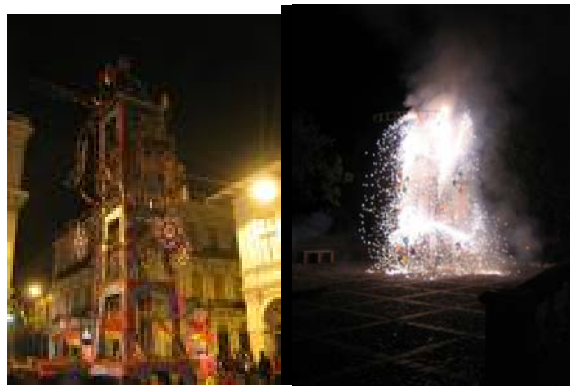
Pues en realidad, estos tipos de eventos culturales son los indicados para pequeños espacios de animación que involucren a juegos populares de nuestro país, por las razones que brindan un momento para relajación (tanto de la mente como de los músculos), de socialización entre las otras personas, ayuda a recobrar energías y sobre todo ayuda a recordar gratos momentos de la infancia –ya que por lo general los asistentes son profesionales o personas que superan los 25 años de edad-.

Es por ello que a continuación recomendamos un grupo de juegos populares que serian apropiados para estos tipos de evento, siendo estos los siguientes:

Las ollas encantadas	La rayuela.
Los trompos.	La raya.
Las bolas o canicas.	el baile de las sillas
Carrera de tres Pies.	El baile del palo.
Carrera del Huevo y la Cuchara.	El Baile del Tomate.
El elástico	El juego del cuarenta.



Si el evento tiene trascendencia regional o internacional, la tarde o noche de clausura se la debe realizar con rasgos propios de la cultura en donde se desarrollo el evento, para que de esta manera los asistentes conozcan mas de la cultura donde se encuentran y lleven recuerdos inolvidables de la ocasión; en el caso cuencano y de otras ciudades de la serranía lo más agradable es apreciar espectáculos que contengan juegos pirotécnicos, castillos, vacas locas, globos, cohetes, canelazos, bandas de pueblos, etc.



FOTOGRAFIA # 37
TÍTULO: CASTILLO
AUTOR: WWW.VIVECUADOR.COM

FOTOGRAFIA # 38
TÍTULO: CASTILLO ENCENDIDO.
AUTOR: PROPIA.

Un programa de animación siempre debe analizar antes de realizar sus actividades con el público, si los factores físicos del lugar y sicológicos de las personas (en cuanto a actitudes, deseos, comportamientos, etc.) son favorables para la realización de los mismos, en el caso particular de los ejemplos de incursión de juegos populares en programas culturales, se debería tener presentes además, los siguientes factores:

- El espacio físico adecuado.
- Los materiales necesarios.
- El motivo del evento.
- La categoría del evento.
- Los comportamientos de los asistentes.
- Las capacidades físicas de los asistentes.



- El tiempo de duración del evento.
- La programación del evento.
- La disponibilidad de tiempo de los asistentes.

4.4.3 APLICACIÓN DE JUEGOS POPULARES EN CENTROS EDUCATIVOS.

Con la finalidad de cumplir con el objetivo principal de esta tesis de: impedir la pérdida de los juegos populares del Ecuador; hemos planteado la práctica de estos en varios lugares o campos de acción a los cuales los hemos dividido en dos parte:

- Animación Turística (Hotelería, guianza turística y viajes de turismo)
- Otros espacios (fiestas sociales, programas culturales y centros educativos).

Con la animación turística se pretende sobre todo promocionar nuestros divertidos y queridos juegos populares para el exterior, gracias a la gran influencia que tiene el turismo en las sociedades de todo el mundo.

En cuanto a Otros Espacios queremos fomentar su práctica a nivel nacional, básicamente en ocasiones o eventos especiales y que mediante los buenos recuerdos que estos nos revivan de nuestra infancia, la gente se concientice de la importancia para la cultura y sobre todo para la formación de las nuevas generaciones.

Todos los lugares o campos de acción en donde hemos planteado nuestra propuesta, se ha analizado muy factible la realización de la misma; pero de todos estos campos de acción el lugar en donde más se debe fomentar e incitar a la práctica de estas expresiones culturales –de invaluable valor para la cultura- son los centros educativos de todo el país.

Es que los centros educativos –especialmente primarios- son junto con el Hogar, son los principales y fundamentales formadores de las nuevas generaciones, en los centros educativos los niños y jóvenes forman su



personalidad y carácter para toda la vida; es por ello que los juegos populares son un medio muy importante para la enseñanza de importantes valores y conductas como: el compañerismo, la amistad, la solidaridad, la sana diversión, la sana competencia, la humildad, la socialización entre personas, entre otros.

En el Ecuador a más de lo estipulado en la Constitución de la República sobre el fomento a la cultura con todas sus expresiones y el derecho del ser humano a la recreación y tiempo libre, que describimos anteriormente (Capítulo uno), también nos remitiremos específicamente a la “Ley Orgánica de Educación”⁴⁰ vigente en el país, que sobre estos dos puntos de vital importancia para nuestro estudio nos describe:

TITULO I

DE LOS PRINCIPIOS GENERALES.

Capítulo III

De los fines de la educación.

Art. 3.- son fines de la educación ecuatoriana:

- a) Preservar y fortalecer los valores propios del pueblo ecuatoriano, su identidad cultural y autenticidad dentro del ámbito latinoamericano y mundial.*

Capítulo V.

De los objetivos del sistema educativo.

- G) Fortalecer la conciencia cívica, la soberanía y nacionalidad, respetando la identidad cultural de los diferentes grupos étnicos y sus genuinas expresiones.*

⁴⁰ Ley Orgánica de Educación. Ley No. 127: R.O. 484: del 3 de mayo de 1983.



i) Fomentar la comprensión, valoración, defensa y conservación de la salud, el deporte, la educación física, la recreación individual y colectiva y la utilización adecuada del tiempo libre; y,

j) Crear condiciones adecuadas de mutuo conocimiento y estimación de realidades y valores educativos, culturales, cívicos, y morales con todos los pueblos y, en especial, con los de mayor afinidad.

Las etapas recomendadas para la enseñanza de los juegos populares son especialmente los niveles pre-primarios y primarios -por el aporte a la enseñanza mediante actividades lúdicas y la socialización entre personas que estos facilitan-, en niveles como la secundaria y la universidad se podrían practicar estos juegos en programas festivos -preferentemente a manera de concursos o competencias- que comúnmente se realizan con frecuencia a lo largo del año lectivo.

Además de los centros educativos habituales y obligatorios (escuela, colegio, universidad), existen otros centros anexos que tienen como finalidad ocupar el tiempo libre de los estudiantes en actividades positivas, lugares que también son propicios para la práctica de juegos populares, en cuanto a estos centros hacemos referencia a lugares como:

- Centros de control de tareas.
- Conservatorios de música.
- Escuelas de natación, ajedrez, básquet, fútbol, judo, karate, entre otros deportes.
- Colonias vacacionales.
- Centros de enseñanza religiosa (catecismo).

Es por ello, que a continuación presentamos las siguientes tablas, en las cuales recomendamos las actividades preferentes para cada nivel o centro educativo.



Juegos populares recomendados para nivel Pre-primaria.

Las bolas o canicas.	La rayuela.
Macatetas	El baile de las sillas.
Las Rondas Infantiles.	

Juegos populares recomendados para nivel: Primaria.

El elástico	La carrera de los Ensacados
Saltar la soga.	Los trompos.
Sin que te roce.	El cinturón escondido.
Carrera de tres Pies.	La rueda (o el aro).
La raya.	El baile del palo.

Juegos populares recomendados para nivel: Secundaria y Universidad.

El Ecuavoley.	El juego del Cuarenta.
---------------	------------------------

Juegos populares recomendados para otros centros educativos y programas festivos.

El Palo encebado.	Volar cometas.
Carrera de coches de madera	El Baile del Tomate.
Carrera del Huevo y la Cuchara	Las ollas encantadas

Recordamos que las anteriores tablas son únicamente recomendaciones realizadas en base a un análisis de acuerdo a las edades, capacidades, comportamientos, preferencias y finalidades de las personas que se



encuentran en cada nivel o tipo de centro educativo, esto no implica que no se puedan realizar o mezclar con otros juegos populares u otros juegos modernos.

ANEXOS



ANEXO # 1

ENCUESTA.

Estimado señor (a), tenga usted un muy buen día.

Se le pide por favor y de la manera más comedida, llenar esta muy breve encuesta respondiendo a las siguientes preguntas:

Nombre:.....

1. ¿Cuales son los juegos populares ecuatorianos que usted más practicaba en su infancia?

.....
.....
.....

2. ¿Porqué razón cree usted que la practica de estos juegos populares han ido disminuyendo en la actualidad?

.....
.....
.....

3. ¿Qué soluciones cree usted convenientes para rescatar la práctica de los juegos populares?

.....
.....
.....

Le agradezco infinitamente por su gentileza y colaboración para este estudio previo elaboración de tesis.



RESPUESTAS Y CONCLUSIONES:

A la encuesta con preguntas abiertas, realizada en el mes de febrero del 2009 a 50 personas, comprendidas entre 18 y 45 años dentro de la ciudad de Cuenca; a continuación presentamos un recopilado de las respuestas que dichas personas muy amablemente supieron contestar.

Cabe resaltar que se ha tomado en cuenta todas las respuestas dadas por los entrevistados y que el orden en la que se enlista no es de suma importancia; siendo dichas respuestas las siguientes:

❖ Las respuestas a la pregunta # 1:

¿Cuales son los juegos populares ecuatorianos que usted más practicaba en su infancia?; fueron las siguientes:

- Las canicas
- Las ollas encantadas.
- El baile de las sillas.
- La rayuela.
- Los trompos.
- El elástico.
- Las rondas infantiles.
- El palo encebado.
- Los ensacados.
- Saltar la soga.
- Volar cometas.
- Carrera de tres pies.
- Carrera en coches de madera.
- Sin que te roce.
- El baile del palo.
- Carrera del Huevo y la Cuchara.
- La rueda (o el aro).
- El cinturón escondido.
- La raya.
- Macatetas.

❖ Las respuestas a la pregunta #2:

¿Por qué razón cree usted que la práctica de estos juegos populares han ido disminuyendo en la actualidad?;



Fueron las siguientes

- Las nuevas tecnologías.
- Los nuevos juegos.
- A los niños ya no les interesa.
- Los niños ya no tienen tiempo para jugar.
- Los niños no tienen amigos en el lugar que viven.
- Los niños prefieren estar todo el tiempo en la televisión.
- Los niños ahora tienen otras cosas en que entretenerse.
- Algunos de los juegos populares es difícil conseguirlos fácilmente.
- Los adultos ya no enseñan estos juegos a los niños.
- En las escuelas ya no enseñan este tipo de juegos.
- En las fiestas ya no es común tener estos juegos.
- A las personas ya no les gustan este tipo de juegos.
- Las personas se avergüenzan de este tipo de juegos.

❖ Las repuestas a la pregunta # 3:

¿Qué soluciones cree usted convenientes para rescatar la práctica de los juegos populares?

Fueron las siguientes:

- Que se las enseñe en las escuelas.
- Que los padres las enseñen a sus hijos.
- Que se las presente en las fiestas barriales.
- Que los organismos públicos y privados los practique en fiestas.

Conclusiones:

En la pregunta numero uno nos pudimos dar cuenta que la mayoría de los juegos populares son practicados tanto por mujeres como hombres, y que existe una diferencia entre juegos que se practican a diario y otros que se los practica en días o programas festivos especialmente.

Además a esta lista debemos añadir dos juegos populares que las personas no lo practican en la niñez o infancia, pero si son muy populares en edades mayores, nos referimos la juego del Cuarenta y al Ecuavoley.

En la pregunta numero dos la mayoría de personas dicen que las nuevas tecnologías son las culpables de la perdida de los juegos populares,

En la pregunta numero tres, la mayoría de las personas acuerda que los centros educativos y las personas adultas debemos fomentar estos juegos en los niños.

FUENTE: PROPIA.



ANEXO # 2

DOMINICANOS VOLARON DESDE MIRADOR DE TURI



Ulises Baculima y Cristian Saquicela del colegio San Luis Beltrán fueron los ganadores

El certamen se cumplió la mañana del sábado entre el Mirador de Turi y el Portal del Río, a pocos metros de los Tres Puentes. El recorrido era sólo bajado. Los flamantes ganadores, representantes del colegio San Luis Beltrán, competían en un carro que no tenía un sujetador posterior para que el copiloto pueda empujar con mayor facilidad y a su vez controlar mejor la velocidad.

Por su parte, Ulises se mostró contento por la respuesta del carro que no lo había sacado desde el último intercolegial (hace un año). “El carro estuvo guardado y lo revivimos”, comentó y recordó los instantes en que junto a su papá fabricaron el carro utilizando una plancha de madera y llantas con ejes sencillos.

Pocos participantes

La competencia organizada por los Institutos Tecnológico Sudamericano y Francisco Febres Cordero con el apoyo del Comité de Festejos de la Municipalidad de Cuenca, empezó con una hora de retraso y con poco participantes.

Apenas compitieron 12 coches en representación de los colegios Tecnológico Sudamericano, Febres Cordero, San Luis Beltrán, Francisco Tamariz y Zhaglli de Santa Isabel, Juan Stiehle, según Fernando Piedra, miembro del Comité organizador.

Piedra lamentó la ausencia de otros colegios, sobre todo de otros cantones que en principio estuvieron interesados. Abogó para que en los próximos años exista más apoyo a estas iniciativas que tienen como fin recuperar las tradiciones. (BST)

FUENTE: DIARIO EL MERCURIO. PUBLICADA 2010-04-17



ANEXO # 3

CUADRO DE DISTANCIAS VIA TERRESTRE.

ORIGEN.	DESTINO	DISTANCIA
Guayaquil	Ambato	277 Km.
Guayaquil	Azogues	209 Km.
Guayaquil	Babahoyo	63 Km.
Guayaquil	Cuenca	191 Km.
Guayaquil	Esmeraldas	447 Km.
Guayaquil	Guaranda	184 Km.
Guayaquil	Ibarra	533 Km.
Guayaquil	Latacunga	316 Km.
Guayaquil	Loja	398 Km.
Guayaquil	Macas	353 Km.
Guayaquil	Machala	176 Km.
Guayaquil	Nueva Loja	658 Km.
Guayaquil	Portoviejo	175 Km.
Guayaquil	Pto. Fco. De Orellana	605 Km.
Guayaquil	Puyo	353 Km.
Guayaquil	Quito	390 Km.
Guayaquil	Riobamba	240 Km.
Guayaquil	Tena	431 Km.
Guayaquil	Tulcán	659 Km.
Guayaquil	Zamora	456 Km.
Guayaquil	Sto. Domingo	268 Km.
Guayaquil	Baños	291 Km.
Guayaquil	Bahía de Caraquez	255 Km.
Guayaquil	Baeza	501 Km.
Guayaquil	Rumichaca	664 Km.
Guayaquil	Manta	180 Km.
Guayaquil	Otavalo	509 Km.
Guayaquil	Salinas	150 Km.
Guayaquil	San Lorenzo	583 Km.
Guayaquil	Quevedo	166 Km.
Guayaquil	Quininde	354 Km.
Guayaquil	Pte. San Miguel	687 Km.

FUENTE: [HTTP://WWW.GUIATELEFONICA.COM.EC/INFORMACION.PHP?INF=DISTANCIAS](http://www.guiatelefonica.com.ec/informacion.php?inf=distancias)



ORIGEN	DESTINO	DISTANCIA
Quito	Ambato	111 Km.
Quito	Azogues	391 Km.
Quito	Babahoyo	327 Km.
Quito	Cuenca	432 Km.
Quito	Esmeraldas	300 Km.
Quito	Guaranda	204 Km.
Quito	Guayaquil	390 Km.
Quito	Ibarra	112 Km.
Quito	Latacunga	70 Km.
Quito	Loja	640 Km.
Quito	Macas	347 Km.
Quito	Machala	527 Km.
Quito	Nueva Loja	265 Km.
Quito	Portoviejo	329 Km.
Quito	Pto. De Orellana	300 Km.
Quito	Puyo	213 Km.
Quito	Riobamba	165 Km.
Quito	Tena	189 Km.
Quito	Tulcán	239 Km.
Quito	Zamora	698 Km.
Quito	Aloag	14 Km.
Quito	Sto. Domingo	112 Km.
Quito	Baños	153 Km.
Quito	B. de Caraquez	307 Km.
Quito	Baeza	106 Km.
Quito	Rumichaca	243 Km.
Quito	Macara	818 Km.
Quito	Huaquillas	587 Km.
Quito	Manta	362 Km.
Quito	Otavalo	88 Km.
Quito	Salinas	561 Km.
Quito	San Lorenzo	286 Km.
Quito	Quevedo	224 Km.
Quito	Quininde	209 Km.
Quito	Pto. Putumayo	449 Km.
Quito	Pto. Morona	556 Km.
Quito	Muisne	357 Km.

FUENTE: [HTTP://WWW.GUIATELEFONICA.COM.EC/INFORMACION.PHP?INF=DISTANCIAS](http://www.guiatelefonica.com.ec/informacion.php?inf=distancias)



ANEXO # 4.

JUEGOS DE PREGUNTAS Y REPUESTAS

Nombre del Juego: Construyendo frases.

Desarrollo: el animador mencionará una letra y un miembro del equipo seleccionado deberá mencionar una frase de tres palabras, comenzando cada palabra siempre con la letra dicha por el animador.

Ejemplo: el animador dice la letra “C”, el jugador debe contestar: Como Comiste Calamares. Quien no tenga respuesta o tarde en contestar pierde, respuesta correcta son 5 puntos, gana el equipo que logre más puntos.

Variante: podemos combinar las letras, pidiendo a los competidores que escriban o digan en cinco segundos una frase de tres palabras que comiencen con las letras “B” y “N”.

Nombre del Juego: La Respuesta Adecuada.

Desarrollo: el animador realizara una serie de preguntas a un participante, este ultimo debe responder pero no con las palabras: si o no. El jugador que responda con estas palabras automáticamente perderá.

Nombre del Juego: Compositores y Cantantes.

Desarrollo: se divide al grupo en dos equipos, uno de los equipos debe comenzar diciendo una letra, ejemplo “G”, de inmediato un participante del otro equipo deberá a cantar una frase o estrofa, que comience con la letra nombrada, ejemplo: Guantanamera, guajira guantanamera, guantanamera, guajira guantanamera.

Si la persona que debe cantar, no recuerda ninguna canción que empiece con esa letra, entonces perderá y el otro equipo deberá cantar una canción con dicha letra, el juego continuara invirtiendo los papeles de los equipos; gana el equipo que más canciones entone (se deberá dar un limite de canciones o de tiempo).



Nombre del Juego: ¿Qué conoces de.....?

Desarrollo: el animador poseerá un diccionario de preguntas generas sobre un lugar (país, ciudad, etc.) determinado, de aproximadamente 10 preguntas, el animador formulara la pregunta y de inmediato una persona (individual o por equipos) alzara la mano o correrá hacia el animador para responder la misma; la persona o equipo que gane ganara puntos o un premio, al contrario el equipo que pierda deberá pagar una penitencia.

Ejemplo de preguntas que se pueden realizar:

- la capital del país.
- el idioma oficial.
- colores de la bandera.
- Moneda Nacional.
- Como se llama el transporte colectivo.
- Cual es el nombre de la Aerolínea principal.
- Cual es el nombre del Presidente o el Alcalde.
- Nombre de un grupo musical famoso del lugar.

Nombre del Juego: Dime que escuchas.

Desarrollo: El animador poseerá una cinta de audio con varios sonidos diferentes, ejemplo: gotas de lluvia, cantar de un pajar, ladrar de un perro, un gallo, licuadora, un carro, un avión, etc. El animador colocara la cinta en un radio o similar e indicara a los participantes que beben adivinar a que o a quien corresponde este sonido.

Esta actividad se la puede jugar de forma individual o por grupos, ganara lógicamente el equipo que más sonidos acierte.

Nombre del Juego: de tres en tres.

Desarrollo: el animador tendrá listo un cuestionario de preguntas, y las personas o el equipo deben contestar la pregunta con tres respuestas que comiencen con la letra que el animador indique.

Ejemplo: el animador podrá decir, “mencione e países con la letra “E”...

Los participantes dirán: Ecuador, Egipto, España.

- Mencione 3 capitales que inicien con la letra M:
- Madrid, Moscú, Montevideo.



FUENTE: ABREU HERNÁNDEZ, PEDRO PABLO. LA ANIMACIÓN ES ALGO MÁS QUE....MANUAL DE ANIMACIÓN TURÍSTICA. .LA PAMPA, REGIÓN. 2004.

ANEXO # 5

COCHES Y BURROS FESTEJARÁN A CUENCA



La Competencia Nacional de Coches de Madera se correrá el 3 de noviembre desde las 15h00

Por primera vez, pilotos de Galápagos y Santa Elena se sumarán a los de Guayas, Pichincha, Loja, Cañar, Chimborazo, Tungurahua y Azuay para brindar un verdadero espectáculo por las fiestas de emancipación de la Atenas del Ecuador.

Será durante la IX edición de la Competencia Nacional de Coches de Madera que tendrá lugar, en nuestra ciudad, el martes 3 de noviembre a partir de las 15h00, según lo dio a conocer Enrique Bermeo, principal de E.B.S. Producciones, entidad organizadora.

Los participantes emprenderán velocidad desde el sector del Banco Central. Luego de correr la avenida Huayna Cápac y avenida El Paraíso, tendrán que continuar por la avenida Diez de Agosto hasta el Redondel de ETAPA, el cual circunvalarán para retornar por el otro carril de la avenida y rematar en el Parque El Paraíso.

“Los competidores deben tener como requisito principal todo el equipo de seguridad como cascos, rodilleras y coderas. Eso sí, seremos muy estrictos en este sentido”, sentenció Bermeo. Asimismo recalcó que existe total libertad para que los diferentes medios de comunicación puedan transmitir en vivo y directo el certamen, un hecho que le dará, sin duda, mayor realce a la competencia.

Carrera de Burros

Como antesala al certamen de los bólidos populares, el lunes 2 de noviembre a partir de las 15h00 iniciará la Gran Carrera de Burros. A decir de Bermeo, en este año se correrá en las categorías damas y caballeros. En ambos casos, los participantes tendrán que dar 5 vueltas a la pista atlética de El Paraíso para proclamarse vencedor.



FUENTE: WWW.ELMERCURIO.COM.EC PUBLICADO EL 8 Octubre, 2009

ACCESO: 23 DE FEBRERO 2010

ANEXO # 6.

LA ESCARAMUZA

'Es un juego a caballo que consiste en realizar diversas labores, en un sector determinado que llaman 'plaza', el mínimo de jugadores es doce, la tropa de la escaramuza está compuesta por un guía mayor o derecho, que dirige el juego mediante pitadas, es el que tiene 'la guía de labores' y el plano de ellas.

Para hacer sus labores se distribuyen en las esquinas, muros u horizontes de la plaza, la esquina derecha, ocupa el guía mayor, una o más damas y un moro, la segunda esquina o izquierda ocupa el segundo guía, una o más damas y un moro, la esquina diagonal (o tercera esquina) ocupa un cabecilla, o galán, una o más damas y un moro, (en la cuarta se sitúa otro cabecilla o galán, una o más damas y un moro) al realizar las figuras toma parte toda la tropa o un grupo de ellos, hacen sus labores con música propia, compuesta por un tocador de chirimía y un redoblante' (Landívar, 1968;68).

La lista de labores de la escaramuza es larga pero entre ellas podemos destacar las siguientes: entrada, triángulo, paso cruzado, estrellas, corazón partido, media luna, la venada, la cruz, media juega, segunda entrada, salutación corona, paso acordeonado, entre otras, lo cual nos demuestra la enorme variedad de posibilidades de representación de la escaramuza o caballería.



FOTO # 39.

TITULO: JUEGO DE LA ESCARAMUZA.

AUTOR: LA CULTURA POPULAR EN EL ECUADOR, T. I, AZUAY



BAILE DE LAS CINTAS O TUCUMAN

'Doce contradanzas tejen el Tucumán, sobre un palo de 'maguey' de unos cinco metros de alto, coronado por una bandera del Ecuador, llamado 'pabellón', de la parte alta penden 12 cintas de estameño de siete o más metros de largo, es sostenido finalmente al suelo por uno o más viejos, rucos o cachimberos, mientras los señores de la contradanza tejen y destejen sus labores. El baile de las cintas puede realizar doce, dieciséis, veinte, veinticuatro o treinta y dos contradanzas' (Landívar, 1968 a; p.64)



FOTO # 40.
TITULO: BAILE DE LAS CINTAS
AUTOR: LA CULTURA POPULAR EN EL ECUADOR, T. I, AZUAY

El baile de las cintas, que es practicado tradicionalmente en las fiestas religiosas, ha pasado a formar parte del folklore educativo. Escuelas y colegios 'disfrazan' a los niños de danzantes, realizándose el baile de cintas fuera del contexto ritual tradicional.

FUENTE:
LANDÍVAR, MANUEL, A., F, REVISTAS DEL INSTITUTO AZUAYO DE FOLCLORE
(TOMADO DE: LA CULTURA POPULAR EN EL ECUADOR, T. I, AZUAY, CENTRO INTERAMERICANO DE ARTESANÍAS Y ARTES POPULARES, CIDAP, ECUADOR1993)



ANEXO # 7.

CALENDARIO DE FIESTAS POPULARES Y HECHOS FOLCLÓRICOS

Aunque resulta imposible estructurar de manera completa y exacta un calendario de fiestas populares del Ecuador, ensayamos un inventario que ayude a nuestra comunidad al conocimiento de tales expresiones.

ENERO

Día 1

Celebraciones de Año Nuevo:

bailes, disfraces y mascaradas en el país.

Día 6

Celebraciones al Niño Dios:

'Bajada' de Reyes: misa del Niño, Reyes Magos, villancicos, comparsas, enmascarados, bandas, roscas de Reyes, comida, trago en ciudades y pueblos de Tungurahua, Azuay, Chimborazo, Manabí, Guayas, Pichincha, etcétera.

Día 15

Fiesta de Inocentes:

música, disfrazados, comparsas, comida, aguardiente en Chillogallo (Quito, Pichincha) y otros pueblos andinos.

FEBRERO

Día 2

Fiesta de la Virgen de la Purificación

(La Purita): misas, procesión, pirotecnia, juegos populares en Huaca (Carchi).

Día 12

Festejos por la celebración del Día de la región Amazónica ecuatoriana: Danzas y bailes tradicionales, chicha de yuca, chicha de chonta, mayto, uchumanga.

MARZO

Día 2

Festival de la caña y la artesanía: bailes, verbenas en Atuntaqui (Imbabura).

Día 4

Festival del Durazno: exposiciones de frutas, comparsas, bailes en Gualaceo (Azuay).

Día 19

San José: misas, chamizas, toros, bandas de pueblo, etcétera, en Chaltura (Imbabura), Biblián (Cañar), Toacazo (Cotopaxi), Chimbo (Bolívar) y otros pueblos andinos.

Día 21

Fiesta del Equinoccio: danzas, comparsas, ofrendas en San Antonio de Pichincha (Pichincha).



ABRIL

Día 28

Fiesta de los Ovos Reina: chinganas, banda mocha, misa, ofrecimiento de frutas y otras diversiones en Ambuquí (Imbabura).

FIESTAS MÓVILES DE FEBRERO, MARZO Y ABRIL

Fiestas de las Flores y de las Frutas: desfiles, comparsas, carros alegóricos, verbenas, exposición de frutas, disfrazados, platos típicos, etcétera, en Ambato (Tungurahua).

Carnaval

Danzantes, bombo, cuyes, trago, agua y comparsas en Pujilí (Cotopaxi), San José de Chimbo (Bolívar) y Guaranda (Provincia de Bolívar).

Miércoles de ceniza

Banderas, gallo compadre, vaca loca, yumbos, misa, música y juegos pirotécnicos en San José de Chimbo (Bolívar).

Semana Santa

Rememoración de los hechos bíblicos: Calvario, Jesús, Judas, Ladrón, María Magdalena, Herodes y otros personajes bíblicos, volatería, vía crucis, fanesca en Guano (Chimborazo) y Quito (Pichincha).

Procesión de ramos: acompañantes, priostes, palmas, vísperas, cabecilla, guionero en Licán (Chimborazo).

Viernes Santo: carrozas, abanderados, almas santas, tajalies, chulla guionero y otros personajes bíblicos en Chambo y Licán (Chimborazo).

Viernes Santo: Procesión de Cristo del Consuelo (Guayaquil), Pasos del Señor, Judas, Buen Ladrón, Herodes, Judío de Viernes Santos, almas santas, cucuruchos, fanesca, etcétera, en Quito (Pichincha), San Felipe (Pichincha), Paolo (Cotopaxi) y Licán (Chimborazo).

MAYO

Día 1-4

Fiestas de San Luis: bandas, comparsas, aguardiente, juegos pirotécnicos, etcétera, en Otavalo (Imbabura).

Día 2

Fiestas de la Cruz: castillos, bandas de música, canelazo, comida, etcétera, en el barrio de la Cruz Verde (Quito, Pichincha), barrio Cruz del Vado en Cuenca (Azuay) y Cusubamba (Cotopaxi).

Fiesta de la Cruz: albazo, alumbrantes, ángel, juegos pirotécnicos, loeros, comida, bebida, enmascarados en Chaupicruz (Pichincha), Otavalo y Caranqui (Imbabura).

JUNIO

Día 24

Fiesta de los Moros: en homenaje al patrono San Juan, con comparsas, comida, bailes y juegos pirotécnicos en Latacunga, San Juan de Guaytacama y poblaciones aledañas (Cotopaxi).

Fiesta de San Juan: entrada de la rama, toma de la plaza, sanjuanes, rama de gallos, bandas de música, comparsas, juegos pirotécnicos, etcétera, en Otavalo, Cotacachi y San Pablo del Lago (Imbabura), Guamote (Chimborazo) y Tabacundo (Pichincha).



Día 29

Fiestas de San Pedro y San Pablo: Procesión acuática de San Pedro y San Pablo en Crucita (Manabí), Santa Rosa (Salinas, Guayas); otras celebraciones en Manta, Jaramijó y Montecristi (Manabí).

Priostes, procesión, comparsas, bandas de música, diabluma, gallo caldo, castillo, juegos pirotécnicos, comida y bebida en Cayambe, Pomasqui, Ayora y Tabacundo (Pichincha), Pimampiro (Imbabura), Alausí (Chimborazo), La Magdalena (Bolívar).

Fiestas indígenas y móviles de junio

Fiesta de Inti Raymi, Fiesta del Sol o de la Cosecha de Junio: ceremonias, encuentro de grupos musicales, etcétera, en algunos pueblos de la serranía, como Ingapirca (Cañar).

Festividades de Corpus Christi: alcalde de gato, altares, guidores, misa, sanjuanés, danzantes, yumbos, toros, vaca loca, chicha, cuy, aguardiente hornado, etcétera, en Pujilí, Saquisilí, Poaló, Salcedo y San Felipe (Cotopaxi), La Huaca (Carchi), Salasaca y Quisapincha (Tungurahua).

Fiesta del Septenario (entre mayo y junio): en Cuenca y coincide con las celebraciones del Corpus Christi.

Octavas de Corpus: danzantes, alcaldes, capitanes, guioneros, castillos, comida y bebida en Ambato, Tisaleo y Quisapincha (Tungurahua), Achupallas (Chimborazo) y Pujilí (Cotopaxi).

JULIO

Día 20

Paseo del Chagra: misa campal, toros, banda, cohetería, trajes típicos, comida típica, etcétera, en Machachi (Pichincha).

Festividad de Santiago el Mayor: toros, bandas, juegos pirotécnicos y otras atracciones populares en Pillaro (Tungurahua).

AGOSTO

Día 2

Fiesta de Santa Marianita de Jesús: misa, procesión, acompañantes, bailes populares, chicha, cuy, aguardiente en Tambán (Bolívar).

Día 10

Festividades de San Lorenzo: bandas de músicos, enmascarados, toros populares, comida, volatería, etcétera, en Vinces (Los Ríos), Pillaro (Tungurahua) y Sicalpa (Chimborazo).

Día 14-16

Fiestas de San Jacinto: peregrinaciones, misas, bandas, comidas, artesanías, juegos pirotécnicos, etcétera, en Yaguachi (Guayas).

Día 15

Fiesta de San Luis: música, disfrazados, comparsas, comida y bebida en San Pablo y Otavalo (Imbabura).

Días 15-22

Fiesta de los Corazas: danzas, música, fuegos artificiales, ropas costosas y multicolores, disfrazados, comparsas en Otavalo (Imbabura).

Día 16

Fiesta de la Cosecha del Maíz: bandas, juegos populares, elección de la Sara Ñusta (Reina



del maíz), danzas, seguida del toro, pampa de mesa, etcétera, en Cotapamba (parroquia Tarquí, cantón Cuenca, Azuay).

Día 30

Fiesta de Santa Rosa de Lima: misas, ferias, comparsas, procesión, banda, cohetes, disfrazados, etcétera en Santa Rosa (El Oro).

SEPTIEMBRE

Días 1-8

Fiestas del Yamor: bailes populares, riñas de gallos, reinados, música tradicional, elección de la Ñusta, chicha del Yamor, distracciones, etcétera, en Otavalo (Imbabura).

Días 5-12

Fiestas de la Virgen del Cisne: romerías, misas, enmascarados, chinganas, baile, ferias populares, dulces, riñas de gallos, sanjuanitos, etcétera, en Loja y jurisdicciones cantonales y parroquiales cercanas.

Fiestas del Señor de los Milagros: albazo, bandas, distracciones populares, procesión misa, castillos en Daule (Guayas).

Fiesta de la Natividad o de las Marías: reyes, loas, comparsas, toros, torneos de cintas, en San Miguelito de Píllaro (Tungurahua) y Yaruquí (Pichincha).

Días 7-8

Fiestas de la Virgen de Fátima: rodeo montubio, juegos populares, pirotecnia, comida y baile en El Empalme (Guayas).

Días 8-15

Fiestas de la Jora: danzantes, juegos, comida, bandas, albazos, fuegos artificiales en Cotacachi (Imbabura).

Día 8

Paseo del Chagra: trajes típicos, poncho, aligachos, banda de pueblo, toros, elección de Chagra del Año y Chagra Linda en Sangolquí (Pichincha).

Día 14

Fiestas de Cristo Negro: misa, procesión, feria, velación, banda, castillos, comida, etcétera en Daule (Guayas).

Día 15

Fiesta de Las Lajas: procesión, banda, danzantes, chicha, cuy, faroles, banda de pueblo en San Antonio de Ibarra (Imbabura).

Día 20

Paseo del Chagra: banda, rodeo, toros, juegos populares, desfiles, etcétera, en San José de Minas (Quito, Pichincha).

Día 24-26

Festividades de la Virgen de las Mercedes: Mama Negra, camisonas, capitanes y demás disfrazados, comida tradicional, bailes y comparsas en Latacunga (Cotopaxi).

También: bandas, castillos, torneos de cintas, carreras de caballos, comida típica, etcétera, en Babahoyo (Los Ríos), Portoviejo (Manabí) y Machala (El Oro).



Fiesta del Señor de los Milagros: vísperas, misa, procesión, banda de música, danzantes, cuy, mote, aguardiente, canelazo en San Juan (Gualaceo, Azuay).

OCTUBRE

Día 4

Fiesta de San Francisco de Asís: bandas de música, disfrazados, procesión, toros populares, comida y bebida, en Chimbo (Bolívar).

Día 12

Fiesta del Montubio o Fiesta de la Raza: corridas de toros, rodeos, riñas de gallos, bandas de pueblo, criolla bonita, amorfinos, comida y bebida, ollas encantadas, etcétera, en Salitre, General Vernaza, Jujan, Daule, Samborondón, Naranjal y otras poblaciones de la provincia del Guayas; Baba, Vinces, Catarama, Pimocha y Ventanas en Los Ríos; y Santa Ana, Chone, Rocafuerte, Junín en Manabí.

Días 22-23

Fiesta del Señor de Pomasqui: misas, priostes, procesión, juego de la escaramuza, banda de pueblo, baile, comida en Challuabamba (Zuay).

NOVIEMBRE

Día 1

Fiesta de los Todos los Santos: bailes, comparsas, disfrazados, comida típica en varios pueblos del país.

Día 2

Rememoración de Finados

en todo el país: visita a los cementerios, velación y cuidado para los difuntos, preparación de la colada o mazamorra morada, guaguas de pan, flores y cruces de papel, mesa de comida para los muertos, velas, etcétera.

Día 11

Desfile de la Mama Negra: priostes (jochados), comparsas, verbena, toros populares, comida típica y baile en Latacunga (Cotopaxi).

DICIEMBRE

Días 1-8

Fiesta de los Capitanes por la Virgen de San Buenaventura en Salasaca, (Tungurahua), capitanes, pajes, comparsa, comidas, chicha.

Día 23-26

Fiesta de Navidad: ángeles, cocinera, loeros, reyes magos, villancicos, chocolate en Ambato (Tungurahua).

Pase del Niño: misa, comparsas, volatería, villancicos en Cuenca (Azuay), Machala (El Oro), pueblos del Chimborazo, Pichincha y otras provincias serranas y costeñas.

Días 24-25

Fiestas de Navidad: en todo el país con misas de gallo, nacimientos vivientes, juegos infantiles, etcétera.

Día 28

Fiestas de los Inocentes: bromas, disfrazados, bailes, recorridos por el vecindario, etcétera en ciudades de la Sierra, especialmente. Los festejos suelen prolongarse hasta el 6 de enero.



Día 31

Fiestas de Fin de Año: confección e incineración de monigotes (años viejos), testamentos jocosos, viudas, payasos, bailes, etcétera, en muchas ciudades del Ecuador.

FUENTE: WWW.ELUNIVERSO.COM
PUBLICADO EL: 24 DE DICIEMBRE DE 2003

ACCESO: 24 DE FEBRERO 2010

ANEXO # 8

AGENDA CULTURAL ABRIL 2010.



¡Todo un mundo de arte, cultura y creatividad!

A lo largo de 453 años, Cuenca se ha ido forjando como heredera de una rica cultura ancestral cañari, inca e hispana, asentada sobre un medio geográfico de características singulares.

Esa fusión ha hecho de Cuenca, ciudad exquisita, en la que el respeto y orden son dos de las peculiaridades que distinguen a sus habitantes, innegablemente afectos a la creación, espiritualidad y emprendimiento.

Al conmemorar este nuevo aniversario de fundación española, queremos reafirmar nuestra vocación por mantener y acrecentar ese enorme legado cultural del que la ciudad es depositaria.

Para ello están en marcha proyectos ambiciosos y de gran significado como “Cuenca, Ciudad de las Ciencias y el Conocimiento”, que se sustenta en las cualidades patrimoniales, educativas, culturales y artísticas de nuestra ciudad.

Nuestra visión de cultura contempla horizontes más allá de lo elitista, de lo exclusivo para un cierto sector de la sociedad. Por el contrario, vemos a la cultura como un conjunto de todas las formas de actividad humana, modos de vida, costumbres, conocimientos de nuestro pueblo y grados de desarrollo en los diferentes espacios de expresión.



UNIVERSIDAD DE CUENCA
“EL RESCATE DE LOS JUEGOS POPULARES ECUATORIANOS Y SU APLICACIÓN EN LA
ANIMACIÓN TURÍSTICA”

Por lo expuesto, ponemos a disposición de propios y visitantes durante este mes una lista de actividades de todo tipo, que pueden ser consultadas en esta agenda conmemorativa: exposiciones, festivales, ferias, desfiles, conciertos, competencias, foros, bailes, danza, teatro, entre otros.

Disfruten de esta Cuenca ¡Todo un mundo de arte, cultura y creatividad!

Paúl Granda López
ALCALDE DE CUENCA



Jueves 1

Presentación de la Agenda Cultural Abril 2010
Lugar: Parque Calderón
Organiza: Comité Permanente de Festejos

Cuenca cuida el planeta: Día de la Movilidad Alternativa
Lugar: Parque Calderón
Hora: 10:00
Organiza: Alcaldía - Mesa de Diálogo de Movilidad, Tránsito y Transporte

Inauguración de la XXI Feria Artes del Fuego
Lugar: Casa de Chaguarchimbana
Hora: 18:30
Organiza: Fundación Paul Rivet
Jueves 1 al 12 de Abril

Muestra Prohibido Olvidar: el Triunfo sobre la Esclavitud
Lugar: Museo de los Metales
Hora: 18:30
Organizan: Museo de los Metales, Subsecretaría de Cultura, Dirección de Educación, Secretaría De los Pueblos

Proyección de la Película “El Evangelio según San Mateo”
Lugar: Centro Cultural Municipal Casa de las Posadas
Hora: 19:00
Organiza: Alcaldía - Dirección de Cultura
Inauguración de las muestras “Fundación de Cuenca” y “Mapas de la Ciudad”
Lugar: Museo Municipal Remigio Crespo Toral
Hora: 19:00
Organiza: Alcaldía - Dirección de Cultura

Recital de la pianista colombiana Jackeline Gutiérrez
Lugar: Museo Municipal de Arte Moderno
Hora: 20:00
Organiza: Comité Permanente de Festejos

Viernes 2

Viernes 2 al 12 de Abril

Concurso de cerámica infantil y de adultos, funciones de teatro y títeres
Lugar: Casa de Chaguarchimbana
Hora: 10:00 a 21:00
Organiza: Fundación Paul Rivet

Sábado 3

III Torneo de Fútbol 6 Copa Coopera C. Ltda.
Lugar: Cancha sintética cubierta (av. Ordóñez Lazo y El Tejar, vía a Sayausí)
Hora: 08:30
Organiza: Zona Soccers

Domingo 4

Proyecto Arte y Parque: actividades artístico-culturales y recreacionales para la familia
Lugar: Parque lineal de Monay, avenida 24 de Mayo y Max Uhle
Hora: 15:00 a 18:00

Organiza: Alcaldía - Dirección de Cultura

Representación del Vía Crucis y Resurrección de Cristo.
Lugar: Av El Cóndor - Iglesia San Pablo
Hora: 17:00
Organiza: Grupo Retazos y Parroquia San Pablo

Lunes 5

Rueda de Prensa: presentación del Proyecto Municipal de Cultura FOMART
Lugar: Sala de Concejales
Hora: 09:30
Organiza: Alcaldía - Dirección de Cultura

Conferencias y Proyecciones de Películas
Lugar: colegios de las parroquias rurales del Cantón
Hora: 10:00
Organiza: Alcaldía - Dirección de Cultura
Lunes 5 al Viernes 9

Proyecto Integrarte: taller de percusión
Lugar: Casa Comunal de la ciudadela Álvarez
Hora: 15:00 a 18:00
Organiza: Alcaldía - Dirección de Cultura
Lunes 5 al Viernes 9

Proyecto Integrarte: taller Manos a la Ciencia
Lugar: Casa Parroquial de Miraflores
Hora: 15:00 a 18:00
Organiza: Alcaldía - Dirección de Cultura
Lunes 5 al Viernes 9

Proyecto Integrarte: taller de flores de papel
Lugar: aulas del Instituto Superior Técnico Salesiano
Hora: 15:00 a 18:00
Organiza: Alcaldía - Dirección de Cultura
Lunes 5 al Viernes 9

Proyecto Integrarte: taller de títeres y Máscaras en papel reciclado
Lugar: Quinta Chica, Casa Parroquial San Luis Gonzaga
Hora: 15:00 a 18:00
Organiza: Alcaldía - Dirección de Cultura

Conferencia del mes: “El Populismo y Velasco Ibarra”
Lugar: Auditorio del Centro Cultural Quinta Bolívar
Hora: 17:00
Organiza: Alcaldía - Dirección de Cultura

Martes 6

Lanzamiento de Campaña
Lugar: Centro Histórico
Hora: 10:00
Organiza: Festival Madre Tierra

Exposición de fotografía ‘Biodiversidad de la zona del Azuay’
Lugar: Hall del edificio mayor (Luis Cordero y P. Córdova)
Hora: 19:00
Organiza: Casa de la Cultura - Sección de Ecología y Ambiente



Elección de la Morlaquita 2010
Lugar: Estancia 'Luis Cordero', ciudadela
Uncovía
Hora: 20:00
Organizan: FEUCE y AFUC

Miércoles 7

Miércoles 7- Jueves 8

Casa Abierta Exposición de la Escuela Taller Cuenca
Lugar: Vestíbulo del Salón de la Ciudad
Hora: 09:00 a 18:00
Organiza: Escuela Taller Cuenca
Miércoles 7 al viernes 9 de abril

Taller de Dibujo y Pintura para estudiantes de colegios
Lugar: Centro Cultural Quinta Bolívar
Hora: 15:00 a 17:00
Organiza: Alcaldía - Dirección de Cultura

Presentación Rey-Reina de la Facultad de Ciencias
Económicas
Lugar: Auditorio de la Asociación Escuela
Hora: 16:00
Organizan: Comité Permanente de Festejos y
Universidad de Cuenca

Jueves 8

Inauguración de la muestra de Patricio Gonzales y
Jorge Gaete
Lugar: Museo Municipal de Arte Moderno
Hora: 18:30
Organiza: Alcaldía - Dirección de Cultura

Exposición de pintura del artista Diego Jaramillo
Lugar: Salón del Pueblo
Hora: 20:00
Organiza: Casa de la Cultura Ecuatoriana,
Núcleo del Azuay
Jueves 8 al Lunes 12

Feria de artesanías
Lugar: Plazoleta El Otorongo
Hora: todo el día
Organiza: Asociación de Productores de
Artesanías El Otorongo

Inauguración de la exposición del artista Ignacio
Capelo
Lugar: Centro Cultural Quinta Bolívar
Hora: 19:00
Organiza: Alcaldía - Dirección de Cultura

Presentación del poemario 'De lobos y de Hienas', de
Marietta Cuesta
Lugar: Sala de Conciertos de la Casa de la
Cultura
Hora: 19:00
Organiza: Casa de la Cultura Ecuatoriana,
Núcleo del Azuay
Premiación y apertura de la II Exposición del Concurso
de Ilustración
Lugar: Sala de Exposiciones Temporales del
Banco Central
Hora: 20:00
Organiza: Festival Madre Tierra

Festival Cuenca al Mundo
Lugar: Plaza del Otorongo
Hora: 20:00
Organiza: Alcaldía de Cuenca
Jueves 8 y Viernes 9

Teatro: "Luna de Miel Lotra de sal"
Lugar: Catedral Vieja
Hora: 20:00
Organiza: Teatro del Cielo, con el apoyo de la
Alcaldía - Dirección de Cultura

Inauguración de la exposición del "Taller de Alfarería
Encalada"
Lugar: Centro Cultural Municipal Casa de las
Posadas
Hora: 19:00
Organiza: Alcaldía - Dirección de Cultura

Inauguración de la exposición "Cuenca de los Andes:
Testimonios de su Esencia"
Lugar: Galería de la Alcaldía
Hora: 19:00
Organiza: Alcaldía - Dirección de Cultura

Viernes 9

Exposición fotográfica 'Redescubriendo Cuenca en su
Fundación'
Lugar: Escalinatas del Parque de la Madre
Hora: 09:00 en adelante
Organizan: Comité Permanente de Festejos y
Foto Club Cuenca

Festival de Artistas
Lugar: Mercados de la Ciudad
Hora: 09:00 a 16:00
Organiza: Alcaldía de Cuenca
Viernes 9 al Lunes 12

Feria Exposición de Artesanías
Lugar: plazoleta Santa Ana
Hora: 09:00 a 18:00
Organiza: Pueblo Arte y Progreso

Conferencia "La Fundación de la ciudad de
Cuenca: contexto, histórico, social y político"
Lugar: Centro Cultural Municipal Casa de las
Posadas
Hora: 10:00
Organiza: Alcaldía - Dirección de Cultura

Conferencia: "Fundación de Cuenca" y Taller de
música precolombina
Lugar: Centro Cultural Quinta Bolívar
Hora: 10:00
Organiza: Alcaldía de Cuenca

Caritas pintadas a los niños asistentes
Lugar: mercados 12 de Abril, 10 de Agosto, 3de
Noviembre, 9 de Octubre, 27 de Febrero, El Arenal
Hora: 11:00 a 13:00
Organiza: Alcaldía de Cuenca
Viernes 9 al Lunes 12
Campeonato de Billar Modalidad a Tres Bandas
Lugar: Club Social y Deportivo La Morlaquía
(sector plazoleta Hermano Miguel)
Hora: 14:00 a 23:00
Organiza: barrio 9 de Octubre



Viernes 9 al Lunes 12

Talleres y seminarios sobre ritmos de zamba, percusión, capoeira
Lugar: Centro Recreativo de la Universidad Estatal
Hora: 15:30 a 17:30
Organiza: Prof. Bamba Ousmane
Viernes 9 al Lunes 12

Exhibición de capoeira, maculle y zamba
Lugar: plazas de la Ciudad
Hora: 18:00 a 19:30
Organiza: Prof. Bamba Ousmane
Concierto de Hard Rock
Lugar: Parque de La Madre
Hora: 19:00
Organizan: Comité Permanente de Festejos y La Vieja Guardia

Ceremonia de premiación a los ganadores de los concursos de años viejos e inocentes
Lugar: Sala de Conciertos de la Casa de la Cultura
Hora: 19:00
Organiza: Comité Permanente de Festejos
Noche Cuencana de la ciudadela Álvarez, ganadora del Concurso de Años Viejos 2009 y Disfraces 2010
Lugar: parque de la ciudadela Álvarez
Hora: 20:00
Organiza: Comité Permanente de Festejos

Noche Salesiana: presentación artística y juegos pirotécnicos
Lugar: Universidad Politécnica Salesiana
Hora: 20:00
Organizan: Ex alumnos salesianos

Proclamación Morlaquita 2010
Lugar: Estancia "Luis Cordero", ciudadela Uncovía
Hora: 20:00
Organizan: FEUCE y AFUC

Noche de Boleros: Los Tres Brillantes, Tres del Pacífico y Trío Ambrosía
Lugar: Centro de Convenciones del Aeropuerto Mariscal La Mar
Hora: 20:00
Organiza: Comité Permanente de Festejos

Sábado 10

Sábado 10 al Lunes 12

XXVI Exposición Nacional de Pintura y Escultura al Aire Libre
Lugar: Galería y Arcos del Puente Roto
Hora: 10:00
Organizan: Asociación de Artistas Plásticos Puente Roto
Nota: Pintando en Familia desde las 11:00

Desfile de la Morlaquita 2010
Lugar: Desde San Blas hasta el Parque Calderón
Hora: 10:00
Organizan: FEUCE y AFUC

Día de la Familia- música, premios y sorpresas
Lugar: patio de comidas del Mall de Río

Hora: 10:00 a 16:00
Organiza: Comité Permanente de Festejos

III Desfile de Autos Clásicos
Lugar: concentración: sector Terminal Terrestre y Arribo en sector Virgen de Bronce
Hora: 10:00
Organiza: Asociación de Vehículos Clásicos del Austro AVCA
Sábado 10 al Lunes 12

Feria de Ceramistas de la Región
Lugar: Plazoleta de La Merced
Hora: de 10:00 a 18:00
Organiza: Alcaldía de Cuenca

Festival de Artistas: regalos, sorteos de premios
Lugar: mercados 12 de Abril, 10 de Agosto, 3 De Noviembre, 9 de Octubre, 27 de Febrero.
Hora: 10:00 a 16:00
Organiza: Alcaldía de Cuenca
Desfile de diseños elaborados artesanalmente
Lugar: Plazoleta Santa Ana
Hora: 11:00 a 16:00
Organiza: Alcaldía de Cuenca
Expo-Tunning
Lugar: cancha sintética de Rigol, barrio El Progreso, Ricaurte
Hora: 11:00
Organiza: Junta Parroquial de Ricaurte

Elección de la Reina del mercado 12 de Abril
Lugar: mercado 12 de Abril
Hora: 12:00
Organiza: Alcaldía de Cuenca
Sábado 10 – Domingo 11

I Feria Municipal "Cuenca todo un mundo 2010": Feria Nacional de Caballos de Paso Fino Colombiano, Casa Abierta Municipal, Feria Agro-Ecológica, Locales Comerciales, Patio de Comidas, Artesanías, Juegos Infantiles, Música, Espectáculo con artistas y más atracciones (entrada gratuita)
Lugar: Centro Agrícola Cantonal
Hora: todo el día
Organiza: Comité Permanente de Festejos
Concierto "Madre Tierra"
Lugar: parque El Ángel (detrás de los Tótems)
Hora: 14:00
Organiza: Comité Permanente de Festejos

Rodeo americano Ricaurte 2010
Lugar: Estadio de Ricaurte
Hora: 15:00
Organiza: Junta Parroquial de Ricaurte

Noche Ricaurtense con la participación de Fausto Miño
Lugar: Parque Central de Ricaurte
Hora: 19:00
Organiza: Junta Parroquial de Ricaurte

Concierto de música salsera, exhibición de coreografías y festival de fuegos artificiales
Lugar: Ciudadela Tomebamba, avenida 24 de Mayo, frente a COOPERA
Hora: 20:00
Organiza: Comité Permanente de Festejos

Noche Cuencana del barrio El Vecino, ganador del Concurso de Años Viejos 2009 y Disfraces 2010



Lugar: Muñoz Vernaza y Vargas Machuca esq.
Hora: 20:00
Organiza: Comité Permanente de Festejos
Sábado 10 (todo el mes)

Exposición fotográfica 'Mi Cuenca en fotos'
Lugar: Piazza del Río
Hora: todo el día
Organiza: centro comercial Mall del Río
Sábado 10 al Lunes 12

Más Moda 2010
Lugar: Centro de Convenciones Mall del Río
Hora: todo el día
Organiza: Marketing Counting
Festival de Bandas de Música Tropical de Cuenca
Lugar: Quinta Balzaín
Hora: 20:00
Organizan: Comité Alresa - Consultora del Austro

Noche Cuencana del barrio Gran Cove, ganador del Concurso de Años Viejos 2009 y Disfraces 2010
Lugar: Gran Colombia y Miguel Vélez
Hora: 20:00
Organiza: Comité Permanente de Festejos

Domingo 11

Las papas con cuero más grandes del mundo
Lugar: av. 3 de Noviembre (sector El Otorongo)
Hora: 08:00 a 20:00
Organiza: Fundación de Desarrollo Social La Comuna

Gran Festival del Cuy
Lugar: Parque Central de Ricaurte
Hora: 09:00
Organiza: Junta Parroquial de Ricaurte

II Festival Atlético Internacional "Fundación de Cuenca 15k"
Lugar: concentración Estadio Municipal
Hora: 09:00
Organiza: JP Marketing

I Festival de Música, Arte y Danza "Luchando por la Paz"
Lugar: Plaza del Arte
Hora: 09:00
Organiza: Monte Moriah: grupo de música, arte y danza

Exposición 'Costumbres y Tradiciones de Cuenca'
Lugar: Calle del Artista
Hora: 09:30 a 14:00
Organiza: Centro Educativo Fiscal Mixto 'El Cebollar'
Festival Gastronómico
Lugar: parque El Paraíso
Hora: 10:00 - 18:00
Organiza: EBS Producciones

Desfile Cívico Folclórico por los 100 años de Parroquialización de Ricaurte
Lugar: vías principales de Ricaurte
Hora: 10:00
Organiza: Junta Parroquial de Ricaurte

Proyecto Integrarte: evento artístico-cultural y demostración de talleres
Lugar: parque de la ciudadela Álvarez
Hora: 10:00 a 14:00
Organiza: Alcaldía - Dirección de Cultura

Proyecto Integrarte: evento artístico-cultural y demostración de talleres
Lugar: parque de Miraflores
Hora: 10:00 a 14:00
Organiza: Alcaldía - Dirección de Cultura

Proyecto Integrarte: evento artístico-cultural y demostración de talleres
Lugar: patios del Instituto Superior Técnico Salesiano, Av. Don Bosco
Hora: 10:00 a 14:00
Organiza: Alcaldía - Dirección de Cultura

Proyecto Integrarte: evento artístico-cultural y demostración de talleres
Lugar: Parque de los Lagos de Quinta Chica, sector bajo
Hora: 10:00 a 14:00
Organiza: Alcaldía - Dirección de Cultura

Presentación de un grupo de danzas y sorteos de canastas
Lugar: mercado 12 de Abril
Hora: 10:00
Organiza: Alcaldía de Cuenca
Presentación de la Rondalla de la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca
Lugar: Glorieta del Parque Calderón
Hora: 11:00
Organiza: Alcaldía - Dirección de Cultura, con el apoyo de la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca

Festival de la Alegría con Tiko Tiko
Lugar: Parque Central de Ricaurte
Hora: 12:00
Organiza: Junta Parroquial de Ricaurte

Festival de Comida Típica
Lugar: mercados 12 de Abril, 10 de Agosto, 3 de Noviembre, 9 de Octubre, 27 de Febrero, El Arenal
Hora: 12:00 a 14:00
Organiza: Alcaldía de Cuenca

Presentación de la India con La Sonora Dinamita
Lugar: vías principales de la parroquia
Hora: 14:00
Organiza: Junta Parroquial de Ricaurte

Competencia Nacional de Coches de Madera (Pichincha, Guayas, Azuay, Cañar, Tungurahua, Loja, El Oro)
Recorrido: Calle Larga y Huayna Cápac, av. El Paraíso, av. 10 de Agosto, redondel de Etapa, Llegada parque El Paraíso
Hora: 14:00
Organiza: EBS Producciones

Campeonato de 40
Lugar: Casa de la Federación de Barrios (Ciudadela Los Senderos)
Hora: 14:00
Organiza: Federación de Barrios de Cuenca
Proyecto Arte y Parque: Actividades Artístico-Culturales y Recreacionales para la Familia
Lugar: Parque lineal de Monay, avenidas 24 de



UNIVERSIDAD DE CUENCA
"EL RESCATE DE LOS JUEGOS POPULARES ECUATORIANOS Y SU APLICACIÓN EN LA ANIMACIÓN TURÍSTICA"

Mayo y Max Uhle
Hora: 15:00 a 18:00
Organiza: Alcaldía de Cuenca

XIII Concierto de Música Latinoamericana "Mi Cuenca Canta"-actuación del grupo Jayac.
Lugar: Parque de la Madre
Hora: 15:00 a 22:00
Organiza: Agrupación Cultural Siembrarte

Gran Carrera de Burros
Lugar: pista atlética del parque El Paraíso
Hora: 16:00 a 21:00
Organiza: EBS Producciones

"Cuenca, Moda y Tradiciones", edición Calle Larga (con reinas de belleza, Fausto Miño, figuras públicas y animación de Kiki Pérez)
Lugar: Calle Larga
Hora: 19:00
Organiza: Comité Permanente de Festejos

Noche Cuencana de la Escuela de Comunicación Social de la Universidad de Cuenca, ganador del Concurso de Años Viejos 2009 y Disfraces 2010
Lugar: Plazoleta del Farol
Hora: 20:00
Organiza: Comité Permanente de Festejos



Lunes 12

La Yapita de Antaño (Día de la Súper Yapa)
Lugar: mercados: 12 de Abril, 10 de Agosto, 3 de Noviembre, 9 de Octubre, 27 de Febrero, El Arenal
Hora: 08:00 – 18:00
Organiza: Dirección Administrativa

Ruta de la Tierra
Lugar: parque Pumapungo del Banco Central (Entrada por la orilla del río Tomebamba)
Hora: 09:00
Organiza: Festival Madre Tierra

Misa de Acción de Gracias por el aniversario CDLIII de Fundación Española de Cuenca
Lugar: Catedral de La Inmaculada Concepción
Hora: 10:00
Organiza: Alcaldía de Cuenca

Desfile Folclórico Estudiantil "Las Provincias del Ecuador rinden Homenaje a Cuenca"
Lugar: concentración parque San Blas
Hora: 10:00
Organizan: Dirección Provincial de Educación Del Azuay y Comité Permanente de Festejos

Presentación de la Orquesta de la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca, acompañando a la cantante Verónica Tola
Lugar: Glorieta del Parque Calderón
Hora: 11:00
Organiza: Alcaldía de Cuenca - Dirección de Cultura, con el apoyo de la Facultad de Artes de La Universidad de Cuenca

Show artístico
Lugar: mercado 12 de Abril
Hora: 11:00 – 16:00
Organizan: Alcaldía de Cuenca
Obsequios de globos con la presentación de Mimos zanqueros y batucada
Lugar: mercados: 12 de Abril, 10 de Agosto, 3 de Noviembre, 9 de Octubre, 27 de Febrero, El Arenal
Hora: 12:00 – 14:00
Organiza: Alcaldía de Cuenca
Lunes 12 al Viernes 16

Proyecto Integrarte: talleres Manos a la Ciencia
Lugar: Casa Comunal de la Ciudadela Álvarez
Hora: 15:00 a 18:00
Organiza: Alcaldía de Cuenca
Lunes 12 al Viernes 16

Proyecto Integrarte: taller de flores de papel
Lugar: Casa Parroquial de Miraflores
Hora: 15:00 a 18:00
Organiza: Alcaldía - Dirección de Cultura
Lunes 12 al Viernes 16

Proyecto Integrarte: taller de títeres y máscaras de papel reciclado
Lugar: aulas del Instituto Superior Técnico Salesiano
Hora: 15:00 a 18:00
Organiza: Alcaldía - Dirección de Cultura
Lunes 12 al Viernes 16

Proyecto Integrarte: taller de percusión
Lugar: Quinta Chica, Casa Parroquial, San Luis Gonzaga
Hora: 15:00 a 18:00
Organiza: Alcaldía - Dirección de Cultura

Sesión Solemne en conmemoración del CDLIII Aniversario de Fundación Española de Cuenca
Lugar: Salón de la Ciudad
Hora: 17:00
Organiza: Alcaldía de Cuenca

Martes 13

Conferencia: "El 12 de abril de 1557: antecedentes y configuración de Cuenca"
Lugar: Centro Cultural Municipal Casa de las Posadas
Hora: 16:00
Organiza: Alcaldía - Dirección de Cultura

Exposición y celebración del Día de la Tierra Bióloga Ana Lucía Charpentier
Lugar: Centro Cultural Municipal Casa de las Posadas
Hora: 16:00
Organiza: Alcaldía - Dirección de Cultura

Show de Pirotecnia



Lugar: Parque Calderón
Hora: 19:30
Organiza: Alcaldía de Cuenca

Miércoles 14

Miércoles 14 al jueves 22

Exposición de documentos históricos de la Catedral Vieja

Lugar: Catedral Vieja
Hora: 08:00 a 16:00
Organiza: Alcaldía - Dirección de Cultura
Miércoles 14 al Viernes 16

Simposio Internacional sobre el Cambio Climático

Lugar: Salón de la Ciudad y Universidad Estatal
Hora: 09:00
Organiza: Comisión de Gestión Ambiental

Concurso de Pintura: "Los Rostros de Bolívar"

Lugar: Centro Cultural Municipal Quinta Bolívar
Hora: 09:00 a 12:00
Organiza: Alcaldía - Dirección de Cultura

Jueves 15

Inauguración de los Murales del Planetario Municipal

Lugar: Planetario Municipal
Hora: 18:00
Organiza: Alcaldía - Dirección de Cultura

Inauguración de la exposición: "Patrimonio, nuestra razón de ser"

Lugar: Museo Municipal Remigio Crespo Toral
Hora: 19:00
Organiza: Alcaldía - Dirección de Cultura

Muestra Pictórica de Francisco Delgado

Lugar: Museo Municipal de Arte Moderno
Hora: 18:30
Organiza: Alcaldía - Dirección de Cultura

Concierto de la Orquesta Sinfónica en

Homenaje a la Fundación de Cuenca
Lugar: Parque de María Auxiliadora
Hora: 20:00

Organiza: Orquesta Sinfónica de Cuenca
Encuentro cultural entre dirigentes barriales
Y autoridades de la ciudad y provincia
Lugar: coliseo Jorge Calvache
Hora: 19:00
Organiza: Federación de Barrios de Cuenca

Presentación del ensamble Fadartes,

Acompañando a la cantante Verónica Tola
Lugar: alameda de la avenida 12 de Abril, frente
Al Hospital Militar
Hora: 19:30

Organiza: Alcaldía - Dirección de Cultura con el
Apoyo de la Facultad de Artes de la Universidad
De Cuenca

Concierto de la Orquesta Sinfónica en

Homenaje a la Fundación de Cuenca
Lugar: Parque Abdón Calderón
Hora: 20:00
Organiza: Orquesta Sinfónica de Cuenca

Viernes 16

II Maratón del Cuento y las Artes: "El Círculo Amoroso"

Lugar: Museo Municipal de Arte Moderno
Hora: 10:00 a 18:00
Organizan: Alcaldía - Dirección de Cultura,
Subsecretaría de Cultura, Casa de la Cultura
Núcleo del Azuay, Girándula y Santillana

Conversatorio: Cuenca en la Pintura y en la Literatura

Lugar: Galería de la Alcaldía
Hora: 18:00
Organiza: Alcaldía - Dirección de Cultura

Sábado 17

II Intercolegial de Pichirilos y Carros de Madera

Lugar: bajada de Turi y los Tres Puentes
Hora: 09:00 a 13:00
Organiza: Comité Permanente de Festejos y
Tecnológico Sudamericano

Festival Duende-Trueque de la Madre Tierra

Lugar: Puente Roto
Hora: 13:00
Organiza: Festival Madre Tierra

Campeonato Mr. Cuenca 2010: físicoculturismo

Lugar: coliseo Jefferson Pérez
Hora: 19:00
Organiza: Federación Deportiva del Azuay

Domingo 18

Cuenca Mountain Bike 2010: modalidad cross country

Lugar: cerros de Cuenca
Hora: 08:00
Organizan: Comité Permanente de Festejos y
Asociación de Ciclismo del Azuay

Undécima competencia "Tarquino Cordero León"

Lugar: ciudadela Mutualista Azuay
Hora: 09:30
Organiza: Undécima Competencia "Tarquino
Cordero León"

Inauguración de la Primera Casa Móvil de Migración

Lugar: Parque Central de Ricaurte
Hora: 10:00
Organiza: Desarrollo Social
Proyecto Integrarte: evento artístico-cultural y
demostración de talleres
Lugar: parque Los Lagos de Quinta Chica, sector Bajo
Hora: 10:00 a 14:00
Organiza: Alcaldía - Dirección de Cultura

Proyecto Arte y Parque: actividades artísticas culturales

y recreacionales para la familia
Lugar: parque lineal de Monay, avenidas 24 de
Mayo y Max Uhle
Hora: 15:00 a 18:00
Organiza: Alcaldía - Dirección de Cultura

Madre Tierra performance: Arte y Acción

Lugar: auditorio del Banco Central
Hora: 17:00
Organiza: Festival Madre Tierra



Proyecto Integrarte: evento artístico-cultural y demostración de talleres
Lugar: parque de la Ciudadela Álvarez
Hora: 10:00 a 14:00
Organiza: Alcaldía - Dirección de Cultura

Proyecto Integrarte: evento artístico-cultural y demostración de talleres
Lugar: parque de Miraflores
Hora: 10:00 a 14:00
Organiza: Alcaldía - Dirección de Cultura

Proyecto Integrarte: evento artístico-cultural y demostración de talleres
Lugar: Instituto Superior Técnico Salesiano
Hora: 10:00 a 14:00
Organiza: Alcaldía - Dirección de Cultura

Miércoles 21

Lanzamiento de la obra “Personajes ilustres que reposan en el mausoleo del Cementerio Patrimonial de Cuenca”
Lugar: interior del Cementerio Municipal
Hora: 18:30
Organiza: EMUCE EP

Conferencia Medicinas Alternativas, con el Dr. Eudoro Falconí
Lugar: Sala de Conciertos Casa de la Cultura
Hora: 19:00
Organiza: Casa de la Cultura, Núcleo del Azuay

Festival de Cine de Montaña y Aventura de Cuenca-Banff Film Festival World Tour
Lugar: plazoleta de Santo Domingo
Hora: 19:30
Organizan: Cikla-Tatoo, Fundación Cinec, con el apoyo de la Alcaldía - Dirección de Cultura

Martes 20

Martes 20 y Jueves 22

Charla: “La Alfarería: oficio ancestral en Cuenca”
Lugar: Centro Cultural Casa de las Posadas
Hora: 10:00
Organiza: Alcaldía - Dirección de Cultura

Conferencia: “Bolívar y el pensamiento libertario”
Lugar: Centro Cultural Quinta Bolívar
Hora: 10:00
Organiza: Alcaldía - Dirección de Cultura

Visita guiada a estudiantes y público
Lugar: Museo de Arte Moderno
Hora: 10:30
Organiza: Alcaldía - Dirección de Cultura

Jueves 22

IV Festival de la Amistad Escolar “Chispiola”
Lugar: Salón de la Ciudad
Hora: 08:00 a 12:00
Organiza: Fundación del Deporte
Jueves 22 – Viernes 23

I Encuentro “Cuenca Humana, Solidaria e Intercultural”

Lugar: Centro de Eventos y Convenciones ‘Carapungo’ (vía Monay Baguanchi-Paccha km 4 y 1/2)
Hora: 08:00 a 18:00
Organiza: Alcaldía -Desarrollo Social

Lanzamiento del proyecto ‘Internet para Todos’, Cuenca Ciudad de las Ciencias
Lugar: Salón de la Ciudad
Hora: 09:00
Organiza: ETAPA EP

Mesa Redonda: Promoción del Libro y la Lectura, con la participación de Alicia Yáñez Cossío
Lugar: Salón de la Ciudad
Hora: 11:00
Organiza: Municipalidad: Dirección de Cultura

Charla: “La Alfarería: oficio ancestral en Cuenca”
Lugar: Centro Cultural Municipal Casa de las Posadas
Hora: 16:00
Organizador: Alcaldía - Dirección de Cultura

Velada artística-cultural
Lugar: Centro Cultural Municipal Quinta Bolívar
Hora: 18:00 a 21:00
Organizador: Alcaldía - Dirección de Cultura
Presentación de la obra ‘La Voz de los Bosques’
Lugar: auditorio del Banco Central
Hora: 20:00
Organizan: Festival Madre Tierra

Festival de Cine de Montaña y Aventura de Cuenca-Banff Film Festival World Tour
Lugar: Teatro Sucre
Hora: 19:30
Organizan: Cikla-Tatoo, Fundación Cinec, con el apoyo de la Alcaldía - Dirección de Cultura

Pregón del I Festival de la Juventud Emprendedora UNITA 2010
Lugar: desde San Blas hasta el Parque Calderón
Hora: 11:00
Organizan: Universidad Tecnológica América y el Cidem-Unita

Exaltación del Libro: conversatorio
Lugar: biblioteca ‘Manuel Muñoz Cueva’ (Luis Cordero 7-22)
Hora: 11:00
Organiza: Casa de la Cultura Ecuatoriana, Núcleo del Azuay

I Festival de Música y Cultura Juvenil
Lugar: av. Solano y 12 de Abril
Hora: 14:00 a 20:00
Organizan: Federaciones Estudiantiles de Cuenca

Imaginarios Colectivos - inauguración de la muestra
Lugar: Plazoleta de Las Flores
Hora: 15:00 a 18:00
Organiza: Colectivo La Libélula

Viernes 23

Viernes 23 al viernes 30

Exposición de obras Escuela Taller Cuenca
Lugar: Catedral Vieja
Hora: 08:00 a 16:00



Organiza: Escuela Taller Cuenca, con el apoyo de la Alcaldía - Dirección de Cultura

Imaginario Colectivos - proyección de la muestra
Lugar: Plazoleta de Santo Domingo
Hora: 19:00 a 21:00
Organiza: Colectivo La Libélula

Presentación de los libros: 'Tres Descripciones de Cuenca y su Región', 'Caciques Cañaris', y de la colección Cuadernos de Literatura "Imaginario-Teatro"
Lugar: Sala de Conciertos de la Casa de la Cultura
Hora: 19:00
Organiza: Casa de la Cultura Ecuatoriana, Núcleo del Azuay

Banff Film Festival
Lugar: Teatro Sucre
Hora: 19:30
Organizan: Cikla-Tattoo, Fundación Cinec, con el apoyo de la Alcaldía - Dirección de Cultura

Presentación de la Orquesta Sinfónica: V Concierto de Temporada: Director invitado: Ion Bressan (Brasil)
Lugar: Catedral Vieja
Hora: 20:00
Organiza: Orquesta Sinfónica de Cuenca, con el apoyo de la Alcaldía - Dirección de Cultura

Proyecto Integrarte: presentación del Ballet Ecuatoriano de Cámara, con la obra Blanca Nieves y los Siete Enanitos
Lugar: Patinódromo del Complejo Deportivo de Totoracochoa
Hora: 20:00
Organiza: Dirección de Cultura, con el apoyo de la Federación Deportiva del Azuay

Sábado 24

IV Festival de la Cultura
Lugar: Casa comunal de la ciudadela UNE
Hora: 10:00
Organizan: Federación de Barrios de Cuenca y Asociación de Barrios de Totoracochoa

Festival Canino
Lugar: parqueaderos del centro comercial Mall del Río
Hora: 11:00
Organiza: Mall del Río

I Festival de Cultura Urbana (Cuenca Hop)
Lugar: parque ciudadela Banco de la Vivienda
Hora: 14:00
Organiza: Imagen Producciones

Domingo 25

I Feria Exposición de Productos Artesanales, Utilitarios y Artísticos
Lugar: Plazoleta de Santo Domingo
Hora: 08:00 a 18:00
Organizan: Gremio de Maestras de Corte y Confección y Afines Gremacaf
Proyecto Integrarte: evento artístico-cultural y demostración de Talleres
Lugar: parque de la ciudadela Álvarez
Hora: 10:00 a 14:00
Organiza: Alcaldía - Dirección de Cultura

Proyecto Arte y Parque: actividades artístico-culturales y recreacionales para la Familia
Lugar: Parque lineal de Monay, avenidas 24 de Mayo y Max Uhle
Hora: 15:00 a 18:00
Organiza: Alcaldía - Dirección de Cultura

Lunes 26

Lunes 26 al Viernes 30

Proyecto Integrarte: taller de títeres y máscaras en papel reciclado
Lugar: Casa Comunal de la Ciudadela Álvarez
Hora: 15:00 a 18:00
Organiza: Alcaldía - Dirección de Cultura
Lunes 26 al Viernes 30

Proyecto Integrarte: taller Manos a la Ciencia
Lugar: aulas del Instituto Superior Técnico Salesiano
Hora: 15:00 a 18:00
Organiza: Alcaldía - Dirección de Cultura
Lunes 26 al Viernes 30

Proyecto Integrarte: taller de flores de papel
Lugar: Quinta Chica, Complejo de la Casa Parroquial, San Luis Gonzaga
Hora: 15:00 a 18:00
Organiza: Alcaldía - Dirección de Cultura

Martes 27

I Festival de la Juventud Emprendedora UNITA 2010
Lugar: Coliseo Jefferson Pérez
Hora: 09:00 a 16:00
Organiza: Subsecretaría del Austro Universidad Tecnológica América Cidem-Unita

Exposición de Leonardo Tejada
Lugar: Museo de Arte Moderno
Hora: 18:30
Organizan: Embajada de Brasil - MMAM

Miércoles 28

Festival de Danza de la Tierra
Lugar: Teatro Sucre
Hora: 19:00
Organiza: Con el apoyo de la Alcaldía - Dirección de Cultura

Proyecto A la Luz de la Luna: proyección de cortometrajes y bandas sonoras de 12 películas clásicas del siglo XX
Lugar: Calle de La Condamine, sector El Vado
Hora: 20:00
Organiza: Alcaldía - Dirección de Cultura, con el apoyo de la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca

Jueves 29

Premiación del concurso de pintura: "Los Rostros de Bolívar"
Lugar: Centro Cultural Municipal Quinta Bolívar
Hora: 10:00
Organiza: Alcaldía - Dirección de Cultura

Conferencia "Tumis y Tomebamba", a cargo



del arqueólogo Jaime Idrovo
Lugar: museo “Manuel Agustín Landívar”
Hora: 19:00
Organiza: Casa de la Cultura Ecuatoriana, Núcleo del Azuay

Presentación de la ópera-rock “Jesucristo Super - Star”
Lugar: Centro de Convenciones Salón Mazán del Mall del Río
Hora: 20:00
Organiza: Comité Permanente de Festejos
Concierto del Coro Polifónico de la Pasamanería Tosi
Lugar: Teatro Sucre
Hora: 20:00
Organiza: Pasamanería Tosi, con el apoyo de la Alcaldía - Dirección de Cultura

Viernes 30

Premiación al ganador del concurso de fotografía ‘Mi Cuenca en Fotos’
Lugar: Piazza del Río
Hora: 17:00

Organiza: Administración del Mall del Río

Inauguración de la exposición “Calendarios Occidentales y Precolombinos
Lugar: Planetario Municipal
Hora: 18:30
Organiza: Alcaldía - Dirección de Cultura

Concierto de Música Sacra interpretada por el Coro Santa Catalina
Lugar: Catedral Vieja
Hora: 20:00
Organiza: Alcaldía - Dirección de Cultura

Concierto: El Afecto y el Efecto Pasilleros
Lugar: Teatro Sucre
Hora: 20:00
Organiza: Alcaldía - Dirección de



FUENTES BIBLIOGRAFICAS.

❖ FUENTES IMPRESAS:

LIBROS:

- Abreu Hernández, Pedro Pablo. *La animación es algo mas que....Manual de animación turística*. La Pampa, Región. 2004
- Arteaga, Diego. *Cuenca y sus fuentes 1975-1900*. Cuenca, Universidad del Azuay, 2008.
- Bedoya, María Elena. Salazar Ponce Betty. *Triciclos, Espacios lúdicos y objetos culturales de la infancia en el Ecuador*. Quito, Banco Central del Ecuador, sfe.
- Bonilla, Patricia. Enríquez, María Elena. *Cuadernos de Cultura popular: El Juguete Popular*. Cuenca, Ciudad, 1987.
- Boullon C. Roberto, *Las Actividades Turísticas y Recreacionales, El Hombre como Protagonista*, 3ra. Edición, México, Editorial Trillas, 1990.
- Conrad Farré, María Mónica. *Animación En El Ámbito Turístico*. Madrid. Pirámide. 2002.
- Encalada Vázquez, Oswaldo. *El libro de Cuenca*. Cuenca, Editores y Publicistas, 1991.
- Gallegos, Jesús Felipe. *Gestión de hoteles una nueva visión*. Madrid, Thompson Paraninfo, 2002.
- García Canclini, Néstor. *Culturas Híbridas: estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México, Grijalbo, 1989.
- Gómez Corral, Juan Pablo. “¿Que es cultura popular?” *Cultura quiteña* (Quito) ,23 marzo 2004: 23-25.
- Jordi Montaner, Miguel. *Psicosociología del Turismo Hotel*, “La Motivación del Viaje y del Turista”, Editorial Síntesis, México. 1998, pp. 147



- Mantilla Aguirre, Oswaldo. *Juegos populares de antaño*. Quito, Casa de la Cultura Ecuatoriana, 2003.
- Martínez Borrero, Juan y Harald Einzmann. *La cultura popular en el Ecuador: Azuay*. 3ra ed. Cuenca, Ciudad, 1993.
- Mora Luis F., Landázuri Arquímedes y otros. *Monografía del Azuay*. Universidad del Azuay. Cuenca 1926.
- Rubio Gil, Ángeles. *Sociología del turismo*. Barcelona. Ariel turismo, 2003.
- Segovia Baus, Fausto. *Juegos Populares del Ecuador*. Quito, Ministerio de Educación y Cultura. 1980.
- Zamorano Casal, Francisco Manuel. **Turismo Alternativo, Servicios turísticos diferenciados**. México, Trillas, 2002.
- Tradiciones y costumbres*. Enciclopedia del Ecuador, Océano. Madrid. 1986.

OTROS:

- Animación Turística*. Galarza Miguel Ángel. Cuaderno de enseñanza para 5to ciclo de la carrera de ingeniería en turismo, Universidad de Cuenca, Cuenca 2006.
- Constitución del Política del Ecuador. 2008.**
- Fiestas Populares**. Ministerio de Turismo del Ecuador. Quito 2005.
- Ley de turismo del Ecuador*. Publicada en el registro oficial N. 733 d el 27 diciembre del 2002.
- Ley Orgánica de Educación**. Ley No. 127: R.O. 484: del 3 de mayo de 1983.
- Una hora de lo más divertida*. Empresas. Noviembre 20 del 2008. Pag. 12
- Texto de la Declaración de los Derechos del Niño* Aprobada por la Asamblea General de las Naciones Unidas, el 20 de noviembre de 1959.



❖ Entrevistas:

-Doctor Juan Martínez Borrero, efectuada el día miércoles 27 de Enero del 2010, respecto al tema central de investigación: “los juegos populares ecuatorianos” y temas varios como “Cultura Popular” y la pérdida de las “Expresiones Culturales”.

-Ing. Sandra Salas, efectuada el martes 12 de mayo del 2010, sobre el tema específico de “El juego de la cinta”.

❖ FUENTES VIRTUALES:

ARCHIVOS PDF.

Andreu Andrés M^a Ángeles, García Casas Miguel, *El Origen del Juego*. (Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico), Universidad Politécnica de Valencia. Valencia, 2005.

Acceso: 10/ 12 / 2009.

Kingman Eduardo, Garcés Ton Salman y Anke Van Dan *“Las culturas urbanas en América Latina y los Andes: lo culto y lo popular, lo local y lo global, lo híbrido y lo mestizo”**

ekingman@flacso.org.ec

Acceso: 24/ 08 /2009.

Malo González Claudio, *Patrimonio Cultural y Globalización*.

Acceso: 23 / 09 / 2009.

Agenda Cultural ABRIL 2010. Municipio de Cuenca. Comité permanente de festejos. Acceso: 04 / 04 / 2010.



Pedagogía de la Interculturalidad, Derechos, Memoria e Identidad.

Www.Educarecuador.Ec/_Upload/Juegospopularestradicionales.Pdf -

Subsecretaría De Educación Para El Diálogo Intercultura

Acceso: 12 / 08 / 1009.

OTROS:

- "*Animación turística: ¿qué es?, ¿estamos siendo bien capacitados?*".

Región (29 agosto 2008). Internet. www.region.com.ar/animacion.

Acceso: 22 octubre 2008.

Astudillo, Tito. "*Juegos tradicionales como atractivo*". *El Mercurio* (20

junio 2008). Internet. www.mercurio.com. Acceso: 25 octubre 2008

- "*Algunas funciones del animador*". *Región* (29 agosto 2008). Internet.

www.region.com.ar/animacion. Acceso: 22 octubre 2008.

- "*No es lo mismo el Animador que el Guía Turístico*". *Región* (01

septiembre2008). Internet. www.region.com.ar. acceso: 22 octubre

2008.

"*Aspectos importantes para un animador*". Internet. www.animar.org.es.

Acceso: 20 octubre 2008.

"*El Futuro de la animación*". Internet. www.animar.org.es. Acceso: 20

octubre 2208.

"*Juegos populares ecuatorianos*". Internet. www.vivecuador.com.

Acceso: 22 octubre 2008.

"*Juegos Populares del Ecuador*". Internet.

www.educarecuador.ec/_upload/Juegospopularestradicionales.pdf.

Acceso: 20 abril 2009.



"La animación turística. Proyecto de investigación para sociología del ocio y el turismo". Internet. www.monografias.com. Acceso 29 Septiembre 2008.

Larrea, Pedro. *Algo más sobre el folclore*. *El Universo* (24 diciembre 2003). Internet. www.eluniverso.com. Acceso: 21 octubre 2008.

Aldea Global-Marshall McLuhan. Microsoft® Encarta® 2009 [DVD]. Microsoft Corporation, 2008.

Enciclopedia Interactiva Encarta. Microsoft® Encarta® 2009. © 1993-2008 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.

DRAE, Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española. Microsoft® Encarta® 2009. © 1993-2008 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.

[http://es.wikipedia.org/wiki/Cuarenta_\(juego\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Cuarenta_(juego)) - 44k. Ingresado el 20 de enero del 2010.

http://es.wikipedia.org/wiki/Hotel#Hoteles_boutique

<http://www.guiatelefonica.com.ec/informacion.php?inf=distancias>

<http://www.balletfolkecuador.com/ballet-folklorico-luis-beltran-temas-de-folklore.html>

<http://www.cyberpre.com/j-cuarenta.html> -

<http://www.educarecuador.ec/interna.php?txtCodilInfo=135>

"Revolución Industrial." Microsoft® Encarta® 2009 [DVD]. Microsoft

www.educarecuador.ec/_upload/Juegospopularestradicionales.pdf

www.taringa.com

www.expreso.com

www.eltiempo.com

www.efedeprtes.com.



<http://www.guiatelefonica.com.ec/informacion.php?inf=distancias>

CONCLUSIONES.

La sociedad ecuatoriana al igual que el resto del mundo, tiene puesto todo su interés y sus objetivos en ir avanzando a la par de los avances tecnológicos, modas, tendencias e ir adquiriendo cada vez nuevos conocimientos, pero al hacer todo esto ha ido descuidando y relegando a un segundo plano los conocimientos y expresiones propias de nuestra cultura; no estamos en contra del avance o desarrollo del país –sabemos que no nos podemos quedar al margen de la modernización- pero estamos seguros que, para adquirir nuevos conocimientos y relacionarnos con otras culturas, debemos tener presente que la cultura y las expresiones populares nuestras deben ser la base o el inicio de nuevos conocimientos a adquirir.

Por dicha razón, es primordial impedir la pérdida de los juegos populares y de las demás expresiones tradicionales de nuestra cultura; para ello, todos los ecuatorianos debemos aportar para fomentar la práctica de dichas expresiones y así impedir que estas sean aisladas a manos de la globalización.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD CIENCIAS DE LA HOSPITALIDAD

CARRERA DE INGENIERIA EN TURISMO

DISEÑO DE TESIS:

***"El rescate de los juegos populares ecuatorianos y su aplicación en la
animación turística".***

Tesis previa la obtención del título de Ingeniero en turismo.

ALUMNO:

JOSÉ FERNANDO PARRA BUESTAN.



CUENCA, MARZO 2009.

1. TITULO DEL DISENO DE TESIS:

“El rescate de los juegos populares ecuatorianos y su aplicación en la animación turística”.

2. NOMBRE DEL AUTOR DEL DISEÑO DE TESIS:

José Fernando Parra Buestan.

3. RESUMEN DE LA TESIS:

La presente tesis tiene por finalidad la investigación, inventario y descripción de los juegos populares tradicionales del Ecuador, además de un análisis para conocer la factibilidad de aplicación de los mismos en actividades de animación turística, teniendo como principal objetivo su rescate y fomento como expresiones culturales de gran valor, todo lo descrito se piensa lograr mediante su inclusión, aplicación y practica dentro de actividades de animaciones turísticas.

Para el desarrollo de la tesis señalada se realizaran varios tipos de estudio, teniendo por prioridad estudios de carácter cualitativos, por ser un tema netamente subjetivo, para ello se efectuaran estudios de fuentes bibliográficas como libros, textos, revistas, paginas Web, además de entrevistas y encuestas que tengan relación con los juegos populares del Ecuador.



4. PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

¿Se pueden rescatar los juegos populares ecuatorianos mediante la práctica de estos, en actividades de animación turística?

Es la pregunta central del tema, planteada para resolver un problema muy delicado, que es la amenaza de pérdida de nuestros recordados juegos populares asecada por el mundo globalizado y los avances tecnológicos de hoy en día, siendo la presente tesis un aporte significativo para el rescate de los mismo, brindando opciones de practica y fomento de los juegos populares, insertándolos dentro de actividades de animación turística.

De la misma forma se pretende crear nuevas alternativas de actividades lúdicas para aplicarlas dentro de la animación, logrando de esta forma la conservación y preservación de nuestros juegos populares que son elementos de gran importancia para nuestra cultura por reflejar y expresar la alegría y el vivir de los ecuatorianos.

5. MARCO TEÓRICO:

Los juegos populares son actividades recreativas y culturales muy ligadas a las actividades del pueblo ecuatoriano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el ser humano. Es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras. Su definición según el Profesor Rafael Pérez es la siguiente: “*Los juegos populares nacen en el*



pueblo, sus reglas son propias de una localidad, barrio o grupo de personas, quienes incluso se ponen de acuerdo sobre ellas en el momento de jugar.

La definición de la cultura popular, entraña múltiples dificultades. Sin embargo, Néstor García Canclini, uno de los investigadores más prestigiosos de este tema, señala que: *“las culturas populares son resultado de una apropiación desigual del capital cultural, la elaboración propia de sus condiciones de vida de los grupos sociales subalternos y la interacción conflictiva con los sectores hegemónicos”.*

La animación turística es un tema poco desarrollado en el Ecuador pero en países de primer mundo y con una enorme afluencia turística la animación es un punto primordial dentro de los itinerarios de actividades turísticas, existen escuelas especiales para formar animadores, de igual manera existen personas expertas en este tema como por ejemplo Pedro Pablo Abreu que en su libro “La animación turística es algo mas que...” nos menciona lo siguiente:

“Animación turística es una alternativa de entretenimiento y ocupación del tiempo libre del turista. Es un conjunto de técnicas derivadas de la recreación que permiten planificar, organizar y desarrollar diferentes actividades o juegos, con el objetivo de crear un ambiente favorable en un grupo, contribuyendo al incremento de las relaciones sociales en el mismo y a la satisfacción de los intereses y necesidades de las personas en su tiempo libre.”

Los juegos populares, y todo lo que tenga tradición se encuentran dentro del folklore, según su etimología, la palabra folklore se forma de dos voces: folk, que significa pueblo, y lore, conocimiento, sabiduría, entre las diversas definiciones de la palabra folklore esta la siguiente:

“Folklore significa sabiduría de las gentes del pueblo, sabiduría popular, en contraposición a conocimiento científico, a sabiduría de los sabios; se viene a suponer que es folklórico todo lo que perdura grabado en la memoria popular, en la retentiva de las gentes, guardado por tradición oral, por la capacidad conservadora de las muchedumbres”(Gómez Corral , 2004)



6. OBJETIVOS:

6.1 Objetivo general:

Rescatar los juegos populares tradicionales del Ecuador; y su aplicación en actividades lúdicas de animación turística.

6.2 Objetivos específicos:

- Brindar nuevas alternativas de actividades lúdicas para la animación turística.
- Mejorar la oferta de servicios turísticos, desarrollando actividades de animación turística involucrando a los juegos populares tradicionales.
- Crear un material didáctico de apoyo para animadores turísticos.
- Inventariar y adaptar los juegos populares mas apropiado para actividades de animación turística.

7. HIPÓTESIS:

7.1 Hipótesis general:



Los juegos populares tradicionales del Ecuador serian actividades lúdicas muy convenientes para insertarlos dentro de programaciones de animación turística.

7.2 Hipótesis específicas.

- Existen juegos populares apropiados y aplicables para actividades de animación turística.
- Existen juegos populares ajustables para animación en guanzas turísticas.
- Se encuentran muchos juegos populares aplicables en programas de animación turística dentro de la hotelería.
- Se pueden realizar juegos populares durante viajes de carácter turístico como forma de animación turística.

8. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN:

Para el tema descrito “ El rescate de los juegos populares ecuatorianos y su aplicación en la animación turística” se tendrá que realizar estudios de diversas formas especialmente de tendencia subjetiva, por lo cual se tiene que realizar estudio en su mayoría de carácter cualitativos.

8.1 Estudios cualitativos:

- Estudios de fuentes sobre la animación turística.
- Estudios de fuentes sobre los juegos populares.



- Estudios de fuentes sobre cultura y tradiciones ecuatorianas.
- Estudios de fuentes sobre folclore.
- Entrevistas a personas conocedoras del tema.
- Estudios de fuentes sobre organización de eventos.
- Estudios de fuentes sobre turismo.
- Análisis de datos turísticos.
- Análisis de inventarios de hoteles y centros de animación en el austro.

8.2 Estudios cuantitativos:

- Encuestas a personas adultas.
- Encuestas especiales a personas propietarias de establecimientos turísticos.
- Verificación de inventarios de establecimientos turísticos.

9. FUENTES BIBLIOGRAFICAS.

Abreu Hernández, Pedro Pablo. «*La Animación es algo más que...*» *Manual teórico-práctico de Animación Turística*. Madrid, Región. 2004.

-“Animación turística: ¿qué es?, ¿estamos siendo bien capacitados?”. *Región* (29 agosto 2008). Internet. www.region.com.ar/animacion. Acceso: 22 octubre 2008.

-“Algunas funciones del animador”. *Región* (29 agosto 2008). Internet. www.region.com.ar/animacion. Acceso: 22 octubre 2008.

-“No es lo mismo el Animador que el Guía Turístico”. *Región* (01 septiembre 2008). Internet. www.region.com.ar. acceso: 22 octubre 2008.



“Aspectos importantes para un animador”. Internet. www.animar.org.es. Acceso: 20 octubre 2008.

Astudillo, Tito. “Juegos tradicionales como atractivo”. *El Mercurio* (20 junio 2008). Internet. www.mercurio.com. Acceso: 25 octubre 2008

Boullon C. Roberto, *Las Actividades Turísticas y Recreacionales, El Hombre como Protagonista*, 3ra. Edición, México, Editorial Trillas, 1990.

Conrad Farré, María Mónica. *Animación En El Ámbito Turístico*. Madrid. Pirámide. 2002.

“El Futuro de la animación”. Internet. www.amimar.org.es. Acceso: 20 octubre 2008.

Gallegos, Jesús Felipe. *Gestión de Hoteles: una nueva visión*. Madrid. Thompson-Paraninfo. 2002.

Gómez Corral, Juan Pablo. “¿Que es cultura popular?” *Cultura quiteña* (Quito) ,23 marzo 2004: 23-25.

Jordi Montaner, Miguel. *Psicosociología del Turismo Hotel*, “*La Motivación del Viaje y del Turista*”, Editorial Síntesis, México. 1998, pp. 147.

“Juegos populares ecuatorianos”. Internet. www.vivecuador.com. Acceso: 22 octubre 2008.

“Juegos Populares del Ecuador”. Internet. [www.educarecuador.ec/ upload/Juegospopularestradicionales.pdf](http://www.educarecuador.ec/upload/Juegospopularestradicionales.pdf). Acceso: 20 abril 2009.

“La animación turística. Proyecto de investigación para sociología del ocio y el turismo”. Internet. www.monografias.com. Acceso 29 Septiembre 2008.



Larrea, Pedro. *Algo más sobre el folclore. El Universo* (24 diciembre 2003).
Internet. www.eluniverso.com. Acceso: 21 octubre 2008.

Mantilla Aguirre, Oswaldo. *Juegos populares de antaño*. Quito, Casa de la Cultura Ecuatoriana, 2003.

Segovia Baus, Fausto. *Juegos Populares del Ecuador*. Quito, Ministerio de Educación y cultura, 1980.

10. RECURSOS HUMANOS.

Detalles	Cantidad.	Valor
Estudiante responsable de la tesis.	2 horas diarias/ de lunes a viernes/ por 12 meses. (2,50\$ la hora)	1.200,00
Profesor delegado por la Universidad, para la revisión y asesoramiento al estudiante.	2 horas semanales/ por 12 meses.	480,00
Valor total:		1.680,00\$

Valor total de los recursos:

Recursos humanos 1.680,00 \$

Recursos materiales 2.625.50 \$

Total: 4.305,50 \$



11. Recursos Materiales.

Detalles	Cantidad.	Valor total.
Equipos.		
Computadora portátil HP.	1 maquina.	1.200,00
Impresora Epson.	1 maquina.	130,00
Cartuchos de tinta para la impresora.	4 cartuchos.	30,00
Memori Flash 2 GB	1 unidad	20,00
DVDs	4 unidades	16,00
Cámara fotográfica Sony.	1 unidad.	300,00
Útiles de oficina.		
Hojas papel Bond A4	2 pacas.	20,00
Cuadernos.	3 unidades	3,50
Esferos.	8 unidades.	2.50
Carpetas.	6 unidades.	2.40
Material Bibliográfico.		
Libros relacionados con el tema.	6 unidades.	85,00
Internet.	50 horas.	50,00
Copias	200 copias.	40,00



Anillados.	6 unidades.	10.00
Encuadernación.	2 unidades.	120.00
Viajes y viáticos		
Trasporte en buses urbanos.	50 recorridos.	12,50
Consumo telefonía celular.	4 horas	40,00
Varios	Varios	200,00
Valor total:		2.625,50\$

12. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

NOMBRE DEL DISEÑO DE TESIS:

“El rescate de los juegos populares ecuatorianos y su aplicación en la animación turística”.

PERIODO: MARZO 2009 - MARZO 2010.

ACTIVIDAD	MES												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1. Presentación del diseño de investigación	X	X											
2. Recolección y organización de la información		X	x	X	X								
3. Discusión y análisis de la información					X	X							
4. Integración de la información de acuerdo a los objetivos						X	X						



5. Redacción del trabajo									x	X				
6. Revisión final											x	x		
7. Impresión y anillado del trabajo														x

13. PRESUPUESTO



CONCEPTO	APORTE DEL ESTUDIANTE	OTROS APORTES	TOTAL
Recursos humanos		UNIVERSIDAD DE CUENCA	
Director			480,00
Investigador	*		1.200,00
Gastos de movilización			
Transporte			12,50
Varios.	*		200,00
Gastos de investigación			
Insumos			56,00
Material de escritorio	*		41,00
Bibliografía			125,00
Internet			50,00
Equipos, laboratorio maquinaria			
Computador	*		1.200,00
Impresora.			130,00
Cámara fotográfica.			300,00
Otros	*		250,00
Imprevistos 10% totales			420,00
TOTAL			4.464,50 \$

14. ESQUEMA TENTATIVO.



- Introducción.
- Agradecimiento.
- Dedicatoria.

Capítulo I

Los juegos populares tradicionales del Ecuador.

- 1.1 Los juegos populares. Conceptos generales.
- 1.2 La importancia de los juegos populares para la cultura ecuatoriana.
- 1.3 Inventario y descripción de los principales juegos populares ecuatorianos.
- 1.4 Clasificación de los principales juegos populares ecuatorianos:
 - 1.4.1 Juegos populares activos.
 - 1.4.2 Juegos populares pasivos.

Capítulo II

La pérdida de los juegos populares tradicionales del Ecuador.

- 2.1 Causales de la pérdida de los juegos populares.
 - 2.1.1 El desconocimiento.
 - 2.1.2 Nuevas tecnologías y campos de acción.
 - 2.1.3 El ingreso de juegos novedosos.
 - 2.1.4 Nuevas tendencias de vida.
 - 2.1.5 Otras razones.

Capítulo III

La animación turística.

- 3.1 La animación turística. Conceptos generales.
- 3.2 La importancia de la animación dentro del turismo.
- 3.3 El animador turístico.
- 3.4 Factores claves para una correcta animación turística.



Capítulo IV

Inclusión de los juegos populares dentro de actividades de animación turística y otros espacios.

4.1 Juegos populares recomendados para la Hotelería.

4.2 Juegos populares recomendados para guianzas turísticas.

4.3 Juegos populares sugeridos para viajes turísticos.

4.4 Otros espacios para aplicar juegos populares.

4.4.1 Aplicación de juegos populares en fiestas sociales.

4.4.2 Aplicación de juegos populares dentro de programas culturales.

4.4.3 Aplicación de juegos populares en centros educativos.

- Anexos.
- Fotografías.
- Cuadros.
- Bibliografía.
- Conclusiones.