



**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE RECURSOS NATURALES**

ESCUELA DE INGENIERÍA EN ECOTURISMO

**“PLAN DE SALVAGUARDIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES
PATRIMONIALES, PARA LA GESTIÓN TURÍSTICA SOSTENIBLE
DEL CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO”**

TRABAJO DE TITULACIÓN

**PRESENTADO COMO REQUISITO PARA OBTENER EL TÍTULO EN
INGENIERÍA EN ECOTURISMO**

BYRON GEOVANNY CHÁVEZ TIERRA

RIOBAMBA-ECUADOR

2016

© 2016, Byron Geovanny Chávez Tierra

Se autoriza la reproducción total o parcial, con fines académicos, por cualquier medio o procedimiento, incluyendo la cita bibliográfica del documento, siempre y cuando se reconozca el Derecho de Autor.

CERTIFICACIÓN DE CULMINACIÓN DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN

El suscrito TRIBUNAL DE TRABAJO DE TITULACIÓN, Certifica: Que; el Señor Byron Geovanny Chávez Tierra, culminó el trabajo de investigación de titulación denominado: **“PLAN DE SALVAGUARDIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES PATRIMONIALES, PARA LA GESTIÓN TURÍSTICA SOSTENIBLE DEL CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO”**, y ha sido prolijamente revisado, quedando autorizada su presentación y defensa.



Ing. CRISTIAM AGUIRRE
DIRECTOR



Ing. CATALINA VERDUGO
MIEMBRO

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Yo, Byron Geovanny Chávez Tierra, declaro que el presente trabajo de titulación es de mi autoría y que los resultados del mismo son auténticos y originales. Los textos constantes y el documento que provienen de otra fuente están debidamente referenciados.

Como autor, asumo la responsabilidad legal y académica de los contenidos de este trabajo de titulación

Riobamba, 09 de junio de 2016



Byron Geovanny Chávez Tierra

CI. 0603914789

DEDICATORIA

La bondad, el cariño, el amor, es lo que brindan los padres, la familia, los amigos, nuestros profesores y todos ellos con su infinito conocimiento nos encaminan por un sendero de aprendizaje donde con esfuerzo, esmero y dedicación se logra triunfar.

No hay nada más hermoso que poder dedicar este logro a mi madre que desde el cielo me cuida; a mi padre a quien le debo tanto, por su apoyo incondicional, un padre que nunca nos hizo faltar nada, quien dio todo lo que tiene para que sus hijos alcancen sus metas en la vida.

AGRADECIMIENTO

A Dios le doy las gracias por permitirme cumplir un sueño, una meta, ayudándome a subir un peldaño en mi carrera profesional, a mi madre quien me enseñó con su ejemplo, a ser emprendedor trabajar incasablemente, lastimosamente hoy mi madre está en el cielo pero desde allí me observa, mi padre un hombre trabajador, luchador incansable, quien nos ha apoyado siempre quien nunca nos ha hecho faltar nada, aquel que ha sido un ejemplo de vida para cada uno de nosotros, a mis hermanos Edison y Marco, que a pesar de la diferencia de edades, de ideología, han tratado de entenderme y apoyarme, a Fernanda mi novia una mujer íntegra, que siempre me ha brindado su apoyo, que ha estado luchando a mi lado, a mis entrañables amigos Belén, María José, Ricardo, Alexis, Andrea,; todos ustedes han hecho de este ser humano una gran persona y con mucha humildad les digo a todos Dios les pague.

Tabla de contenido

I.	PLAN DE SALVAGUARDIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES PATRIMONIALES, PARA LA GESTIÓN TURÍSTICA SOSTENIBLE DEL CANTÓN RIOBAMBA PROVINCIA DE CHIMBORAZO	1
II.	INTRODUCCIÓN	1
A.	JUSTIFICACIÓN.....	2
III.	OBJETIVOS	3
A.	GENERAL.....	3
B.	ESPECÍFICOS	3
C.	HIPÓTESIS	3
IV.	REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA	4
A.	PATRIMONIO CULTURAL	4
1.	Definición	4
B.	PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL.....	4
1.	Definición	4
2.	Ámbitos del patrimonio inmaterial.....	5
C.	SALVAGUARDIA	8
1.	Concepto	8
2.	Ejes de la salvaguardia.....	8
a.	Eje dinamización, revitalización, transmisión, que comprende, entre otros	8
b.	Eje comunicación, difusión, que comprende, entre otros	9
c.	Eje promoción, fomento y protección, que comprende, entre otros	9
3.	El proceso de salvaguardia.....	10
D.	REGISTRO.....	10
1.	Definición	10
2.	Ámbitos de registro	11
3.	Categorías de registro	11
E.	DIAGNÓSTICO E INVENTARIO.....	12
F.	PLAN DE SALVAGUARDIA	12
G.	TURISMO SOSTENIBLE	12
1.	Definición	12

2.	Relación con el patrimonio cultural.....	13
H.	PLAN.....	13
I.	PROGRAMA.....	14
J.	PROYECTO	14
V.	MATERIALES Y MÉTODOS	15
A.	CARACTERÍSTICAS DE LUGAR.....	15
1.	Localización.....	15
2.	Ubicación geográfica.....	15
3.	Límites.....	15
4.	Características climáticas.....	15
5.	Clasificación ecológica.....	16
6.	Materiales y equipos.....	16
B.	METODOLOGÍA	17
1.	Registro de los juegos tradicionales patrimoniales del cantón Riobamba.	17
2.	Inventariación de los juegos tradicionales patrimoniales del cantón Riobamba.	18
3.	Estructuración de los programas para la salvaguardia de los juegos tradicionales patrimoniales del cantón Riobamba.....	20
VI.	RESULTADOS.....	21
A.	REGISTRO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES PATRIMONIALES DEL CANTÓN RIOBAMBA	21
B.	INVENTARIACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES PATRIMONIALES DEL CANTÓN RIOBAMBA.....	91
C.	ESTRUCTURACIÓN DE LOS PROGRAMAS PARA LA SALVAGUARDIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES PATRIMONIALES DEL CANTÓN RIOBAMBA.....	94
1.	Momento Analítico.....	94
a.	Matriz FODA	94
b.	Análisis de nudos críticos	96
c.	Análisis de factores clave de éxito	97
d.	Análisis de involucrados.....	98
2.	Momento Filosófico	105
a.	Misión.....	105
b.	Visión.....	105

c.	Objetivos.....	105
3.	Momento estratégico	106
VII.	CONCLUSIONES	134
VIII.	RECOMENDACIONES.....	136
IX.	RESUMEN	137
X.	SUMMARY.....	138
XI.	BIBLIOGRAFÍA.....	139
XII.	ANEXOS.....	141

LISTA DE CUADROS

Cuadro N. 1. Matriz Foda.....	94
Cuadro N.2. Involucrados.....	98
Cuadro N. 3. Matriz resumen nudos críticos y factores clave de éxito	102
Cuadro N. 4. Resumen de Programas	106
Cuadro No. 5. Marco lógico del programa “RIO JUEGA” Juegos Tradicionales Riobamba.....	108
Cuadro N. 6. Plan Operativo Anual programa 1.....	110
Cuadro No.7. Marco lógico del programa “Recuperando Espacios”.....	113
Cuadro N. 8. Plan Operativo Anual programa 2.	115
Cuadro No. 9. Marco lógico del programa “Conociendo los Juegos Tradicionales Patrimoniales”.....	117
Cuadro N. 10. Plan Operativo Anual programa 3.	119
Cuadro No. 11. Marco lógico del programa “Memorias al rescate”	122
Cuadro N. 12. Plan Operativo Anual programa 4.	124
Cuadro No. 13. Marco lógico del programa “Turismo y Juegos Tradicionales”	126
Cuadro N. 14. Plan Operativo Anual programa 5.	128
Cuadro No. 15. Marco lógico del programa “Protegiendo lo nuestro”.....	131
Cuadro N. 16. Plan Operativo Anual programa 6.....	133
Cuadro N. 17. Evaluación de debilidades.....	139
Cuadro N. 18. Evaluación de amenazas.....	140
Cuadro N. 19 Matriz de identificación de factores claves de éxito a partir de las fortalezas	141
Cuadro N. 20 Matriz de identificación de factores claves de éxito a partir de las oportunidades.....	142

LISTA DE FICHAS

Ficha 01. Coches de madera	21
Ficha 02. Cushpi.....	24
Ficha 03. Trompo.....	27
Ficha 04. Zumbambico.....	30
Ficha 05. Florón.....	33
Ficha 06. Marros.....	36
Ficha 07. Elástico.....	39
Ficha 08. Billuso.....	42
Ficha 9. Juego bolas de acero.....	45
Ficha 10. Juego de los cocos.....	48
Ficha 11. Cometa.....	51
Ficha 12. Canicas.....	54
Ficha 13. Cuerda.....	58
Ficha 14. Perinola.....	61
Ficha 15. Rayuela.....	64
Ficha 16. Raya.....	67
Ficha 17. Mamona.....	70
Ficha 18. Chantas.....	73
Ficha 19. Macateta.....	76
Ficha 20. Zancos	79
Ficha 21. Escondidas.....	82
Ficha 22. Rueda.....	85
Ficha 23. Sin que te roce.....	88

LISTA ANEXOS

Anexo 01. Evaluación de nudos críticos del FODA de los juegos tradicionales patrimoniales.	139
Anexo 02. Evaluación de amenazas.....	140
Anexo 03. Identificación de factores claves de éxito del FODA de juegos tradicionales patrimoniales	141
Anexo 04. Matriz de identificación.....	142
Anexo 05. Diseño del logo del proyecto RIO JUEGA “Juegos Tradicionales Riobamba”.....	144
Anexo 06. Diseño de la portada del proyecto RIO JUEGA “Juegos Tradicionales Riobamba”....	145

I. PLAN DE SALVAGUARDIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES PATRIMONIALES, PARA LA GESTIÓN TURÍSTICA SOSTENIBLE DEL CANTÓN RIOBAMBA PROVINCIA DE CHIMBORAZO

II. INTRODUCCIÓN

La cultura en el mundo está envuelta de un sin número de características, propias de cada país, región, pueblo o ciudad, cada uno de los cuales se manifiesta de diferentes maneras. Esta cultura es tan vasta y diversa que aún no se alcanza a descubrir su exquisita diversidad y potencialidad

Según el autor Eagleton (2008:58) manifiesta que “La cultura es el conjunto de valores, costumbres, creencias y prácticas que constituyen la forma de vida de un grupo específico.”, así que enfocándonos en este precepto, se puede decir que el término identifica al ser humano como dueño y creador de su propia cultura.

El patrimonio cultural según el Instituto Nacional de Patrimonio Cultura manifiesta que “El Patrimonio es la herencia que se recibe de los antepasados”, tomando en cuenta esta aseveración se puede decir que el patrimonio es un regalo que se recibe y que se transmite no solo con el pasar de los años si no también en el presente. Este patrimonio contiene dentro de sí varios ámbitos y subámbitos, uno de ellos “Artes del espectáculo” y dentro de este los “Juegos Tradicionales”. Dichos juegos forman parte de la cultura propia de cada una de las personas en el país, y los cuáles han sido transmitidos de generación en generación; pero con el tiempo han sufrido modificaciones y pérdida de su valor. (INPC,2015:10)

La aparición y acceso a la tecnología ha hecho que este tipo de juegos tradicionales hayan perdido su valor, hoy en día estos juegos se ven afectados por necesidades creadas por la tecnología en las que el ser humano prefiere invertir su tiempo, según los datos del Banco Mundial (2015) tenemos que un 40,3% de cada 100 personas tienen acceso a internet y según Ecuadorencifras en su página web manifiesta que para el año 2014, el 16,9% (1'261.944) de las personas de cinco años en adelante, poseen un teléfono inteligente (Smartphone).

El turismo sostenible enmarca varios actores, en los que se encuentran la sociedad, el ámbito económico, cultural, natural y con ellos una gestión en las que se tomen medidas pensando en el presente y el futuro, así estas acciones serán de carácter sostenible para el lugar donde se desarrolla sin que estas tengan repercusiones con el pasar del tiempo.

Dentro de este contexto, Riobamba es una ciudad muy importante para el país, conocida por ser la “Ciudad de las primicias”, aquella donde se dieron importantes eventos con mucha relevancia para el país siendo la primera ciudad creada por los españoles en 1534, y la que con el tiempo se convirtió en uno de los pilares fundamentales para la historia del país, hoy por hoy es una ciudad en que se encuentra en desarrollo, que posee riqueza cultural y natural y con potencialidad turística.

A. JUSTIFICACIÓN

Riobamba es una de las ciudades en las que aún se puede apreciar juegos tradicionales, como la llamada “Mamona” que aún están presentes en sectores tradicionales de la ciudad, sin embargo con el transcurso del tiempo, el crecimiento urbano y la reducción de espacios para el desarrollo de estas actividades, ha hecho que estos pierdan su valor, a esto se le suma la evolución tecnológica y la modernización mismas que han mermado la práctica de estos juegos.

Es así que este trabajo surge de la necesidad de contar con un elemento que permita preservar la riqueza de este patrimonio y que de esta manera no se vea extinta, debido tanto al avance tecnológico como la pérdida de identidad cultural, que permitirá crear un elemento para la gestión turística.

La Constitución promueve la preservación, cuidado y su protección, como lo manifiesta en el art.377 de la Constitución de la República del Ecuador en donde manifiesta que: “ El sistema nacional de cultura tiene como finalidad fortalecer la identidad nacional; proteger y promover la diversidad de las expresiones culturales; incentivar la libre creación artística y la producción, difusión, distribución y disfrute de bienes, servicios culturales; y salvaguardar la memoria social y el patrimonio cultural. Se garantiza el ejercicio pleno de los derechos culturales”.

III. OBJETIVOS

A. GENERAL

Contribuir a la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial del ámbito de juegos tradicionales patrimoniales para el centro histórico del cantón Riobamba provincia de Chimborazo.

B. ESPECÍFICOS

- a.** Registrar los juegos tradicionales patrimoniales del cantón Riobamba.
- b.** Inventariar los juegos tradicionales patrimoniales del cantón Riobamba.
- c.** Estructurar los programas para la salvaguardia de los juegos tradicionales patrimoniales del cantón Riobamba.

C. HIPÓTESIS

El plan de salvaguarda permitirá el fortalecimiento de la memoria viva en los habitantes de la ciudad de Riobamba

IV. REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA

A. PATRIMONIO CULTURAL

1. Definición

El Patrimonio Cultural de un pueblo comprende las obras de sus artistas, arquitectos, músicos, escritores y sabios, así como las creaciones anónimas, surgidas del alma popular, y el conjunto de valores que dan sentido a la vida; es decir, las obras materiales y no materiales que expresan la creatividad de ese pueblo; la lengua, los ritos, las creencias, los lugares y monumentos históricos, la literatura, las obras de arte, los archivos y bibliotecas” (UNESCO, 2015)

El Patrimonio es la herencia que recibimos de nuestros antepasados, forma parte de nuestra historia y nos hace únicos como pueblo. Conocer nuestro Patrimonio nos da sentido de pertenencia, fortalece nuestra identidad y nos ayuda a valorar lo que tenemos. (INPC, 2015:7)

La noción de Patrimonio Cultural abarca todo lo realizado por un pueblo a lo largo de su historia pasada y presente. Estas creaciones han sido transmitidas, entre miembros de un mismo grupo por aprendizaje social, es decir: por imitación, por educación, enseñanza o por asimilación. (Galeón, 2015)

B. PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL

1. Definición

Se entiende por “Patrimonio Cultural Inmaterial” los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas, junto con los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales que les son inherentes que las comunidades, los grupos, y en algunos casos los individuos, reconozcan como parte integrante de su Patrimonio Cultural.

Este Patrimonio Cultural Inmaterial, que se transmite de generación en generación, es recreado constantemente por las comunidades y grupos en función de su entorno, su interacción con la naturaleza y su historia, infundiéndoles un sentimiento de identidad y continuidad.

Contribuye así a promover el respeto de la diversidad cultural y la creatividad humana. (INPC, 2015:17)

2. Ámbitos del patrimonio inmaterial

Según el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural menciona la siguiente clasificación:

a. Tradiciones y expresiones orales

Conjunto de conocimientos y saberes expresados en mitos, leyendas, cuentos, plegarias, expresiones literarias, así como narraciones de la memoria local y otras que tengan un valor simbólico para la comunidad y que se transmiten oralmente de generación en generación.

b. Artes del espectáculo

Son las manifestaciones propias de un pueblo que tiene que ver con la creatividad, que se han ido transmitiendo en generación en generación y que han ido adquiriendo nuevos significados con el pasar del tiempo. Aquí se incluye la puesta en escena de expresiones de danza, música, teatro, literatura y juegos tradicionales.

1) Danza.

Expresión corporal ordenada, a menudo con acompañamiento musical cantado o instrumental. Aparte de su aspecto físico, es frecuente que sus movimientos rítmicos, pasos o gestos sirvan para expresar un sentimiento o estado de ánimo o para ilustrar un determinado acontecimiento o hecho cotidiano.

2) Juegos tradicionales.

El juego tiene relación con la actividad de disfrute. Es una acción física o mental que aglutina a individuos. Su práctica se transmite de generación en generación y se mantiene hasta nuestros días.

a) Juegos de faenas agrícolas y otras actividades productivas

Son las actividades lúdicas simbólicas que tienen relación directa con el beneficio productivo.

b) Juegos rituales o festivos

Son juegos de carácter solemne que tienen una función simbólica dentro de contextos de ritualidad y celebración.

c) Prácticas deportivas y recreativas

Son las actividades lúdicas expresadas en la actividad física y mental que tienen reglas específicas y que generalmente involucran situaciones de competencia.

d) Juegos infantiles

e) Otros

3) Música

Está presente en todas las sociedades y, casi siempre, es parte integral de otras formas de espectáculo y otros ámbitos del Patrimonio Cultural Inmaterial, tales como: rituales, eventos festivos y tradiciones orales. Se la encuentra en distintos contextos: profana o sagrada, clásica o popular, estrechamente asociada al trabajo, al entretenimiento e incluso a la política y a la economía. Igualmente variadas son las ocasiones en las que se la interpreta: bodas, funerales, rituales e iniciaciones, fiestas, diversiones de todo tipo y otras prácticas sociales. En realidad, muchos usos musicales tradicionales no se practican para un público externo, por ejemplo, los cantos que acompañan el trabajo agrícola o la música que forma parte de un ritual. En un entorno más íntimo, se entonan canciones de cuna para dormir a los niños.

4) Teatro

Corresponde a las representaciones teatrales tradicionales que suelen combinar la actuación, el canto, la danza y la música, el dialogo, y la narración o la recitación.

Conjunto de prácticas, manifestaciones y representaciones culturales desarrolladas en un contexto espacial y temporal, como celebraciones religiosas y profanas. Son ritualidades asociadas al ciclo vital de grupos e individuos que se transmiten de generación en generación con la finalidad de propiciar la cohesión social de los grupos.

c. Usos sociales, rituales y actos festivos

Actividades que estructuran la vida de la comunidad y grupos sociales reafirmando su identidad, realizados en espacios públicos o privados, en contextos sagrados o profanos, en el área rural o urbana y que pueden estar asociadas al ciclo vital de los individuos y grupos, al calendario agrícola o estacional y otros sistemas espaciales y temporales entre las que se puede incluir; las fiestas, las practicas comunitarias tradicionales, los ritos.

d. Conocimientos y usos relacionados con la naturaleza y el universo

Es el conjunto de conocimientos, técnicas, competencias, prácticas y representaciones desarrolladas y mantenidas por las comunidades en la interacción con su entorno natural y que se transmiten de generación en generación. Entre ellos están los conocimientos sobre alimentos y cocina (gastronomía), medicina tradicional, espacios simbólicos, toponimia, técnicas productivas tradicionales y sabiduría ecológica tradicional.

e. Técnicas artesanales tradicionales

Conjunto de actividades de carácter esencialmente manual entre las que se encuentran las técnicas artesanales y constructivas. Se trata acaso de las manifestaciones más “tangibles” del Patrimonio Inmaterial; sin embargo, de lo que se ocupa a este ámbito es de los conocimientos y el saber hacer transmitidos de generación en generación más que de los objetos o productos de la artesanía.” (INPC, 2015,74:134)

C. SALVAGUARDIA

1. Concepto

La salvaguardia puede definirse como las medidas encaminadas a garantizar la viabilidad del patrimonio cultural inmaterial, comprendidas la identificación, documentación, investigación, preservación, protección, promoción, valorización, transmisión básicamente a través de la enseñanza formal y no formal y revitalización de este patrimonio en sus distintos aspectos **(UNESCO, 2003:3)**

El concepto de salvaguardia aplicado al Patrimonio Cultural Inmaterial ha sido promovido en analogía al de conservación, generalmente aplicado al patrimonio material en el que los criterios de autenticidad, originalidad y excepcionalidad son aquellos que permiten su valoración. En el ámbito del patrimonio inmaterial, estos criterios carecen de sentido en tanto las manifestaciones son dinámicas, cambiantes y su representatividad depende del nivel de vigencia y la función sociocultural y simbólica que tiene para sus portadores. **(INPC, 2015:35)**

2. Ejes de la salvaguardia

Según el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural determina lo siguientes ejes para la salvaguardia:

a. **Eje dinamización, revitalización, transmisión, que comprende, entre otros**

Fortalecimiento de las formas tradicionales de transmisión de los saberes.

Generación de mecanismos de transmisión y valoración a través de espacios de educación formal y no formal.

Generación y/o fortalecimiento de espacios y organizaciones locales para la salvaguardia.

Fortalecimiento de las capacidades locales para la gestión del Patrimonio Cultural Inmaterial (capacitación técnica, organización social, espacios físicos, etcétera).

b. Eje comunicación, difusión, que comprende, entre otros

Acceso y uso de las TICs (Tecnologías de la Información y la Comunicación);

Aplicación de NTAE (Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación).

Ediciones y publicaciones en diferentes formatos: impresos, audiovisuales y virtuales.

Generación y acceso a bancos de datos que respeten los principios éticos de la investigación y los principios jurídicos relacionados al manejo de la información.

Talleres de difusión e intercambio de experiencias.

Acciones de sensibilización a través de estrategias de comunicación.

Fortalecimiento de las capacidades locales para la gestión del Patrimonio Cultural Inmaterial (capacitación técnica, organización social, espacios físicos, etcétera).

Difusión que valore la diversidad.

c. Eje promoción, fomento y protección, que comprende, entre otros

Incentivos responsables y reconocimientos a portadores.

Apoyo a las condiciones materiales de producción, distribución, comunicación y circulación.

Acciones integrales de garantía de los derechos.

Fortalecimiento de las capacidades locales para la gestión del Patrimonio Cultural Inmaterial (capacitación técnica, organización social, espacios físicos, etcétera). **(INPC, 2015:85)**

3. El proceso de salvaguardia

La salvaguardia del patrimonio inmaterial se entiende como un proceso metodológico que busca el desarrollo de acciones encaminadas a la dinamización, revitalización, transmisión, comunicación, difusión, promoción, fomento y protección del patrimonio inmaterial a través de tres momentos:

- La identificación,
- La investigación y
- Elaboración, ejecución y evaluación del plan de salvaguardia.

El registro, el diagnóstico y el plan de salvaguardia son los tres instrumentos desarrollados como herramientas técnicas que tienen por objetivo apoyar el trabajo de las personas, instituciones y grupos o comunidades encargados de la gestión del patrimonio inmaterial, para así contribuir a su salvaguardia.

En base a esto se determinan los siguientes instrumentos:

Registro

Diagnóstico e Inventario

Plan de Salvaguardia

D. REGISTRO

1. Definición

Registro es un término que se origina en el vocablo latino *registum*. Se trata del accionar y de las consecuencias de registrar, un verbo que refiere a observar o inspeccionar algo con atención. Registrar también es anotar o consignar un cierto dato en un documento o papel. **(DEFINICION, 2015)**

El instrumento utilizado en la identificación de las manifestaciones del Patrimonio Cultural Inmaterial es el **registro**, a través del cual se clasifican de manera sistemática las manifestaciones para convertirse en una línea base sobre la cual se puedan implementar otros procesos de salvaguardia. **(INPC, 2015:50)**

2. Ámbitos de registro

El registro se enmarca en la definición, las características y la clasificación del Patrimonio Cultural Inmaterial, especificadas en los conceptos y directrices para la salvaguardia. Por tanto, abarca los ámbitos y subámbitos establecidos:

Tradiciones y expresiones orales

Artes del espectáculo

Usos sociales, rituales y actos festivos

Conocimientos y usos relacionados con la naturaleza y el universo

Técnicas artesanales tradicionales.

3. Categorías de registro

Las manifestaciones registradas pueden ser ubicadas de acuerdo con las siguientes categorías, basadas en su nivel de vigencia y vulnerabilidad:

Manifestaciones vigentes. En esta categoría se incorporan las manifestaciones que tienen un nivel bajo o nulo de vulnerabilidad (riesgo).

Manifestaciones vigentes vulnerables. En esta categoría se incluyen las manifestaciones que tienen un nivel alto o medio de vulnerabilidad (riesgo) debido a la detección de amenazas en la transmisión de conocimientos, saberes, técnicas o prácticas inherentes a la manifestación; impactos externos, condiciones ambientales o económicas desfavorables; mínima presencia de detentores o portadores, entre otras. **(IBID, 2015:50)**

E. DIAGNÓSTICO E INVENTARIO

El diagnóstico de una manifestación del patrimonio inmaterial, entendido como un instrumento de investigación, permite tener una visión a profundidad sobre sus elementos simbólicos, sus niveles de vigencia, su representatividad, las formas de transmisión de los saberes y los factores que puedan poner en riesgo su continuidad, a partir de los cuales se pueden formular planes de salvaguardia específicos. **(IBID, 2015:65)**

F. PLAN DE SALVAGUARDIA

Como todo plan de gestión, el plan de salvaguardia pretende mejorar una situación de partida y llegar a una situación deseada, que es la continuidad de las manifestaciones del patrimonio inmaterial; basada en el respeto de sus valores o características patrimoniales y sobre todo, en la estrecha vinculación con el desarrollo social y económico como base de la mejora de la calidad de vida de los portadores de saberes y conocimientos y sus comunidades. **(IBID, 2015:79)**

G. TURISMO SOSTENIBLE

1. Definición

Las directrices para el desarrollo sostenible del turismo y las prácticas de gestión sostenible se aplican a todas las formas de turismo en todos los tipos de destinos, incluidos el turismo de masas y los diversos segmentos turísticos. Los principios de sostenibilidad se refieren a los aspectos medioambiental, económico y sociocultural del desarrollo turístico, habiéndose de establecer un equilibrio adecuado entre esas tres dimensiones para garantizar su sostenibilidad a largo plazo.

Por lo tanto, el turismo sostenible debe:

Dar un uso óptimo a los recursos medioambientales, que son un elemento fundamental del desarrollo turístico, manteniendo los procesos ecológicos esenciales y ayudando a conservar los recursos naturales y la diversidad biológica.

Respetar la autenticidad sociocultural de las comunidades anfitrionas, conservar sus activos culturales y arquitectónicos y sus valores tradicionales, y contribuir al entendimiento y la tolerancia intercultural.

Asegurar unas actividades económicas viables a largo plazo, que reporten a todos los agentes, unos beneficios socio-económicos bien distribuidos, entre los que se cuenten oportunidades de empleo estable y de obtención de ingresos y servicios sociales para las comunidades anfitrionas, y que contribuyan a la reducción de la pobreza.

El desarrollo sostenible del turismo exige la participación informada de todos los agentes relevantes, así como un liderazgo político firme para lograr una colaboración amplia y establecer un consenso. El logro de un turismo sostenible es un proceso continuo y requiere un seguimiento constante de sus incidencias, para introducir las medidas preventivas o correctivas que resulten necesarias.

El turismo sostenible debe reportar también un alto grado de satisfacción a los turistas y representar para ellos una experiencia significativa, que los haga más conscientes de los problemas de la sostenibilidad y fomente en ellos unas prácticas turísticas sostenibles. (UNWTO, 2015)

2. Relación con el patrimonio cultural

El estudio sobre turismo y patrimonio cultural inmaterial, que pone de relieve formas innovadoras de formular políticas, recomienda también medidas específicas a las distintas partes con el fin de fomentar el desarrollo sostenible y responsable del turismo, incorporando y salvaguardando los bienes culturales inmateriales. (UNWTO, 2015)

H. PLAN

El alcance y el significado de plan, que es el término de carácter más global. Hace referencia a las decisiones de carácter general que expresan los lineamientos políticos fundamentales, las prioridades, la asignación de recursos, las estrategias de acción y el conjunto de medios e instrumentos que se van a utilizar para alcanzar las metas y objetivos propuestos. En otras palabras, el plan es el parámetro técnico-político dentro del cual se enmarcan los programas y proyectos. (Salvador, 2012)

I. PROGRAMA

Un programa, en sentido amplio, hace referencia a un conjunto organizado, coherente e integrado de actividades, servicios o procesos expresados en un conjunto de proyectos relacionados o coordinados entre sí y que son de similar naturaleza. De este modo podemos hablar de programa de la tercera edad, programa de construcción de escuelas, programa de salud materno-infantil, etc. Puede decirse, asimismo, que varios programas hacen operar un plan mediante la realización de acciones orientadas a alcanzar las metas y objetivos propuestos dentro de un período determinado. Un programa está constituido por un conjunto de proyectos. **(IBID, 2012)**

J. PROYECTO

Lo que se denomina proyecto, al igual que los programas se concretan a través de un conjunto de actividades organizadas y articuladas entre sí, para alcanzar determinadas metas y objetivos específicos. La diferencia entre un programa y un proyecto radica en la magnitud, diversidad y especificidad del objetivo que se quiere alcanzar o la acción que se va a realizar: si es compleja, habrá de ser un programa con varios proyectos; si es sencilla, un simple o único proyecto podrá desarrollarla. **(IBID, 2012)**

V. MATERIALES Y MÉTODOS

A. CARACTERÍSTICAS DE LUGAR

1. Localización

El presente trabajo de investigación se llevará a cabo en cantón Riobamba, provincia de Chimborazo.

2. Ubicación geográfica

Coordenadas proyectadas UTM Zona 17 S; Datum WGS84.

X= 761388 E

Y= 9815029 N

Altitud: 2354 msnm

Situada desde el origen de la Zona 253,2 Km hacia el este y 203,3 Km hacia el Sur.

***Fuente:** Departamento de cartografía de Recursos Naturales. 2015*

3. Límites

Norte: Con el cantón Guano

Sur: Con las parroquias rurales Cacha y San Luis

Este: Con la parroquia rural Cubijíes

Oeste: Con la parroquia Calpi y parte de la Provincia de Bolívar

4. Características climáticas

Temperatura: La ciudad de Riobamba está ubicada a 2.754 metros sobre el nivel del mar. La temperatura promedio es de 14° C. Las más altas temperaturas registradas corresponden al mediodía con 23° C.

5. Clasificación ecológica

a. Bosque Húmedo Montano

Se halla entre 2.500 - 3.300 m; la topografía de esta formación es de montañosa a escarpada. Su vegetación se conserva inalterada. (MAE, 2008).

6. Materiales y equipos

a. Materiales de oficina

Libreta de campo

Esferográficos

Hojas de papel bond

Lápiz

Borrador

Marcadores

Papelotes

Cinta adhesiva

Mapas

CDs

b. Equipos

Equipos de cómputo

Cámara fotográfica

Tarjeta SD Clase 10 – 32Gb

GPS

B. METODOLOGÍA

1. Registro de los juegos tradicionales patrimoniales del cantón Riobamba.

Para el cumplimiento de este objetivo se realizó un registro de los juegos tradicionales patrimoniales mediante talleres participativos.

Para la selección de los participantes se tomó en cuenta los objetivos y la heterogeneidad del grupo de esta manera se podrá determinar datos con mayor veracidad.

Se utilizó la ficha de registro del INPC, 2010 (Anexo 01) la misma en la que en su estructura están presentes directrices de identificación que permitirán determinar de manera más efectiva el estado en que se encuentra el patrimonio y está estructurada en las siguientes áreas:

- Datos de localización
- Fotografía referencial
- Datos de identificación
- Descripción de la manifestación
- Portadores/soportes
- Valoración
- Interlocutores
- Elementos relacionados
- Anexos
- Observaciones
- Datos de control

2. Inventariación de los juegos tradicionales patrimoniales del cantón Riobamba.

a) Talleres

Dentro del proceso de inventariación realizarán talleres participativos los mismos que estarán dirigidos personas en grupos detallados a continuación:

- Ancianos
- Adultos
- Jóvenes
- Niños

b) Cuantificación de los juegos tradicionales patrimoniales registrados.

Además para la inventariación se tomará en cuenta ciertos criterios detallados a continuación:

- Vinculación a los ámbitos del Patrimonio Inmaterial.
- Transmisión intergeneracional y vigencia.
- Representatividad y reconocimiento comunitario y/o colectivo.
- Respeto a los derechos.
- Equidad
- Respeto a la diversidad
- Sentido social y cultural.

Se realizó una valoración para determinar los juegos tradicionales, para esto se tomó en cuenta los parámetros de inventariación sugeridos por el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (INPC) 2010, se utilizó rangos para poder calificar cada manifestación inventariada y cada uno de los parámetros.

Tabla 1. Rangos de calificación de parámetros INPC

Porcentaje	Calificación	Puntaje
0-24 %	Muy bajo	1
25-49 %	Bajo	2
50-74 %	Medio	3
75-100 %	Alto	4

Según la **Tabla 1.**, los rangos están detallados en porcentaje, calificación y el puntaje, donde el porcentaje corresponderá a la sumatoria obtenida de cada parámetro, la calificación está en función de 4 criterios los mismos que corresponden a:

Muy Bajo: la manifestación en base al parámetro

Bajo: la manifestación en base al parámetro

Medio : la manifestación en base al parámetro

Alto: la manifestación en base al parámetro

Se tiene también el puntaje el mismo que corresponde a la calificación para los juegos tradicionales patrimoniales.

c) Valoración del estado de la manifestación

Tabla 2. Valoración estado de la manifestación.

PUNTAJE	ESTADO DE LA MANIFESTACION
1-6	Manifestación cultural inmaterial no vigente
7-13	Manifestación cultural inmaterial vulnerable
14-20	Manifestación cultural inmaterial vigente
21-28	Patrimonio cultural inmaterial local

El puntaje parte de la sumatoria total de la calificación que se otorgó a cada manifestación, así obteniendo como resultado el estado en que se encuentra cada manifestación.

Manifestación cultural inmaterial no vigente.

Manifestación cultural inmaterial vulnerable.

Manifestación cultural inmaterial vigente

Manifestación cultural inmaterial local

3. Estructuración de los programas para la salvaguardia de los juegos tradicionales patrimoniales del cantón Riobamba.

El planteamiento filosófico estratégico del plan de salvaguardia tendrá tres momentos

a. Momento analítico

El análisis del diagnóstico se desarrollará utilizando la matriz FODA, posteriormente se priorizó los nudos críticos y los factores claves de éxito, análisis de involucrados.

b. Momento filosófico

Dentro de la parte filosófica se revisará el marco normativo legal en el que estará amparado el plan de salvaguardia y posteriormente se formulará la misión, visión del mencionado plan.

c. Momento estratégico

A partir de los nudos críticos y factores claves de éxito priorizados se procederá a formular objetivos estratégicos, políticas y estrategias.

Para la estructuración de programas y proyectos se ejecutará las estrategias planteadas que pretendan la dinamización, transmisión, comunicación, revitalización, difusión, fomento, protección y una correcta interpretación del patrimonio cultural inmaterial

Los programas constan de los siguientes literales:

- Nombre del programa
- Justificación
- Objetivos
- Eje de la salvaguarda
- Actores involucrados para la implementación
- Costo estimado de implementación

VI. RESULTADOS

A. REGISTRO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES PATRIMONIALES DEL CANTÓN RIOBAMBA

Tomando como herramienta la ficha de registro del INPC, 2010 se obtuvo la siguiente lista de juegos tradicionales.

Ficha 01. Coches de madera

INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			
		CÓDIGO	
		IM-06-01-60-001-13-000001	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: Chimborazo		Cantón: Riobamba	
Parroquia: Velasco		<input checked="" type="radio"/> Urbana	<input type="radio"/> Rural
Localidad: Loma a Quito			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este)		Y (Norte)	Z (ALTITUD) 2754 m.s.n.m
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
Fuente: Byron Geovanny Chávez Tierra			
Descripción de la fotografía: Coche de madera tradicional			
Código fotográfico: JT - 001			

3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN					
Denominación					
Coches de madera					
Grupo social			Lengua (s)		
Mestizo			Español		
Ámbito					
Subámbito			Detalle del subámbito		
Juegos tradicionales					
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN					
<p>Este juego consiste en realizar una competencia con coches hechos de madera, los mismos que antiguamente eran muy sencillos, constaba de un tablón de no más de 150 cm como base y al cual se colocan dos vigas, una en la parte posterior y la segunda en la parte delantera, la cual pasaba a constituirse como la dirección del coche al cual se le amarraba una cuerda que generalmente era de cabuya, además el conductor debe conducir con sus pies, las llantas generalmente eran rulimanes, mismos que eran colocados a un lado de la viga y asegurado para prevenir accidentes.</p> <p>La carrera consistía en colocarse en una calle muy empinada y ser empujado por un ayudante para tomar velocidad, el coche que llegue a la meta primero es el ganador. También hay que tomar en cuenta el cambio de la estructura de coches de madera como los del cantón Patate, mismos que tienen una estructura metálica, de dimensiones más grandes, así mismo sus ruedas, sistema de frenado son mecánicas.</p> <p>Dicha carrera se desarrolló en el sector conocido como la Loma a Quito.</p>					
Fecha o período		Detalle de la periodicidad			
	Anual	No tiene fecha definida de aparición.			
	Continua				
P	Ocasional				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos					
Colectividades					
Instituciones	GADMR	N/A		Riobamba	Riobamba

6. VALORACIÓN				
Importancia para la comunidad				
Juego tradicional muy practicado mismo al que se vincula valores, como el respeto, honradez, la solidaridad.				
Sensibilidad al cambio				
	Manifestaciones Vigentes	Debido al natural paso del tiempo, se ha modificado la estructura de este juego.		
P	Manifestaciones Vigentes Vulnerables			
	Manifestaciones de la Memoria			
7. INTERLOCUTORES				
Apellidos y nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
CHÁVEZ QUISPILLO CÉSAR	EL BATÁN	032376374	M	73
HOLGER FIALLOS	LOS ÁLAMOS	0987066003	M	45
8. ELEMENTOS RELACIONADOS				
Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	
N/A	N/A	N/A	N/A	
9. ANEXOS				
Textos	Fotografía	Videos	Audio	
10. ANEXOS				
11. DATOS DE CONTROL				
Entidad Investigadora: ESPOCH				
Registrado por: Byron G. Chávez T.			Fecha de registro: 20/12/2015	
Revisado por: Christiam Aguirre			Fecha revisión: 03/02/2016	
Aprobado por : Christiam Aguirre			Fecha aprobación:	
Registro fotográfico: Chávez Tierra Byron				

Ficha 02. Cushpi

INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			CÓDIGO IM-06-01-60-001-13-000002
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: Chimborazo		Cantón: Riobamba	
Parroquia: Velasco		<input checked="" type="radio"/> Urbana	<input type="radio"/> Rural
Localidad: Riobamba			
Coordenadas WGS84 Z17S – UTM : X (Este) Y (Norte) Z (ALTITUD) 2754 m.s.n.m			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Fuente: Byron Geovanny Chávez Tierra			
Descripción de la fotografía: N/A			
Código fotográfico: JT - 000			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
Cushpi			
Grupo social		Lengua (s)	
Mestizo		Español	
Ámbito			
Subámbito		Detalle del subámbito	
Juegos Tradicionales			
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN			

Es un juego casi extinto y muy particular, se utiliza el *cushpi*, el mismo que es una variación del trompo, su estructura es más alargada, está elaborado de madera, sin punta de metal como el trompo, su parte superior o cabeza tiene aproximadamente 2.5cm; se requiere de un látigo que se le conoce con el nombre de “perrero”, el mismo que esta estructurado de una caña de aproximadamente 60cm, en la punta de esta caña se encuentra la “cabuya”, misma que es obtenida de un proceso de la planta *Agave*, se enrolla esta cuerda en el *cushpi*, se lo coloca acostado y se jala fuertemente de manera que este bailará, cuando ha empezado a girar se da latigazos sobre el *cushpi*, con cada golpe seguirá girando. Para ganar este juego se debe mantener bailando al *cushpi* el mayor tiempo posible. Este juego se desarrollaba principalmente en las unidades educativas, así como en plazas y mercados, donde se podía observar jugar a grandes y chicos.

Fecha o período		Detalle de la periodicidad
	Anual	No existe fecha determinada de aparición
	Continua	
P	Ocasional	
	Otro	

5. PORTADORES / SOPORTES

Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos					
Colectividad					
Instituciones					

6. VALORACIÓN

Importancia para la comunidad

Permite el desarrollo de la motricidad, la habilidad para este juego es algo requerido, promueve valores como la honradez, solidaridad.

Sensibilidad al cambio

	Manifestaciones Vigentes	Este juego ya no se practica, solamente se lo toma como parte de la memoria popular.
	Manifestaciones Vigentes Vulnerables	
P	Manifestaciones de la Memoria	

7. INTERLOCUTORES

Apellidos y nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
RUIZ ROJAS MARIO	BUCAREST Y GUAYAQUIL	032626192	M	58

8. ELEMENTOS RELACIONADOS

Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito
-----------------	--------	-----------	-----------------------

N/A	N/A	N/A	N/A
9. ANEXOS			
Textos	Fotografía	Videos	Audio
10. ANEXOS			
11. DATOS DE CONTROL			
Entidad Investigadora: ESPOCH			
Registrado por: Byron G. Chávez T.		Fecha de registro: 20/12/2015	
Revisado por: Christiam Aguirre		Fecha revisión: 03/02/2016	
Aprobado por : Christiam Aguirre		Fecha aprobación:	
Registro fotográfico: Chávez Tierra Byron			



Ficha 03. Trompo

INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			CÓDIGO IM-06-01-60-001-13-000003
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: Chimborazo		Cantón: Riobamba	
Parroquia: Lizarzaburu/Maldonado/Velasco/Veloz /Yaruquíes		<input checked="" type="radio"/> Urbana <input type="radio"/> Rural	
Localidad: Riobamba			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este)		Y (Norte)	Z (ALTITUD) 2754 m.s.n.m
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Fuente: Byron Geovanny Chávez Tierra			
Descripción de la fotografía: Concurso de trompos Unidad Educativa Cap. Edmundo Chiriboga			
Código fotográfico: JT - 003			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
Trompo			
Grupo social		Lengua (s)	
Mestizo		Español	
Ámbito			

Subámbito		Detalle del subámbito			
Juegos tradicionales					
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN					
<p>Para este juego tradicional se requiere de 2 – 6 jugadores, para esto se requiere de un trompo y una piola, la misma que será envuelta fuertemente, luego se lanza el trompo sosteniendo la piola por un lado, así este girará.</p> <p>El trompo antiguamente estaba hecho de madera con una punta de acero, también se pueden encontrar hechos de plástico, con punta de acero, mismos que se pueden conseguir en librerías, jugueterías o las personas que trabajan con el torno. La piola tendrá aproximadamente 100-120 cm de largo.</p> <p>Se tiene varias modalidades de juego.</p> <p>Uno de los juegos consiste en hacer bailar el trompo y el que dure más tiempo bailando es quien gana.</p> <p>Otro de los juegos consiste en hacer un círculo en el piso, el cual se lo divide en 4 partes, en las que se colocará 5, 10, 15, 20, como material se requiere un trompo desgastado de cualquiera de los participantes, se sortea el turno y el objetivo es llevar al trompo “chichero” hacia los cuadrantes dibujados en la bomba, si cae en uno de los cuadrantes, la persona que la haya llevado primero dará el número de “chichazos” marcados en el cuadrante.</p> <p>Encontramos también quienes hacen trucos con el trompo, lo enredan por la punta y lo hacen saltar, quienes lo hacen bailar en la mano, en el aire, sobre un esferográfico, entre otros.</p> <p>Su práctica se desarrolla en unidades educativas, antiguamente se las podía encontrar en plazas y mercados.</p>					
Fecha o período		Detalle de la periodicidad			
	Anual	La acción humana hace que este juego aparezca sin tener una fecha determinada para su práctica.			
	Continua				
P	Ocasional				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos					

Colectividad					
Instituciones					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Este juego tiene varios años de práctica, es parte la cultura de las personas, refleja la niñez y los momentos de antaño, permite además fortalecer la unión en la familia, valores de respeto, solidaridad.					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestaciones Vigentes	Se ha cambiado el trompo tradicional de madera por trompos plásticos.			
P	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
	Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
CHÁVEZ QUISPILLO CÉSAR		EL BATÁN	032376374	M	73
SUAREZ T. CARLOS LUIS		LOMA DE QUITO	N/A	M	60
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito		
N/A	N/A	N/A	N/A		
9. ANEXOS					
Textos	Fotografía	Videos	Audio		
10. ANEXOS					
11. DATOS DE CONTROL					
Entidad Investigadora: ESPOCH					
Registrado por: Byron G. Chávez T.			Fecha de registro: 20/12/2015		
Revisado por: Christiam Aguirre			Fecha revisión: 03/02/2016		
Aprobado por : Christiam Aguirre			Fecha aprobación:		
Registro fotográfico: Chávez Tierra Byron					

Ficha 04. Zumbambico

INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			
			CÓDIGO
			IM-06-01-60-001-13-000004
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: Chimborazo		Cantón: Riobamba	
Parroquia: Lizarzaburu/Maldonado/Velasco/Veloz /Yaruquies		<input checked="" type="radio"/> Urbana <input type="radio"/> Rural	
Localidad: Riobamba			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este)		Y (Norte)	Z (ALTITUD) 2754 m.s.n.m
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Fuente: Byron Geovanny Chávez Tierra			
Descripción de la fotografía: Zumbambico hecho con tapa de botella e hilo			
Código fotográfico: JT - 004			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
Zumbambico			
Grupo social		Lengua (s)	
Mestizo		Español	
Ámbito			
Subámbito		Detalle del subámbito	
Juegos tradicionales			

4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN

Este juego consiste en elaborar un zumbambico, el mismo que requiere de ciertos materiales que pueden ser adquiridos de manera fácil, los cuáles son un botón o “tillo” de 2 cm, un pedazo de piola de aproximadamente 90 cm y un martillo.

Se toma la piola y se pasa uno de los agujeros del botón, se ensarta de regreso por el otro agujero y se hace un nudo con la piola.

Se toma el zumbambico por las puntas tomando en consideración que el botón o “tillo” deberá estar en la mitad, se procede a torcer la piola con un movimiento batiente hacia adelante o hacia atrás, posterior a esto se tira por las puntas y se afloja de las mismas, mientras más rápido gire el zumbambico este producirá un zumbido.

Usando el zumbambico hecho con los tillos, se realiza una pelea entre 2 jugadores, quien rompa el hilo de su contrincante gana.

Esta práctica se puede encontrar en unidades educativas.

Fecha o período		Detalle de la periodicidad
	Anual	No tiene fecha determinada de aparición
	Continua	
	Ocasional	
P	Otro	

5. PORTADORES / SOPORTES

Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos					
Colectividades					
Instituciones					

6. VALORACIÓN

Importancia para la comunidad

Ayuda al desarrollo motriz de los niños además es parte de la cultura, es un juego de habilidad, destreza e ingenio.

Sensibilidad al cambio

	Manifestaciones Vigentes	Un juego que solo está presente en la memoria popular.
	Manifestaciones Vigentes Vulnerables	

P	Manifestaciones de la Memoria			
7. INTERLOCUTORES				
Apellidos y nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
CHAVEZ Q. CÉSAR	EL BATÁN	098725752	M	73
MARTÍNEZ ÁNGEL	COLMBIA Y ALMAGRO		M	70
8. ELEMENTOS RELACIONADOS				
Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	
N/A	N/A	N/A	N/A	
9. ANEXOS				
Textos	Fotografía	Videos	Audio	
10. ANEXOS				
11. DATOS DE CONTROL				
Entidad Investigadora: ESPOCH				
Registrado por: Byron G. Chávez T.		Fecha de registro: 20/12/2015		
Revisado por: Christiam Aguirre		Fecha revisión: 03/02/2016		
Aprobado por : Christiam Aguirre		Fecha aprobación:		
Registro fotográfico: Chávez Tierra Byron				


Ficha 05. Florón

INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			CÓDIGO IM-06-01-60-001-13-000005
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: Chimborazo		Cantón: Riobamba	
Parroquia: Lizarzaburu/Maldonado/Velasco/Veloz /Yaruquíes		<input checked="" type="radio"/> Urbana <input type="radio"/> Rural	
Localidad: Riobamba			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este)		Y (Norte)	Z (ALTITUD) 2754 m.s.n.m
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Fuente: Byron Geovanny Chávez Tierra			
Descripción de la fotografía:			
Código fotográfico: JT - 005			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
Florón			
Grupo social		Lengua (s)	
Mestizo		Español	
Ámbito			

Subámbito	Detalle del subámbito
Juegos tradicionales	
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN	
<p>El florón es un juego muy practicado antaño, este se inicia eligiendo a una persona para que tenga el “florón” el mismo que podrá ser una piedra, un juguete o algo pequeño, que pueda ser escondido en las manos de los participantes.</p> <p>Se acompaña con la canción</p> <p>“El florón esta en mis manos De mis manos ya paso El florón está en mis manos De mis manos ya pasó”</p> <p>Mientras suena la canción el guía tratará de colocar el “florón” en las manos de alguno de los participantes, luego de haber escondido el florón la persona guía preguntará a los participantes donde está el florón, mientras el participante piensa donde se colocó, el resto de participantes continúan con la canción.</p> <p>“Las monjitas carmelitas se fueron a Popayán, a buscar lo que han perdido debajo del arrayán”</p> <p>Si el participante adivina en donde quedó el florón este será quien empiece otra vez con el juego, por el contrario si no adivina, pagará una penitencia.</p> <p>El desarrollo de esta práctica se puede encontrar en unidades educativas.</p>	
Fecha o período	Detalle de la periodicidad
Anual	

	Continua	No se determina fecha de aparición del juego			
P	Ocasional				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos					
Colectividades					
Instituciones					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Este juego tiene muchos años de práctica, es parte intrínseca de la cultura de las personas, es un juego que permite la unión, el desarrollo de valores, honradez, respeto.					
Sensibilidad al cambio					
P	Manifestaciones Vigentes	Forma parte como actividades lúdicas en instituciones educativas			
	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
	Manifestaciones de la				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad	
FIALLOS HOLGER	Los Álamos	0987066002	M	45	
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito		
N/A	N/A	N/A	N/A		
9. ANEXOS					
Textos	Fotografía	Videos	Audio		
10. ANEXOS					
11. DATOS DE CONTROL					
Entidad Investigadora: ESPOCH					
Registrado por: Byron G. Chávez T.			Fecha de registro: 20/12/2015		
Revisado por: Christiam Aguirre			Fecha revisión: 03/02/2016		
Aprobado por : Christiam Aguirre			Fecha aprobación:		
Registro fotográfico: Chávez Tierra Byron					

Ficha 06. Marros

INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			CÓDIGO
			IM-06-01-60-001-13-000006
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: Chimborazo		Cantón: Riobamba	
Parroquia: Lizarzaburu/Maldonado/Velasco/Veloz /Yaruquíes		<input checked="" type="radio"/> Urbana <input type="radio"/> Rural	
Localidad: Riobamba			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este) Y (Norte) Z (ALTITUD) 2754 m.s.n.m			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
N/A			
Descripción de la fotografía:			
Código fotográfico: JT - 006			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
Marros			
Grupo social		Lengua (s)	
Mestizo		Español	
Ámbito			
Subámbito		Detalle del subámbito	
Juegos tradicionales			
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN			

Se hacen dos equipos de niños/as, se marca con una raya la "casa" de cada equipo, un en frente del otro, a una distancia mínima de 30 m.

Estando todos en posición, se da la señal de salida y salen unos a "pillar" a otros.

Cada miembro del equipo contrario que es atrapado, pasa a la "casa" del equipo que lo ha atrapado y se pone detrás de la raya con los brazos en cruz. Los miembros de su equipo pueden salvarle, si logran tocarle en la mano.

El juego termina cuando todos los miembros de un equipo son capturados.

Antaño la práctica de este juego se podía encontrar en unidades educativas, plazas y mercados de la ciudad.

Fecha o período		Detalle de la periodicidad
	Anual	No tiene fecha definida de aparición
	Continua	
P	Ocasional	
	Otro	

5. PORTADORES / SOPORTES

Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos					
Colectividades					
Instituciones					

6. VALORACIÓN

Importancia para la comunidad

Permite el desarrollo de las personas en un ambiente de inclusión, donde se pueden observar valores

Sensibilidad al cambio

	Manifestaciones Vigentes	Se mantiene viva en la memoria, más no existe práctica.
	Manifestaciones Vigentes Vulnerables	
P	Manifestaciones de la Memoria	

7. INTERLOCUTORES

Apellidos y nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
CHAVEZ Q. CÉSAR	EL BATÁN	098725752	M	73

8. ELEMENTOS RELACIONADOS

Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito
N/A	N/A	N/A	N/A
9. ANEXOS			
Textos	Fotografía	Videos	Audio
10. ANEXOS			
11. DATOS DE CONTROL			
Entidad Investigadora: ESPOCH			
Registrado por: Byron G. Chávez T.		Fecha de registro: 20/12/2015	
Revisado por: Christiam Aguirre		Fecha revisión: 03/02/2016	
Aprobado por : Christiam Aguirre		Fecha aprobación:	
Registro fotográfico: Chávez Tierra Byron			


Ficha 07. Elástico

INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO		 INPC Instituto Nacional de Patrimonio Cultural Ecuador	CÓDIGO IM-06-01-60-001-13-000007
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: Chimborazo		Cantón: Riobamba	
Parroquia: Lizarzaburu/Maldonado/Velasco/Veloz /Yaruquies		<input checked="" type="radio"/> Urbana <input type="radio"/> Rural	
Localidad: Riobamba			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este)		Y (Norte)	Z (ALTITUD) 2754 m.s.n.m
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Fuente: Byron Geovanny Chávez Tierra			
Descripción de la fotografía:			
Código fotográfico: JT - 007			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
Elástico			
Grupo social		Lengua (s)	
Mestizo		Español	
Ámbito			
Subámbito		Detalle del subámbito	

Juegos tradicionales					
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN					
<p>Este juego consta de un número de 3 jugadores como mínimo y de 4 como máximo, si juegan 4 personas estarán dispuestas en parejas, los dos participantes servirán como poste y se colocarán el elástico a la altura de los tobillos, formando así una especie de canal, mientras el jugador restante procede a saltar.</p> <p>Se requiere del elástico que será de aproximadamente 2 metros de longitud unido al final con un nudo, dicho material podrá ser conseguido en librerías y bazares.</p> <p>El jugador saltará de frente sobre el elástico con sus dos pies, luego saltará hacia el segundo elástico luego salta y el elástico quedará entre sus piernas, luego vuelve a saltar quedando el elástico entre sus piernas.</p> <p>El proceso es repetido mientras sigue subiendo el elástico, existe 10 niveles:</p> <p>Tobillo, pantorrilla, rodilla, cintura, axilas, cuello, boca, orejas y manos levantadas.</p>					
Fecha o período	Detalle de la periodicidad				
	Anual				
P	Continua				
	Ocasional				
	Otro				
No tiene fecha determinada de aparición					
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos					
Colectividades					
Instituciones					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
La práctica de este juego estaba inclinada solamente para las mujeres, hoy por hoy es practicado por hombres y mujeres, propiciando así un desarrollo sin discriminación hacia ninguna persona.					
Sensibilidad al cambio					
P	Manifestaciones Vigentes				

Manifestaciones Vigentes Vulnerables	La manifestación se ha mantenido intacta a través del tiempo			
Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES				
Apellidos y nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Isamar Quevedo	Chimborazo y Espejo	N/A	F	10
Brayan Sanchez	Espejo y Av. Cordovez	N/A	F	13
8. ELEMENTOS RELACIONADOS				
Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	
9. ANEXOS				
Textos	Fotografía	Videos	Audio	
10. ANEXOS				
11. DATOS DE CONTROL				
Entidad Investigadora: ESPOCH				
Registrado por: Byron G. Chávez T.		Fecha de registro: 20/12/2015		
Revisado por: Christiam Aguirre		Fecha revisión: 03/02/2016		
Aprobado por : Christiam Aguirre		Fecha aprobación:		
Registro fotográfico: Chávez Tierra Byron				

Ficha 08. Billuso

INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			CÓDIGO
			IM-06-01-60-001-13-000008
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: Chimborazo		Cantón: Riobamba	
Parroquia: Lizarzaburu/Maldonado/Velasco/Veloz /Yaruquies		<input checked="" type="radio"/> Urbana <input type="radio"/> Rural	
Localidad:			
Coordenadas WGS84 Z17S – UTM : X (Este) Y (Norte) Z (ALTITUD) 2754 m.s.n.m			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
N/A			
Descripción de la fotografía:			
Código fotográfico: JT - 008			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
Billuso			
Grupo social		Lengua (s)	
Mestizo		Español	
Ámbito			
Subámbito		Detalle del subámbito	
Juegos tradicionales			
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN			

Este juego tuvo su gran acogida en los años 70 y 90, consistía en recolectar las envolturas en las que venían los cigarrillos, se debía doblar esa envoltura por la mitad y luego se doblaban las esquinas, se hacía un círculo en la tierra y se colocaba un poco de tierra sobre estas envolturas con la finalidad de que no “vuelen” con el viento y para que los jugadores intenten sacarlas con las “chantas”.

Se toma una distancia considerable entre los jugadores y el círculo y se arroja la chanta, quien se encontraba más cerca de la bomba, era quien tenía el turno para intentar sacar el billuso. Si uno de los jugadores sacaba la envoltura del círculo se la llevaba, mientras que si caía dentro de la bomba “moría”.

El fin del juego era coleccionar la mayor cantidad de estas envolturas, mismas que eran para presumir a sus amigos, o en otros casos eran vendidas a quien quisiera el billuso, el costo de los billusos era de 1 a 2 reales.

Antaño la práctica de esta actividad se encontraba en las unidades educativas, en plazas y mercados.

Fecha o período		Detalle de la periodicidad
	Anual	No existe fecha determinada para esta actividad
	Continua	
	Ocasional	
P	Otro	

5. PORTADORES / SOPORTES

Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos					
Colectividades					
Instituciones					

6. VALORACIÓN

Importancia para la comunidad

Desarrollaba en los niños la habilidad de convencer a los adultos para conseguir el billuso, además de aflorar valores como trabajo en equipo, compañerismo.

Sensibilidad al cambio

	Manifestaciones Vigentes	No existe la práctica de este juego
	Manifestaciones Vigentes Vulnerables	

P	Manifestaciones de la Memoria			
7. INTERLOCUTORES				
Apellidos y nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
CHAVEZ Q. CÉSAR	EL BATÁN	098725752	M	73
8. ELEMENTOS RELACIONADOS				
Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	
9. ANEXOS				
Textos	Fotografía	Videos	Audio	
10. ANEXOS				
11. DATOS DE CONTROL				
Entidad Investigadora: ESPOCH				
Registrado por: Byron G. Chávez T.		Fecha de registro: 20/12/2015		
Revisado por: Christiam Aguirre		Fecha revisión: 03/02/2016		
Aprobado por : Christiam Aguirre		Fecha aprobación:		
Registro fotográfico: Chávez Tierra Byron				

Ficha 09. Juego bolas de acero

INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			CÓDIGO
			IM-06-01-60-001-13-000009
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: Chimborazo		Cantón: Riobamba	
Parroquia: Maldonado /Velasco/Yaruquíes		<input checked="" type="radio"/> Urbana	<input type="radio"/> Rural
Localidad: La paz y Venezuela/Mercado la Esperanza/Av. Los Shyris			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este)		Y (Norte)	Z (ALTITUD) 2754 m.s.n.m
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Fuente: Byron Geovanny Chávez Tierra			
Descripción de la fotografía: Torneo de juego de bolas de acero en el sector de SECAP, Riobamba.			
Código fotográfico: JT - 009			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
Bolas de acero			
Grupo social		Lengua (s)	
Mestizo		Español	
Ámbito			
Subámbito		Detalle del subámbito	
Juegos tradicionales			

4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN

El juego de las bolas de acero es un juego que ha evolucionado, mismo que se desarrolla con un número de jugadores que varía entre 2-10 jugadores y el que puede ser realizado de manera individual o en pareja.

Para los jugadores se requiere bolas de acero, mismas que tienen un diámetro aproximado entre 40 mm a 50 mm, además se requiere 4 bolas de acero pequeñas con un diámetro de 20 mm, que serán colocadas en el centro de la bomba, todos estos elementos podrán adquirirse en herrerías.

La bomba tendrá un diámetro de 2 metros aproximadamente y las medidas del cuadro son de 25 m x 40 m.

Para el lanzamiento los jugadores se colocarán aproximadamente a unos 40 metros de la bomba, desde donde harán el lanzamiento, el turno de lanzamiento será determinado por los jugadores o será sorteado.

Los jugadores determinarán su turno en base a quien se encuentre más cerca de la bomba.

El desarrollo de esta actividad es diaria.

Fecha o período		Detalle de la periodicidad
	Anual	Es practicado todos los días del año.
P	Continua	
	Ocasional	
	Otro	

5. PORTADORES / SOPORTES

Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos					
Colectividades					
Instituciones					

6. VALORACIÓN

Importancia para la comunidad

Los elementos, las reglas, son parte de cada uno de los jugadores pasando a formar parte intrínseca de cada uno de ellos.

Sensibilidad al cambio

	Manifestaciones Vigentes	La actividad varía con la modernización, reemplazando ciertos elementos del juego.			
	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
	Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES					
	Apellidos y nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
	CHAVEZ QUISPILLO CESAR	EL BATÁN	098725752	M	73
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
	Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	
9. ANEXOS					
	Textos	Fotografías	Videos	Audio	
10. ANEXOS					
11. DATOS DE CONTROL					
Entidad Investigadora: ESPOCH					
Registrado por: Byron G. Chávez T.			Fecha de registro: 20/12/2015		
Revisado por: Christiam Aguirre			Fecha revisión: 03/02/2016		
Aprobado por : Christiam Aguirre			Fecha aprobación:		
Registro fotográfico: Chávez Tierra Byron					


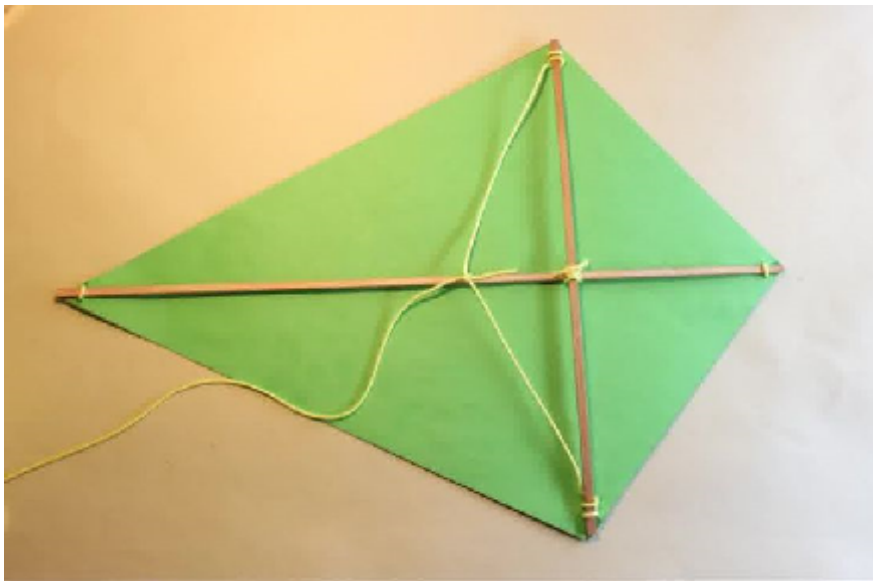
Ficha 10. Juego de los cocos

INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			CÓDIGO IM-06-01-60-001-13-000010
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: Chimborazo		Cantón: Riobamba	
Parroquia: Lizarzaburu/Maldonado/Velasco/Veloz /Yaruquies:		<input checked="" type="radio"/> Urbana <input type="radio"/> Rural	
Localidad:			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este)		Y (Norte)	Z (ALTITUD) 2754 m.s.n.m
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Fuente: Byron Geovanny Chávez Tierra			
Descripción de la fotografía: Jugador colocando los cocos			
Código fotográfico: JT - 010			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
Juego de los cocos			
Grupo social		Lengua (s)	
Mestizo		Español	
Ámbito			
Subámbito		Detalle del subámbito	
Juegos tradicionales			

4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN					
<p>El juego de los cocos es la base del juego de las bolas de acero, el mismo cambió con la modernización y modificó sus materiales por otros de mayor durabilidad, el coco es el fruto de la Palma chilena (<i>Jubaea chilensis</i>), el mismo que se colocaba en el centro del círculo para luego ser sacado de la bomba, quien sacaba los cocos de la bomba ganaba, había personas quienes en ese momento rompían los cocos y se los comían.</p> <p>Los cocos pueden ser encontrados en el sector del Mercado La Merced donde aún existe la comercialización de este producto.</p> <p>La práctica de esta actividad estaba ligada a la fecha del día de “Los Difuntos”.</p>					
Fecha o período		Detalle de la periodicidad			
P	Anual	El día de los difuntos era la fecha en la que se practicaba			
	Continua				
	Ocasional				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos					
Colectividad					
Instituciones					
6. VALORACIÓN					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestaciones Vigentes	Se modificó los cocos por bolas de acero			
	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
P	Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
CHAVEZ Q. CÉSAR		EL BATÁN	098725752	M	73
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Código / Nombre		Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	
N/A		N/A	N/A	N/A	
9. ANEXOS					
Textos		Fotografía	Videos	Audio	

10. ANEXOS			
11. DATOS DE CONTROL			
Entidad Investigadora: ESPOCH			
Registrado por: Byron G. Chávez T.		Fecha de registro: 20/12/2015	
Revisado por: Christiam Aguirre		Fecha revisión: 03/02/2016	
Aprobado por : Christiam Aguirre		Fecha aprobación:	
Registro fotográfico: Chávez Tierra Byron			

Ficha 11. Cometa

INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			CÓDIGO
			IM-06-01-60-001-13-000011
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: Chimborazo		Cantón: Riobamba	
Parroquia: Lizarzaburu/Maldonado/Velasco/Veloz /Yaruquies		<input checked="" type="radio"/> Urbana <input type="radio"/> Rural	
Localidad:			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este)		Y (Norte)	Z (ALTITUD) 2754 m.s.n.m
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Fuente: Byron Geovanny Chávez Tierra			
Descripción de la fotografía: estructura de cometa hecha de carrizo			
Código fotográfico: JT - 012			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
La cometa			
Grupo social		Lengua (s)	
Mestizo		Español	
Ámbito			
Subámbito		Detalle del subámbito	

Juegos tradicionales					
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN					
<p>El juego de la cometa consiste en hacer volar la misma, años atrás fabricaban de una planta conocida como sigse (<i>Cortaderia nítida</i>) de la cual se obtenía el “huso” que era una pequeña caña delgada con la que hacía la cometa, con hilo y periódico.</p> <p>También necesitaba un “rabo” o “cola” el cual se obtenía de prendas de vestir viejas, y que no sean pesadas, se utilizaban camisetas, vestidos, sábanas, entre otras, y se rasgaba las prendas en forma vertical y de esta manera se iba haciendo una cola, se “amarraba” las prendas rasgadas y se unía en la parte inferior de la cometa, la que generalmente era un rombo. El rabo es la parte fundamental de la cometa, si la cola no es lo suficientemente pesada la cometa no tomará vuelo y no se estabilizará, por lo tanto habrá que hacer la cola más larga, mientras que si es muy pesada no permitirá que esta se eleve y habrá que cortar un poco de cola.</p> <p>Para elevar la cometa al aire, el jugador debía correr en contra del viento, así esta tomaría vuelo.</p> <p>Así mismo podemos encontrar cometas tradicionales (de hilo y carrizo o huso) y cometas con materiales de mayor durabilidad (plástico) las que pueden ser adquiridas en el sector del mercado La Merced.</p> <p>Antaño se realizaban concursos de cometas en el Campo de Aviación Civil Riobamba.</p>					
Fecha o período		Detalle de la periodicidad			
P	Anual	Este juego se desarrolla en el verano en los meses de agosto y septiembre			
	Continua				
	Ocasional				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos					
Colectividades					
Instituciones					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					

La cometa permitía desarrollar la habilidad de los niños, su motricidad, además que era un juego en el que las personas podían compartir tiempo con sus hijos mediante el conocimiento que tenían cada uno de estos.

Sensibilidad al cambio

	Manifestaciones Vigentes	La modificación por materiales de mayor durabilidad
P	Manifestaciones Vigentes Vulnerables	
	Manifestaciones de la Memoria	

7. INTERLOCUTORES

Apellidos y nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
CHÁVEZ CESAR	EL BATÁN	0998725752	M	73

8. ELEMENTOS RELACIONADOS

Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito

9. ANEXOS

Textos	Fotografía	Videos	Audio

10. ANEXOS

--

11. DATOS DE CONTROL

Entidad Investigadora: ESPOCH	
Registrado por: Byron G. Chávez T.	Fecha de registro: 20/12/2015
Revisado por: Christiam Aguirre	Fecha revisión: 03/02/2016
Aprobado por : Christiam Aguirre	Fecha aprobación:
Registro fotográfico: Chávez Tierra Byron	

Ficha 12. Canicas

INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			CÓDIGO IM-06-01-60-001-13-000012
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: Chimborazo		Cantón: Riobamba	
Parroquia: Lizarzaburu/Maldonado/Velasco/Veloz /Yaruquies		<input checked="" type="radio"/> Urbana <input type="radio"/> Rural	
Localidad: Riobamba			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este)		Y (Norte)	Z (ALTITUD) 2754 m.s.n.m
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Fuente: Byron Geovanny Chávez Tierra			
Descripción de la fotografía: niños jugando al pepo			
Código fotográfico: JT - 012			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
Las canicas			
Grupo social		Lengua (s)	
Mestizo		Español	
Ámbito			
Subámbito		Detalle del subámbito	
Juegos tradicionales			
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN			

Este juego conocido también como “las bolas”, “lichas” o “liras”, son bolas de cristal de 15mm de diámetro las que tienen varios modelos, se tiene las “chinas” que eran de color blanco, “la mamona” que era una bola de cristal de mayor diámetro.

Se tiene varias modalidades de juego, en las que se tiene:

La culebrita

Este juego consiste en trazar una línea ondulada bien marcada en la tierra, para que así la canica recorra este camino, la longitud de la línea deberá ser de aproximadamente 150 cm, se sorteará el turno de salida y recorrerán la línea dando “tingazos” a la bola, si uno de los jugadores sale de la línea pierde su turno, si por el contrario ha “quiñado” a la otra canica este es el ganador, gana también el que llega al final de la culebrita.

El pique

Es otra de las modalidades de juego con la canicas, el número de jugadores varía entre 2 a 5 jugadores, al inicio de la partida se determinará el número de canicas a jugar, se sortea el jugador que jugará primero, se requiere de un “pique” la que puede ser una pared o una piedra, así mismo se tomará en consideración el espacio donde se jugará, este espacio deberá ser escarpado para así dificultar el juego, el jugador deberá golpear el pique para jugar, cada vez que la canica salga del espacio ya determinado se colocará de manera estratégica para que no golpeen la canica, quien golpea una de las canicas se lleva todo.

El ñoco

Otra de las modalidades de las canicas es el ñoco, mismo que se desarrolla haciendo hoyos en la tierra los que deben estar aproximadamente a 20 cm del anterior, el número está definido por los jugadores que pueden variar de 2 a 6, se sortea el turno de salida, se tinga la canica y se trata de caer en cada hoyo, si cae fuera del hoyo tendrá que intentar con cada turno llegar al hoyo, quien llegue primero al último hoyo es el ganador, se apuestan canicas o dinero.

El pepo					
Otra de las modalidades des el pepo, el mismo que consistía en colocar canicas dentro de un círculo de aproximadamente 60cm de diámetro, y cada jugador debía sacarlas del círculo, quien caía dentro de la bomba perdía, mientras que quien sacaba las canicas se las llevaba.					
Si un jugador golpeaba con su canica a la de otro jugador lo llamaban “pepear” o “pepo”.					
La unidades educativas, parques y mercados, eran lugares donde se podía divisar esta actividad.					
Fecha o período		Detalle de la periodicidad			
	Anual	La aparición de este juego es esporádico			
	Continua				
P	Ocasional				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos					
Colectividad					
Instituciones					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
El desarrollo del juego permitía a los niños desarrollar habilidades motrices, además es parte de la vida de las personas.					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestaciones Vigentes	La práctica del juego cada vez en menor			
P	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
	Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad	
CHAVEZ Q. CÉSAR	EL BATÁN	098725752	M	73	
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito		
N/A	N/A	N/A	N/A		
9. ANEXOS					
Textos	Fotografía	Videos	Audio		

10. ANEXOS			
11. DATOS DE CONTROL			
Entidad Investigadora: ESPOCH			
Registrado por: Byron G. Chávez T.		Fecha de registro: 20/12/2015	
Revisado por: Christiam Aguirre		Fecha revisión: 03/02/2016	
Aprobado por: Christiam Aguirre		Fecha aprobación:	
Registro fotográfico: Chávez Tierra Byron			

Ficha 13. Cuerda

INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			CÓDIGO
			IM-06-01-60-001-13-000013
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: Chimborazo		Cantón: Riobamba	
Parroquia: Lizarzaburu/Maldonado/Velasco/Veloz /Yaruquies		<input checked="" type="radio"/> Urbana <input type="radio"/> Rural	
Localidad:			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este)		Y (Norte)	Z (ALTITUD) 2754 m.s.n.m
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Fuente: Byron Geovanny Chávez Tierra			
Descripción de la fotografía: Adolescentes saltando la cuerda			
Código fotográfico: JT - 013			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
Cuerda			
Grupo social		Lengua (s)	
Mestizo		Español	
Ámbito			
Subámbito		Detalle del subámbito	

Juegos tradicionales					
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN					
<p>Este es un juego de habilidad y se requiere de una cuerda de aproximadamente 3m y con un número de jugadores que varía entre 3 a 5, para realizar el juego se gira la cuerda, mientras que otro de los participantes espera el momento exacto para ingresar y saltar la cuerda sin que esta la toque, el juego viene acompañado de una canción.</p> <p>“Monja, viuda, soltera casada o divorciada cuantos hijos quieres tener uno, dos tres, cuatro, etc.”</p> <p>Pueden ingresar de hasta 3 personas dentro de la cuerda tomando en cuenta la dimensión de esta podrán ingresar más jugadores, mientras la canción avanza el giro de la cuerda será más rápido, quien se detiene, o es tocado por la cuerda pierde, y el jugador que más saltos dio es el ganador.</p> <p>El lugar de desarrollo de esta actividad son las unidades educativas, parques y plazas.</p>					
Fecha o período		Detalle de la periodicidad			
	Anual	No se determina una fecha específica para el desarrollo del juego			
	Continua				
P	Ocasional				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos					
Colectividad					
Instituciones					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Sensibilidad al cambio					
P	Manifestaciones Vigentes	Se mantiene intacta la manifestación			
	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
	Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
CHÁVEZ Q. CÉSAR		EL BATÁN	098725752	M	73

PULGAR JUAN	JUNINY TNT. LATUS	0995659044	F	72
8. ELEMENTOS RELACIONADOS				
Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	
9. ANEXOS				
Textos	Fotografía	Videos	Audio	
10. ANEXOS				
11. DATOS DE CONTROL				
Entidad Investigadora: ESPOCH				
Registrado por: Byron G. Chávez T.		Fecha de registro: 20/12/2015		
Revisado por: Christiam Aguirre		Fecha revisión: 03/02/2016		
Aprobado por : Christiam Aguirre		Fecha aprobación:		
Registro fotográfico: Chávez Tierra Byron				

Ficha 14. Perinola

INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			CÓDIGO IM-06-01-60-001-13-000014
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: Chimborazo		Cantón: Riobamba	
Parroquia: Lizarzaburu/Maldonado/Velasco/Veloz /Yaruquies		<input checked="" type="radio"/> Urbana <input type="radio"/> Rural	
Localidad:			
Coordenadas WGS84 Z17S – UTM : X (Este)		Y (Norte)	Z (ALTITUD) 2754 m.s.n.m
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Fuente: Byron Geovanny Chávez Tierra			
Descripción de la fotografía:			
Código fotográfico: JT - 014			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
La perinola			
Grupo social		Lengua (s)	
Mestizo		Español	
Ámbito			

Subámbito		Detalle del subámbito			
Juegos tradicionales					
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN					
<p>La perinola es un juego que requiere de “suerte”, se requiere la perinola, tiene 4 lados y una punta de acero, esta hecho de madera, plástico o metal, en cada lado tiene inscripciones las que indicarán a los jugadores la acción que deben realizar, la apuesta se determina al inicio de la partida.</p> <p>La perinola puede ser adquirida en librerías jugueterías y en lugares donde trabajen con torno.</p> <p>Las inscripciones se disponen de la siguiente manera</p> <p>T de tome, P de ponga, S de saque y D de deje, cada uno de los participantes hará girar la perinola en su turno y se sujetará a la letra que haya salido.</p>					
Fecha o período		Detalle de la periodicidad			
	Anual	La aparición de este juego es esporádica			
P	Continua				
	Ocasional				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos					
Colectividades					
Instituciones					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestaciones Vigentes	La práctica del juego ha mermado			
	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
P	Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad	
CHÁVEZ Q. CÉSAR	EL BATÁN	098725752	M	73	
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					

Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito
9. ANEXOS			
Textos	Fotografía	Videos	Audio
10. ANEXOS			
11. DATOS DE CONTROL			
Entidad Investigadora: ESPOCH			
Registrado por: Byron G. Chávez T.		Fecha de registro: 20/12/2015	
Revisado por: Christiam Aguirre		Fecha revisión: 03/02/2016	
Aprobado por : Christiam Aguirre		Fecha aprobación:	
Registro fotográfico: Chávez Tierra Byron			



Ficha 15. Rayuela

INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			CÓDIGO
			IM-06-01-60-001-13-000015
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: Chimborazo		Cantón: Riobamba	
Parroquia: Lizarzaburu/Maldonado/Velasco/Veloz /Yaruquies		<input checked="" type="radio"/> Urbana <input type="radio"/> Rural	
Localidad:			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este)		Y (Norte)	Z (ALTITUD) 2754 m.s.n.m
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Fuente: Byron Geovanny Chávez Tierra			

Descripción de la fotografía: Jugador recogiendo el tejo					
Código fotográfico: JT - 015					
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN					
Denominación					
Rayuela					
Grupo social			Lengua (s)		
Mestizo			Español		
Ámbito					
Subámbito			Detalle del subámbito		
Juegos tradicionales					
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN					
<p>Es un juego que consiste en dibujar una figura en el piso la misma que debe estar numerada, se pinta un cuadrado con el número 1, luego otro cuadrado con el 2, otro con el 3, intentando que sean más o menos iguales. En el cuarto piso de la rayuela se pintan dos casillas, una con el número 4 y a su lado otra con el 5. La casilla superior la ocupa el 6 y las dos últimas son también casillas dobles con los números 7 y 8. Luego otro piso con una sola casilla con el número 9. A continuación se dibujará una casilla con el número 10.</p> <p>Se arroja una piedra o “tejo” en el cuadro número 1 sin que se salga o toque las líneas, se recorrerá toda la rayuela con un solo pie, excepto donde existen dos casilleros contiguos, no se deberá pisar sobre las líneas, al llegar al último número.</p> <p>El juego tiene variaciones al momento de dibujar la figura sobre el piso.</p> <p>La actividad se desarrolla en unidades educativas.</p>					
Fecha o período		Detalle de la periodicidad			
	Anual	La práctica del juego se desarrolla en las unidades educativas.			
	Continua				
P	Ocasional				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos					
Colectividades					

Instituciones					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Fomenta valores, unión, cohesión entre personas de la misma edad.					
Sensibilidad al cambio					
P	Manifestaciones Vigentes	La manifestación se mantiene intacta			
	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
	Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
HARO JHONY		LA PRIMAVERA	N/A	M	16
RUIZ R. MARIO		BUCAREST Y GUAYAQUIL	0984565612	M	58
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Código / Nombre		Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	
9. ANEXOS					
Textos		Fotografía	Videos	Audio	
10. ANEXOS					
11. DATOS DE CONTROL					
Entidad Investigadora: ESPOCH					
Registrado por: Byron G. Chávez T.			Fecha de registro: 20/12/2015		
Revisado por: Christiam Aguirre			Fecha revisión: 03/02/2016		
Aprobado por : Christiam Aguirre			Fecha aprobación:		
Registro fotográfico: Chávez Tierra Byron					

Ficha 16. Raya

INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			CÓDIGO IM-06-01-60-001-13-000016
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: Chimborazo		Cantón: Riobamba	
Parroquia: Lizarzaburu/Maldonado/Velasco/Veloz /Yaruquies		<input checked="" type="radio"/> Urbana <input type="radio"/> Rural	
Localidad:			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este)		Y (Norte)	Z (ALTITUD) 2754 m.s.n.m
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Fuente: Byron Geovanny Chávez Tierra			
Descripción de la fotografía:			
Código fotográfico: JT - 016			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
Raya			
Grupo social		Lengua (s)	
Mestizo		Español	
Ámbito			

Subámbito		Detalle del subámbito			
Juegos tradicionales					
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN					
<p>Consiste en trazar una línea recta en el suelo, se puede también utilizar el filo de la pared o cualquier línea recta que se encuentre en el piso, participan en este juego desde 2 hasta 6 jugadores, quienes apostaran cierta cantidad de dinero misma que es acordada entre todos los participantes.</p> <p>Se sortea los turnos determinando así el orden de lanzamiento, la distancia de lanzamiento será de 1-2 metros aproximadamente, si al lanzar la moneda hacia la línea recta trazada uno de los jugadores a golpeado a otro con la moneda, el jugador gana inmediatamente la apuesta de aquel jugador.</p> <p>El ganador se determina por la distancia que exista entre la moneda lanzada y la línea o “raya” que se ha trazado.</p> <p>la práctica de esta actividad puede observarse en unidades educativas, universidades.</p>					
Fecha o período		Detalle de la periodicidad			
	Anual	No existe una fecha determinada para la práctica del juego			
	Continua				
	Ocasional				
P	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos					
Colectividades					
Instituciones					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Es un juego que se ha mantenido desde años atrás, permitiendo a las personas practicar esta actividad para su recreación, convirtiéndose en un juego muy apreciado.					
Sensibilidad al cambio					
P	Manifestaciones Vigentes	La manifestación se mantiene intacta			
	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
	Manifestaciones de la Memoria				

7. INTERLOCUTORES				
Apellidos y nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
8. ELEMENTOS RELACIONADOS				
Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	
9. ANEXOS				
Textos	Fotografía	Videos	Audio	
10. ANEXOS				
11. DATOS DE CONTROL				
Entidad Investigadora: ESPOCH				
Registrado por: Byron G. Chávez T.		Fecha de registro: 20/12/2015		
Revisado por: Christiam Aguirre		Fecha revisión: 03/02/2016		
Aprobado por : Christiam Aguirre		Fecha aprobación:		
Registro fotográfico: Chávez Tierra Byron				

Ficha 17. Mamona

INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			CÓDIGO IM-06-01-60-001-13-000017
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: Chimborazo		Cantón: Riobamba	
Parroquia: Lizarzaburu/Maldonado/Velasco/Veloz /Yaruquies		<input checked="" type="radio"/> Urbana <input type="radio"/> Rural	
Localidad:			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este)		Y (Norte)	Z (ALTITUD) 2754 m.s.n.m
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Fuente: Byron Geovanny Chávez Tierra			
Descripción de la fotografía: Volvedor golpeando la pelota			
Código fotográfico: JT - 018			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
Mamona			
Grupo social		Lengua (s)	
Mestizo		Español	
Ámbito			
Subámbito		Detalle del subámbito	

Juegos tradicionales					
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN					
<p>Este juego es una variante de la pelota de mano, se desarrolla en un grupo de 6 personas, dentro de este grupo tenemos al “sacador” al “recibidor”, y los “medios”, el sacador tendrá que golpear la bola con la mano, haciendo que esta llegue a la “pica” que es un cuadro que se encuentra pintado sobre la cancha, en el cual la pelota deberá caer, si ha caído fuera, pierde.</p> <p>Los puntajes de este juego son: 15, 30, 40 y un juego, para que uno de los dos equipos pueda ganar, deberá hacer 3 juegos, si uno de los equipos hace un juego, se le restará al otro el juego.</p> <p>Así mismo si uno de los jugadores no ha alcanzado a lanzar la pelota hacia el otro extremo y cae en la mitad de la cancha los medios serán quienes golpeen la pelota hacia la cancha del contrario.</p> <p>La pelota está hecha de cuero, rellena de tiras de pantalones jean y cosida con hilo, antaño utilizaban cañamo para que la pelota sea más resistente.</p> <p>Cabe mencionar que antaño se jugaba en el Mercado Simón Bolívar, luego el juego fue trasladado a la Plaza Roja, y por último se instaló en el sector de la Dolorosa, donde la práctica es diaria, y los días domingo en la Plaza Roja.</p>					
Fecha o período	Detalle de la periodicidad				
Anual	La práctica de este juego es diaria				
P Continua					
Ocasional					
Otro					
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos					
Colectividades					
Instituciones					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
<p>Reúne a personas sobre todo de la tercera edad para disfrutar de este juego, permite la unión de las personas, además de ofrecer al público un espectáculo único mediante el desarrollo del juego.</p>					
Sensibilidad al cambio					

P	Manifestaciones Vigentes			
	Manifestaciones Vigentes Vulnerables			
	Manifestaciones de la			
7. INTERLOCUTORES				
Apellidos y nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
TOLEDO MARCO	BOYACA Y MORONA	0984145503	M	70
CHAVEZ CESAR	EL BATÁN	098725752	M	73
MARTÍNEZ ANGEL	COLOMBIA Y ALMAGRO	N/A	M	70
8. ELEMENTOS RELACIONADOS				
Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	
9. ANEXOS				
Textos	Fotografía	Videos	Audio	
10. ANEXOS				
11. DATOS DE CONTROL				
Entidad Investigadora: ESPOCH				
Registrado por: Byron G. Chávez T.		Fecha de registro: 20/12/2015		
Revisado por: Christiam Aguirre		Fecha revisión: 03/02/2016		
Aprobado por : Christiam Aguirre		Fecha aprobación:		
Registro fotográfico: CHÁVEZ TIERRA BYRON				


Ficha 18. Chantas

INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO		 INPC <small>Instituto Nacional de Patrimonio Cultural Ecuador</small>	CÓDIGO
			IM-06-01-60-001-13-000018
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: Chimborazo		Cantón: Riobamba	
Parroquia: Lizarzaburu/Maldonado/Velasco/Veloz /Yaruquies		<input checked="" type="radio"/> Urbana <input type="radio"/> Rural	
Localidad:			
Coordenadas WGS84 Z17S – UTM : X (Este)		Y (Norte)	Z (ALTITUD) 2754 m.s.n.m
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Fuente: Byron Geovanny Chávez Tierra			
Descripción de la fotografía: Niños jugando chantas			
Código fotográfico: JT – 019			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
Chantas			
Grupo social		Lengua (s)	
Mestizo		Español	
Ámbito			

Subámbito		Detalle del subámbito			
Juegos tradicionales					
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN					
<p>Para este juego el número de jugadores varía entre 2-8 jugadores, se requiere como material para desarrollar este juego una rodela de tuerca o una moneda con un diámetro aproximado entre 30 mm o 40 mm, las rodela pueden ser adquiridas en ferreterías.</p> <p>Los jugadores trazarán un círculo en el piso, mismo que para su mejor desarrollo deberá ser de tierra colocando las monedas a apostar en la parte central del mismo, además se podrá cubrir con tierra las monedas o se las pisará para que se dificulte sacarlas de la bomba.</p> <p>Se sorteará el turno para el lanzamiento, se alejarán aproximadamente 1-2 metros de la bomba y lanzarán la chanta, determinando el turno quien más cerca de la bomba ha quedado, ningún jugador podrá “chantar” o “matar” a otro jugador hasta que no haya pasado su turno.</p> <p>Si un jugador ha caído dentro del círculo “ha muerto” y ha perdido.</p> <p>La práctica de este juego está dada en unidades educativas</p>					
Fecha o período		Detalle de la periodicidad			
	Anual	La manifestación aparece esporádicamente por la acción humana.			
	Continua				
P	Ocasional				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos					
Colectividades					
Instituciones					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Es un espectáculo único, donde se requiere habilidad del jugador, además de permitir reunir grupos de personas y que promueve la unión.					
Sensibilidad al cambio					
P	Manifestaciones Vigentes				

Manifestaciones Vigentes Vulnerables	Se mantiene intacta la manifestación			
Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES				
Apellidos y nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
8. ELEMENTOS RELACIONADOS				
Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	
9. ANEXOS				
Textos	Fotografía	Videos	Audio	
10. ANEXOS				
11. DATOS DE CONTROL				
Entidad Investigadora: ESPOCH				
Registrado por: Byron G. Chávez T.		Fecha de registro: 20/12/2015		
Revisado por: Christiam Aguirre		Fecha revisión: 03/02/2016		
Aprobado por : Christiam Aguirre		Fecha aprobación:		
Registro fotográfico: Chávez Tierra Byron				



Ficha 19. Macateta

INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			CÓDIGO
			IM-06-01-60-001-13-000019
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: Chimborazo		Cantón: Riobamba	
Parroquia: Lizarzaburu/Maldonado/Velasco/Veloz /Yaruquies		<input checked="" type="radio"/> Urbana <input type="radio"/> Rural	
Localidad:			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este)		Y (Norte)	Z (ALTITUD) 2754 m.s.n.m
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Fuente: Byron Geovanny Chávez Tierra			
Descripción de la fotografía: elementos que conforman el juego de la macateta.			
Código fotográfico: JT - 019			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
Macateta			
Grupo social		Lengua (s)	
Mestizo		Español	
Ámbito			
Subámbito		Detalle del subámbito	

Juegos tradicionales					
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN					
<p>Es un juego en el que se necesita mucha habilidad y rapidez, los elementos que utiliza este juego son una pelota saltarina y piedras pequeñas, también hoy en día se pueden encontrar cruces de plástico de 6 puntas, las mismas que cumplen la función de las piedras., estos elementos pueden ser adquiridos en librerías y jugueterías.</p> <p>Se arroja la pelota saltarina contra el piso y se recoge una de las cruces, el total de las cruces son 6, y se tiene que atrapar una a una, luego deben atrapar de dos en dos, de tres en tres así hasta recoger todas las 6 cruces.</p> <p>Si la pelota se cae, si no recoge la cruz, o si al recoger la cruz y la pelota saltarina se topan los dos elementos, pierde.</p> <p>La práctica de este juego puede ser observada en unidades educativas.</p>					
Fecha o período	Detalle de la periodicidad				
Anual	La manifestación aparece esporádicamente por la acción humana.				
Continua					
P Ocasional					
Otro					
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos					
Colectividades					
Instituciones					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Un juego muy conocido antaño que estaba inclinado hacia el género femenino, quienes tenían la habilidad innata para el desarrollo de este juego					
Sensibilidad al cambio					
P	Manifestaciones Vigentes	Los materiales cambian con el paso del tiempo			
	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
	Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES					

Apellidos y nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
SILVA VERÓNICA	JUNÍN Y TNT. LATUS	0995659044	F	40
SILVA JUAN	JUNIN Y TNT. LATUS	N/A	M	70
8. ELEMENTOS RELACIONADOS				
Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	
9. ANEXOS				
Textos	Fotografía	Videos	Audio	
10. ANEXOS				
11. DATOS DE CONTROL				
Entidad Investigadora: ESPOCH				
Registrado por: Byron G. Chávez T.		Fecha de registro: 20/12/2015		
Revisado por: Christiam Aguirre		Fecha revisión: 03/02/2016		
Aprobado por : Christiam Aguirre		Fecha aprobación:		
Registro fotográfico: Chávez Tierra Byron				

Ficha 20. Zancos

INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			CÓDIGO
			IM-06-01-60-001-13-000020
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: Chimborazo		Cantón: Riobamba	
Parroquia: Lizarzaburu/Maldonado/Velasco/Veloz /Yaruquies		<input checked="" type="radio"/> Urbana <input type="radio"/> Rural	
Localidad:			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este)		Y (Norte)	Z (ALTITUD) 2754 m.s.n.m
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Fuente: Byron Geovanny Chávez Tierra			
Descripción de la fotografía: Zancos de madera			
Código fotográfico: JT - 020			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
Zancos			
Grupo social		Lengua (s)	
Mestizos		Español	
Ámbito			
Subámbito		Detalle del subámbito	

Juegos tradicionales					
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN					
<p>Este juego varía entre 2 a 10 jugadores los mismos que deberán contar con los zancos, el zanco es una estructura hecha de madera el mismo que tiene apoyos para colocar los pies, la finalidad del zanco es elevarnos a cierta altura y caminar o correr con estos.</p> <p>Aun se puede observar esta práctica, en ferias, teatros, fiestas infantiles.</p>					
Fecha o período		Detalle de la periodicidad			
	Anual	La manifestación no posee una fecha definida, aparece esporádicamente por la acción humana.			
	Continua				
P	Ocasional				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos					
Colectividades					
Instituciones					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Es un juego de habilidad, las personas practicaban este juego como recreación y en ciertas ocasiones en competencia, dándole un valor intrínseco a este juego.					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestaciones Vigentes	La práctica de este juego ha mermado			
	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
P	Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
CARGUA POMA SEGUNDO		PICHINCHA Y LUCAS	0994639641	M	50
CHACON CALDERON		BOYACA 2346 Y LARREA	0984872690	M	63
CHUQUI CAIZA ANGEL		ARUPOS DEL NORTE SAN	0991708106	M	70
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito		

9. ANEXOS			
Textos	Fotografía	Videos	Audio
10. ANEXOS			
11. DATOS DE CONTROL			
Entidad Investigadora: ESPOCH			
Registrado por: Byron G. Chávez T.		Fecha de registro: 20/12/2015	
Revisado por: Christiam Aguirre		Fecha revisión: 03/02/2016	
Aprobado por : Christiam Aguirre		Fecha aprobación:	
Registro fotográfico: Chávez Tierra Byron			

Ficha 21. Escondidas

INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			CÓDIGO
			IM-06-01-60-001-13-000021
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: Chimborazo		Cantón: Riobamba	
Parroquia: Lizarzaburu/Maldonado/Velasco/Veloz /Yaruquies		<input checked="" type="radio"/> Urbana <input type="radio"/> Rural	
Localidad:			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este)		Y (Norte)	Z (ALTITUD) 2754 m.s.n.m
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Fuente: Byron Geovanny Chávez Tierra			
Descripción de la fotografía: niño contando hasta el 10			
Código fotográfico: JT - 021			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
Las escondidas			
Grupo social		Lengua (s)	

Mestizo		Español			
Ámbito					
Subámbito			Detalle del subámbito		
Juegos tradicionales					
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN					
<p>El escondite, también llamado, es un juego tradicional que se juega entre 2-10 personas, consiste en elegir una persona que cuente con los ojos cerrados, el número hasta el cual debe contar se define entre los participantes, puede ser hasta el 10, 20, 100.</p> <p>Mientras la persona cuenta, el resto de participantes buscarán un lugar propicio para esconderse, luego del conteo, la persona saldrá a buscar a cada uno de los participantes, la agilidad, la perspicacia son atributos que quien cuenta debe tener, para lograr encontrar a todos.</p> <p>El juego termina luego de haber encontrado a todos, el primero que fue encontrado es quien pasara a tomar el lugar para el conteo.</p> <p>La práctica de esta actividad puede ser observada en unidades educativas, parques, mercados.</p>					
Fecha o período		Detalle de la periodicidad			
	Anual	No existe fecha determinada para la práctica de este juego, la acción humana hace que aparezca esporádicamente.			
	Continua				
P	Ocasional				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos					
Colectividades					
Instituciones					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Sensibilidad al cambio					
P	Manifestaciones Vigentes	La manifestación se ha mantenido intacta.			
	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
	Manifestaciones de la				

7. INTERLOCUTORES				
Apellidos y nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
CARGUA POMA	PICHINCHA Y LUCAS PENDI	0994639641	M	50
CHACON CALDERON	BOYACA 2346 Y LARREA	0984872690	M	63
CHUQUI CAIZA	ARUPOS DEL NORTE SAN MIGUEL	0991708106	M	70
8. ELEMENTOS RELACIONADOS				
Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	
9. ANEXOS				
Textos	Fotografía	Videos	Audio	
10. ANEXOS				
11. DATOS DE CONTROL				
Entidad Investigadora: ESPOCH				
Registrado por: Byron G. Chávez T.		Fecha de registro: 20/12/2015		
Revisado por: Christiam Aguirre		Fecha revisión: 03/02/2016		
Aprobado por : Christiam Aguirre		Fecha aprobación:		
Registro fotográfico: Chávez Tierra Byron				

Ficha 22. Rueda

INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			
			CÓDIGO
			IM-06-01-60-001-13-000022
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: Chimborazo		Cantón: Riobamba	
Parroquia: Lizarzaburu/Maldonado/Velasco/Veloz /Yaruquies		<input checked="" type="radio"/> Urbana	<input type="radio"/> Rural
Localidad:			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este)		Y (Norte)	Z (ALTITUD) 2754 m.s.n.m
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Fuente: Byron Geovanny Chávez Tierra			
Descripción de la fotografía: Niñas practicando el juego de la rueda			
Código fotográfico: JT - 022			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
Rueda			
Grupo social		Lengua (s)	
Mestizo		Español	
Ámbito			
Subámbito		Detalle del subámbito	

Juegos tradicionales					
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN					
<p>La rueda es un juego en el que se gira una neumático viejo de bicicleta, los participantes varían entre 2-6 jugadores y además se requiere de un palo con forma de horcón con el cual se irá empujando el neumático hasta alcanzar la meta, que será definida al iniciar el juego.</p> <p>Esta práctica se podía observar en unidades educativas, plazas, mercados.</p>					
Fecha o período		Detalle de la periodicidad			
	Anual	No existe fecha determinada para su práctica, la acción humana hace que aparezca esporádicamente.			
	Continua				
P	Ocasional				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos					
Colectividades					
Instituciones					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Una práctica encaminada a desarrollar la habilidad, además de contribuir con el ambiente, reutilizando elementos como los neumáticos viejos.					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestaciones Vigentes	La práctica de este juego ha mermado			
	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
P	Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad	
CHÁVEZ Q. CÉSAR	EL BATÁN	098725752	M	73	
BAQUERO JORGE	SAN LUIS CHIMBORAZO Y SIMON	0993928297	M	70	
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito		
9. ANEXOS					
Textos	Fotografía	Videos	Audio		

10. ANEXOS			
11. DATOS DE CONTROL			
Entidad Investigadora: ESPOCH			
Registrado por: Byron G. Chávez T.		Fecha de registro: 20/12/2015	
Revisado por: Christiam Aguirre		Fecha revisión: 03/02/2016	
Aprobado por : Christiam Aguirre		Fecha aprobación:	
Registro fotográfico: Chávez Tierra Byron			

Ficha 23. Sin que te roce

INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			CÓDIGO
			IM-06-01-60-001-13-000023
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: Chimborazo		Cantón: Riobamba	
Parroquia: Lizarzaburu/Maldonado/Velasco/Veloz /Yaruquies		<input checked="" type="radio"/> Urbana	<input type="radio"/> Rural
Localidad:			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este)		Y (Norte)	Z (ALTITUD) 2754 m.s.n.m
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Fuente: Byron Geovanny Chávez Tierra			
Descripción de la fotografía:			
Código fotográfico: JT - 023			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
Sin que te roce			
Grupo social		Lengua (s)	
Mestizo		Español	
Ámbito			
Subámbito		Detalle del subámbito	

Juegos tradicionales					
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN					
<p>Consiste en nombrar un jefe de grupo o cabecilla como eje principal para desarrollar esta actividad. Los jugadores van corriendo y saltando por encima del compañero sin tener que rozarle el cuerpo. Si al jefe se le ocurre cantar, silbar, o cualquier otra cosa, los demás tienen que imitarlo. Requiere de 2 a 10 participantes.</p> <p>El desarrollo de esta actividad son unidades educativas, mercados, plazas, parques.</p>					
Fecha o período		Detalle de la periodicidad			
	Anual	No existe fecha determinada para la práctica de este juego			
	Continua				
P	Ocasional				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos					
Colectividades					
Instituciones					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Es una práctica de antaño que forma parte de las personas, este juego promueve valores de respeto, trabajo en equipo.					
Sensibilidad al cambio					
P	Manifestaciones Vigentes	La manifestación se ha mantenido intacta.			
	Manifestaciones Vulnerables				
	Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
FRANCISCO CONDE		Bellavista	n/a	M	66
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Código / Nombre		Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	
9. ANEXOS					

Textos	Fotografía	Videos	Audio
10. ANEXOS			
11. DATOS DE CONTROL			
Entidad Investigadora: ESPOCH			
Registrado por: Byron G. Chávez T.		Fecha de registro: 20/12/2015	
Revisado por: Christiam Aguirre		Fecha revisión: 03/02/2016	
Aprobado por : Christiam Aguirre		Fecha aprobación:	
Registro fotográfico: Chávez Tierra Byron			

B. INVENTARIACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES PATRIMONIALES DEL CANTÓN RIOBAMBA.

Tabla 3. Matriz de cuantificación de juegos tradicionales

Parámetros de inventariación Juegos tradicionales	Vinculación a los ámbitos del Patrimonio Inmaterial		Transmisión intergeneracional y vigencia.		Representatividad y reconocimiento comunitario y/o colectivo.		Respeto a los derechos.		Equidad		Respeto a la diversidad		Sentido social y cultural.		Σ
	Punt.	%	Punt	%	Punt.	%	Punt	%	Punt.	%	Punt.	%	Punt	%	
Coches de madera	2	2	1	1	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	23
Cushpi	2	2	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	6
Trompo	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	20
Zumbambico	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	18
Florón	2	2	2	2	2	2	4	4	4	4	3	3	3	3	20
Marros	2	2	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	6
Elástico	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	4	4	3	3	20
Billuso	2	2	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	6
Juego bolas de acero	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	20
Juego de los cocos	2	2	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	6
Cometa	2	2	1	1	2	2	4	4	4	4	4	4	3	3	20
Canicas	2	2	2	2	2	2	4	4	3	3	4	4	3	3	20
Cuerda	2	2	2	2	3	3	4	4	2	2	3	3	4	4	20
Perinola	2	2	1	1	2	2	4	4	3	3	4	4	3	3	19
Rayuela	2	2	2	2	4	4	4	4	2	2	3	3	3	3	20
Raya	2	2	2	2	2	2	4	4	3	3	3	3	4	4	20

Parámetros de inventariación Juegos tradicionales	Vinculación a los ámbitos del Patrimonio Inmaterial		Transmisión intergeneracional y vigencia.		Representatividad y reconocimiento comunitario y/o colectivo.		Respeto a los derechos.		Equidad		Respeto a la diversidad		Sentido social y cultural.		Σ
	Punt.	%	Punt	%	Punt.	%	Punt	%	Punt.	%	Punt.	%	Punt	%	
Mamona	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	26
Chantas	2	2	2	2	2	2	4	4	2	2	3	3	3	3	18
Macateta	3	3	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	23
Zancos	2	2	2	2	2	2	4	4	3	3	3	3	3	3	19
Escondidas	1	1	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	20
Rueda	2	2	1	1	2	2	4	4	3	3	4	4	4	4	20
Sin que te roce	1	1	2	2	2	2	4	4	4	4	3	3	4	4	20
Σ	49	53%	38	40%	49	53%	76	83%	62	67%	69	75%	66	72%	
Criterios		M		B		M		A		M		A		M	

Elaborado por: Byron G. Chávez T.

Según la **Tabla 3.** de los 23 juegos inventariados se obtuvo que, “La mamona” se encuentra en la categoría de «Patrimonio Inmaterial Local»; mientras que en la categoría de Manifestación Cultural Inmaterial no Vigente se tiene: “El cushpi”, “Los marros”, “Los cocos”, “El billuso”, en cuanto a «Manifestación Cultural Inmaterial Vigente » se tiene: “Coches de madera, Trompo, Zumbambico, Florón, Elástico, Juego bolas de acero, Cometa, Canicas, Cuerda, Perinola, Rayuela, Raya, Chantas, Macateta, Zancos, Escondida, Rueda, Sin que te roce.

Además en cuanto al estado de manifestación de los juegos según la valoración de la **Tabla 3.** se tiene que la Vinculación a los ámbitos del Patrimonio Inmaterial, Respeto a los derechos, Equidad, Respeto a la diversidad y Sentido social y cultural son resultados ALTOS, de los cuáles con mayor puntaje son la Mamona, el juego de las bolas de acero y el trompo.

La transmisión intergeneracional y vigencia es la categoría en la que existe mayor falencia, teniendo esta la calificación de BAJO con un 40% la misma que representa la pérdida de transmisión de conocimientos de generación en generación, resultando en la pérdida parcial o total de la práctica.

Así mismo las categorías de Vinculación a los ámbitos del patrimonio inmaterial, Representatividad y reconocimiento comunitario y/o colectivo, Equidad y Sentido social y cultural, obtuvieron la calificación MEDIO.

Con un 67% el parámetro en cuanto a equidad muestra que el desarrollo de los juegos tradicionales no eran desarrollados de manera equitativa en cuanto a género se refiere.

En la categoría de Respeto a los derechos y representatividad en conjunto con el Respeto a la diversidad, obtuvo la calificación de ALTO.

En base a los juegos inventariados se puede determinar que los juegos tradicionales presentan un gran valor como parte intrínseca de la cultura de quienes los han practicado.

La transmisión intergeneracional y vigencia se encuentra con un 40% en su calificación, la misma que muestra el impacto que han tenido ciertos factores como son la falta de comunicación intergeneracional, el uso constante de aparatos electrónicos.

C. ESTRUCTURACIÓN DE LOS PROGRAMAS PARA LA SALVAGUARDIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES PATRIMONIALES DEL CANTÓN RIOBAMBA.

1. Momento Analítico

a. Matriz FODA

Cuadro N. 1. Matriz Foda

FORTALEZAS (+)	OPORTUNIDADES (+)
<p>F1. Según la investigación de campo se determina dentro de la categoría de «Patrimonial Inmaterial Local » al juego “La Mamona”.</p> <p>F2. De los 23 juegos, 18 de los juegos se los considera en la categoría de « Manifestación Vigente ».</p> <p>F3. La práctica de estas manifestaciones promueve el respeto a los derechos en 83%.</p> <p>F4. La práctica de estas manifestaciones promueve el respeto a la diversidad en 75%.</p> <p>F5. Los juegos tradicionales cumplen positivamente con los parámetros de Representatividad y reconocimiento comunitario y/o colectivo, Equidad y Sentido social y cultural representando un 53% y 67% respectivamente.</p> <p>F6. La práctica de la “Mamona” y del juego de las bolas de acero es visible en ciertos sectores de la ciudad.</p>	<p>O1. El tren como un producto turístico patrimonial, permite la inserción de actividades relacionadas con los juegos tradicionales.</p> <p>O2. Personas tercera edad poseen disponibilidad para transmitir sus conocimientos.</p> <p>O3. El desarrollo de aplicaciones tanto para Smartphone como para pc, permitirá desarrollar aplicaciones que permitan al usuario informarse acerca los juegos tradicionales y así practicarlos.</p> <p>O4. La ciudadanía está presta para participar en el desarrollo de juegos tradicionales.</p> <p>O5. Actividades que realizan los GADs para promocionar el turismo.</p> <p>O6. El GADMR apoya proyectos culturales relacionados con los juegos tradicionales.</p> <p>O7. Las Unidades educativas están abiertas para trabajar con juegos tradicionales.</p>

DEBILIDAD (-)	AMENAZA (-)
<p>D1. La transmisión intergeneracional y vigencia, es una categoría que obtuvo una calificación de BAJO con un 40%.</p> <p>D2. EL cushpi, “Marros”, “Billuso”, “Juego de los cocos” son juegos que actualmente no se practican y más bien son manifestaciones que se encuentran en la memoria de las personas.</p> <p>D3. La práctica de juegos como la “Macateta” y el “Elástico” está inclinada al género femenino.</p> <p>D4. La práctica de juegos como las chantas, elástico, macateta, trompos, se puede visualizar en las Unidades Educativas de la ciudad.</p> <p>D5. Inexistencia de cushpi para desarrollar su práctica.</p> <p>D6. Inexistencia de material informativo acerca de los juegos tradicionales de Riobamba.</p>	<p>A1. La evolución de la tecnología y la inclinación de los niños hacia los juegos electrónicos.</p> <p>A2. La modernización y urbanización no incluye espacios adecuados para realizar actividades lúdicas</p> <p>A3. Falta de capacitación a docentes en las unidades educativas en donde se imparten clases de juegos tradicionales, quienes poseen conocimiento mínimos de los mismos.</p> <p>A4. La gestión del GADMR es un proceso lento, debido a la demanda de proyectos para el cantón.</p> <p>A5. Pérdida de juegos tradicionales en espacios de uso público.</p> <p>A6. Migración de los juegos tradicionales a lugares no aptos para su práctica.</p> <p>A7. Disminución de producción de elementos necesarios para la práctica de juegos tradicionales.</p>

Elaborado por: Byron G. Chávez T.

b. Análisis de nudos críticos

Los nudos críticos identificados son:

- La transmisión intergeneracional y vigencia, es una categoría que obtuvo una calificación de BAJO con un 40%.
- EL cushpi, “Marros”, “Billuso”, “Juego de los cocos” son juegos que actualmente no se practican y más bien son manifestaciones que se encuentran en la memoria de las personas.
- La práctica de juegos como la “Macateta” y el “Elástico” está inclinada al género femenino.
- La práctica de juegos como las chantas, elástico, macateta, trompos, se pueden visualizar en las Unidades Educativas de la ciudad.
- En cuanto a la categoría de «Representatividad y reconocimiento comunitario y/o colectivo» los juegos registrados representan un 53%.
- Inexistencia de material informativo acerca de los juegos tradicionales de Riobamba
- La evolución de la tecnología y la inclinación de los niños hacia los juegos electrónicos.
- La modernización y urbanización no incluye espacios adecuados para realizar actividades lúdicas.
- Falta de capacitación a docentes en las unidades educativas en donde se imparten clases de juegos tradicionales, quienes poseen conocimiento mínimos de los mismos.
- La gestión del GADMR es un proceso lento, debido a la demanda de proyectos para el cantón.
- Pérdida de juegos tradicionales en espacios de uso público.

- Migración de los juegos tradicionales a lugares no aptos para su práctica.

Cuadro de evaluación nudos críticos. **Ver Anexo 02.**

c. Análisis de factores clave de éxito

Los factores clave de éxito son:

1. Según la investigación de campo se determina dentro de la categoría de «Patrimonial Inmaterial Local» al juego “La M amona”.
2. De los 23 juegos, 18 de los juegos se los considera en la categoría de « Manifestación Vigente ».
3. La práctica de estas manifestaciones promueve el respeto a los derechos en 83%.
4. La práctica de estas manifestaciones promueve el respeto a la diversidad en 75%.
5. Los juegos tradicionales cumplen positivamente con los parámetros de «Equidad y Sentido social y cultural» representando un 67%.
6. La práctica de la “M amona” y del juego de las bolas de acero es visible en ciertos sectores de la ciudad.
7. El tren como un producto turístico patrimonial, permite la inserción de actividades relacionadas con los juegos tradicionales.
8. Personas tercera edad poseen disponibilidad para transmitir sus conocimientos.
9. El desarrollo de aplicaciones tanto para Smartphone como para pc, permitirá desarrollar aplicaciones que permitan al usuario conocer los juegos tradicionales y así practicarlos.
10. La ciudadanía está presta para participar en el desarrollo de juegos tradicionales.
11. El tema cultural hoy en día tiene una gran acogida para la ciudadanía.
12. El GADM R apoya proyectos culturales relacionados con los juegos tradicionales
13. Las Unidades educativas están abiertas para trabajar con este tipo de actividades lúdicas.

Cuadro de evaluación de factores clave. **Ver anexo 03**

d. Análisis de involucrados

Cuadro N.2. Involucrados

Entidad	Función	Interés	Potencialidades	Limitaciones
<p>Ministerio de Turismo</p>	<p>Institución rectora en el sector turismo. Organizar y fortalecer el turismo del país. Impulsar el desarrollo de destinos turísticos. Promocionar destinos culturales y naturales. Educación y capacitación en gestión sociocultural y ambiental para el turismo sostenible.</p>	<p>Incentivar el desarrollo del turismo sostenible en el país.</p>	<p>Recursos humanos, técnicos y económicos.</p>	<p>Recursos destinados en su mayoría a destinos consolidados.</p>

Entidad	Función	Interés	Potencialidades	Limitaciones
Ministerio de Cultura	Responsable de todos los aspectos culturales del país. Fortalecer la identidad nacional y la interculturalidad. Proteger y promueve la diversidad de las expresiones culturales.	Salvaguarda de la memoria social y el patrimonio cultural.	Recursos económicos, técnicos y humanos.	Fondos económicos limitados.
Ministerio de Educación	Garantizar el acceso y calidad de la educación inicial, básica y bachillerato a los y las habitantes del territorio nacional, mediante la formación integral, holística e inclusiva de niños, niñas, jóvenes y adultos, para fortalecer el desarrollo social, económico y cultural	Fomenta la formación integral de seres humanos con competencias, valores solidarios y éticos, desde la escuela al bachillerato	Recursos económicos, técnicos y humanos	Fondos económicos limitados.
Gobierno Autónomo Descentralizado Provincial de Chimborazo	Fomentar las actividades productivas provinciales.	Desarrollo turístico y productivo integral de la provincia.	Recursos económicos, técnicos y humanos	Escasa coordinación y planificación de las acciones realizadas en los territorios.

Entidad	Función	Interés	Potencialidades	Limitaciones
Gobierno Autónomo Descentralizado del Cantón Riobamba	Promover el desarrollo sustentable de su circunscripción territorial, para garantizar la realización del Buen Vivir a través de la implementación de políticas en el marco de sus competencias constitucionales y legales.	Promover y patrocinar las culturas, las artes, actividades deportivas y recreativas en beneficio de la colectividad.	Recursos económicos, técnicos y humanos	La gestión es un proceso lento, por la alta demanda de proyectos.
INPC (Instituto Nacional de Patrimonio Cultural)	Investigar, normar, regular, asesorar y promocionar las políticas sectoriales de la gestión patrimonial para la preservación, conservación, apropiación y uso adecuado del patrimonio material e inmaterial.	Preservar los bienes patrimoniales Gestionar los bienes patrimoniales	Recursos técnicos y humanos	Recursos económicos
Centros de Educación Superior	Dotación de personal técnico para desarrollo de investigaciones en turismo.	Involucrar a los nuevos profesionales en estudios de investigación.	Actualización constante de los estudiantes en nuevas metodologías, procedimientos, etc.	Escasa asignación de recursos económicos para ejecución de investigaciones.
Ciudadanía	Acatar y cumplir la Constitución, la ley, promover la unidad y la igualdad en la diversidad y en las relaciones interculturales.	Conservar el patrimonio cultural y natural del país, y cuidar y mantener los bienes públicos.	Recurso humano	Aceptación Disponibilidad de tiempo

Entidad	Función	Interés	Potencialidades	Limitaciones
Cooperativas de Transporte	Presta el servicio de transporte de forma masiva de personas animales y bienes, dentro del territorio nacional.	Dentro de la normativa interna, según el reglamento de la SEPS, se destinarán recursos económicos para proyectos sociales y culturales.	Recurso humano, económicos y movilización.	Lento proceso de asignación de recursos.
Cooperativas de Ahorro y crédito	Mejorar la calidad de vida de los sectores menos favorecidos, satisfaciendo sus necesidades con productos y servicios financieros innovados, de calidad, solidarios y de fácil acceso.	Apoyo y contribución a la equidad social y económica, en las zonas sierra centro-oriente.	Recurso económico	Lento proceso de asignación de recursos.

Elaborado por: Byron G. Chávez T.

Cuadro N. 3. Matriz resumen nudos críticos y factores clave de éxito

FACTORES CLAVE/ NUDOS CRÍTICOS	OBJETIVO	ESTRATEGIA	NOMBRE DEL PROGRAMA
NC5, NC6/ FC2,FC3,FC4,FC5, FC9	Difundir la práctica de los Juegos Tradicionales Patrimoniales del Centro Histórico.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Crear material publicitario impreso y digital para dar a conocer los juegos tradicionales. ➤ Elaboración de videos informativos sobre los juegos tradicionales patrimoniales ➤ Crear una aplicación que permite a los usuarios de Smartphone acceder a la información de juegos tradicionales patrimoniales. ➤ Elaborar un libro de Juegos Tradicionales Patrimoniales. 	<p style="text-align: center;">RIO JUEGA</p> <p style="text-align: center;">Juegos Tradicionales Riobamba</p>
NC8,NC12/FC6	Determinar espacios de uso público para la práctica de Juegos Tradicionales Patrimoniales	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ubicar mediante el GADMR espacios públicos para el desarrollo de juegos tradicionales. ➤ Adecuar espacios públicos para la práctica de juegos tradicionales. 	<p style="text-align: center;">“Recuperando Espacios”</p>

FACTORES CLAVE/ NUDOS CRÍTICOS	OBJETIVO	ESTRATEGIA	NOMBRE DEL PROGRAMA
NC1/FC10,FC11 NC9,NC4, NC3/FC13	Educar a los grupos involucrados para evitar la pérdida de la memoria viva y fomentar la práctica de los juegos tradicionales patrimoniales en Unidades Educativas.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Crear un guía de capacitación para la fortalecer la práctica de juegos tradicionales patrimoniales. ➤ Gestionar visitas a lugares donde se practican juegos tradicionales patrimoniales. 	Conociendo los juegos tradicionales
NC2/FC8	Fomentar la cohesión social a nivel intergeneracional	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Crear talleres participativos con grupos de adultos mayores para la transmisión de conocimientos. ➤ Elaborar videos documentales con entrevistas al grupo de adultos mayores. 	“Memorias al rescate”
NC10/FC7,FC12	Dinamizar el Patrimonio Cultural Inmaterial en el ámbito de los juegos en actividades del sector turístico.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Crear un concurso permanente de carrera de coches de madera ➤ Crear un concurso de cometas ➤ Insertar dentro de las actividades del tren juegos como el Trompo, las Canicas, la Perinola, el Cushpi. 	Turismo y Juegos tradicionales.

FACTORES CLAVE/ NUDOS CRÍTICOS	OBJETIVO	ESTRATEGIA	NOMBRE DEL PROGRAMA
FC1	Asegurar la protección del juego La Mamona como Patrimonio Inmaterial Local	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Establecer concursos del Juego la Mamona ➤ Incluir concursos prioritarios en fechas importantes de la ciudad. ➤ Insertar el juego la Mamona en campeonatos intercolegiales. 	“Protegiendo lo nuestro”

Elaborado por: Byron G. Chávez T.

2. Momento Filosófico

a. Misión

Contribuir a la gestión turística sostenible del centro histórico de Riobamba; mediante la revitalización de los Juegos Tradicionales Patrimoniales en los centros educativos; educando a los habitantes para el fortalecimiento y rescate estas manifestaciones; fomentando la práctica en los espacios de uso público del centro histórico; difundiendo información para un mejor desarrollo de las actividades y promocionando con el fin de mantener vigente la práctica de los Juegos Tradicionales Patrimoniales.

b. Visión

Lograr para el 2017 una vinculación entre el patrimonio cultural y la memoria viva de los ciudadanos, respecto a las «Manifestaciones Culturales» de los Juegos Tradicionales en la ciudad Patrimonial de Riobamba, con la finalidad de contribuir a la salvaguarda del Patrimonio Cultural Inmaterial.

c. Objetivos

- 1) Difundir la práctica de los Juegos Tradicionales Patrimoniales del Centro Histórico.
- 2) Determinar espacios de uso público para la práctica de Juegos Tradicionales Patrimoniales.
- 3) Educar a los grupos involucrados para evitar la pérdida de la memoria viva y fomentar la práctica de los juegos tradicionales patrimoniales en Unidades Educativas.
- 4) Fomentar la cohesión social a nivel intergeneracional
- 5) Dinamizar el Patrimonio Cultural Inmaterial en el ámbito de los juegos en actividades del sector turístico.
- 6) Asegurar la protección del juego La Mamona como Patrimonio Inmaterial Local

3. Momento estratégico

Se ha definido 6 programas para la salvaguarda de los juegos tradicionales patrimoniales

Cuadro N. 4. Resumen de Programas

PROGRAMA No.	NOMBRE DEL PROGRAMA
Programa 1.	RIO JUEGA Juegos Tradicionales Riobamba
Programa 2.	“Recuperando Espacios”
Programa 3.	Conociendo los juegos tradicionales
Programa 4.	“Memorias al rescate”
Programa 5.	Turismo y Juegos tradicionales.
Programa 6.	Protegiendo lo nuestro

Elaborado por: Byron G. Chávez T.

Fig. 1. Programas para el plan de salvaguarda de los juegos tradicionales patrimoniales.



Programa 1.

a. Nombre del Programa: “RIO JUEGA” Juegos Tradicionales Riobamba

b. Objetivo:

Difundir la práctica de los Juegos Tradicionales Patrimoniales en el Centro Histórico de Riobamba.

c. Justificación:

La práctica de los juegos tradicionales patrimoniales se ve afectada por la falta de información acerca de estas actividades, es así que con este programa se pretende desarrollar herramientas para la difusión de los juegos tradicionales patrimoniales.

d. Eje de la salvaguarda

Difusión

e. Actores involucrados:

Ministerio de Turismo, Ministerio de Cultura, Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, GAD provincial de Chimborazo, GAD cantonal de Riobamba, Departamento de Turismo del GADMR, Departamento de Cultura del GADMR

f. Proyectos:

- Crear material publicitario para dar a conocer los juegos tradicionales.
- Elaboración de videos informativos del desarrollo de los juegos tradicionales patrimoniales
- Crear una aplicación que permite a los usuarios de Smartphone acceder a la información de juegos tradicionales patrimoniales.
- Producir un libro de Juegos Tradicionales Patrimoniales.

g. Costo del proyecto

\$ 37.400,00

Cuadro No. 5. Marco lógico del programa “RIO JUEGA” Juegos Tradicionales Riobamba

OBJETIVO	INDICADORES	MEDIOS DE VERIFICACIÓN	SUPUESTOS
FIN Recuperar los juegos tradicionales patrimoniales.	La difusión de la información acerca de los juegos tradicionales patrimoniales para recuperar su práctica en un 100%.	Encuestas Entrevistas	Compromiso de la población.
PROPÓSITO Difundir la práctica de los Juegos Tradicionales Patrimoniales en el centro histórico.	Difundir la práctica de los juegos tradicionales mediante 3 proyectos durante 1 año desarrollando soporte material.	Número de proyectos ejecutados.	Ejecución adecuada de los proyectos.
COMPONENTES 1. Crear material publicitario para dar a conocer los juegos tradicionales. 2. Elaboración de videos informativos del desarrollo de los juegos tradicionales patrimoniales 3. Crear una aplicación que permite a los usuarios de Smartphone acceder a la información de juegos tradicionales patrimoniales. 4. Producir un libro de Juegos Tradicionales Patrimoniales.	En un lapso de 2 meses contar con el material publicitario. En un lapso de 3 meses contar con el material audiovisual de los juegos tradicionales patrimoniales. En un lapso de 4 meses se habrá desarrollado la aplicación. En un lapso de 3 meses se contará con el libro impreso.	Material publicitario elaborado Videos Fotografías Aplicación Libro de juegos Tradicionales Patrimoniales.	Cobertura en el tiempo estimado Participación de la población

ACTIVIDADES	
1.1. Elaborar folletos impresos y digitales con información acerca de juegos tradicionales	5000,00
1.2. Elaborar flyers con información de los lugares donde se practican juegos tradicionales patrimoniales.	1000,00
2.1. Recopilar la información acerca de los juegos	1000,00
2.2. Producir los videos con los lineamientos más relevantes de los juegos.	5000,00
3.1. Estructurar el contenido de la aplicación.	2000,00
3.2. Diseñar la aplicación.	2000,00
4.1. Recopilar la información necesaria.	1000,00
4.2. Estructurar el contenido del libro.	2000,00
4.3. Crear el diseño del libro.	10000,00
Subtotal	34000,00
Imprevistos 10%	3400,00
Total	37400,00

Elaborado por: Byron G. Chávez T.

Proyecto	Actividad	Meta	Cronograma												Costo del programa		
			Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre			
3. Crear una aplicación que permite a los usuarios de Smartphone acceder a la información de juegos tradicionales patrimoniales.	Estructurar el contenido de la aplicación. Diseñar la aplicación.	Accesibilidad a información de los juegos tradicionales mediante la aplicación															
4. Producir un libro de Juegos Tradicionales Patrimoniales.	Recopilar la información necesaria. Estructurar el contenido del libro. Crear el diseño del libro.	Crear un soporte material de los juegos tradicionales patrimoniales															

Elaborado por: Byron G. Chávez T.

Programa 2.

a. Nombre del Programa: “Recuperando Espacios”

b. Objetivo:

Determinar espacios de uso público para la práctica de Juegos Tradicionales Patrimoniales.

c. Justificación:

La pérdida de espacios públicos, la modernización de la ciudad ha hecho que los juegos desaparezcan en ciertos lugares de la ciudad, es así que se determinará y adecuará espacios públicos para que los juegos puedan ser practicados.

d. Eje de la salvaguarda

Protección

e. Actores involucrados:

Ministerio de Turismo, Ministerio de Cultura, Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, GAD provincial de Chimborazo, GAD cantonal de Riobamba, Departamento de Turismo del GADMR, Departamento de Cultura del GADMR

f. Proyectos:

- Ubicar mediante el GADMR espacios públicos para el desarrollo de juegos tradicionales.
- Adecuar espacios públicos para la práctica de juegos tradicionales.

g. Costo del proyecto:

\$ 22.000,00

Cuadro No.7. Marco lógico del programa “Recuperando Espacios”

OBJETIVO	INDICADORES	MEDIOS DE VERIFICACIÓN	SUPUESTOS
FIN Proteger los juegos tradicionales evitando la pérdida de estos.	Recuperar espacios de uso público en un 80% para la práctica de juegos tradicionales patrimoniales.	Registro de entrada en los espacios de uso público. Encuestas.	Compromiso de la población
PROPÓSITO Determinar espacios de uso público para la práctica de Juegos Tradicionales Patrimoniales.	Ejecutar 2 proyectos en el lapso de 1 año para recuperar los espacios de uso público y fomentar la práctica de juegos tradicionales en los mismos.	Número de proyectos ejecutados.	Ágil proceso de las instituciones involucradas.
COMPONENTES 1. Ubicar mediante el GADMR espacios públicos para el desarrollo de juegos tradicionales. 2. Adecuar espacios públicos para la práctica de juegos tradicionales.	En el lapso de 6 meses se ubicará los espacios de uso público. En el lapso de 6 meses los espacios de uso público serán adecuados.	Número de proyectos ejecutados.	Compromiso de las instituciones involucradas.

ACTIVIDADES	
1.1. Se realizará una búsqueda de espacios disponibles.	\$1.000,00
1.2. Se inspeccionará el lugar.	\$1.000,00
1.3. Se asignará el lugar apropiado	\$1.000,00
2.1. Se realizará una inspección de los espacios públicos.	\$1.000,00
2.2. Se gestionará el apoyo de las entidades involucradas.	\$1.000,00
2.3. Se adecuará los espacios según los requerimientos y disponibilidad de los mismos.	\$15.000,00
Subtotal	\$20.000,00
Imprevistos	\$2.000,00
Total	\$22.000,00

Elaborado por: Byron G. Chávez T.

Cuadro N. 8. Plan Operativo Anual programa 2.

Proyecto	Actividad	Meta	Cronograma												Costo del programa		
			Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre			
1. Ubicar mediante el GADMR espacios públicos para el desarrollo de juegos tradicionales.	Se realizará una búsqueda de espacios disponibles. Se inspeccionará el lugar. Se asignará el lugar apropiado.	Asignar los espacios adecuados para la práctica permanente de juegos tradicionales patrimoniales															\$22.000,00
2. Adecuar espacios públicos para la práctica de juegos tradicionales.	Se realizará una inspección de los espacios públicos- Se gestionará el apoyo de las entidades involucradas. Se adecuará los espacios según los requerimientos y disponibilidad de los mismos.	Permitir la utilización de todos los espacios públicos disponibles para la práctica de juegos tradicionales patrimoniales															

Elaborado por: Byron G. Chávez T.

Programa 3.

Nombre del Programa: “Conociendo los Juegos Tradicionales Patrimoniales”

a. Objetivo:

Educar a los grupos involucrados para evitar la pérdida de la memoria viva y fomentar la práctica de los juegos tradicionales patrimoniales en Unidades Educativas.

b. Justificación:

Mediante la capacitación en las Unidades Educativas se conseguirá llegar a los estudiantes y docentes, fortaleciendo los conocimientos acerca de los juegos tradicionales patrimoniales tomando en cuenta la cantidad de estudiantes que poseen las mismas.

c. Eje de la salvaguarda

Educación

d. Actores involucrados:

Ministerio de Educación, Ministerio de Turismo, Ministerio de Cultura, Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, GAD provincial de Chimborazo, □GAD cantonal de Riobamba, Departamento de Turismo del GADMR, Departamento de Cultura del GADMR

e. Proyectos:

- Crear una guía de capacitación para la fortalecer la práctica de juegos tradicionales patrimoniales.
- Gestionar visitas a lugares donde se practican juegos tradicionales patrimoniales.
- Capacitar a los docentes de las Unidades Educativas.

f. Costo del proyecto:

\$11.550,00

Cuadro No. 9. Marco lógico del programa “Conociendo los Juegos Tradicionales Patrimoniales”

OBJETIVO	INDICADORES	MEDIOS DE VERIFICACIÓN	SUPUESTOS
FIN Dar a conocer en las unidades educativas los juegos tradicionales patrimoniales.	Promover en un 90% en los estudiantes y docentes la práctica de los juegos tradicionales patrimoniales.	Encuestas	Compromiso de las Unidades Educativas
PROPÓSITO Educar a los grupos involucrados para evitar la pérdida de la memoria viva y fomentar la práctica de los juegos tradicionales patrimoniales en Unidades Educativas.		Número de proyectos ejecutados.	Ejecución adecuada de los proyectos.
COMPONENTES 1. Crear una guía de capacitación para la fortalecer la práctica de juegos tradicionales patrimoniales. 2. Gestionar visitas a lugares donde se practican juegos tradicionales patrimoniales. 3. Capacitar a los docentes de las Unidades Educativas.	En el lapso de 3 meses se habrá creado la guía de capacitación. En el lapso de 4 meses los cursos habrán visitado 2 lugares de juegos tradicionales. Durante 4 meses se habrá capacitado en un 100% a los docentes.	Guía de capacitación Lista de registro de visita. Lista de asistencia. Fotografías.	Desembolso de recursos económicos Disponibilidad de tiempo de los docentes. Compromiso de las Unidades Educativas.

ACTIVIDADES	
1.1. Estructurar el contenido de la guía.	\$1.000,00
1.2. Diseñar la guía	\$2.000,00
2.1. Localizar lugares donde existe la práctica de juegos tradicionales.	\$1.000,00
2.3. Coordinar con los jugadores, docentes, y estudiantes la fecha de visita.	\$1.000,00
2.4. Realizar la visita	
3.1. Elaborar talleres participativos con los docentes.	\$500,00
3.2. Impartir charlas sobre temas culturales.	\$3.000,00
	\$2.000,00
Subtotal	\$10.500,00
Imprevistos 10 %	\$1.050,00
Total	\$11.550,00

Elaborado por: Byron G. Chávez T.

Proyecto	Actividad	Meta	Cronograma												Costo del programa	
			Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre		
3. Capacitar a los docentes de las Unidades Educativas.	Elaborar talleres participativos con los docentes. Impartir charlas sobre temas culturales.	Formar docentes capacitados con conocimientos en cultura, turismo protección de patrimonio.														

Elaborado por: Byron G. Chávez T.

Programa 4.

Nombre del Programa: “Memorias al rescate”

a. Objetivo:

Fomentar la cohesión social a nivel intergeneracional

b. Justificación:

El desarrollo de este programa permite unir generaciones; el grupo de adultos mayores poseen conocimientos acerca de la práctica, historia, materiales, evolución de los juegos tradicionales, este conocimiento es de vital importancia en el proceso de transmisión intergeracional y de esta manera se podrá fortalecer este conocimiento y fomentar la práctica y recuperación de estos juegos.

c. Eje de la salvaguarda

Fomento

d. Actores involucrados:

Ministerio de Cultura, Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, GAD provincial de Chimborazo, GAD cantonal de Riobamba, Departamento de Turismo del GADMR, Departamento de Cultura del GADMR

e. Proyectos:

- Crear talleres participativos con grupos de adultos mayores para la transmisión de conocimientos.
- Elaborar videos documentales con entrevistas al grupo de adultos mayores.

f. Costo del proyecto:

\$ 23.650,00

Cuadro No. 11. Marco lógico del programa “Memorias al rescate”

OBJETIVO	INDICADORES	MEDIOS DE VERIFICACIÓN	SUPUESTOS
FIN Fortalecer el vínculo intergeneracional.	Incentivar en la ciudad el reconocimiento a los grupos de adultos mayores como parte fundamental de conocimiento histórico y cultural en un 80%.	Encuestas Entrevistas	Compromiso de los habitantes.
PROPÓSITO Fomentar la cohesión social a nivel intergeneracional	Fomentar la cohesión social mediante 2 proyectos en el lapso de 1 año.	Número de proyectos ejecutados.	Ejecución adecuada de proyectos
COMPONENTES 1. Crear talleres participativos con grupos de adultos mayores para la transmisión de conocimientos. 2. Elaborar videos documentales con entrevistas al grupo de adultos mayores.	En el lapso de 6 meses se habrá realizado 4 talleres participativos. El material audiovisual estará listo en su totalidad al término de 6 meses.	Lista de asistencia Fotografías Documentales	Compromiso del grupo de adultos mayores. Compromiso de los asistentes.
ACTIVIDADES			
1.1. Identificar el grupo de participantes.			\$500,00
1.2. Seleccionar a los capacitadores			\$1.000,00
1.3. Gestionar el lugar para el taller			\$500,00

1.4. Estructurar el taller.	\$2.000,00
2.1. Identificar a los portadores	\$1.000,00
2.2. Elaborar la estructura de la entrevista	\$500,00
2.4. Determinar el lugar de la entrevista	\$1.000,00
2.4. Edición de videos.	\$15.000,00
Subtotal	\$21.500,00
Imprevistos 10%	\$2.150,00
Total	\$23.650,00

Elaborado por: Byron G. Chávez T.

Cuadro N. 12. Plan Operativo Anual programa 4.

Proyecto	Actividad	Meta	Cronograma												Costo del programa			
			Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre				
1. Crear talleres participativos con grupos de adultos mayores para la transmisión de conocimientos.	Identificar el grupo de participantes. Seleccionar a los capacitadores Gestionar el lugar para el taller Estructurar el taller.	La información acerca de los juegos tradicionales sean transmitidos para fortalecer la memoria viva.																\$23650,00
2. Elaborar videos documentales con entrevistas al grupo de adultos mayores.	Identificar a los portadores Elaborar la estructura de la entrevista Determinar el lugar de la entrevista Edición de videos.	Insertar a los portadores en un proceso de aprendizaje y fortalecimiento de conocimientos acerca de los juegos tradicionales patrimoniales.																

Elaborado por: Byron G. Chávez T.

Programa 5.

Nombre del Programa: “Turismo y Juegos Tradicionales”

a. Objetivo:

Dinamizar el Patrimonio Cultural Inmaterial en el ámbito de los juegos tradicionales en actividades del sector turístico.

b. Justificación:

Los juegos tradicionales permiten fortalecer el sistema turístico patrimonial, insertando para esto actividades en productos ya establecidos como lo son el “Tren de la Vida” y actividades en las fechas con mayor relevancia en la ciudad, de esta manera la participación tanto de turistas nacionales, extranjeros y los ciudadanos tendrá una experiencia innovadora.

c. Eje de la salvaguarda

Dinamización

d. Actores involucrados:

Ministerio de Cultura, Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, GAD provincial de Chimborazo, GAD cantonal de Riobamba, Departamento de Turismo del GADMR, Departamento de Cultura del GADMR

e. Proyectos:

- Crear un concurso permanente de carrera de coches de madera
 - Crear un concurso de cometas
3. Insertar dentro de las actividades del tren juegos como el Trompo, las Canicas, la Perinola, el Cushpi.

f. Costo del proyecto:

\$29.700,00

Cuadro No. 13. Marco lógico del programa “Turismo y Juegos Tradicionales”

OBJETIVO	INDICADORES	MEDIOS DE VERIFICACIÓN	SUPUESTOS
FIN Obtener nuevas actividades como atractivos mismos que promoverán el turismo local.	Establecer en un 80% la práctica de juegos tradicionales patrimoniales.	Encuestas	Aceptación de los habitantes e involucrados.
PROPÓSITO Dinamizar el Patrimonio Cultural Inmaterial en el ámbito de los juegos tradicionales en actividades del sector turístico.	Mediante la aplicación de 3 proyectos en el lapso de 1 año insertar juegos tradicionales patrimoniales en actividades turísticas.	Número de proyectos ejecutados	Ejecución adecuada de proyectos.
COMPONENTES 1. Crear un concurso permanente de carrera de coches de madera 2. Crear un concurso de cometas 3. Insertar dentro de las actividades del tren juegos como el Trompo, las Canicas, la Perinola, el Cushpi.	 En el lapso de 4 meses se insertará el juego de manera permanente. En el lapso de 4 meses se habrá realizado 4 concursos. En un período de 4 meses se insertará juegos tradicionales en el Tren.	 Factura Fotografías Videos Firma de convenios	 Desembolso de recursos Gestión de premios y certificados Clima Aceptación de las actividades

ACTIVIDADES	
1.1. Establecer la ubicación, fecha, hora para el desarrollo de la actividad.	\$500,00
1.2. Gestionar los premios y certificados de participación.	\$2.000,00
1.3. Publicitar los concursos a desarrollarse	\$5.000,00
1.4. Informar el reglamento de la carrera.	\$1.000,00
2.1. Establecer la ubicación, fecha, hora para el desarrollo de la actividad.	\$500,00
2.2. Gestionar los premios y certificados de participación.	\$2.000,00
2.3. Publicitar los concursos a desarrollarse	\$5.000,00
2.5. Informar el reglamento de la carrera.	\$1.000,00
3.1. Colocar stands con información de los juegos tradicionales patrimoniales.	\$5.000,00
3.2. Fomentar la participación de turistas en concursos que incluyan juegos tradicionales como el trompo, las canicas o el cushpi.	\$5.000,00
Subtotal	\$27.000,00
Imprevistos 10%	\$2700
Total	\$29.700,00

Elaborado por: Byron G. Chávez T.

Cuadro N. 14. Plan Operativo Anual programa 5.

Proyecto	Actividad	Meta	Cronograma												Costo del programa			
			Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre				
1. Crear un concurso permanente de carrera de coches de madera	Establecer la ubicación, fecha, hora para el desarrollo de la actividad. Gestionar los premios y certificados de participación. Publicitar los concursos a desarrollarse Informar el reglamento de la carrera.	Fortalecer el sistema turístico implementando actividades que permita a los visitantes tanto nacionales como extranjeros observar un atractivo.																
2. Crear un concurso de cometas	Establecer la ubicación, fecha, hora para el desarrollo de la actividad. Gestionar los premios y certificados de participación. Publicitar los concursos a desarrollarse Informar el reglamento de la carrera.	Fortalecer el sistema turístico implementando actividades que permita a los visitantes tanto nacionales como extranjeros observar																
\$29.700,00																		

Proyecto	Actividad	Meta	Cronograma												Costo del programa	
			Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre		
3. Insertar dentro de las actividades del tren juegos como el Trompo, las Canicas, la Perinola, el Cushpi.	Colocar stands con información de los juegos tradicionales patrimoniales. Fomentar la participación de turistas en concursos que incluyan juegos tradicionales como el trompo, las canicas o el cushpi.	Mostrar al turista nacional y extranjero una innovadora actividad durante el itinerario de visita a las Rutas establecidas en el cantón.														

Elaborado por: Byron G. Chávez T.

Programa 6.

Nombre del Programa: “Protegiendo lo nuestro”

a. Objetivo:

Asegurar la protección del juego La Mamona como «Patrimonio Inmaterial Local»

b. Justificación:

Mediante este programa se pretende mantener viva la práctica de este juego ya que el mismo es parte intrínseca de la historia de nuestra ciudad y de las personas que lo practican, de esta forma se creará actividades para que así se fortalezca el desarrollo de esta actividad.

c. Eje de la salvaguarda

Protección

d. Actores involucrados:

Ministerio de Cultura, Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, GAD provincial de Chimborazo, GAD cantonal de Riobamba, Departamento de Turismo del GADMR, Departamento de Cultura del GADMR

e. Proyectos:

1. Establecer concursos del Juego la Mamona
2. Insertar el juego la Mamona en campeonatos intercolegiales.

f. Costo del proyecto:

\$ 12.650,00

Cuadro No. 15. Marco lógico del programa “Protegiendo lo nuestro”

OBJETIVO	INDICADORES	MEDIOS DE VERIFICACIÓN	SUPUESTOS
FIN Fortalecer la práctica del juego “La Mamona” a nivel de instituciones educativas.	Desarrollar la práctica de este juego dentro del sistema educativo en un 70%.	Encuestas	Aceptación de Unidades Educativas.
PROPÓSITO Asegurar la protección del juego La Mamona como «Patrimonio Inmaterial Local»	Mediante el desarrollo de 3 proyectos en el lapso de 1 año se habrá instituido el juego en las Unidades Educativas.	Número de proyectos ejecutados.	Ejecución adecuada de proyectos
COMPONENTES 1. Establecer concursos del Juego la Mamona 2. Insertar el juego la Mamona en campeonatos intercolegiales.	En el lapso de 6 meses se habrá establecido concursos permanentes del juego. En el lapso de 6 meses se habrá establecido campeonatos intercolegiales en las unidades educativas.	Fotografías Lista de participantes Lista de premios entregados.	Aceptación de las personas que practican este juego. Aceptación de los docentes y estudiantes.
ACTIVIDADES			
1.1. Establecer la ubicación, fecha, hora para el desarrollo de la actividad.			500,00
1.2. Gestionar los premios y certificados de participación.			1.000,00

OBJETIVO	INDICADORES	MEDIOS DE VERIFICACIÓN	SUPUESTOS
1.3. Publicitar los concursos a desarrollarse.			2.000,00
2.1. Gestionar la inserción del juego La Mamona en las unidades educativas.			3.000,00
2.2. Realizar un análisis para la inserción del juego en las Unidades Educativas como parte de Juegos Intercolegiales			5.000,00
Subtotal			\$11.500,00
Imprevistos 10%			\$1.150,00
Total			\$12.650,00

Elaborado por: Byron G. Chávez T.

Cuadro N. 16. Plan Operativo Anual programa 6.

Proyecto	Actividad	Meta	Cronograma												Costo del programa		
			Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre			
1. Establecer concursos del Juego la Mamona	Establecer la ubicación, fecha, hora para el desarrollo de la actividad. Gestionar los premios y certificados de participación. Publicitar los concursos a desarrollarse	Crear una práctica constante de la carrera de coches de madera.															\$12650,00
2. Insertar el juego la Mamona en los campeonatos intercolegiales.	Gestionar la inserción del juego La Mamona en las unidades educativas. Realizar un análisis para la inserción del juego en las Unidades Educativas como parte de Juegos Intercolegiales	Instituir al Juego La Mamona como un juego intercolegial															

Elaborado por: Byron G. Chávez T.

VII. CONCLUSIONES

A. Se logró identificar 23 juegos tradicionales mediante el diagnóstico que se realizó en la ciudad de Riobamba, utilizando la ficha de registro del Patrimonio Cultural Inmaterial, ámbito Artes del Espectáculo,

B. El registro permitió determinar la falta de espacios públicos para el desarrollo de actividades lúdicas; el impacto del avance tecnológico en el desarrollo de juegos electrónico en los niños, la falta de interés por parte de las autoridades competentes para el rescate y fortalecimiento de los juegos tradicionales.

C. La inventariación de los juegos patrimoniales permitió determinar 1 juego en la categoría de «Patrimonio Inmaterial Local », 4 juegos en la categoría manifestaciones Culturales No Vigentes y 18 en la categoría de Manifestaciones Vigentes; las manifestaciones necesitan ser rescatadas, fortalecidas y promocionadas.

D. Según la inventariación se determinó que la práctica de Juegos Tradicionales Patrimoniales en cuanto a «Equidad» representa un 67%, el mismo que no existe la inclusión de personas en el desarrollo de los juegos.

E. Dentro del proceso de inventariación y según las calificaciones realizadas se obtuvo con una calificación de BAJO al parámetro de «Trasmisión intergeneracional y vigencia» con un 40%, y siendo este parámetro el de mayor importancia, teniendo en cuenta que, si no se transmite el conocimiento la manifestación se pierde.

F. Se establecieron para la salvaguarda de los Juegos Tradicionales Patrimoniales 6 programas y 16 proyectos con un costo total de \$136.950,00, mismos que fortalecerán y buscarán el rescate de estas «Manifestaciones Culturales», que forman parte de la cultura e identidad de los habitantes de la ciudad de Riobamba y fomentando dentro del sistema turístico actividades tradicionales.

G. En el momento filosófico se determinó tanto la Misión en donde se encuentra enmarcados los ejes para la Salvaguardia del patrimonio, así como la Visión misma que propone alcanzar los objetivos en el lapso de 1 año.

VIII. RECOMENDACIONES

- A.** Se recomienda validar cada año el registro de Juegos Tradicionales Patrimoniales con el fin mantener información veraz y actualizada.

- B.** Se sugiere que la propuesta para la gestión turística sostenible del patrimonio cultural inmaterial de los Juegos Tradicionales Patrimoniales de la ciudad de Riobamba sea puesto a consideración de instituciones del sector tanto público como privado con competencias en el manejo responsable del patrimonio cultural.

- C.** Establecer alianzas estratégicas con instituciones que permitan fortalecer, desarrollar, proteger y adecuar los espacios de uso público, con la emisión de ordenanzas para sostener los logros alcanzados.

- D.** Desarrollar actividades turísticas y culturales donde se promueva la equidad de género y la inclusión de grupos vulnerables, para de esta manera fortalecer no solamente el sistema turístico, sino también el sistema social.

- E.** Se sugiere implementar los programas y proyectos propuestos, para que la ciudad pueda revitalizar y fortalecer el Patrimonio Cultural Inmaterial, como eje para el desarrollo del centro histórico y la ciudad, con el fin de que Riobamba se posicione como un destino turístico patrimonial.

- F.** Con la finalidad de aplicar el plan de salvaguardia se recomienda socializar el mismo a las posibles fuentes de financiamiento detallados en los programas.

IX. RESUMEN

La presente investigación propone: diseñar el plan de salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial de los juegos tradicionales patrimoniales, para la gestión turística sostenible del cantón Riobamba; provincia de Chimborazo; con el fin de salvaguardar la riqueza patrimonial inmaterial, fortalecer la cohesión social y aportar un elemento que permita recuperar la memoria viva en los habitantes; se realizó el registro de los juegos tradicionales patrimoniales mediante la ficha de registro del INPC, donde se identificó 23 juegos tradicionales, consiguiente a esto se realizó el inventario de estos juegos, de los cuáles se obtuvo 1 juego en la categoría de «Patrimonio Inmaterial Local», 4 juegos en «Manifestaciones No vigentes» y 18 juegos en «Manifestaciones Vigentes», además se calificaron parámetros de inventariación en base a porcentajes determinándolos como BAJO MEDIO y ALTO donde se obtuvo un 40% parámetro de «Trasmisión intergeneracional y vigencia» todos estos resultados se sintetizaron en una Matriz FODA para realizar la priorización de nudos críticos y factores clave de éxito que fueron las plataformas para la formulación de objetivos y estrategias que fueron plasmados en 6 programas y 16 proyectos que mediante su ejecución permitirán salvaguardar el patrimonio cultural inmaterial. Se concluye que en el cantón Riobamba existe la práctica de juegos tradicionales y se ven afectados por varios factores dentro de los cuales está el avance tecnológico, la modernización y la pérdida de espacios públicos, la falta de transmisión intergeneracional y vigencia. Se recomienda fomentar la cohesión social insertar a las personas con capacidades especiales dentro del desarrollo de prácticas culturales y sociales.

Palabras claves: salvaguardia, patrimonio cultural inmaterial, juegos tradicionales patrimoniales, turismo sostenible.

Por: Byron Chávez



X. SUMMARY

This research proposes: design the intangible plan to safeguard the cultural heritage of traditional games, for sustainable tourism management of the Riobamba Canton, province of Chimborazo; in order to safeguard the intangible heritage wealth , strengthen social cohesion and to adduce for recovering the inhabitants memory; the registration of traditional heritage games was performed by the registration form INPC, where 23 traditional games were identified, then an inventory of these games was done, from which 1 game was obtained from the category of << Local Intangible Heritage>>, 4 games in << no current event>> and 18 games in <<current event>>, besides inventorying parameters they were graded based on percentages determining them as LOW AND HIGH MIDDLE where 40% of parameter of << Intergenerational transmission and validity >> All these results were synthesized in a FODA Matrix for the prioritization of critical nodes and key success factors that were platforms for the formulation of objectives and strategies that were embodied in 6 programs and 16 projects that by its execution will allow safeguarding intangible cultural heritage. It is concluded that in the Riobamba canton there is the practice of traditional games and are affected by several factors within which this technological advancement, the modernization and the loss of public spaces, lack of intergenerational transmission and effect. It is recommended to encourage social cohesion insert people with special needs in the development of cultural and social practices.

Key words: safeguard, intangible cultural heritage, traditional games heritage , sustainable tourism.



XI. BIBLIOGRAFÍA

- A. Banco mundial. Datos estadísticos utilización de internet, Recuperado el 23 de septiembre del 2015 de: <http://datos.bancomundial.org/indicador/IT.NET.USER.P2>
- B. Ministerio de Cultura. (2015). Concepto patrimonio cultural inmaterial. Recuperado el 23 de julio del 2015 de <http://www.culturaypatrimonio.gob.ec/patrimonio-cultural/>
- C. Collins, H. (2015) Concepto de registro. Recuperado el 28 de septiembre del 2015 de: <http://definicion.de/registro/#ixzz3poSEZLH5>
- D. Eagleton T. (2008). Concepto cultura. La idea de cultura. Barcelona: Paidós. p.58
- E. Ecuadorencifras. (2015). Datos estadísticos de posesión de Smartphone. Recuperado el 28 de septiembre de 2015 de <http://www.ecuadorencifras.gob.ec/12-millones-de-ecuatorianos-tienen-un-telefono-inteligente-smartphone/>
- F. Galeón, (2015, 29 de septiembre) Definición de patrimonio cultural, Recuperado el 29 de septiembre de 2015 de: <http://sigsigpatrimonio.galeon.com/conservation.htm>
- G. Instituto Nacional de Patrimonio Cultural. (2011). Ámbitos del patrimonio cultural inmaterial, guía metodológica para la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial. Quito: INPC. pp. 26-27
- H. Instituto Nacional de Patrimonio Cultural. (2011). Concepto de salvaguardia, guía metodológica para la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial. Quito: INPC. p. 03.
- I. Instituto Nacional de Patrimonio Cultural. (2011). Metodología para la Salvaguardia, guía metodológica para la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial. Quito: INPC.
- J. Instituto Nacional de Patrimonio Cultural. (2011). Registro del patrimonio cultural inmaterial, Guía Metodológica para la salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial. Quito: INPC. p. 50

- K. Instituto Nacional de Patrimonio Cultural. (2011). Instructivo para fichas de registro de patrimonio cultural inmaterial. Quito: INPC.
- L. Instituto Nacional de Patrimonio Cultural. (2011). Manual de uso para el manejo del sistema de información patrimonial. Quito-Ecuador.
- M. Salvador, J. (2012). Plan, proyecto, actividad, tarea. Recuperado el 28 de octubre de 2015 de: <http://juanjosesalvador.blogspot.com/2012/08/plan-programa-proyecto.html>
- N. United Nations Educational Scientific and Cultural Organization. (2015). Concepto Cultura. Recuperado el 28 de octubre de: <http://www.unesco.org/new/es/mexico/work-areas/culture/>
- O. Universidad Autónoma de Occidente. (2011). Guía para la elaboración de marco lógico. Oficina de planeación. Pp. 1-17.
- P. Untwo. (2015). Relación turismo y patrimonio. Recuperado el 23 de septiembre de: <http://ethics.unwto.org/es/content/turismo-y-patrimonio-cultural-inmaterial>
- Q. Untwo. (2015). Turismo sostenible. Recuperado el 25 de Octubre de: <http://sdt.unwto.org/es/content/definicion>

XII. ANEXOS

Anexo 01. Evaluación de nudos críticos del FODA de los juegos tradicionales patrimoniales.

Cuadro N. 17. Evaluación de debilidades

DEBILIDADES	DIFICULTADES	IMPACTO	PLAZO	TOTAL
D1. La transmisión intergeneracional y vigencia, es una categoría que obtuvo una calificación de BAJO con un 40%.	3	3	2	8
D2. EL cushpi, “Marros”, “Billuso”, “Juego de los cocos” son juegos que actualmente no se practican y más bien son manifestaciones que se encuentran en la memoria de las personas.	3	3	2	8
D3. La práctica de juegos como la “Macateta” y el “Elástico” está inclinada al género femenino.	3	2	2	7
D4. La práctica de juegos como las chantas, elástico, macateta, trompos, se puede visualizar en las Unidades Educativas de la ciudad.	3	2	2	7
D5. En cuanto a la categoría de «Representatividad y reconocimiento comunitario y/o colectivo» los juegos registrados representan un 53%.	3	2	3	8
D6. Inexistencia de material informativo acerca de los juegos tradicionales de Riobamba	2	3	3	8

Elaborado por: Byron G. Chávez T.

Anexo 02. Evaluación de amenazas**Cuadro N. 18.** Evaluación de amenazas

AMENAZAS	DIFICULTADES	IMPACTO	PLAZO	TOTAL
A1. La evolución de la tecnología y la deficiente aplicación de las TIC por parte de las personas.	3	3	3	9
A2. La modernización y urbanización no incluye espacios adecuados para realizar actividades lúdicas.	3	2	3	8
A3. Falta de capacitación a docentes en las unidades educativas en donde se imparten clases de juegos tradicionales, quienes poseen conocimiento mínimos de los mismos.	2	3	2	7
A4. La gestión del GADMR es un proceso lento, debido a la demanda de proyectos para el cantón.	3	2	2	7
A5. Pérdida de juegos tradicionales en espacios de uso público.	3	2	2	7
A6. Migración de los juegos tradicionales a lugares no aptos para su práctica.	3	3	2	8

Elaborado por: Byron G. Chávez T.

Anexo 03. Identificación de factores claves de éxito del FODA de juegos tradicionales patrimoniales

Cuadro N. 19 Matriz de identificación de factores claves de éxito a partir de las fortalezas

FACTOR CLAVE DE ÉXITO	FACTORES CLAVES DE ÉXITO			
	Calidad	Productividad	Exclusividad	Total
F1. Según la investigación de campo se determina dentro de la categoría de «Patrimonial Inmaterial Local » al juego “La Mamona”.	3	3	3	9
F2. De los 23 juegos, 18 de los juegos se los considera en la categoría de « Manifestación Vigente ».	2	3	3	8
F3. La práctica de estas manifestaciones promueve el respeto a los derechos en 83%.	3	2	3	8
F4. La práctica de estas manifestaciones promueve el respeto a la diversidad en 75%.	3	2	3	8
F5. Los juegos tradicionales cumplen positivamente con los parámetros de Representatividad y reconocimiento comunitario y/o colectivo, Equidad y Sentido social y cultural representando un 53% y 67% respectivamente.	3	2	3	8
F6. La práctica de la “Mamona” y del juego de las bolas de acero es visible en ciertos sectores de la ciudad.	3	2	3	8

Elaborado por: Byron G. Chávez T.

Anexo 04. Matriz de identificación

Cuadro N. 20 Matriz de identificación de factores claves de éxito a partir de las oportunidades

FACTOR CLAVE DE ÉXITO	FACTORES CLAVES DE ÉXITO			
	Calidad	Productividad	Exclusividad	Total
O1. Falta de información para la práctica de estas actividades lúdicas	3	2	3	8
O2. El tren como una opción de hacer turismo, permite la inserción de actividades relacionadas con los juegos tradicionales.	2	2	3	7
O3. Personas tercera edad poseen disponibilidad para transmitir sus conocimientos.	2	2	3	7
O4. El desarrollo de aplicaciones tanto para Smartphone como para pc, permitirá desarrollar aplicaciones que permitan al usuario conocer los juegos tradicionales y así practicarlos.	3	3	3	9
O5. La ciudadanía está presta para participar en el desarrollo de juegos tradicionales.	2	3	3	8
O6. El tema cultural hoy en día tiene una gran acogida para la ciudadanía.	3	2	3	8

O7. El GADMR apoya proyectos culturales relacionados con los juegos tradicionales.	2	2	3	7
O8. Las Unidades educativas están abiertas para trabajar con este tipo de actividades lúdicas.	2	2	3	7

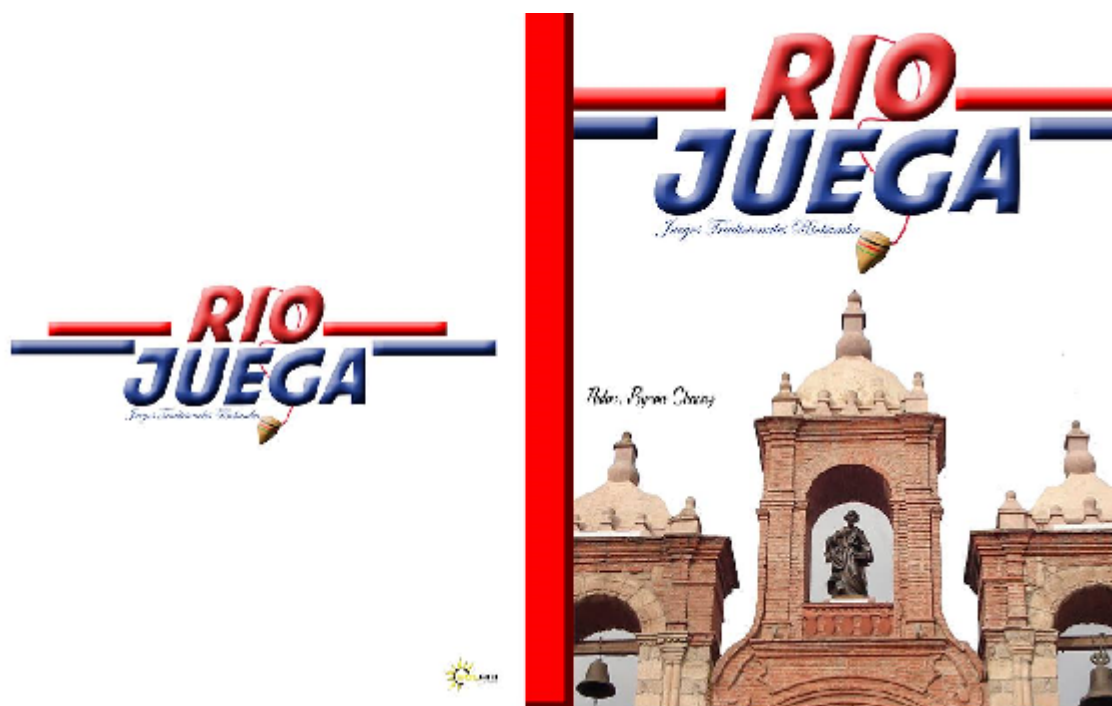
Elaborado por: Byron G. Chávez T.

Anexo 05. Diseño del logo del proyecto RIO JUEGA “Juegos Tradicionales Riobamba”



Elaborado por: Byron Chávez, 2016.

Anexo 06. Diseño de la portada del proyecto RIO JUEGA “Juegos Tradicionales Riobamba”



Elaborado por: Byron Chávez, 2016.