



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE RECURSOS NATURALES

ESCUELA DE INGENIERÍA EN ECOTURISMO

**PLAN PARA LA DINAMIZACIÓN TURÍSTICA-CULTURAL DE LOS
SABERES ANCESTRALES DEL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL
EN EL ÁMBITO DE ARTES DEL ESPECTÁCULO PARA EL CENTRO
HISTÓRICO DE RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO**

TRABAJO DE TITULACIÓN

**PRESENTADO COMO REQUISITO PARCIAL PARA OBTENER EL TÍTULO
DE:**

INGENIERA EN ECOTURISMO

CARLA STEPHANIE VALLADARES SEGOVIA

RIOBAMBA – ECUADOR

2016

Derecho de Autor Copyright

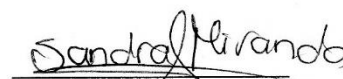
©2016, Carla Stephanie Valladares Segovia

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

CERTIFICACIÓN DEL TRIBUNAL**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO****FACULTAD DE RECURSOS NATURALES****ESCUELA DE INGENIERÍA EN ECOTURISMO**

El tribunal del Trabajo de Titulación certifica que el trabajo de investigación: **PLAN PARA LA DINAMIZACIÓN TURÍSTICA-CULTURAL DE LOS SABERES ANCESTRALES DEL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL EN EL ÁMBITO DE ARTES DEL ESPECTÁCULO PARA EL CENTRO HISTÓRICO DE RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO**, de responsabilidad de la señorita Carla Stephanie Valladares Segovia, ha sido minuciosamente revisada por Miembros del Tribunal del Trabajo de Titulación, quedando autorizada su presentación.

MSC. SANDRA PATRICIA MIRANDA SALAZAR
DIRECTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

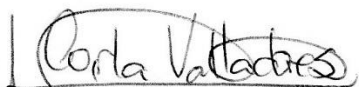


MSC. NANCY PATRICIA TIERRA TIERRA
MIEMBRO DEL TRIBUNAL



Página de responsabilidad y compartir derechos

Yo, Carla Stephanie Valladares Segovia soy responsable de las ideas, doctrinas y resultados expuestos en esta tesis y el patrimonio intelectual del trabajo de titulación de Grado pertenece a la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo.



Carla Stephanie Valladares Segovia

DEDICATORIA

Quiero dedicar esta tesis principalmente a Dios que supo guiarme por el buen camino, darme fuerzas para seguir adelante y no desmayar en los problemas que se han presentado, enseñándome a encarar las adversidades sin perder nunca la valentía ni desfallecer en el intento.

También lo dedico a mis familiares en especial a mis padres Carlos y Rosario por su apoyo, consejos, comprensión, amor, ayuda en los momentos difíciles, y por ayudarme con los recursos necesarios para estudiar, a mis abuelitos Guillermo y Teresa, con su esfuerzo e interminable amor, han sabido guiarme y formarme en buenos valores, hasta llegar a ser la persona que soy.

Y en especial dedico este trabajo a mis nueve compañeros y más que a mi docente, a mi amigo Ivo Veloz que descansen en paz y a mis queridos colegas y amigos con los que disfruté al máximo cada segundo de esta preciosa carrera, por brindarme su confianza.

Carla Stephanie Valladares Segovia

“La dicha de la vida consiste en tener siempre algo que hacer, alguien a quien amar y alguna cosa que esperar”.

Thomas Chalmers

AGRADECIMIENTO

Primeramente, doy gracias a Dios por permitirme tener tan buena experiencia dentro de mi universidad, gracias a cada maestro que hizo parte de este proceso integral de formación.

Gracias de corazón, SANDRITA MIRANDA, PATRICIA TIERRA Y PEDRO CARRETERO, por su paciencia, dedicación, motivación, criterio y aliento, sin ustedes no estaría alcanzando esta meta muy importante en mi vida, tanto en lo personal como en lo profesional. Han hecho fácil lo difícil. Ha sido un privilegio poder contar con su guía y ayuda.

Gracias a todas las personas de la ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO en especial a la FACULTAD DE RECURSOS NATURALES por su atención y amabilidad en todo lo referente a mi vida como alumna de esta carrera.

Finalmente agradezco a quien lee este trabajo y más que mi tesis, por permitir a mi experiencia, investigaciones y conocimientos, incurrir dentro de su repertorio de información cultural.

Carla Stephanie Valladares Segovia

TABLA DE CONTENIDOS

I. PLAN PARA LA DINAMIZACIÓN TURÍSTICA-CULTURAL DE LOS SABERES ANCESTRALES DEL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL EN EL ÁMBITO DE ARTES DEL ESPECTÁCULO PARA EL CENTRO HISTÓRICO DE RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO	1
II. INTRODUCCIÓN	1
A. IMPORTANCIA	1
B. JUSTIFICACIÓN	3
III.OBJETIVOS.....	5
A. Objetivo General.....	5
B. Objetivos Específicos	5
C. HIPÓTESIS	5
IV.REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA	6
A. CULTURA	6
B. PATRIMONIO CULTURAL.....	6
C. PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL:.....	7
D. CLASIFICACIÓN DEL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL.....	9
E. PLAN.....	11
F. DINAMIZACIÓN	12
G. PLAN DINAMIZACIÓN TURÍSTICA	12
1. Diagnóstico Situacional.....	13
Objetivos del Diagnóstico situacional	14
H. INSTRUMENTOS DE SALVAGUARDIA DEL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL	14
1. Registro	14
2. Diagnóstico.....	14
I. PLANEACIÓN ESTRATÉGICA – OPERATIVA / PROCESO DE FORMULACIÓN DEL PLAN DE DINAMIZACIÓN	15
Fase 1: Etapa de aproximación.....	15
Fase 2: Análisis situacional	15
Fase 3: Formulación del plan	15
Fase 4: Seguimiento y actualización del plan	17
K. MATRIZ CPES	17
V. MATERIALES Y MÉTODOS.....	19
A. CARACTERIZACIÓN DEL LUGAR	19

1. Localización.....	19
2. Ubicación geográfica.....	19
3. Delimitación de la zona competente al centro histórico de Riobamba	20
a. Límites	20
4. Características climáticas	20
5. Clasificación ecológica.....	21
B. MATERIALES Y EQUIPOS	21
1. Materiales	21
2. Equipos	21
C. METODOLOGÍA.....	21
VI.RESULTADOS	29
A. ELABORACIÓN DEL DIAGNÓSTICO SITUACIONAL DEL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL EN EL ÁMBITO DE ARTES DEL ESPECTÁCULO DEL CENTRO HISTÓRICO DE RIOBAMBA	29
B. REGISTRO Y ACTUALIZACIÓN DE LOS BIENES DEL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL DEL ÁMBITO DE ARTES DEL ESPECTÁCULO DEL CENTRO HISTÓRICO DE RIOBAMBA	33
C. ESTRUCTURACIÓN DEL PLANTEAMIENTO FILOSÓFICO ESTRATÉGICO DEL PLAN DE DINAMIZACIÓN TURÍSTICA-CULTURAL DEL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL DEL CENTRO HISTÓRICO DE RIOBAMBA	37
D. CREACIÓN Y EJECUCIÓN DE LOS TALLERES DE DINAMIZACIÓN DEL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL QUE FUERON EJECUTADOS EN EL CENTRO HISTÓRICO DE RIOBAMBA	58
- Taller de dinamización de juegos populares del centro histórico de Riobamba.....	60
- Taller de dinamización de música y danza tradicional del centro histórico de Riobamba	60
- Taller de dinamización teatral tradicional del centro histórico de Riobamba ..	60
VII.CONCLUSIONES	95
VIII. RECOMENDACIONES	96
IX.RESUMEN	97
X. SUMMARY.....	98
XI.BIBLIOGRAFÍA.....	99
XII.ANEXOS:	102

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Clasificación de las artes del espectáculo	11
Tabla 2. Coordenadas del cantón Riobamba.....	20
Tabla 3. Delimitación de la zona céntrica de Riobamba.....	20
Tabla 4. Parámetros de valoración de la manifestación.....	23
Tabla 5. Calificación para valorización de las manifestaciones	23
Tabla 6. Calificación para el estado de las manifestaciones	24
Tabla 7. Matriz de aplicación de los talleres de dinamización	28
Tabla 10. Validación y Análisis situacional del registro de patrimonio cultural inmaterial del centro histórico de la ciudad de Riobamba.....	29
Tabla 11. Estado de las manifestaciones.....	33
Tabla 12. Análisis CPES (causa, problema, efecto, solución) del centro histórico de la ciudad de Riobamba.....	38
Tabla 13. Definición de programas y proyectos	42
Tabla 14. Perfil del proyecto 1 del programa 1.....	44
Tabla 15. Perfil del proyecto 2 del programa 1.....	46
Tabla 16. Perfil del proyecto 3 del programa 1.....	49
Tabla 17. Presupuesto para el programa 1	51
Tabla 18. Perfil del proyecto 1 del programa 2.....	53
Tabla 19. Perfil del proyecto 2 del programa 2.....	55
Tabla 20. Presupuesto para el programa 2	57

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Zonificación del centro histórico de Riobamba	19
Figura 2. Estado de las manifestaciones	33
Figura 3. Juego popular carrera del huevo y la cuchara	34
Figura 4. Moderadores de la I Jornada de Recuperación de Juegos Populares	66
Figura 5. Colgantes de identificación	66
Figura 6. Uniformes de identificación para el desarrollo de los juegos	66
Figura 7. Juego de los cocos realizados en la Facultad de Recursos Naturales.....	67
Figura 8. Niños jugando macatetas con los moderadores de la I Jornada	68
Figura 9. Niños concursando en el juego de los ensacados.....	69
Figura 10. Carrera de tres pies con la participación de diversos niños.....	70
Figura 11. Juego de rayuela con la participación de una niña	71
Figura 12. Juego de la perinola con la participación de diversos niños.....	74
Figura 13. Juego popular de los trompos.....	75
Figura 14. Campeonato de cuarenta con sus cuatros participantes.....	76
Figura 15. Juego de las canicas en el Parque Infantil	80
Figura 16. Juego de las ollas encantadas realizados en la jornada de recuperación	82
Figura 17. Concurso del huevo y la cuchara en la jornada de recuperación.....	83
Figura 18. Baile de las sillas con la participación de niños y niñas.....	84
Figura 19. Juego de la Raya realizado en la Facultad de Recursos Naturales.....	85
Figura 20. Juego popular del elástico	86
Figura 21. Niños concursando en el juego del baile del tomate	87
Figura 22. Juego popular de los porotos realizados en la primera jornada de recuperación populares	88
Figura 23. Vestimenta típica del baile San Juanito.....	91
Figura 24. Taller teatral de la leyenda la Loca Viuda.....	93

LISTA DE ANEXOS

Anexo 1. Ficha de registro.....	102
Anexo 2. Juego de las canicas	104
Anexo 3. Ecuavoley.....	107
Anexo 4. Juego de las arandelas	110
Anexo 5. Juego de la cometa	112
Anexo 6. Pelota de tabla	114
Anexo 7. Juego los ñocos	116
Anexo 8. Los billusos	119
Anexo 9. La rayuela.....	122
Anexo 10. Juegos los porotos	125
Anexo 11. Los trompos	127
Anexo 12. Ollas encantadas.....	130
Anexo 13. La Perinola	132
Anexo 14. Carrera de ensacados.....	135
Anexo 15. La carrera de las corbatas.....	138
Anexo 16. Juego del cuarenta.....	141
Anexo 17. Bolas de acero	144
Anexo 18. Las chantas.....	147
Anexo 19. Los coches de madera	149
Anexo 20. Juego del boliche.....	152
Anexo 21. El diablo de las cintas	155
Anexo 22. La mamona.....	157
Anexo 23. Palo encebado	162
Anexo 24. El pun puñete	165
Anexo 25. El huevo y la cuchara.....	167
Anexo 26. El cushpe	170
Anexo 27. Las macatetas	172
Anexo 28. El baile de sillas	175
Anexo 29. La raya	178
Anexo 30. Los marros	181
Anexo 31. Burrito	184
Anexo 32. Rueda con alambre.....	187
Anexo 33. Baile del tomate	190
Anexo 34. Gincana	193
Anexo 35. Los tillos.....	195
Anexo 36. Carrera de tres pies.....	197
Anexo 37. Rondas infantiles.....	200
Anexo 38. Pase del niño Rey de Reyes	203
Anexo 39. Fiesta del carnaval.....	206
Anexo 40. Música San Juanito	209
Anexo 41. Música las Alboradas	212

Anexo 42. Música Pasacalle	215
Anexo 43. Música Pasillo	218
Anexo 44. Música Pasodoble	221
Anexo 45. Danzas tradicionales	223
Anexo 46. Desfiles y bandas de pueblo.....	226
Anexo 47. Ritos funerarios	228
Anexo 48. Las retretas	231
Anexo 49. Coplas de carnaval	234
Anexo 50. Corso de flores	237
Anexo 51. Baile de mascarar.....	239
Anexo 52. El capisha	241

LISTA DE ABREVIATURAS

EIE	Escuela de Ingeniería en Ecoturismo.
ESPOCH	Escuela Superior Politécnica de Chimborazo.
FCE	Factores Claves de Éxito.
GAD	Gobierno autónomo descentralizado
ICOMOS	Consejo Internacional de Monumentos y Sitios.
ILAM	Instituto Latinoamericano de Museos y Parques.
IMP	Instituto Metropolitano De Patrimonio (Quito)
INAMHI	Instituto Nacional de Meteorología e Hidrología Ecuador).
INPC	Instituto Nacional de Patrimonio Cultural.
PCI	Patrimonio Cultural Inmaterial.
UNESCO	United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura).
UTM	Universal Transverse Mercator (Sistema De Coordenadas Universal Transversal de Mercator).

I. PLAN PARA LA DINAMIZACIÓN TURÍSTICA-CULTURAL DE LOS SABERES LOCALES DEL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL EN EL ÁMBITO DE ARTES DEL ESPECTÁCULO PARA EL CENTRO HISTÓRICO DE RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO

II. INTRODUCCIÓN

A. IMPORTANCIA

En el ámbito internacional, específicamente desde la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), el Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI) es un tema que ha tomado importancia en los últimos tiempos a partir de la aprobación de la Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial en el 2003, cuyos objetivos centrales son el salvaguardar y respetar el PCI de las comunidades y grupos de todas las culturas del mundo.

El interés del Estado Ecuatoriano por el PCI ha ido de la mano con la tendencia mundial de su manejo y concepción. Es así que la Ley del Patrimonio Cultural de 1978 permite precautelar el legado cultural de los antepasados. A partir de la Constitución de 1998 el Ecuador se reconoce como estado pluricultural y multiétnico que permite visibilizar al patrimonio cultural intangible por primera vez, en la actual Constitución aprobada en el 2008, se reconoce al PCI como objeto de salvaguardia del Estado y se establecen los elementos que forman parte de este tipo de patrimonio.

En este contexto tomando a la tradición como lo que realmente se transmite intergeneracional, se nota que en el proceso de salvaguardia mucha información se pierde; el sentido de lo que se desea transmitir por lo general no se entiende y por lo tanto esa forma de recuerdo que puede guardarse y/o mantenerse en la mente se va inutilizando, limitando su perdurabilidad en el tiempo y comprometiendo la difusión del pasado.

Por lo tanto, los usos sociales, rituales y actos festivos constituyen costumbres que estructuran la vida de comunidades y grupos, siendo compartidos y estimados por muchos de sus miembros. Su importancia estriba en que reafirman la identidad de quienes los practican en cuanto grupo o sociedad y, tanto si se practican en público como en privado,

están estrechamente vinculados con acontecimientos significativos. Esos usos sociales, rituales y fiestas contribuyen a señalar los cambios de estación, las épocas de las faenas agrarias y las etapas de la vida humana. Están íntimamente relacionados con la visión del mundo, la historia y la memoria de las comunidades. Sus manifestaciones pueden ir desde pequeñas reuniones hasta celebraciones y conmemoraciones sociales de grandes proporciones.

En el Ecuador la cultura es considerada un elemento de carácter pluriétnico y pluricultural, sobre la base de su rica diversidad sobrevive un importante bagaje cultural que se expresa, entre otras formas, en las peculiaridades lingüísticas, en los comportamientos colectivos o en los resultados de la producción artística como la música, la literatura, la danza, el teatro, las manifestaciones plásticas, juegos populares, es decir, las artes del espectáculo, unas más que otras, constituyen por lo tanto, importantes indicadores de diferenciación cultural y su desconocimiento, el menosprecio y desvalorización hacia la propia historia son todavía grandes desafíos a superar para mantener y recuperar los saberes locales

Por consiguiente, las artes del espectáculo se ven profundamente afectadas por los cambios que sufren las comunidades en las sociedades modernas, dependen en gran medida de una amplia participación de quienes los practican en las comunidades y de otros miembros de éstas. Las emigraciones, el desarrollo del individualismo, la generalización de la educación formal, la influencia creciente de las grandes religiones mundiales y otros efectos de la mundialización han tenido repercusiones especialmente acentuadas en todas esas prácticas.

En la provincia de Chimborazo específicamente en la ciudad de Riobamba las artes del espectáculo presentan un deterioro acrecentado y es posible que a largo plazo desaparezcan no se la considera esencial para la supervivencia de la cultura misma; pero en realidad esto afecta en gran medida a la valoración de los saberes populares a nivel local, en la familia o con los vecinos, llegando a un punto en dónde no se da verdadera importancia al consejo tradicional de los ancianos como transmisores de la sabiduría de la sociedad.

A pesar que Riobamba tiene un potencial turístico, existe un limitado aprovechamiento de los recursos naturales y culturales de esta ciudad, así como también se ha ido perdiendo su identidad cultural, por la afluencia de turistas con diferentes hábitos, lo que provoca desconocimiento y pérdida de las costumbres y tradiciones, de las raíces de la identidad Riobambeña. Esto en gran parte se debe a que Riobamba es considerada como una ciudad de paso y no ha habido preocupación por parte de las autoridades y ciudadanía de informar sobre los atractivos culturales del sector a la colectividad en general.

El plan de dinamización turística- cultural se compone de dos programas y 5 proyectos que son: “Programa de revaloración y dinamización del patrimonio cultural inmaterial del ámbito artes del espectáculo del centro histórico de la ciudad de Riobamba en sus diferentes manifestaciones y representaciones culturales del centro histórico de la ciudad de Riobamba” y “Programa de fomento y desarrollo de las actividades artístico-culturales”, que contribuirán al adelanto turístico de la ciudad y los sectores aledaños a ésta, a la difusión de la riqueza cultural permitiendo que los turistas y ciudadanía en general tengan nuevos sitios para visitar y conocer su valor e importancia, con una mentalidad de salvaguardia para que las potenciales manifestaciones existentes que posee esta ciudad, no sean alterados y se pueda recuperar y mantener esta riqueza cultural, al igual contribuirá para la transferencia de conocimientos a la ciudadanía, a cerca de los cambios más representativos que se ha identificado en el transcurso de estos años; incentivando los valores culturales y creando conciencia de identidad en la ciudad.

B. JUSTIFICACIÓN

La provincia de Chimborazo especialmente Riobamba tiene una riqueza extraordinaria en recursos naturales y culturales la cual es desconocida por la mayoría de los habitantes, por tal motivo nace el afán de conocer nuestras raíces, ¿De dónde venimos?, ¿Quiénes somos? ¿A dónde vamos? y expresarlas de una forma que no se pierdan con el tiempo, es vital para mantener las manifestaciones, costumbres, tradiciones de la ciudad.

El presente trabajo rescata los saberes locales del patrimonio cultural inmaterial a través de las artes del espectáculo tales como: danza, juegos tradicionales como juegos de faena agrícolas y otras actividades productivas, juegos rituales o festivos, prácticas deportivas y recreativas, juegos infantiles, música y teatro; incentivando el sentido de pertenencia e identidad cultural por parte de la población de Riobamba que poco a poco se olvida de la

importancia de resguardar la memoria viva, las tradiciones, las prácticas, el preciado conocimiento de los más ancianos, su uso y conservación.

Los saberes tradicionales tienen un valor primordial en el desarrollo de las comunidades, en la mayoría de los casos la transmisión oral, característica propia de los colectivos y de espacio geográfico definido hace posible el mantenimiento del patrimonio vivo de dicha cultura. Es por eso que la motivación principal del estudio ha realizado se enfocó en conservarlas y preservarlas a través de su recuperación y documentación.

Por lo que es necesario fomentar e intensificar los espacios dedicados al arte, la música, teatro y juegos populares, se puede decir que el Centro Histórico de Riobamba es una estructura que debe mejorar para ofrecer empleo, seguridad, comodidad, y descanso a sus habitantes y usuarios, y que con la implementación de estrategias adecuadas que aborden el problema del centro de manera integral pueda conservar su valor de centralidad urbana y ser en sí mismo un espacio placentero para vivir, trabajar, comprar, descansar y recrearse.

Así la ciudad de Riobamba se fortalecerá y sus costumbres no se perderán, ya que un pueblo sin tradición y sin costumbres propias es un pueblo muerto y sin interés para ser visitado, a la vez ayudará a conocer y comprender las manifestaciones que tienen los habitantes de la ciudad.

III. OBJETIVOS

A. Objetivo General

Diseñar un plan para la dinamización turística-cultural de los saberes locales del patrimonio cultural inmaterial en el ámbito de artes del espectáculo, para el centro histórico de Riobamba, provincia de Chimborazo

B. Objetivos Específicos

1. Elaborar el diagnóstico situacional del patrimonio cultural inmaterial en el ámbito de artes del espectáculo del centro histórico de Riobamba.
2. Seleccionar, registrar y actualizar los bienes del patrimonio cultural inmaterial del ámbito de artes del espectáculo del centro histórico de Riobamba, que serán utilizados para la creación de los talleres de dinamización turística.
3. Elaborar el planteamiento metodológico y estratégico en el ámbito de artes de espectáculo para el plan de dinamización turística-cultural del patrimonio cultural inmaterial del centro histórico de Riobamba.
4. Crear y ejecutar los talleres de dinamización del patrimonio cultural inmaterial que serán ejecutados en el centro histórico de Riobamba.

C. HIPÓTESIS

La dinamización de los saberes locales del patrimonio cultural inmaterial en el ámbito artes del espectáculo aporta al turismo cultural, desde el rescate y protección del Patrimonio Cultural Inmaterial del centro histórico de Riobamba.

IV. REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA

A. CULTURA

El conjunto de todas las formas, los modelos o los patrones, explícitos o implícitos, a través de los cuales una sociedad regula el comportamiento de las personas que la conforman. Como tal incluye costumbres, prácticas, códigos, normas y reglas de la manera de ser, vestimenta, religión, rituales y sistemas de creencias. Desde otro punto de vista se puede decir que la cultura es toda la información y habilidades que posee el ser humano. El concepto de cultura es fundamental para las disciplinas que se encargan del estudio de la sociedad. (Mera, 2006, pág. 14)

Un patrón de comportamiento aprendido por los hombres, en calidad de miembros del grupo social, y transmitido de generación en generación, como herencia patrimonial. La cultura es pues lo que diferencia al hombre de los otros mundos del universo: del mundo físico del vegetal y del animal (Noboa, 2003, pág. 6)

B. PATRIMONIO CULTURAL

1. Definición

Según (García Canclini, 1999, pág. 13)“El patrimonio cultural es la herencia cultural propia del pasado de una comunidad, con la que esta vive en la actualidad y que transmite a las generaciones presentes y futuras.”

Las entidades que identifican y clasifican determinados bienes como relevantes para la cultura de un pueblo, de una región o de toda la humanidad, velan también por la salvaguarda y la protección de esos bienes, de forma tal que sean preservados debidamente para las generaciones futuras y que puedan ser objeto de estudio y fuente de experiencias emocionales para todos aquellos que los usen, disfruten o visiten.

La Convención sobre la Protección del Patrimonio Mundial Cultural y Natural fue adoptada por la Conferencia General de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, cuyo objetivo es promover la identificación,

protección y preservación del patrimonio cultural y natural de todo el mundo, el cual es considerado especialmente valioso para la humanidad (UNESCO, 2003).

Por su parte el INPC (2014) define al patrimonio cultural como:

La apropiación y gestión de las manifestaciones materiales e inmateriales heredadas del pasado, incluyendo los valores espirituales, estéticos, tecnológicos, simbólicos y toda forma de creatividad, que los diferentes grupos humanos y comunidades han aportado a la historia de la humanidad (pág.1).

C. PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL:

En la Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial de 2003, la UNESCO (2010) define:

Patrimonio Cultural Inmaterial como 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 y contribuyendo así a promover el respeto de la diversidad cultural y la creatividad humana (pág.5).

Por consiguiente, la Fundación ILAM (2014) precisa en que el PCI:

Puede ser definido como el conjunto de elementos sin sustancia física, o formas de conducta que procede de una cultura tradicional, popular o indígena; y el cual se transmite oralmente o mediante gestos y se modifica con el transcurso del tiempo a través de un proceso de recreación colectiva. Son las manifestaciones no materiales que emanan de una cultura en forma de: saberes, celebraciones, formas de expresión y lugares.

Adicionalmente se complementa con las siguientes características principales que establece la UNESCO (2002):

a. El patrimonio cultural inmaterial es

Tradicional, contemporáneo y viviente a un mismo tiempo: el patrimonio cultural inmaterial no solo incluye tradiciones heredadas del pasado, sino también usos rurales y urbanos contemporáneos característicos de diversos grupos culturales.

Integrador: podemos compartir expresiones del patrimonio cultural inmaterial que son parecidas a las de otros. Tanto si son de la aldea vecina como si provienen de una ciudad en las antípodas o han sido adaptadas por pueblos que han emigrado a otra región, todas forman parte del patrimonio cultural inmaterial: se han transmitido de generación en generación, han evolucionado en respuesta a su entorno y contribuyen a infundirnos un sentimiento de identidad y continuidad, creando un vínculo entre el pasado y el futuro a través del presente. El patrimonio cultural inmaterial no se presta a preguntas sobre la pertenencia de un determinado uso a una cultura, sino que contribuye a la cohesión social fomentando un sentimiento de identidad y responsabilidad que ayuda a los individuos a sentirse miembros de una o varias comunidades y de la sociedad en general.

Representativo: el patrimonio cultural inmaterial no se valora simplemente como un bien cultural, a título comparativo, por su exclusividad o valor excepcional.

Florece en las comunidades y depende de aquéllos cuyos conocimientos de las tradiciones, técnicas y costumbres se transmiten al resto de la comunidad, de generación en generación, o a otras comunidades.

Basado en la comunidad: el patrimonio cultural inmaterial sólo puede serlo si es reconocido como tal por las comunidades, grupos o individuos que lo crean, mantienen y transmiten. Sin este reconocimiento, nadie puede decidir por ellos que una expresión o un uso determinado forma parte de su patrimonio (Unesco, 2009, págs.3-4).

D. CLASIFICACIÓN DEL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL

El INPC (2013) señala:

Como signatario de la Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Inmaterial 2003 de la UNESCO, el Ecuador ha considerado como parte de la metodología de identificación del Patrimonio Inmaterial, las cinco categorías generales propuestas denominadas ámbitos del Patrimonio Inmaterial:

- a. Tradiciones y expresiones orales, incluido el idioma como vehículo del Patrimonio Cultural Inmaterial.
- b. Artes del espectáculo
- c. Usos sociales, rituales y actos festivos
- d. Conocimientos y usos relacionados con la naturaleza y el universo
- e. Técnicas artesanales tradicionales

- Ámbito 2: Artes del espectáculo

Categoría referente a las representaciones de la danza, música, teatro, juegos y otras expresiones vinculadas a espacios rituales o cotidianos, públicos y privados que tengan un valor simbólico para la comunidad y que se transmiten de generación en generación.

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.

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 días actuales.

Juegos de faenas agrícolas y otras actividades productivas

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

Juegos rituales o festivos

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

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.

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.

Teatro

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

Tabla 1. Clasificación de las artes del espectáculo

SUBÁMBITO	DETALLE SUBÁMBITO
2.1 Danza	n/a
2.2 Juegos	2.2.1Juegos infantiles 2.2.2Juegos de faenas agrícolas y otras actividades productivas 2.2.3Juegos rituales o festivos 2.2.4Juegos de azar 2.2.5Actividades lúdicas 2.2.6 Otros
2.3 Música	n/a
2.4 Teatro	n/a
2.5 Literatura	n/a

Nota: Instituto Nacional Patrimonio Cultural, 2010

E. PLAN

Ramos (2010) define al plan como:

Un término de carácter global, hace referencia a las decisiones de carácter general que expresan los lineamientos políticos fundamentales, las prioridades que se derivan de esas formulaciones, la asignación de recursos acorde a esas prioridades, las estrategias de acción y el conjunto de medios e instrumentos que se van a utilizar para alcanzar las metas y objetivos propuestos. Tiene por finalidad trazar el curso deseable y probable del desarrollo nacional o del desarrollo de un sector (económico, social, cultural y turístico). Un plan es un modelo sistemático en el que figuran un conjunto de actividades encaminadas a obtener determinados resultados, insertando estrategias que permita elevar el nivel de vida de una o varias comunidades, para ello es de mayor importancia trazar objetivos claros analizando distintas dificultades- problemas que se centran en la elaboración del plan para dar continuidad a la propuesta en un tiempo determinado.

F. DINAMIZACIÓN

Entendemos como dinamización aquellas actividades encaminadas a conseguir:

- **La promoción:** dando a conocer sus fondos, recursos, servicios y actividades,
- **La utilidad:** enseñando cómo encontrar, seleccionar y utilizar los recursos de tal manera que contribuya al desarrollo sociocultural, económico, ambiental y turístico de la comunidad.

La dinamización son aquellas actividades que sirven para suscitar el interés de los visitantes en un sector o comunidad” (Pere, 2008).

La promoción es la parte fundamental de la dinamización, en base a ello se puede atraer clientes al producto que aún no está siendo aprovechado, en base a la recepción de clientes determinar el nivel de comercialización para lograr la obtención de utilidad por la afluencia de visitantes y el nivel de los productos ofertados en el mercado.

G. PLAN DINAMIZACIÓN TURÍSTICA

El plan de dinamización turística; son conjuntos de herramienta de cofinanciación de las estrategias turísticas a desarrollar en cooperación con las distintas administraciones públicas (Administración central a través del Ministerio de Turismo, el gobierno y gobiernos autónomos descentralizados), con la finalidad de colaborar a las entidades locales para mejorar su oferta turística, cuyo objetivo es reordenar los productos turísticos existentes y propiciar la creación de nuevos productos a través de la acción conjunta de diferentes administraciones y agentes del destino, favoreciendo al desarrollo turístico de las comunidades con suficientes elementos de carácter patrimonial, artístico y natural, que se encuentran aún en fase de crecimiento.

1. Porque realizar un plan de dinamización turística

- Es un nuevo instrumento de intervención
- Exige la coordinación entre diferentes administraciones y la participación de la
 - o iniciativa privada

- No sólo es promoción si no adecuación del espacio turístico
- Fomenta la aplicación de instrumentos de planificación
- Mejora la Calidad de los Servicios y articula la oferta
- Propicia la aparición de nuevas fórmulas organizativas y de gestión turística (público-privado)

Un plan de dinamización turística (PDT) constituye un nuevo instrumento de intervención, cuya ejecución de las propuestas innovadoras exige la coordinación entre diferentes administraciones y la participación de las iniciativas privadas para conseguir un alto grado de crecimiento organizado y con una adecuada planificación, esto se lo puede implementar en las comunidades que están en la fase inicial, con el fin de canalizar nuevos modelos de desarrollo interesándose siempre en la búsqueda de soluciones a un problema existente o a futuro.

2. Diagnóstico Situacional

Es una actividad vivencial que involucra a un grupo de personas de una empresa o institución interesadas en plantear soluciones a situaciones problemáticas o conflictivas, sometiéndose a un autoanálisis que debe conducir a un plan de acción concreto que permita solucionar la situación problemática (De la Rosa, 2013, págs. 45-52).

Por otra parte, (Chamorro & Martínez, 2009) manifiestan que es la identificación, descripción y análisis evaluativo de la situación actual de la organización, es a la vez una mirada sistémica y contextual, retrospectiva y prospectiva, descriptiva y evaluativa. (pág.39)

El diagnóstico situacional se realizaría con el propósito de identificar las oportunidades de mejoramiento y las necesidades de fortalecimiento para facilitar el desarrollo de la organización.

Objetivos del Diagnóstico situacional

El diagnóstico situacional tiene como objetivos:

- Identificar las áreas a desarrollar, las necesidades de información y control no plenamente satisfechas y las oportunidades de mejoras en los aspectos organizacionales y administrativos.

- Formular recomendaciones que permitan introducir cambios y mejoras en la organización (Chamorro & Martínez, 2009, pág. 39).

H. INSTRUMENTOS DE SALVAGUARDIA DEL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL

Adicionalmente el INPC (2011) señala:

1. Registro

El registro es la fase de identificación preliminar de las manifestaciones del patrimonio inmaterial, de manera clasificada y sistematizada, que constituye la línea base para la elaboración de diagnósticos, así como para proponer líneas de investigación.

2. Diagnóstico

Instrumento utilizado para el análisis del patrimonio inmaterial cuya línea base constituye el Registro. El diagnóstico es un proceso de investigación que permite identificar los valores patrimoniales de una manifestación y a los actores involucrados, a partir de lo cual se establecerán las líneas de acción para la salvaguardia.

La información que deviene del proceso del diagnóstico se sistematiza en una ficha técnica denominada Ficha de Registro.

I. PLANEACIÓN ESTRATÉGICA – OPERATIVA / PROCESO DE FORMULACIÓN DEL PLAN DE DINAMIZACIÓN

- Etapa de aproximación
- Análisis situacional
- Formulación del plan
- Seguimiento y actualización del plan

Fase 1: Etapa de aproximación

Esta fase es fundamental para el inicio del trabajo. Es el primer acercamiento al territorio y a los diferentes actores involucrados con el fin de establecer los acuerdos y los mecanismos que se implementarán durante todo el proceso. En esta etapa se definen las voluntades, los compromisos y las responsabilidades que generan la formulación y ejecución de un plan de salvaguardia (INPC, 2013, p. 80).

Fase 2: Análisis situacional

En esta fase se deberá realizar el diagnóstico situacional y el diagnóstico estratégico de la manifestación. El análisis situacional permite interpretar con la información recopilada y procesada las siguientes interrogantes: ¿Cuál es el nivel de vigencia y representatividad de la manifestación? ¿Qué causas provocan esa situación? ¿Cuáles son las posibles medidas de salvaguardia? (INPC, 2013, pág. 81).

Una vez realizado el diagnóstico situacional se procede a realizar la prospección la que consiste en analizar las posibilidades de solución a los problemas detectados en función de una real capacidad de obtener el resultado deseado para definir una propuesta realista y objetiva, esto puede llevarse a cabo utilizando la Matriz CPES (INPC, 2013).

Fase 3: Formulación del plan

En esta fase el INPC (2013) indica:

Se deberá definir la propuesta de salvaguardia a corto, mediano y largo plazo. Se establecen la visión, los objetivos, el alcance, los ejes, programas y los proyectos del plan.

- **Definición de la visión**

Se inicia con la definición de la visión, para lo cual es importante preguntarse: ¿Cuáles son las expectativas de los portadores y de las entidades involucradas frente a la continuidad de la manifestación? ¿Qué esperan de la dinamización?

- **Definición de los objetivos**

Los objetivos se plantean pensando en qué representan los resultados a mediano plazo. Los objetivos definen la finalidad del plan y determinan las estrategias a seguir para cumplirlos y de esta manera alcanzar la visión concertada de la manifestación. Los objetivos deben ser posibles de alcanzar, prácticos, realistas y comunicados con claridad para garantizar el éxito, ayudan a las partes que están interesadas en su logro a comprender su papel.

- **Definición de las estrategias**

Las estrategias son un conjunto de acciones planificadas sistemáticamente en un tiempo determinado para lograr un fin. Establecen el camino a seguir para el logro de los objetivos.

- **Definición de programas y proyectos**

El programa es un conjunto de proyectos que responden a un mismo objetivo, que se enmarcan en la visión del plan y que definen la política a seguir.

El proyecto es una respuesta planificada para dar solución a un problema o para satisfacer una necesidad. Al ejecutar los proyectos se contribuye al logro de los objetivos.

- Tanto los programas como los proyectos deben:
- Definir contenidos (QUÉ);
- Identificar los actores responsables y los directa o indirectamente involucrados (CON QUIÉN);
- Definir los recursos necesarios (CÓMO);

- Establecer programación y cronogramas (CUÁNDO);
- Identificar los impactos esperados en los campos económico, social, medioambiental y cultural (POR QUÉ) (págs. 84-86).

Fase 4: Seguimiento y actualización del plan

El proceso de planeación y ejecución de las acciones de la dinamización requieren de la definición de mecanismos de evaluación y de un seguimiento, con el fin de verificar los resultados, los impactos y la eficacia de las medidas de recuperación implementadas.

La creación de una comisión de seguimiento es uno de los posibles mecanismos para el seguimiento del plan de dinamización. Su conformación dependerá del tipo y particularidad que tiene cada manifestación. Entre sus funciones principales se pueden señalar las siguientes:

1. Convocar a reuniones periódicas de evaluación del avance del plan.
2. Analizar los avances en la consecución de metas y contrastarlos con los impactos deseados.
3. Re direccionar estrategias, en caso de ser necesario, sobre la base de los análisis técnicos presentados y la opinión ciudadana.
4. Solicitar la información que se considere necesaria para ejercer sus funciones de seguimiento y evaluación (INPC, 2013, pág. 86).

K. MATRIZ CPES

La Fundación Gabriel Piedrahita, en su página web publica que los Diagramas Causa-Efecto ayudan a pensar sobre todas las causas reales y potenciales de un suceso o problema, y no solamente en las más obvias o simples. Además, son idóneos para motivar el análisis y la discusión grupal, de manera que cada equipo de trabajo pueda ampliar su comprensión del problema, visualizar las razones, motivos o factores principales y secundarios, identificar posibles soluciones, tomar decisiones y, organizar planes de acción.

La matriz causa efecto propone para el levantamiento de la información básica, una matriz estructurada por un conjunto de filas y columnas que contienen la siguiente información:

- En una primera columna se le asignan números a cada una de las causas;
- Lista de los problemas seleccionados por la comunidad, ordenados de mayor a menor importancia,
- El efecto con el que se está relacionando,
- En la cuarta se colocan el conjunto de alternativas propuestas por los participantes durante la realización de los talleres vivenciales, ordenadas y relacionados de acuerdo con cada una de los problemas indicados en la columna anterior. (Tierra, 2007, págs. 42-44)

V. MATERIALES Y MÉTODOS

A. CARACTERIZACIÓN DEL LUGAR

1. Localización

El trabajo de investigación tuvo efecto en el actual centro histórico, considerando al norte la calle Juan Lavalle, al sur la calle Pedro de Alvarado, al este la calle Argentinos y al oeste la calle Gaspar de Villarroel, delimitado con franja roja en la figura 1. Se visualiza que alrededor del área de estudio existe una zona con franja azul la cual corresponde a un proyecto de ampliación del centro histórico lo cual se encuentra en evaluación por parte del departamento de Dirección de Patrimonio del GAD Riobamba.

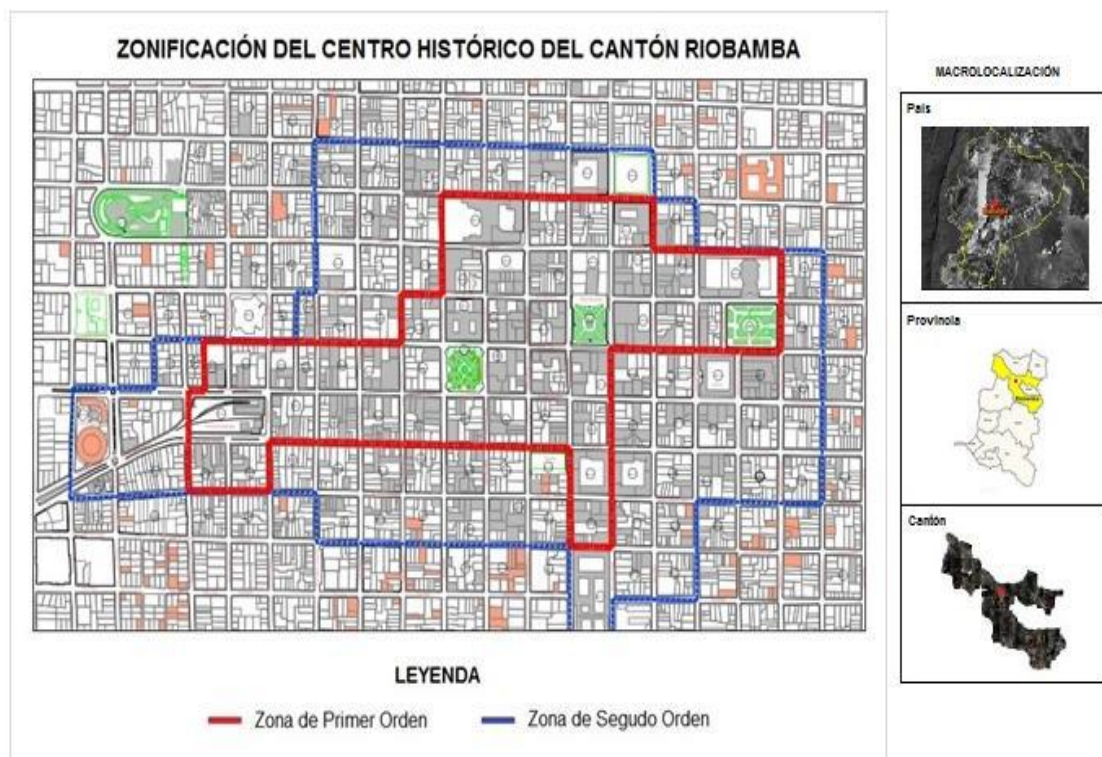


Figura 1. Zonificación del centro histórico de Riobamba
Nota: Instituto Nacional de Patrimonio Cultural- Regional 3

2. Ubicación geográfica

La zona de estudio se encuentra geográficamente ubicada a 2754 msnm, X= 759607, Y= 9814770, coordenadas proyectadas UTM Zona 17 S, Datum WGS_84

Tabla 2. Coordenadas del cantón Riobamba

Ciudad de la zona en estudio	
Riobamba	
X	759607
Y	9814770
Altitud (msnm)	2754

Nota: Cartografía base del Instituto Geográfico Militar.

3. Delimitación de la zona competente al centro histórico de Riobamba

a. Límites

Según el “REGLAMENTO DEL USO DEL SUELO EN LA CIUDAD DE RIOBAMBA”, desde el año 2012 se encuentra en vigencia la ordenanza 5, la misma que ha dividido a la ciudad en áreas, el Centro Histórico de la Ciudad está dentro del área P1-S1 el Plan de Desarrollo y Ordenamiento Territorial del año 2012 los límites que comprenden el centro histórico de Riobamba son:

Tabla 3. Delimitación de la zona céntrica de Riobamba

Norte	Av. Daniel León Borja y Uruguay
Sur	Calle Pedro de Alvarado
Este	Calle Junín
Oeste	Calle Olmedo, Av. Unidad Nacional, Brasil

Nota: Plan de Desarrollo y Ordenamiento Territorial, 2012

4. Características climáticas

La temperatura anual oscila entre los 13°C – 17°C, mientras que la precipitación oscila entre los 100 - 200 mm³ al año, además la humedad relativa es proporcional y fluctúa entre el 30 – 40%. (Instituto Nacional de Meteorología e Hidrología [INAMHI], 2015)

5. Clasificación ecológica

La clasificación ecológica de Riobamba corresponde a Arbustal xérico montano de los valles del norte (MAE, 2012).

B. Materiales y Equipos

1. Materiales: materiales de oficina, resmas de papel bond, libreta de apuntes, libros, carpetas, esferográficos, portaminas minas, borrador

2. Equipos: equipo de cómputo, cámara fotográfica, grabadora, GPS

C. METODOLOGÍA

La presente investigación se realizó en base al método analítico, descriptivo y de campo, mediante la compilación de información secundaria de fuentes bibliográficas, la investigación participativa de campo y la ejecución de la dinamización turística y cultural del centro histórico de Riobamba, cuyos objetivos se cumplieron de la siguiente manera:

1. . Para el cumplimiento del primer objetivo: Elaborar el diagnóstico situacional de los recursos culturales del patrimonio cultural inmaterial en el ámbito de artes del espectáculo del centro histórico de Riobamba.

Para el análisis situacional de los recursos culturales patrimoniales, se realizaron talleres participativos con moradores del centro histórico de Riobamba y demás portadores del conocimiento, el que permitió tener una visión a profundidad sobre sus elementos simbólicos, sus niveles de vigencia, su representatividad, las formas de transmisión de los saberes, los factores que puedan poner en riesgo la continuidad y las manifestaciones con mayor relevancia, a partir de ello se formuló el plan de dinamización.

En el ámbito del registro del PCI es necesario la validación de las manifestaciones mediante un proceso de valoración que salga de lo subjetivo y que tenga una proyección que permita conocer el estado de la manifestación al momento analizar las fichas de registro.

Se planteó una matriz, considerando tres, de los siete, criterios de identificación del PCI y que, además, se vinculan a la necesidad de identificación, descripción y análisis de los aspectos temporales, espaciales, simbólicos y socioculturales relacionados con la manifestación, los mismos que se determinan en el diagnóstico de la Guía metodológica para la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial (2013). En este trabajo los tres criterios se denominan: **Parámetros de evaluación**, a los mismos que se han integrado **Variables** basadas en la información de las fichas de registro y que caracterizan a ese parámetro.

Se describe a continuación los conceptos utilizados por el técnico de campo, y que son aquellos que maneja el INPC sobre los parámetros.

Se describen las variables que apoyan en la caracterización del parámetro:

- 1. Trasmisión intergeneracional y vigencia:** Los conocimientos, saberes, técnicas y prácticas inherentes a la manifestación son transmitidos de generación en generación en este proceso continuo de transmisión de los saberes, los significados son creados y recreados por las comunidades y grupos detentores en función de los contextos sociales, económicos, políticos, culturales y/o naturales manteniéndose la vigencia de la manifestación y su función socio cultural. Se determinó en que niveles son conocidas las manifestaciones y en qué periodo de tiempo se practican las tradiciones de manera: continua, ocasional o anual.
- 2. Representatividad reconocimiento comunitario y/o colectivo:** La manifestación tiene relevancia histórica y significación social, es valorada y reconocida por la comunidad, grupo detentor y en ciertos casos por individuos como parte de su identidad y sentido de pertenencia. En esta característica se determinaron las relaciones que tienen la manifestación con los demás patrimonios inmateriales investigados y que tan importante son para la comunidad riobambeña
- 3. Sentido social:** La manifestación no puede tener en sí misma un fin lucrativo. El aspecto lucrativo de la manifestación no debe sobreponer al sentido social y cultural de la misma (INPC, 2013). Se identificó el valor intrínseco y el valor extrínseco como variables de este parámetro. El valor intrínseco de cada una de las manifestaciones.

Estos parámetros se consideran necesarios para analizar cada manifestación registrada. A esta matriz es necesario agregar un ítem de observación, a razón de que el investigador de campo pueda justificar su valoración, basado en las encuestas que realizó

4. Observación

En este casillero se detalló de manera objetiva y práctica, cómo se calificó cada uno de las manifestaciones de acuerdo al criterio técnico del conocimiento sustentado en el trabajo de campo y por estar directamente relacionados al trabajo de investigación.

Considerando estos parámetros, a continuación, se indica un resumen que el investigador deberá considerar al momento de aplicar esta metodología experimental:

Tabla 4. Parámetros de valoración de la manifestación

Parámetros de valoración	Variables
1. Trasmisión intergeneracional y vigencia	a) Conocimiento de la manifestación b) Periodicidad
2. Representatividad reconocimiento comunitario y/o colectivo	c) Relación con la manifestación d) Importancia para la comunidad
3. Sentido social	e) Valor extrínseco f) Valor intrínseco
Observación	

Nota: Metodología experimental Miranda, Sandra; Torres, Cristina; Broncano, Darío 14 junio 2016.

Luego, para dotar de una calificación que procure brindar en la valoración, la prioridad de acción al momento de elaborar el Plan de Dinamización, se procedió de la siguiente manera para la calificación de cada parámetro:

Tabla 5. Calificación para valorización de las manifestaciones

Rango porcentual de la percepción del conocimiento	Significado del conocimiento en relación al trabajo de campo	Valor
0-25	Bajo	1

26-50	Medio	2
51-100	Alto	3

Nota: Metodología experimental Miranda, Sandra; Torres, Cristina; Broncano, Darío 14 junio 2016.

En esta valoración se tomó en cuenta el criterio técnico y el trabajo realizado en campo en donde se logró identificar la realidad actual de las manifestaciones es decir: que si una expresión es reconocida por un 0- 25% de los investigados la calificación que le daremos será de 1 con un valor de bajo, mientras que si visualizamos que la manifestación es reconocida por un 26- 50% se proporcionará una calificación de 2 y un valor medio; mientras que si la expresión es reconocida por el 51-100% se colocara una calificación de 3 con un valor alto.

Finalmente, para determinar el estado de las manifestaciones se procedió a la suma total del puntaje adquirido por cada manifestación, según los parámetros anteriores. Se estableció el rango del puntaje de 1 a 18, estableciéndose que del 1 al 6 corresponde a la *Manifestación vigente en la memoria colectiva*, de 7 a 12 corresponde a *Manifestación vigente vulnerable* y de 13-18 corresponde a *Manifestaciones vigentes*. Esto se resume en la siguiente tabla:

Tabla 6. Calificación para el estado de las manifestaciones

Puntaje	Estado de la manifestación
1-6	Manifestación vigente en la memoria colectiva
7-12	Manifestación vigente vulnerable
13-18	Manifestaciones vigentes

Nota: Metodología experimental Miranda, Sandra; Torres, Cristina; Broncano, Darío 14 junio 2016.

2. Para el cumplimiento del segundo objetivo: Seleccionar, registrar y actualizar los bienes del patrimonio cultural inmaterial del ámbito de artes del espectáculo del centro histórico de Riobamba, que serán utilizados para la creación de los talleres de dinamización turística.

Se realizó el registro de los bienes inmateriales del ámbito artes del espectáculo (juegos tradicionales, danza, música y teatro), recorriendo el centro histórico de la ciudad de Riobamba con actores claves para sustentar e incrementar la información secundaria, de

igual manera se desarrollaron entrevistas y talleres participativos, para ello se utilizaron las fichas de registro del patrimonio cultural inmaterial propuestas por el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (INPC, págs.169-170).

Además, se registró y a analizó la información de los bienes inmateriales del ámbito artes del espectáculo del centro histórico mediante la identificación de registros de patrimonio cultural inmaterial del ámbito realizados previamente por el Instituto Ecuatoriano de Patrimonio Cultural (INPC) e Ilustre Municipio de Riobamba.

En base a la información secundaria, observación directa y entrevistas se verificó si los bienes inmateriales de dicho ámbito se han mantenido en igual condición de cuando fueron registrados, es decir, se corroboró la situación actual, sus cambios y evolución que se ha generado en los últimos años.

La ficha especializada para el registro es una herramienta con directrices normalizadas que está estructurada en las siguientes áreas:

- Datos de ubicación: provincia, cantón, parroquia, código, etc.
- Datos de identificación: comunidad, lengua, ámbito, sub ámbito, etc.
- Descripción: reseña del bien, fecha o período, alcance
- Portadores/Soportes: importancia para la comunidad, sensibilidad al cambio, etc.
- Valoración-Observaciones
- Anexos: referencias bibliográficas, video, audio, registro fotográfico, etc.
- Datos de control: nombre universidad, fecha de registro

En el caso de identificar nuevos juegos populares, música, obras de teatro y danzas, éstos se registraron e incorporaron al registro para lo cual se utilizó la metodología del INPC (2011) (Anexo 1), en la que, mediante salidas de campo, la técnica de observación directa y entrevistas, se registraron dichos bienes.

3. Para el cumplimiento del tercer objetivo: Elaborar el planteamiento metodológico y estratégico en el ámbito de artes de espectáculo para el plan de dinamización turística del patrimonio cultural inmaterial del centro histórico de Riobamba

Se llevaron a cabo talleres participativos y entrevistas con los actores involucrados en la actividad cultural con quienes se analizó la problemática existente de la pérdida del valor cultural de las manifestaciones tradicionales, y en base a las matrices CPES, se formularon la misión, visión, y los objetivos estratégicos que regirán el plan de dinamización turística-cultural.

En base a los resultados obtenido en la matriz CPES, se procedió a la formulación de un plan para contribuir al rescate y salvaguarda del ámbito artes del espectáculo, la estructura de programas y proyectos se desarrollaron en el formato SENPLADES

a) Para los programas se consideraron los siguientes parámetros:

- Nombre del programa
- Justificación
- Objetivos
- Actores involucrados para la implementación
- Beneficiarios
- Tiempo de ejecución
- Costo estimado de implementación
- Determinación de acciones para el programa
- Actividades
- Programa de inversión por años

b) Proyectos

Los proyectos se desarrollaron en base a la matriz de marco lógico, con el siguiente esquema:

- Nombre del proyecto
- Beneficiario del proyecto
- Duración del proyecto

- Resumen narrativo del proyecto (fin, propósito, componentes y actividades)
- Indicadores verificables objetivamente
- Medios de verificación
- Supuestos
- Presupuesto aproximado del proyecto

4. Para el cumplimiento del cuarto objetivo: Crear y ejecutar los talleres de dinamización cultural del patrimonio cultural inmaterial que serán ejecutados en el centro histórico de Riobamba

Con los resultados obtenidos de los apartados anteriores, y referidos al ámbito de artes del espectáculo, se elaboró una serie de talleres didácticos educativos adaptados a las necesidades, es decir con sus respectivos rangos de edad y la etapa madurativa de la audiencia.

Con los talleres de dinamización cultural - turística realizado, se procedió a la ejecución de los mismos en las plazas y los días seleccionados del centro histórico de Riobamba y apoyado por la Dirección de Cultura del Municipio.

Se aplicó la técnica del diálogo, mediante una socialización de la propuesta del plan de dinamización turística y cultural para dar a conocer cuán importante resultaría ponerla en práctica.

En esta dinamización se pudo explicar con claridad el propósito de la propuesta planteada, exponiendo de forma clara y concisa la forma como se ejecutará el mismo, explicando el diseño, materiales y presupuestos.

Se utilizó la siguiente matriz para la ejecución de los talleres de dinamización lo cual se lo aplicó para los talleres de juegos tradicionales, teatro, danza y música, para determinar el objetivo del taller, las actividades a realizar, responsable y el cronograma de los talleres.

Tabla 7. Matriz de aplicación de los talleres de dinamización

ACTIVIDAD				
INSTITUCIÓN DE APOYO				
AUDIENCIA				
LUGAR				
FECHA				
INTRODUCCIÓN				
OBJETIVO GENERAL				
OBJETIVOS ESPECÍFICOS				
METODOLOGÍA				
ACTIVIDADES				
DURACIÓN				
MATERIALES				
PRESUPUESTO				
CRONOGRAMA	HORA	DURACIÓN	ACTIVIDAD	RESPONSABLE

Nota: Carla Valladares Segovia, 2016

VI. RESULTADOS

A. ELABORACIÓN DEL DIAGNÓSTICO SITUACIONAL DEL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL EN EL ÁMBITO DE ARTES DEL ESPECTÁCULO DEL CENTRO HISTÓRICO DE RIOBAMBA

El análisis situacional de los recursos culturales patrimoniales se realizó mediante un taller participativo con actores claves de la comunidad, donde se tomaron en cuenta los siete parámetros propuestos por el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (INPC, 2011) para calificar los criterios de cada manifestación, reflejando los siguientes resultados:

Tabla 8. Validación y Análisis situacional del registro de patrimonio cultural inmaterial del centro histórico de la ciudad de Riobamba

#	Manifestación	Trasmisión intergeneracional y vigencia		Representatividad y reconocimiento comunitario y/o colectivo		Sentido social		Total
		Conocimiento de la manifestación	Periodicidad	Relación con manifestaciones	Importancia para la comunidad	Valor intrínseco	Valor extrínseco	
1	Rayuela	3	2	2	3	2	1	13
2	Perinola	2	1	2	2	2	1	10
3	Los ñocos	1	0	1	1	1	0	4
4	Carrera de ensacados	2	1	2	3	2	0	10
5	Trompos	3	1	3	3	2	1	13
6	Las corbatas	3	0	2	1	1	0	7
7	Cuarenta (cartas)	3	3	3	3	2	2	16
8	Bolas de acero	2	1	3	3	3	2	14

#	Manifestación	Trasmisión intergeneracional y vigencia		Representatividad y reconocimiento comunitario y/o colectivo		Sentido social		Total
		Conocimiento de la manifestación	Periodicidad	Relación con manifestaciones	Importancia para la comunidad	Valor intrínseco	Valor extrínseco	
12	Boliche	2	1	2	2	3	1	11
10	Chantas	2	0	1	2	1	0	6
11	Coches de madera	3	1	3	3	3	2	15
12	Boliche	2	1	2	2	3	1	11
13	El diablo de las cintas	1	0	1	1	1	0	4
14	La mamona	3	1	3	3	1	0	11
15	Cocos	2	0	2	2	1	0	7
16	Palo encebado	3	1	3	3	2	1	13
17	Ollas encantadas	3	1	3	3	3	2	15
18	La carrera del huevo y la cuchara	2	1	3	3	2	0	11
19	<i>Cushpe</i> ¹	1	0	1	2	1	0	5
20	Las macatetas	2	1	3	3	3	2	15
21	Baile de la silla	3	2	2	2	2	1	12
22	La raya	1	0	2	1	1	0	4
23	El juego del elástico	2	2	3	3	2	1	13
24	Los marros	1	0	1	2	2	1	7
25	Cometas	3	3	3	2	3	1	15

¹ *Cushpe*: Tipo de trompo elaborado a mano en un trozo de madera, en que es más alto, delgado y tosco

#	Manifestación	Trasmisión intergeneracional y vigencia		Representatividad y reconocimiento comunitario y/o colectivo		Sentido social		Total
		Conocimiento de la manifestación	Periodicidad	Relación con manifestaciones	Importancia para la comunidad	Valor intrínseco	Valor extrínseco	
29	Arandelas	1	0	1	1	1	0	4
27	Pelota de tabla/ pelota nacional	2	3	3	3	3	2	16
28	Rueda con alambre	1	0	2	1	3	2	9
29	Arandelas	1	0	1	1	1	0	4
30	Carrera de ensacados"	3	2	2	3	3	2	15
31	Porotos	1	0	1	2	3	1	8
32	Gincana	3	2	3	2	2	1	13
33	Tillos	1	0	1	1	2	0	5
34	Carrera de tres pies	3	3	3	3	3	1	16
35	Billusos	1	0	2	1	2	2	8
36	Arandelas	1	0	1	1	1	0	4
37	Ecuá vóley	3	3	3	3	3	2	17
38	Rondas Infantiles	2	1	2	1	2	0	8
39	Fiesta del Carnaval	3	3	2	3	3	3	17
40	Género musical San Juanito	3	3	3	2	3	3	17

#	Manifestación	Trasmisión intergeneracional y vigencia		Representatividad y reconocimiento comunitario y/o colectivo		Sentido social		Total
		Conocimiento de la manifestación	Periodicidad	Relación con manifestaciones	Importancia para la comunidad	Valor intrínseco	Valor extrínseco	
44	Curso de flores	1	0	1	1	2	1	6
42	Género musical Pasacalle	2	3	2	3	3	2	15
43	Género musical Pasillo	3	3	3	2	3	2	16
44	Danzas tradicionales	3	3	2	3	3	2	16
45	Desfiles y bandas de pueblo	3	3	2	2	3	2	15
46	Ritos funerarios	3	3	2	2	3	2	15
47	Retretas	2	2	2	2	3	2	13
48	Coplas de carnaval	3	3	2	2	3	1	14
49	Curso de flores	1	0	1	1	2	1	6
50	Baile de máscaras	1	0	1	1	2	1	6
51	<i>Capishca</i> ²	1	0	1	1	2	1	6

Nota: Carla Valladares Segovia, 2016

² *Capishca*: Término que proviene del verbo quichua capina: exprimir, es un ritmoailable, de pareja suelta, de carácter mestizo

Tabla 9. Estado de las manifestaciones

	Manifestaciones vigentes	25
	Manifestación vigente vulnerable	14
	Manifestación vigente en la memoria colectiva	12
	Total de manifestaciones	51

**Figura 2.** Estado de las manifestaciones

El 54% de las manifestaciones registradas se encuentran vigentes, en el caso de las vigentes vulnerables se encuentran en el 27% y el 19% de las manifestaciones están en la memoria colectiva de los riobambeño.

En base a estos resultados se elaborará el Plan de Dinamización, contrarrestando factores que pongan en riesgo la continuidad de las manifestaciones y rescatando aquellas que se encuentran vulnerables a la pérdida de la manifestación.

B. REGISTRO Y ACTUALIZACIÓN DE LOS BIENES DEL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL DEL ÁMBITO DE ARTES DEL ESPECTÁCULO DEL CENTRO HISTÓRICO DE RIOBAMBA

Como resultado se obtuvieron un total de 52 manifestaciones o bienes culturales inmateriales del ámbito artes del espectáculo en el centro histórico de la ciudad de Riobamba, que se detallan y caracterizan a continuación:



Figura 3. Juego popular carrera del huevo y la cuchara

En el ámbito artes del espectáculo, se registraron un total de 51 manifestaciones, que se detallan a continuación:

JUEGOS TRADICIONALES

1. Rayuela (Anexo 9)
2. Perinola (Anexo 12)
3. Los ñocos (Anexo 7)
4. Carrera de ensacados (Anexo 13)
5. Trompos (Anexo 10)
6. Ecuavoley (Anexo 3)
7. Las corbatas (Anexo 14)
8. Cuarenta (cartas) (Anexo 15)
9. Bolas de acero (Anexo 16)
10. Canicas (Anexo 2)
11. Chantas (Anexo 17)

12. Coches de madera (Anexo 18)
13. Boliche (Anexo 19)
14. El diablo de las cintas (Anexo 20)
15. La mamona (Anexo 21)
16. Los Cocos (Anexo 22)
17. Palo encebado (Anexo 23)
18. El pun puñete (Anexo 24)
19. Ollas encantadas (Anexo 11)
20. La carrera del huevo y la cuchara (Anexo 25)
21. *Cushpe* (Anexo 26)
22. Las macatetas (Anexo 27)
23. La raya (Anexo 29)
24. El juego del elástico (Anexo 30)
25. Los Marros (Anexo 30)
26. Juego de las cometas (Anexo 5)
27. Burrito (Anexo 31)
28. Pelota de tabla/ pelota nacional (Anexo 6)
29. Rueda con alambre (Anexo 32)
30. Baile del tomate (Anexo 33)
31. Porotos (Anexo 9)
32. Gincana (Anexo 35)
33. Tillos (Anexo 36)
34. Carrera de tres pies (Anexo 37)
35. Billusos (Anexo 8)
36. Arandelas (Anexo 4)

DANZA

1. El baile de las sillas (Anexo 28)
2. Pase del niño Rey de Reyes (Anexo 39)
3. Fiesta del Carnaval (Anexo 40)
4. Danzas tradicionales (Anexo 46)
5. Desfiles y bandas de pueblo (Anexo 47)
6. Corso de flores (Anexo 51)

7. Baile de máscaras (Anexo 52)
8. *Capishca* (Anexo 52)

MUSICA

1. Rondas Infantiles (Anexo 38)
2. Género musical San Juanito (Anexo 41)
3. Género musical los albazos (Anexo 42)
4. Género musical Pasacalle (Anexo 43)
5. Género musical Pasillo (Anexo 44)
6. Ritos funerarios (Anexo 48)
7. Retretas (Anexo 49)
8. Coplas de carnaval (Anexo 50)

La danza y música como parte de las artes del espectáculo del centro histórico de Riobamba, se constituyen a su vez en integrantes de otros espectáculos como son las fiestas, por ejemplo, el curso de flores, desfiles y bandas de pueblo, danzas tradicionales, pase del Niño Rey de Reyes y la Fiesta del Carnaval a esto se suma el contexto diversificado que posee el ámbito para desarrollarse que va desde celebridades festivas a sagrados según la cosmovisión.

Estas manifestaciones culturales van más allá del espectáculo visual el significado cultural patrimonial que estas manifestaciones conllevan, donde puede llegar a expresar, contar la historia de la comunidad, enunciar un sentimiento o estado de ánimo, así como representar actos cotidianos o religiosos.

En este caso, una canción, un juego, una danza, una partitura musical, desempeñan un papel cultural muy importante en Riobamba, son actividades sociales, recreativas, con un alto grado de importancia cultural y estrechamente ligadas a la vida del pueblo Riobambeño, que a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos, en forma sucesiva a través de medios no formales como la práctica diaria y/o la tradición oral; razón por lo cual desde sus inicios hasta el día de hoy han tenido una serie de cambios y evoluciones, de igual manera se han ido regulando y actualizando con la aparición de reglas y recomendaciones para una práctica más ordenada y justa.

La música y la danza son con frecuencia elementos fundamentales de la promoción cultural, así como en la significación, pero por causas antropogénicas han ido perdiendo permanencia en el tiempo, no obstante, viven en el recuerdo de los mayores y algunos aún lo practican como parte del proceso de transmisión.

Cabe recalcar que este ámbito se encuentra estrechamente ligado con el de usos sociales y actos festivos por siempre estar combinado recíprocamente en eventos de la colectividad.

C. ESTRUCTURACIÓN DEL PLANTEAMIENTO FILOSÓFICO ESTRATÉGICO DEL PLAN DE DINAMIZACIÓN TURÍSTICA-CULTURAL DEL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL DEL CENTRO HISTÓRICO DE RIOBAMBA

1. Momento: Analítico

a. Matriz CPES del Centro Histórico de la ciudad de Riobamba

Al conocer la situación actual del patrimonio cultural del centro histórico de la ciudad de Riobamba se identificaron las causas, problemas, efectos, por los cuales se está perdiendo la riqueza cultural. Ante este se proponen soluciones para la dinamización turística- cultural que se describen en la matriz de CPES.

Tabla 10. Análisis CPES (causa, problema, efecto, solución) del centro histórico de la ciudad de Riobamba

ÁMBITO CULTURAL	SUB ÁMBITO	CAUSA	PROBLEMA	EFECTO	SOLUCIÓN
	Danza	Bajo apoyo de instituciones para la formación de grupos y escuela de danza, promoción y difusión.	Debilitamiento de la identidad cultural en relación al subámbito danza.	Poco interés de los niños y adolescentes en participar en la danza propia.	Gestionar recursos de instituciones que apoyen el arte y promuevan la formación de talentos en la colectividad. Institucionalizar los espacios públicos para la presentación de eventos culturales(danza).
	Música	Desvalorización de la música popular. Escasos espacios para presentaciones de eventos musicales.	Debilitamiento de la identidad cultural relacionado con la música popular.	Poco interés de los niños y adolescentes en participar en los actos festivos a través de la música popular.	Incentivar a los niños, adolescentes y jóvenes a participar en la formación de grupos musicales a través de concursos de bandas, de dúos o tríos que representen la música popular. Los pobladores del cantón Riobamba retoman los eventos que se practicaban en diferentes fechas especiales (retretas, verbenas).

	SUB ÁMBITO	CAUSA	PROBLEMA	EFECTO	SOLUCIÓN
ÁMBITO CULTURAL					Desarrollar estudios que describan y caractericen los ritmos y composiciones musicales locales y tradicionales.
	Juegos Populares.	Reducido incentivo por parte de los padres de familia y la colectividad riobambeña en la práctica de los juegos tradicionales	Pérdida de costumbres tradicionales como los juegos populares	Paulatina desaparición de los juegos tradicionales	Planificar eventos de carácter sociocultural, jornadas de recuperación de juegos populares donde se pueda poner en manifiesto las costumbres tradicionales y motive a la participación de los diversos juegos que se encuentran vulnerables.
	Teatro	Escaso interés de la gente por aprender el arte teatral.	Perdida de las manifestaciones teatrales	Reducidas presentaciones de obras teatrales.	Realizar eventos donde se motive la participación de la colectividad para realizar obras de teatro con la ayuda de estudiantes y la Casa de la Cultura. Incentivar la participación preferencial hacia las expresiones artísticas locales.

Fuente: Talleres participativos

2. Estructura del plan de dinamización turística-cultural de los saberes locales del Patrimonio Cultural Inmaterial en el ámbito de artes del espectáculo para el Centro Histórico de Riobamba, provincia de Chimborazo

La estructuración del plan se basó en el análisis de los resultados de la matriz CPES, donde se identificaron los ámbitos estratégicos de intervención para la revitalización y dinamización cultural que permitirán desarrollar programas y proyectos que beneficien en la preservación del patrimonio cultural inmaterial y que este a su vez forme parte integral de un turismo responsable que contribuya a la difusión y promoción de la cultura.

a) Misión

El centro histórico y sus espacios de uso público se constituyen en (parques, mercados, escuelas, colegios) lugares de recreación que promueven y difunden la cultura mediante el desarrollo de proyectos de dinamización cultural que permitan la conservación y participación de la ciudadanía bajo principios de equidad, género, generacional.

b) Visión

En el año 2021 la colectividad riobambeña ha revalorizado sus manifestaciones culturales para conservar el patrimonio inmaterial, lo cual permitirá que la ciudad sea reconocida a nivel local y nacional como un pueblo que valora, respeta y difunde su cultura contribuyendo al aprovechamiento turístico sostenible.

c) Objetivos estratégicos del plan de dinamización cultural

El plan pretende cumplir con los siguientes objetivos:

- 1) Revalorizar y dinamizar la identidad cultural del ámbito artes del espectáculo del centro histórico de la ciudad de Riobamba mediante la recuperación del patrimonio inmaterial para dinamizar las manifestaciones culturales relegadas.
- 2) Fomentar el desarrollo de las actividades artístico culturales por medio de acciones que integren a los niños y jóvenes de la ciudad de Riobamba.

d) Definición de programas y proyectos

El plan de dinamización turística- cultural se compone de dos programas y 5 proyectos que son: “Programa de revaloración y dinamización del patrimonio cultural inmaterial del ámbito artes del espectáculo del centro histórico de la ciudad de Riobamba en sus diferentes manifestaciones y representaciones culturales del centro histórico de la ciudad de Riobamba” y “Programa de fomento y desarrollo de las actividades artístico-culturales”, los cuales se insertan en el plan operativo anual de la Dirección de Cultura.

Tabla 11. Definición de programas y proyectos

AMBITO	PROGRAMA	OBJETIVO DEL PROGRAMA	PROYECTOS
ARTES DEL ESPECTÁCULO	Revalorización y dinamización del patrimonio cultural inmaterial del centro histórico de la ciudad de Riobamba.	Ejecutar acciones encaminadas a la salvaguarda del patrimonio cultural en sus diferentes manifestaciones y presentaciones culturales como son: juegos populares, música, danza y teatro.	<p>Recuperación de los juegos populares mediante la adquisición de material lúdico, educativo, didáctico y práctico para la enseñanza y fortalecimiento de los juegos.</p> <p>Revalorización de la vestimenta e instrumentos musicales a través de la implementación de un taller artesanal con fines de comercialización.</p> <p>Representación escénica de cuentos y leyendas a partir de obras de teatro para rescatar y compartir la tradición oral de la ciudad.</p>
	Dinamización de las actividades artístico culturales dirigido a los niños/as y jóvenes de la ciudad de Riobamba.	Fomentar entre los niños y jóvenes el desarrollo de actividades artístico culturales como son la música, danza y teatro permitiendo la difusión de las expresiones artísticas de la ciudad de Riobamba.	<p>Recuperación y valorización de la tradición oral mediante la organización de eventos de las obras de teatro, música y danza en la programación festiva y cultural de la ciudad.</p> <p>Formación de grupos de música y danza integrada por niños y jóvenes para fomentar el arte popular.</p>

PROGRAMA 1

a. Nombre del programa

Revaloración y dinamización del patrimonio cultural inmaterial del ámbito artes del espectáculo del Centro Histórico de la ciudad de Riobamba.

b. Objetivo del programa

Ejecutar acciones encaminadas a la salvaguarda del patrimonio cultural en sus diferentes manifestaciones y presentaciones culturales como son: juegos populares, música, danza y teatro.

c. Justificación

Este programa tiene la finalidad de disminuir el debilitamiento de la identidad cultural causada por la influencia de la migración, aculturación y el poco interés de las personas de la localidad en conocer su cultura lo que ha provocado que el patrimonio se encuentre amenazado, razón por la cual se busca implementar actividades que permitan revalorar y fortalecer las manifestaciones y representaciones culturales desde un enfoque participativo que incluya niños, adolescentes y adultos respetando el conocimiento del saber popular de los pobladores de la ciudad de Riobamba.

d. Proyectos

- 1) Recuperación de los juegos populares mediante la adquisición de material lúdico, educativo, didáctico y práctico para la enseñanza y fortalecimiento de los juegos.
- 2) Revalorización de la vestimenta e instrumentos musicales a través de la implementación de un taller artesanal con fines de comercialización del producto
- 3) Recuperación y valorización de obras de teatro y danza mediante la organización de eventos donde se ponga en manifiesto las tradiciones.

Tabla 12. Perfil del proyecto 1 del programa 1

PERFIL DEL PROYECTO 1: Recuperación de los juegos populares mediante la adquisición de material lúdico, educativo, didáctico y práctico para la enseñanza y fortalecimiento de los juegos.			
OBJETIVO: Recuperar y fortalecer los juegos populares a través de la enseñanza y dinamización.			
PRESUPUESTO APROXIMADO DEL PROYECTO: \$7.745,00			
Resumen narrativo de objetivos	Indicadores verificables objetivamente	Medios de verificación	Supuestos
FIN Contar con los espacios, material lúdico, educativo, didáctico práctico para la enseñanza y demostración de juegos populares.	Hasta el final del 2021 el 60% de niños/as y jóvenes de las unidades educativas pertenecientes al centro histórico de la ciudad de Riobamba conocen y practican los juegos populares.	-Planificación anual -Informes	Los niños/as y jóvenes participan constantemente en el aprendizaje de los diversos juegos populares.
PROPÓSITO Contar con material didáctico y lúdico para la enseñanza de los juegos populares.	A finales del año 2019 las instituciones educativas del centro histórico de la ciudad de Riobamba cuentan con materiales para la enseñanza y práctica de juegos populares.	-Registro de planificación de docentes -Material didáctico	Distintas unidades educativas del Centro Histórico de la ciudad de Riobamba cuentan con los materiales didácticos que son usados de forma permanente para la práctica y enseñanza de juegos populares.
COMPONENTES			
1. Gestión de los requerimientos de las escuelas del centro histórico de la ciudad de Riobamba para la adquisición del material didáctico y lúdico.	A finales del mes de noviembre del año 2018 se han identificado el 100% de los requerimientos y necesidades para la enseñanza y práctica de los juegos populares.	-Documento de necesidades y requerimientos	La Dirección de Educación aprueba el documento con la identificación de las necesidades y requerimientos para la inclusión de la práctica de juegos populares vinculados a la cátedra de cultura física.
2. Adquisición del material didáctico y lúdico.	Hasta finales del mes de noviembre del año 2018 se ha adquirido el	-Material didáctico y lúdico.	Conjuntamente con las unidades educativas del centro histórico se

	100% del material lúdico y práctico.	-Facturas	identifican y determinan las fuentes de financiamiento para la adquisición del material didáctico y lúdico.
	Durante el año 2017, se ha capacitado al 100% de docentes en actividades didácticas para el desarrollo de jornadas de juegos populares.	-Registro de participantes -Certificaciones	Los docentes participan activamente en los talleres y capacitaciones sobre programas didácticos para la enseñanza de los juegos populares de la ciudad de Riobamba.
3. Ejecución de eventos públicos relacionados con los juegos populares.	Cada año a partir del 2017 hasta el 2021 se ejecuta una jornada pública de práctica de juegos populares mediante el desarrollo de al menos 16 juegos tradicionales, con la participación de las instituciones educativas localizadas dentro del centro histórico	-Entrega y recepción de solicitudes e invitaciones. -Boletín de prensa -Registro audiovisual	Los estudiantes, padres de familia y la ciudadanía se encuentran interesados en la participan con de estos eventos.

ACTIVIDADES	PRESUPUESTO USD
C1.1 Identificar las necesidades y requerimientos de las unidades educativas del centro histórico para la práctica de los juegos populares	342,50
C1.2. Socializar la información	389,50
C2.1 Búsqueda y selección de proformas para la adquisición del material	37,50
C2.2. Adquirir el material didáctico	3000,00
C2.3. Entrega formal de las adquisiciones	30,00
C2.4 Elaborar un plan de capacitación en programas didácticos	342,50
C2.5. Identificación de participantes	150,00
C2.6. Establecer el tiempo para la capacitación	150,00
C2.7. Definir las temáticas a tratarse en la capacitación	150,00
C2.8 Implementación de la capacitación -Taller de dinamización de juegos populares	150,00
C3.1 Gestionar la logística y facilidades para la realización de los juegos	750,00

C3.2 Ejecución de los juegos populares	750,00
-Introducción y mecánica de los juegos a desarrollarse	
-Se ejecutan 16 juegos tradicionales	
- Se entregan incentivos a los participantes	
C3.3. Seguimiento y evaluación	1700,00
Total	\$7.745,00

Nota: Carla Valladares Segovia, 2016

Tabla 13. Perfil del proyecto 2 del programa 1

PERFIL DEL PROYECTO 2: Revalorización de la vestimenta e instrumentos musicales a través de la implementación de un taller artesanal con fines de capacitaciones para los artesanos inscritos en el Centro Histórico.			
OBJETIVO: Promoción de los valores culturales de la vestimenta e instrumentos musicales propios de la cultura riobambeña.			
PRESUPUESTO APROXIMADO DEL PROYECTO: \$60,336.50			
Resumen narrativo de objetivos	Indicadores verificables objetivamente	Medios de verificación	Supuestos
FIN Revalorar las vestimentas e instrumentos musicales usados en la cultura riobambeña.	Hasta el 2020 al menos el 30% de niños y adolescentes de las Unidades Educativas asentadas en las inmediaciones del Centros Histórico de Riobamba, conocen el simbolismo del proceso de la vestimenta tradicional y los tipos de instrumentos musicales propios de la cultura local.	Entrevistas y talleres participativos	La población riobambeña valora y conoce la vestimenta, accesorios, artesanías e instrumentos musicales tradicionales.

PROPÓSITO Contar con un taller artesanal que elabore la vestimenta e instrumentos musicales de la cultura riobambeña.	Hasta finales del año 2018 Riobamba cuenta con 1 taller artesanal operativo que expone y comercializa indumentaria con diseños propios de la identidad cultural local e instrumentos musicales de tipo decorativo y uso real.	-Informes técnicos -Registro -Lista de artesanos/as registrados/as	Los pobladores de la ciudad de Riobamba visitan y adquieren los productos elaborados en el taller artesanal.
COMPONENTES			
1. Diagnóstico participativo de las necesidades y requerimientos para la implementación del taller artesanal	El 1er trimestre del año 2017 se cuenta con un diagnóstico donde se establece las necesidades y requerimientos para la implementación de 1 taller artesanal	-Registro de asistencia de los participantes -Documento del diagnóstico de necesidades y requerimientos	Dirigentes barriles y personajes representativos participan en la elaboración del diagnóstico para la identificación de las necesidades y requerimientos para la implementación del taller artesanal.
2.Implementación y equipamiento del taller artesanal	En el año 2017 el Centro Histórico de Riobamba cuenta con 1 taller artesanal demostrativo equipado para la elaboración de vestimenta, instrumentos musicales y artesanías propias de la cultura riobambeña.	-Taller artesanal -Factura de compras - Factura de arriendo -Pago de servicios	El Gobierno Municipal Descentralizado de Riobamba a través de la Dirección de Cultura financian la adquisición de los equipos que se requieren para implementar el taller artesanal demostrativo.
3. Plan de gestión para el funcionamiento del taller	En el segundo semestre del año 2017 se cuenta con un plan de gestión para el funcionamiento del taller. A finales de cada año, desde el 2017 se imparte 1 taller de capacitación para elaborar artesanías, instrumentos musicales	-Documento del plan de gestión -Lista de participantes -Certificados	El plan de gestión para el funcionamiento y manejo económico del taller se implementa adecuadamente. Los talleres de capacitación se ejecutan con la participación de los artesanos que se encuentran localizados en el centro histórico.

y vestimenta tradicional dirigido a los artesanos de la ciudad de Riobamba.

ACTIVIDADES	PRESUPUESTO USD
C1.1. Elaborar el diagnóstico participativo de las necesidades y requerimientos de los artesanos del centro histórico de la ciudad de Riobamba	342,50
C1.2. Socializar la información	244,50
C2.1 Identificar el sitio donde funcionará el taller artesanal	24000,00
C2.2. Pago de servicios básicos	4224,00
C2.3. Determinar los artículos a elaborarse en el taller para su promoción	
C2.4.. Tramitar legalmente el permiso de funcionamiento	100,00
C2.5.. Búsqueda y selección de proformas para la adquisición de equipos y materiales	37,50
C2.6. Selección y contratación del responsable del taller artesanal	21960,00
C2.7. Adquirir el equipo y materiales necesarios para la implementación del taller artesanal	3000,00
C2.8. Adquisición de equipos operativos para el taller	2200,00
C3.1 Estructurar el plan de gestión contemplando:	
- La estructura orgánica y administrativa	
- Las formas de manejo operativo y financiero	900,00
- Un componente de investigación y promoción cultural	
- Un componente de difusión y comercialización	
C3.2. Entrega formal de las adquisiciones	30,00
C3.3. Estructurar y ejecutar un plan de investigación sobre las manifestaciones culturales y representación de la cultura local relacionadas con la música y danza	900,00
C3.3.. Establecer un programa de capacitaciones en elaboración de vestimenta, instrumentos musicales y accesorios tradicionales de la cultura riobambeña	
C3.4. Definir las temáticas a tratarse en los talleres de capacitación interna	600,00
C3.5. Implementación de los talleres de capacitación acerca de manejo y administración de microempresas dirigido al personal a cargo e integrantes de los grupos culturales	
C3.6. Seguimiento y evaluación	1700,00
Total	\$59,308.50

Nota: Carla Valladares Segovia, 2016

Tabla 14. Perfil del proyecto 3 del programa 1

PERFIL DEL PROYECTO 3: Recuperación y revalorización de las costumbres tradicionales mediante la organización de eventos donde se ponga en manifiesto la cultura popular			
OBJETIVO: Elaborar e institucionalizar un cronograma de actividades que sean articuladas en los eventos festivos y culturales de la ciudad.			
PRESUPUESTO APROXIMADO DEL PROYECTO: \$14,918.50			
Resumen narrativo de objetivos	Indicadores verificables objetivamente	Medios de verificación	Supuestos
FIN Recuperación y valoración de las costumbres tradicionales de Riobamba.	Hasta finales del 2021 al menos el 40% de la población de la comunidad riobambeña recuperan y valoran las artes del espectáculo perdidas.	-Informe sobre el desarrollo de las actividades culturales	La comunidad apoya y participa en el desarrollo de eventos culturales para la recuperación y valorización de las tradiciones
PROPÓSITO Planificar y ejecutar eventos culturales que permitan el desarrollo de la salvaguardia de las manifestaciones.	A partir del año 2018, se ha programado en el calendario festivo de la ciudad y ejecutado 2 eventos culturales anuales donde se pone en manifiesto las tradiciones y las costumbres de la cultura riobambeña.	-Planificaciones -Registro fotográfico	La comunidad participa activamente en la organización y ejecución de eventos culturales para exponer las costumbres locales.
COMPONENTES			
1. Organización y ejecución de eventos culturales de acuerdo al calendario festivo de la ciudad de Riobamba	A finales del mes de febrero del año 2018 Riobamba cuenta con un programa de eventos culturales planificado de acuerdo al calendario de festividades de la ciudad donde se integra a todos los habitantes de la localidad. Desde el mes de abril del año 2018	-Documento del programa de eventos -Eventos culturales	La comunidad colabora activamente en la ejecución de cada actividad establecida en el programa de eventos culturales.

se desarrollan tres eventos culturales relacionados con:
 -Obras de teatro
 -Verbenas y retretas
 -Actividades lúdicas (juegos populares)

ACTIVIDADES	PRESUPUESTO USD
C1.1. Realizar talleres de socialización referentes a los sub ámbitos de música y danza tradicional que deben ser considerados prioritarios para la salvaguardia del patrimonio.	\$345,00
-Compilación escrita de distintos géneros musicales y dancísticos que se han ido perdiendo su representatividad.	\$200,00
-Elaborar una propuesta para escenificar los ritmos que deben ser recuperados.	\$900,00
C1.2. Gestionar auspicios para la participación artístico cultural según el calendario de festividades de Riobamba	60,00
C1.3. Definir las actividades a desarrollar en los eventos culturales	350,00
C1.4. Determinar los espacios o sitios de desarrollo de los eventos culturales	175,00
C1.5. Establecer los recursos económicos, humanos, técnicos y logísticos que se requieren para la organización de los eventos culturales	2500,00
C1. 5. Elaboración del programa de eventos culturales de acuerdo al calendario de festividades de Riobamba	500,00
C1.6 Socialización del programa de eventos culturales a los pobladores de la ciudad de Riobamba	342,50
C1.7. Ejecución de las actividades del programa de eventos culturales como:	
-Febrero, Marzo y Abril: presentación de un grupo de danza, música y teatro	
- Febrero, Marzo y Abril: Festival y campeonato de juegos populares	7500,00
- Febrero, Marzo, Abril y Noviembre: retretas y verbenas	
Total	\$12,872.50

Nota: Carla Valladares Segovia, 2016

e. Presupuesto del programa

Tabla 15. Presupuesto para el programa 1

PROYECTO	COSTO APROXIMADO (USD)
Proyecto 1	7.745,00
Proyecto 2	59.308.50
Proyecto 3	12,872.50
TOTAL DE PRESUPUESTO	\$78.927,80

f. Tiempo de ejecución del programa

El tiempo de ejecución del programa es de 5 años.

g. Instituciones de financiamiento

- Ministerio de Cultura
- Ministerio de Educación
- MINTUR
- GAD Cantonal de Riobamba
- GAD Provincial de Chimborazo
- Casa de la Cultura Núcleo de Chimborazo Benjamín Carrión
- Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (INPC)

PROGRAMA 2

a. Nombre del programa

Fomento de las actividades artístico culturales por medio de acciones que integren a los niños y jóvenes de la comunidad Riobambeña

b. Objetivo del programa

Fomentar entre los niños y jóvenes el desarrollo de actividades artístico culturales como son la música, danza y teatro permitiendo la difusión de las expresiones artísticas de comunidad.

c. Justificación

El programa pretende integrar a niños y jóvenes en diferentes actividades artísticas donde se fomentan la música y danza, manifestaciones que se han ido perdiendo o se encuentran vulnerables; siendo de gran importancia la salvaguarda de estas expresiones que caracterizan la identidad cultural del pueblo riobambeño, por lo que se propone iniciativas que contribuyan con la difusión del arte para convertirse en un atractivo turístico de tipo cultural.

d. Proyectos

- 1) Formación de un grupo de música y danza integrada por niños y jóvenes para fomentar el arte popular.

- 2) Representación escénica de cuentos y leyendas a través del teatro para rescatar y compartir la tradición oral de la comunidad.

Tabla 16. Perfil del proyecto 1 del programa 2

PERFIL DEL PROYECTO 1: Formación de un grupo de música y danza integrada por niños/as y jóvenes para fomentar el arte popular			
OBJETIVO: Fortalecer las expresiones artístico culturales mediante la creación de un grupo de música y danza integrada por niños y jóvenes de la comunidad riobambeña.			
PRESUPUESTO APROXIMADO DEL PROYECTO: \$30,974.30			
Resumen narrativo de objetivos	Indicadores verificables objetivamente	Medios de verificación	Supuestos
FIN La comunidad Riobambeña fortalece su identidad cultural a través del arte popular mediante la formación de un grupo de música y danza tradicional	Hasta finales del año 2021 el 90% de la comunidad fortalece su identidad cultural a través del arte popular	-Informes técnicos	La comunidad participa en el fortalecimiento de la identidad cultural a través del arte popular
PROPÓSITO Formar un grupo de música y danza tradicional integrada por niños/as y jóvenes de la comunidad	En el año 2018 la comunidad cuenta con un grupo de música y danza integrada por niños/as y jóvenes de la localidad	-Lista de integrantes del grupo -Registro de presentaciones -Solicitud de participación en eventos	Participación activa de niños/as y jóvenes de la comunidad en la convocatoria a la formación del grupo de música y danza
COMPONENTES			
1. Contratación del personal para el grupo de música y danza tradicional de Riobamba	Para el segundo trimestre del año 2018 se realiza 1 convocatoria para seleccionar y conformar el grupo de música y danza	-Anuncios en medios (periódico, radio y redes sociales)	La comunidad riobambeña colabora en la difusión y conformación del grupo de música y danza
2. Selección de niños/as y jóvenes para la conformación del grupo de música y danza de la comunidad	A finales del 3er trimestre del año 2018 se consolida un grupo de música y danza integrada por personas de la localidad	-Grupo de música y danza -Contratos del instructor -Cartas de compromiso -Lista de integrantes	Participación de los niños/as y jóvenes en la conformación del grupo de música y danza

3. Talleres demostrativos de música y danza	A partir del año 2018 se desarrollan 4 talleres trimestrales para demostrar las técnicas de danza y música de los integrantes del grupo	-Talleres -Informe -Lista de participantes	Asistencia permanente de los integrantes del grupo de música y danza
ACTIVIDADES			PRESUPUESTO USD
C1.1. Convocatoria a través de los medios de prensa para la conformación de los grupos de música y danza tradicional			100,00
C1.2. Contratación del instructor de música, danza y teatro			21960,00
C1.3. Trámite legal en función al estatuto o reglamento interno para contratación de instructor y selección de Integrantes			140,00
C2.1. Socializar la conformación del grupo de música y danza			30,00
C2.2. Establecer un mecanismo de selección para los integrantes del grupo de música y danza			16,30
C2.3. Conformación del grupo de música y danza			
C2.4. Elaboración de un reglamento de funcionamiento interno			
C3.1. Realizar talleres demostrativos de música y danza que traten temas como: -Utilización de instrumentos tradicionales -Interpretación de melodías propias de la cultura. - Danza - Expresión corporal e interpretación de indumentaria, coreografía y escenografía			2728,00
C3.2. Adquisición de vestimenta y accesorios para el grupo			1500,00
C3.3. Adquisición de instrumentos musicales andinos			1000,00
C3.4. Adquisición de equipo de amplificación			1500,00
C3.5. Contracción de transporte para la movilización de los grupos de música y danza			2000,00
Total			\$30974.30

Nota: Carla Valladares Segovia, 2016

Tabla 17. Perfil del proyecto 2 del programa 2

PERFIL DEL PROYECTO 2: Representación escénica de cuentos y leyendas a través del teatro para rescatar y compartir la tradición oral y las artes del espectáculo de la comunidad			
OBJETIVO: Rescatar la identidad cultural mediante el teatro para fortalecer las manifestaciones y recuperar los cuentos y leyendas de la comunidad Riobambeña			
PRESUPUESTO APROXIMADO DEL PROYECTO: \$9665,00			
Resumen narrativo de objetivos	Indicadores verificables objetivamente	Medios de verificación	Supuestos
FIN La comunidad recupera los cuentos y leyendas a través del teatro para la difusión de la tradición oral	En el 2do. trimestre del 2021 el 50% de las personas de la comunidad riobambeña se interesan en la recuperación y transmisión generacional de la tradición oral relacionada con los cuentos y leyendas a través del teatro	-Informes técnicos	La comunidad coopera en la recuperación de la tradición oral demostrando interés en la propuesta de representación escénica de cuentos y leyendas
PROPÓSITO Presentar una obra de teatro que relate los cuentos y leyendas de la comunidad riobambeña para rescatar la tradición oral y las artes del espectáculo	En el mes de abril del año 2018 se pone en escena una obra de teatro con la que se pretende difundir los cuentos y leyendas.	-Lista de integrantes del grupo -Invitaciones	Asistencia de los pobladores locales a la escenificación de los personajes de los cuentos y leyendas para armar y presentar la obra de teatro
COMPONENTES			
1. Investigación sobre cuentos y leyendas de la comunidad	En el 1er trimestre del año 2017 se cuenta con un documento con la recopilación de los cuentos y leyendas de la comunidad	-Documentos de investigación	La población colabora en la investigación y recopilación de cuentos y leyendas locales.
2. Redacción de un guión para la interpretación de un cuento y una leyenda de la comunidad Riobambeña.	A finales del 1er semestre del año 2017 se ha elaborado y aprobado el guión de la obra teatral y se cuenta con el compromiso de trabajo del 100% de personajes seleccionados para la puesta en escena.	- Guión -Registro de participantes -Talleres -Certificados	Se cuenta con el apoyo de técnicos en ciencias del arte, comunicación social y teatro para preparar el guion y montaje de la obra.

	Durante el 2do semestre del 2017 se desarrollan 2 talleres mensuales de teatro para la preparación de la obra		
3. Presentación de la obra teatral	En abril, desde el 2018 hasta el 2021 se presenta a la comunidad obra de teatro relacionada con su tradición oral y artes el espectáculo.	-Fotografías -Registro de asistencia -Video de la presentación	Masiva asistencia de la comunidad e invitados a la presentación de la obra de teatro. Los participantes de la obra de teatro asisten regularmente a los ensayos.
ACTIVIDADES			PRESUPUESTO USD
C1.1. Investigar sobre los cuentos y leyendas de la comunidad			140,00
C1.2. Elaborar un informe y el compendio con los resultados obtenidos de la investigación			30,00
C2.1. Socializar la investigación de un cuento o leyenda para recuperar y compartir la tradición oral			30,00
C2.2. Redactar un guion sobre la tradición oral (cuento y leyenda)			645,00
C3.1. Seleccionar a los actores y actrices que interpretarán los personajes de la obra			145,00
C3.2. Realizar talleres de teatro para los actores y actrices			2875,89
C3.3. Ensayos de la obra con el grupo seleccionado			200,00
C3.4. Elaborar un presupuesto que considere:			
-Recurso humano			
-Logística			2700,00
-Equipos			
-Escenario			
-Vestuario			
-Alimentación			
C3.5. Adquisición de los elementos para la presentación de la obra teatral			1400,00
C3.6. Presentar la obra teatral			1500,00
Total			\$9665,00

Nota: Carla Valladares Segovia, 2016

e Presupuesto del programa

Tabla 18. Presupuesto para el programa 2

PROYECTO	COSTO APROXIMADO (USD)
Proyecto 1	30.971,30
Proyecto 2	9,665.00
TOTAL DE PRESUPUESTO	\$40.636,94

f. Tiempo de ejecución del programa

El tiempo de ejecución del programa es de 5 años.

g. Instituciones de financiamiento

- Ministerio de Cultura
- Ministerio de Educación
- MINTUR
- Municipio de Riobamba
- Gobierno Provincial de Chimborazo
- Casa de la Cultura Núcleo de Chimborazo Benjamín Carrión
- Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (INPC)

D. CREACIÓN Y EJECUCIÓN DE LOS TALLERES DE DINAMIZACIÓN DEL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL QUE FUERON EJECUTADOS EN EL CENTRO HISTÓRICO DE RIOBAMBA.

1. Resumen Ejecutivo

La elaboración del plan de dinamización turístico-cultural, tiene como propósito rescatar e impulsar los valores culturales que posee el centro histórico de la ciudad de Riobamba además de contribuir con el desarrollo turístico.

Se realizaron tres talleres de dinamización cultural los cuales tuvieron como finalidad la salvaguarda de aquellos juegos populares música, danza y teatro tradicional de los riobambeños.

Teniendo como objetivo darles una mayor importancia a aquellas manifestaciones tradicionales que con el pasar del tiempo y la influencia de la tecnología han ido perdiendo su valor e importancia dentro de la colectividad. Por tal razón; con esta propuesta se invita a niños/as, jóvenes y adultos a poner en práctica estas manifestaciones que han sido transmitidas por las generaciones precedentes.

La metodología que se utilizó fue de tipo participativa, partiendo de los conocimientos previos de la audiencia en relación a los juegos populares, música, danza y teatro.

a. Taller de dinamización de juegos populares del centro histórico de Riobamba

El taller de juegos tradicionales se desarrolló el día 19 de junio de 2016 bajo en nombre de “I Jornada de Recuperación de Juegos Populares del Centro Histórico de la Ciudad de Riobamba”, realizado en el Parque Guayaquil de la ciudad. Se contó con la participación de los alumnos de octavo semestre de la asignatura Gestión del Patrimonio Cultural II de la carrera de Ingeniería en Ecoturismo de la ESPOCH como monitores. Los juegos desarrollados en el evento de dinamización fueron 16 de un total de 36 juegos identificados y recuperados.

El costo estimado de la ejecución de los 16 juegos fue de \$300, se requirió de permisos y autorizaciones de diversas entidades como bomberos, gobernación, Ministerio de Gestión

de Riesgos, Policía Nacional, GAD de Riobamba. Se utilizó un amplio espacio en la plazuela del parque Guayaquil, las condiciones climatológicas permitieron que el evento sea desarrollado satisfactoriamente; se contó con juegos de mesas, sillas carpas, gigantografías, carteles con el nombre de cada juego, materiales e indicaciones para el desarrollo de cada juego, globos, colgantes de identificación, uniformes para los organizadores y moderadores y diversos premios y medallas de incentivos que fueron auspiciados por entidades públicas y privadas.

El equipo de monitores fue alrededor de 40 personas, lo cual estuvieron distribuidos en parejas por cada juego, los estudiantes de manera voluntaria manifestaron su deseo de aprender y de interactuar con muchos niños de diferentes edades.

b. Taller de dinamización de música y danza tradicional del centro histórico de Riobamba

Por medio del taller de danza y música tradicional, se pretendió fomentar conocimientos básicos y generales de la danza clásica, permitiendo el desarrollo de cualidades dancísticas, ayudar a mejorar la movilidad corporal, optimizar las capacidades expresivas de cada participante y así lograr el desarrollo integral de los niños y adolescentes de la ciudad de Riobamba mediante esta actividad.

Las actividades en su totalidad fueron de carácter práctico, se contó con presupuesto aproximado de \$300 para el desarrollo de este taller. Estas sesiones fueron efectuadas los días 5, 6, 12, 13 del mes de julio en el teatrino de la casa de la cultura Benjamín Carrión de la ciudad de Riobamba, esta actividad, debido a su carácter extracurricular, se realizó en el curso vacacional, en el horario de 16:00 a 18:00 horas.

Se utilizaron disfraces, pelucas, sombreros, gafas, plumas, salones con espejo, tarima, escenario, grabadora o equipo de sonido, canciones, imágenes que representen emociones, situaciones, hojas de papel, lápices, colores, cartón, papeles de colores, cartulinas, pegante, cinta, tijeras para el desarrollo de este taller.

c. Taller de dinamización teatral tradicional del centro histórico de Riobamba

Finalmente se desarrolló el taller de teatro con el objetivo de sensibilizar a los participantes para desarrollar su sentido de apreciación del arte tradicional, en general, y del teatro, en particular; va de lo simple a lo complejo y se estructura en tres momentos, el presupuesto aproximado fue de alrededor de \$500. La primera parte del taller buscó introducir a los niños y adolescentes en el mundo de la expresión escénica, con la finalidad de lograr identificar las tradiciones orales, y posteriormente sean capaces de relacionarse con los otros participantes y poder construir y expresar historias de vida. El segundo momento pretendió otorgar la experiencia para valorar un texto dramático como una leyenda o mito y conocer los fundamentos de la técnica del actor, por último, el tercer momento pretendió integrar a los niños y adolescentes en un proyecto de producción y realización teatral para culminar su experiencia expresiva ante el público con la obra de teatro la Loca Viuda.

1. Planificación de los talleres

Dentro del apartado Artes del Espectáculo del PCI del Centro Histórico de Riobamba están incluidos los subámbitos juegos populares, música, danza y teatro, que son los que aplicamos en los talleres creados, dando como resultado la ejecución de tres talleres que detallaremos a continuación:

- Taller de dinamización de juegos populares del centro histórico de Riobamba
- Taller de dinamización de música y danza tradicional del centro histórico de Riobamba
- Taller de dinamización teatral tradicional del centro histórico de Riobamba

A continuación, se presenta a desarrollar los citados talleres de dinamización ejecutados:

a. Matriz de planificación del taller de dinamización de Juegos Populares

ACTIVIDAD:	TALLER DE JUEGOS TRADICIONALES
INSTITUCIÓN DE APOYO:	DIRECCIÓN DE CULTURA, CNE, CASA DE LA CULTURA
AUDIENCIA	14 años en adelante
LUGAR	Plazoleta Parque Guayaquil
JUSTIFICACIÓN	Este proyecto educativo tuvo como finalidad el rescate de aquellos juegos de la infancia. Darle una mayor importancia a aquellos

	tiempos en que jugábamos a la cometa, al trompo, las ollas encantadas, perinola, la macateta entre otros los cuales paulatinamente se han ido perdiendo poco a poco.			
OBJETIVO GENERAL	Motivar en los estudiantes el aprendizaje de Juegos tradicionales para rescatar los valores de Convivencia.			
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Recuperar el valor de la tolerancia y respeto. 2. Incentivar el manejo apropiado del tiempo libre de estudiantes y comunidad a través de actividades lúdicas que desarrollen habilidades y destrezas. 3. Reconocer la importancia de los Juegos tradicionales y su incidencia en el aprendizaje de los niños. 4. Utilizar el juego como herramienta de aprendizaje. 			
METODOLOGÍA	Se llevó a cabo una metodología práctica, partiendo del nivel de desarrollo y los conocimientos previos de la audiencia.			
ACTIVIDADES	<ol style="list-style-type: none"> 1. Indagación de saberes previos sobre juegos y rondas que conocen 2. Observación de imágenes de juegos tradicionales 3. Se realizó charlamos sobre los juegos que se llevarían a cabo 4. Proyección de videos sobre juegos 5. Actividades lúdicas 			
DURACIÓN	120 minutos aproximadamente			
MATERIALES	Cartulinas, marcadores, crayolas o lápices de colores, perinolas, trompos, bolas de colores, cartas, ollas de barro, macatetas, tomates, huevos, elástico, cinta adhesiva y carpas			
PRESUPUESTO	\$300,00			
CRONOGRAMA	HORA	DURACIÓN	ACTIVIDAD	RESPONSABLE
	08h:00-10h:00	2 horas	Colocación de carpas en la plazoleta del parque Infantil	Dr. Pedro Carretero Carla Valladares Alumnos 8vo EIE
	10h:00-13h:00	5 horas	Desarrollo de los juegos tradicionales	Dr. Pedro Carretero Carla Valladares Alumnos 8vo EIE
	13h00-13h:30	0.5 horas -1 hora	Reconocimiento y premiación a los participantes	Dr. Pedro Carretero Carla Valladares
	14h:00-15h:00		Desarmar los stands	Alumnos 8vo EIE

Nota: Carla Valladares Segovia, 2016

b. Matriz de aplicación del taller de teatro

ACTIVIDAD:	TALLER DE DANZA Y MUSICA
INSTITUCIÓN DE APOYO:	DIRECCIÓN DE CULTURA, CASA DE LA CULTURA BENJAMÍN CARRIÓN
AUDIENCIA	14-23 años
LUGAR	Casa de la cultura Benjamín Carrión

JUSTIFICACIÓN	<p>Por medio del taller, se entregó conocimientos básicos y generales de la danza y música tradicional lo cual permitió el desarrollo de cualidades dancísticas, ayudando a mejorar la movilidad corporal, optimizar las capacidades expresivas de cada niña, niño y adolescentes y así lograr el desarrollo integral de los alumnos mediante esta actividad.</p> <p>Las actividades en su totalidad fueron de carácter práctico. Estas sesiones fueron efectuadas los días 5,6,7 8 del mes de Julio de 2016.</p>			
OBJETIVO GENERAL	Rescate y valorización del vínculo expresivo de la música y danza ancestral.			
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Contribuir a la realización de actividad física por medio del taller. 2. Generar instancias para optimizar la expresión corporal. 3. Entregar instancia para el esparcimiento y la recreación. 4. Mejorar la condición física general. 			
METODOLOGÍA	<p>Desde el punto de vista metodológico, la actividad en el aula o teatro es un proceso de enseñanza-aprendizaje activo, partiendo de la imitación como elemento primordial de los procesos de interpretación, hasta el aprendizaje por descubrimiento en los procesos de improvisación y creación. El juego (juegos musicales) fue un punto de partida fundamental en la actividad del aula, no sólo entendido éste desde su componente lúdico y motivador, sino también como reflejo de las características de la experiencia musical: participación, asunción de reglas, metas claras, intercambio de roles, y desarrollo creativo</p>			
DURACIÓN	120 minutos aproximadamente			
MATERIALES	Reproductores de audio y video, vestimenta cómoda, tarima y espejos			
PRESUPUESTO	\$300,00			
CRONOGRAMA	HORA	DURACIÓN	ACTIVIDAD	CORDINADOR
5-6 de Julio				
	15h:00- 16h:00	1 horas	Clase de bienvenida	Wilmer Ortiz (Director Chakana) Carla Valladares
	16h:00- 18h:00	2 horas	Trabajo general (expresión corporal, cualidades físicas básicas)	Wilmer Ortiz (Director Chakana) Carla Valladares Segovia
	18h:00- 19h:00	1 hora	Muestra de material audiovisual	Wilmer Ortiz (Director Chakana) Carla Valladares
12-13 de Julio				

15h:00- 17h:00	2 horas	Preparación Coreografías	Wilmer Ortiz (Director Chakana) Carla Valladares
17h:00- 19h:00	2 horas	Presentaciones	Wilmer Ortiz (Director Chakana)

Nota: Carla Valladares Segovia, 2016

c. Matriz de aplicación del taller de teatro

ACTIVIDAD:	TALLER TEATRAL
INSTITUCIÓN DE APOYO:	DIRECCIÓN DE CULTURA, CASA DE LA CULTURA BENJAMÍN CARRIÓN
AUDIENCIA	14-20 años
LUGAR	CASA DE LA CULTURA BENJAMÍN CARRIÓN
JUSTIFICACIÓN	Este proyecto teatro fue pensado y planeado para niños escolares y adolescentes, su objetivo fue la sensibilización a través del teatro para que ellos experimenten variadas situaciones desde diferentes perspectivas y así poder comprender los diferentes tipos de sentimientos y actitudes que se viven diariamente para lograr que los niños y adolescentes crezcan en valores y desarrollen capacidades artísticas, motoras, lingüísticas, entre otras.
OBJETIVO GENERAL	Conectar a niños, niñas y adolescentes con la sensibilidad, la reflexión, la capacidad de emocionarse, reírse y llorar y de comprender diferentes visiones de la vida y del mundo.
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrollar la expresión corporal para conocer el cuerpo y sus posibilidades como instrumento para su desarrollo personal y como herramienta de conexión con el medio en que se desenvuelve el sujeto. Interpretar los mensajes corporales enviados por los demás favoreciendo la comunicación interpersonal. 2. Desarrollar la expresión oral para mejorar la interrelación con el medio y ayudar a una mejor y más positiva resolución de conflictos
METODOLOGÍA	El taller de teatro es democrático, cooperativo e incentiva la responsabilidad, el respeto y la tolerancia, es un medio idóneo para fomentar dichas actitudes. se estudió y experimento la misma situación desde diversas ópticas a una mejor comprensión, de las tradiciones orales.
DURACIÓN	120 minutos aproximadamente
MATERIALES	Disfraces, pelucas, sombreros, gafas, plumas, salones con espejo, tarima, escenario, grabadora o equipo de sonido, canciones, imágenes que representen emociones, situaciones, guiones de obras de teatro para niños, hojas de papel, lápices, colores, cartón, papeles de colores, cartulinas, pegante, cinta, tijeras
PRESUPUESTO	\$500

CRONOGRAMA	HORA	DURACIÓN	ACTIVIDAD	COORDINADOR
1-4 de agosto				
	9h:00-10h:00	1 horas	Juegos infantiles que propicien un ambiente de compañerismo.	Luis Bayas Carla Valladares Segovia, 2016
	10h:00-12h:00	2 horas	Ejercicios de comunicación e integración grupal	Luis Bayas Carla Valladares
	15h:00-16h:00	1 hora	Muestra de material audiovisual	Luis Bayas Carla Valladares
	16h:00-18h:00	2 horas	Talleres de máscaras, títeres, pelucas, y otros elementos creativos	Luis Bayas Carla Valladares
	18h:00-20h:00	2 horas	Entrenamiento actoral para cuerpo y voz	Luis Bayas Carla Valladares
Viernes 5 de agosto				
	14h:00-16h:00	2 horas	Ensayos y puesto en escena la obra teatral.	Luis Bayas Carla Valladares
	17h:00-19h:00	2 horas	Presentación de la obra de teatro La loca viuda.	Luis Bayas Carla Valladares

Nota: Carla Valladares Segovia, 2016

2. Informes de sistematización

a. Actividad taller de dinamización de los juegos populares del centro histórico de Riobamba:

Los juegos populares, son los juegos que se practicaron hace muchos años atrás, autóctonos o adaptados a las sociedades que las practican, que han sido muy divulgados y practicados en su época, y que en días actuales todavía se los recuerdan, ya sea por su gracia o por que las personas todavía sienten gran aprecio por ellos, practicándolos con menor intensidad (por los niños especialmente) o solamente por ciertos motivos o días festivos.

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

a) Desarrollo de la actividad:

El taller se desarrolló el día 19 de junio de 2016 bajo en nombre de “I Jornada de Recuperación de Juegos Populares del Centro Histórico de la Ciudad de Riobamba”, realizado en el Parque Guayaquil de la ciudad, con la participación como monitores de los alumnos de 8avo semestre de la asignatura Gestión del Patrimonio Cultural II de la carrera de Ingeniería en Ecoturismo de la ESPOCH. Los juegos recuperados y desarrollados en la dinamización fueron un total de 16 (de los 37 recuperados), que desarrollaremos a continuación.

El costo estimado de la ejecución de los 16 juegos fue de \$300, se requirió de permisos y autorizaciones de diversas entidades como bomberos, gobernación, Ministerio de Gestión de Riesgos, Policía Nacional, GAD de Riobamba. Se utilizó un amplio espacio en la plazoleta del parque Guayaquil, las condiciones climatológicas permitieron que el evento se desarrolle satisfactoriamente, se contó con juegos de mesa, sillas, carpas, gigantografías, carteles con el nombre de cada juego, materiales e indicaciones para el desarrollo de cada juego, globos, colgantes de identificación, uniformes para los organizadores y moderadores y diversos premios y medallas que fueron auspiciados por entidades públicas y privadas.

El equipo de monitores fue alrededor de 40 personas, lo cual estuvieron distribuidos en parejas por cada juego, los estudiantes de manera voluntaria manifestaron su deseo de aprender y de interactuar con muchos niños de diferentes edades.



Figura 4. Moderadores de la I Jornada de Recuperación de Juegos Populares



Figura 5. Colgantes de identificación

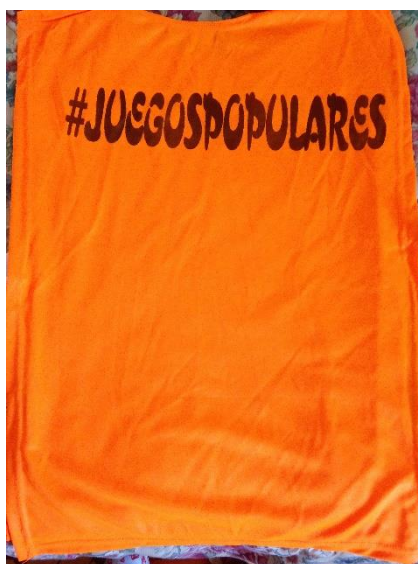


Figura 6. Uniformes de identificación para el desarrollo de los juegos

La dinamización de los 16 juegos seleccionados se realizó de la siguiente manera:

1. Juego de los cocos



Figura 7. Juego de los cocos realizados en la Facultad de Recursos Naturales

Trazar el origen de los juegos es complejo porque es un tema con pocos registros. En el caso de los cocos es probable que haya sido traído por los españoles como un juego de canicas y poco a poco se haya ido transformando matices ecuatorianos. En la provincia de Chimborazo este juego esté ligado a la religiosidad, antiguamente era jugado en la época de finados se encontraba con mayor facilidad los cocos traídos desde Chile, la gente se aglomeraba para distraerse en esta actividad tradicional, los días preferidos eran los sábado, domingos y días festivos. Según Luis Narváez Rivadeneira, también se jugaba en familia después de tomar la colada morada (Día de los Difuntos, 2 de noviembre). Para el desarrollo de este juego se requería una excelente puntería por parte de los participantes.

- **Tiempo estimado:** 15 minutos
- **Materiales:** un espacio rectangular delimitado de más o menos de 20 m. a 40m. una circunferencia de 1,50 m. de diámetro trazada con cal, 4 cocos chilenos y bolas metálicas.
- **Participantes:** de 4 a más jugadores, hasta unos 16 más o menos

Desarrollo del juego: desde una distancia de unos 50m. los participantes, uno por uno tiran las bolas hacia la bomba, el primero jugador que saca un coco o pega a una bola hace el mejor punto, si no saco ningún coco el que está más cerca de la línea de la bomba empieza, el que cae en la bomba o no entra en el rectángulo está muerto y el dueño de la bola ya no participa.

Una vez que han salido todos los participantes comienza a jugar el de mejor punto; trata de sacar un coco o matar a los rivales, juega hasta cuando quiña (choca una bola con la otra), luego continúa el que tiene mayor puntaje y así sucesivamente. Gana el que queda al último con vida; o, según acuerden los dos últimos.

2. Juego de la Macateta



Figura 8. Niños jugando macatetas con los moderadores de la I Jornada

La macateta era jugada en Grecia, Roma y Egipto hace más de dos mil años. Se jugaba solo con piedritas o con huesos de animales, pero poco a poco se remplazó una de las piedras por una bola de caucho.

Las otras piedras se cambiaron por unas piezas metálicas puntiagudas de 6 lados. Existía la variante de lanzar las piedras al aire y atraparlas antes de que caigan.

Los nombres en el mundo

Cuba: Yaquis

Costa Rica: Jackes

Perú: Jaxes

Argentina: Payana

Colombia: Yases/Catapiz

Estados Unidos: Jacks

- **Materiales:** macatetas y una pelota saltarina.
- **Número de jugadores:** este juego se puede jugar solo.
- **Tiempo** 10 minutos

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

3. Juego de la carrera de los ensacados



Figura 9. Niños concursando en el juego de los ensacados

Nombres en el mundo

Estados Unidos: Sack race

Francia: Course en sac

Italia: Corsa nei sacchi

Alemania: Sackhüpfen

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

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

4. Carrera de Tres pies



Figura 10. Carrera de tres pies con la participación de diversos niños

- **Tiempo estimado:** 10 minutos
- **Materiales:** sogas o piolas.

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

Anteriormente se debe determinar el punto de partida y el punto de llegada, y si la carrera es de una o de varias vueltas dependiendo de la distancia o la complejidad de la pista. Por lo general este tipo de carreras siempre tiene la motivación de un premio para el ganador y los primeros puestos. Gana el equipo que llegue más pronto a la meta señalada, lógicamente con los pies bien amarrados.

5. Juego de la Rayuela



Figura 11. Juego de rayuela con la participación de una niña

Según Giuseppe Pitré, 1916 la rayuela nace de las practicas astrológicas. En algunas formas de este, se dibujaban 12 casilleros que simbolizarían los signos zodiacales. Por otro lado, la piedra que se lanza representa el sol que muere al llegar al crepúsculo.

Según Maria Cadilla, 1951 menciona que lo romanos lo llamaban el juego del odre porque ponían varios de estos recipientes llenos de aceite en el suelo y jugaban a saltar sobre ellos. Después lo remplazaron por rayas en el suelo.

Según Alice de Gomme, 1938 menciona que podría ser que los cristianos hayan adoptado este juego pagano y transformado el nombre de los casilleros para imponer sus creencias. Para ciertas culturas, la rayuela representa el recorrido del alma desde la tierra hasta el cielo. El ultimo casillero, “el paraíso”, cuenta con siete divisiones, que simbolizan los sectores celestiales.

Nombres en el mundo

Italia: Campana

Bolivia, Peru y Panama: Avion

Bulgaria: Dama

El Salvador y Puerto Rico: Peregrina

Cuba: Pon

República Dominicana: Trúcamelo

Chile: Luche

Senegal: Plat lune

España: Tejo o truque

Estados Unidos: Hopscotch

Alemania: Himmel und Holle

Francia: Marelle

Marruecos: Sharita

Brasil y Portugal: Amarelinha

Japón: Ishikeri

Suecia: Hoppa hage

- **Tiempo:** 10 minutos

- **Materiales:** tiza o carbón, Piedritas.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

6. Juego de la Perinola



Figura 12. Juego de la perinola con la participación de diversos niños

Según la cultura judía antiguamente se reunían a jugar la perinola, en concepto, las caras cuadradas representan la lógica, matemática y silogística de la antigua Grecia. Pero, por otro lado, al momento de dar vueltas se genera la ilusión de una circunferencia. Esto simboliza que la realidad no se puede conocer solamente a través de la razón sino también a través de la “revelación de la luz abarcadora de Dios, refiriéndose a la energía con la cual el Todopoderoso sostiene la realidad”. (Hernández, P. 2001)

- **Materiales:** perinola
- **Número de jugadores:** varios
- **Tiempo:** 15 minutos

-

Pueden intervenir varios jugadores apostando suces como se lo jugaba antiguamente hoy en día se apuesta con monedas de 0.05, 0.10 hasta de 0.25 centavos.

Las equivalencias son:

D= deja

T= todo

S= saca (la apuesta que cada jugador pone)

P= pone

7. Juego de los trompos



Figura 13. Juego popular de los trompos

Algunos antropólogos defienden que era una herramienta para generar fuego al hacerlo girar y rozar en una madera. En la orilla del río Éufrates se encontraron restos de trompos que datan del año 4000 a.C.

Hay registros escritos sobre la existencia del trompo de Virgilio (70 a.C), Catón (234 a.C) y Persio (34 d.C). en las ruinas de Pompeya y Troya también se han encontrado restos de estos juguetes hechos en barro.

Es un juguete en forma de pera invertida con una punta metálica en la parte más angosta. El trompo clásico es madera, aunque hay muchos de otros materiales. Generalmente se lo hace girar enrollado una cuerda a su alrededor y halando de esta.

- **Tiempo:** 30 minutos
- **Materiales:** trompo de madera, cuerda o piola.
- **Número de jugadores:** este juego se puede jugar solo o acompañado.

El objetivo del juego del trompo era envolver el trompo en la cuerda o piola, para luego lanzarlo con un certero golpe al suelo y que este comience a girar.

Luego en el momento que el trompo se ponía a “bailar” (girar) los jugadores pactaban una serie de maniobras, como, por ejemplo: que trompo podía bailar el mayor tiempo, que trompo llegaba más lejos, golpear y mover objetos con los trompos, “bailar” el trompo en la mano, el dormilón, entre otros juegos.

8. Juego del Cuarenta



Figura 14. Campeonato de cuarenta con sus cuatros participantes

El cuarenta es quizá el juego de cartas más popular del Ecuador, es uno de los invitados infaltables. No hay festejo de oficina o de barrio que no cuente con su mini campeonato de cuarenta, porque es precisamente en este juego de cartas en el que más interviene la famosa sal quiteña.

Tanto es así que desde 1968 se lleva a cabo en Quito el Mundial de Cuarenta, que es organizado por la Asociación de Periodistas Deportivos de Pichincha. El juego del cuarenta se juega en parejas, puede ser una pareja o dos. En los campeonatos lo más común es que jueguen dos parejas por mesas. La pareja ganadora es la que completa primero cuarenta puntos. El nombre del juego se debe a los cuarenta puntos que se obtienen y también a que se juega con 40 cartas.

El juego del cuarenta es casi casi un ritual, en el que cada uno de los movimientos tiene un sentido y brinda una oportunidad. Para empezar, cada uno de los jugadores escoge una carta del naipes, el jugador que obtenga la carta más alta es el que reparte.

Sera el primero en repartir los naipes es muy importante, pues eso da la posibilidad a la pareja que reparte de ‘caer’ a la pareja oponente, es decir, de llevarse los puntos primero.

- **Materiales:** cartas
- **Número de participantes:** grupos de 4 jugadores
- **Tiempo:** 20 minutos

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

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

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

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

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

El jugador a la derecha de quien reparte las cartas es el primero en lanzar una carta a la mesa, a continuación, lanzará una carta el siguiente jugador a su derecha y así el siguiente y el siguiente. El objetivo, al lanzar las cartas, es poder lanzar una carta igual a cualquiera de las que están en la mesa para poder levantarla o llevársela. Es decir, “si está en la mesa un 4, el jugador debe lanzar otra carta 4 para poder llevarse ambos 4. En el ejemplo, si

uno tiene una carta 4, puede llevarse dos cartas 2 que estén en la mesa, o un 3 con un As o dos cartas que sumen 4.

Pero también uno se puede llevar las cartas subsiguientes en el orden ascendente (5,6,7, etc.), se puede levantar todas las cartas que formen la secuencia numérica ascendente. Para este efecto, después de 7 viene la J, Q y K.1

Cuando se logra levantar la carta que el jugador inmediato anterior acaba de lanzar, hay un premio de 2 puntos, pues se ha hecho una caída¹⁶. El principal objetivo en una mano es levantar el mayor número de cartas y, si es posible, levantar cartas mediante caída. Luego de que cada jugador ha lanzado a la mesa cada una de sus cinco cartas, el dueño de la mano, es decir, quien administra las cartas- vuelve a tomar las cartas que sobraron de la primera repartición, para entregar cinco cartas a cada jugador. Al terminar de repartir por segunda vez las cartas, ha concluido la mano y luego de jugar todas las cartas debe hacerse una suma parcial de los puntos acumulados. El equipo que haya logrado 40 puntos será el que gane la partida. Es lógico que se repartan las cartas dos veces en cada mano o partida en la primera vez se reparten 20 cartas (5 cada jugador) y la segunda vez los 20 restantes.

El objetivo del juego es sumar 40 puntos como mínimo, para este efecto hay diversas maneras de ganar puntos:

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

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

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

Error ajeno. - Cuando un jugador del equipo rival comete un error o falla en el procedimiento del juego, hay una bonificación de puntos. Se castigan los siguientes

errores: lanzar la carta fuera de turno, levantar una carta de modo equivocado (todas estas faltas significan 2 puntos para el equipo rival) y, de modo especial, se sanciona el dar más cartas de las 5 oficiales o repartir las cartas sin dar al jugador rival la oportunidad de influir en el barajamiento de las cartas. En este caso especial, el equipo contrario recibe un extra de 10 puntos, y la mano pasa al siguiente jugador a su derecha. 1

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

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

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

La forma de contabilizar los puntos se usan las cartas 8, 9 y 10, que fueron sacadas de la baraja antes de jugar. Estas cartas se clasifican en los tantos y los perros.

Estos tienen dos significados contables: “los tantos” las cartas con la cara arriba (mostrando el número) significan 2 puntos. La acumulación de 5 tantos equivalen a 10 puntos o a “un perro”. Los 10 puntos se representan con “un perro” es decir con una carta con la cara abajo (sin mostrar el número).

9. Juego de las Canicas



Figura 15. Juego de las canicas en el Parque Infantil

Los primeros antecedentes de los que se tiene noticia se remontan al antiguo Egipto, pues se han encontrado en la tumba de un niño egipcio de alrededor del año 3000 a.C. Los expertos han indicado que las canicas pasaron de ser un objeto funerario o religioso, a ser un juguete. Se sabe también que en Creta los niños jugaban con canicas pulimentadas de materiales preciosos.

En la Roma Antigua el juego era muy popular entre los niños, popularidad que perduró durante la Edad Media. Aún a principios del siglo XX algunas canicas fueron hechas de piedra.

Los griegos jugaban con astrágalos, bellotas, castañas o aceitunas que lanzaban a un agujero, mientras que los romanos lo hacían con nueces y avellanas.

También se han encontrado en restos arqueológicos: guijarros, huesos de frutas y semillas, bolitas de arcilla, etc. son los más remotos antecedentes de las canicas. (Armendáriz, G. 2013)

- **Materiales:** bolas de cristal (Canicas).
- **Número de jugadores:** mínimo 2 máximo sugerido 8.
- **Tiempo:** 15 minutos

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

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

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

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

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

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

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

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

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

10. Juego de las ollas encantadas



Figura 16. Juego de las ollas encantadas realizados en la jornada de recuperación

- **Materiales:** ollas pequeñas de barro, cuerda larga, caramelos, regalos pequeños, un palo.
- **Número de jugadores:** el número de jugadores depende de la cantidad disponible de ollas encantadas
- **Duración:** 20 minutos

Para el desarrollo de este juego es necesario tener las ollas de barro y llenarlas con caramelos, galletas, dulces y regalos pequeños que quepan en la olla; luego se procede a tapar las ollas con papel, de esta manera ya solo falta amarrar y colgar las ollas en la cuerda, a una altura entre 2 a 2.8 metros. Cuando las ollas se encuentran listas, se debe organizar el orden de participación de los jugadores, las ollas se deben romper una por una, para que los espectadores logren coger todos los dulces y regalos de la olla que se ha roto.

Para hacer más interesante el juego se les venda los ojos a los participantes con un pañuelo o cualquier tela y se les da dos o tres vueltas, para que así un poco mareados no puedan localizar y golpear su olla con el palo, ofreciendo de esta manera un espectáculo muy

divertido y animado para los observadores, los mismos que deben hacer barra y guiarles a los jugadores a sus ollas destinadas.

11. Juego de la carrera del huevo y la cuchara



Figura 17. Concurso del huevo y la cuchara en la jornada de recuperación

- **Tiempo:** 10 minutos
- **Materiales:** cucharas, huevos (en estado natural o cocinados)
- **Número de jugadores:** mínimo 2 máximo sugerido 8.

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

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

12. Juego del baile de las sillas



Figura 18. Baile de las sillas con la participación de niños y niñas

- **Tiempo:** 10 minutos
- **Materiales:** sillas, música.
- **Número de participantes:** mínimo 4, máximo recomendado 15

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

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

13. Juego de la raya



Figura 19. Juego de la Raya realizado en la Facultad de Recursos Naturales

- **Materiales:** monedas
- **Número de jugadores:** mínimo 2 máximo sugerido 8.
- **Tiempo:** 10 minutos

El juego de la raya es una actividad muy simple, este es practicado por adolescentes y adultos generalmente varones, este juego se lo puede realizar con el ánimo de diversión y en ocasiones se lo practica con el motivo de apuestas. Para el desarrollo del juego se dibujan dos rayas en el suelo a una distancia determinada (aprox. 2 m.). Se lanza una moneda (predeterminada antes del juego) por cada jugador. Desde una raya hasta la otra raya; gana el jugador que más se halla aproximado a la raya de destino, Haciéndose acreedor a las monedas de los concursantes perdedores.

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

14. Juego del elástico



Figura 20. Juego popular del elástico

Según Stacie Naczelnik, el juego se remonta al siglo VII en China y todavía se practica en los festejos del año nuevo chino. En quito, se incorpora a través de la invasión española, como muchos otros juegos.

Existe una hipótesis de que los indígenas, específicamente en Bolivia, en vez de un elástico utilizaban la tripa de una llama.

Nombres en el mundo

México: Saltar al resorte

España: La goma

Gran Bretaña: Elastic game

Alemania: Gummitwist

Estados Unidos: Chinese jump rope

- **Tiempo:** 10 minutos
- **Materiales:** cinta elástica. (3 a 5 metros.)
- **Número de participantes:** la más recomendable es 3 participantes.

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

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

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

15. Juego del tomate



Figura 21. Niños concursando en el juego del baile del tomate

- **Tiempo:** 10 minutos
- **Materiales:** tomates riñón, música.

- **Numero de concursantes:** el juego se realiza en parejas (hombre/mujer); el número de parejas es indefinido

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

16. Juego de los Porotos



Figura 22. Juego popular de los porotos realizados en la primera jornada de recuperación populares

- **Tiempo:** 10 minutos
- **Materiales:** 3 libras de frijol tierno, moneda o chanta
- **Participantes:** varios

Descripción del juego: se dibuja una bomba en la tierra y dentro de la misma se ponen los porotos(frejoles) más o menos se colocaban unos 30 porotos de todos los jugadores, llamados también vaquitas o baconas, se debe tratar de golpear con una chanta(rodela de acero) los frejoles que se encuentran dentro de la bomba, el jugador que lance chanta y quede más cerca de la línea de la bomba va primero, el juego consiste en sacar los porotos con la chanta con cada tiro el jugador que golpee el poroto y se salga de la circunferencia se lleva ese poroto, también se puede matar con la chanta al otro jugador, donde el jugador tiene que retirarse del juego hasta que terminen el resto de compañeros sacando todos los porotos de la bomba.

b) Taller de dinamización del sub ámbito música y danza tradicional dentro del centro histórico de Riobamba

La danza o el baile es una forma de arte en donde se utiliza el movimiento del cuerpo, usualmente con música, como una forma de expresión, de interacción social, con fines de entretenimiento, artísticos o religiosos. Es el movimiento en el espacio que se realiza con una parte o todo el cuerpo del ejecutante, con cierto compás o ritmo como expresión de sentimientos individuales, o de símbolos de la cultura y la sociedad. En este sentido, la danza también es una forma de comunicación, se usa el lenguaje no verbal entre los seres humanos, donde el bailarín o bailarina expresa sentimientos y emociones a través de sus movimientos y gestos. Se realiza mayormente con música, ya sea una canción, pieza musical o sonidos y que no tiene una duración específica.

Por medio del taller, se pretendió fomentar conocimientos básicos y generales de la danza clásica, permitiendo el desarrollo de cualidades dancísticas, ayudar a mejorar la movilidad corporal, optimizar las capacidades expresivas de cada participante y así lograr el desarrollo integral de los niños y adolescentes de la ciudad de Riobamba mediante esta actividad.

Las actividades en su totalidad fueron de carácter práctico. Estas sesiones fueron efectuadas los días 5, 6, 12, 13 del mes de julio en el teatrino de la casa de la cultura Benjamín Carrión de la ciudad de Riobamba, esta actividad, debido a su carácter extracurricular, se realizó en el curso vacacional, en el horario de 16:00 a 18:00 horas.

El taller, contó con una introducción, donde se expuso temas de trabajos de expresión corporal, mediante actividades didácticas individuales y grupales. Además, se trabajó en algunas cualidades físicas, tales como: coordinación, flexibilidad, equilibrio y fuerza. (Estas actividades tuvieron una duración estimada de 4 clases.)

Posteriormente, se inició el trabajo netamente dancístico, donde se comenzó a dar forma diversas presentaciones, que fueron preparadas clase a clase. Es aquí y cuando, en conjunto con los alumnos, crearon los pasos y la secuencia de ellos, así posteriormente pasar al ensayo de cada una de estas.

Baile San Juanito

Según el Dr. Luis Rivadeneira Játiva, el San Juanito es un género musical de música andina, que se baila y se escucha en Ecuador, la zona andina del sur de Colombia, (en Nariño y Putumayo) y en la costa norte de Perú (Tumbes y Piura). Comenzó a tener popularidad a inicios del siglo XX, es un género originario de la provincia de Imbabura. El "San Juanito" tiene origen precolombino, es decir, existe antes de la conquista española.

A diferencia del pasillo, es un género alegre y bailable que se ejecuta en las festividades de la cultura mestiza e indígena de esta zona transnacional. Su molde sirvió de base para que muchos villancicos se adaptaran a su ritmo.

Etimología

Sobre el origen de su nombre, el musicólogo ecuatoriano Segundo Luis Moreno conjetura que se debió al hecho de que se danzaba durante el día de los rituales indígenas del Inti Raymi, que, a la invasión europea, los españoles hacen coincidir con el natalicio de San Juan Bautista, el 24 de junio.

Algunos de los San Juanitos más conocidos son por su ritmo alegre y festivo son: Pobre corazón, Esperanza, El llanto de mi quena y Sanjuanito de mi tierra.

Este ritmo ecuatoriano posee y transmite alegría y emociones que motivan a los asistentes de programas y fiestas de pueblo o urbanas a bailar formando círculos, tomados de las manos, girando para uno y otro lado.

Es muy común apreciar en las fiestas de cada ciudad comparsas, que bailan al ritmo de estos alegres sanjuanitos por las diversas calles, haciendo gala de sus trajes autóctonos, costumbres y cultura que se trasmite de generación en generación.

Origen

El san Juanito tiene origen prehispánico, en Imbabura y Chimborazo, pero las primeras muestras conocidas de este ritmo fueron interpretadas por Juan Agustín Guerrero Toro.

Vestimenta

El San Juanito es interpretado con instrumentos autóctonos del Ecuador: bandolín, pingullo, dulzaina y rondador, así como con instrumentos extranjeros, como la quena, zampona, guitarra y bombos.

En la actualidad existen diversas agrupaciones musicales que hacen uso de la tecnología musical moderna, como violines, bajos, y guitarras clásicas con adaptaciones eléctricas y electrónicas para amplificar el sonido.



Figura 23. Vestimenta típica del baile San Juanito

Mujer: Falda de pliegues de cualquier color, camisa blanca, alpargatas, collares y sombrero grande como el de la imagen, cinta gruesa alrededor de la cadera.

Hombre: Pantalón blanco, alpargatas, manta de cualquier color debajo del sombrero que va ubicado en la cabeza, cinta gruesa alrededor de la cadera.

c) Actividad del taller de dinamización teatral tradicional del centro histórico de Riobamba

El teatro es una forma colectiva de expresión artística, es una actividad que se hace en colectivo e involucra a otras manifestaciones artísticas otorgándoles una dimensión escénica, se apoya en el juego para desarrollar los propios recursos expresivos y el conocimiento de la técnica, en la gran escalada de la masificación en la sociedad, el teatro contiene la finalidad de humanizar: emociona y trasciende a quien lo hace y a quien lo observa.

El programa de este taller buscó sensibilizar al estudiante para desarrollar su sentido de apreciación del arte, en general, y del teatro, en particular; va de lo simple a lo complejo y se estructura en tres momentos. La primera parte del taller buscó introducir a los niños y adolescentes en el mundo de la expresión escénica, con la finalidad de que logre reconocerse a sí mismo, y posteriormente sea capaz de relacionarse con los otros y poder construir y expresar historias de vida; el segundo momento pretendió otorgar la experiencia para valorar un texto dramático como una leyenda o mito y conocer los fundamentos de la técnica del actor, por último, el tercer momento pretendió integrar a los niños y adolescentes en un proyecto de producción y realización teatral para culminar su experiencia expresiva ante el público con la obra de teatro la Loca Viuda.

En el estudio realizado en la ciudad de Riobamba se pudo constatar que existen muchas leyendas y mitos de la ciudad enriqueciendo así la parte cultural de nuestra localidad, pero estas leyendas y mitos se ve afectada debido a una mala utilización de la oralidad ancestral de los habitantes de la ciudad.

El uso oralidad ancestral es algo muy importante debido a que las leyendas y mitos son parte de la tradición y cultura de la historia de Riobamba, en los habitantes del lugar las leyendas y mitos son comunes la mínima parte de los habitantes conoce de la existencia de las mismas.

Por tal motivo es muy importante sacar a flote y dar a conocer todas las leyendas y mitos que se han encontrado a través de una radio revista.

Título de la obra teatral: “La loca viuda”.

Institución Ejecutiva: Casa de la Cultura Benjamín Carrión Núcleo de Chimborazo

Beneficiarios: Los ciudadanos de la ciudad de Riobamba.

Actores: 5 personas

Ubicación: 10 de Agosto y Rocafuerte (Teatrino de la Casa de la cultura)

Leyenda de la loca viuda



Figura 24. Taller teatral de la leyenda la Loca Viuda

El inicio de esta leyenda urbana se remonta a la época republicana cuando la ciudad de Riobamba era alumbrada por rudimentarios faroles que apenas competían con la luz de las velas. La luna llena completaba el ambiente propicio para los aparecidos y cuentos tenebrosos.

El protagonista de esta leyenda es Carlos, uno de los tantos bohemios que gustaba embriagarse en las cantinas y no desaprovechaba la oportunidad de tener un desliz.

Una de aquellas noches de juerga, al dirigirse a casa, se encontró con una extraña mujer vestida totalmente de negro y con una mantilla que le cubría el rostro, que le hizo señas para que la siguiera.

Carlos sin pensarlo dos veces fue tras de la coqueta a lo largo de varias callejuelas oscuras. Al llegar a la Loma de Quito, el ebrio le dio alcance.

“Bonita, ¿dónde me lleva? dijo.

Sin dar más explicaciones, la mujer dio la vuelta y Carlos recibió uno de los impactos más grandes de su vida porque vio que la cara de la mujer era la de una calavera.

De la impresión, Carlos cayó pesadamente sobre el suelo mientras invocaba a todos los santos. Logró levantarse y emprendió la carrera de regreso a casa.

Al llegar, el hombre encontró el refugio en su devota esposa Josefina. Entendió que la visión fantasmagórica era el castigo por tantas infidelidades. Y desde entonces se dedicó santamente a su hogar.

Lo que Carlos nunca se enteró es que su esposa estuvo detrás del “alma en pena”. ¿Qué había sucedido? Después de muchas noches en vela, Josefina se armó de valor para castigar las continuas infidelidades de su cónyuge.

Una vecina le aconsejó darle un buen susto. Para el efecto le prestó una careta de calavera y le recomendó vestirse de negro.

Sin estar segura, pero motivada por su amiga, la señora decidió hacerlo.

Una noche oscura, se trajeó de negro, se puso la careta y se cubrió con un velo. Lo sucedido después ustedes ya lo conocen.

La loca viuda fue el remedio para los caballeros que abandonaban el hogar por una conquista galante. Los años pasaron y aún dicen que la loca viuda se aparece en las noches.

VII. CONCLUSIONES

1. En el centro histórico de la ciudad de Riobamba se identificaron 51 manifestaciones que reflejan el patrimonio cultural inmaterial presente en la memoria de sus habitantes, manifestados en el ámbito artes del espectáculo y de manera específica en los subámbitos de juegos populares, danza, teatro y música.
2. De las manifestaciones registradas el 54% de ella se encuentran vigentes, el 27% se encuentran vulnerables y el 19% se encuentran vigentes en la memoria colectiva.
3. En el plan de dinamización se han establecido 2 programas y 5 proyectos, los mismos que fueron diseñados en función de la conservación, difusión, promoción, revitalización y dinamización del Patrimonio Cultural Inmaterial de la ciudad de Riobamba, de esta manera se logrará fortalecer la identidad cultural de los habitantes riobambeños, generando conciencia de lo relevante que es conservar los estilos de vida, costumbres, tradiciones y que sean transmitidas generacionalmente.
4. La ejecución de los talleres de danza, arte, música, teatro y juegos populares para la dinamización del patrimonio cultural inmaterial se realizó en el centro histórico de Riobamba y fue dirigido a los niños jóvenes, adultos y adultos mayores, permitiendo incluir a los sectores económicos de la ciudad y población.
5. En la ciudad de Riobamba el Patrimonio Cultural Inmaterial está enraizado en la memoria viva de sus habitantes manifestándose prioritariamente en el ámbito artes del espectáculo, lo que ha permitido que hasta la actualidad se registre y promueva la dinamización de la identidad y pertenencia de los habitantes por su lugar de origen.

VIII.RECOMENDACIONES

1. Se recomienda al INPC (Instituto Nacional de Patrimonio Cultural) que las fichas registradas en este trabajo de titulación sean cargadas al Sistema de Información del Patrimonio Cultural Ecuatoriano (SIPCE), de esta manera alimentar la información en la plataforma informática, para su posterior uso público.
2. La población con su dirigencia, debería realizar gestiones ante el Municipio de Riobamba y el Gobierno Provincial de Chimborazo, el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural y la Casa de la Cultura para mejorar el sistema de promoción y difusión de nuestro patrimonio inmaterial con la finalidad de recuperar las tradiciones, juegos populares, danza, teatro y música popular .de la población local.
3. Implementar el plan de dinamización turística- cultural para impulsar la salvaguardia de las manifestaciones y representaciones culturales de la ciudad de Riobamba, lo cual a su vez ayudaría a la diversificación de la oferta turística de la misma.
4. Se sugiere la implementación de un sistema de monitoreo, evaluación y seguimiento para controlar el desarrollo de los proyectos.
5. La población riobambeña sugirió realizar más jornadas de recuperación de juegos populares, esto ayuda a mantener las distintas tradiciones que se ha ido perdiendo con el pasar de los años. Por lo que se recomienda incentivar al Municipio, Casa de la Cultura, INPC, ESPOCH o UNACH que trabajen conjuntamente y volver a ejecutar eventos gratuitos con la colectividad Riobambeña.

IX. RESUMEN

La presente investigación propone: diseñar el plan para la dinamización turística-cultural de los saberes locales del patrimonio cultural inmaterial en el ámbito de artes del espectáculo para el centro histórico de Riobamba, provincia de Chimborazo; a través de conceptos, metodología criterios y programas de dinamización lo cual permitirá originar un mayor nivel de conciencia, especialmente entre jóvenes sobre la importancia de mantener viva la identidad de los riobambeños y así potencializar turísticamente las manifestaciones culturales inmateriales. Se inició con el diagnóstico situacional de los aspectos relevantes en el proceso social y cultural, consecutivamente se realizó el registro del patrimonio inmaterial utilizando la ficha del INPC logrando identificar 52 manifestaciones culturales inmateriales que se incluyen en el ámbito artes del espectáculo. Además, se realizó la valoración del estado de las manifestaciones para conocer si estas se encuentran vigentes, vulnerables o vigentes en la memoria colectiva. También se realizó la matriz CPES: se identificaron causas, problemas, efectos y soluciones que fueron bases para la formulación de objetivos estratégicos. Consecuentemente se propuso 2 programas y 5 proyectos que buscan la participación colectiva a favor de la dinamización y la correcta salvaguardia de las manifestaciones culturales inmateriales. Se concluye que el centro histórico de la ciudad de Riobamba posee un amplio patrimonio cultural inmaterial y esta interiorizado en su gente e interconectado con muchos ámbitos de la vida cotidiana, sin embargo, sometido a la vulnerabilidad, estando el plan en función de aportar soluciones para dinamizar, proteger y preservar el patrimonio, fortalecer la identidad, la memoria cultural y que estas manifestaciones se articulen con la potencialización turística.

Palabras claves: plan de dinamización turística, patrimonio cultural inmaterial, manifestaciones culturales.



X. SUMMARY

This research proposes: designing the plan for cultural tourism promotion of local knowledge of intangible cultural heritage in the field of performing arts to the historic center of Riobamba, Chimborazo province; through concepts, methodology, criteria and promotion programs which allow cause a higher level of awareness, especially among young people about the importance of keeping alive the identity of riobambeños and thus potentiate touristically intangible cultural events.

It began with the social and cultural process; consecutively registration of intangible heritage was performed using the INPC tab succeeded in identifying 52 intangible cultural manifestations that are included in the scope arts. In addition, the assessment of the state of the demonstrations was performed to determine whether these are in force, vulnerable or existing in the collective memory. The CPES matrix was also performed: causes, problems, effects and solutions that were basis for the formulation of strategic objectives. Consequently 2 programs and 5 projects seeking collective participation for the revitalization and proper safeguarding of the demonstrations proposed were identified cultural intangible. It concludes that the historic center of the city of Riobamba has a large intangible cultural heritage and this internalized in people and interconnected with many areas of daily life, however, subject to the vulnerability, the plan being in operation provide solutions to energize, protect and preserve the heritage, strengthening identity, cultural memory and that these demonstrations were coordinated with the tourist potentiation.

Keywords: Tourism Promotion Plan, Cultural Events, intangible Cultural Heritage.



XI. BIBLIOGRAFÍA

- Almazán, S. (2009). *"Controversia Cultura Popular, identidad y comunidad"*. Mexico. Cultura Ideológica Sociedad. pp 20-21.
- Armendáriz, G. 2013. *"Juegos tradicionales del Ecuador"*. Quito-Ecuador. Corporación Editora Nacional.
- Baddeley, A. (1999). *Memoria Humana. Teoría y práctica*. México. D.F: McGraw Hill pp.204-205.
- Buchrucher, C. (2001). *El mundo contemporáneo: historia y problemas*. Barcelona: Crítica pp. 23-24.
- Castillo, R. (2006). *Nudos críticos del asociativismo municipal: Propuestas de mejoramiento para la gestión local*. Santiago de Chile-Chile.
- Chamorro, E., & Martínez, M. (2009). *Diagnóstico situacional*. Recuperado el 19 de octubre de 2015, de <http://www.seduca2.uaemex.mx/material/LIA/AEPyMES/Cnt21.php>
- De la Rosa, N. (2013). *Diagnóstico situacional, modelos, técnicas y tipos de diagnóstico*. Recuperado el 16 de Marzo de 2016, de Universidad de Guadalajara: <http://es.slideshare.net/talodelarosa/diagnostico-situacional-28786182>
- Elias, N. (1997). *El proceso de la Civilización*. Bogotá: Fondo de la Cultura Económica.
- Fuentes, A. (2005). *Plan de Destino Turístico*. España D. C., 2007., Recuperado el 13 de marzo de 2016, de http://www.hoyadehuesca.es/hoya_turismo/pagina.php?b2=2&S=1
- Fundación Instituto Latinoamericano de Museos y Parques. ILAM. (2014). *Patrimonio Intangible*. Consultado el 12 de enero de 2016, de [http:// bit.ly/23vnBJA](http://bit.ly/23vnBJA)
- García Canclini, N. (1999). *Los usos sociales del patrimonio cultural*. Andalucía: Consejería de cultura.
- Instituto Nacional de Patrimonio Cultural. (2011). *Instructivo para fichas de registro e registro del Patrimonio Cultural e Inmaterial*. Quito, Ecuador: Ediecuatorial.
- Instituto Nacional de Patrimonio Cultural. (2013). *Guía metodológica para la salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial*. Quito, Ecuador: Sobocgrafic.
- Instituto Nacional de Patrimonio Cultural- Regional 6. (2014). *Instructivo para el patrimonio cultural inmaterial*. Recuperado el 12 de enero de 2016, de <http://bit.ly/22MO3OG>



- Instituto Nacional de Patrimonio Cultural. (2014). *Patrimonio Cultural Material*. Loja, Ecuador: Regional 7 INPC.
- Instituto Nacional de Meteorología e Hidrología [INAMHI]. (2015). *Análisis climatológico decanal*. Quito: Estudios e investigaciones metereológicas.
- Martinez, E & Sanchez, S. (2002). *Texto y carteles realizados para la "Campaña para el fomento de la tradición oral en Andalucía. Guía del profesor y guía del alumno"*, Sevilla, Junta de Andalucía.
- MINISTERIO DEL AMBIENTE (MAE). (2012). *Sistema de clasificación de los Ecosistemas del Ecuador Continental*. Quito: Subsecretaría del Patrimonio Natural.
- Malo, C. (2000). Patrimonio cultural intangible y globalización. *Conferencia de Colombia*. Colombia.
- Noboa, P. (2006). *Texto básico de Gestión de Recursos Culturales I*. Riobamba- Ecuador: ESPOCH
- Noboa, P. (2008). *Texto de Gestión de Recursos Culturales II*. Riobamba- Ecuador: ESPOCH.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO).(2009). *¿Qué es el patrimonio inmaterial?* Recuperado el: 13 marzo de 2016, de: <http://www.unesco.org/new/es/unesco/about-us/>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (2003). *Convención para la Salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial*. Paris.
- Pere, J. (2008). *Los Planes de Excelencia y Dinamización Turística, un Instrumento de Cooperación a Favor del Desarrollo Turístico*. España.
- Raymond, W. (2000). *Palabras clave, un vocabulario de la cultura y la sociedad*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Ramos, J. (2010). Evaluación del Proyecto Montemediterráneo, Cap. V: “Los espacios naturales protegidos en Andalucía”. Edición electrónica. Texto completo recuperado el 24 de mayo de 2016, de www.eumed.net/libros/2010a/635/
- Rivadeneira, Luis. (06 de octubre de 2014). *Historia del San Juanito*. Recuperado el 7 de agosto de 2016, de <http://ecuadoruniversitario.com/opinion/historia-del-sanjuanito/>

Rockart, J. (2005). *A primer on critical success factors*. New Delhi, India.

Santos, P. (2001) " Gallinita ciega", "civiles y ladrones", "la perinola". Juegos de los niños en las escuelas y colegios. biblioteca virtual Miguel de Cervantes, recuperado el 10 de octubre de 2016, de www.cervantesvirtual.com

XII. ANEXOS:

Anexo 1. Ficha De Registro

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR	 INPC INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL	
		CÓDIGO
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO		
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN		
Provincia:	Cantón:	
Parroquia:	<input type="checkbox"/> Urbana	<input type="checkbox"/> Rural
Localidad:		
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este) Y (Norte) Z (Altitud)		
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL		
Descripción de la fotografía:		
Código fotográfico:		
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN		
Denominación		
Grupo social	Lengua (s)	
Ámbito		
Subámbito	Detalle del subámbito	
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN		

Fecha o período		Detalle de la periodicidad			
Anual					
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					
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	Fotografías	Videos	Audio		
10. ANEXOS					
11. DATOS DE CONTROL					
Entidad Investigadora:					
Registrado por:			Fecha de registro:		
Revisado por:			Fecha revisión:		
Aprobado por :			Fecha aprobación:		
Registro fotográfico:					

Nota: Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (2011)




Anexo 2. Juego de las Canicas

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC	
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			CÓDIGO
			IM-06-01-03-000-16-000001
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia:	CHIMBORAZO	Cantón:	RIOBAMBA
Parroquia:	VELASCO	Urbana (x)	Rural ()
Localidad:	MERCADO LA MERCED		
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM :	X (Este)	Y (Norte)	Z (Altitud)
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía: Niños jugando con bolas de colores, en la primera jornada de recuperación de juegos populares.			
Código fotográfico: IM-06-01-03-000-16-000001.JPG			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
JUEGOS DE CANICAS			
Grupo Social		Lengua (s)	
Mestizo		Español	
Artes del Espectáculo			
Subámbito		Detalle del subámbito	
Juegos Tradicionales		Prácticas deportivas y recreativas	
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN			
<p>Las bolas o canicas es un juego tradicional y muy popular practicado especialmente por niños varones de etapas escolares. El costo es muy bajo lo cual facilita la práctica para toda clase de niños. Existe una gran modalidad de juegos con las canicas, pero entre los más usuales y practicados por los jugadores tenemos los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El pepo: el más común, el objetivo del juego es chocar una bola contra otra mediante el tingue (forma de impulsar las canicas con el dedo pulgar, el índice, o el anular apoyando la mano sobre el suelo., o lanzando las canicas con la mano). • La cuarta: el objetivo de esta modalidad es aproximar la canica a la canica contraria a una distancia máxima a la que sea alcanzada por una “cuarta” (la mano extendida) • Pepo y cuarta: es una combinación de las dos modalidades anteriores. 			

Fecha o período		Detalle de la periodicidad			
	Anual	Este juego se lo realizaba varias veces no había fechas específicas.			
	Continua				
x	Ocasional				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Clara Mena	48	Comerciante	Guayaquil y Olmedo entre Colón y Espejo	La Merced
Colectividad					
Instituciones					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Son juegos que se realizaban en la ciudad de Riobamba con la participación de los habitantes de diferentes lugares cercanos de la ciudad, eran sanos y divertidos por lo que si sería necesario recuperarlos.					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestaciones	En la actualidad las personas están perdiendo la tradición de jugar estos juegos populares.			
x	Manifestaciones Vigentes				
	Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Clara Mena		Guayaquil y Olmedo entre Colón y Espejo	N/A	F	50
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito		
Artes del espectáculo	Artes del espectáculo	Prácticas deportivas y recreativas	Juego de canicas		
9. ANEXOS					
Textos	Fotografías	Videos	Audio		
	IM-06-01-03-000-16-000001.JPG				
10. OBSERVACIONES					

11. DATOS DE CONTROL	
Entidad Investigadora: VALLADARES CARLA	
Registrado por: ANA NECPAS, JENNIFER GUAÑO	Fecha de registro: 2016-05-13
Revisado por: PEDRO CARRETERO	Fecha revisión: 2016-05-16
Aprobado por:	Fecha aprobación:
Registro fotográfico:	

Anexo 3. Ecuavóley

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC	
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			
		CÓDIGO	
		IM-08-01-50-002-11-00002	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: CHIMBORAZO		Cantón: RIOBAMBA	
Parroquia: LIZARZABURU		Urbana (x)	Rural ()
Localidad: LA MERCED			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X : Y : Z (Altitud) :			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía: Jugadores en cancha de ecua vóley			
Código fotográfico: IM-08-01-50-002-11-00002.JPG			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
ECUA VÓLEY			
Grupo		Lengu	
Mestizo		Español	
Artes del Espectáculo			
Subámbito		Detalle del subámbito	
Juegos tradicionales		Prácticas deportivas y recreativas	
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN			
<p>Holger Guaraca “el Ecuavóley más que un juego para hacer deporte se lo realiza para apostar. El ecua vóley era el juego más popular y representativo del Ecuador, este creo que es una variación del voleibol internacional, y en el Ecuador en general es una actividad muy practicada por los ecuatorianos en el día a día y sobre todo los fines de semana en donde canchas públicas o privadas se repletan de jugadores de vóley, los mismo que juegan por el ánimo de diversión, de deporte, y nunca falta una pequeña o gran apuesta por el partido.</p>			

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

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

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

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

Fecha o período		Detalle de la periodicidad
	Anual	Dos veces por semana.
x	Continua	
	Ocasional	
	Otro	

5. PORTADORES / SOPORTES

Tipo	Nombre	Edad / Tiempo De Actividad	Cargo, Función O Actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Holger Guaraca	51	Comerciante	Guayaquil y Olmedo	La Merced
Colectividades					
Instituciones					

6. VALORACIÓN

Importancia para la comunidad

Es una manifestación que se realiza en la ciudad de Riobamba con la participación de amigos, vecinos de diferentes lugares cercanos de la ciudad, para hacer deporte.

Sensibilidad al cambio

x	Manifestaciones	En la actualidad las personas practican este deporte continuamente.
	Manifestaciones Vigentes	
	Manifestaciones de la Memoria	

7. INTERLOCUTORES



Apellidos y nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Holger Guaraca	Guayaquil y Olmedo entre Colon y Espejo	N/A	M	51

8. ELEMENTOS RELACIONADOS

Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito

9. ANEXOS			
Textos	Foto	Videos	Audio
	IM-08-01-50-002-11-00002.JPG		
10. OBSERVACIONES			
11. DATOS DE CONTROL			
Entidad Investigadora: VALLADARES CARLA			
Registrado por: ANA NECPAS, JENNIFER GUAÑO			Fecha de registro: 2016-05-13
Revisado por: PH. D. PEDRO CARRETERO			Fecha revisión: 2016-05-16
Aprobado por :			Fecha aprobación:
Registro fotográfico: TORRES ÁLVARO			

Anexo 4. Juego de las Arandelas

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC	
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			CÓDIGO
			IM-08-01-50-002-11-00003
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: CHIMBORAZO		Cantón: RIOBAMBA	
Parroquia: VELASCO		Urbana (x) Rural ()	
Localidad: LA MERCED			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X : Y : Z (Altitud) :			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
Descripción de la fotografía:			
Código fotográfico: IM-08-01-50-002-11-00004_003.JPG			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
ARANDELAS			
Grupo social		Lengua (s)	
Mestizo		Español	
Artes del Espectáculo			
Subámbito		Detalle del subámbito	
Juegos tradicionales		Prácticas deportivas y recreativas	
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN			
<p>Holger Guaraca “las arandelas son un tipo de juego popular que consiste en dibujar un círculo en el piso en el parque o en el patio ahí se pone algunas monedas a una distancia considerable del círculo, luego se lanza una rodela o cazha que lo denominan para determinar quién empieza el juego y quien más monedas tenga será el ganador”.</p>			
Fecha o período		Detalle de la periodicidad	
x	Anual	En fiestas locales de algún barrio	

	Continua				
	Ocasional				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Holger Guaraca	51	Comerciante	Guayaquil y Olmedo entre Colon y Espejo	La merced
Colectividad					
Instituciones					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Es una manifestación que se realiza en la ciudad de Riobamba para conservar los juegos populares.					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestaciones Vigentes	En la actualidad las personas no la practican constantemente.			
x	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
	Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Holger Guaraca		Guayaquil y Olmedo entre Colon y Espejo	N/A	M	51
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Código / Nombre		Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	
9. ANEXOS					
Textos		Fotografía	Videos	Audio	
		IM-08-01-50-002-11-00003-003-JPG			
10. OBSERVACIONES					
11. DATOS DE CONTROL					
Entidad Investigadora: VALLADARES CARLA					
Registrado por: ANA NECPAS, JENNIFER GUAÑO			Fecha de registro: 2016-05-13		
Revisado por: PH. D. PEDRO CARRETERO			Fecha revisión: 2016-05-16		
Aprobado por :			Fecha aprobación:		

Anexo 5. Juego de la Cometa

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC	
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			
		CÓDIGO	
		IM-06-01-02-000-16-000004	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: CHIMBORAZO		Cantón: RIOBAMBA	
Parroquia: LIZARZABURU		Urbana (x)	Rural ()
Localidad: MERCADO SAN ALFONSO			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este)		Y (Norte)	Z (Altitud)
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía: Taller de la elaboración de cometas de papel con niños de escuelas			
Código fotográfico: IM-06-01-02-000-16-000004.JPG			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
Juego de la cometa			
Grupo social		Lengua	
Mestizo		Español	
Artes del Espectáculo			
Subámbito		Detalle del subámbito	
Juego popular			
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN			
<p>Volar cometas era una actividad muy sana, divertida y desestresante; era una de las actividades preferidas por los estudiantes escolares en época de vacaciones (julio-agosto en la región sierra). Anteriormente las cometas eran elaboradas por los mismos niños, a veces con la ayuda de sus padres; hoy en día resulta mucho más sencillo comprar una cometa ya hecha, incluso en la actualidad existe una gran variedad de modelos, formas y colores, y hasta se puede adquirir cometas de los personajes actuales o de moda en la televisión. Este juego consiste en que se deben utilizar cometas fabricadas con papel/plástico dándole forma con bases de madera muy fina cruzada a manera de cruz y en la parte inferior una extensión de plástico a manera de cola para poder darle estabilidad al objeto volador y en la parte superior se amarra una piola para sostener el objeto. Las cometas eran objetos utilizados por los niños como diversión y estas eran voladas en temporadas donde el viento soplaba muy fuerte. Para poder hacer volar una cometa se recomienda dirigirse a un lugar amplio, vacío y libre de cables de luz, árboles o casas. Cuando se tenga todo listo solamente se debe esperar a que sople el viento fuertemente y saber controlar la cometa con el viento.</p>			




Fecha o período		Detalle de la periodicidad			
	Anual	Juego de la cometa tiende solo a jugarse en temporadas donde el viento sopla muy fuerte.			
	Continua				
x	Ocasional				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Guillermo Segovia	86			Mercado San Alfonso
Colectividad					
Instituciones					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Sería importante el rescate de este juego es de sano esparcimiento y diversión tanto para niños como para jóvenes.					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestaciones Vigentes	El juego de la cometa está desapareciendo debido a la a culturización de las nuevas generaciones y por la era de la tecnología, ya no quieren practicar este juego que en tiempos atrás era muy tradicional.			
x	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
	Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Guillermo Segovia		Vasija	N/A	M	86
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito		
9. ANEXOS					
Textos	Fotografías	Videos	Audio		
N/A	IM-06-01-02-000-16-004000004.JPG	N/A			
10. OBSERVACIONES					
11. DATOS DE CONTROL					
Entidad Investigadora: VALLADARES CARLA					
Registrado por: RIVADENEIRA ANDRES			Fecha de registro: 13/05/2016		
Revisado por: PEDRO CARRETERO			Fecha revisión: 16/05/2016		
Aprobado por :			Fecha aprobación:		
Registro fotográfico:					

Anexo 6. Pelota de tabla

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR			
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			
		CÓDIGO	
		IM-06-01-02-000-16-000005	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: CHIMBORAZO		Cantón: RIOBAMBA	
Parroquia: MALDONADO		Urbana (x)	
Localidad: PARQUE MALDONADO			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este)		Y (Norte)	Z (Altitud)
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía: Primer equipo de pelota de tabla			
Código fotográfico: IM-06-01-02-000-16-000005.JPG			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
La Pelota de Tabla			
Grupo social		Lengua (s)	
Mestizo		Español	
Artes del Espectáculo			
Subámbito		Detalle del subámbito	
Juego Popular			
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN			
<p>La pelota de tabla es un juego tradicional que se jugaba desde ya varios años atrás, en Riobamba se lo practicaba en la plaza de San Alfonso todos los días por las tardes, consistía en un juego en el que participaban 2 equipos de 3 integrantes cada uno, además de una persona que se encargaba de golpear la pelota en medio del campo de juego. Las reglas eran simples se golpeaba la pelota hacia el campo del adversario el objetivo era que la pelota se mantuviera dentro del campo de juego y era permitido un rebote dentro de este. El juego se terminaba al cabo de que uno de los equipos cometiera 3 faltas; esto quería decir que lanzo la pelota fuera del campo o que a su vez se hubiesen dado dos rebotes dentro del campo de juego. La función del séptimo jugador era golpear la pelota de un lado hacia otro en el caso de que su rebote fuese débil.</p>			

Fecha o período		Detalle de la periodicidad			
	Anual	La pelota de tabla se juega ocasionalmente.			
	Continua				
x	Ocasional				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Guillermo Segovia	N/A		Maldonado	Maldonado
Colectividad					
Instituciones					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
La pelota nacional es un deporte muy interesante cuando se lo comprende bien, además es una disciplina muy organizada que cuenta con federación y reglamentos propios, por lo que realizan constantes campeonatos locales y provinciales con mucho éxito.					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestaciones Vigentes	La pelota de tabla es un juego que ha desaparecido de las tradiciones de Riobamba debido a la falta de práctica de sus habitantes y también de la falta de lugares adecuados para su práctica.			
	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
x	Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Segovia Guillermo		Calle 37 y 5 de Junio		M	86
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Código / Nombre		Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	
9. ANEXOS					
Textos		Fotografías	Videos	Audio	
10. OBSERVACIONES					
11. DATOS DE CONTROL					
Entidad Investigadora: VALLADARES CARLA					
Registrado por: ALEXANDER VASQUEZ			Fecha de registro: 13/05/2016		
Revisado por: PEDRO CARRETERO			Fecha revisión: 16/05/2016		
Aprobado por :			Fecha aprobación:		
Registro fotográfico:					

Anexo 7. Juego los ñocos

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC	
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			CÓDIGO IM 06-01-04-000-16-000006
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: CHIMBORAZO		Cantón: RIOBAMBA	
Parroquia: LIZARZABURU		Urbana (x)	Rural ()
Localidad: CASA DE LA CULTURA			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este)		Y (Norte)	Z (Altitud)
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía: Entrevista morador del Centro Histórico de Riobamba			
Código fotográfico: IM 06-01-04-000-16-000006_06PG			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
JUEGO LOS ÑOCOS			
Grupo social		Lengua (s)	
Mestizo		Español	
Artes del Espectáculo			
Subámbito		Detalle del subámbito	
Juego Popular			
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN			
<p>Según Jorge: Mi niñez se desarrolló en Santa Rosa, los juegos tradicionales que en esa época jugábamos desde la escuela eran los ñocos el cual consistía en avanzar con bolas tingando, el tinge (topar la bola con dos dedos con el objetivo de hacer saltar la bola) era con los dedos(el índice y el anular), esto lo hacían hasta avanzar a una especie como cima, para llegar hasta la cima debía pasar por unos obstáculos, lo cual eran unos huecos hechos en la misma tierra, estos huecos eran pequeños, medianos que se encontraban en el camino por donde iban las bolas, cuando salían las bolas tenía a como dé lugar regresar al camino en donde empezaron , también habían trampas(era lo que hacían los participante al tingar las bolas por ejemplo una trampa era cuando la bola pasaba tan cerca de la otra</p>			

decían que se topaba con el fin que el dueño de la bola topada perdiera) por eso era difícil llegar a coronar

Y el que perdía se ganaba un puñete, una patada así, a veces si se apostaba las mismas bolas, dinero o bien era por el simple hecho de participar esta actividad se realizaba en febreros debido a que en esas épocas se daban los cocos que también podían reemplazar a las bolas, aunque no con la misma facilidad.

Fecha o período		Detalle de la periodicidad
<input type="checkbox"/>	Anual	
<input type="checkbox"/>	Continua	
<input checked="" type="checkbox"/>	Ocasional	
<input type="checkbox"/>	Otro	

5. PORTADORES / SOPORTES

Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Jorge Patarón	N/A	Morador	Lizarzaburu	Parroquia Lizarzaburu Chimborazo
Colectividades					
Instituciones					

6. VALORACIÓN

Importancia para la comunidad

La revalorización d los juegos tradicionales es de mucha importancia cultural a nivel de la Comunidad debido a su memoria histórica y su significado para los Riobambeños en dicha época.

Sensibilidad al cambio

<input type="checkbox"/>	Manifestaciones Vigentes	Es una manifestación que por la falta de difusión y desconocimiento ha quedado tan solo en la memoria de las personas que lo han practicado.
<input type="checkbox"/>	Manifestaciones Vigentes Vulnerables	
<input checked="" type="checkbox"/>	Manifestaciones de la Memoria	

7. INTERLOCUTORES

Apellidos y nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Jorge Patarón	Mercado la Merced	N/A	Masculino	59 años

8. ELEMENTOS RELACIONADOS



Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito

9. ANEXOS

Textos	Fotografía	Videos	Audio
	IM 06-01-04-000-16-000006_06JPG		IM 06-01-04-000-16-000006_06MP3

10. OBSERVACIONES	
11. DATOS DE CONTROL	
Entidad Investigadora: VALLADARES CARLA	
Registrado por: AUCANCELA A, QUINCHUELA M	Fecha de registro: 2016/05/06
Revisado por: CARRETERO PEDRO	Fecha revisión: 2016/05/12
Aprobado por :	Fecha aprobación:
Registro fotográfico: ANA AUCANCELA	




Anexo 8. Los Billusos

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC	
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO		CÓDIGO	
		IM 06-01-04-000-16-000007	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: CHIMBORAZO		Cantón: RIOBAMBA	
Parroquia: LIZARZABURU		Urbana (x)	Rural ()
Localidad: MERCADO LA MERCED			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este)		Y (Norte)	Z (Altitud)
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
Descripción de la fotografía:			
Código fotográfico: IM 06-01-04-000-16-000007_07JPG			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
Los Billusos			
Grupo social		Lengua (s)	
Mestizo		Español	
ARTES DEL ESPECTACULO			
Subámbito		Detalle del subámbito	
		N/A	
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN			
<p>Según Jorge: Mi niñez se desarrolló en Santa Rosa, los juegos tradicionales que en esa época jugábamos desde la escuela eran los BILLUSOS, consistía en: primero se formaba un grupo de participantes, hacer papeles doblados haciendo la representación de tabacos o también eran las propias envolturas de los tabacos que en ese entonces existía con por ejemplo los tabacos Full que era ecuatoriano, Camel y Lucky los que más se tomaban en cuenta(las envolturas lo encontraba en las calles, el cual lo recogían y lo guardaban para utilizar en el juego). Cada tabaco tenía su respectivo precio 5 sucres,10 sucres, y al más caro 20 sucres que además escaseaba, después se realizaba un</p>			

<p>circulo en el piso(era de tierra) y se enterraban bien las envolturas justo en el centro y dentro de la Tierra, una vez ya enterrados los tabacos y desde afuera de la circunferencia los participantes lanzaban hacia el centro con piedras (piedras de mediano tamaño), bolas o inclusive chantas (pedazos de metal circular o llamadas también rodela) lanzaban hacia el piso donde se encontraban las envolturas de los tabacos con el fin de ir sacando dichas envolturas fuera del circulo y ganaba quien más envolturas de tabaco sacaban y más dinero tenían si sacaban la envoltura del tabaco que tenía más valor aquel que era el ganado se llevaba todo el dinero.</p>					
Fecha o período		Detalle de la periodicidad			
	Anual				
	Continua				
	Ocasional				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función	Dirección	Localidad
Individuos	Jorge Patarón	N/A	Morador	Lizarzaburu	Parroquia Lizarzaburu Chimborazo
Colectivida					
Instituciones					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
<p>La revalorización d los juegos tradicionales es de mucha importancia cultural a nivel de la Comunidad debido a su memoria Histórica y su significado para los Riobambeños en dicha época.</p>					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestaciones	Es una manifestación que por la falta de difusión y desconocimiento ha quedado tan solo en la memoria de las personas que lo han practicado.			
	Manifestaciones Vigentes				
x	Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Jorge Patarón		Mercado la Merced	N/A	Masculino	59 años
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Código / Nombre		Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	
N/A		N/A	N/A	N/A	
9. ANEXOS					
Textos		Fotografías	Videos	Audio	
		IM-06-01-04-000-16-000007_07JPG		IM-06-01-04-000-16-000007_07MP3	

10. OBSERVACIONES	
11. DATOS DE CONTROL	
Entidad Investigadora: VALLADARES CARLA	
Registrado por: AUCANCELA CHINCHUELA	Fecha de registro: 2016/05/06
Revisado por: CARRETERO PEDRO	Fecha revisión: 2016/05/12
Aprobado por :	Fecha aprobación:
Registro fotográfico: ANA AUCANCELA	




Anexo 9. La Rayuela

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC	
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			
		CÓDIGO	
		IM-06-01-03-000-16-000008	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia:	CHIMBORAZO	Cantón:	RIOBAMBA
Parroquia:	VELASCO	Urbana (x)	Rural ()
Localidad: LA MERCED			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este) Y (Norte) Z (Altitud)			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía: Juego de la Rayuela			
Código fotográfico: IM-06-01-03-000-16-000008-008.JPG			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
Juegos de la Rayuela			
Grupo social		Lengua (s)	
Mestizo		Español	
Artes del Espectáculo			
Subámbito		Detalle del subámbito	
Juegos Tradicionales		Prácticas deportivas y recreativas	

4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN					
<p>El juego de la rayuela es muy antiguo se lo jugaba en un grupo muy amplio es de agilidad, en donde se demostraba un buen equilibrio para no perder. También se lo conocía como avión o conejo.</p> <p>La rayuela es un juego muy divertido, sano, y de mucha dinámica; es practicado por niños y adolescentes de ambos géneros, esta actividad tenía mucha acogida en años atrás, hoy en día la práctica de este divertido juego ha ido disminuyendo. Este juego a la final no tenía ningún costo, pues solo se utilizaba una tiza o un carbón para dibujar la figura a jugar, y con piedritas como fichas se estaba listo ya para iniciar el juego.</p> <p>Para el desarrollo del juego los jugadores deben definir que figura desean jugar, luego se procede a dibujar con la tiza o el carbón la figura, se definía el orden de participación de los jugadores y comienza el juego. Cada jugador deberá tener una piedra que le servirá como ficha, el objetivo del juego es primero lanzar o empujar la piedra recuadro por recuadro, luego de acertar en un recuadro el jugador continuara saltando con un solo pie por cada recuadro, menos en el recuadro en donde están fichas contrarias, se tiene que recorrer toda la figura y volver.</p> <p>Perderá su turno el jugador que no logre lanzar y acertar su ficha en el recuadro que le toca o que al momento de saltar pisa en la línea dibujada de la figura. Resultará ganador el primer jugador que logre recorrer con su ficha toda la figura.</p>					
Fecha o período		Detalle de la periodicidad			
	Anual				
	Continua				
x	Ocasional				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Jorge Patarón	N/A	Morador	Lizarzaburu	Parroquia Lizarzaburu Chimborazo
Colectiva					
Institucione					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
<p>La revalorización d los juegos tradicionales es de mucha importancia cultural a nivel de la Comunidad debido a su memoria Histórica y su significado para los Riobambeños en dicha época.</p>					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestaciones	Es una manifestación que por la falta de difusión y desconocimiento ha quedado tan solo en la memoria de las personas que lo han practicado.			
	Manifestaciones Vigentes				




x	Manifestaciones de la Memoria			
7. INTERLOCUTORES				
Apellidos y nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Jorge Patarón	Mercado la Merced	N/A	Masculino	59 años
8. ELEMENTOS RELACIONADOS				
Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	
N/A	N/A	N/A	N/A	
9. ANEXOS				
Textos	Fotografías	Videos	Audio	
	IM 06-01-04-000-16-000007_08J.PG		IM 06-01-04-000-16-000008_08MP3	
10. OBSERVACIONES				
11. DATOS DE CONTROL				
Entidad Investigadora: VALLADARES CARLA				
Registrado por: AUCANCELA CHINCHUELA		Fecha de registro: 2016/05/06		
Revisado por: CARRETERO PEDRO		Fecha revisión: 2016/05/12		
Aprobado por :		Fecha aprobación:		
Registro fotográfico: ANA AUCANCELA				

Anexo 10. Juegos los porotos

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC	
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO		CÓDIGO	
		IM-06-01-02-000-16-000009	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: CHIMBORAZO		Cantón: RIOBAMBA	
Parroquia: LIZARZABURU		Urbana (x)	Rural ()
Localidad: MERCADO SAN ALFONSO			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este)		Y (Norte)	Z (Altitud)
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía: Juego popular de los porotos practicados en la I Jornade recuperación de juegos populares			
Código fotográfico: IM-06-01-02-000-16-000009.JPG			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
JUEGO POPULAR DE LOS POROTOS			
Grupo social		Lengua (s)	
Mestizo		Español	
Artes del Espectáculo			
Subámbito		Detalle del subámbito	
Juegos tradicionales		N/A	
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN			
<p>El juego de los porotos se lo realizaba en los días de escuela con los compañeritos de la misma, siempre y cuando hubiera tiempo libre, en el pasado los niños trabajaban con sus padres en el campo.</p> <p>El juego consiste en colocar varios porotos (frijoles) en una circunferencia hecha en el suelo ya sea de arena o de cemento, todos los que jugábamos debíamos sacar los porotos con monedas de metal la más usada era la de un real, y el que más porotos sacaba se llevaba las monedas de los demás compañeros que ahí jugaban.</p>			

Fecha o período		Detalle de la periodicidad			
	Anual				
	Continua				
x	Ocasional				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	N/A	N/A	Vendedora	5 de junio y Argentinos	Mercado san Alfonso
Colectividad					
Instituciones					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Era un entretenimiento sano para los niños y jóvenes.					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestaciones Vigentes	Es un juego que ya no se lo practica en la actualidad			
	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
X	Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
n/a		5 de junio y Argentinos	n/a	F	n/a
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito		
9. ANEXOS					
Textos	Fotografías	Videos	Audio		
			IM-06-01-04-000-16-000008- 09-MP3		
10. OBSERVACIONES					
11. DATOS DE CONTROL					
Entidad Investigadora: VALLADARES CARLA					
Registrado por: MEJIA, RODRIGUEZ			Fecha de registro: 13/05/2016		
Revisado por: Phd. PEDRO CARRETERO			Fecha revisión: 17/05/2016		
Aprobado por :			Fecha aprobación:		
Registro fotográfico: N/A					

Anexo 11. Los Trompos

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC	
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			
		CÓDIGO	
		IM-06-01-02-000-16-0000010	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: Chimborazo		Cantón: Riobamba	
Parroquia: Lizarzaburu		Urbana (x) Rural ()	
Localidad: Mercado San Alfonso			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este)		Y (Norte) Z (Altitud)	
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía: I Jornada de recuperación de juegos populares			
Código fotográfico: IM-06-01-02-000-16-000010			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
El juego del trompo			
Grupo Social		Lengua (s)	
Mestizo		Español	
Artes del Espectáculo			
Subámbito		Detalle del subámbito	
Juegos tradicionales		Juegos Populares	
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN			

El trompo es uno de los juegos más tradicionales y recordados por el pueblo ecuatoriano, este se lo practica en cualquier momento y en cualquier lugar tanto por niños, adolescentes o adultos. Se jugaba en el parque libertad que antes era de tierra, nos reuníamos en tiempos de vacaciones los compañeros de clases de ahí del barrio, se jugaban los trompos se llamaba las arriadas, existían algunas reglas de una cuadra a otra cuadra se hacía un círculo grande se dividía en cuatro partes de 500, 1000, 1500 y 2000 ahí se les ponía los trompos, el que ganaba le daba de chichos al perdedor, dependiendo en que cuadro entraba los trompos perdedores eran los chichos que se le daban si quedaba en los de 2000, se tomaba una piedra y se le rompía el trompo. Se jugaba de dos en dos, de tres en tres, el que no hacía bailar bien el trompo iba saliendo hasta quedar el ganador. El objetivo del juego del trompo era envolver el trompo en la cuerda o piola, para luego lanzarlo con un certero golpe al suelo y que este comience a girar. Luego en el momento que el trompo se ponía a “bailar” (girar) los jugadores pactaban una serie de maniobras, como, por ejemplo: que trompo podía bailar el mayor tiempo, que trompo llegaba más lejos, golpear y mover objetos con los trompos, “bailar” el trompo en la mano, el dormilón, entre otros juegos. El trompo era un juguete, elaborado con una madera muy consistente y dura llamada “cerote”, una especie de madera encontrada por lo general en los cerros y los páramos andinos de nuestro país, los trompos son fabricados por carpinteros muy hábiles que les daban la forma y figura, que luego los adornaban con llamativos y vistosos dibujos que en el momento que el trompo se encontraba en movimiento le daba un toque mágico; en la punta inferior del trompo se le ponía un clavo con la cabeza cortada y desafilada para que de esta manera no lastime las palmas de las manos de los jugadores.

Fecha o período		Detalle de la periodicidad
x	Anual	En eventos del barrio.
	Continua	
	Ocasional	
	Otro	

5. PORTADORES / SOPORTES

Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Miguel Hidalgo	45	Comerciante	Guayaquil y Olmedo entre Colon y Espejo	La merced
Colectividades					
Instituciones					

6. VALORACIÓN

Importancia para la comunidad

En la ciudad de Riobamba aún se debería conservar los juegos populares para no perder nuestra identidad y pasar de generación en generación nuestras manifestaciones.




Sensibilidad al cambio

	Manifestaciones Vigentes	Es escasa la práctica.
x	Manifestaciones Vigentes Vulnerables	
	Manifestaciones de la Memoria	

7. INTERLOCUTORES




Apellidos y Nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Miguel Hidalgo	Guayaquil y Olmedo entre Colon y Espejo	N/A	M	51
8. ELEMENTOS RELACIONADOS				
Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	
9. ANEXOS				
Textos	Fotografías	Videos	Audio	
	IM-08-01-50-002-11-00006-010-JPG			
10. OBSERVACIONES				
11. DATOS DE CONTROL				
Entidad Investigadora: VALLADARES CARLA				
Registrado por: ANA NECPAS, JENNIFER GUAÑO, FRANKLIN RAMÍREZ		Fecha de registro: 2016-05-13		
Revisado por: PH. D. PEDRO CARRETERO		Fecha revisión: 2016-05-16		
Aprobado por :		Fecha aprobación:		
Registro fotográfico: Grupo de Trabajo				

Anexo 12. Ollas Encantadas

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC	
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			
		CÓDIGO	
		IM-06-01-01-000-16-000011	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: CHIMBORAZO		Cantón: RIOBAMBA	
Parroquia: LIZARZABURU		Urbana (X) Rural ()	
Localidad: MERCADO LA MERCED			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este) Y (Norte) Z (Altitud)			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía: Juego de las ollas encantadas			
Código fotográfico: IM-06-01-02-000-16-000011			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
Ollas Encantadas			
Grupo Social		Lengua (s)	
Mestiza		Español	
Artes del Espectáculo			
Subámbito		Detalle del subámbito	
JUEGOS TRADICIONALES		N/A	
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN			
<p>Para el desarrollo de este juego era necesario tener ollas de barro y se las llenaba con caramelos, galletas, dulces y regalos pequeños que quepan en la olla; luego se procedía a tapar las ollas con papel, de esta manera ya solo faltaba amararlas y colgar las ollas en una cuerda, a una altura entre 2 a 2.8 metros. Cuando las ollas se encontraban listas, se debe organizar el orden de participación de los jugadores, las ollas se deben romper una por una, para que los espectadores logren coger todos los dulces y regalos de la olla que se ha roto.</p> <p>Para hacer más interesante el juego se les venda los ojos a los participantes con un pañuelo o cualquier tela y se les da dos o tres vueltas, para que así un poco mareados no puedan localizar y golpear su olla con el palo, ofreciendo de esta manera un espectáculo muy divertido y animado para los observadores, los mismos que deben hacer barra y guiarles a los jugadores a su olla destinada.</p>			

Fecha o período		Detalle de la periodicidad			
	Anual				
	Continua				
X	Ocasional				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Rául López	N/A	N/A	Calle Espejo Y Olmedo	Lizarzaburu
Colectividades					
Instituciones					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Es parte de la cultura de la comunidad los juegos tradicionales, su conservación y transmisión a generaciones futuras es fundamental para que no desaparezcan.					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestaciones	Se realizaban ocasionalmente			
	Manifestaciones Vigentes				
X	Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y Nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
N/A		N/A	N/A	M	N/A
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito		
9. ANEXOS					
Textos	Fotografías	Videos	Audio		
			IM-06-01-01-000-16- 000009 11.MP3		
10. OBSERVACIONES					
11. DATOS DE CONTROL					
Entidad Investigadora: VALLADARES CARLA					
Registrado por: AMORES ANDREA,			Fecha de registro: 2016/04/29		
Revisado por: PEDRO CARRETERO			Fecha revisión: 2016/05/17		
Aprobado por :			Fecha aprobación:		
Registro fotográfico:					

Anexo 13. La Perinola

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC	
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			
		CÓDIGO	
		IM-06-01-01-000-16-000012	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: CHIMBORAZO		Cantón: RIOBAMBA	
Parroquia: LIZARZABURU		Urbana (X)	Rural ()
Localidad: ITOUR RIOBAMBA			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este)		Y (Norte)	Z (Altitud)
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía: Niños jugando la perinola en la jornada de recuperación de juegos			
Código fotográfico: IM-06-01-02-000-16-000001_12. JPG			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
La Perinola			
Grupo social		Lengua (s)	
Mestizo		Español	
Artes del Espectáculo			
Subámbito		Detalle del subámbito	
Juegos Tradicionales		Juegos Rituales O Festivos	
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN			
<p>La perinola es un juego tradicional de finados o se realiza ocasionalmente con familiares y amigos. La perinola es una especie de trompo de madera, tagua o plástico, al que se hace bailar girando a presión de una perilla, sobre una mesa. Pueden intervenir varios jugadores apostando sucesos como se lo jugaba antiguamente hoy en día se apuesta con monedas de 0.05, 0.10 hasta de 0.25 centavos.</p> <p>Las equivalencias son: D= deja T= todo</p>			

S= saca (la apuesta que cada jugador pone) P= pone					
Fecha o período		Detalle de la periodicidad			
x	Anual	Se practicaba únicamente finados.			
	Continua				
	Ocasional				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Janeth Noboa	N/A	Secretaria De Turismo	Av. León Borja y Brasil	Lizarzaburu
Colectividad					
Instituciones					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
La conservación de los juegos tradicionales es importante para transmitir a las nuevas generaciones como una parte esencial de su identidad.					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestaciones	Es una manifestación que sólo está presente en la memoria colectiva especialmente en las personas mayores			
	Manifestaciones Vigentes				
x	Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Janeth Noboa		N/A	N/A	Femenino	N/A
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Código / Nombre		Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	
N/A		N/A	N/A	N/A	
9. ANEXOS					
Textos		Fotografías	Videos	Audio	
			IM-06-01-02-000-16 000001_12 MP4		
10. OBSERVACIONES					

11. DATOS DE CONTROL	
Entidad Investigadora: VALLADARES CARLA	
Registrado por: GUALÁN MARTHA, VERDUGO DANIEL, LUCIO LILY	Fecha de registro: 2016/04/29
Revisado por: PEDRO CARRETERO	Fecha revisión: 2016/05/17
Aprobado por :	Fecha aprobación:
Registro fotográfico: VERDUGO DANIEL	

\



Anexo 14. Carrera de ensacados

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR			
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			
		CÓDIGO IM-06-01-01-000-16-000013	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: CHIMBORAZO		Cantón: RIOBAMBA	
Parroquia: LIZARZABURU		Urbana (X) Rural ()	
Localidad: MERCADO LA MERCED			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM :		X (Este)	Y (Norte) Z (Altitud)
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía: Carrera de ensacados con la participación de niños y adolescentes			
Código fotográfico: IM-06-01-01-000-16-000012_JPG			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
Carrera de Ensacados			
Grupo social		Lengua (s)	
Mestiza		Español	
Artes del Espectáculo			
Subámbito		Detalle del subámbito	
Juegos Tradicionales		N/A	
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN			
<p>Se coge un saco y uno mete los pies ahí, y saltando, saltando se llegaba hasta la meta, este juego lo hacíamos en el barrio San Francisco y adentro del mercado, se jugaba entre niños, jóvenes y adultos se realizaban en las fiestas de san francisco.</p> <p>Para el desarrollo del juego los participantes deben recorrer una pista y distancia determinada, brincando con los pies dentro de un saco de yute o cabuya (lo que hace más interesante la carrera), lo más rápido posible y sin caerse para de esta manera poder llegar primeros a la meta.</p>			

Fecha o período		Detalle de la periodicidad			
x	Anual	Se realizaba en las fiestas de san francisco			
	Continua				
	Ocasional				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Raúl López	N/A	Jubilado Del Municipio De Riobamba	Mercado La Merced	Lizarzaburu
Colectividad					
Instituciones					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Es parte de la cultura de la comunidad los juegos tradicionales, su conservación y transmisión a generaciones futuras es fundamental para que no desaparezcan.					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestaciones Vigentes	Es una manifestación que sólo está presente en la memoria colectiva especialmente en las personas mayores.			
	Manifestaciones Vigentes				
x	Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad	
Raúl López	Mercado La Merced	N/A	M	N/A	
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Código / Nombre	Ámb mb	Subámbito	Detalle del subámbito		
N/A	N/A	N/A	N/A		
9. ANEXOS					
Textos	Fotografías	Videos	Audio		
			IM-06-01-01-000-16- 000010_13.MP3		
10. OBSERVACIONES					

11. DATOS DE CONTROL	
Entidad Investigadora: VALLADARES CARLA	
Registrado por: AMORES ANDREA, LEDESMA ISRAEL, AMORES ANDREA	Fecha de registro: 2016/04/29
Revisado por: PEDRO CARRETERO	Fecha revisión: 2016/05/17
Aprobado por :	Fecha aprobación:
Registro fotográfico:	




Anexo 15. La carrera de las corbatas

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC	
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			CÓDIGO
			IM-06-01-01-000-16-000014
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: CHIMBORAZO		Cantón: RIOBAMBA	
Parroquia: LIZARZABURU		Urbana (X)	Rural ()
Localidad: Barrio San Francisco			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este)		Y (Norte)	Z (Altitud)
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
Descripción de la fotografía:			
Código fotográfico:			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
CARRERA DE LAS CORBATAS			
Grupo social		Lengua (s)	
MESTIZA		ESPAÑOL	
Artes del Espectáculo			
Subámbito		Detalle del subámbito	
JUEGOS TRADICIONALES		N/A	
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN			
<p>Se ponían en un tuto hecho de carrizo un poco de corbatas, y en el filo de la corbata le ponían una argolla, y con un esfero cogían una bicicleta y el juego consistía en meter el esfero por la argolla y llevarse la corbata, también se lo podía jugaba corriendo, esto se realizaba en los santos del barrio, la jugaban jóvenes y adultos.</p>			
Fecha o período		Detalle de la periodicidad	

	Anual	En las fiestas del santo en el barrio San Francisco			
	Continua				
x	Ocasional				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Raúl López	N/A	Jubilado Del Municipio De Riobamba	Calle Espejo Y Olmedo	Lizarzaburu
Colectividad					
Instituciones					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Es parte de la cultura de la comunidad los juegos tradicionales, su conservación y transmisión a generaciones futuras es fundamental para que no desaparezcan.					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestaciones Vigentes	Es una manifestación que sólo está presente en la memoria colectiva especialmente en las personas mayores.			
	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
x	Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad	
Raúl López	Barrio San Fransisco	N/A	M	N/A	
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito		
9. ANEXOS					
Textos	Fotografías	Videos	Audio		
			IM-06-01-01-000-16-0000014_14.MP3		
10. OBSERVACIONES					

11. DATOS DE CONTROL	
Entidad Investigadora: VALLADARES CARLA	
Registrado por: AMORES ANDREA, LEDESMA ISRAEL, AMORES ANDREA	Fecha de registro: 2016/04/29
Revisado por: PEDRO CARRETERO	Fecha revisión: 2016/05/17
Aprobado por :	Fecha aprobación:
Registro fotográfico:	

Anexo 16. Juego del Cuarenta

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC	
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			CÓDIGO IM-08-01-50-002-11-00014
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: CHIMBORAZO		Cantón: RIOBAMBA	
Parroquia: VELASCO		Urbana (x)	Rural ()
Localidad: LA MERCED			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X :		Y :	Z (Altitud)
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía: I Jornada de Recuperación de juegos populares			
Código fotográfico: IM-08-01-50-002-11-000015. 015.JPG			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
JUEGO DEL CUARENTA			
Grupo social		Lengua (s)	
Mestizo		Español	
Artes del Espectáculo			
Subámbito		Detalle del subámbito	
Juegos Tradicionales		Prácticas deportivas y recreativas	

4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN

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

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

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

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

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

El jugador a la derecha de quien reparte las cartas es el primero en lanzar una carta a la mesa, a continuación, lanzará una carta el siguiente jugador a su derecha y así el siguiente y el siguiente.

El objetivo, al lanzar las cartas, es poder lanzar una carta igual a cualquiera de las que están en la mesa para poder levantarla o llevársela. Es decir, “si está en la mesa un 4, el jugador debe lanzar otra carta 4 para poder llevarse ambos 4. En el ejemplo, si uno tiene una carta 4, puede llevarse dos cartas 2 que estén en la mesa, o un 3 con un As o dos cartas que sumen 4.




Pero también uno se puede llevar las cartas subsiguientes en el orden ascendente (5,6,7, etc.), se puede levantar todas las cartas que formen la secuencia numérica ascendente. Para este efecto, después de 7 viene la J, Q y K.1

Cuando se logra levantar la carta que el jugador inmediato anterior acaba de lanzar, hay un premio de 2 puntos, pues se ha hecho una caída16. El principal objetivo en una mano es levantar el mayor número de cartas y, si es posible, levantar cartas mediante caída. Luego de que cada jugador ha lanzado a la mesa cada una de sus cinco cartas, el dueño de la mano, es decir, quien administra las cartas- vuelve a tomar las cartas que sobraron de la primera repartición, para entregar cinco cartas a cada jugador. Al terminar de repartir por segunda vez las cartas, ha concluido la mano y luego de jugar todas las cartas debe hacerse una suma parcial de los puntos acumulados. El equipo que haya logrado 40 puntos será el que gane la partida. Es lógico que se repartan las cartas dos veces en cada mano o partida en la primera vez se reparten 20 cartas (5 cada jugador) y la segunda vez los 20 restantes.

Fecha o período		Detalle de la periodicidad
	Anual	En la tarde en los parques se practicaba estos juegos los amigos.
x	Continua	
	Ocasional	

5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Miguel Hidalgo	46	Comerciante	Guayaquil y Olmedo entre Colon y Espejo	La merced
Colectividades					
Instituciones					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Para conservar actividades que entretienen a la comunidad					
Sensibilidad al cambio					
x	Manifestaciones Vigentes	Los habitantes aún conservan la actividad.			
	Manifestaciones Vigentes				
	Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Miguel Hidalgo		Guayaquil y Olmedo entre Colon y Espejo	N/A	M	51
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Código / Nombre		Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	
Artes del espectáculo		Artes del espectáculo		N/A	
9. ANEXOS					
Textos		Fotografía	Videos	Audio	
		IM-08-01-50-002-11-00015-15-JPG			
10. OBSERVACIONES					
11. DATOS DE CONTROL					
Entidad Investigadora: VALLADARES CARLA					
Registrado por: ANA NECPAS, JENNIFER GUAÑO, FRANKLIN RAMÍREZ			Fecha de registro: 2016-05-13		
Revisado por: PH. D. PEDRO CARRETERO			Fecha revisión: 2016-05-16		
Aprobado por:			Fecha aprobación:		
Registro fotográfico: ÁLVARO TORRES					




Anexo 17. Bolas de Acero

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC	
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			CÓDIGO
			IM-06-01-01-000-16-00005
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: CHIMBORAZO		Cantón: RIOBAMBA	
Parroquia: LIZARZABURU		Urbana (X)	Rural ()
Localidad: MERCADO LA MERCED			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este)		Y (Norte)	Z (Altitud)
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía: Juego popular de bolas de acero			
Código fotográfico: IM-06-01-01-000-16-0000016_16.JPG			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
BOLAS DE ACERO			
Grupo social		Lengua (s)	
MESTIZO		ESPAÑOL	
Artes del Espectáculo			
Subámbito		Detalle del subámbito	
JUEGOS TRADICIONALES		N/A	
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN			

<p>Se hace una bomba de un metro en el suelo, se lanza de una media cuadra de distancia, el que se acerca al filo de la bomba gana, se apuesta de 50 ctv. Cada uno juega con 2 bolas esto lo juegan desde niños hasta adultos, si la bola entra en el círculo este pierde se muere. Se solía jugar en la Dolorosa, San Alfonso, Arriba del seguro social. Se juega dependiendo de cuantas personas quieran jugar en este juego no hay límite de personas inclusive se suele jugar entre 12.</p>					
Fecha o período		Detalle de la periodicidad			
	Anual	Durante todo el año, en las tardes.			
x	Continua				
	Ocasional				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Samuel Novillo	N/A		Calle Espejo y Olmedo	Lizarzaburu
Colectividad					
Instituciones					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Es parte de la cultura de la comunidad los juegos tradicionales, su conservación y transmisión a generaciones futuras es fundamental para que no desaparezcan.					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestaciones Vigentes				
x	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
	Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Samuel Novillo		Calle Espejo Y Olmedo		Masculino	
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Código / Nombre		Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	
9. ANEXOS					
Textos		Fotografías		Videos	Audio
					IM-06-01-01-000-16- 000016_16.MP3
10. OBSERVACIONES					



11. DATOS DE CONTROL	
Entidad Investigadora: VALLADARES CARLA	
Registrado por: LINA NOBOA	Fecha de registro: 29/04/2016
Revisado por: PEDRO CARRETERO	Fecha revisión: 16/05/2016
Aprobado por :	Fecha aprobación:
Registro fotográfico: ANDREA AMORES	

Anexo 18. Las Chantas

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR			
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO		CÓDIGO	
		IM-06-01-01-000-17-000017	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: CHIMBORAZO		Cantón: RIOBAMBA	
Parroquia: LIZARZABURU		Urbana (X) Rural ()	
Localidad: MERCADO LA MERCED			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este) Y (Norte) Z (Altitud)			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía: Juego de las chantas y canicas practicados en el parque Infantil			
Código fotográfico: IM-06-01-01-000-17-000017.JPG			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
JUEGO DE LAS CHANTAS			
Grupo social		Lengua (s)	
MESTIZA		ESPAÑOL	
ARTES DEL ESPECTACULO			
Subámbito		Detalle del subámbito	
JUEGOS TRADICIONALES		N/A	
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN			
<p>Se hacía una bomba o circunferencia en la tierra y dentro de la misma se ponía los reales o monedas, se tiraba las chantas o rodelas de una cierta distancia y tenían que sacar las chantas del círculo y quien sacaba mas era el ganador, jugaba niños, jóvenes y adultos en las plazas de las ciudades.</p>			

Fecha o período		Detalle de la periodicidad			
	Anual	Se jugaba siempre en el barrio, con los amigos de infancia			
X	Continua				
	Ocasional				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	William Benavides	N/A	N/A	Mercado de la Merced	Lizarzaburu
Colectividad					
Instituciones					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Es parte de la cultura de la comunidad los juegos tradicionales, su conservación y transmisión a generaciones futuras es fundamental para que no desaparezcan.					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestaciones Vigentes	Es una manifestación que sólo está presente en la memoria colectiva especialmente en las personas mayores.			
	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
X	Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
WILLIAM BENAVIDES		MERCADO LA MERCED	N/A	M	N/A
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito		
N/A	N/A	N/A	N/A		
9. ANEXOS					
Textos		Fotografía	Videos		
				IM-06-01-01-000-16-000011_16.MP3	
10. OBSERVACIONES					
11. DATOS DE CONTROL					
Entidad Investigadora: VALLADARES CARLA					
Registrado por: AMORES ANDREA, LEDESMA			Fecha de registro: 2016/04/29		
Revisado por: PEDRO CARRETERO			Fecha revisión: 2016/05/17		
Aprobado por :			Fecha aprobación:		
Registro fotográfico:					

Anexo 19. Los coches de madera

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC		
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			CÓDIGO	
			IM-06-01-01-000-18-000018	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN				
Provincia: CHIMBORAZO		Cantón: RIOBAMBA		
Parroquia: LIZARZABURU		Urbana (X)		Rural ()
Localidad: ITOUR RIOBAMBA				
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este)		Y (Norte)		Z (Altitud)
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL				
Descripción de la fotografía:				
Código fotográfico: IM-06-01-02-000-16-0000018_18JPG				
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN				
Denominación				
LAS CHANTAS				
Grupo social		Lengua (s)		
MESTIZO		ESPAÑOL		
Artes del Espectáculo				
Subámbito		Detalle del subámbito		
JUEGOS TRADICIONALES		PRÁCTICAS DEPORTIVAS Y RECREATIVAS		
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN				
<p>Se hacía una bomba y dentro se ponía los reales o monedas conocidas como chantas, se tiraba las chantas de una cierta distancia y tenían que sacar las chantas del círculo y quien sacaba mas era el ganador, jugaba niños, jóvenes y adultos en las plazas de las ciudades.</p>				
Fecha o período		Detalle de la periodicidad		

	Anual	Todas las tardes en las plazas de la ciudad			
x	Continua				
	Ocasional				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Janeth Noboa	N/A	Secretaria De Turismo	Av. León Borja y Brasil	Lizarzaburu
Colectividad					
Instituciones					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Actividad tradicional que fomenta el bueno uso del tiempo libre en los jóvenes y niños a través de la diversión y distracción					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestaciones Vigentes	El juego se está sustituyendo por otras actividades que no son parte de la identidad de las comunidades			
x	Manifestaciones Vigentes				
	Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad	
Janeth Noboa	N/A	N/A	Femenino	N/A	
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito		
N/A	N/A	N/A	N/A		
9. ANEXOS					
Textos	Fotografías	Videos	Audio		
		IM-06-01-02-000- 000018_18 MP4			

10. OBSERVACIONES	
11. DATOS DE CONTROL	
Entidad Investigadora: VALLADARES CARLA	
Registrado por: GUALÁN MARTHA, VERDUGO DANIEL, LUCIO LILY	Fecha de registro: 2016/04/29
Revisado por: PEDRO CARRETERO	Fecha revisión: 2016/05/17
Aprobado por :	Fecha aprobación:
Registro fotográfico: VERDUGO DANIEL	

Anexo 20. Juego del Boliche

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC		
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO				CÓDIGO IM-06-01-01-000-19-000019
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN				
Provincia: CHIMBORAZO			Cantón: RIOBAMBA	
Parroquia: LIZARZABURU		Urbana (X)		Rural ()
Localidad: ITOUR RIOBAMBA				
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este)			Y (Norte)	Z (Altitud)
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL				
				
Descripción de la fotografía: Hellmund GMS. 2001. Juegos Tradicionales “ El Boliche”				
Código fotográfico: IM-06-01-02-000-16-000019_19.JPG				
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN				
Denominación				
EL BOLICHE				
Grupo social		Lengua (s)		
MESTIZO		ESPAÑOL		
Artes del Espectaculo				
Subámbito		Detalle del subámbito		
JUEGOS TRADICIONALES		PRÁCTICAS DEPORTIVAS Y RECREATIVAS		
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN				

El juego más atractivo de la temporada de los finados era el boliche, así lo menciona Guillermo Segovia, el juego consistía en hacer un hoyo de un metro cincuenta de diámetro por 50cm de profundidad, en el que se lanzan ocho bolas de cristal que ruedan hasta caer en dos orificios pequeños. Los pares ganan y los impares pierden.

Se jugaba entre cinco personas, ya hace muchos años, las apuestas de dinero eran con reales, la antigua moneda que circulaba, aunque también se ganaba como premio un vaso de colada morada con una guagua de pan.

Fecha o período		Detalle de la periodicidad			
<input type="checkbox"/>	Anual	Todos los días en las tardes o al salir de la escuela			
<input checked="" type="checkbox"/>	Continua				
<input type="checkbox"/>	Ocasional				
<input type="checkbox"/>	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Janeth Noboa	N/A	Secretaria De Turismo	Av.León Borja y Brasil	Lizarzaburu
Colectivos					
Instituciones					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Para fomentar el bueno uso del tiempo libre en los jóvenes y niños a través de la diversión y distracción					
Sensibilidad al cambio					
<input type="checkbox"/>	Manifestaciones	Existe desinterés especialmente en los niños ya no les interesa los jugos populares prefieren realizar otros tipos de juegos o actividades.			
<input checked="" type="checkbox"/>	Manifestaciones Vigentes				
<input type="checkbox"/>	Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad	
Janeth Noboa	N/A	N/A	Femenino	N/A	
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito		
N/A	N/A	N/A	N/A		




9. ANEXOS			
Textos	Fotografía	Videos	Audio
		IM-06-01-02-000-16 0000019_19 MP4	
10. OBSERVACIONES			
11. DATOS DE CONTROL			
Entidad Investigadora: VALLADARES CARLA			
Registrado por: GUALÁN MARTHA, VERDUGO DANIEL, LUCIO LILY		Fecha de registro: 2016/04/29	
Revisado por: PEDRO CARRETERO		Fecha revisión: 2016/05/17	
Aprobado por :		Fecha aprobación:	
Registro fotográfico: VERDUGO DANIEL			

Anexo 21. El diablo de las cintas

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR			
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			
		CÓDIGO	
		IM-06-01-01-000-16-000020	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: CHIMBORAZO		Cantón: RIOBAMBA	
Parroquia: LIZARZABURU		Urbana (X)	Rural ()
Localidad: ITOUR RIOBAMBA			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este)		Y (Norte)	Z (Altitud)
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía: Viviana Ricaurte, interlocutora en ITOUR Riobamba. Foto: Daniel Verdugo, 2016.			
Código fotográfico: IM-06-01-02-000-16-000020_20 JPG			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
EL DIABLO DE LAS CINTAS			
Grupo social		Lengua (s)	
MESTIZO		ESPAÑOL	
Artes del Espectáculo			
Subámbito		Detalle del subámbito	
JUEGOS TRADICIONALES		PRÁCTICAS DEPORTIVAS Y RECREATIVAS	
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN			
<p>A los niños se les ponía un nombre de algún color, había una persona quien vendía los colores y alguien tenía que ser el diablo de los 7000 cachos que iba a comprar los colores, él tenía que ir a pedir un color y si acertaba a este color lo mecían al ritmo de una canción y le daban a elegir con quien quiere ir, y así hasta que el diablo consiga todos los colores que hay a la venta, se realizaba cuando había reuniones familiares y estaban presentes los primos.</p>			




Fecha o período		Detalle de la periodicidad			
	Anual	En las reuniones familiares			
	Continua				
x	Ocasional				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Viviana Ricaurte	N/A	Técnica De Turismo	Av. León Borja y Brasil	Lizarzaburu
Colectividades					
Instituciones					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Las prácticas de los juegos tradicionales es parte de la herencia cultural para el buen uso del tiempo libre					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestaciones Vigentes	Es una manifestación que ha sufrido impactos externos, gran parte de las generaciones jóvenes desconocen y prefieren hacer otro tipo de actividades			
	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
x	Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Viviana Ricaurte		N/A	N/A	Femenino	N/A
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito		
N/A	N/A	N/A	N/A		
9. ANEXOS					
Textos	Fotografía	Videos	Audio		
		IM-06-01-02-000-0000020_20 MP4			
10. OBSERVACIONES					
11. DATOS DE CONTROL					
Entidad Investigadora: VALLADARES CARLA					
Registrado por: GUALÁN MARTHA, VERDUGO DANIEL, LUCIO LILY			Fecha de registro: 2016/04/29		
Revisado por: PEDRO CARRETERO			Fecha revisión: 2016/05/17		
Aprobado por :			Fecha aprobación:		

Anexo 22. La Mamona

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC	
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO		CÓDIGO	
		IM-06-01-01-000-16-000020	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: CHIMBORAZO		Cantón: RIOBAMBA	
Parroquia: LIZARZABURU		Urbana (X)	Rural ()
Localidad: ITOUR RIOBAMBA			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este)		Y (Norte)	Z (Altitud)
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía: Viviana Ricaurte, interlocutora en ITOUR Riobamba. Foto: Daniel Verdugo, 2016.			
Código fotográfico: IM-06-01-02-000-16-000020_20 JPG			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
LA MAMONA			
Grupo social		Lengua (s)	
MESTIZO		ESPAÑOL	
Artes del Espectáculo			
Subámbito		Detalle del subámbito	
JUEGOS TRADICIONALES		PRÁCTICAS DEPORTIVAS Y RECREATIVAS	
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN			
<p>Se lo practican continuamente los fines de semana los días domingos, en la Plaza Roja de la concepción o Juan Bernardo De León y también en la Dolorosa. Utilizan las palmas de las manos como raquetas para golpear una pelota y que este pase a la cancha del oponente es similar al tenis, no debe caer al suelo la pelota o será un punto a favor, lo realizan desde los jóvenes, adultos y tercera edad</p>			

Fecha o período		Detalle de la periodicidad			
	Anual	Todos los días sábados en la Plaza Roja de la concepción o Juan Bernardo De León y también en la Dolorosa			
x	Continua				
	Ocasional				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Viviana Ricaurte	N/A	N/A		
Colectividad					
Instituciones					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Es una buena forma de hacer el buen uso del tiempo libre, al mismo tiempo que las personas se divierten también contribuyen al rescate de las tradiciones y costumbres de una colectividad					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestaciones Vigentes	Es una manifestación que sólo está presente en la memoria colectiva especialmente en las personas mayores			
	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
x	Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad	
Viviana Ricaurte	N/A	N/A	Femenino	N/A	
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito		
N/A	N/A	N/A	N/A		
9. ANEXOS					
Textos	Fotografías	Videos	Audio		
		IM-06-01-02-000-16-0000020_20 MP4			
10. OBSERVACIONES					
11. DATOS DE CONTROL					
Entidad Investigadora: VALLADARES CARLA					

Anexo 22. Los cocos

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR			
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			CÓDIGO IM-06-01-01-000-16-000021
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: CHIMBORAZO		Cantón: RIOBAMBA	
Parroquia: LIZARZABURU		Urbana (X)	Rural ()
Localidad: ITOUR RIOBAMBA			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este)		Y (Norte)	Z (Altitud)
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía: Viviana Ricaurte, interlocutora en ITOUR Riobamba. Foto: Daniel Verdugo, 2016.			
Código fotográfico: IM-06-01-02-000-16-000021_21 JPG			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
LOS COCOS			
Grupo social		Lengua (s)	
MESTIZO		ESPAÑOL	
Artes del Espectáculo			
Subámbito		Detalle del subámbito	
JUEGOS TRADICIONALES		PRÁCTICAS DEPORTIVAS Y RECREATIVAS	
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN			
<p>Este es un juego tradicional, que actualmente lo realizan las personas adultas en algunas ciudades del Ecuador, es practicado sobre todo por personas de la tercera edad, antiguamente era jugado en la época de finados se encontraba con mayor facilidad los cocos traídos desde Chile, la gente se aglomeraba para distraerse en esta actividad tradicional, los días preferidos eran los sábado, domingos y días festivos.</p> <p>Materiales: un espacio rectangular delimitado de más o menos de 20 m. a 40m. una circunferencia de 1,50 m. de diámetro trazada con cal, 4 cocos chilenos y bolas metálicas.</p> <p>Participantes: de 4 a más jugadores, hasta unos 16 más o menos.</p>			

Desarrollo del juego: desde una distancia de unos 50m. los participantes, uno por uno tiran las bolas hacia la bomba, el primero jugador que saca un coco o pega a una bola hace el mejor punto, si no saco ningún coco el que está más cerca de la línea de la bomba empieza, el que cae en la bomba o no entra en el rectángulo está muerto y el dueño de la bola ya no participa. Una vez que han salido todos los participantes comienza a jugar el de mejor punto; trata de sacar un coco o matar a los rivales, juega hasta cuando quiña (choca una bola con la otra), luego continúa el que tiene mayor puntaje y así sucesivamente. Gana el que queda al último con vida; o, según acuerden los dos últimos.

Fecha o período		Detalle de la periodicidad
	Anual	Todos los fines de semana en el Parque Barriga
x	Continua	
	Ocasional	
	Otro	

5. PORTADORES / SOPORTES

Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Viviana Ricaurte	N/A	Técnica de Turismo	Av. León Borja y Brasil	Lizarzaburu
Colectividad					
Instituciones					

6. VALORACIÓN

Importancia para la comunidad

Es una manera de distracción y diversión sana a la vez que se recupera las actividades propias de la localidad.

Sensibilidad al cambio

	Manifestaciones Vigentes	Los niños optan por hacer otras actividades porque consideran que son más divertidas
x	Manifestaciones Vigentes Vulnerables	
	Manifestaciones de la Memoria	

7. INTERLOCUTORES

Apellidos y nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Viviana Ricaurte	N/A	N/A	Femenino	N/A

8. ELEMENTOS RELACIONADOS

Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito
N/A	N/A	N/A	N/A




9. ANEXOS

Textos	Fotografías	Videos	Audio
		IM-06-01-02-000-16-000021_21 MP4	

10. OBSERVACIONES

11. DATOS DE CONTROL	
Entidad Investigadora: VALLADARES CARLA	
Registrado por: GUALÁN MARTHA, VERDUGO DANIEL, LUCIO LILY	Fecha de registro: 2016/04/29
Revisado por: PEDRO CARRETERO	Fecha revisión: 2016/05/17
Aprobado por :	Fecha aprobación:
Registro fotográfico: , VERDUGO DANIEL	



Anexo 23. Palo encebado

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR			
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO		CÓDIGO	
		IM-06-01-01-000-16-000022	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: CHIMBORAZO		Cantón: RIOBAMBA	
Parroquia: LIZARZABURU		Urbana (X)	Rural ()
Localidad: ITOUR RIOBAMBA			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este) Y (Norte) Z (Altitud)			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía: Viviana Ricaurte, interlocutora en ITOUR Riobamba. Foto: Daniel Verdugo, 2016.			
Código fotográfico: IM-06-01-02-000-16-000022_22 JPG			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
PALO ENCEBADO			
Grupo social		Lengua (s)	
MESTIZO		ESPAÑOL	
Artes del Espectáculo			
Subámbito		Detalle del subámbito	
JUEGOS TRADICIONALES		JUEGOS RITUALES O FESTIVOS	
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN			
<p>Consiste en parar un palo cubierto de grasa o manteca que se quede bien resbaloso, a este palo se lo entierra en la tierra, al final del palo se cuelgan varios premios que llaman la atención de los concursantes, tienen que subir para poder adquirir el premio, pero no es tan fácil se lo hacía en una plaza y de por medio un toro que les seguía a investir, los que realizaban esta actividad pues eran todas personas que quieran participar especialmente los jóvenes y adultos</p>			

Fecha o período		Detalle de la periodicidad			
x	Anual	En las festividades de las comunidades			
	Continua				
	Ocasional				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Viviana Ricaurte	N/A	Técnica De Turismo	Av. León Borja y Brasil	Lizarzaburu
Colectividades					
Instituciones					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Para mantener las propias tradiciones y sirve como un pretexto para unir a las personas de las comunidades					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestaciones Vigentes	Ya no se realizan este juego en todas las festividades, prefieren reemplazarlo por otras actividades			
x	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
	Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Viviana Ricaurte		N/A	N/A	Femenino	N/A
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito		
N/A	N/A	N/A	N/A		
9. ANEXOS					
Textos	Fotografías	Videos	Audio		
		IM-06-01-02- 000-16- 0000022_22			
10. OBSERVACIONES					




11. DATOS DE CONTROL	
Entidad Investigadora: VALLADARES CARLA	
Registrado por: GUALÁN MARTHA, VERDUGO DANIEL, LUCIO LILY	Fecha de registro: 2016/04/29
Revisado por: PEDRO CARRETERO	Fecha revisión: 2016/05/17
Aprobado por :	Fecha aprobación:
Registro fotográfico: , VERDUGO DANIEL	

Anexo 24. El pun puñete

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC	
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			CÓDIGO
			IM-06-01-01-000-16-000023
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: CHIMBORAZO		Cantón: RIOBAMBA	
Parroquia: LIZARZABURU		Urbana (X)	Rural ()
Localidad: ITOUR RIOBAMBA			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este)		Y (Norte)	Z (Altitud)
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
Descripción de la fotografía:			
Código fotográfico: IM-06-01-02-000-16-000023_23 JPG			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
EL PUN PUÑETE			
Grupo social		Lengua (s)	
MESTIZO		ESPAÑOL	
Artes del Espectáculo			
Subámbito		Detalle del subámbito	
JUEGOS TRADICIONALES		PRÁCTICAS DEPORTIVAS Y RECREATIVAS	
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN			
Se iban poniendo los puños uno encima de otro formando una pirámide con los puños de todos los integrantes, y el último que ponía la mano tapaba la pirámide de puños y le hacían unas preguntas como un juego de palabras, se jugaba en las reuniones familiares.			
Fecha o período		Detalle de la periodicidad	
	Anual	En las reuniones familiares	
	Continua		
x	Ocasional		
	Otro		

5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Viviana Ricaurte	N/A	Técnica De Turismo	Av. León Borja y Brasil	Lizarzaburu
Colectividad					
Instituciones					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Para no perder el conocimiento de sus costumbres y trasmitirlas a los hijos, para incentivar las buenas prácticas del tiempo libre					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestaciones Vigentes	Las generaciones actuales en especial los jóvenes tienen poco interés en realizar estas actividades tradicionales			
x	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
	Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Viviana Ricaurte		N/A	N/A	Femenino	N/A
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Código / Nombre		Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	
N/A		N/A	N/A	N/A	
9. ANEXOS					
Textos		Fotografía	Videos	Audio	
			IM-06-01-02-000-16-000001_1 MP4		
10. OBSERVACIONES					
11. DATOS DE CONTROL					
Entidad Investigadora: VALLADARES CARLA					
Registrado por: GUALÁN MARTHA, VERDUGO DANIEL, LUCIO LILY			Fecha de registro: 2016/04/29		
Revisado por: PEDRO CARRETERO			Fecha revisión: 2016/05/17		
Aprobado por :			Fecha aprobación:		
Registro fotográfico: VERDUGO DANIEL					




Anexo 25. El Huevo y la Cuchara

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC	
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			CÓDIGO
			IM-06-01-01-000-16-000024
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: CHIMBORAZO		Cantón: RIOBAMBA	
Parroquia: LIZARZABURU		Urbana (X)	Rural ()
Localidad: ITOUR RIOBAMBA			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este)		Y (Norte)	Z (Altitud)
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía: Concurso del huevo y la cuchara en la I Jornada de Juegos Populares			
Código fotográfico: IM-06-01-02-000-16-000024_24 JPG			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
LA CARRERA DEL HUEVO Y LA CUCHARA			
Grupo social		Lengua (s)	
MESTIZO		ESPAÑOL	
Artes del Espectáculo			
Subámbito		Detalle del subámbito	
JUEGOS TRADICIONALES		PRÁCTICAS DEPORTIVAS Y RECREATIVAS	

4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN					
<p>Para el desarrollo de este simpático juego se necesita contar con un lugar de un espacio moderado, que sea plano y sobre todo sin obstáculos, los jugadores se ubican en la línea de partida sosteniendo con la boca una cuchara con un huevo.</p> <p>A la señal dada por algún colaborador o juez, todos deben salir corriendo, en cuclillas o de la forma que se haya fijado anteriormente hasta un punto de llegada, una o las veces que se halla programado. Gana el jugador que conserve la cuchara con el huevo en la boca, hasta el final de la carrera.</p>					
Fecha o período		Detalle de la periodicidad			
	Anual	En las reuniones familiares			
	Continua				
x	Ocasional				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Viviana Ricaurte	N/A	Técnica de Turismo	Av. León Borja y Brasil	Lizarzaburu
Colectivida					
Institucione					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Para no perder el conocimiento de sus costumbres y transmitir las a los hijos, para incentivar las buenas prácticas del tiempo libre					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestaciones	Las generaciones actuales en especial los jóvenes tienen poco interés en realizar estas actividades tradicionales			
x	Manifestaciones Vigentes				
	Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Viviana Ricaurte		N/A	N/A	Femenino	N/A
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Código / Nombre		Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	
N/A		N/A	N/A	N/A	
9. ANEXOS					




Textos	Foto	Videos	Audio
		IM-06-01-02-000-000001_1 MP4	
10. OBSERVACIONES			
11. DATOS DE CONTROL			
Entidad Investigadora: VALLADARES CARLA			
Registrado por: GUALÁN MARTHA, VERDUGO DANIEL, LUCIO LILY		Fecha de registro: 2016/04/29	
Revisado por: PEDRO CARRETERO		Fecha revisión: 2016/05/17	
Aprobado por :		Fecha aprobación:	
Registro fotográfico: VERDUGO DANIEL			

Anexo 26. El cushpe

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC	
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			CÓDIGO
			IM-06-01-01-000-16-000025
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: CHIMBORAZO		Cantón: RIOBAMBA	
Parroquia: LIZARZABURU		Urbana (X)	Rural ()
Localidad: ITOUR RIOBAMBA			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este)		Y (Norte)	Z (Altitud)
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía: Niños jugando el cushpe en la plaza barriga. Por: Genaro Pascala 2005			
Código fotográfico: IM-06-01-02-000-16-000025_25 JPG			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
EL CUSHPE			
GRUPO SOCIAL		LENGUA (S)	
MESTIZO		ESPAÑOL	
Artes del Espectáculo			
SUBÁMBITO		DETALLE DEL SUBÁMBITO	
JUEGOS TRADICIONALES		PRÁCTICAS DEPORTIVAS Y RECREATIVAS	
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN			
<p>Consiste en una especie de trompo elaborado a mano en un trozo de madera. Difiere del trompo tradicional en que es más alto, delgado y tosco. De forma cilíndrica terminada en punta, tiene aproximadamente 10 centímetros de altura. El juego consiste en hacer bailar el cushpe azotándolo constantemente con una cabu estará húmeda o seca en el momento, de acuerdo a las preferencias del jugador.</p>			

Fecha o período		Detalle de la periodicidad			
	Anual	En las reuniones familiares			
	Continua				
x	Ocasional				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Viviana Ricaurte	N/A	Técnica de Turismo	Av. León Borja y Brasil	Lizarzaburu
Colectiva					
Instituciones					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Para no perder el conocimiento de sus costumbres y transmitirlos a los hijos, para incentivar las buenas prácticas del tiempo libre					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestaciones	Las generaciones actuales en especial los jóvenes tienen poco interés en realizar estas actividades tradicionales			
x	Manifestaciones Vigentes				
	Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Viviana Ricaurte		N/A	N/A	Femenino	N/A
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Código / Nombre		Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	
N/A		N/A	N/A	N/A	
9. ANEXOS					
Textos		Fotografías	Videos	Audio	
			IM-06-01-02-000-16-000025_25 MP4		
10. OBSERVACIONES					
11. DATOS DE CONTROL					
Entidad Investigadora: VALLADARES CARLA					
Registrado por: GUALÁN MARTHA, VERDUGO DANIEL, LUCIO LILY			Fecha de registro: 2016/04/29		
Revisado por: PEDRO CARRETERO			Fecha revisión: 2016/05/17		
Aprobado por :			Fecha aprobación:		
Registro fotográfico: VERDUGO DANIEL					




Anexo 27. Las macatetas

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR			
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			CÓDIGO IM-06-01-01-000-16-000026
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: CHIMBORAZO		Cantón: RIOBAMBA	
Parroquia: LIZARZABURU		Urbana (X)	Rural ()
Localidad: ITOUR RIOBAMBA			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este)		Y (Norte)	Z (Altitud)
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía: I Jornada de recuperación de Juegos Populares practicando el juego de las macatetas			
Código fotográfico: IM-06-01-02-000-16-000026_26 JPG			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
LAS MACATETAS			
Grupo social		Lengua (s)	
MESTIZO		ESPAÑOL	
Artes del Espectáculo			
Subámbito		Detalle del subámbito	
JUEGOS TRADICIONALES		PRÁCTICAS DEPORTIVAS Y RECREATIVAS	
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN			

<p>Para el desarrollo del juego, las niñas que lo practicaban hacían un ruedo al momento de jugar, para iniciar el juego las niñas cogían las macatetas, que no son más que pequeñas piezas de plástico, y las ubicaban en el suelo, el objetivo del juego es que hay que lanzar la pelota saltarina al suelo y mientras esta rebota tomar una macateta; este es el fundamento del juego que cada vez se va volviendo más difícil, porque hay que seguir tomando las macatetas en el rebote de la pelota, sin soltar las que ya se tomaron con anterioridad.</p>					
Fecha o período		Detalle de la periodicidad			
	Anual	En las reuniones familiares			
	Continua				
x	Ocasional				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Viviana Ricaurte	N/A	Técnica de Turismo	Av. León Borja y Brasil	Lizarzaburu
Colectivid					
Institucione					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Para no perder el conocimiento de sus costumbres y trasmitirlas a los hijos, para incentivar las buenas prácticas del tiempo libre					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestaciones	Las generaciones actuales en especial los jóvenes tienen poco interés en realizar estas actividades tradicionales			
x	Manifestaciones Vigentes				
	Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Viviana Ricaurte		N/A	N/A	Femenino	N/A
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Código / Nombre		Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	
N/A		N/A	N/A	N/A	
9. ANEXOS					
Textos		Fotografía	Videos	Audio	
			IM-06-01-02-000-16-000026_26 MP4		

10. OBSERVACIONES	
11. DATOS DE CONTROL	
Entidad Investigadora: VALLADARES CARLA	
Registrado por: GUALÁN MARTHA, VERDUGO DANIEL, LUCIO LILY	Fecha de registro: 2016/04/29
Revisado por: PEDRO CARRETERO	Fecha revisión: 2016/05/17
Aprobado por : ANTROPÒLOGO DESIGNADO	Fecha aprobación:
Registro fotográfico: VERDUGO DANIEL	




Anexo 28. El baile de sillas

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC	
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			CÓDIGO IM-06-01-01-000-16-000027
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: CHIMBORAZO		Cantón: RIOBAMBA	
Parroquia: LIZARZABURU		Urbana (X)	Rural ()
Localidad: ITOUR RIOBAMBA			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este)		Y (Norte)	Z (Altitud)
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía: Baile de la silla en el parque Infantil			
Código fotográfico: IM-06-01-02-000-16-000027_27 JPG			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
BAILE DE LA SILLA			
Grupo social		Lengua (s)	
MESTIZO		ESPAÑOL	
Artes del Espectáculo			
Subámbito		Detalle del subámbito	
JUEGOS TRADICIONALES		PRÁCTICAS DEPORTIVAS Y RECREATIVAS	
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN			
<p>Para el desarrollo del juego se debe tener siempre un numero de sillas menor al número total de participantes, las sillas deben estar unidas por el espaldar, cuando la música da inicio los participantes deben comenzar a bailar en fila alrededor de las sillas sin detenerse; en el momento menos pensado la persona encargada de la música pondrá pausa y la música dejara de sonar, entonces los jugadores deben sentarse lo más rápido posible en la silla que esté más cerca de él, perderá el jugador que se hadado sin sentarse en una silla.</p>			

El jugador perdedor deberá salir y retirar una silla para que el juego prosiga, el juego continuara de la misma manera hasta que solamente queden 2 participantes y una silla para definir al ganador.					
Fecha o período		Detalle de la periodicidad			
	Anual	En las reuniones familiares			
	Continua				
x	Ocasional				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Viviana Ricaurte	N/A	Técnica de Turismo	Av. León Borja y Brasil	Lizarzaburu
Colectivida					
Institucione s					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Para no perder el conocimiento de sus costumbres y trasmitirlas a los hijos, para incentivar las buenas prácticas del tiempo libre					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestaciones	Las generaciones actuales en especial los jóvenes tienen poco interés en realizar estas actividades tradicionales			
x	Manifestaciones Vigentes				
	Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Viviana Ricaurte		N/A	N/A	Femenino	N/A
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Código / Nombre		Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	
N/A		N/A	N/A	N/A	
9. ANEXOS					
Textos		Fotografías	Videos	Audio	
			IM-06-01-02-000-16-		
10. OBSERVACIONES					

11. DATOS DE CONTROL	
Entidad Investigadora: VALLADARES CARLA	
Registrado por: GUALÁN MARTHA, VERDUGO DANIEL, LUCIO LILY	Fecha de registro: 2016/04/29
Revisado por: PEDRO CARRETERO	Fecha revisión: 2016/05/17
Aprobado por :	Fecha aprobación:
Registro fotográfico: VERDUGO DANIEL	

Anexo 29. La raya

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC	
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			CÓDIGO
			IM-06-01-01-000-16-000028
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: CHIMBORAZO		Cantón: RIOBAMBA	
Parroquia: LIZARZABURU		Urbana (X)	Rural ()
Localidad: ITOUR RIOBAMBA			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este)		Y (Norte)	Z (Altitud)
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía: Juego de la raya realizado en la Facultad de Recursos Naturales			
Código fotográfico: IM-06-01-02-000-16-000028_28 JPG			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
LA RAYA			
Grupo social		Lengua (s)	
MESTIZO		ESPAÑOL	
Artes del Espectáculo			
Subámbito		Detalle del subámbito	
JUEGOS TRADICIONALES		PRÁCTICAS DEPORTIVAS Y RECREATIVAS	
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN			

El juego de la raya es una actividad muy simple, este es practicado por adolescentes y adultos generalmente varones, este juego se lo puede realizar con el ánimo de diversión y en ocasiones se lo practica con el motivo de apuestas. Para el desarrollo del juego se dibujan dos rayas en el suelo a una distancia determinada (aprox. 2 m.). Se lanza una moneda (predeterminada antes del juego) por cada jugador. Desde una raya hasta la otra raya; gana el jugador que más se halla aproximado a la raya de destino, Haciéndose acreedor a las monedas de los concursantes perdedores. Si por razones de suerte o de práctica de un jugador logró hacer coincidir su moneda justo en la raya, los otros jugadores deberán pagar el doble de lo apostado.

Fecha o período		Detalle de la periodicidad
	Anual	En las reuniones familiares
	Continua	
x	Ocasional	
	Otro	

5. PORTADORES / SOPORTES

Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Viviana Ricaurte	N/A	Técnica de Turismo	Av. León Borja y Brasil	Lizarzaburu
Colectiva					
Institucione					

6. VALORACIÓN

Importancia para la comunidad

Para no perder el conocimiento de sus costumbres y trasmitirlas a los hijos, para incentivar las buenas prácticas del tiempo libre

Sensibilidad al cambio

	Manifestaciones	Las generaciones actuales en especial los jóvenes tienen poco interés en realizar estas actividades tradicionales
x	Manifestaciones Vigentes	
	Manifestaciones de la Memoria	

7. INTERLOCUTORES

Apellidos y nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Viviana Ricaurte	N/A	N/A	Femenino	N/A

8. ELEMENTOS RELACIONADOS



Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito
N/A	N/A	N/A	N/A

9. ANEXOS

Textos	Fotografías	Videos	Audio
		IM-06-01-02-000-16-	

10. OBSERVACIONES	
11. DATOS DE CONTROL	
Entidad Investigadora: VALLADARES CARLA	
Registrado por: GUALÁN MARTHA, VERDUGO DANIEL, LUCIO LILY	Fecha de registro: 2016/04/29
Revisado por: PEDRO CARRETERO	Fecha revisión: 2016/05/17
Aprobado por :	Fecha aprobación:
Registro fotográfico: VERDUGO DANIEL	



Anexo 30. Los Marros

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC	
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			CÓDIGO
			IM-06-01-01-000-16-000029
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: CHIMBORAZO		Cantón: RIOBAMBA	
Parroquia: LIZARZABURU		Urbana (X)	Rural ()
Localidad: MERCADO SAN FRANCISCO			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este)		Y (Norte)	Z (Altitud)
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
Descripción de la fotografía:			
Código fotográfico: IM-06-01-02-000-16-000029_29 JPG			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
LOS MARROS			
Grupo social		Lengua (s)	
MESTIZO		ESPAÑOL	
Artes del Espectáculo			
Subámbito		Detalle del subámbito	
JUEGOS TRADICIONALES		PRÁCTICAS DEPORTIVAS Y RECREATIVAS	
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN			

<p>Participan dos equipos de 4-6 jugadores. Se echa a suertes para designar a qué equipo le toca pedir marro y a cuál salir al juego. Y ambos se coloca, en las líneas de fondo.</p> <p>Sale al centro un jugador del bando que le haya tocado pedir marro. Este puede sobrepasar el punto central e ir hacia el equipo contrario, pero nunca podrá pedir marro antes del llegar al centro. Inmediatamente, sale un jugador contrario en su persecución para acotarlo (tocarle en cualquier parte del cuerpo)</p> <p>El primero correrá a ocupar su puesto, y en su defensa saldrá un compañero, que a su vez, tratará de acotar al perseguidor. Éste también puede optar por volver a su campo o por regatear a su contrario para entretenerlo y dar lugar a que llegue otro de su bando para acotarlo. Y así, sucesivamente.</p> <p>Cuando se acota a un contrario, éste debe saltar el puente, que consiste en saltar desde la línea del bando enemigo hacia el interior del terreno de juego, aproximándose lo más posible a su bando. En el punto donde caiga, hará una línea en el suelo y se queda esperando su rescate.</p> <p>A continuación, el equipo que ha apresado a un contrario manda a un jugador para que pida marro y continuar el juego. Para liberar a los apresados, es necesario que un compañero le toque con la mano sin ser antes acotado. En caso de conseguir liberarlo se dice mío y ambos vuelven a ocupar su puesto.</p> <p>A continuación, el equipo que ha apresado a un contrario manda a un jugador para que pida marro y continuar el juego. Para liberar a los apresados, es necesario que un compañero le toque con la mano sin ser antes acotado. En caso de conseguir liberarlo se dice mío y ambos vuelven a ocupar su puesto.</p>					
Fecha o período		Detalle de la periodicidad			
	Anual				
	Continua				
x	Ocasional				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Ruben Yaulema	N/A	N/A	Calle Espejo y Olmedo	Lizarzaburu
Colectividades					
Instituciones					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Es parte de la cultura de la comunidad los juegos tradicionales, su conservación y transmisión a generaciones futuras es fundamental para que no desaparezcan.					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestaciones Vigentes				
	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
x	Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad

Susana Samaniego	Calle Espejo y Olmedo	N/A	F	N/A
8. ELEMENTOS RELACIONADOS				
Código / Nombre	Ámbito	Subambito	Detalle del subamito	
N/A	N/A	N/A	N/A	
9. ANEXOS				
Textos	Fotografías	Textos	Fotograf	
			IM-06-01-01-000-16-000029_29.MP3	
10. OBSERVACIONES				
11. DATOS DE CONTROL				
Entidad Investigadora:	VALLADARES CARLA			
Registrado por:	AMORES ANDREA,	Fecha de registro: 2016/04/29		
Revisado por:	PEDRO CARRETERO	Fecha revisión: 2016/05/17		
Aprobado por :				
Registro Fotográfico:				

Anexo 31. Burrito

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC	
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			CÓDIGO
			IM-06-01-01-000-16-000030
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: CHIMBORAZO		Cantón: RIOBAMBA	
Parroquia: LIZARZABURU		Urbana (X)	Rural ()
Localidad: ITOUR RIOBAMBA			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este)		Y (Norte)	Z (Altitud)
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
Descripción de la fotografía:			
Código fotográfico: IM-06-01-02-000-16-000030_30 JPG			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
EL BURRITO			
Grupo social		Lengua (s)	
MESTIZO		ESPAÑOL	
Artes del Espectáculo			
Subámbito		Detalle del subámbito	
JUEGOS TRADICIONALES		PRÁCTICAS DEPORTIVAS Y RECREATIVAS	
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN			
<p>El juego consiste cuando uno de los jugadores se apoya de espaldas en forma vertical en una pared o poste, los siete primeros jugadores deben colocar su cabeza entre las piernas de su otro compañero de modo que forme el cuerpo de un burrito, y sujetándose fuertemente con sus brazos; los otros siete debe subir uno a uno hasta llegar a la cabeza del compañero que forma parte de la cabeza del burrito, a continuación debe subir el otro jugador tratando de no caerse y pasar lentamente y luego sujetarse de la cintura del otro compañero y así sucesivamente hasta que los otros terminen montados en el burrito,</p>			

si uno de los jugadores se cae al tratar de montarse o subirse al burrito de San Andrés, tendrán que ellos formar el Burrito nuevamente y los otros jugadores deberán reiniciar el juego.

El juego termina cuando todos los jugadores están montados en el Burrito de San Andrés y que ningún jugador se haya caído, este juego puede durar más de 30 minutos a veces más de una hora o cuando los jugadores deseen terminar el juego.

Fecha o período		Detalle de la periodicidad
	Anual	En las reuniones familiares, entre amigos fuera de clases, con los amigos del barrio.
	Continua	
x	Ocasional	
	Otro	

5. PORTADORES / SOPORTES

Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Viviana Ricaurte	N/A	Técnica de Turismo	Av. León Borja y Brasil	Lizarzaburu
Colectiva					
Institución					

6. VALORACIÓN

Importancia para la comunidad

Para no perder el conocimiento de sus costumbres y trasmitirlas a los hijos, para incentivar las buenas prácticas del tiempo libre

Sensibilidad al cambio

	Manifestaciones Vigentes	Las generaciones actuales en especial los jóvenes tienen poco interés en realizar estas actividades tradicionales
x	Manifestaciones Vigentes Vulnerables	
	Manifestaciones de la Memoria	

7. INTERLOCUTORES

Apellidos y nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Viviana Ricaurte	N/A	N/A	Femenino	N/A

8. ELEMENTOS RELACIONADOS



Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito
N/A	N/A	N/A	N/A

9. ANEXOS

Textos	Fotografías	Videos	Audio
		IM-06-01-02-000-000030_30 MP4	

10. OBSERVACIONES	
11. DATOS DE CONTROL	
Entidad Investigadora: VALLADARES CARLA	
Registrado por: GUALÁN MARTHA, VERDUGO DANIEL, LUCIO LILY	Fecha de registro: 2016/04/29
Revisado por: PEDRO CARRETERO	Fecha revisión: 2016/05/17
Aprobado por :	Fecha aprobación:
Registro fotográfico: VERDUGO DANIEL	

Anexo 32. Rueda con alambre

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC	
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			CÓDIGO
			IM-06-01-01-000-16-000031
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: CHIMBORAZO		Cantón: RIOBAMBA	
Parroquia: LIZARZABURU		Urbana (X)	Rural ()
Localidad: ITOUR RIOBAMBA			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este)		Y (Norte)	Z (Altitud)
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
Descripción de la fotografía:			
Código fotográfico: IM-06-01-02-000-16-000031_31 JPG			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
LA RUEDA CON ALAMBRE			
Grupo social		Lengua (s)	
MESTIZO		ESPAÑOL	
Artes del Espectáculo			
Subámbito		Detalle del subámbito	
JUEGOS TRADICIONALES		PRÁCTICAS DEPORTIVAS Y RECREATIVAS	
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN			
<p>Este fue un juego muy tradicional hace algunos años, hoy en día está desapareciendo por razones que más adelante daremos a conocer, esta actividad nació de la imaginación de los niños y adolescentes para hacer algo más rápido y divertido de los encargos o encomiendas que los padres les mandaban a realizar en las tiendas u otros lugares</p> <p>Este juego lo realizan chicos de toda clase pues a la final no tiene un costo, puesto que solamente se utilizaban aros viejos de bicicletas, llantas delgadas, o tubos de caucho convertidos en ruedas; estas ruedas eran impulsadas, se les daba dirección, o se los frenaba con un palo común y corriente o con un</p>			

pedazo de fierro al que se le realizaba una forma de U al final para una mayor precisión en el manejo de la rueda.

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

Fecha o período		Detalle de la periodicidad
	Anual	En las reuniones familiares, entre amigos fuera de clases, con los amigos del barrio.
	Continua	
x	Ocasional	
	Otro	

5. PORTADORES / SOPORTES

Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Viviana Ricaurte	N/A	Técnica de Turismo	Av. León Borja y Brasil	Lizarzaburu
Colectiva					
Institucional					

6. VALORACIÓN

Importancia para la comunidad

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

Sensibilidad al cambio

	Manifestaciones Vigentes	Las generaciones actuales en especial los jóvenes tienen poco interés en realizar estas actividades tradicionales
x	Manifestaciones Vigentes Vulnerables	
	Manifestaciones de la Memoria	

7. INTERLOCUTORES

Apellidos y nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Viviana Ricaurte	N/A	N/A	Femenino	N/A

8. ELEMENTOS RELACIONADOS

Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito
N/A	N/A	N/A	N/A




9. ANEXOS

Textos	Fotografías	Videos	Audio
		IM-06-01-02-000-16-000031_31 MP4	

10. OBSERVACIONES

11. DATOS DE CONTROL	
Entidad Investigadora: VALLADARES CARLA	
Registrado por: GUALÁN MARTHA, VERDUGO DANIEL, LUCIO LILY	Fecha de registro: 2016/04/29
Revisado por: PEDRO CARRETERO	Fecha revisión: 2016/05/17
Aprobado por : C	Fecha aprobación:
Registro fotográfico: VERDUGO DANIEL	


Anexo 33. Baile del tomate

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC	
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			CÓDIGO
			IM-06-01-01-000-16-000032
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: CHIMBORAZO		Cantón: RIOBAMBA	
Parroquia: LIZARZABURU		Urbana (X)	Rural ()
Localidad: ITOUR RIOBAMBA			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este)		Y (Norte)	Z (Altitud)
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía:			
Código fotográfico: IM-06-01-02-000-16-000032_32 JPG			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
BAILE DEL TOMATE			
Grupo social		Lengua (s)	
MESTIZO		ESPAÑOL	
Artes del Espectáculo			
Subámbito		Detalle del subámbito	
JUEGOS TRADICIONALES		PRÁCTICAS DEPORTIVAS Y RECREATIVAS	
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN			
<p>En el desarrollo del juego varias parejas bailan animadamente con un tomate riñón en la frente, y sin utilizar las manos para nada; gana solamente la pareja que termine bailando con el tomate apegado entre los dos cuerpos luego que los demás participantes han hecho caer su tomate o han sido descalificados por el jurado.</p>			
Fecha o período		Detalle de la periodicidad	
Anual			

	Continua	En las reuniones familiares, entre amigos fuera de clases, con los amigos del barrio.			
x	Ocasional				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Viviana Ricaurte	N/A	Técnica De Turismo	Av. León Borja y Brasil	Lizarzaburu
Colectivida					
Institucione					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Sería una gran iniciativa si se realizaran concursos de juegos populares en especial el baile del tomate, en programas festivos, escolares, sociales o culturales.					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestaciones Vigentes	Las generaciones actuales en especial los jóvenes tienen poco interés en realizar estas actividades tradicionales			
x	Manifestaciones Vigentes				
	Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad	
Viviana Ricaurte	N/A	N/A	Femenino	N/A	
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito		
N/A	N/A	N/A	N/A		
9. ANEXOS					
Textos	Fotografías	Videos	Audio		
		IM-06-01-02-0016-000031_31 MP4			
10. OBSERVACIONES					
11. DATOS DE CONTROL					
Entidad Investigadora: VALLADARES CARLA					



Registrado por: GUALÁN MARTHA, VERDUGO DANIEL, LUCIO LILY	Fecha de registro: 2016/04/29
Revisado por: PEDRO CARRETERO	Fecha revisión: 2016/05/17
Aprobado por : ANTROPÒLOGO DESIGNADO	Fecha aprobación:
Registro fotográfico: VERDUGO DANIEL	

Anexo 34. Gincana

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC	
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			CÓDIGO IM-06-01-01-000-16-000034
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: CHIMBORAZO		Cantón: RIOBAMBA	
Parroquia: LIZARZABURU		Urbana (X)	Rural ()
Localidad: ITOUR RIOBAMBA			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este)		Y (Norte)	Z (Altitud)
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
Descripción de la fotografía:			
Código fotográfico: IM-06-01-02-000-16-000034_34 JPG			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
GINCANA, GYMKHANA, YINCANA			
Grupo social		Lengua (s)	
MESTIZO		ESPAÑOL	
Artes del Espectáculo			
Subámbito		Detalle del subámbito	
JUEGOS TRADICIONALES		PRÁCTICAS DEPORTIVAS Y RECREATIVAS	
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN			
Las gincana se practicaban antiguamente en las escuelas o colegios, en encuentro del barrio, las gincanas son competencias en la que los concursantes de diversas edades deben salvar una serie de pruebas, juegos y obstáculos incorporados a un recorrido, el ganador es el que logra completar todos los obstáculos.			
Fecha o período		Detalle de la periodicidad	
	Anual	En las reuniones familiares, entre amigos fuera de clases, con los amigos del barrio.	
	Continua		
x	Ocasional		
	Otro		
5. PORTADORES / SOPORTES			




Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Viviana Ricaurte	N/A	Técnica De Turismo	Av. León y Borja Brasil	Lizarzaburu
Colectividades					
Instituciones					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Sería una gran iniciativa si se realizaran concursos de juegos populares, en programas turísticos o en programas festivos sociales o culturales.					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestaciones Vigentes	Las generaciones actuales en especial los jóvenes tienen poco interés en realizar estas actividades tradicionales			
x	Manifestaciones Vigentes				
	Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Viviana Ricaurte		N/A	N/A	Femenino	N/A
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Código / Nombre		Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	
N/A		N/A	N/A	N/A	
9. ANEXOS					
Textos		Fotografías	Videos	Audio	
			IM-06-01-02-000-16-000034_34 MP4	IM-06-01-02-000-16-000034_34 MP3	
10. OBSERVACIONES					
11. DATOS DE CONTROL					
Entidad Investigadora: VALLADARES CARLA					
Registrado por: GUALÁN MARTHA, VERDUGO DANIEL, LUCIO LILY			Fecha de registro: 2016/04/29		
Revisado por: PEDRO CARRETERO			Fecha revisión: 2016/05/17		
Aprobado por : ANTROPÒLOGO DESIGNADO			Fecha aprobación:		
Registro fotográfico: VERDUGO DANIEL					

Anexo 35. Los tillos

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC	
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			CÓDIGO IM-06-01-01-000-16-000035
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: CHIMBORAZO		Cantón: RIOBAMBA	
Parroquia: LIZARZABURU		Urbana (X) Rural ()	
Localidad: ITOUR RIOBAMBA			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este)		Y (Norte)	Z (Altitud)
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
Descripción de la fotografía:			
Código fotográfico: IM-06-01-02-000-16-000035_35 JPG			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
LOS TILLOS			
Grupo social		Lengua (s)	
MESTIZO		ESPAÑOL	
Artes del Espectáculo			
Subámbito		Detalle del subámbito	
JUEGOS TRADICIONALES		PRÁCTICAS DEPORTIVAS Y RECREATIVAS	
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN			
<p>Llevar los tillos en los bolsillos de los pantalones los cuales sufrían grandes agujeros, la palabra tillo se deriva de la palabra platillo esto es el tapón metálico de las botellas. Antiguamente en nuestro país, los tillos tenían usos lúdicos. Se acostumbraba formar con ellos, unidos varios tillos en un alambre y un sonajero para acompañar canciones. El popular juego de tillos consistía en hacer chocar uno con otros en un círculo dibujado en el piso, se jugaba en la tierra y en las escuelas entre diversos amigos.</p>			
Fecha o período		Detalle de la periodicidad	
	Anual	En las reuniones familiares, entre amigos fuera de clases, con los amigos del barrio.	
	Continua		
X	Ocasional		

	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Viviana Ricaurte	N/A	Técnica De Turismo	Av. León Borja y Brasil	Lizarzaburu
Colectividades					
Instituciones					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Sería una gran iniciativa si se realizaran concursos de juegos populares, en programas turísticos o en programas festivos sociales o culturales.					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestaciones Vigentes	Las generaciones actuales en especial los jóvenes tienen poco interés en realizar estas actividades tradicionales			
x	Manifestaciones Vigentes				
	Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad	
Viviana Ricaurte	N/A	N/A	Femenino	N/A	
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito		
N/A	N/A	N/A	N/A		
9. ANEXOS					
Textos	Fotografías	Videos	Audio		
		IM-06-01-02-000-16-000036_36MP4	IM-06-01-02-000-16-000036_36 MP3		
10. OBSERVACIONES					
11. DATOS DE CONTROL					
Entidad Investigadora: VALLADARES CARLA					
Registrado por: GUALÁN MARTHA, VERDUGO DANIEL, LUCIO LILY			Fecha de registro: 2016/04/29		
Revisado por: PEDRO CARRETERO			Fecha revisión: 2016/05/17		
Aprobado por : ANTROPÒLOGO DESIGNADO			Fecha aprobación:		
Registro fotográfico: VERDUGO DANIEL					



Anexo 36. Carrera de tres pies

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC	
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			CÓDIGO
			IM-06-01-01-000-16-000036
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: CHIMBORAZO		Cantón: RIOBAMBA	
Parroquia: LIZARZABURU		Urbana (X)	Rural ()
Localidad: ITOUR RIOBAMBA			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este)		Y (Norte)	Z (Altitud)
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía:			
Código fotográfico: IM-06-01-02-000-16-000036_36 JPG			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
CARRERA DE TRES PIES			
Grupo social		Lengua (s)	
MESTIZO		ESPAÑOL	
Artes del Espectáculo			
Subámbito		Detalle del subámbito	
JUEGOS TRADICIONALES		PRÁCTICAS DEPORTIVAS Y RECREATIVAS	
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN			
<p>Para el desarrollo de la carrera de tres pies dos participantes se amarran con la soga o piola, uno de sus pies con su pareja, para convertirse en un solo participante o en un equipo.</p> <p>Se debe determinar el punto de partida y el punto de llegada, y si la carrera es de una o de varias vueltas dependiendo de la distancia o la complejidad de la pista. Por lo general este tipo de carreras siempre</p>			

tiene la motivación de un premio para el ganador y los primeros puestos. Gana el equipo que llegue más pronto a la meta señalada, lógicamente con los pies bien amarrados.					
Fecha o período		Detalle de la periodicidad			
	Anual	En las reuniones familiares, entre amigos fuera de clases, con los amigos del barrio.			
	Continua				
x	Ocasional				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Viviana Ricaurte	N/A	Técnica De Turismo	Av. León Borja y Brasil	Lizarzaburu
Colectiva					
Instituciones					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Sería una gran iniciativa si se realizaran concursos de juegos populares, en programas turísticos o en programas festivos sociales o culturales.					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestaciones Vigentes	Las generaciones actuales en especial los jóvenes tienen poco interés en realizar estas actividades tradicionales			
x	Manifestaciones Vigentes				
	Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Viviana Ricaurte		N/A	N/A	Femenino	N/A
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Código / Nombre		Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	
N/A		N/A	N/A	N/A	
9. ANEXOS					
Textos		Fotografías	Videos	Audio	
			IM-06-01-02-000-16-000036_36 MP4	IM-06-01-02-000-16-000036_36 MP3	
10. OBSERVACIONES					

11. DATOS DE CONTROL	
Entidad Investigadora: VALLADARES CARLA	
Registrado por: GUALÁN MARTHA, VERDUGO DANIEL, LUCIO LILY	Fecha de registro: 2016/04/29
Revisado por: PEDRO CARRETERO	Fecha revisión: 2016/05/17
Aprobado por : ANTROPÒLOGO DESIGNADO	Fecha aprobación:
Registro fotográfico: VERDUGO DANIEL	




Anexo 37. Rondas infantiles

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC	
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			CÓDIGO
			IM-06-01-01-000-16-000037
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: CHIMBORAZO		Cantón: RIOBAMBA	
Parroquia: LIZARZABURU		Urbana (X)	Rural ()
Localidad: ITOUR RIOBAMBA			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este)		Y (Norte)	Z (Altitud)
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
Descripción de la fotografía:			
Código fotográfico: IM-06-01-02-000-16-000037_37 JPG			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
RONDAS INFANTILES			
Grupo social		Lengua (s)	
MESTIZO		ESPAÑOL	
Artes del Espectáculo			
Subámbito		Detalle del subámbito	
JUEGOS TRADICIONALES		PRÁCTICAS DEPORTIVAS Y RECREATIVAS	
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN			
<p>Las rondas infantiles son juegos de palabras, canticos o pequeñas coplas que son recitadas por niñas y niños especialmente, las rondas infantiles solían estar presentes en las enseñanzas escolares por su gran sentido didáctico; las rondas como otros muchos juegos tienen orígenes españoles, pero en nuestro país se les a dado el toque de nuestra cultura.</p> <p>Para el desarrollo del juego los niños y/o niñas deciden que ronda piensan cantar, el canto de estas rondas se las puede efectuar de pie o sentados, por lo general se la realiza en un ruedo tomándose o no de las manos; cuando se tiene más experiencia algunas niñas especialmente, cantan las rondas y además practican algún juego de manos y/o aplausos.</p> <p>Arroz con leche.</p>			

<p>Arroz con leche me quiero casar, Con una señorita de este lugar, Que sepa coser, que sepa bordar, Que sepa abrir la puerta para ir a jugar, Con esta sí, son esta no,</p> <p>El lobo. -Juguemos en el bosque hasta que el lobo este, Si el lobo aparece entero nos comerá... -¿Que estás haciendo lobito? (Se repite la estrofa y la primera pregunta, y en cada respuesta el lobo se sigue vistiendo hasta que responde que les va a comer, y corre a coger a algún niño)</p>					
Fecha o período		Detalle de la periodicidad			
	Anual	En las reuniones familiares, entre amigos fuera de clases, con los amigos del barrio.			
	Continua				
x	Ocasional				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Viviana Ricaurte	N/A	Técnica De Turismo	Av. León Borja y Brasil	Lizarzaburu
Colectiva					
Instituciones					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Sería una gran iniciativa si se realizaran concursos de juegos populares, en programas turísticos o en programas festivos sociales o culturales.					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestaciones Vigentes	Las generaciones actuales en especial los jóvenes tienen poco interés en realizar estas actividades tradicionales			
x	Manifestaciones Vigentes				
	Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Viviana Ricaurte		N/A	N/A	Femenino	N/A
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Código / Nombre		Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	
N/A		N/A	N/A	N/A	

9. ANEXOS			
Textos	Fotografías	Videos	Audio
		IM-06-01-02-000-16-000037_37MP4	IM-06-01-02-000-16-000037_37 MP3
10. OBSERVACIONES			
11. DATOS DE CONTROL			
Entidad Investigadora: VALLADARES CARLA			
Registrado por: GUALÁN MARTHA, VERDUGO DANIEL, LUCIO LILY		Fecha de registro: 2016/04/29	
Revisado por: PEDRO CARRETERO		Fecha revisión: 2016/05/17	
Aprobado por : ANTROPÒLOGO DESIGNADO		Fecha aprobación:	
Registro fotográfico: VERDUGO DANIEL			

Anexo 38. Pase del niño Rey de Reyes

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC	
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO		CÓDIGO	
		IM-06-01-01-000-16-000038	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: CHIMBORAZO		Cantón: RIOBAMBA	
Parroquia: LIZARZABURU		Urbana (X)	Rural ()
Localidad: ITOUR RIOBAMBA			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este) Y (Norte) Z (Altitud)			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía: Se observa al niño Rey de Reyes en el carro de los militares, en el día de su pase que fue el 6 de Enero de 2016			
Código fotográfico: IM-06-01-02-000-16-000038_38 JPG			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
NIÑO REY DE REYES			
Grupo social		Lengua (s)	
MESTIZO		ESPAÑOL	
Artes del Espectáculo			
Subámbito		Detalle del subámbito	
DANZA		CONMEMORACIONES RELIGIOSAS	
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN			
<p>Aquí en Riobamba en los meses de diciembre y enero los católicos católico, sacamos nuestra fe al pueblo riobambeño y demás en los favores dando gracias al "Niño Jesús".</p> <p>Esta celebración, se ha mantenido por muchas décadas, en la que tienen principal importancia los dueños de los distintos niños Jesús, que se denominan fundadores de aquí de la ciudad de Riobamba.</p>			

Ellos son los que escogen a los priostes de la fiesta a realizarse, los cuales cuentan con colaboración directa de los guashayos, jochantes y devotos, que en un acto de agradecimiento hacia quien les ha concedido sus favores, apoyan a la fiesta ya sea con especies o con la participación directa en las comparsas, en donde representan a personajes típicos del folclor andino, como los diablos, los sacharunas, curiangues, perros, payasos, etc.

La Fiesta tiene su auge con la misa y los pases del Niño, que es el resultado de una preparación de un año.

“La fiesta del Niño Rey de Reyes es mantener una tradición bastante antigua del pueblo que conserva la costumbre de hacer una novena a Cristo, que nace con el título de Rey de Reyes. La Iglesia se sirve de esta motivación bastante popular y sentimental para llevarlos a la verdadera fe”, dijo Eulalia Cazar, funcionaria de la Subdirección de Cultura de Chimborazo.

Fecha o período		Detalle de la periodicidad
x	Anual	
	Continua	
	Ocasional	
	Otro	

5. PORTADORES / SOPORTES

Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Eulalia Cazar	N/A	Ama de Casa	Alamos 2	Lizarzaburu
Colectivid					
Institucion					

6. VALORACIÓN

Importancia para la comunidad

Es importante porque gracias a él hay un movimiento comercial bastante grande en la ciudad llegan comparsas de todos los lugares del país, son personas que buscan donde hospedarse y alimentarse. Por eso, nuestro mercado la Merced es muy visitado por todas estas personas. La fiesta, tiene un patrón determinado. Los elementos de esta fiesta, plantean la coexistencia de elementos tanto indígenas como católicos, propios de la clase dominante blanco-mestiza. Así, la fiesta se convierte en un espacio donde los grupos participantes elaboran sus propios elementos identitarios.

Sensibilidad al cambio

	Manifestaciones Vigentes	Las generaciones actuales en especial los jóvenes tienen poco interés en realizar estas actividades tradicionales
x	Manifestaciones Vigentes Vulnerables	
	Manifestaciones de la Memoria	

7. INTERLOCUTORES

Apellidos y nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Cazar Eulalia	Alamos 2	N/D	Femenino	60

8. ELEMENTOS RELACIONADOS

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

N/A	N/A	N/A	N/A
9. ANEXOS			
Textos	Fotografías	Videos	Audio
		IM-06-01-02-000-16-000038_38 MP4	IM-06-01-02-000-16-000038_38 MP3
10. OBSERVACIONES			
11. DATOS DE CONTROL			
Entidad Investigadora: VALLADARES CARLA			
Registrado por: GUALÁN MARTHA, VERDUGO DANIEL, LUCIO LILY		Fecha de registro: 2016/04/29	
Revisado por: PEDRO CARRETERO		Fecha revisión: 2016/05/17	
Aprobado por : ANTROPÒLOGO		Fecha aprobación:	
Registro fotográfico: VERDUGO DANIEL			



Anexo 39. Fiesta del carnaval

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC	
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO		CÓDIGO	
		IM-06-01-01-000-16-000039	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: CHIMBORAZO		Cantón: RIOBAMBA	
Parroquia: MALDONADO		Urbana (X)	Rural ()
Localidad: CASA MUSEO			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este) Y (Norte) Z (Altitud)			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
Descripción de la fotografía:			
Código fotográfico: IM-06-01-02-000-16-00039_39 JPG			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
FIESTA DEL CARNAVAL			
Grupo social		Lengua (s)	
MESTIZO		ESPAÑOL	
Artes del Espectáculo			
Subámbito		Detalle del subámbito	
DANZA		FIESTA	
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN			
<p>Es una fiesta de origen europeo, que se celebra entre fines de febrero y principios de marzo. La celebración del Carnaval es una de las fiestas más populares. Se celebra en los países que tienen tradición cristiana, precediendo a la cuaresma. Por lo general, en muchos lugares se celebra durante tres días, anteriores al Miércoles de Ceniza, que es el día en que comienza la cuaresma en el Calendario Cristiano. La fiesta del Carnaval varía, no tiene una fecha específica, como se ha mencionado, precede a la Cuaresma, la manera de celebrarlo varía entre países, regiones, ciudades y, hablando más específicamente de la provincia de Chimborazo, donde los carnavales más tradicionales son los que se festejan en Guamote, Guano y Riobamba, con una duración que varía de entre tres días hasta una semana.</p> <p>Los disfrazados en esta celebración, son muy típicos, y tiene su origen el equinoccio. El factor común para la celebración es el agua, espuma, harina, serpentinas, picadillo; no puede faltar la chicha de jora (sobre todo en las comunidades) y alimentos propios de la región.</p>			

En síntesis, se podría decir que la celebración del Carnaval es una oportunidad para mantener unida a una comunidad, como algo básico en el desarrollo de sus valores culturales, que desaparecen por la influencia del colonialismo cultural de países desarrollados sobre los subdesarrollados.					
Fecha o período		Detalle de la periodicidad			
x	Anual				
	Continua				
	Ocasional				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Eulalia	N/A	Ama de Casa	Alamos 2	Lizarzaburu
Colectivid					
Institucion					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Es importante la fiesta del carnaval porque gracias a él hay un movimiento comercial bastante grande, con la venta de cariocas, huevos, harina entre otros, de la misma manera llegan comparsas de todos los lugares del país para el desfile de carnaval, es importante nos ayuda a mantener los valores autóctonos, históricos y rituales que encierran al llamado carnaval.					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestaciones Vigentes				
x	Manifestaciones Vigentes				
	Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Cazar Eulalia		Alamos 2	N/D	Femenino	60
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Código / Nombre		Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	
N/A		N/A	N/A	N/A	
9. ANEXOS					
Textos		Fotografías	Videos	Audio	
			IM-06-01-02-000-16-000039_39 MP4	IM-06-01-02-000-16-000039_39 MP3	
10. OBSERVACIONES					

11. DATOS DE CONTROL	
Entidad Investigadora: VALLADARES CARLA	
Registrado por: GUALÁN MARTHA, VERDUGO DANIEL, LUCIO LILY	Fecha de registro: 2016/04/29
Revisado por: PEDRO CARRETERO	Fecha revisión: 2016/05/17
Aprobado por : ANTROPÒLOGO	Fecha aprobación:
Registro fotográfico: VERDUGO DANIEL	



Anexo 40. Música San Juanito

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC	
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO		CÓDIGO	
		IM-06-01-01-000-16-000040	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: CHIMBORAZO		Cantón: RIOBAMBA	
Parroquia: MALDONADO		Urbana (X)	Rural ()
Localidad: PARQUE MALDONADO			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este) Y (Norte) Z (Altitud)			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
Descripción de la fotografía:			
Código fotográfico: IM-06-01-02-000-16-00040_40. JPG			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
SAN JUANITO			
Grupo social		Lengua (s)	
MESTIZO		ESPAÑOL	
Artes del Espectáculo			
Subámbito		Detalle del subámbito	
MUSICA		FIESTA	
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN			
<p>Se denomina así a las canciones que se originaron en la música de las cosechas indígenas de junio y que cambiaron de nombre para acomodarse al santoral católico, en especial a la fiesta de San Juan Bautista. Por lo general, tienen una sola frase musical que se repite varias veces alternando el canto y los instrumentos. Otros, con una influencia mestiza más marcada, incorporan un estribillo y se ajustan a la fórmula tripartita A-B-A.</p> <p>Hacen parte de la música de tradición oral, que no está escrita en una partitura, sino que muchos conocen de memoria y la enseñan en las fiestas y bailes locales.</p>			

<p>El Sanjuanito tiene el compás binario 2/4 como base rítmica. Pese a que varían los instrumentos y arreglos musicales, en la ciudad se mantiene como un ritmo alegre con el que se cantan coplas sobre acontecimientos importantes. A diferencia de los Sanjuanitos indígenas, que son de carácter colectivo, los mestizos son expresiones más personales, más subjetivas de los compositores. Recordemos que las canciones denominadas san juanitos son testimonio de la tradición indígena y del sentimiento mestizo de nuestra gente.</p> <p>Es interpretado con instrumentos autóctonos del Ecuador: bandolín, pingullo, dulzaina y rondador, así como con instrumentos extranjeros, como la quena, zampoña, guitarra y bombos.</p>					
Fecha o período		Detalle de la periodicidad			
x	Anual				
	Continua				
	Ocasional				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Eulalia Cazar	N/A	Ama de Casa	Alamos 2	Lizarzaburu
Colectivida					
Institucione					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Los san Juanitos es un género alegre y bailable que se ejecuta en las festividades de la cultura mestiza e indígena de esta zona transnacional. Muchos san juanitos se han adaptado a su ritmo.					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestaciones Vigentes	Las generaciones actuales en especial los jóvenes tienen poco interés en realizar estas actividades tradicionales			
x	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
	Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Cazar Eulalia		Alamos 2	N/D	Femenino	60
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Código / Nombre		Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	
N/A		N/A	N/A	N/A	
9. ANEXOS					
Textos		Fotografías	Videos	Audio	

		IM-06-01-02-000-16-000040_40 MP4	IM-06-01-02-000-16-000040_40 MP3
10. OBSERVACIONES			
11. DATOS DE CONTROL			
Entidad Investigadora: VALLADARES CARLA			
Registrado por: GUALÁN MARTHA, VERDUGO DANIEL, LUCIO LILY		Fecha de registro: 2016/04/29	
Revisado por: PEDRO CARRETERO		Fecha revisión: 2016/05/17	
Aprobado por : ANTROPÒLOGO		Fecha aprobación:	
Registro fotográfico: VERDUGO DANIEL			

Anexo 41. Música las Alboradas

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC	
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO		CÓDIGO	
		IM-06-01-01-000-16-000041	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: CHIMBORAZO		Cantón: RIOBAMBA	
Parroquia: MALDONADO		Urbana (X)	Rural ()
Localidad: PARQUE MALDONADO			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este) Y (Norte) Z (Altitud)			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
Descripción de la fotografía:			
Código fotográfico: IM-06-01-02-000-16-00041_41. JPG			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
ALBAZOS			
Grupo social		Lengua (s)	
MESTIZO		ESPAÑOL	
Artes del Espectaculo			
Subámbito		Detalle del subámbito	
MUSICA		FIESTA	
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN			
<p>Los primeros antecedentes de esta forma musical fueron las “alboradas”, así denominadas porque eran interpretadas al comenzar el día durante los festejos, para saludar a los reyes y gobernantes, alcaldes y diputados de los pueblos españoles. En América, recibieron el nombre de Albazos y los primeros se entonaron con motivo de las principales fiestas religiosas. El nombre de “albazo” es propiamente español y posiblemente es el primer “ritmo” criollo que aparece en la región interandina. Los Albazos tienen contenidos románticos, un ritmo alegre y festivo, y responden a una expresión individual de los sentimientos y motivaciones.</p>			

Las raíces o el origen del albazo están en el yaraví, en el fandango y especialmente la zambacueca, por lo tanto, esta interfluenciado con la cueca chilena, la samba argentina, la marina peruana. Sus textos están constituidos por coplas o pequeños poemas que tratan una variedad de temáticas, se han creado albazos muy representativos de nuestra cultura mestiza y con diversas temáticas como: Dolencias, Tormentos, Avecilla, Así se goza, Si tú me olvidas, Apostemos que me caso, Amarguras, El maicito, Las quiteñitas, Misa de doce, Casa de teja, Morena la ingratitud, Pajarillo, Se va mi vida, Solito, Triste me voy, Vida mía corazón, Negra del alma, Que lindo es mi Quito, El Pilahuín y otros tantos compuestos por insignes músicos ecuatorianos.

Su nombre proviene de que es un ritmo generalmente interpretado por bandas de músicos, que recorren las calles durante el alba. Se escucha e interpreta tradicionalmente en algunos cantones de las provincias de Chimborazo, Pichincha y Tungurahua.

En fin, el albazo es un canto alegre, es un saludo, es música de baile.

Fecha o período		Detalle de la periodicidad
x	Anual	
	Continua	
	Ocasional	
	Otro	

5. PORTADORES / SOPORTES

Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Rosario Segovia	N/A	Ama de Casa	Alamos 2	Lizarzaburu
Colectividad					
Institucion					

6. VALORACIÓN

Importancia para la comunidad

Los albazos es un género alegre y bailable que se ejecuta en las festividades de la cultura mestiza e indígena de esta zona transnacional. Muchos albazos se han adaptado a su ritmo.

Sensibilidad al cambio

	Manifestaciones Vigentes	Las generaciones actuales en especial los jóvenes tienen poco interés en realizar estas actividades tradicionales
x	Manifestaciones Vigentes Vulnerables	
	Manifestaciones de la Memoria	

7. INTERLOCUTORES



Apellidos y nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Segovia Rosario	Alamos 2	N/D	Femenino	58

8. ELEMENTOS RELACIONADOS

Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito
N/A	N/A	N/A	N/A

9. ANEXOS			
Textos	Fotografías	Videos	Audio
		IM-06-01-02-000-16-000041_41 MP4	IM-06-01-02-000-16-000041_41 MP3
10. OBSERVACIONES			
11. DATOS DE CONTROL			
Entidad Investigadora: VALLADARES CARLA			
Registrado por: GUALÁN MARTHA, VERDUGO DANIEL, LUCIO LILY		Fecha de registro: 2016/04/29	
Revisado por: PEDRO CARRETERO		Fecha revisión: 2016/05/17	
Aprobado por :		Fecha aprobación:	
Registro fotográfico: VERDUGO DANIEL			



Anexo 42. Música Pasacalle

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC	
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO		CÓDIGO	
		IM-06-01-01-000-16-000042	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: CHIMBORAZO		Cantón: RIOBAMBA	
Parroquia: MALDONADO		Urbana (X)	Rural ()
Localidad: PARQUE MALDONADO			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este) Y (Norte) Z (Altitud)			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
Descripción de la fotografía:			
Código fotográfico: IM-06-01-02-000-16-00042_42. JPG			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
PASACALLE			
Grupo social		Lengua (s)	
MESTIZO		ESPAÑOL	
Artes del Espectaculo			
Subámbito		Detalle del subámbito	
MUSICA		FIESTA	
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN			
<p>El pasacalle es un ritmo que nació en España, al llegar a nuestro país tomó la forma de instrumentos musicales y estructura popular de nuestra región y se convierte en música y danza mestiza del Ecuador. Los Pasacalle remiten al sentimiento de los criollos y mestizos que conforme poblaron las nuevas ciudades, expresaban con música el cariño al terruño, a su nuevo hogar y a sus festividades importantes como la fiesta de la Mama Negra. El recurso que tuvieron a la mano fueron los pasodobles y pasacalles populares de la España colonial. El ritmo no es muy alegre, aunque invita al baile moderado y elegante.</p>			

<p>Su danza es una especie de zapateo vivo, que se efectúa con los brazos levantados, doblados y los puños cerrados, los pasos son hacia delante y atrás y con vueltas hacia la derecha e izquierda. Los pasacalles son interpretados por las bandas, tiene similitud con el paso doble español del cual tiene su ritmo, compás y estructura general, pero conservando y resaltando la particularidad nacional.</p>					
Fecha o período		Detalle de la periodicidad			
x	Anual				
	Continua				
	Ocasional				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Rosario Segovia	N/A	Ama de Casa	Alamos 2	Lizarzaburu
Colectividad					
Instituciones					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
<p>Los pasacalles es un género alegre y bailable que se ejecuta en las festividades de la cultura mestiza e indígena de esta zona transnacional. Muchos albazos se han adaptado a su ritmo.</p>					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestaciones Vigentes	Las generaciones actuales en especial los jóvenes tienen poco interés en realizar estas actividades tradicionales			
x	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
	Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Segovia Rosario		Alamos 2	N/D	Femenino	58
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Código / Nombre		Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	
N/A		N/A	N/A	N/A	
9. ANEXOS					
Textos		Fotografías	Videos	Audio	
			IM-06-01-02-000-16-000042_42 MP4	IM-06-01-02-000-16-000042_42 MP3	

10. OBSERVACIONES	
11. DATOS DE CONTROL	
Entidad Investigadora: VALLADARES CARLA	
Registrado por: GUALÁN MARTHA, VERDUGO DANIEL, LUCIO LILY	Fecha de registro: 2016/04/29
Revisado por: PEDRO CARRETERO	Fecha revisión: 2016/05/17
Aprobado por : ANTROPÒLOGO	Fecha aprobación:
Registro fotográfico: VERDUGO DANIEL	



Anexo 43. Música Pasillo

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC	
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO		CÓDIGO	
		IM-06-01-01-000-16-000043	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: CHIMBORAZO		Cantón: RIOBAMBA	
Parroquia: MALDONADO		Urbana (X)	Rural ()
Localidad: PARQUE MALDONADO			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este) Y (Norte) Z (Altitud)			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
Descripción de la fotografía:			
Código fotográfico: IM-06-01-02-000-16-00043_43. JPG			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
PASILLO			
Grupo social		Lengua (s)	
MESTIZO		ESPAÑOL	
Artes del Espectáculo			
Subámbito		Detalle del subámbito	
MUSICA		FIESTA	
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN			
<p>Se dice que el Pasillo deriva del vals europeo que, en América, principalmente en Colombia y Venezuela, se transformó en un vals nacional mucho más alegre. En el Ecuador se ha convertido en la forma musical más significativa de la canción nacional.</p> <p>En sus inicios el pasillo era solamente instrumental y su ejecución se basaba en los tres instrumentos básicos de la música andina: bandola, tiple y guitarra a veces complementados con violín. Posteriormente aparece el pasillo vocal que incluye letras de gran contenido poético e incluso son poemas musicalizados, en Ecuador, el pasillo recibió a su vez la influencia del sanjuanito y del yaraví,</p>			

por ello el pasillo ecuatoriano es lento y melancólico, y solo permanece el pasillo de movimiento lento y tonalidad menor.					
Fecha o período		Detalle de la periodicidad			
x	Anual				
	Continua				
	Ocasional				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Rosario Segovia	N/A	Ama de Casa	Alamos 2	Lizarzaburu
Colectivid					
Institucion					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Los pasillos son un género triste y melancólico que se ejecuta en los tugurios, en los suburbios, en las cantinas, es decir en los lugares donde está la clase 'baja', pero el pasillo ecuatoriano tiene la particularidad de vestirse de poncho, puede ser música popular y música académica al mismo tiempo y es por eso que se lo puede hallar en una plaza, en un estadio, en un coliseo o en lugar destinado.					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestaciones Vigentes	Las generaciones actuales en especial los jóvenes tienen poco interés en realizar estas actividades tradicionales			
x	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
	Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Segovia Rosario		Alamos 2	N/D	Femenino	58
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Código / Nombre		Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	
N/A		N/A	N/A	N/A	
9. ANEXOS					
Textos		Fotografías	Videos	Audio	
			IM-06-01-02-000-16-000043_43 MP4	IM-06-01-02-000-16-000043_43 MP3	
10. OBSERVACIONES					



11. DATOS DE CONTROL	
Entidad Investigadora: VALLADARES CARLA	
Registrado por: GUALÁN MARTHA, VERDUGO DANIEL, LUCIO LILY	Fecha de registro: 2016/04/29
Revisado por: PEDRO CARRETERO	Fecha revisión: 2016/05/17
Aprobado por : ANTROPÒLOGO	Fecha aprobación:
Registro fotográfico: VERDUGO DANIEL	

Anexo 44. Música Pasodoble

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC	
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			CÓDIGO
			IM-06-01-01-000-16-000044
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: CHIMBORAZO		Cantón: RIOBAMBA	
Parroquia: MALDONADO		Urbana (X)	Rural ()
Localidad: PARQUE MALDONADO			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este) Y (Norte) Z (Altitud)			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
Descripción de la fotografía:			
Código fotográfico: IM-06-01-02-000-16-00044_44. JPG			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
PASODOBLE			
Grupo social		Lengua (s)	
MESTIZO		ESPAÑOL	
Artes del Espectáculo			
Subámbito		Detalle del subámbito	
MUSICA		FIESTA	
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN			
<p>El pasodoble o paso-doble es una marcha ligera utilizada en los desfiles militares, adoptada como paso dos reglamentario de la infantería, con una característica especial que hace que la tropa pueda llevar el paso ordinario: 120 pasos por minuto. Este género de música es de movimiento moderado y fue introducida en las corridas de toros.</p>			
Fecha o período		Detalle de la periodicidad	
X	Anual		
	Continua		

	Ocasional				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Rosario Segovia	N/A	Ama de Casa	Alamos 2	Lizarzaburu
Colectiva					
Instituciones					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Los pasacalles son utilizados en varias regiones del país para la celebración de eventos está presente en muchas fiestas como las verbenas populares y sigue formando parte de la tradición de todas las regiones del Ecuador.					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestaciones Vigentes	Las generaciones actuales en especial los jóvenes tienen poco interés en realizar estas actividades tradicionales			
X	Manifestaciones Vigentes				
	Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Segovia Rosario		Alamos 2	N/D	Femenino	58
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Código / Nombre		Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	
N/A		N/A	N/A	N/A	
9. ANEXOS					
Textos		Fotografías	Videos	Audio	
			IM-06-01-02-000-16-000045_45 MP4	IM-06-01-02-000-16-000045_45 MP3	
10. OBSERVACIONES					
11. DATOS DE CONTROL					
Entidad Investigadora: VALLADARES CARLA					
Registrado por: GUALÁN MARTHA, VERDUGO DANIEL, LUCIO LILY			Fecha de registro: 2016/04/29		
Revisado por: PEDRO CARRETERO			Fecha revisión: 2016/05/17		
Aprobado por : ANTROPÒLOGO DESIGNADO			Fecha aprobación:		
Registro fotográfico: VERDUGO DANIEL					



Anexo 45. Danzas tradicionales

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC	
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			CÓDIGO
			IM-06-01-01-000-16-000045
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: CHIMBORAZO		Cantón: RIOBAMBA	
Parroquia: MALDONADO		Urbana (X)	Rural ()
Localidad: PARQUE MALDONADO			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este) Y (Norte) Z (Altitud)			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
Descripción de la fotografía:			
Código fotográfico: IM-06-01-02-000-16-00045_45. JPG			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
DANZAS TRADICIONALES			
Grupo social		Lengua (s)	
MESTIZO		ESPAÑOL	
Artes del Espectáculo			
Subámbito		Detalle del subámbito	
MUSICA		FIESTA	
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN			
<p>Las danzas eran muy populares y tradicionales en el país y en la ciudad de Riobamba se iniciaba a manera de enamoramiento de los hombres hacia las mujeres. Salían las mujeres solas a bailar con cierta coquetería y los hombres empezaban a salir muy elegantes a elogiar a la dama con piropos. Terminaba el cortejo cuando las damas aceptaban bailar con los caballeros, y luego se daba el baile general. Estas danzas eran muy alegres, tipo Charleston: muy saltado, rítmico. Luego de un tiempo apareció la cuadrilla que se caracterizaba porque se bailaba en grupo de cuatro personas, estos bailes eran característicos de los mestizos.</p>			

<p>Mientras, como bailes indígenas están el danzante, la danza del diablo huma. En cuanto al danzante lamentablemente ha desaparecido porque los trajes de los bailarines eran confeccionados con plata (monedas antiguas de plata). La danza del diablo huma, tiene este nombre tan particular dado desde una leyenda de la quebrada de Chalan en Punín, que dice que por ahí pasaba siempre la procesión de Santo Cristo y esto se la hacía en la noche, entonces al frente de la procesión los diablos huma (seres demoníacos) distraían a los fieles tetándolos para hacerles perder la concentración y la fe en la procesión. El diablo huma también, es un término de odio hacia los españoles porque se les consideraba a los españoles como seres malos.</p>					
Fecha o período		Detalle de la periodicidad			
x	Anual				
	Continua				
	Ocasional				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Rosario Segovia	N/A	Ama de Casa	Alamos 2	Lizarzaburu
Colectiva					
Institucional					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Es muy importante para la comunidad Riobambeña el recuerdo de la danza porque mantiene las raíces culturales del pueblo.					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestaciones Vigentes	Las generaciones actuales en especial los jóvenes tienen poco interés en realizar estas actividades tradicionales			
x	Manifestaciones Vigentes				
	Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Segovia Rosario		Alamos 2	N/D	Femenino	58
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Código / Nombre		Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	
N/A		N/A	N/A	N/A	
9. ANEXOS					
Textos		Fotografías	Videos	Audio	
			IM-06-01-02-000-16-000045_45 MP4	IM-06-01-02-000-16-000045_45 MP3	




10. OBSERVACIONES	
11. DATOS DE CONTROL	
Entidad Investigadora: VALLADARES CARLA	
Registrado por: GUALÁN MARTHA, VERDUGO DANIEL, LUCIO LILY	Fecha de registro: 2016/04/29
Revisado por: PEDRO CARRETERO	Fecha revisión: 2016/05/17
Aprobado por : ANTROPÒLOGO DESIGNADO	Fecha aprobación:
Registro fotográfico: VERDUGO DANIEL	

Anexo 46. Desfiles y bandas de pueblo

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC	
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			CÓDIGO
			IM-06-01-01-000-16-000046
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: CHIMBORAZO		Cantón: RIOBAMBA	
Parroquia: MALDONADO		Urbana (X)	Rural ()
Localidad: PARQUE MALDONADO			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este) Y (Norte) Z (Altitud)			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
Descripción de la fotografía:			
Código fotográfico: IM-06-01-02-000-16-00046_46. JPG			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
DESFILES Y BANDAS TRADICIONALES			
Grupo social		Lengua (s)	
MESTIZO		ESPAÑOL	
Artes del Espectáculo			
Subámbito		Detalle del subámbito	
MUSICA		FIESTA	
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN			
<p>Ecuador ofrece alegres festivales durante todo el año. Muchas ciudades tienen celebraciones únicas, que muestran la mezcla de las creencias españolas e indígenas, que caracterizan a la cultura ecuatoriana. Trajes tradicionales, fuegos artificiales, bandas, bailes y alcohol son factores comunes en los festivales.</p>			
Fecha o período		Detalle de la periodicidad	
x	Anual		
	Continua		

	Ocasional				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Jorge Segovia	N/A	Ingeniero Agrónomo	Saboya Civil	Lizarzaburu
Colectiva					
Instituciones					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Es muy importante para la comunidad Riobambeña el recuerdo de la danza porque mantiene las raíces culturales del pueblo.					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestaciones Vigentes	Las generaciones actuales en especial los jóvenes tienen poco interés en realizar estas actividades tradicionales			
X	Manifestaciones Vigentes				
	Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Segovia Jorge		Saboya Civil	N/D	Masculin	54
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Código / Nombre		Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	
N/A		N/A	N/A	N/A	
9. ANEXOS					
Textos		Fotografías	Videos	Audio	
			IM-06-01-02-000-16-000046_46 MP4	IM-06-01-02-000-16-000046_46 MP3	
10. OBSERVACIONES					
11. DATOS DE CONTROL					
Entidad Investigadora: VALLADARES CARLA					
Registrado por: GUALÁN MARTHA, VERDUGO DANIEL, LUCIO LILY			Fecha de registro: 2016/04/29		
Revisado por: PEDRO CARRETERO			Fecha revisión: 2016/05/17		
Aprobado por : ANTROPÓLOGO DESIGNADO			Fecha aprobación:		
Registro fotográfico: VERDUGO DANIEL					




Anexo 47. Ritos Funerarios

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC	
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO		CÓDIGO	
		IM-06-01-01-000-16-000047	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: CHIMBORAZO		Cantón: RIOBAMBA	
Parroquia: MALDONADO		Urbana (X)	Rural ()
Localidad: PARQUE MALDONADO			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este) Y (Norte) Z (Altitud)			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía:			
Código fotográfico: IM-06-01-02-000-16-0004_47. JPG			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
RITOS FUNERARIOS			
Grupo social		Lengua (s)	
MESTIZO		ESPAÑOL	
Artes del Espectáculo			
Subámbito		Detalle del subámbito	
MUSICA		N/A	
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN			

<p>El ponsicaico es un ritmo musical tradicional de la provincia de Chimborazo. Se caracteriza por ser triste, pausado. Está asociado a rituales de despedida o fúnebres.</p> <p>En la actualidad las zonas urbanas hacen rituales menos peculiares y mucho más apegados a las costumbres católicas. Se vela al cuerpo durante un día y una noche, en un ataúd, rodeado por ofrendas florales y velas, mientras los familiares y amigos rezan, al día siguientes antes del entierro el cuerpo se lleva a la iglesia para una visita o una misa y luego al cementerio. Días después se hace una ceremonia en donde se hacen rezos especiales, durante 9 noches. y se mantiene un altar en honor al fallecido.</p>					
Fecha o período		Detalle de la periodicidad			
X	Anual	Es un ritmo que acompaña en la mayoría de los entierros. No está vigente, como antiguamente lo era, de la misma manera no sabemos si los músicos de las nuevas generaciones manifiestan interés por mantener su vínculo con este ritmo.			
	Continua				
	Ocasional				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Jorge Segovia	N/A	Ingeniero Agrónomo	Saboya Civil	Lizarzaburu
Colectivida					
Institucione					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Tiene mucha importancia ya los riobambeños ya que es el último adiós que se le damos a los seres queridos o amigos en general, es un acto de nobleza y dolor es cuando se le acompaña al difunto, poco a poco se ha visto que estas manifestaciones se han ido perdiendo.					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestaciones Vigentes	Las generaciones actuales en especial los jóvenes tienen poco interés en estas actividades tradicionales			
X	Manifestaciones Vigentes				
	Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Segovia Jorge		Saboya Civil	N/D	Masculino	54
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Código / Nombre		Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	
N/A		N/A	N/A	N/A	
9. ANEXOS					
Textos		Fotografías	Videos	Audio	

		IM-06-01-02-000-16-000047_47 MP4	IM-06-01-02-000-16-000047_47 MP3
10. OBSERVACIONES			
11. DATOS DE CONTROL			
Entidad Investigadora: VALLADARES CARLA			
Registrado por: GUALÁN MARTHA, VERDUGO DANIEL, LUCIO LILY		Fecha de registro: 2016/04/29	
Revisado por: PEDRO CARRETERO		Fecha revisión: 2016/05/17	
Aprobado por :		Fecha aprobación:	
Registro fotográfico: VERDUGO DANIEL			

Anexo 48. Las retretas

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC	
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			CÓDIGO
			IM-06-01-01-000-16-000049
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: CHIMBORAZO		Cantón: RIOBAMBA	
Parroquia: MALDONADO		Urbana (X)	Rural ()
Localidad: PARQUE MALDONADO			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este) Y (Norte) Z (Altitud)			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía: Se observa la banda municipal, con su vestimenta de parada en los exteriores del municipio.			
Código fotográfico: IM-06-01-02-000-16-00048_48. JPG			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
RETRETAS			
Grupo social		Lengua (s)	
MESTIZO		ESPAÑOL	
Artes del Espectáculo			
Subámbito		Detalle del subámbito	
MUSICA		N/A	
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN			
<p>La primera vez que se registra una banda militar entonando en territorio ecuatoriano fue en 1810 así lo cuenta el ing. Segovia, en nuestra ciudad era muy popular y bonito salir a pasear con la familia, novios, conocidos escuchar a las bandas del municipio, de los militares y bomberos deleitarnos en los conciertos públicos en los parques, ubicándose en las glorietas o los famosos “kioscos” de ese</p>			

entonces que se construían especialmente en los parques para estos fines. En estos conciertos se interpretaba una variedad de repertorios, desde oberturas de óperas hasta piezas bailables.

“La banda municipal daba la retreta, también se daban cambios con la banda del ejército o de la policía, se las realizaban los sábados y domingos a partir de las siete de la noche en la puerta de la iglesia de la Catedral en tiempos de las fiestas los jueves en el Corpus Cristi, en el parque Maldonado, también en el Santísimo, San Juan en el día de la madre y todo el mes de mayo y se tocaba la música nacional como eran los pasillos, san Juanitos etc. Las personas que vivían lejos bajaban al centro de la ciudad para ver la retreta pues esto era algo novedoso, se la realizaba por una hora o más tiempo y se las organizaba principalmente en el parque Maldonado o en el Parque Sucre está prácticamente ubicados el centro de la ciudad y la gente concurría para bailar era muy llamativo para los jóvenes de la época que frecuentaban a estos parques, dentro de estas retretas se realizaban las verbenas donde existían bailes chamizas y juegos pirotécnicos.”

(Gordillo

María)

Fecha o período		Detalle de la periodicidad
	Anual	Se lo realizaba cada sábado y domingo a partir de las diecinueve horas, pero en fechas determinadas se lo realizaba en los parques he iglesias de la localidad.
x	Continua	
	Ocasional	
	Otro	

5. PORTADORES / SOPORTES

Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Jorge Segovia	12 años	Ingeniero Agrónomo	Saboya Civil	Lizarzaburu
Colectividades	Gordillo María	61 Años	Comerciante	Ieraconstituyente y Velasco	Mercado San Francisco
Instituciones					

6. VALORACIÓN

Importancia para la comunidad



Las retretas se las realizaba en épocas antiguas y es de suma importancia que se las integre nuevamente pues debemos sentirnos identificados con este tipo de evento porque son costumbres y tradiciones que no se debe perder, forma parte de nuestra cultura también, haciendo que; de esta manera las personas participen de este acontecimiento y conozcan este arte que se interpreta a través de la música

Sensibilidad al cambio

	Manifestaciones Vigentes	Aun se las realiza, pero ya no es muy frecuente, por lo tanto, las personas ya no conocen el significado por el cual se da este acontecimiento y no les llama la atención.
x	Manifestaciones Vigentes	

Manifiestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES				
Apellidos y nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Segovia Jorge	Saboya Civil	N/D	Masculino	54
Gordillo María	Primera Constituyente y Velasco	2968613	Femenino	61
8. ELEMENTOS RELACIONADOS				
Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	
N/A	N/A	N/A	N/A	
9. ANEXOS				
Textos	Fotografías	Videos	Audio	
		IM-06-01-02-000-16-000048_48MP4	IM-06-01-02-000-16-000048_48 MP3	
10. OBSERVACIONES				
11. DATOS DE CONTROL				
Entidad Investigadora: VALLADARES CARLA				
Registrado por: GUALÁN MARTHA, VERDUGO DANIEL, LUCIO LILY		Fecha de registro: 2016/04/29		
Revisado por: PEDRO CARRETERO		Fecha revisión: 2016/05/17		
Aprobado por:		Fecha aprobación:		
Registro fotográfico: VERDUGO DANIEL				



Anexo 49. Coplas de Carnaval

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC	
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO		CÓDIGO	
		IM-06-01-01-000-16-000049	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: CHIMBORAZO		Cantón: RIOBAMBA	
Parroquia: MALDONADO		Urbana (X)	Rural ()
Localidad: PARQUE MALDONADO			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este) Y (Norte) Z (Altitud)			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
Descripción de la fotografía:			
Código fotográfico: IM-06-01-02-000-16-000049_49. JPG			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
COPLAS DE CARNAVAL			
Grupo social		Lengua (s)	
MESTIZO		ESPAÑOL	
Artes del Espectáculo			
Subámbito		Detalle del subámbito	
MUSICA		N/A	
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN			
<p>El Carnaval es un género musical que fue ejecutado para el “entierro del Carnaval”, cantado a manera de copla. Se lo realizaba al inicio de la Semana Santa, se conoce que es la despedida del ser humano, realizada como una procesión pagana y presidida por el féretro del “Taita Carnaval”.</p> <p>Las coplas de carnaval son sin duda el conjunto de expresiones más populares durante febrero en diferentes ciudades de Ecuador. Estas letras populares nos transportan a los sentimientos más</p>			

<p>íntimos en su cantar, coplas que mencionan nuestra realidad, mencionan la vida, la felicidad, las costumbres, el amor, el desamor, la tristeza, la muerte y todo lo que encierra nuestro acervo cultural.</p>					
Fecha o período		Detalle de la periodicidad			
x	Anual				
	Continua				
	Ocasional				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Gordillo María	61 Años	Comerciante	1eraconstituyente y Velasco	Mercado San Francisco
Colectividad					
Instituciones					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
<p>Es nuestro deber como riobambeños, resaltar y rescatar estos valores que van desde el compartir en familia y promulgar la igualdad entre todos, hasta el respeto a la naturaleza y la riqueza cultural.</p>					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestaciones Vigentes				
x	Manifestaciones Vigentes				
	Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad	
Gordillo María	Primera Constituyente y Velasco	2968613	Femenino	61	
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito		
N/A	N/A	N/A	N/A		
9. ANEXOS					
Textos	Fotografías	Videos	Audio		
		IM-06-01-02- 000-16- 000049_49 WMA	IM-06-01-02-000-16- 000049_49.MP3		

10. OBSERVACIONES	
11. DATOS DE CONTROL	
Entidad Investigadora: VALLADARES CARLA	
Registrado por: GUALÁN MARTHA, VERDUGO DANIEL, LUCIO LILY	Fecha de registro: 2016/04/29
Revisado por: PEDRO CARRETERO	Fecha revisión: 2016/05/17
Aprobado por : ANTROPÒLOGO	Fecha aprobación:
Registro fotográfico: VERDUGO DANIEL	

Anexo 50. Corso de Flores

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC	
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			CÓDIGO
			IM-06-01-01-000-16-000050
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: CHIMBORAZO		Cantón: RIOBAMBA	
Parroquia: MALDONADO		Urbana (X)	Rural ()
Localidad: PARQUE MALDONADO			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este) Y (Norte) Z (Altitud)			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
Descripción de la fotografía:			
Código fotográfico: IM-06-01-02-000-16-00050_50. JPG			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
CORSO DE FLORES			
Grupo social		Lengua (s)	
MESTIZO		ESPAÑOL	
Artes del Espectáculo			
Subámbito		Detalle del subámbito	
N/A		N/A	
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN			
<p>En la ciudad de Riobamba, antiguamente al paso de este desfile las personas lanzaban desde los balcones y las mismas aceras flores perfumadas, colonia, papel picadillo y serpentinas, reciprocando esta galantería a los que participaban este recorrido. Los balcones y ventanas estaban adornados con cortinas, arcos con flores que daban aspecto muy elegante. Con el avance social el corso se fue democratizando plasmando nuevos elementos como las comparsas, carros alegóricos, escenificaciones picarescas.</p>			
Fecha o período		Detalle de la periodicidad	
X	Anual		



	Continua	Se lo realizaba una vez al año en los meses de febrero o marzo en la calle 10 de agosto.			
	Ocasional				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Gordillo María	61 Años	Comerciante	1era constituyente y Velasco	Mercado San Francisco
Colectividad					
Instituciones					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Lastimosamente esta tradicional fiesta se ha perdido lo que incentiva a los lugareños a recuperar este tipo de manifestaciones culturales para desarrollar otras actividades productivas como es el caso del turismo.					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestaciones Vigentes	Se ha perdido esta manifestación, lo cual tenía un significado especial para los riobambeños, sería importante y necesario para la juventud pueda conocer y recuperar.			
x	Manifestaciones Vigentes				
	Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad	
Gordillo María	Primera Constituyente y Velasco	2968613	Femenino	61	
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito		
N/A	N/A	N/A	N/A		

Anexo 51. Baile de Mascaras

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC	
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			CÓDIGO
			IM-06-01-01-000-16-000051
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: CHIMBORAZO		Cantón: RIOBAMBA	
Parroquia: MALDONADO		Urbana (X)	Rural ()
Localidad: PARQUE MALDONADO			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este) Y (Norte) Z (Altitud)			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
Descripción de la fotografía:			
Código fotográfico: IM-06-01-02-000-16-00051_51. JPG			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
BAILE DE MASCARAS			
Grupo social		Lengua (s)	
MESTIZO		ESPAÑOL	
Artes del Espectáculo			
Subámbito		Detalle del subámbito	
N/A		N/A	
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN			
<p>Luego del Corso de la Flores, en las noches en el Teatro León se realizaba el concurso de baile donde concursaban parejas de las familias distinguidas de Riobamba lo más importante del evento era el concurso del mambo era una presentación muy elegante y los ganadores eran acreedores de magníficos premios. Lastimosamente esta tradicional fiesta se ha perdido lo que incentiva a los lugareños a recuperar este tipo de manifestaciones culturales para desarrollar otras actividades productivas como es el caso del turismo.</p>			
Fecha o período		Detalle de la periodicidad	
x	Anual		
	Continua		

	Ocasional				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Gordillo María	61 Años	Comerciante	1era constituyente y Velasco	Mercado San Francisco
Colectivos					
Instituciones					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Lastimosamente esta tradicional fiesta se ha perdido lo que incentiva a los lugareños a recuperar este tipo de manifestaciones culturales para desarrollar otras actividades productivas como es el caso del turismo.					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestaciones Vigentes	Se ha perdido esta manifestación, lo cual tenía un significado especial para los riobambeños, sería importante y necesario para la juventud pueda conocer y recuperar.			
	Manifestaciones Vigentes				
x	Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad	
Gordillo María	Primera Constituyente y Velasco	2968613	Femenino	16	
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito		
N/A	N/A	N/A	N/A		

Anexo 52. Capisha

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC	
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			CÓDIGO
			IM-06-01-01-000-16-000052
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: CHIMBORAZO		Cantón: RIOBAMBA	
Parroquia: MALDONADO		Urbana (X)	Rural ()
Localidad: PARQUE MALDONADO			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM : X (Este) Y (Norte) Z (Altitud)			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
Descripción de la fotografía:			
Código fotográfico: IM-06-01-02-000-16-00052_52. JPG			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación			
EL CAPISHCA			
Grupo social		Lengua (s)	
MESTIZO		ESPAÑOL	
Artes del Espectáculo			
Subámbito		Detalle del subámbito	
N/A		N/A	
4. DESCRIPCIÓN DE LA MANIFESTACIÓN			
<p>El término <i>capishca</i> proviene del verbo quichua <i>capina</i>: exprimir, es un ritmo bailable, de pareja suelta, de carácter mestizo. Se lo interpreta con asiduidad en la provincia del Chimborazo, especialmente en las fiestas populares. En las fiestas o reuniones con este género se ponía a prueba la aptitud física de la pareja que lo danza, al hacer pases y entradas con muestras de picardía y galanteo. Se la entonaba con guitarra, requinto, bandolín, pingullo, dulzaina, rondador, quena, zampoña, bombos.</p>			
Fecha o período		Detalle de la periodicidad	

<input checked="" type="checkbox"/>	Anual				
<input type="checkbox"/>	Continua				
<input type="checkbox"/>	Ocasional				
<input type="checkbox"/>	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Gordillo María	61 Años	Comerciante	1era Constituyente y Velasco	Mercado San Francisco
Colectivos					
Instituciones					
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Lastimosamente esta tradicional fiesta se ha perdido lo que incentiva a los lugareños a recuperar este tipo de manifestaciones culturales para desarrollar otras actividades productivas como es el caso del turismo.					
Sensibilidad al cambio					
<input type="checkbox"/>	Manifestaciones Vigentes	Se ha perdido esta manifestación, lo cual tenía un significado especial para los riobambeños, sería importante y necesario para la juventud pueda conocer y recuperar.			
<input type="checkbox"/>	Manifestaciones Vigentes				
<input checked="" type="checkbox"/>	Manifestaciones de la Memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad	
Gordillo María	Primera Constituyente y Velasco	2968613	Femenino	61	
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito		
N/A	N/A	N/A	N/A		