



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL

FACULTAD DE INGENIERÍA MARÍTIMA Y CIENCIAS DEL MAR

LICENCIATURA EN TURISMO

**“PROPUESTA DE ORGANIZACIÓN DE EVENTOS EN LA
PLAZA RODOLFO BAQUERIZO MORENO PARA INTEGRAR
LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA ACTIVIDAD TURÍSTICA
DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL”**

TESIS DE GRADO

Previa a la obtención del título de:

LICENCIADO EN TURISMO

Presentada por:

Andrea del Sol Méndez Meza

Saida Rocío Pineda Zumba

GUAYAQUIL – ECUADOR

2009

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a Dios, a nuestras familias, amigos y a todos aquellos que nos apoyaron durante nuestro periodo de estudio y en el desarrollo de esta tesis, ya que su aliento nos dio siempre la fuerza para continuar y llegar a la meta.

En forma especial a M.A.D. Edmundo Aguilar por sus conocimientos, ayuda y paciencia durante la realización de esta tesis, además al Sr. Alex Chang, encargado de la Biblioteca de nuestra unidad académica, por su ayuda en el momento en que necesitábamos recolectar información necesaria para nuestra tesis.

DEDICATORIA

Dedicamos esta tesis primero a Dios, que sin su ayuda y fortaleza, este trabajo no hubiera sido posible.

A mi mamá (Marsella), hermano (Josué), tíos (Teresa y Jorge) por su constante apoyo y confianza brindada.

A mis amigos, por los gratos momentos compartidos y entre ellos como olvidar a Saida, ya que sin su ayuda y colaboración este trabajo no hubiera sido posible concluir.

Andrea

A mis padres, hermanos (Oscar y William), de manera especial a Lida, ya que siempre ha siempre ha sido mi consejera y confidente.

A mis negritas que imparten alegría en mi hogar y nos libran del estrés durante la realización de esta tesis; también a mi Mimí, aunque ya no estas aquí, te tengo presente siempre.

A Andrea, por su amistad, paciencia, constancia, colaboración y ayuda, con el fin de terminar esta tesis, ya que sin estos factores no hubiese sido posible hacerlo.

Saida

TRIBUNAL DE GRADUACION

M. Sc. Carla Ricaurte

Presidente del Tribunal

M.A.D. Edmundo Aguilar

Director de Tesis

M. Sc. Fernando Mayorga

Vocal Principal

DECLARACIÓN EXPRESA

"La responsabilidad del contenido de esta Tesis de Grado, me corresponde exclusivamente; y el patrimonio intelectual de la misma a la ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL".

Andrea del Sol Méndez Meza

Saida Rocío Pineda Zumba

Resumen

Este trabajo tiene como finalidad mostrar la fortaleza que poseen los juegos tradicionales de nuestra ciudad para formar parte de los eventos programados del calendario de festividades de la misma, es por esta razón que se encuentra distribuido como a continuación se puede observar.

El primer capítulo hace énfasis a los términos involucrados en el trabajo, mediante un marco teórico, el cual contendrá el significado y la relación de cada uno de ellos dentro de esta tesis.

Dentro del segundo capítulo, en el marco metodológico, se explican las técnicas de investigación aplicada para obtener resultados los cuales determinan la factibilidad de la aplicar la propuesta y el interés de las personas de participar en las mismas.

El tercer capítulo contiene el conjunto de juegos considerados dentro de este trabajo, detallando la historia de algunos de ellos así como el procedimiento para realizar los juegos mencionados en las fichas técnicas. De la misma manera, se podrán conocer estudios de casos aplicados en dos países.

El cuarto capítulo expone el marco histórico en el cual se detalla la historia de la plaza Rodolfo Baquerizo Moreno, lugar en el que se desarrollan los eventos propuestos; desde el instante en que los Baños del Salado estuvieron ubicados en ese lugar hasta los momentos en que se instaló el más grande conjunto recreacional en la historia de nuestra ciudad denominado American Park.

Finalmente, en el quinto capítulo, se describe la propuesta en la que se explican los tres eventos a considerar, los cuales pueden ser realizados a lo largo del año en fechas específicas con el fin de rescatar un recurso intangible importante en el desarrollo turístico de un destino como lo son los juegos tradicionales.

INDICE GENERAL

Resumen	V
Índice General	VII
Índice de figuras	XII
Índice de cuadros	XIV
Índice de gráficos	XV
Índice de anexos	XVII
Introducción	1
CAPITULO I. Marco teórico: importancia de los juegos tradicionales en el turismo	3
1.1 Definiciones de turismo	3
1.1.1 Atractivos turísticos	6
1.1.1.1 Clasificación de los atractivos turísticos	7
1.1.2 Actividades turísticas y recreativas	12
1.2 Definición de folklore	14
1.2.1 Clasificación del folklore	16
1.2.2. Relación entre el folklore y la actividad turística	18
1.3 Definición de juegos tradicionales	19
1.3.1. Juegos tradicionales	21
1.3.2. Los juegos tradicionales y el desarrollo del ser humano	22
1.3.3. Juegos tradicionales y el turismo	24
1.4 Definición y clasificación de animación	26

1.4.1 Animación Sociocultural	28
1.5 Relación entre el turismo, juegos tradicionales y animación socio cultural	30
CAPITULO II. Metodología y procedimientos	32
2.1 Metodología de la investigación	32
2.1.1 Objetivos de la investigación	34
2.1.2 Objetivos específicos	34
2.1.3 Hipótesis planteada	35
2.2 Técnicas de recolección de datos	36
2.2.1 Investigación bibliográfica	36
2.2.2 investigación de campo	37
2.3 Técnicas de investigación	38
2.3.1 Entrevista	38
2.3.2 Encuesta	39
CAPITULO III. Análisis del estado actual de la práctica de los juegos tradicionales	42
3.1 Juegos tradicionales de la ciudad de Guayaquil	42
3.2 Procedimientos empleados en la práctica de los juegos tradicionales	44
3.2.1 El Palo encebado	44

3.2.2 La Cometa	48
3.2.3 La rayuela	54
3.2.4 Ensacados	60
3.2.5 El trompo	62
3.2.6 La rueda	68
3.2.7 La soga	70
3.2.8 Las rondas	72
3.2.9 Las bolichas	82
2.3.10 Los zancos	85
3.2.11 Sin que te roce	88
3.2.12 Torneo de las cintas	90
3.2.13 Zumbambico	93
3.2.14 Carreras de tres piernas	95
3.2.15 Las carretillas	97
3.2.16 La gallina ciega	99
3.2.17 Las escondidas	101
3.2.18 El yo-yo	103
3.2.19 Las cogidas	106
3.2.20 La carrera de la cuchara	107
3.2.21 La cebollita	109
3.2.22 Las ollitas	110
3.3 Determinación del estado actual de la práctica de los juegos tradicionales	111

3.4 La integración de los juegos tradicionales como atractivo turístico en otros países	127
---	-----

CAPITULO IV. Aspectos generales de la plaza Rodolfo Baquerizo Moreno	136
--	-----

4.1 Ubicación	136
4.2 Aspectos Físicos	137
4.3 Antecedentes Históricos	139
4.4 Actividades Recreacionales	159

CAPITULO V. Propuesta para integrar a los juegos tradicionales dentro de la actividad turística de la ciudad de Guayaquil.	164
--	-----

5.1 Planteamiento de las propuestas para integrar a los juegos tradicionales como atractivo turístico de la ciudad de Guayaquil.	164
--	-----

5.1.1 Objetivo General	164
5.1.2 Objetivos Específicos	165
5.1.3 Medios de Difusión	165
5.1.4 Alianzas Estratégicas	166
5.1.5 Análisis FODA	167
5.1.6 Características y descripción a quienes van dirigidas las propuestas	168

5.1.7 Facilidad de acceso al sitio del evento	169
5.1.8 Lugares aledaños al sitio del evento	170
5.1.10 Juegos sugeridos para la realización de los eventos programados	172
5.2 Redacción de las propuestas.	174
5.2.1 Propuesta No. 1	175
5.2.1.1 Cronograma de actividades	179
5.2.2 Propuesta No. 2	181
5.2.2.1 Cronograma de actividades	186
5.2.3 Propuesta no. 3	188
5.2.3.1 Cronograma de actividades	192
CONCLUSIONES	194
RECOMENDACIONES	196
ANEXOS	198
BIBLIOGRAFÍA	260

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura N° 1: Niño jugando al palo encebado.	44
Figura N° 2: Niño jugando con la cometa.	48
Figura N° 3: Rayuela Días de la semana.	56
Figura N° 4: Rayuela Números – Cielo – Purgatorio – Cielo.	57
Figura N° 5: Competencia de ensacados.	61
Figura N° 6: Niño jugando con un trompo.	62
Figura N° 7: Niño jugando con una rueda.	68
Figura N° 8: Niña saltando a la soga.	70
Figura N° 9: Niños en una ronda.	72
Figura N° 10: Juego de bolichas.	82
Figura N° 11: Jóvenes en zancos.	85
Figura N° 12: Juego de “sin que te roce”.	89
Figura N° 13: Niño en el torneo de las cintas.	90
Figura N° 14: El juego del zumbambico.	93
Figura N° 15: Competencia de carrera de tres piernas.	95
Figura N° 16: Niños jugando a la carretilla.	97
Figura N° 17: Niños jugando a la gallinita ciega.	99
Figura N° 18: Niño jugando a la escondida.	101
Figura N° 19: Niño con yo-yo.	103
Figura N° 20: Niños jugando a las cogidas.	106
Figura N° 21: Carrera de la cuchara.	107
Figura N° 22: Juego de la cebollita.	109
Figura N° 23: Juego de la ollita.	110

Figura N° 24: Museo de Juegos Tradicionales	130
Figura N° 25: Vista aérea de la Plaza Rodolfo Baquerizo Moreno.	136
Figura N° 26: Vista Nocturna de la Plaza Rodolfo Baquerizo Moreno.	138
Figura N° 27: Baños del Salado.	139
Figura N° 28: Vista aérea del American Park.	148
Figura N° 29: Plano General del American Park.	149
Figura N° 30: Carrusel del American Park.	150

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1: Calendario de Actividades Año 2007 de la Plaza	
Rodolfo Baquerizo Moreno	161
Cuadro N° 2: Cronograma de Actividades Propuesta 1	180
Cuadro N° 3: Cronograma de Actividades Propuesta 2	187
Cuadro N° 4: Cronograma de Actividades Propuesta 3	193

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico No 1 Género de los encuestados	112
Gráfico N° 2 Edad de los encuestados	113
Gráfico N° 3 ¿Conoce usted la mayoría de los juegos tradicionales a continuación enlistados?	114
Gráfico N° 4 ¿Volvería a practicar estos juegos en la actualidad?	115
Gráfico N°5 ¿Asiste usted a eventos programados tales como: culturales, artísticos, educativos entre otros?	116
Gráfico N° 6 ¿Con quienes asiste a este tipo de eventos?	117
Gráfico N° 7 ¿Asistiría usted a un evento en el que los juegos tradicionales sean el centro de atención?	118
Gráfico N° 8 ¿Le gustaría participar con toda su familia en un evento de juegos tradicionales?	119
Gráfico N° 9 ¿Qué tipo de juegos le parecen más interactivos y entretenidos?	120
Gráfico N°10 ¿Piensa usted que es importante que se rescaten los juegos tradicionales de nuestra ciudad y de esta forma fortalecer nuestra identidad?	121
Gráfico N° 11 ¿Cree usted que es importante que los niños practiquen juegos tradicionales	122
Gráfico N° 12 ¿Conoce usted de algún lugar en el que se fomente la práctica de los juegos tradicionales?	123

Gráfico N° 13: ¿Cuál es el lugar que conoce en el cual se fomenta la práctica de los juegos tradicionales?	124
Gráfico N° 14 porqué es importante rescatar los juegos Tradicionales	125
Gráfico N° 15 porqué es necesario que los niños practiquen estos juegos	126

INDICE DE ANEXOS

ANEXO A: Clasificación del Folklore	199
ANEXO B: Fichas de los juegos tradicionales	202
ANEXO C: Extracto de la declaración del congreso nacional de honduras para la declaración del día de los juegos tradicionales	224
ANEXO D: Reglamentaciones con respecto al uso y a alquiler del espacio de la Plaza Rodolfo Baquerizo Moreno	226
ANEXO E: Modelo del cuestionario	231
ANEXO F: Índice de popularidad de cada uno de los juegos tradicionales	236
ANEXO G: Entrevistas	237
ANEXO H: Trípticos promocionales	257

INTRODUCCIÓN

La mayoría de seres humanos alguna vez en el transcurso de nuestras vidas jugamos y cantamos las rondas que pasaron de generación en generación a través del conocimiento popular. En los primeros años de vida es cuando adquirimos nuestros primeros contactos con el mundo, captando nuestra propia realidad, la de los otros y todo lo que el mundo nos puede ofrecer. En esta edad es cuando una persona realiza sus primeros aprendizajes: motores, cognitivos, afectivos y sociales. Todos estos logros serán decisivos para abordar con éxito los aprendizajes y demás situaciones a lo largo de su vida.

En la actualidad, la gran mayoría de los niños de la ciudad de Guayaquil, dejaron en el ayer los juegos tradicionales reemplazándolos con los juegos tecnológicos. Como punto importante tenemos que los juegos tradicionales forman parte del folklore de cada pueblo y es necesario que estos también permanezcan a lo largo del tiempo convirtiéndose en un icono que represente a nuestra cultura.

Existen casos en que los atractivos turísticos al igual que los recursos naturales tienden a desaparecer es decir que son perecederos y no renovables, este es el caso de los juegos tradicionales que son un atractivo que corre un serio peligro de desaparecer o extinguirse en nuestras tradiciones y folklore.

Es por esta razón que hemos decidido rescatarlos de esta posible amenaza y hacer de estos un motivo más para que los turistas nacionales y extranjeros visiten no solo nuestra ciudad sino también nuestro país, además pueden ser realizados por diversas personas sin que exista un límite en la edad, siendo necesaria la participación de todos sean estos hombres, mujeres o niños y que al realizarlos no importe la clase social a la cual pertenezca.

Ninguno de los factores mencionados puede impedir la realización y desarrollo de los juegos. De esta manera beneficiar no solo a la ciudad de Guayaquil y al rescate de sus costumbres sino también a aquellas personas que se dedican a la actividad turística directa o indirectamente.

INTRODUCCIÓN

La mayoría de seres humanos alguna vez en el transcurso de nuestras vidas jugamos y cantamos las rondas que pasaron de generación en generación a través del conocimiento popular. En los primeros años de vida es cuando adquirimos nuestros primeros contactos con el mundo, captando nuestra propia realidad, la de los otros y todo lo que el mundo nos puede ofrecer. En esta edad es cuando una persona realiza sus primeros aprendizajes: motores, cognitivos, afectivos y sociales. Todos estos logros serán decisivos para abordar con éxito los aprendizajes y demás situaciones a lo largo de su vida.

En la actualidad, la gran mayoría de los niños de la ciudad de Guayaquil, dejaron en el ayer los juegos tradicionales reemplazándolos con los juegos tecnológicos. Como punto importante tenemos que los juegos tradicionales forman parte del folklore de cada pueblo y es necesario que estos también permanezcan a lo largo del tiempo convirtiéndose en un icono que represente a nuestra cultura.

Existen casos en que los atractivos turísticos al igual que los recursos naturales tienden a desaparecer es decir que son perecederos y no renovables, este es el caso de los juegos tradicionales que son un atractivo que corre un serio peligro de desaparecer o extinguirse en nuestras tradiciones y folklore.

Es por esta razón que hemos decidido rescatarlos de esta posible amenaza y hacer de estos un motivo más para que los turistas nacionales y extranjeros visiten no solo nuestra ciudad sino también nuestro país, además pueden ser realizados por diversas personas sin que exista un límite en la edad, siendo necesaria la participación de todos sean estos hombres, mujeres o niños y que al realizarlos no importe la clase social a la cual pertenezca.

Ninguno de los factores mencionados puede impedir la realización y desarrollo de los juegos. De esta manera beneficiar no solo a la ciudad de Guayaquil y al rescate de sus costumbres sino también a aquellas personas que se dedican a la actividad turística directa o indirectamente.

CAPITULO I. MARCO TEÓRICO: IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL TURISMO

1.1 DEFINICIONES DE TURISMO

Según la Organización Mundial del Turismo (1994:9), el turismo comprende las actividades que realizan las personas durante sus viajes y estancias en lugares distintos al de su entorno habitual por un periodo de tiempo consecutivo inferior a un año con fines de ocio, por negocios y otros.

Por otro lado, el Diccionario de Turismo, cuyos autores son Montaner y Antich (1998:369), expone que el turismo es aquel conjunto de técnicas y actividades encaminadas a atraer y satisfacer las necesidades y motivaciones de los turistas en sus desplazamientos vacacionales. Por extensión, organización de los medios conducentes a facilitar estos viajes. Afición a viajar por placer.

Ahora bien, Oscar de la Torre Padilla propone una definición esto según de la Torre (1989:33), la cual considera que puede adaptarse a la interpretación y a

las leyes particulares de cada país: “El turismo es un fenómeno social que consiste en el desplazamiento voluntario y temporal de individuos o grupos de personas que fundamentalmente por motivos de recreación, descanso, cultura o salud, se trasladan desde su lugar de residencia habitual a otro, en el que no ejercen ninguna actividad lucrativa ni remunerada, generando múltiples interrelaciones de importancia social, económica y cultural”.

Así, turismo es el conjunto de turistas, pero a la vez, el complejo de fenómenos y relaciones que, en masa, produce como consecuencia de sus viajes: transporte, hoteles, agencias, guías, organizaciones privadas o públicas que fomentan la infraestructura y la expansión de los servicios; campañas de propaganda, oficinas de información y escuelas especializadas.

Según de la Torre (1989:35) existen razones o motivos para el desplazamiento del turista. El desplazamiento turístico obedece a muy diversas causas, pudiéndose señalar entre ellas las siguientes: culturales, educativas o profesionales.

Deseo de conocer sociedades, asistir a acontecimientos muy especiales y participar de algún modo en la historia.

Económicas. Obtener beneficios que ofrecen precios convenientes que permiten estancias más prolongadas y con un nivel de vida desacostumbrado.

Étnicas: Regreso al lugar de origen para restablecer lazos familiares o por motivos puramente sentimentales o para compartir una cultura local.

Deportivas: Asistencia o participación en una manifestación de carácter deportivo.

Físicas: Recuperación de la salud en un centro especializado o simplemente, deseo de reposo y relajación.

Técnicas: Utilización de un medio de transporte novedoso, ya sea particular (estrenar automóvil) o colectivo (nuevo modelo de aviación, inauguración de un vehículo distinto, como el barco autobús que se desliza sobre un colchón de aire)

1.1.1 ATRACTIVOS TURÍSTICOS

Según Montaner y Antich (1998:49), un atractivo turístico es un recurso turístico (monumento, paisaje, gastronomía, actividad cultural, deportiva, recreativa, etc.) que constituye la motivación básica desencadenante del movimiento o demanda turística hacia un lugar.

Los atractivos turísticos pueden ser propios del lugar u originarlos a raíz de algún acontecimiento específico y singular. Entre los primeros destacan a los parques naturales, las fiestas tradicionales o los festivales de música, así como los atractivos urbanísticos y arquitectónicos. Los segundos se refieren a eventos que no se pueden presentar regularmente, lo que no significa que no puedan repetirse sino que respondan a un hecho concreto; por ejemplo: un congreso científico, una asamblea política o un evento deportivo.

Sin embargo Gurría Di-Bella (1991:48) nos dice que: "Todo lugar que constituya un destino turístico debe tener una serie de características que motiven el desplazamiento temporal de los viajeros. Estas características desde el punto de vista del visitante, se denominan atractivos turísticos, porque son los que

llaman y atraen su atención. Desde el punto de vista de la región visitada, estos atractivos forman parte de los recursos turísticos, porque constituyen lo que se puede ofrecer al visitante.”

1.1.1.1 CLASIFICACIÓN DE LOS ATRACTIVOS TURÍSTICOS

Según Boullón (2005:45-46) los atractivos turísticos se pueden clasificar de la siguiente manera:

Categoría	Tipo
1. Sitios Naturales	1.1 Montañas
	1.2 Planicies
	1.3 Costas
	1.4 Lagos, lagunas y esteros
	1.5 Ríos y arroyos
	1.6 Caídas de agua
	1.7 Grutas y cavernas

- 1.8 Lugares de observación de flora y fauna
- 1.9 Lugares de caza y pesca
- 1.10 Caminos pintorescos
- 1.11 Termas
- 1.12 Parques nacionales y reservas de flora y fauna

2. Museos y manifestaciones

Culturales históricas

- 2.1 Museos
- 2.2 Obras de arte y técnica
- 2.3 Lugares históricos
- 2.4 Ruinas y sitios arqueológicos

3. Folklore

- 3.1 Manifestaciones religiosas y creencias populares
- 3.2 Ferias y mercados
- 3.3 Música y danzas
- 3.4 Artesanías y artes populares
- 3.5 Comidas y bebidas típicas
- 3.6 Grupos étnicos
- 3.7 Arquitectura popular y espontánea

- | | |
|-----------------------------------|------------------------------------|
| 4. Realizaciones técnicas, | 4.1 Explotaciones mineras |
| Científicas o artísticas | 4.2 Explotaciones agropecuarias |
| Contemporáneas | 4.3 Explotaciones industriales |
| | 4.4 Obras de arte y técnica |
| | 4.4 Centros científicos y técnicos |
|
 | |
| 5. Acontecimientos | 5.1 Artísticos |
| Programados | 5.2 Deportivos |
| | 5.3 Ferias y exposiciones |
| | 5.4 Concursos |
| | 5.5 Fiestas religiosas y profanas |
| | 5.6 Carnavales |
| | 5.7 Otros |

Los atractivos turísticos pueden ser de muchos tipos, ya sean permanentes o temporales, y se clasifican para su estudio en dos grandes grupos: atractivos naturales y atractivos culturales

Los atractivos turísticos naturales son aquellos creados por la naturaleza. Es decir, que en su formación no ha intervenido directamente la acción humana.

Gurría Di-Bella (1991:50) menciona la clasificación realizada por Ana García Silberman que es de la siguiente manera:

1. Atractivos históricos: son tanto las obras que han dejado las civilizaciones, como los lugares que tienen un significado en la historia sociopolítica de los pueblos, naciones y regiones. Por lo general, tienen carácter permanente; acerca de ellos se obtiene información con relativa facilidad, ya que son manifestaciones que estudian muchas ramas de la ciencia.

- Zonas arqueológicas
- Arquitectura antigua
- Lugares históricos
- Poblados típicos
- Folklore
- Fiestas tradicionales

Los países pueden mejorar los atractivos turísticos si ponen interés en el acondicionamiento de los atractivos culturales, como son sistemas de luz y sonido y la restauración de ciudades históricas.

2. Atractivos contemporáneos (no comerciales): son aquellas manifestaciones de un país o región que conservan y fomentan su patrimonio cultural; lo cual es en sí un motivo de orgullo para quienes lo pueden mostrar y un atractivo para quienes lo quieren conocer y disfrutar.

- Centros de convenciones
- Instituciones, de enseñanza
- Bibliotecas
- Museos y pinturas murales
- Obras monumentales
- Invernaderos
- Zoológicos

3. Atractivos contemporáneos (comerciales): son aquellas manifestaciones por agrupaciones públicas o privadas que, por lo general, tienen carácter temporal, se crean para atraer visitantes ofreciéndoles distracción, esparcimiento, mercancías, salud, etcétera.

- Parques de diversiones
- Balnearios

- Espectáculos culturales y deportivos
- Campos deportivos
- Exposiciones nacionales e internacionales
- Mercados de artesanías
- Comercios
- Centros de salud
- Ferias y carnavales
- Celebraciones religiosas
- Casinos
- Concursos y competencias

1.1.2 ACTIVIDADES TURÍSTICAS Y RECREATIVAS

Montaner y Antich en su diccionario turístico (1998:11) definen a la actividad turística como un conjunto de operaciones que de manera directa o indirecta se relacionan con el turismo o pueden influir sobre el siempre que conlleven la prestación de servicios a un turista, ya sean realizados en el lugar de origen del turista o en el de acogida. Por extensión, por actividad turística se

entiende no solamente a cualquier acción desarrollada por sus agentes turísticos sino también por el propio turista con el objetivo de satisfacer unas motivaciones o necesidades y realizar las acciones programadas en el tiempo libre vacacional (turismo de aventura, turismo cultural, turismo fluvial, etc.)

Para tener un mayor conocimiento de las actividades turísticas y recreacionales estas se han dividido en cinco categorías según Boullón (1990:145-146) las cuales son:

1. Esparcimiento
2. Visitas culturales
3. Visitas a sitios naturales
4. Deportivas, y
5. Asistencia a acontecimientos programados

Cada una de las anteriores categorías se subdivide en dos tipos:

1. Actividades al aire libre y
2. Actividades bajo espacio cubierto.

Se entiende que las actividades al aire libre requieren espacios descubiertos, pero planificados y resueltos técnicamente para que allí, los consumidores que prefieren ir a una piscina, practicar deportes o juegos, realizar picnics, o simplemente salir a pasear y tomar sol, encuentren una respuesta espacial que satisfaga sus expectativas.

Lo mismo corresponde hacer para las actividades bajo espacio cubierto, cuyas necesidades sumadas indicarán el carácter, tipo y tamaño de los edificios por construir.

1.2 DEFINICIÓN DE FOLKLORE

Según Paulo de Carvalho Neto “El hecho folklórico es el hecho social que se caracteriza principalmente por ser anónimo, y no institucionalizado y eventualmente por ser antiguo” (1989:37).

Mientras que Triana, Garay y León (1997:622), indican que el folklore es la ciencia que estudia los hechos culturales de los pueblos; o sea el hecho socio-cultural anónima y no institucionalizada.

El nombre folklore proviene de las palabras del idioma inglés Folk: que significa vulgo, pueblo; y, lore: que equivale a conocimiento, saber; o sea el conocimiento vulgar o saber popular. Para mayor comprensión, podríamos decir el saber que se hereda de padres a hijos, los conocimientos que se aprenden en el hogar, vecindad, barrio, lugar, antes de ir a la escuela.

Según la enciclopedia digital Encarta, versión 2008, Folclore (sociología), término general que abarca creencias, costumbres y conocimientos de cualquier cultura transmitidos por vía oral, por observación o por imitación. Este conjunto de material se conserva y transmite de generación en generación con constantes cambios según la memoria, la necesidad inmediata o el propósito del transmisor. El término folclore fue acuñado en 1846 por el anticuario inglés William John Thoms para sustituir el concepto de antigüedades populares.

1.2.1 CLASIFICACIÓN DEL FOLKLORE

Según Carvalho Neto, (1989:38), la ciencia folklórica se divide según los hechos culturales populares que estudia, así tenemos:

1. **Calendario folklórico:** Ordenación cronológica, geográfica, descriptiva, sumaria, bibliográfica y documental de fiestas folklóricas. Es un derrotero para el investigador quien, dueño de técnicas sobre temas que en ella se no se manifiestan preferencialmente como ciertas leyendas, cuentos, etc.
2. **Folklore poético:** parte del folklore factual comprende el estudio del cancionero, del romancero, del refranero y del adivinancero.
3. **Folklore Narrativo:** capítulo del folklore factual. Comprende el estudio de mitos, las leyendas, los cuentos, los casos y los chistes.
4. **Folklore lingüístico:** capítulo del folklore factual. Estudia el lenguaje oral popular, el lenguaje mímico, los pregones y otros tópicos por el estilo. Dentro del lenguaje oral se observar las siguientes subdivisiones: voces propiamente dichas, modismos, regionalismos, apodos, toponimias

5. **Folklore Mágico:** capítulo del folklore factual. Dedicado al estudio de la magia propiamente dicha del animismo, de la religión, del totemismo, del fetichismo, del tabuismo, de las creencias y de la medicina popular.
Algunos especialistas emplean las expresiones sabiduría popular y saber popular aplicadas efectivamente a la magia propiamente dicha y a la medicina popular. En muchos casos se ha visto el uso inadecuado de superstición como sinónimo de magia.

6. **Folklore Social:** parte del folklore factual. Estudia aquel hecho folklórico que ocurre durante grandes concentraciones: fiestas, teatro, música y danzas, juegos, máscaras, enmascarados, disfrazados, familia, trabajo. El folklore social de las relaciones del hombre con la sociedad, procesándose estas como si la sociedad fuera un triángulo y el hombre su centro.

7. **Folklore Ergológico:** capítulo del folklore factual. Que estudia el hecho folklórico derivado de las relaciones del hombre con las fuentes materiales de la producción.

La división de cada tipo de folklore de manera más detallada se la puede apreciar en el anexo A.

1.2.2. RELACIÓN ENTRE EL FOLKLORE Y LA ACTIVIDAD TURÍSTICA

A través de los años el folklore ha sido la representación de la cultura de los pueblos de diferentes regiones del mundo; a diferencia de la actividad turística que ha tenido su auge en el último siglo.

En la actualidad la fusión de estas dos vertientes genera no solo beneficios económicos a la comunidad que acoge al turista o brinda satisfacción al visitante, sino que fomenta que los pueblos puedan mostrar sus tradiciones y costumbres sin dejarlas de lado o cambiar su forma de vida.

1.3 DEFINICIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES

Según Carvalho Neto (1989:97) "Parte de folklore social cuya finalidad es distraer a través de competencias, de pruebas de azar, y de pasatiempos. Esa tripartición le sirve de clasificación. Entre los juegos de competencia, se conocen las competencias con la participación de animales y las competencias entre personas únicamente: corrida de caballos, corrida de toros, piñatas, palo enjabonado...".

Son ejemplos de juegos de azar: la lotería popular y las argollas. Y de los juegos pasatiempos: berlín, bolero, anillo perdido, lamida de paila o sartén, cometa, juguetes varios, etc.

El folklore educacional divide los juegos en aquellos que fomentan la agresión y otros fomentan la confraternidad.

Lo que nos menciona Abreu (2004:63) con relación a una definición de juego tradicional es que este se refiere a la manifestación lúdica con arraigo cultural. Ya que tiene un significado profundo en correspondencia con el comportamiento

del hombre y su desarrollo evolutivo, es por eso en todas las culturas encontramos un verbo que expresa la acción de jugar, ejemplo: inda, lodus, oicus, asobu, aiba, sahaq, giocare, play, jover, spiel, kridati, jokata, etc.

Cuando le preguntamos a alguien sobre el juego, inmediatamente se remonta a un tiempo y espacio diferente, recordando una serie de vivencias positivas y negativas. No hay hombre sin juego ni juego sin hombre.

Las características de los juegos podrán ser diferentes, las intensidades diversas, los momentos evolutivos distintos, pero aun así podremos encontrarles elementos comunes en todas las culturas, prácticamente todas las expresiones lúdicas poseen puntos en común.

Existen muchos juegos que revelan viejas costumbres, expresan acciones de la vida social, reflejan la lucha entre lo bueno y lo malo, entre la vida y la muerte, la noche y el día, es mediante el juego que las personas crean lo que esta de acuerdo con sus gustos, necesidades y deseos.

1.3.1. JUEGOS TRADICIONALES

El juego no deja de ser un fenómeno o actividad que transcurre en un tiempo espacio diferente al de la vida cotidiana, tiene sus propias reglas y posee una gran libertad, el jugador decide si jugar o no, según el tema, objetivos, y materiales del juego según Abreu (2004:63).

Los juegos tradicionales son en esencia actividad lúdica surgida de la vivencia tradicional y condicionada por la situación social, económica, cultural, histórica y geográfica; hacen parte de una realidad específica y concreta, correspondiente a un momento histórico determinado; en esto tendríamos que decir como Oscar Vahos que cada cultura posee un sistema lúdico, compuesto por el conjunto de juegos, juguetes y tradiciones lúdicas que surgen de la realidad de esa cultura.

Los juegos tradicionales se han perdido o han dejado de ser practicado en el transcurso del tiempo. Nuestra propuesta se realizará con los juegos de la ciudad de Guayaquil.

Los juegos primero servían como medio de comunicación porque permitían la transmisión de conocimientos de una generación a otra, y otras experiencias.

En la medida que la humanidad pasaba de una formación socio- económico a otra, los juegos fueron cambiando, algunos se transformaron teniendo un enriquecimiento de sus elementos técnico-tácticos y otros desaparecieron. No debemos olvidar la importancia que dieron algunas civilizaciones a los juegos, tal es el caso de la cultura griega donde los juegos eran algo esencial para el ser humano, de ahí el legado que dejaron a la historia de la humanidad, “Los juegos Olímpicos” Abreu (2004:62).

1.3.2. LOS JUEGOS TRADICIONALES Y EL DESARROLLO DEL SER HUMANO

El juego es un sistema ficticio de reglas absolutamente obligatorias pero libremente aceptadas que tienen un fin en sí mismo, que no es material ni utilitario, que se ejerce libremente y aporta al ser humano múltiples sentimientos y experiencias educativas diferentes a las que puede acceder en la vida cotidiana.

Este no es una actividad exclusiva de la infancia, las personas disfrutan del placer del juego desde el nacimiento hasta la muerte. En cada etapa de la vida

tiene características y fines diferentes, porque los intereses y motivaciones de cada grupo de edad también son diversos.

En los primeros años de vida es cuando adquirimos nuestros primeros contactos con el mundo, captando nuestra propia realidad, la de los otros y todo lo que el mundo nos puede ofrecer. Es en este período de la vida cuando una persona realiza sus primeros aprendizajes: motores, cognitivos, afectivos y sociales. Todos estos logros serán decisivos para abordar con éxito los aprendizajes y demás situaciones a lo largo de su vida.

El componente motor del juego en las primeras edades disminuye progresivamente, aumentando la complejidad del mismo; las formas de juego de los adultos son más sedentarias y a veces son utilizadas de forma inconsciente, lo que puede representar un medio equilibrador de sus vidas, favoreciendo en gran medida su interrelación.

Además pueden lograr un cambio en lo social generando posibilidades de intercambio con otras personas, ampliando su universo de relaciones con sujetos iguales. En lo físico o motriz se podría mencionar todas las posibilidades de desarrollo, por la amplitud de movimientos y la conciencia quizás biológica de entrar en contacto con un mundo exigente de imaginación y fantasía.

Los juegos modernos limitan el desarrollo del niño o la niña, porque los obligan a realizar actividades en torno a un determinado juguete, a diferencia de los juegos o actividades que hacen que ellos se adentren en el universo infantil. Es entonces cuando cabría decir que los juegos tradicionales facilitan la expresión de las tradiciones propias de los pueblos y de la vida, no solo de los infantes sino de las personas que participan en actividades de este tipo.

1.3.3. Juegos tradicionales y el turismo

Cada juego tradicional está compuesto por parte de la realidad que nos rodea, es por esto que se hace posible mostrar las estructuras sociales y culturales de cada sociedad.

Los juegos tradicionales son actividades que se realizan al aire libre, tiene una relación con el turismo porque se pueden realizar en lugares que son de esparcimiento y que muchas veces tienen la calidad de atractivo turístico, tales como plazas, parques, zonas regeneradas, áreas verdes, entre otras claro está

sin perjudicar o afectar a las especies que habitan dentro de los lugares ya mencionados.

Como un punto a favor el juego recreativo es parte fundamental de la animación Sociocultural, ya que es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano.

Hablando del ámbito turístico los juegos tradicionales permiten la interacción entre personas locales y turistas nacionales y extranjeros, esto permite que se pueda conocer algo más de nuestra cultura ya que cada juego posee una peculiaridad o particularidad dependiendo en el lugar geográfico donde este se practique produciendo una interrelación entre ambos personajes

1.4 Definición y clasificación de animación

Una definición y clasificación actual de animación nos lo proporciona Abreu (2004:33) y es la que observamos a continuación: Animación proviene etimológicamente del término latino Anima: Alma. Su imagen no es un hecho espontáneo, consiste en un grupo de técnicas derivadas de la recreación que permiten planificar; organizar y realizar diferentes actividades o juegos para todas las edades y sexos, contribuyendo a desarrollar la comunicación. La animación es algo participativo, interesante, excitante y único que permite a los clientes a probarse a si mismos, creando un ambiente idóneo cuyo objetivo final es dinamizar y lograr un clima de alegría que les haga mas agradable e interesante su participación, dejándoles aprovechar al máximo su tiempo libre, mediante una ocupación libremente elegida donde se vinculen a la cultura y al entorno local de un a forma sana y natural.

La animación se clasifica de acuerdo al contenido de su actividad o técnicas de animación (2004:36):

- Animación Socio-Cultural
- Animación Deportiva
- Animación Recreativa
- Animación infantil

Con las tendencias actuales del turismo se hace necesario utilizar otras técnicas por lo cual el Msc. Pedro Abreu propone en el Manual de Animación Turística, incluir los siguientes puntos en una nueva clasificación.

- Animación ecológica o del Medio Ambiente
- Animación para la tercera edad
- Animación para personas con atenciones especiales
- Atención para ejecutivos y personal de negocios

La palabra animación nos da la idea de crear nuevamente, motivar y establecerse nuevas metas, nuevos intereses y estilos de vida. Se trata de

mejorar la calidad de vida mediante un involucramiento en actividades estimulantes, creativas y de mucho significado.

La animación puede contribuir a mejorar la calidad de vida, entretenimiento, placer y la posibilidad de relacionarse con otras personas

1.4.1 Animación Sociocultural

La animación es mucho más que cuidar y entretener niños, jugar, leer, pasear, realizar compras, tomar baños de playa, tenderse al sol, comer y dormir. Animación es salud, cultura, comunicación, creatividad, descanso activo y óptimo aprovechamiento del tiempo libre, esto es lo que nos menciona Abreu Hernández (2004:31)

La definición que nos da este mismo autor (2004:36-37) sobre la animación sociocultural es la siguiente: esta dirigida a desarrollar habilidades en aquellas actividades por las que el cliente siente una inclinación especial, pero no tiene la oportunidad de ejercerlas en su vida cotidiana. Sirve para ampliar una serie

de conocimientos de forma lúdica, de los cuales muchas veces el cliente resulta ser experto, pero por mucha afición le gusta ponerlos en práctica.

Las actividades que forman parte de la animación sociocultural son las siguientes:

a) Participativas – activas:

- Actividades manuales: Talleres de cerámica, culinarios, gastronómicos, de pintura y escultura, etc.
- Actividades variadas: clases de idiomas, fotografía, buceo, etc.

b) Participativas – pasivas:

- Visitas a museos y monumentos de interés
- Audiciones de conciertos de todo tipo
- Asistencia a representaciones teatrales

1.5 Relación entre el turismo, juegos tradicionales y animación socio cultural

El turismo como actividad generadora de beneficios no solo económicos sino culturales, los cuales generan el movimiento de gran cantidad de demanda turística nacional y extranjera hacia un destino fuera de su entorno habitual de vida, esta fuertemente ligada a la realización de actividades que involucren la animación sociocultural, la cual busca crear ámbitos de encuentros interpersonales y de intercambio de experiencias y tareas conjuntas que ayudan a que el individuo sea turista o visitante forme parte de las distintas situaciones sin verse inmerso en ellas. Es de esta manera que cuando un grupo de personas participa dentro de una actividad en este caso el desarrollo y participación de los juegos tradicionales, se creará el intercambio entre culturas y experiencias, por lo tanto esto representa un aporte importante a la actividad turística de una localidad.

En la animación turística, los juegos recreativos son una actividad que implica relación y comunicación, aumenta el desarrollo afectivo emocional,

procura placer, entretenimiento, alegría de vivir, expresarse libremente, encausar energías y descargar las tensiones.

La importancia de poseer tiempo libre y ocuparlo en actividades que nos ayuden a formar íntegramente, tiene un carácter preventivo para algunos de los males que aquejan a la sociedad moderna como la depresión, soledad, aislamiento, sedentarismo stress y otros.

CAPITULO II. METODOLOGÍA Y PROCEDIMIENTOS

2.1 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Este trabajo detalla y describe los juegos tradicionales de la ciudad de Guayaquil, que evocan la tradición, cultura y folklore de nuestro pueblo, obteniendo como resultado un aporte mediante varios eventos a realizarse en un futuro para ser introducidos en el calendario festivo anual de la ciudad.

En el presente estudio se realizarán entrevistas a tradicionistas, costumbristas y/o folkloristas reconocidos en el ámbito local, los cuales no solo aportaran con conocimientos generales del tema sino con experiencias propias obtenidas a lo largo del tiempo.

Se tomará como referencia estudios de caso a nivel internacional para analizar la situación actual y el efecto que los juegos tradicionales de otros países tienen sobre la actividad turística y recreativa

Para el estudio del tema se tomó en cuenta las fuentes de información primaria tales como: libros, documentos (estadísticas de la subsecretaria de turismo y de

la cámara de turismo, entrevistas, fotografías), artículos de los diarios con mayor prestigio del país ya que estos poseen información actualizada y todas las fuentes mencionadas anteriormente hacen que nuestro trabajo pueda ser veraz y confiable, permitiendo una mejor comprensión del tema que se está tratado.

Además se utilizaron como una fuente de información para la realización de esta tesis; obras tales como: el Diario de Guayaquil los dos tomos por el historiador José Antonio Gómez Iturralde y reportajes periodísticos de La Revista de diario El Universo que aportaron con fundamental información de folkloristas e historiadores reconocidos.

De este modo la recopilación histórica que posee esta tesis, la hemos profundizado en la investigación bibliográfica (obtenidas en las principales bibliotecas y en el archivo histórico de la ciudad) además de realizar una búsqueda exhaustiva en páginas de Internet ecuatorianas (visitaguayaquil.com, edufuturo.com, dicionariobiograficoecuador.com entre otras) descubriendo de esta forma hechos que ocurrieron en el pasado así como de las costumbres de las personas en esas épocas, de forma adicional se consultó y utilizó datos recolectados por otros investigadores, además se tomó en cuenta temas de tesis relacionados y finalmente se analizaron todos los datos recolectados.

2.1.1 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Los objetivos planteados en la investigación son los siguientes:

OBJETIVO GENERAL:

Elaborar propuestas para integrar a los juegos tradicionales de la ciudad de Guayaquil dentro de la actividad turística y recreacional en la Plaza Rodolfo Baquerizo Moreno mediante la organización de eventos.

2.1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- ✓ Identificar los juegos tradicionales que posee la ciudad de Guayaquil, los cuales forman parte de la identidad popular.

- ✓ Detallar el procedimiento de cada juego que se realiza dentro de la ciudad así como cada uno de los implementos necesarios para el desarrollo de los mismos.

- ✓ Determinar el estado actual de la práctica de los juegos tradicionales de la ciudad de Guayaquil.

Estos objetivos se verán reflejados en los respectivos capítulos en los cuales utilizaremos información bibliográfica, testimonios, fichas y encuestas las cuales servirán de apoyo para la elaboración de este trabajo investigativo.

2.1.3 HIPÓTESIS PLANTEADA

La hipótesis planteada es la siguiente:

“Si se organizan eventos enfocados a rescatar los juegos tradicionales en la Plaza Rodolfo Baquerizo Moreno, se los podría integrar dentro de la actividad turística y recreacional de la ciudad de Guayaquil”.

2.2 TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Con respecto a las técnicas de recolección de datos, para la obtención de información se utilizaron las técnicas de investigación bibliográfica y de campo.

2.2.1 INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA

Según Roberto Muñoz (2000:13), la técnica de investigación bibliográfica se refiere a aquella que por ser común a todo tipo de investigación, merece ser tratada de una manera más amplia, algunos la llaman bibliográfica o documental. (2000:235) Es la que se realiza en libros y otras fuentes afines. Consiste en la búsqueda de información científica en las bibliotecas”.

Puede ser realizadas independientemente o como parte de la investigación de campo y de laboratorio. Constituye por tanto, el primer paso de cualquier investigación.

En esta tesis se consultaron diversos libros de investigación científica y de información relativa al tema central que es el de los juegos tradicionales de la ciudad de Guayaquil, así como del lugar en el que se llevará a cabo, la Plaza Rodolfo Baquerizo Moreno, enfocando en los textos la historia e información actual de cada uno de ellos.

2.2.2 INVESTIGACIÓN DE CAMPO

En cuanto a la técnica de investigación de campo, Muñoz (2000:15) indica que esta consiste en una observación de los hechos, tal como ocurren en la realidad, en el ambiente natural. Se vale de instrumentos como cuestionarios, guías de observación, lista de cotejo, test o pruebas, otros equipos y aparatos.

En lo que respecta a la técnica de investigación antes mencionada, se realizaron observaciones de personas practicando los juegos tradicionales, los cuales se señalan en este trabajo, teniendo una prueba de que hoy en día todavía se pueden practicar y rescatar este tipo de expresión folklórica social, que

contribuye al sano esparcimiento fomentando la diversión de un individuo o grupo de individuos.

2.3 TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

Las principales técnicas de investigación implementadas en el desarrollo de este trabajo son la entrevista y la encuesta.

2.3.1 ENTREVISTA

Según Luzuriaga (2000:50), la entrevista es uno de los procedimientos más utilizados en la investigación social, permite la recopilación de información, mediante el diálogo directo entre el investigador y los sujetos de investigación.

Esta técnica es utilizada en diferentes momentos de la investigación y busca recoger información acerca de las variables de estudio.

La entrevista requiere ciertos preparativos: preparación del entrevistador, conocimiento previo del campo, contacto con los sujetos de investigación, selección del lugar. Así, también, la entrevista tiene su propia dinámica que va desde el contacto inicial, como formular preguntas, como obtener las respuestas, como registrar las mismas, para lo cual se utiliza el formulario.

Se realizará entrevista a algunos de los tradicionistas, folkloristas y/o costumbristas de la ciudad, así como a personas de la tercera edad cuyas vivencias serán tomadas en cuenta con el fin de obtener información relevante sobre la práctica de los juegos tradicionales de Guayaquil en años anteriores.

2.3.2 ENCUESTA

Luzuriaga (2000:51), menciona que la encuesta es la técnica que permite obtener información por escrito acerca del objeto de investigación en su totalidad o en una muestra mediante el uso de la entrevista o cuestionario.

La encuesta, es una técnica de investigación de campo cuyo objeto puede variar desde recopilar datos para definir un problema hasta probar una hipótesis.

La encuesta permite el conocimiento de motivaciones, actitudes, opiniones de los individuos con objeto de la investigación.

En este trabajo, la encuesta juega un importante papel en su desarrollo ya que con esta se comprobará si existe el interés de los turistas en conocer y practicar los juegos tradicionales dentro de las actividades que se planean realizar.

Se realizará un cuestionario el cual estará compuesto de preguntas abiertas y cerradas; estará enfocado a conocer cual es el nivel de interés de las personas en que se realice eventos que ayuden a rescatar los juegos tradicionales de la ciudad. Estará dirigido a personas cuyo rango este entre los 12 a 60 años de edad.

Se tomará una muestra del universo total del ingreso de turistas nacionales y extranjeros al Malecón del Salado, información obtenida a través de la Cámara Provincial de Turismo del Guayas.

La primera parte del cuestionario, constará de información demográfica sobre: sexo y edad. La segunda parte tendrá como finalidad obtener datos acerca del interés por parte de los ciudadanos que visitan la Plaza Rodolfo Baquerizo Moreno con respecto al desarrollo de nuestro tema de tesis.

Se realizará de manera indiferente en cuanto al lugar que se encuentre cada encuestado, ya que el fin es conocer diferentes puntos de vista en cuanto a edades, entornos, clases sociales, etc. Por lo que no es necesario ni de vital importancia realizarla solo en la Plaza ni en los lugares circundantes.

CAPITULO III. ANALISIS DEL ESTADO ACTUAL DE LA PRÁCTICA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

3.1 JUEGOS TRADICIONALES DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL

A continuación encontraremos una lista de los juegos que se practicaban o practican en la ciudad de Guayaquil, cabe resaltar que algunos juegos en otras localidades de nuestro país tienen un nombre diferente y en otros casos un nombre singular.

Esta lista es de elaboración personal de las tesis, la cual corresponde al tiempo de investigaciones realizadas

- ❖ El palo encebado
- ❖ La cometa
- ❖ La rayuela
- ❖ Los ensacados

- ❖ El trompo
- ❖ La rueda
- ❖ La soga
- ❖ Las rondas
- ❖ Las bolichas
- ❖ Los zancos
- ❖ Sin que te roce
- ❖ Torneo de las cintas
- ❖ Zumbambico
- ❖ Carrera de tres piernas
- ❖ Las carretillas
- ❖ La gallina ciega
- ❖ Las escondidas
- ❖ El yo-yo
- ❖ Las cogidas
- ❖ La carrera de la cuchara
- ❖ La cebolla
- ❖ Las ollitas

3.2 PROCEDIMIENTOS EMPLEADOS EN LA PRÁCTICA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

Para desarrollar cada uno de los juegos antes mencionados debemos conocer como se procede con ellos y también conocer algo de la historia que hay detrás de estos.

3.2.1 EL PALO ENSEBADO

Figura Nº 1: Niño jugando al palo ensebado



Fuente: www.pueblos.net

Según lo que nos relata Mantilla Aguirre (2003: 89-90) en relación al palo ensebado es lo siguiente. Otra de las atracciones populares eran "los palos ensebados", muy difíciles de subirse y ganar el premio respectivo. Estos consistían en juegos predilectos de los niños, jóvenes y también adultos, que no perdían la ocasión para inscribirse y treparse hasta el final.

Al palo ensebado, afirmado en el suelo y de una altura de 10 a 15 metros, se le untaba manteca, aceite y otras sustancias grasosas, dificultando de esta manera el ascenso de los atrevidos participantes. (Ver anexo B, Ficha 1). A veces el primer participante lograba subirse hasta más arriba de la mitad y "pun" al suelo; pero los siguientes tenían más posibilidades por cuanto se iba secando la grasa al ir frotando tierra y polvo en el palo. Pero en ese momento venían los propulsores del juego para volver a engrasarlo.

Como detalle final el autor nos dice lo siguiente: era hermoso ver a los niños cargados de arena en los bolsillos para contrarrestar lo resbaloso del palo. Así mismo, era gracioso ver a otros, todos ellos flacos que más les pesaban los bolsillos con tanta arena y por la ley de la gravedad, en vez de subir

resbalábamos poco a poco. De todas maneras todos participaban con o sin suerte. Lo que importaba en el momento, era participar y de esta manera sentirse parte del festejo.

La página del Consejo provincial del Pichincha, www.edufuturo.com, nos dice lo siguiente con relación a este divertido juego: Atracción popular, juego apetecido por los niños, jóvenes y adultos, que en épocas de fiestas tradicionales en los pueblos era uno de los eventos de gran concurrencia. En la cima del palo se colocaban variados premios, que debían ser cogidos -al menos uno- por el participante. Como era tan difícil el trepar al palo, los participantes esperaban que los primeros hicieren el intento para que con el tiempo se fuese limpiando la grasa.

Constituye el trofeo para quien logra con perseverancia subir a coronar el palo. Este está cubierto de cebo con el fin de quien suba, resbale y en su parte alta tiene muchos premios. Tanto son los intentos, que cada vez se limpia el palo. El que logra el objetivo, se lleva todo. Tomado de 'La Cultura Popular en el

Ecuador' de la autora azuaya, Beatriz Mejía Moscoso, publicado por:
www.cidap.org.ec.

El ministerio de Relaciones Exteriores de Venezuela, en su pagina web:
www.mre.gov.ve, nos relata como surgió este popular latinoamericano y que poco a poco ha ido desapareciendo de las grandes ciudades y ha quedado relegado a lugares distantes que siguen conservando sus tradiciones.

Su nombre originario es cucaña y en Italia, en Nápoles, era muy común durante los siglos XVI y XVII en las fiestas populares. En medio de una plaza pública se formaba una pequeña montaña artificial que simbolizaba el Volcán Vesubio. Del cráter de aquel falso volcán salían en erupción salchichones y distintos manjares especialmente macarrones los que, al desprenderse, se cubrían de queso rallado, cubriendo la montaña a manera de ceniza. La gente acudía para apoderarse de aquellos alimentos. Después se sustituyó la montaña por un alto poste desde cuya cima pendían los salchichones, aves, etc.

El palo encebado, el árbol de mayo, adornado con cintas y frutas, que se colocan en algunos pueblos de España en paraje público, al cual durante el mes de mayo concurren las mozas y mozos a divertirse con bailes y regocijos. En muchos países europeos es conocida la danza de las cintas de mayo en torno al árbol. El árbol o un poste recuerdan los ritos de la fertilidad. Casi todas las danzas de la fertilidad se celebran en torno a un largo madero.

3.2.2 LA COMETA

Figura N° 2: Niño jugando con la cometa



Fuente: Tesistas

La cometa es uno de los juegos más antiguos. Este juego se atribuye al General Chino Han Sin, se utilizaba como dispositivo de señalización militar que lo inventó alrededor de 1200 años antes de Cristo, para dar aviso de la llegada de refuerzos a una plaza sitiada. Los movimientos y los colores de las cometas constituían mensajes que se comunicaban en la distancia entre destacamentos militares.

En el siglo XII, en Europa los niños ya jugaban con cometas a las que añadían cuerdas para hacerlas sonar, indica www.wikipedia.com en su página de información en la web. (ver anexo B Ficha 2).

En la actualidad se evita remontarlo en las ciudades por los problemas de enredos con cables. Tiene como característica que en muchos lugares lo juegan tanto niños como adultos, y se realicen certámenes en lugares abiertos tanto de remontar el barrilete como del diseño con que se realiza.

En China es muy propio de los adultos hacer barriletes o cometas de diseño muy elaborado, con formas de dragones, peces, pájaros, pueden estar realizadas con papel de colores, papel de seda o con seda, y su armazón está elaborado con cañas partidas verticalmente y convenientemente raspadas (6 u 8 cruzadas), se atan allí tiros de hilo, y se le coloca una cola al barrilete, que sirve de contrapeso y que muchas veces hay que aumentar o disminuir para que remonte vuelo. En Venezuela el esqueleto se realizaba con varillas de verada, venas de palma de coco. El noveno mes del calendario chino se dedicaba al volantín

En América Latina son más comunes las formas hexagonales, estrellas, o con forma y color del equipo de fútbol preferido, aunque en Santiago de Chile, en 1796 se prohibió remontar cometas en el radio urbano, y en México en 1797 se amenazaba con prisión a quien remontara papelotes en azoteas y terrazas, por los problemas y accidentes que causaban, además de las batallas de volantines que ocasionaban entre los competidores.

En las últimas épocas aparecen barriletes de plástico que se venden en jugueterías. Estas cometas inician su ascenso cuando (con viento) sube y se le va largando hilo.

Según la enciclopedia virtual www.wikipedia.com a la cometa se le da diferentes nombres con respecto a la región donde se juegue a continuación se detallan algunos ejemplos en Latinoamérica:

Cometa (en Argentina, Colombia, Cuba, Ecuador, Panamá, Perú y Uruguay).

Barrilete (en Argentina, Guatemala, Nicaragua y Honduras).

Chichigua (en República Dominicana).

Chiringa (en Cuba y Puerto Rico).

Lechuza (en Nicaragua).

Pandorga (en Paraguay; Argentina y Uruguay).

Papagayo (en Venezuela, y México). Del portugués papagaio, 'cometa'.

Papalote (en México, Cuba y Costa Rica). Del náhuatl papálotl, 'mariposa'.

Papelote (en Honduras).

Piscucha (en El Salvador).

Volador (en Bolivia y Venezuela).

Volantín (en Chile; Bolivia; Argentina; Venezuela; y Puerto Rico).

El Juego de la cometa es tan creativo que todavía se lo mantiene con gran actividad en varias ciudades y pueblos, especialmente en épocas de verano y vacaciones escolares.

Los niños y jóvenes se esmeraban en confeccionar sus cometas de la mejor manera. El material utilizado era el sigse o el carrizo para su armazón; el papel cometa, de empaque o papel periódico; tiras de tela para hacer la cola y por último hilo grueso o piola para hacerlas volar. Se utilizaba el engrudo o la goma con lechero, este último se extraía de un árbol de la serranía ecuatoriana (muy consistente como cualesquier otro pegamento). La cola de la cometa se la hacía uniendo pedazos de tela usada, medias viejas, y con las manos se las guiaba como si fuese un timón para hacerlas volar.

Grandes alturas alcanzaban las cometas, a veces el viento era tan fuerte que las cometas se enredaban en los cables de luz. Actualmente en épocas de cometas (julio-agosto) toma gran impulso este juego.

Un juego muy conocido por todos es la COMETA y se lo realizaba en una época del año en especial según nos cuenta Mantilla Aguirre (2003: 73 -74) Los niños junto con sus padres se esmeraban en hacer la mejor cometa para disfrutar durante las vacaciones y el tiempo libre que les daban los papas, que a veces era muy poco, ya que tenían que ayudarles en sus tareas diarias tanto agrícolas como de la casa. Al fin todo esfuerzo valía la pena ya que siempre existía la gratificación con el permiso que nos daban los papás para jugar hasta el cansancio.

Grandes alturas alcanzaban las cometas de varias formas y tamaños mientras más fuerte era el viento, principal elemento de este juego. A veces el viento era tan fuerte que rompía la cometa en medio vuelo o se enredaba en los alambres de luz, que terminaba con el juguete, lo que obligaba a regresar a casa a buscar material para elaborar otra similar.

En tiempos de las cometas (verano), el cielo se inundaba de estas simpáticas cometas, tras las cuales siempre estaba un niño con su ilusión en toda la

amplitud del cosmos. No importaba el lujo de este artefacto sino que tenga ese algo que le transportaba a un mundo de alegría.

Pero en la actualidad podemos encontrar diversidad de cometas ya que estas tienen formas o figuras de los personajes animados de la actualidad y se pueden encontrar en los más raros materiales y precios diferentes, esto ha provocado que muchos niños dejen la creatividad de lado y se conformen con estas nuevas cometas.

3.2.3 LA RAYUELA

Lo que nos cita Mantilla Aguirre (2003: 49 – 50) sobre la rayuela es lo siguiente: En el Ecuador en la década de los años 60 al 70 muchos niños disfrutaron este juego en la escuela, en el barrio, en su casa y a cualquier hora. Este es el juego que no ha muerto, que se aferra y sigue vigente en los sectores alejados de las ciudades, pero que también se está reviviendo en los centros educativos a nivel nacional. Es una forma de recrearse y crecer mentalmente ya

que se necesita más que habilidad, concentración y destreza. (Ver anexo B Ficha 3)

Existen distintas formas y estilos como la tradicional rayuela de la semana, con siete cuadros o "cajones" representados en cada uno de ellos los días de la semana. Se juega saltando con un solo pie cada uno de los cuadros hasta salir por el último en forma secuencial desde el lunes al domingo. En el cuadro que representaba al día jueves se podía asentar los dos pies y continuar el resto saltando en uno solo. Se lanzaba una ficha en los dos últimos cuadros desde una distancia de siete a diez pasos. Se comienza poniendo la ficha al primer cuadro (lunes), desde el cual se tenía que ir golpeando con el pie de uno en uno hasta terminar; luego, el siguiente cuadro. En los dos últimos cajones (sábado y domingo), se "lanzaba" la ficha de una distancia de siete y diez pasos, respectivamente.

Figura N° 3: Rayuela Días de la semana

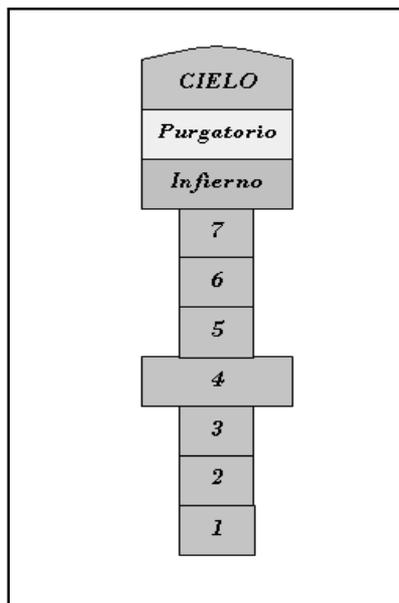
Fuente: Tesistas

Cada vez que el jugador terminaba los siete cajones, marcaba con una equis (X), el cajón escogido en el cual se podía asentar los dos pies, en tanto que el otro jugador no podía hacerlo. De esta manera se impedía o se hacía más difícil el juego del contrario.

Otras clases de rayuelas .eran el avión, el gato, el cuiquillo, los meses del año, etc., cada uno de los cuales resultaba muy divertido. Por ejemplo el cuiquillo era realmente difícil, por tener cuadros y franjas tan pequeñas que el jugador tenía

que ser un verdadero equilibrista para no pisar la raya, ya que al hacerlo perdía el juego y comenzaba nuevamente. A continuación se puede observar otras formas diversas de jugar a la rayuela:

Figura Nº 4: Rayuela Números – Cielo – Purgatorio – Cielo



Fuente: Tesistas

Se tira la piedra dentro de la casilla uno, sin que toque los bordes. Se salta a la casilla dos en un pie, y en esa misma posición se recorre casilla por casilla hasta llegar al cielo. En el cielo se descansa (se apoyan los dos pies) y se hace el recorrido inverso. Al llegar a la casilla 2, siempre en un solo pie, se recoge la piedra de la casilla 1, y se la saltea, finalizando esa ronda. Las rondas siguen igual, pero arrojando la piedra en la casilla 2, y en las demás sucesivamente. En la última ronda la piedra se arroja al cielo. Si se comete alguna falta, el turno pasa al siguiente jugador. Quien primero complete sin faltas las diez rondas gana el juego.

Los jugadores empiezan el juego en la casilla número 1, debiendo pasar las tres primeras en un solo pie y si tocar las líneas divisorias. Al llegar al casillero número 4 descansan (apoyan los dos pies); luego pasan a la casilla 5, 6 y 7 en un solo pie; de esta casilla deben pasar en un solo pie hasta el purgatorio sin tocar el infierno. En la casilla 8 se puede descansar, y de allí se pasa al cielo en un solo pie. En el cielo se descansa, y se vuelve a la casilla número 1 siguiendo el mismo procedimiento anterior. El que consigue salir de la rayuela sin ninguna falta gana un descanso que lo coloca donde quiera. Quien consigue más descansos luego de un determinado tiempo o número de rondas, gana el juego.

Según el sitio web educar.org: La rayuela es uno de los juegos más conocidos en todo el mundo. Su origen no se conoce con exactitud, pero se lo relaciona con los juegos lineales conocidos en tiempos de las civilizaciones egea, griega y romana. Según una de las versiones que se conocen, la rayuela fue inventada por un monje español, que quería simbolizar en este juego el comienzo de la vida, con sus dificultades y alternativas, y la muerte, en la antesala de la cual aparecen el infierno y el purgatorio, etapas previas del cielo, la meta final. Esto hace pensar que la rayuela pudo haber tenido un sentido astrológico concreto.

La rayuela se denomina diferente en ciertos países, como veremos a continuación: en España y México se la conoce como tejo, y además recibe otros nombres de acuerdo a la región como por ejemplo: calderón, cox cox, futi, traquenele, telazarranea, reina mora, pata coja, infernáculo, pitajuela, mariola, etc. En Chile se la llama luce o huche; en Colombia golosa o carroza; en Portugal juego del diablo o juego del hombre muerto; en Italia se la llama mundo; en Venezuela El juego de la Vieja.

3.2.4 ENSACADOS

Es una carrera en la cual los participantes cubren sus piernas con unos sacos que deben sostener con sus manos. Para avanzar sólo es válido saltar, sin soltar el saco.

En este juego se puede realizar en equipos y también individualmente, los participantes se colocarán en la fila con los pies dentro de los sacos, tras una línea de salida. (Ver anexo B Ficha 4)

Pueden jugar por vueltas en forma personal se lo realiza contra reloj, a la señal de salida avanzaran a la meta, y el primero en llegar en menor tiempo gana.

De forma grupal se juega de la siguiente manera: el primer participante deberá correr una distancia destinada y regresar a la línea de partida para que pueda salir su compañero de equipo. Ganará el equipo que haga todo el recorrido primero.

Es recomendable jugar en una zona o área verde para la seguridad de los jugadores, si la persona se cae debe levantarse en el mismo lugar y continuar jugando.

Figura N° 5: Competencia de ensacados



Fuente: <http://www.flickr.com/photos>

3.2.5 EL TROMPO

Figura N° 6: Niño jugando con un trompo



Fuente: Tesistas

Según Mantilla Aguirre (2003:39-40) el trompo es un juguete muy antiguo y que fue permaneciendo vigente a través del tiempo. Hay rastros de trompos en pinturas muy antiguas y en textos literarios que citan el juego.

En "La Eneida", Virgilio dedica versos a este elemento. Se han hallado trompos pertenecientes a la civilización romana, y también en Tebas. También hay

diversos ejemplares de trompos americanos, en México, en Argentina, que dan testimonio de su permanencia en el tiempo.

El trompo está realizado con una pieza de madera dura en forma cónica (de pera) con una punta de metal (pico, púa o rejón) sobre el que se lo hace girar. En la parte superior tiene una especie de cilindro chato o sombrero, llamado espiga, que sirve de apoyo para enrollar el hilo. (Ver anexo B Ficha 5)

Para lograr que el trompo gire, se enrolla un piolín o cordel desde la púa hacia la espiga, y luego se lo lanza al trompo al suelo con un movimiento brusco, sosteniendo el piolín desde el cabo que quedó sobre la espiga. Así se desenrosca al llegar al suelo, y comienza un movimiento giratorio sobre la púa, con un ritmo y duración que varían según el tipo de trompo, el impulso que se le haya dado, y la superficie sobre la que está "bailando". Luego comienza a inclinarse hacia los costados, hasta que pierde su movimiento, y se expresa que el trompo está "muerto".

Hay muchas formas de jugar. Hay quienes realizan el juego en forma grupal, lanzando varios trompos en la "Troya" que es el nombre con que se designa al

círculo donde bailarían los trompos, y de donde no deben salir. A veces se juega a ir chocando y dejando fuera de juego los trompos rivales. Según las reglas del juego que se establezcan, puede un jugador, lograr que el trompo de su compañero salga de la troya, o dejarlo muerto de un golpe, y quedarse así con la pieza ganada. Pero cada grupo establecerá con qué reglas de juego se manejarán.

Diversas también son las características del trompo en sí, según la región. Se consideraba que el trompo propiamente dicho medía unos seis centímetros de alto, por unos cuatro centímetros de diámetro mayor. Pero hay formas y tamaños totalmente variados, y han llegado a hacerse trompos de todo tipo de materiales y modelos, con luces, musicales, con resortes internos, etc. pero el tradicional es el de madera y cordel.

"Para bailar me pongo la capa.
Para bailar me la vuelvo a sacar,
porque no puedo bailar con la capa
y sin la capa no puedo bailar.

Según Mantilla Aguirre (2003:39-41) el trompo es un Juego que consistía en hacer girar el trompo, coger con la mano y mientras "baila", golpear a una hola circular para que ésta ruede lo más lejos posible. Los trompos eran elaborados con una madera muy consistente llamada cerote que se la encuentra en los páramos andinos ecuatorianos. De él se sacaba un buen pedazo para llevar al carpintero del barrio y preparar el mejor trompo.

En la parte inferior del trompo se ponía un clavo cuya cabeza era cortada y bien limada para que no corte la palma de la mano, tal efecto se lograba al hacer bailar al trompo en una paila de bronce o en un penco para que esté liso y "sedita" -como decían los mayores- al ponerlo a punto para ser utilizados tanto por el grande como por el pequeño que disfrutaba a cada momento.

Algunas personas le adornaban a los trompos con clavos pequeños y chinches a su alrededor; como también, con dibujos y/o rayas pintadas dando un toque mágico al estar en movimiento. En el caso del juego de los CABES (trompo grande), consistía en que con un solo golpe se hace correr la bola hasta dos

cuadras de distancia. La idea era ganar tiempo y terreno y por lo general el público hace apuestas

Wikipedia en su pagina web, www.wikipedia.com, expone que el origen del trompo es más bien incierto aunque se tiene conocimiento de existencia de peonzas desde el año 4000 a. C., ya que se han encontrado algunos ejemplares, elaborados con arcilla, en la orilla del río Éufrates. Hay rastros de trompos en pinturas muy antiguas y en algunos textos literarios que citan el juego.

De la misma forma, se han hallado trompos pertenecientes a la civilización romana. En el Museo Británico se conserva resto más antiguo del mundo, una inscripción exhumada en Beocia, cerca de Tebas, fechado en el 1250 a. C. en la que un niño ha dedicado al dios Zagreo gran número de juguetes, entre ellos un trompo con su látigo.

A Platón le servía como metáfora del movimiento y Aristófanes se confesaba aficionado al trompo. El poeta romano Ovidio (43 - 17 a. C.) también menciona el trompo en sus poemas. Aulus Persius Flaccus (34 - 62), otro poeta romano, decía que "en su niñez tuvo mayor afición al trompo que a los estudios". En el curso de unas excavaciones realizadas en Troya fueron encontrados unos trompos hechos de barro y otros ejemplares han sido desenterrados en Pompeya.

3.2.6 LA RUEDA

Figura N° 7: Niño jugando con una rueda



Fuente: www.tinkersforge.com

Según Mantilla Aguirre (2003: 61 – 62) sobre el juego de la rueda se lo denominaba también el juego de las llantas, por cuanto el material se sacaba de los neumáticos viejos de los carros, y, por lo tanto, había de todos los portes (tamaño) y grosor.

Las ruedas eran hechas de una parte de las llantas viejas que ya no servían y que se las encontraba en las zapaterías de acuerdo al pedido de los "clientes"

pagándose por cada una de estas ruedas desde un real hasta una peseta de cincuenta centavos.

Las ruedas tenían una gran demanda por los niños y jóvenes en aquellos tiempos, quienes las utilizaban para ir corriendo de un lugar a otro, para los "mandados", para, competencias, y para ir a la escuela, etc. Para impulsarlas y que vayan rociando por el piso, se utilizaba un palo en forma de horcón a un extremo que era la parte que empujaba a la rueda, o simplemente con la mano.

Con el uso de este horcón, y al hacer contacto con la rueda se iba desgastando poco a poco hasta romperse. Pero era fácil buscar un horcón u otro pedazo de palo con una pequeña curvatura en la parte inferior del mismo. Cada cual daba modos para tener siempre una rueda y el respectivo palillo u horcón.

Según la página del Consejo Provincial de Pichincha, www.edufuturo.com, había tanta creatividad que algunos niños y jóvenes decoraban sus ruedas con colores o hacían cortes alrededor de la llanta (parte externa) pintándolas para identificarla. (Ver anexo B Ficha 6)

3.2.7 LA SOGA

Figura N° 8: Niña saltando a la soga



Fuente: Tesistas

Según una publicación de Diario El Universo (23/052004). Este juego popular necesita de tres personas mínimo, una soga larga y mucha energía física. Dos de ellos cogen los extremos de la cuerda para hacerla girar y el otro se queda en la mitad esperando la voz de alerta para comenzar a brincar.

Cuando el juego se inicia quienes giran la cuerda cantan en coro y el jugador que se encuentra en el centro de la cuerda tiene que saltar de manera que este le pase por debajo de los pies y por encima de la cabeza a la voz de: monja, viuda, soltera, casada, cuántos hijos quieres tener uno, dos, tres... Ahí es el momento cuando la velocidad de la cuerda aumenta y la agilidad del practicante se pone al descubierto, mientras más salta, aumenta la emoción y se comienza a contar, en esta oportunidad quien más número de veces salte liderará el juego. Se pierde la ronda cuando se enredan los pies con la cuerda, porque se distraen o también porque pierden el equilibrio. (Ver anexo B Ficha 7)

“Monja, viuda, soltera y casada; monja, viuda, soltera....” Así comenzaba el juego de saltar la “SOGA” según Mantilla Aguirre (2003: 116), que en particular lo realizaban las mujeres. Pero los varones no se quedaban atrás. Dos personas cogían los extremos de la sogá para hacerla girar mientras el resto, en turnos y ordenadamente, saltaban sobre ella hasta hacerse corrijo.

3.2.8 LAS RONDAS

“Quién le quiere al hombre negro”, la “pájara pinta”, el “diablo con los diez mil cachos”, el “florón”, la “ronda”, “ratón, ratón...” y otros, eran en general, juegos nocturnos en los que participaban casi todos los niños y jóvenes del barrio. A partir de las 19h00 (después de merendar) y por un tiempo de dos a tres horas se reunían para jugar en medio de bullicios y carcajadas de los participantes esto es lo que nos menciona Mantilla Aguirre (2003: 116). (Ver anexo B Ficha 8)

Figura N° 9: Niños en una ronda



Fuente: www.entertainment.howstuffworks.com

BUENOS DIAS MI SEÑORÍA

Para esta ronda se forman dos filas, una frente a otra de niños tomados de las manos que cantan:

Fila 1: Buenos días mi señoría mantantirutirulá.

Fila 2: ¿Qué desea mi señoría, mantantirutirulá?

Fila 1: Yo deseo a una de sus hijas(os), mantantirutirulá.

Fila 2: ¿A quién de ellas (ellos) la desea mantantirutirulá?

Se señala una de las personas que está en el otro bando.

Fila 1: ¿En qué oficio la pondría, mantantirutirulá?

Fila 2: En el oficio de (cualquier empleo, por ejemplo) costurera, mantantirutirulá.

Fila 1: Ese oficio no le gusta, mantantirutirulá (o sí le gusta, dependiendo de lo que diga el niño/niña)

Fila 2: (Si no le gusta se repite la oferta) En el oficio de barrendera, mantantirutirulá.

Fila 1: (Si el oficio sí le gusta) Ese oficio si le gusta, mantantirutirulá.

Entonces daremos la vuelta entera con la niña/o en la mitad. Arbolito de naranja, peinecito de marfil, a la niña/o más bonita/o del Colegio Guayaquil.

Si a la niña o niño no le gusta el oficio, se continúa hasta dar con actividad que le que le agrade.

EL PATIO DE MI CASA

El patio de mi casa es muy particular, cuando llueve se moja sola la mitad. Agáchate y vuélvete agachar que a las agachaditas saben bailar. H, I ,J, K, L, M, ÑA, Si usted no me quiere, mi maestra, me querrá.

LOS COLORES O EL DIABLO DE LOS 10.000 CACHOS

Personaje 1: Tun, tun...

Personaje 2: ¿Quién es?

Personaje 1: El ángel con su capa de oro.

Personaje 2: ¿Qué desea?

Personaje 1: Un color

Personaje 2: ¿Qué color?

Personaje 1: Blanco.

Personaje 2: (Se consulta si existe ese color). Si no hay, se contesta: - Pase cantando.

Personaje 3: Tun tun...

Personaje 2: ¿Quién es?

Personaje 3: El diablo con sus mil cachos.

Personaje 2: ¿Qué desea?

Personaje 3: Un color

Personaje 2: ¿Qué color?

Personaje 3: Amarillo.

Personaje 2: (Si hay este color el niño o la niña se pone detrás formando una cadena humana.) Se responde ese color existe.

Para al final medir la fuerza de los dos grupos. Gana, quien se impone y no cruza la línea que separa el límite.

Previo al juego se asignan un color a los niños participantes

PASE EL REY QUE HA DE PASAR

Dos niños se colocan uno frente a otro y se toman de las manos.

Cada uno debe elegir una fruta que lo represente, por ejemplo: el uno es manzana y la otra uva. El resto de niños debe pasar por debajo de las manos de los dos niños, mientras ellos recitan lo siguiente:

El puente está quebrado
Con que lo compondremos,
Con cáscaras de huevo,
Que Pase el rey,
Que ha de pasar;
El hijo del conde
Se ha de quedar.

LIRÓN, LIRÓN

Lirón, lirón, dónde viene tanta gente de la casa de San Pedro, una puerta se ha caído mandaremos a componer con qué plata, qué dinero con las cáscaras de huevo que pase el rey, que ha de pasar que el hijo del conde se ha de quedar.

Se retiene a un niño y se le pide en secreto que escoja una fruta, por ejemplo: manzana o uva. Según la elección el niño se pondrá detrás del niño manzana o

uva, hasta que todos los formen una fila ya sea detrás de uno o de otro integrante del "puente". Finalmente, cada fila tira para su lado. La fila que se rompe o se cae pierde.

RATÓN, RATÓN

¿Qué quieres gato ladrón?

Comerte quiero

Cómeme si puedes

¿Estas gordito?

Hasta la punta del rabito

(El gato persigue al ratón y los de afuera gritan) Cójalo, cójalo por ladrón.

TENGO UNA MUÑECA

Tengo una muñeca

Vestida de azul

Zapatitos blancos

Delantal de tul

La saque a paseo

Se me constipó

La metí a la cama

Con mucho dolor

Muy de mañanita

Me dijo el doctor

Que le de jarabe

Con un tenedor

Dos y dos son cuatro

Cuatro y dos son seis

Seis y dos son ocho

Y ocho dieciséis

LA PÁJARA PINTA

Estaba en la pájara pinta

Sentadita en su verde limón

Con el pico recoge la rama

Con la rama recoge la flor

Ay, ay, ay cuando veré a mi amor

Me arrodillo al pie del constante

Dame la mano, dame la otra

Dame un besito que sea de tu boca

Yo soy la niñita del Conde Laurel

Que quiere casarse

Y no haya con quien

Con esta si, con esta no

Con esta si me casare yo

JUGUEMOS EN EL BOSQUE

Juguemos en el bosque que el lobo no está aquí,

Si el lobo aparece nos comerá

¿Qué está haciendo el lobo?

Esta durmiendo

Juguemos en el bosque que el lobo no está aquí,

Si el lobo aparece nos comerá

¿Qué está haciendo el lobo?

Se está bañando

Juguemos en el bosque que el lobo no está aquí,

Si el lobo aparece nos comerá

¿Qué está haciendo el lobo?

Se está vistiendo

Juguemos en el bosque que el lobo no está aquí,

Si el lobo aparece nos comerá

¿Qué está haciendo el lobo?

Se está poniendo los zapatos

Juguemos en el bosque que el lobo no está aquí,

Si el lobo aparece nos comerá

¿Qué está haciendo el lobo?

Está abriendo la puerta

Juguemos en el bosque que el lobo no está aquí,

Si el lobo aparece nos comerá

¿Qué está haciendo el lobo?

Está saliendo

Juguemos en el bosque que el lobo no está aquí,

Si el lobo aparece nos comerá

¿Qué está haciendo el lobo?

Está cerrando la puerta

Juguemos en el bosque que el lobo no está aquí,

Si el lobo aparece nos comerá

¿Qué está haciendo el lobo?

Me los voy a comer a todos. (Todos corren perseguidos por el lobo)

3.2.9 LAS BOLICHAS

Figura N° 10: Juego de bolichas



Fuente: Tesistas

Uno de los juegos tradicionales más antiguo es el de las bolitas o boliches como se lo conoce en nuestro país, y que con algunas variaciones fue perdurando a través del tiempo.

Según Mantilla Aguirre (2003:104), utilizadas hasta la actualidad por ser consistentes, vistosas y aprovechables para todo. Un cristal transparente y con ciertos colores en el interior. Con ellas se podía inventar y crear distintos juegos como la bomba, el pique, los hoyos, los pepos, la macateta, el tingue, y otros tantos juegos que se inventaba de acuerdo a la ocasión y al número de participantes. (Ver anexo B Ficha 9)

La bomba, era el juego más practicado por los niños y jóvenes. Consistía en poner una cierta cantidad de bolas dentro de un círculo y sacarlas con otra bola que siempre era la más grande y predilecta del jugador. Cada participante debía sacar el número de bolas posibles cada vez que empujaba la bola por el interior del círculo tratando de que ésta no se le quede. Como todos los juegos de la bomba, quien comienza es la persona que más cerca al círculo haya colocado su bola. El pique consistía en tratar de topar las bolas durante el trayecto de las mismas, que eran impulsadas al golpear en la pared de las veredas de piedra por donde bajaban las bolas. Se ganaba cada vez que se topaba la bola de otro participante y también si esta salía de la vereda.

Los niños, que cuando conocen el juego, adquieren ciertos vocablos específicos del mismo. En este juego, era común ver a los chiquillos arrodillados en las antiguas veredas del barrio, las cuales eran empedradas con piedra redonda de río, lo que facilitaba para que se formen pequeños surcos a manera de laberinto.

Los hoyos, otro de los juegos con las bolas. No era otra cosa que hacer un pequeño surco ondulado o serpenteado en el suelo con hoyos intercalados a cierta distancia. La línea o raya (en forma de canal, se la podía hacer con ciertas curvas o en forma de churo a la distancia a convenir. Los jugadores tenían que "tingar" con el dedo pulgar para impulsar la bola y tratar de ir avanzando; cada impulso se intercalaba con el compañero.

Un verdadero arte hacer estos surcos intercalados con hoyos, ya que cada niño tenía su inventiva y si quería lo más complejo y largo se extendía tanto cuanto lo permitía su corredor, el patio, las calles o la plazoleta de los peloteros. Las bolitas pueden ser de distintos materiales, siendo las más comunes las de cerámica o de vidrio.

También se jugaba la macateta y los pepos que eran otras formas de disipar las tensiones y pasar momentos de sano esparcimiento. Por ejemplo, el tingue o "pepos", se lo hacía entre dos personas, cada una de las cuales tenía que dirigir la bola con dirección hacia el contrario y toparla. A veces se exageraban a tal punto que si la puntería era buena se despedazaba la bola del contrario. Así se ganaba el juego y se llenaba los bolsillos del pantalón que, con tantas bolas cedían hasta romperse.

2.3.10 LOS ZANCOS

Figura Nº 11: Jóvenes en zancos



Fuente: www.animartecadiz.com

Mantilla Aguirre nos menciona lo siguiente en relación a los zancos (2003: 93 -94). Otro juego muy practicado y divertido era el relacionado con los zancos, que no eran otra cosa que dos palos que podrían ser de alguna escoba vieja en los cuales se clavaban dos pedazos de madera en la parte inferior, sujetos con clavos y alambre, estos eran los soportes para pisar y poder caminar estos zancos tenían una altura de medio metro.

Cada niño y joven del pueblo lo confeccionaba ya sea con palos de escoba vieja, dos tiras de madera o palos cortados de los árboles de eucalipto. A estos se les colocaba en la parte de abajo, a una altura de más o menos medio metro, dos pedazos de madera sujetos con clavos y alambre que eran los soportes para pisar y caminar. (Ver anexo B Ficha 10)

Hacíamos competencias entre todos los del barrio para ver quien era el más fuerte y hábil al subirse en ellos (los zancos) y caminar a la meta; otros en cambio ni siquiera podían mantenerse sobre estos zancos y resbalaban continuamente cuantas veces lo intentaban.

Ya expertos, algunos de muchachos hacían malabarismos con los zancos, al tratar de subir las veredas y las gradas del pretil (pasamano, balcón, baranda) de la iglesia parroquial. A veces regresábamos con los zancos dañados y partidos en pedazos y por supuesto con las rodillas remelladas y sangrantes de tanta caída.

El gusto de estar con los zancos hacía que nos "entrenáramos" bastante durante las horas libres y buscando sitios arenosos por si acaso nos vayamos al suelo. Cada uno intentaba subir un poco más e soporte para asentar con los pies; esto era gratificante, pero asimismo, la caída era estrepitosa.

Se hacían competencias de zancos en los barrios, y los más hábiles que lograban mantenerse en pie eran los ganadores, había que tener equilibrio para no caerse. Las competencias consistían en de subirse a las veredas, correr y trepar las lomas. Actualmente los zancos han logrado tanta popularidad que podemos verlos Trabajando en programas deportivos, culturales y en actividades sociales.

La diferencia con los zancos actuales, es que los anteriores uno se podía sujetar con las manos, mientras se caminaba, haciendo más atractivo el juego.

3.2.11 SIN QUE TE ROCE

Sin que te roce es un juego muy peculiar y la manera de cómo realizarlo nos menciona Mantilla Aguirre (2003:69) lo siguiente: Juego que practicaban muchas personas del barrio en particular, aunque era común ver gente reunida en las esquinas, plazas y espacios abiertos efectuando este juego, el cual consistía en hacer todas las cosas que el "jefe" o cabecilla del grupo realizaba durante el mismo. Era importante el nombrar o poner a una persona como el eje principal para desarrollar dicha actividad. (Ver anexo B Ficha 11)

Teníamos que ir corriendo y saltando por encima del compañero sin tener que rozarle el cuerpo; por tal razón se denominaba así. Si al jefe se le ocurría silbar, cantar, bailar o hacer otra cosa, los demás tenían que imitarle.

Había ocasiones en que quien comandaba o hacía las veces de jefe corría atrás de un burro y lo topaba; en este caso, el resto de compañeros teníamos que ir a topar al animal. Si por casualidad topaba a un caballo o un carro, nos tenía corriendo y sudando para poder alcanzarlos y toparlos. Menos mal que en ese tiempo había pocos carros y eran bastante lentos; porque si no, imagínense, todos con la lengua afuera.

Sin que te roce, lo practicaban tanto los hombres como las mujeres, porque la unión de los vecinos era tan ruaste que no importaba el sexo ni el color. Claro que, cuando hacíamos con las mujeres resultaban más animadas por sus ocurrencias o posturas provocativas.

Figura N° 12: Juego de “sin que te roce”



Fuente: Juegos populares de Antaño, Oswaldo Mantilla Aguirre

3.2.12 TORNEO DE LAS CINTAS

Figura N° 13: Niño en el torneo de las cintas



Fuente: www.edufuturo.com

Según Mantilla Aguirre (2003: 85 -86) es un juego que ha tenido un ligero cambio no hace muchos años atrás, en algunos barrios se realizaban los tradicionales juegos de Torneo de Cintas en bicicletas. Por lo general se llevaba a cabo en épocas de vacaciones y fiestas aniversarias de los pueblos o barrios. La algarabía se ponía de manifiesto y las principales calles se convertían en centros de atención ya que se preparaban para estos juegos.

El torneo de cintas, se hacía en bicicletas y cada participante tenía que insertar la punta del esfero, del lápiz o un palo de helado, en el ojal (argolla) de la cinta que contenía una corbata enrollada, para tratar de llevarse al pasar montado en la bicicleta. (Ver anexo B Ficha 12)

Varias eran las vueltas o "turnos" que hacían los concursantes para tratar de "pescar" el mayor número de corbatas, que estaban suspendidas a lo largo de la sogas o alambre, a una altura convencional que puedan alcanzar los ciclistas alzando la mano, mientras están en movimiento compitiendo.

El participante, o mejor dicho los involucrados en el juego, tenían como aliado casi siempre el suelo, por cuanto en cada vuelta chocaban con los mirones que se encontraban apostados a los costados o sencillamente porque resbalaban de sus vehículos de dos ruedas.

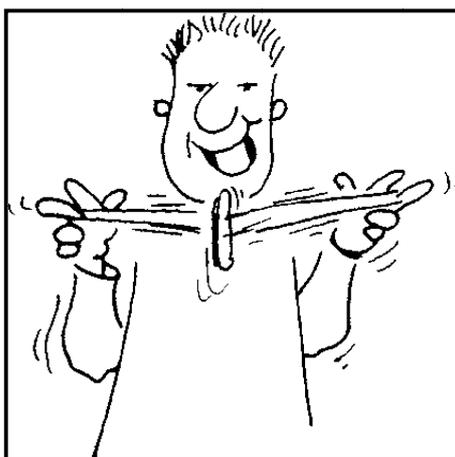
La curiosidad era tan grande que no importaba ubicarse en donde sea, con tal de poder mirar el espectáculo. A veces nos embestían los ciclistas participantes, pero no pasaba nada más que un susto y algunos moretones. Todo esto sentían quienes acudían al espectáculo semanal o festivo.

El Consejo Provincial de Pichincha en su página www.edufuturo.com nos menciona lo siguiente con relación al juego de las cintas: Juego muy recreativo que en años atrás se lo practicaba con mucha frecuencia utilizando las bicicletas o los caballos, especialmente en los pueblos, generalmente en las épocas de vacaciones o en las fiestas de aniversarios.

Las plazas, los espacios grandes, los parques eran por lo general los sitios escogidos para este evento popular, dando cierta peculiaridad y un colorido especial. Los participantes tenían que insertar la punta del lápiz en la argolla que colgaba en una cuerda donde estaban todos los premios que generalmente eran las corbatas. Se coloca argollas con cintas de colores en un cordel. Los participantes ya sea en caballo o en bicicleta y llevando en la mano un punzón debe arrancar las argollas del cordel quien mayor número de cintas en determinado tiempo logre desprender, gana el torneo.

3.2.13 ZUMBAMBICO

Figura N° 14: El juego del zumbambico



Fuente: Juegos populares de Antaño, Oswaldo Mantilla Aguirre

Citando a Mantilla Aguirre nos dice que el zumbambico (2003: 53 -54) Era uno de los juegos más divertidos y al mismo tiempo odiado, no por el juego en sí, sino por el uso que le daban algunos. Consiste en un pedazo de piola, hilo o lana con un botón al centro. Se unía los extremos del hilo incrustando el botón al centro, para hacerlo girar hasta que éste adquiriera elasticidad y movimiento. Los enredos que producía el zumbambico en el pelo y otras partes del cuerpo eran fatales a tal punto que, tenían que cortarse el pelo o romper el "juguete". No había otro remedio.

Otras personas lo elaboraban con un tillo aplastado, o una lata en vez de los botones; en este caso el zumbambico se convertía en una filuda y cortante "máquina" que al pequeño contacto rompía todo lo que se le ponía al frente, por decir lo menos. (Ver anexo B Ficha 13)

El sonido que produce el zumbambico es algo especial que contagia a cualquiera. A veces se hacía competencias para ver la resistencia de estos juguetes que cobraban vida el momento que el niño o el joven se ponía en contacto.

3.2.14 CARRERA DE TRES PIERNAS

Figura N° 15: Competencia de carrera de tres piernas



Fuente: <http://www.ucn.cl/Estudiante>

Según la página www.educacionalinicial.com la carrera de tres piernas es un juego organizado en parejas, cada una de estas debe atarse las pantorrillas de las piernas en contacto. Ganan los primeros en llegar a la meta.

Cada persona se coloca al costado de la otra, con las piernas semiabiertas, se atarán una pierna el uno con otro. Se utilizará alguna cinta o sogá que no lastime a los participantes, ya que al correr esta va rozando con fuerza. De esta manera correrán con "tres piernas", a una señal deberán correr hasta la meta. (Ver anexo B Ficha 14)

Se puede complicar el juego, pidiéndoles a los corredores que busquen un objeto, lo traigan y que se lo entreguen al coordinador o capitán del juego. Gana quien llegue primero con el objeto y con las "tres piernas".

Los participantes también pueden ser personas mayores como niños, grupos familiares así como grupo de amigos. Se pueden realizar varias carreras intercambiando las parejas, y se irán sumando puntos. Gana la pareja que más puntaje acumuló.

Recordando las vivencias de nuestra infancia la carrera de tres piernas consiste en que: entre todas las personas que quieran participar, se hacen parejas; a ser posible, que sean del mismo tamaño y estatura. Una vez hechas las parejas se atan, a la altura del tobillo o pantorrilla, con un cordel, pañuelo o trozo de tela. La pierna derecha de un jugador con la izquierda del otro.

Una vez que todos están atados, se traza una línea de salida y otra de llegada (meta) y se hace la carrera. Ganan los primeros en llegar a la meta. Se pueden hacer varios equipos y carreras, sino se quiere incentivar la competencia entre equipos.

3.2.15 LAS CARRETILLAS

Figura N° 16: Niños jugando a la carretilla



Fuente: www.animartecadiz.com

Según nuestro conocimiento y experiencia personal las carretillas son un juego organizado en parejas. Uno de los dos jugadores se desplaza con las

manos y parte del cuerpo haciendo de carretilla en el suelo mientras el otro le sostiene las piernas por los tobillos. Aquí evidentemente, el que hace la carretilla es quien realiza la tarea más dura, así pues, los miembros del equipo cambiarán de posición a mitad de la carrera (se debe colocar una señal). Los participantes deberán ser de tamaño similar; el “conductor” tiene que sostener las manijas de su carretilla sin hundirle la cabeza o sin tener que romperse en dos.

Ganará la primera carretilla en llegar a la meta. Este juego se practica desde la más tierna edad, pero todavía es más divertido cuando se convierte en una carrera de velocidad. (Ver anexo B Ficha 15)

Número de jugadores es de 6 o más. En número par (equipos de 2). Objetivo del juego llegar los primeros sin que el conductor haya soltado las piernas de su carretilla.

3.2.16 LA GALLINA CIEGA

Según la enciclopedia libre wikipedia: La gallina ciega es un juego infantil en el que se tapan los ojos, normalmente con un pañuelo o venda, a un jugador seleccionado. Todos forman un círculo. A uno se le venda los ojos y debe adivinar, mediante el tacto, qué persona es a la que está tocando. Si no acierta penitencia. Entonces el resto de jugadores empiezan a darle vueltas hasta marear al que atrapa a los demás participantes.

Figura N° 17: Niños jugando a la gallinita ciega



Fuente: <http://www.flickr.com/photos>

Todos forman un círculo. Se sortea entre los jugadores quien "se queda" para hacer de gallina ciega. El participante que hará de gallina ciega se la queda en la mitad del círculo y se le vendará los ojos con un pañuelo. El resto de jugadores se colocan alrededor del que se la queda, luego se procederá a darle tres o más vueltas a la gallina para que le sea un poco más difícil adivinar mediante el tacto, qué persona es a la que está tocando.

Después la gallinita ciega avanza con los brazos extendidos intentando tocar a alguno de los otros jugadores, y cuando lo ha hecho, debe adivinar quién es tocándole el pelo, la cabeza, la cara y las manos. Luego dice el nombre del jugador que cree que es y si acierta, se cambian los puestos y si no acierta, el resto de jugadores le gritan que ha fallado, siguiendo el juego hasta que acierta.

(Ver anexo B Ficha 16)

3.2.17 LAS ESCONDIDAS

Figura N° 18: Niño jugando a la escondida



Fuente: www.pekebebe.com escondida

El escondite, también llamado escondidas o escondido, según la enciclopedia libre wikipedia: es un juego popular que se juega mejor en áreas donde existan lugares para ocultarse tales como: un bosque, parque, jardín o una casa grande. (Ver anexo B Ficha 17)

Este es un juego peculiar ya que los jugadores tienen que esconderse escondidos pueden ser capturados con tan sólo con ser vistos y ser anunciados en voz alta. O pueden ser capturados cuando son tocados o agarrados forzando al que busca a correr tras ellos para lograrlo. Existen algunas variantes en este juego que a continuación detallaremos:

Si el jugador escondido alcanza "la madrina" (tocando el lugar convenido para ello, generalmente, es un árbol o poste y es el lugar donde se realizó el conteo) no puede volver a ser cogido. En este caso, la primera o última persona que llega a "la madrina" es el siguiente que busca a los demás. Si nadie la alcanza, sigue siendo el mismo.

En una variante similar, cuando se ve a un jugador escondido, ambos emprenden una carrera para llegar a "la madrina" primero. Si el jugador la toca primero que el que lo busca, se considera que quedó a salvo. En el caso contrario, el jugador es capturado. Pero si el último jugador que permanece escondido alcanza la madrina antes del jugador que los está buscando (es decir el que contó), grita "*¡salvados!*", "libera" a los jugadores capturados y quien

contó debe hacerlo nuevamente. Caso contrario, el primer jugador capturado debe tomar su lugar.

3.2.18 EL YO-YO

Figura N° 19: Niño con yo-yo



Fuente: www.entertainment.howstuffworks.com

Según la enciclopedia libre de internet wikipedia El **yo-yo** (o **yoyó**) es un juguete de malabares, consistente en un disco de madera, plástico u otros materiales cuyo borde tiene una ranura profunda alrededor de la cual se enrolla

un cordón que, anudado a un dedo y mediante sacudidas, hace subir y bajar el disco alternativamente.

También se puede, por medio de la práctica, hacerlo patinar en el suelo y efectuar diversas suertes con él. Este pequeño juguete divierte a pequeños y adultos. Actualmente, los yo-yos se adaptaron al nuevo siglo presentando diseños con formas irregulares o con implementos adicionales como luces y/o sonidos. (Ver anexo B Ficha 18)

Un artefacto similar al yo-yo existía ya hacia el año 1000 antes de Cristo en China, donde se utilizaba como instrumento hipnótico. Sin embargo, en su origen, el yo-yo del que deriva el juguete actual era un artilugio de caza, similar al de las boleadoras de los gauchos, que los tagalos de Filipinas llevaban usando durante más de 400 años. Eran grandes y tenían bordes cortantes y tacos y estaban atados a largas sogas. Hacia el 1800 el yo-yo llegó a Europa como una versión en forma de juguete de esta arma. Los británicos, además de yo-yo, lo denominaron "bandalore", "quiz" y "juguete del Príncipe de Gales"

mientras que los franceses lo conocían como "incroyable" (increíble) o "l'emigrette".

A Estados Unidos llegó en la década de 1860, pero no fue hasta la década de 1920 cuando se popularizó. Pedro Flores, un inmigrante filipino, fue la primera persona que comenzó a producir yo-yos en grandes cantidades. Los juguetes de Flores llevaban el nombre de yo-yo.

En 1929, el norteamericano Donald Duncan le compró los derechos a Flores, convirtió la palabra yo-yo en una marca registrada de mercado y cambió el nudo fijo que hasta entonces conectaba el cordel con el eje por un lazo corredizo que permitía mayor versatilidad al juguete

3.2.19 LAS COGIDAS

Figura N° 20: Niños jugando a las cogidas



Fuente: <http://www.flickr.com/photos>

Nuestra experiencia, recuerdos y lo que muestra la investigación: Este juego consiste en lo siguiente, un jugador es el que persigue a los demás se designa un lugar que puede ser un muro, poste o puerta señalada con el nombre de madrina, al realizar el conteo (1 al 10) se procederá con la persecución el jugador que no logre ponerse a salvo en la “madrina” será el que salga a buscar a sus compañeros de juego y el juego continua de esta manera hasta que todos terminen. (Ver anexo B Ficha 19)

EL juego puede variar ya que la persona que persiga puede ser la última en ser atrapado y no la primera.

3.2.20 LA CARRERA DE LA CUCHARA

Figura N° 21: Carrera de la cuchara



Fuente: www.elaragueno.com.ve

Se corre unos metros con la cuchara en la boca y sobre esta un huevo (que debe estar previamente cocinada), se recoge el huevo con la cuchara, y se sigue corriendo tratando de que no se caiga el huevo.

Este juego se lo realiza individualmente o por equipos, se traza una línea de salida y otra de llegada. (Ver anexo B Ficha 20)

La carrera individual consiste en que cada jugador corre con una cuchara en la boca (aunque en algunas ocasiones puede ser con mano todo depende de los organizadores del juego) y encima de la cuchara llevará un huevo. Salen desde la línea de salida y corren lo más rápido posible intentando que el huevo no se les caiga. Pero si la carrera es por equipos, inicia corriendo un jugador de cada equipo que puede estar compuesto por tres jugadores mínimo. Los demás jugadores se colocan formando una fila india para cada equipo y se colocan detrás de la línea de salida.

El juego comienza cuando los dos primeros jugadores salen corriendo con la cuchara y el huevo. Al llegar a meta (podrá haber un juez para comprobar que efectivamente han llegado), dan la vuelta y regresan hacia la línea de salida, donde les esperan sus respectivos compañeros. Al llegar y cruzar la línea, se entrega la cuchara con el huevo al jugador que le releva y este sale corriendo para hacer el recorrido. El equipo que consigue terminar antes del tiempo

establecido y que el huevo se encuentre en buen estado, es el equipo ganador y recibirá un aplauso del resto de jugadores.

3.2.21 LA CEBOLLITA

La cebolla este es un juego que requiere de fuerza según lo que nos relata Mantilla Aguirre (2003: 116) ya que los participantes se sentaban uno tras otro con las manos en la cintura y el primero se agarraba de un poste de luz, el pilar del corredor de la casa o algún árbol fuerte. La persona que quedaba libre era quien tenía que ir “arrancando” las cebollas una por una. Eran tan bien “sembradas” que las raíces no se arrancaban por más fuerza que ponían quienes tenían que hacerlo. (Ver anexo B Ficha 21)

Figura N° 22: Juego de la cebollita



Fuente: www.edufuturo.com

3.2.22 LAS OLLITAS

Las ollitas, consiste en balancear a una persona que se ponía de cuclillas y agarrado sus manos por entre las piernas. Dos personas se encargaban de balancearlo cantando los meses del año (enero, febrero, marzo...etc.) hasta cuando resistía la ollita, y así se sabía que tan buena era. A veces era tan pesado el que hacía de olla que, a la primera se iba al suelo produciendo una carcajada de los presentes esto es lo que nos menciona Mantilla Aguirre (2003:115) en relación a este peculiar juego. (Ver anexo B Ficha 22)

Figura Nº 23: Juego de las ollitas



Fuente: Tesistas

3.3 Determinación del estado actual de la práctica de los juegos tradicionales

Para desarrollar esta parte del capítulo realizamos una pequeña encuesta (ver anexo D) la cual nos proporcionó los siguientes datos para determinar el estado actual de la práctica de los juegos tradicionales.

El número de personas encuestadas fue de 105 que comprendían entre los 12 hasta 60 años de edad. Los cuales en su mayoría eran turistas nacionales pero sin dejar de lado a los turistas extranjeros. A continuación podremos apreciar cada gráfico con su respectiva valoración:

Pregunta: Género de los encuestados

Dentro el estudio estadístico se tomó en cuenta datos generales del encuestado entre los cuales encontramos el sexo o género de cada individuo. Para tener un resultado de opiniones equitativas se procuró en lo más posible

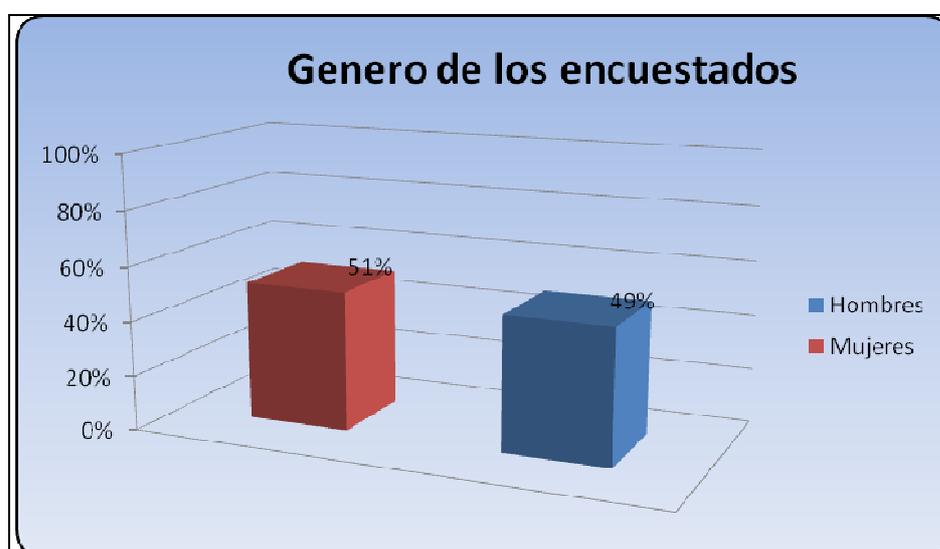
no tener mucha diferencia de porcentajes entre los resultados del género femenino y masculino.

En el gráfico 1, se observa claramente el punto referido anteriormente, teniendo como resultado porcentual:

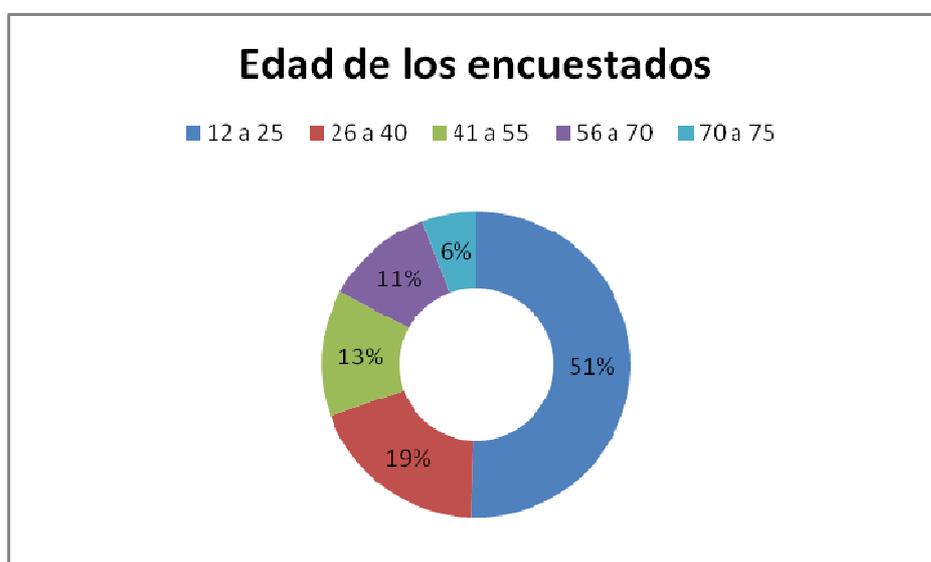
Género Masculino: 51%

Género Femenino: 49%

Gráfico N° 1



Fuente: Tesistas

Pregunta: Edad de los encuestados**Grafico N° 2**

Fuente: Tesistas

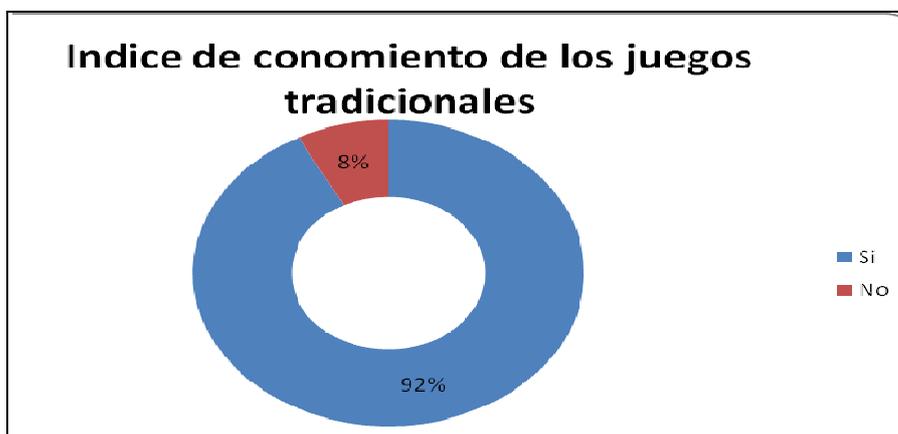
Otro dato importante dentro del estudio es la edad de los encuestados. En este punto se consultó con personas de distintas edades tratando de no abarcar una sola generación, para poder captar de igual manera la opinión de cada una, por lo cual se podrá conservar cierta equidad en los resultados.

Pregunta: ¿Conoce usted la mayoría de los juegos tradicionales a continuación enlistados?

En esta pregunta podemos estar al tanto de en qué porcentaje las personas consultadas conocen cómo se juegan los juegos tradicionales es de gran importancia, debido a que este nos indicará si la difusión de los mismos de generación en generación se ha estado realizando en los últimos tiempos.

Como se podrá observar en el gráfico No.3, la mayor parte de los encuestados (92%) conoce la mayoría de los juegos enlistados en la pregunta número 1, mientras que el resto (8%) afirmó no conocerlos.

Gráfico N° 3

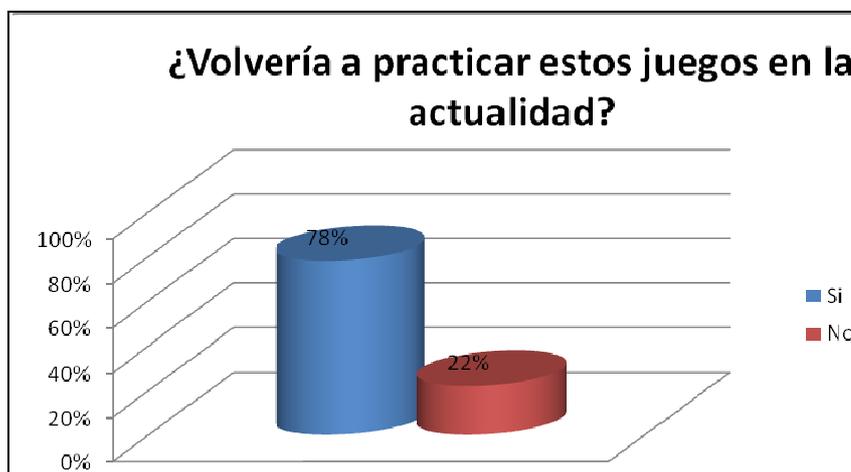


Fuente: Tesistas

Pregunta: ¿Volvería a practicar estos juegos en la actualidad?

Conocer el interés de las personas en recordar o realizar los juegos tradicionales mediante la práctica de los mismos, es relevante, ya que de esta manera sabremos si es factible realizar un evento en la cual se rescaten este tipo de entretenimiento lúdico. Los datos arrojados en este estudio señalan en el gráfico que se puede observar en la parte inferior de este texto lo siguiente:

Gran parte de los consultados, es decir un 78% considera que si podría volver a practicar este tipo de juegos en la actualidad, mientras que el 22% no consideraría esta posibilidad.

Gráfico N° 4

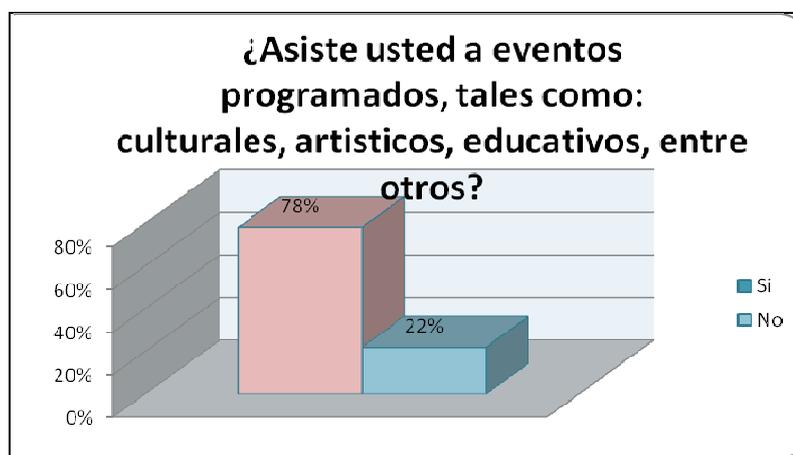
Fuente: Tesistas

Pregunta: ¿Asiste usted a eventos programados tales como: culturales, artísticos, educativos entre otros?

La concurrencia de las personas consultadas a eventos culturales en general, es otro dato importante a conocer, ya que este señalará si estas participan activamente de dichos eventos.

Satisfactoriamente, se pudo concretar que un 78% asiste a eventos programados, mientras que el 22% no ha asistido ni asiste a este tipo de eventos.

Gráfico N° 5



Fuente: Tesistas

Pregunta: ¿Con quienes asiste a este tipo de eventos?

En esta pregunta se concluyó como resultado que en su mayoría, es decir el 41% de las personas encuestadas, prefieren asistir con sus respectivas familias a disfrutar de este tipo de eventos.

Mientras con porcentajes menores se ubican las que prefieren ir con amigos con un 28%, las personas que respondieron negativamente la pregunta anterior se ubican con un 22%, las que prefieren asistir solas con un 8% y otros en las cuales nos señalaron a los novios/as con un 1%.

Gráfico N° 6

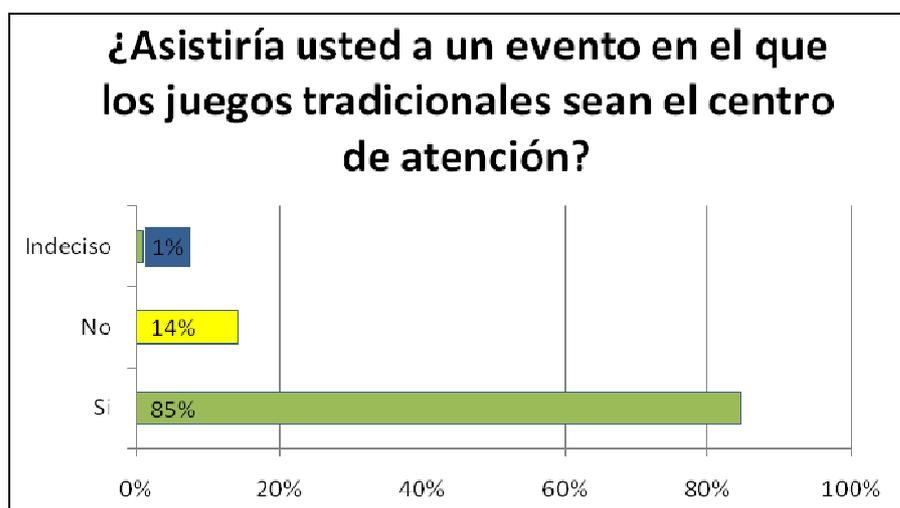
Fuente: Tesistas

Pregunta: ¿Asistiría usted a un evento en el que los juegos tradicionales sean el centro de atención?

Confirmar si la gente, tiene motivación para asistir a un evento en e que los juegos tradicionales es otro del punto de notable consideración dentro del estudio.

Se pudo concluir que un 85% de las personas consultadas se encuentra realmente interesado en asistir al evento antes mencionado, mientras que el 14% no lo haría y el 1% se encuentra indeciso.

Gráfico N° 7



Fuente: Tesistas

Pregunta: ¿Le gustaría participar con toda su familia en un evento de juegos tradicionales?

Es importante conocer el interés que posee cada persona para poder interactuar a nivel familiar dentro de un evento que conjugue juegos tradicionales, ya que la unión familiar en base a la práctica de estos juegos, será de gran ayuda para que este evento sea mejor difundido.

Los resultados señalan que en un 85% las personas encuestadas se encuentran interesadas de participar con toda su familia en este tipo de eventos, mientras que un menor numero de un 15% no les gustaría participar de esta actividad.

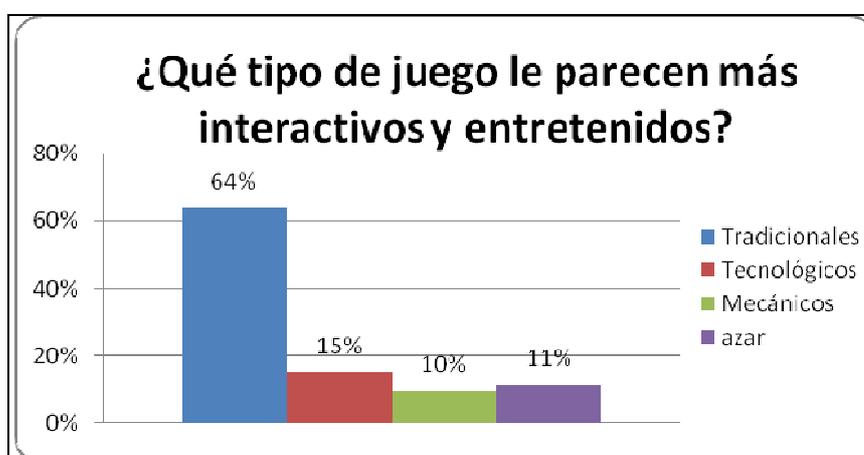
Gráfico N° 8



Fuente: Tesistas

Pregunta: ¿Qué tipo de juegos le parecen más interactivos y entretenidos?

Según los datos obtenidos por medio de nuestra encuesta los juegos que a las personas les parecen más interactivos y entretenidos son los tradicionales los que obtienen un mayor porcentaje 64% mientras que los juegos tecnológicos ocupan el segundo lugar con el 15%, en el tercer lugar de preferencia encontramos a los juego de azar con 11%, mientras que en último lugar tenemos a los juegos mecánicos que tienen el 10% de aceptación.

Gráfico N° 9

Fuente: Tesistas

Pregunta: ¿Piensa usted que es importante que se rescaten los juegos tradicionales de nuestra ciudad y de esta forma fortalecer nuestra identidad?

En esta pregunta el 96% de los consultados piensan que es importante rescatar los juegos tradicionales de nuestra ciudad y de este modo fortalecer la identidad de la misma y de sus habitantes. Mientras que el 4% de los consultados piensan que los juegos tradicionales no tienen importancia para la ciudad.

Gráfico N° 10



Fuente: Tesistas

Pregunta: ¿Cree usted que es importante que los niños practiquen juegos tradicionales?

El 91% de los encuestados piensa que los juegos tradicionales deberían ser practicados por los niños, mientras que el 9% de los encuestados no es importante ni útil que los niños practiquen los juegos antes mencionados

Gráfico N° 11

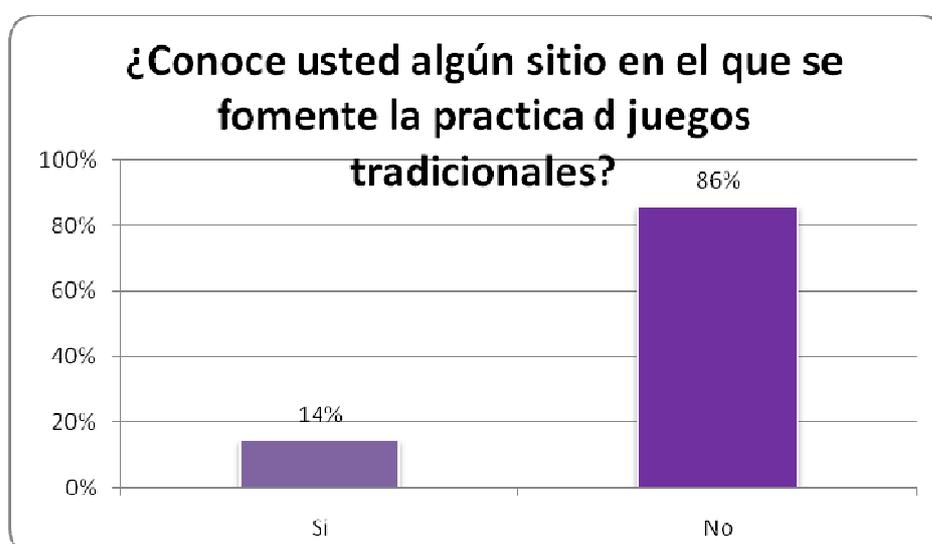


Fuente: Tesistas

Pregunta: ¿Conoce usted de algún lugar en el que se fomente la práctica de los juegos tradicionales?

La respuesta a esta interrogante tiene tan solo dos opciones: Sí o No. Según los datos obtenidos en nuestra encuesta el 14% de los encuestados conoce al menos un lugar en el que se fomenta la práctica de los juegos tradicionales, mientras que el 86% restante desconoce donde poder practicar los juegos tradicionales

Gráfico N° 12

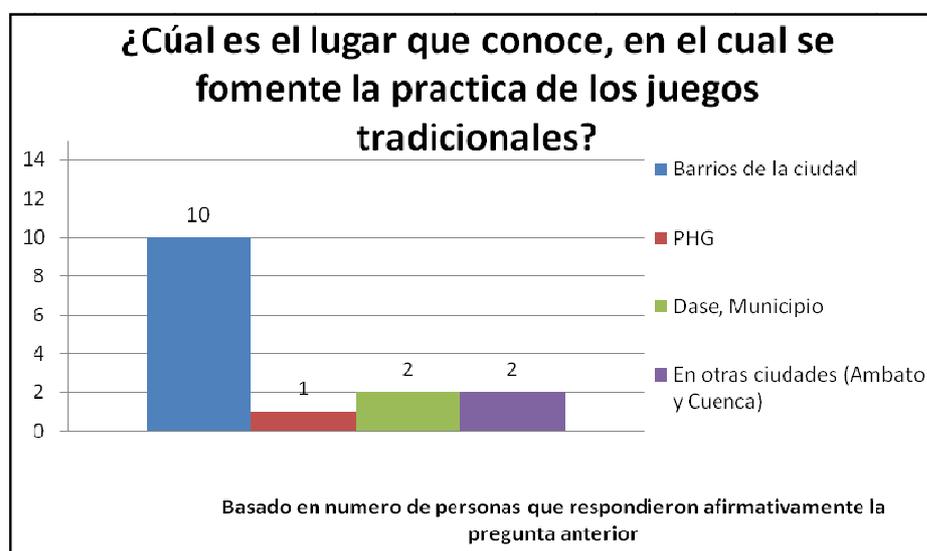


Fuente: Tesistas

Pregunta: ¿Cuál es el lugar que conoce en el cual se fomenta la práctica de los juegos tradicionales?

Esta pregunta se la analizó sólo con el 14% de encuestados es decir 15 personas que conocen un lugar donde se fomenta la práctica de los juegos tradicionales diez dijeron que se realizaban este tipo de actividades en los barrios de la ciudad, una en el Parque Histórico Guayaquil, dos en actividades organizadas por la DASE de la Municipalidad de Guayaquil y dos personas dijeron que estos juegos se practicaban en otras ciudades tales como Ambato y Cuenca.

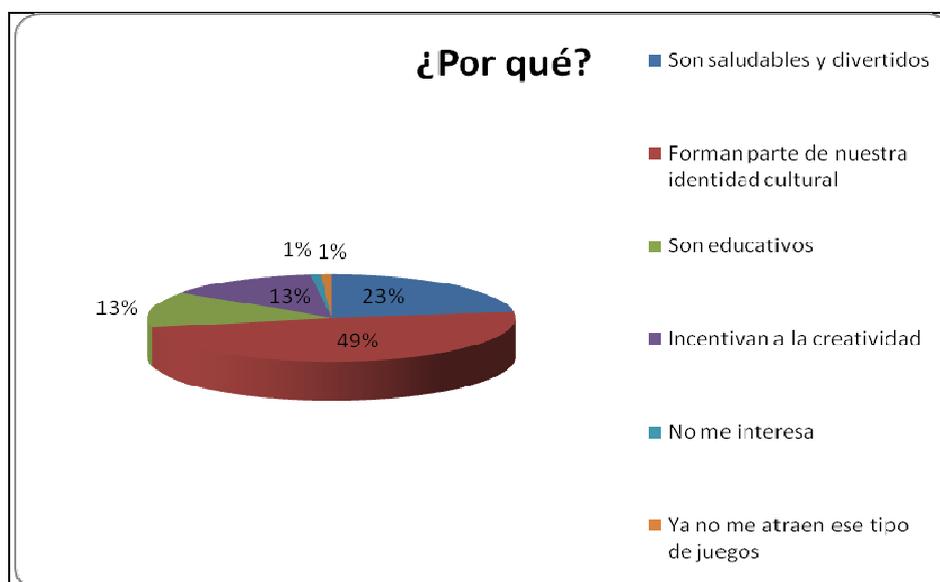
Gráfico N° 13



Fuente: Tesistas

Pregunta: ¿Por qué es importante rescatar los juegos tradicionales?

Los encuestados nos dijeron los motivos por los cuales es importante rescatar los juegos tradicionales el 49% opinó que forman de nuestra identidad cultural, el 23% dijo que los juegos son saludables y divertidos, el 13% opinó que son educativos, otro 13% dijo que incentivan a la creatividad, mientras que el 1% manifestó que ya no le interesaban ese tipo y el 1% restante dijo que ya no le atraen ese tipo de juegos

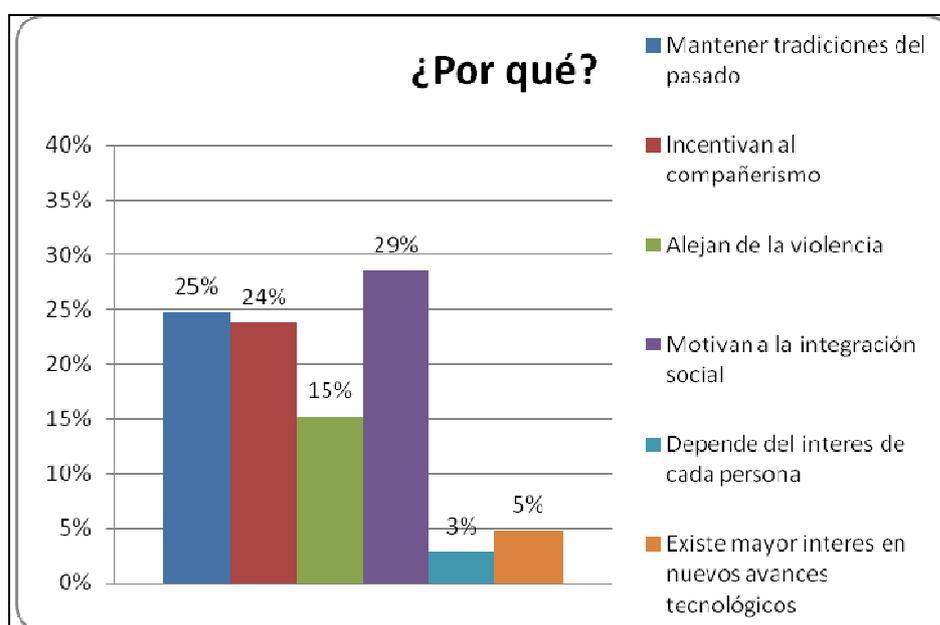
Gráfico N° 14

Fuente: Tesistas

Pregunta: ¿Por qué es necesario que los niños practiquen estos juegos?

.Las razones que nos dieron los encuestados para rescatar los juegos tradicionales fueron las siguientes 29% manifestó que motivan a la integración social, 25% dijo que motivan a la integración social, 24% incentivan al compañerismo, 15% dicen que los juegos tradicionales alejan de la violencia, 5% manifestó que existe mayor interés en nuevos avances tecnológicos el 3% restante dice que depende del interés de cada persona.

Gráfico Nº 15



Fuente: Tesistas

3.4 La integración de los juegos tradicionales como atractivo turístico en otros países

Para la realizar esta sección de nuestro trabajo de investigación hemos consultado en diferentes páginas Web para conocer más a fondo sobre la acogida de los juegos tradicionales a nivel mundial y su repercusión en el turismo. A continuación mostraremos algunos ejemplos de cómo los juegos tradicionales forman parte de la actividad turística dentro de países y ciudades tan conocidas a nivel mundial:

Según la página web: www.caiaragon.com/es existe un Museo Exposición de Juegos Tradicionales en Huesca, España la originalidad de este museo, situado en unos antiguos pajares, radica en que a diferencia de otros museos etnológicos, éste está dedicado a los momentos de ocio en el mundo rural y no al trabajo.

La iniciativa partió de dos coleccionistas dispuestos a que perdurasen los juegos de siempre del mundo rural y culminó con su inauguración en 1998 tras dos décadas de recopilación de piezas e información. La exposición presenta juegos procedentes de la mayor parte de las comunidades autónomas. A través de ellos comprobaremos que en la sociedad rural tradicional todo el mundo practica diferentes juegos. Estos varían según las ocasiones: unos son cotidianos y otros están reservados a las fiestas.

La exposición sigue el ciclo vital, desde la infancia a la madurez, iniciándose el recorrido en la planta baja con los juegos de niños, los de mozos y mozas y los juegos de mujeres. La planta superior se dedica a los juegos de hombres. Para los niños el juego es una actividad fundamental. En las sociedades rurales sus juguetes solían ser objetos de vida cotidiana reutilizados y en la forma de jugar había una gran diferenciación sexual, mientras que los niños desarrollaban su agilidad y fuerza, en carreras y luchas, las niñas ejercitaban más su habilidad manual y la memoria con canciones y retahílas que acompañaban sus juegos y que han pasado al acervo popular. Los tradicionales corros, la rayuela, los cromos y las estampas, así como las muñecas hechas en la mayor parte de los casos en la propia casa, son parte de los juegos que aquí se exhiben.

La incorporación al mundo de los adultos en la pubertad, trae consigo un cambio en los juegos. En el caso de los mozos y mozas son característicos los de emparejamiento, con los que se conseguía la formación de parejas para el baile de la noche, que en ocasiones podían convertirse en relaciones más duraderas. Entre estos juegos destaca la carrera de cintas en la que los mozos intentan hacerse con "el trofeo" de la chica con la que quieren bailar, muchas de estas cintas se exponen en las vitrinas del museo.

Por último se puede hacer una gran diferenciación entre hombres y mujeres. Éstas aprovechaban el juego para charlar y relacionarse con otras personas, saliendo así del ámbito doméstico. En esta sección se hace especial hincapié en el juego de las Birllas de Campo, juego de bolos, que todavía hoy podemos ver practicando en las calles del pueblo. En el caso de los hombres se hace la distinción entre los juegos de diario al finalizar la dura jornada, como puedan ser los juegos de cartas y los de puntería entre los que destacan: la rana, los hoyetes y cualquiera de las variantes del tejo y los juegos de fiestas en los que hay mucho de desgaste físico y competición, como son los lanzamientos, levantamientos, arrastres, carreras y luchas.

Existe la posibilidad de realizar visitas guiadas, cursos, así como actividades de iniciación a los juegos tradicionales. También ofrece el museo la visita con audioguía en varios idiomas.

La dirección del Museo de Juegos Tradicionales de Huesca - España es en Calle Pallarez s/n Campo.

Figura Nº 24: Museo de Juegos Tradicionales



Fuente: www.minasdeoro.info/fotostur.php?id=93&cat

Otro ejemplo de cómo los juegos tradicionales son parte fundamental de la cultura y que los mismos han servido para el desarrollo del turismo en Honduras.

Según el Congreso Nacional de Honduras en la ciudad de San Marcos, Santa Bárbara como en el resto de América Latina los pueblos participan en una bicultura oficial (dominante) con su educación, religión, política, tecnología, etc. Y la cultura popular tradicional (marginada), o sea, la que no es implantada desde afuera, sino que se mantiene por medio de la tradición oral. En esta panorámica encontramos grandes dificultades en la aplicación del folclore en los diferentes sectores, y especialmente en la educación , porque debe de ser tratados por profesionales de las ciencias sociales o por educadores debidamente preparados, caso contrario, en vez de fortalecer nuestra cultura , se le estará deteriorando

Cuando un país carece de un patrón de vida que refuerce su identidad, se ve necesariamente consumiendo productos originados en sociedades extrañas, que desfiguran su personalidad y provocan la negación de sus valores culturales

propios, desmoronando nuestras costumbres criollas y desfigurando los pertenecientes a los grupos indígenas, de a allí, aquella frase que dice “UN PUEBLO SIN TRADICIÓN ES UN ÁRBOL SIN RAÍCES”.

Esa inquietud ha motivado a los habitantes del Pueblo de San Marcos, Santa Bárbara, preocupados por el eminente peligro de extinción a que se ven sometidos los juegos tradicionales de nuestra patria, han emprendido un proyecto patriótico denominado Festival Nacional de Juegos Tradiciones.

Los juegos tradicionales eran parte de la vivencia y entretenimiento de los niños y niñas en los centros educativos, calles, patios, aceras, bajo los árboles, parques y en otros lugares; y en la actualidad, en los barrios de las ciudades, ya no se mira que los niños participen de estos juegos, en gran medida se debe a la tecnología, que mantiene sentados a los niños frente a un televisor, que lo único que mueven son los ojos y sus cuerpos se mantienen inertes

Los habitantes de San Marcos realizan este Festival cada último Domingo del mes de Abril, y su trascendencia es tal, que es considerado uno de los festivales mas populares y genuinos que exaltan el orgullo patrio e identidad nacional, por tal motivo, la Secretaría de Estado en los Despachos de Cultura Artes y Deportes, lo ha considerado en su Calendario de festividades y tradiciones que se celebran en Honduras

Desde el año dos mil, lo han institucionalizado y ha sido bien recibido por todos los hondureños, ya que se han realizado eventos en varios lugares de ese país, así como en Canadá en el festival de La Rive en el año 2004, junto a delegaciones de diferentes partes del mundo. También la delegación de San Marcos, ha participado en El Desfile de la Hispanidad en Nueva York, Desfile de la Hispanidad en Nueva Jersey, Festival de los muertos en la ciudad de Oakland California, encuentro de catrachos en el Estado de Maryland.-

Los periódicos del Estado de Nueva Jersey, “El Especialito” y “Su Guía”, le dedicaron reportajes exaltando la importancia de estos juegos para la comunidad hispana, reconociendo el esfuerzo e interés de la delegación

hondureña integrada en su mayoría por habitantes de San Marcos Santa Bárbara.

Cada año, al celebrarse el Festival en la comunidad de San Marcos, se da en homenaje a determinado personaje de nuestro país, que han sido ejemplo de digno de vida catracha, y así se han homenajeado al periodista Hedman Allan Padgett (Q.D.D.G), El canta autor Guillermo Anderson, El caricaturista Darío Banegas, El escrito Julio Escoto, El folklorista Jorge Montenegro, Al Director de teatro Francisco Saybe, a la artista Gaby Flores, y la periodista internacional Neyda Sandoval

El Festival de los Juegos Tradicionales Hondureños, que se celebra en la comunidad de San Marcos, departamento de Santa Bárbara, por ser este un acto trascendental de nuestro orgullo patrio y un verdadero nutriente de nuestra identidad nacional, debemos otorgarle un reconocimiento, declarándola **“CAPITAL DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DE HONDURAS”** (ver anexo C)

Por lo tanto se considera y concluye que los juegos tradicionales son una buena opción para incrementar las actividades recreacionales dentro de nuestra ciudad. Es por eso que, con los ejemplos mencionados con anterioridad podemos ver que los juegos tradicionales son un factor importante en la actividad turística ya que se puede conjugar lo cultural y lo folklórico de nuestro país y/o ciudad y de esta forma conocer un poco más sobre estos.

Es de esta manera que hemos propuesto eventos en los que los juegos tradicionales son el eje principal de desarrollo y estarán dirigidos a turistas tanto nacionales como extranjeros, fomentando de esta forma el turismo interno.

CAPITULO IV. ASPECTOS GENERALES DE LA PLAZA RODOLFO BAQUERIZO MORENO

4.1 UBICACIÓN

Según la M. I. Municipalidad de Guayaquil la Plaza Rodolfo Baquerizo Moreno se encuentra ubicada al noreste de la ciudad en la Avenida 9 de Octubre y colindando con el Estero Salado, este gran parque ocupa el espacio que antaño cubriera al memorable American Park, que pertenece a la familia Baquerizo Moreno y que a su vez fuera construido sobre las antiguas instalaciones de “Los Baños del Salado”, balneario que hizo las delicias de los guayaquileños de mediados del siglo XIX.

Figura N° 25: Vista aérea de La Plaza Rodolfo Baquerizo Moreno



Fuente: <http://imageshack.us>

Cuando se camina por este extenso parque, puede apreciarse una fresca y juvenil atmósfera y escucharse el lejano eco de tiempos pasados cuando el terreno era ocupado por el American Park.

4.2 ASPECTOS FÍSICOS

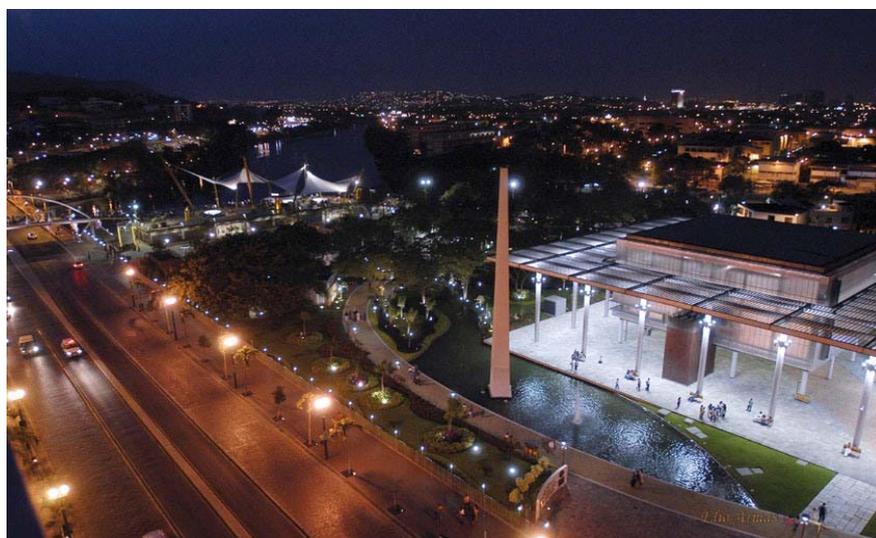
Según la M. I. Municipalidad de Guayaquil, en la actualidad la Plaza Rodolfo Baquerizo Moreno conocida como Parque Guayaquil, ha sido renovada, para que su parte central sea núcleo para exposiciones, dándole más versatilidad a la zona.

Con un área de parqueo de hasta 150 vehículos y un anillo de circulación peatonal que permitirá un paseo alrededor de la plaza. En esta zona se ha creado un centro de acopio en el que se reciclan los desperdicios que se generen en el lugar y desde el que se puede apreciar dicho proceso para enseñanza a escuelas y colegios que deseen conocer el reciclaje. Además se puede encontrar dentro de este atractivo varias alternativas como una agencia

bancaria del Banco Bolivariano y locales comerciales en los cuales se pueden adquirir desde ropa hasta regalos.

Además se podrá ver también el monumento al alcalde Assad Bucaram y el Obelisco ahora rodeado por una laguna que se unirá a la existente en el bloque norte.

Figura N° 26: Vista Nocturna de la Plaza Rodolfo Baquerizo Moreno

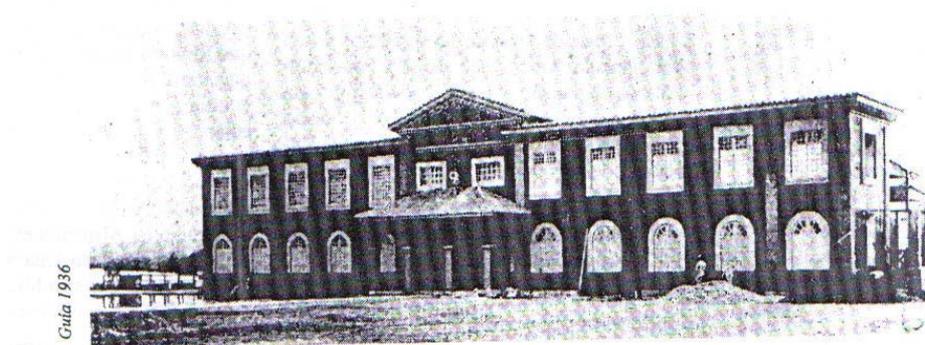


Fuente: <http://imageshack.us>

4.3 ANTECEDENTES HISTÓRICOS

BAÑOS DEL SALADO

Figura N° 27: Baños del Salado



Fuente: ESTRADA, Julio, *Guía Histórica de Guayaquil*, Tomo 2, A-C

Poligráfica, Guayaquil, 1996

Según Julio Estrada Icaza (1996:154). En el año de 1842, el Presidente del Ecuador de ese entonces, Don Vicente Rocafuerte, vislumbraría un

balneario para distracción y deleite del pueblo. Hombre de empresa, y hombre de Estado, que también lo era, no tardaría en buscar solución al problema, disponiendo hacer un corte en el manglar, a continuación de la calle Nueve de Octubre, para luego formar una angosta calzada de cascajo, como acceso al estero Salado. Y a partir de entonces el pueblo tendría una sana distracción y un agradable baño de mar, sobre la "playa" de cascajo, muy diferentes a las balsas con casetas de "baño" que hasta entonces imperaban en el río Guayas.

Los Baños de Mar del Salado surgieron como una idea del Coronel Eugenio Bauman de Metz en el año de 1860, como una solución a la poca concurrencia de público hacia el Salado, por falta de comodidades. Este era un edificio de madera con paredes de caña y madera y con techo de paja, o quizás de tejas, con pequeños cuartos donde se desvestirán los bañistas; una escalinata de madera para descender al agua con comodidad -y seguridad; y una galería para la parentela y los amigos que venían tan solo a admirar a los osados que se sumergían en las transparentes aguas del Salado.

En el año de 1862, El coronel Bauman pone en venta los Baños del salado poniendo como nuevo propietario al Sr. Belisario González Benítez, nacido en la ciudad de Cuenca, fue marino, capitán de la barca peruana Miceno; constructor del muelle de Guayaquil; el fue quien instaló un aserrío a vapor y una máquina así mismo a vapor, para limpiar, pesar y cargar cacao a los barcos; y fue hasta Capitán del Puerto; todo antes de morir, en 1867, de apenas 39 años de edad. Y, por supuesto, también adquirió la empresa de los Baños del Salado.

En el año de 1866 las instalaciones del establecimiento fueron ampliadas por obra de González, estas abrieron al público en los primeros días de septiembre. Con este motivo se publicó un Reglamento para los Bañistas que prescribiría el uso de un "vestido a propósito y decente, compuesto de pantalón y cotona" (poco faltaría para agregar sombrero y zapatos). Los cuartos para desvestirse -y vestirse, por supuesto- se alquilaban por dos reales (de los buenos reales de entonces, eso sí), incluyéndose en este precio el uso de ropa y toallas.

El edificio se componía de 2 alas con 10 cuartos cada una; y frente a cada grupo de cuartos un pasadizo con una escalera al centro por la cual descendían los

bañistas para sumergirse en las aguas del Salado. En el centro estaba el hall de entrada y una amplia galería sobresaliente, hasta con hamacas, para la tertulia y para admirar a los bañistas. Una precaria pasarela de unos 15 a 20 metros de largo sobresalía del ala norte, para que los más atrevidos de los bañistas pudiesen hacer maromas y "echar cabezas". En lo alto del cuerpo central estaba la habitación del guardián. La mayor mejora, sin embargo, no estaba en el edificio, pues consistía en un "ómnibus" de 8 asientos. Era este aparato un coche cerrado, tirado por 2 caballos o muías. El ómnibus hacía su recorrido a lo largo de Nueve de Octubre. No funcionaba durante la temporada invernal; que entonces se apoderaban de las instalaciones de los Baños de Mar los mosquitos y bichos de toda especie, clase y calidad, inclusive las nunca bien ponderadas cucarachas de agua, las de las fieras pinzas.

Aproximadamente en el año de 1873, los Baños del salado adquieren nuevos dueños, tratándose de los Sres. Ignacio Rivadeneira, el doctor Francisco Campos y Pablo A. Indaburu, dinámicos empresarios de esa época, durante el tiempo que ellos estuvieron a cargo se realizaron diversas mejoras no solo en las instalaciones sino el servicio del ómnibus tirado por mulas, reemplazándolo por una pequeña locomotora con un vagón, cuya tendido de la línea férrea se

inicio el 30 de septiembre de 1872 , que partía desde la Plaza de San Francisco, la locomotora duró muy poco por haber sido de segunda o tercera mano y tras un aparatoso accidente en el cual mató un burro, declarándolo inservible en el mes de noviembre del mismo año. Mejor suerte tuvo la Empresa con el Puente del Salado. Hasta este año la comunicación con la península tenía que realizarse rodeando los últimos ramales del estero Salado, para tomar el camino a Santa Elena por Cerro Azul.

El Morro era, todavía, una rica zona ganadera y necesariamente se pensaría en acortar el camino. Pero no fue esta la razón primordial para la construcción del puente, sino una ventaja impensada; el puente tenía como objetivo principal, sino único, el completar las instalaciones de los Baños del Salado, y servir de distracción al público. Tenía 128 yardas o 104 metros de largo; fue terminado el 31 de agosto de este año y se lo inauguró el 8 de octubre.

En el año de 1873, en el mes de marzo, una nueva locomotora empieza a funcionar tras el fracaso inicial, con una línea que esta vez se extendía desde el terminal inicial de la calle Córdova, hasta el Malecón... El Gobierno sin embargo,

no las tenía todas consigo con estos dragones de férrea coraza, así que *"por el peligro a que quedaría expuesta la población al hacerse uso de la locomotora por vapor"* prohibió por corta providencia, que la locomotora traficase entre el Malecón y la Plaza de San Francisco, tramo en el cual debían emplearse solamente bestias.

La segunda locomotora fue terminada de armar por el 25 de junio, inaugurándose el servicio el 20 de julio. Hasta entonces ya se llevaba invertido en esta obra mas de 80.000 pesos, más no habiéndose terminado los trabajos los socios ni siquiera habían firmado la escritura de sociedad. El negocio rendía unos 500 pesos mensuales libre de gastos.

Después de agotarse los recursos de Rivadeneira, adquirió el negocio José R. Cucalón en el año de 1875, sin lograr resultados favorables no pudo sacar adelante la empresa. La noticia de abril de este año fue elocuente: "La casa del Sr. Luzarraga ha tomado la Empresa del Salado a su cargo". La casa Luzarraga fue, en su época, la más poderosa casa comercial del país. Pero no le

interesaría el negocio como tal y se habría visto obligada a hacerse cargo de los Baños del Salado como acreedor del empresario.

Transcurría el año de 1894 los Baños del Salado era un delicioso lugar de recreo se hallaba situado al sur [sic, por Oeste] de Guayaquil, y se comunicaba con la ciudad por medio de una línea de tranvías.

El hermosísimo puente que atraviesa el canal en toda su anchura, es preferido por los concurrentes, para gozar del magnífico panorama que presenta a la vista la inmensa sabana de verdura que bordea las riberas, el curso tranquilo de sus aguas, las pequeñas embarcaciones que surcan aquellas, tripuladas por jóvenes y señoritas y los grupos de bañistas que se divierten en muchos y difíciles ejercicios de natación. En apropiados sitios de una y otra orilla existían varias instalaciones destinadas a diversidad de juegos lícitos y entretenimientos inocentes.

El puente era, por supuesto, de madera y estaba techado. A los costados, a manera de balcones, tenía unas amplias galerías voladas, con bancos al contorno, donde los paseantes descansaban y se distraían mirando los peces que nadaban, o mirando a los osados bañistas.

En el año de 1900 los Baños estaban arrendados en \$220 mensuales; y seguían introduciéndose más diversiones: *"El domingo 13 de mayo en la mañana, tendrá lugar la inauguración del bonito carrusel, pedido expresamente para este centro de recreo"*. Un carro de mula servía para transportar al público a lo que era el lugar de citas de modas, donde la sociedad se remojaba de mañana y de tarde.

En 1906 el establecimiento de los Baños del Salado pasó a ser administrado directamente por la Empresa de Carros Urbanos en 1901. Los resultados evidencian más bien utilidades decrecientes:

1901	\$	19	\$
1902	\$	19	\$
1903	\$	19	\$

En el año de 1909 "El establecimiento de baños del estero Salado es un lugar de recreo y de distracción muy concurrido, sobre todo en los días feriados"

En el año de 1920 el comentario del Sr. Carlos Manuel Noboa en América Libre decía lo siguiente: *el estero Salado, o sea un brazo de mar ancho y profundo, dividido en numerosas ramificaciones que corren a espaldas de la ciudad y proporciona a sus habitantes baños salados en el sitio donde se ha levantado un establecimiento para la comodidad de los bañistas.*

Un gran puente atraviesa el estero en su mayor anchura y facilita el tráfico de los autos, jinetes y peatones que viajan hacia las poblaciones de la costa o vienen de ellas. Pronto atravesará el estero otro puente destinado a dar paso al ferrocarril de Guayaquil a Playas y a Salinas.

El Salado como se lo llama generalmente, es un lugar de recreo, donde se practican ejercicios de tiro, de natación, de canotaje y otros ejercicios deportivos. Varios tranvías hacen viajes periódicos entre el centro de la ciudad y el balneario".

AMERICAN PARK

Figura N° 28: Vista aérea del American Park

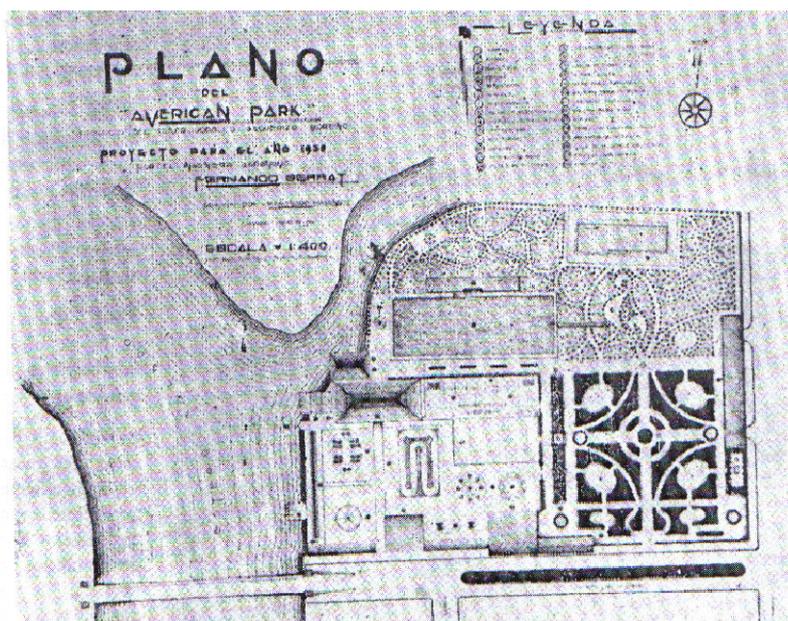


Fuente: ESTRADA, Julio, *Guía Histórica de Guayaquil*, Tomo 2, A-C
Poligráfica, Guayaquil, 1996

Según Julio Estrada Icaza (1996:167). En el año de 1922 se inauguró el parque de diversiones denominado American Park, cuyo propietario era el dinámico hombre de empresa, don Rodolfo Baquerizo Moreno. Pero fue en el año de 1918 realizó un nuevo viaje a New York a fin de instalar en las riberas del Estero Salado un parque de diversiones parecido al que había visto años

atrás en Coney Island. Para el efecto, obtuvo en arrendamiento y por cuarenta años, un área de 25.000 mtrs.2 de propiedad municipal, superficie aumentada poco después en 7.000 mtrs. 2 que rellenó y compactó para levantar el "American Park".

Figura N° 29: Plano General del American Park

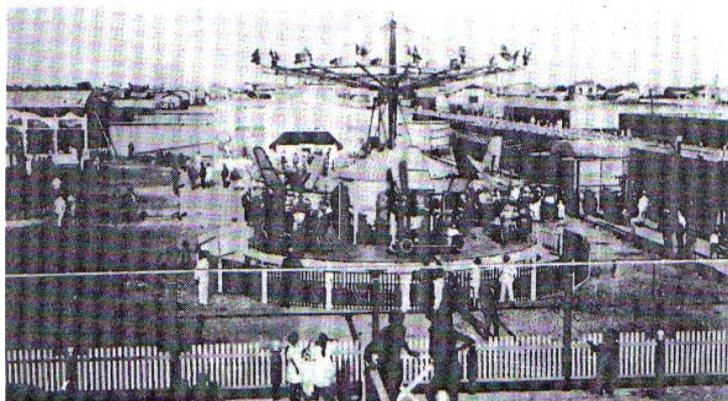


Fuente: ESTRADA, Julio, *Guía Histórica de Guayaquil*, Tomo 2, A-C

Poligráfica, Guayaquil, 1996

El parque de distracciones se componía del edificio de vestidores, la gran pista encementada de baile, la caseta para el salón de distracciones y el muelle para los bañistas en el Estero pues las dos piscinas de agua salada, que yo conocí y en las cuales me bañé varias veces, fueron posteriores. Para la inauguración debió rellenar la actual Ave. 9 de Octubre, desde la calle Esmeraldas, dicho sector era únicamente manglares inundables en la época invernal y para que el público pudiera trasladarse importó el primer ómnibus que circuló en Guayaquil, al cómodo precio de diez centavos el pasaje, abriendo la Línea General Córdova-American Park, que llegó a contar con ocho unidades. El 27 creó una segunda Línea entre General Córdova y El Oro.

Figura Nº 30: Carrusel del American Park



Fuente: ESTRADA, Julio, *Guía Histórica de Guayaquil*, Tomo 2, A-C

Poligráfica, Guayaquil, 1996

Este lugar era conocido por ser un área de distracciones para chicos y grandes; donde podía acudir una familia entera para bañarse en el estero (que no estaba contaminado), hacer deportes y pasar ratos amenos. El sitio contaba con un sensacional aparato conocido como tobogán, construido en Alemania especialmente para el parque guayaquileño cuya inauguración fue el 22 de octubre del mismo año. Una orquesta, hábilmente dirigida por el maestro Mestanza, alegraba los espectáculos los días jueves y domingos.

Los bañistas por su lado disponían en 1922 de mejores cuartos de baño, una piscina, un tobogán para el Salado, con una torre de donde se "echaban cabezas".

El mismo Carlos Manuel Noboa comentaría:

- *"No es para nadie una sorpresa el empuje admirable y la renovación moderna que le ha dado a este último Barrio [del Salado] don Rodolfo Baquerizo Moreno - distinguido caballero y hombre público y de negocios- quien deseando vivamente el progreso de la ciudad, ha levantado un magnífico edificio para baños, en el gran estero Salado de Guayaquil; urbanizando este perímetro de la*

urbe en donde ha instalado una serie de juegos fundamentales en el uso y ejercicio de aparatos que, al tiempo que una diversión para el espíritu y un recreo para el cuerpo, son un motivo de gimnasia y un complemento saludable para el desarrollo de las energías corporales y el mantenimiento del entusiasmo y el optimismo tan indispensables para el triunfo en la vida!...

Es este un sistema de entretenimiento, tal como se tiene en muchos estados de la gran Unión Norteamericana; en donde por pocos céntimos encuentra el visitante distracción para alguna horas, ya en la Rueda Diabólica; ya en los Carros Locos; ya en los Autoaeroplanos; etc., etc., etc. O simplemente, se aturde en el espectáculo pintoresco del bullicio y el movimiento de la muchedumbre que acude casi a diario a escuchar un rato de música alegre.... Y esta es la obra del señor Rodolfo Baquerizo Moreno -quien ha sabido compenetrarse de las necesidades del momento. Y darle un nuevo impulso a la vida guayaquileña; y hacerla mas vida..."

En efecto, todavía recordamos nosotros con añoranza algunos fines de semana en que disfrutamos de la pista de baile, y del sinnúmero de sanas distracciones

que se brindaban en el American Park. Y de la deliciosa carne en palito y las tortas de mote que comíamos en la vereda.

En ese mismo año anunciaban los periódicos el "American Park" de la siguiente manera: *Ningún vecino de Guayaquil necesita emprender un viaje costoso y talvez incómodo, para durante la estación del calor ir a tomar baños de mar. Aquí mismo, frente a la parte occidental de la ciudad, existe un bellissimo y tranquilo brazo de agua salada, cristalina y pura, que se desliza en medio de un precioso panorama, obra de la exuberante naturaleza. ¿Por qué no va a tonificarse con las brisas del mar que allí se respiran? ¿Por qué no aprovecha Ud. del encanto que ese sitio le ofrece? El hermoso edificio construido en el American Park le proporciona todas las comodidades para que pueda tomar baños de mar. Un buen servicio de autobuses está a su disposición y en solo seis minutos puede trasladarse de la plaza de San Francisco al balneario de moda.*

El American Park fue un positivo adelanto para la ciudad y un éxito económico para su promotor que en 1.924 inauguró un Centro Deportivo al otro lado del

Estero, al que se llegaba cruzando el viejo puente techado y de madera, que ayudó a refaccionar. Allí instaló una pequeña plaza de toros, una cancha de fútbol, un ring de box, la pista de madera para patinaje.

El día 16 de septiembre de 1928 se inauguró la Plaza de Toros, construida en los amplios terrenos del American Park. La primera corrida de la temporada taurina es organizada por el ex-matador de toros, don Juan Fernández. Además se estrenaron otras novedosas distracciones como el Looping the loop, el Tobogán gigante, la afamada Rueda Moscovita, el carrusel de los caballitos y las sillas voladoras, primeros que se conocieron en el país.

En junio 2 de 1930 el Sr. Don Rodolfo Baquerizo Moreno pide reforma al contrato de ocupación del solar del American Park.

En 1932 prosiguió las mejoras del American Park levantando la Concha Acústica o Music Hall, para la presentación de los artistas que pasaban por la ciudad. Allí se realizaron las maratones de baile de 3 y 4 días de duración y los

sábados de noche infaliblemente se daban cita cientos de parejas a los acordes de las orquestas de moda. Una hermosa rosaleda o caminito de flores, engalanaba el paisaje. También las instituciones de beneficencia prestaban la pista para la celebración de kermesses y como la Intendencia General de Policía tenía prohibidas las procesiones religiosas por considerarlas, tras la acción armada de San José de Ambi, como actos políticos y hasta subversivos, los Colegios confesionales desfilaban por su interior en Octubre, cuando era la fiesta solemne de Cristo Rey, cantando marchas guerreras muy del tiempo.

En este complejo se realizaron diversas actividades de importante índole como la Exposición de Verano del American Park, donde se mostró la iniciativa ecuatoriana en la Industria, el Comercio y la Agricultura (1938),

En el año de 1940 se realizaron diversos eventos para celebrar el 20° aniversario del American Park, desde el 7 al 15 de septiembre. También se inauguró el Parque Infantil con seis columpios, resbaladeras, trapecios, barras y argollas.

En 1942 se agrandaron las instalaciones, construyéndose las dos grandes piscinas de cemento y agua salada, con capacidad para cien bañistas cada una, que una vez a la semana, cada lunes, se vaciaban con la baja marea y se llenaban con bombas de succión. El muelle de los bañistas pasó a contar con escalinatas de cemento.

El Campeonato Relámpago Interbarrial de Fútbol (1945) con pelota de trapo. El valor de la entrada es de un sucre.

Pero, desde el año 1.947 que la Municipalidad le quitó la parte posterior para venderla al Seguro Social, que formó el barrio Orellana para beneficio de los afiliados, especialmente trabajadores de clase media.

En 1950 se abrió el juego de bolos de ocho pistas de madera, postrer esfuerzo que sin embargo no impidió que en 1962 cesara la concesión, que no le fue extendida. 1954 fue el año en el cual se realizaron las presentaciones de

diversos artistas como el puertorriqueño Daniel Santos, Walter Cavero, la Orquesta Blacio Júnior, entre otros.

En el año de 1955 la Municipalidad le cercenó otro pedazo para formar la calle, el malecón del Salado y dar entrada a la Ciudadela Universitaria que se estaba construyendo. Con esta nueva modificatoria el American Park dejó de ser el balneario de antes. Había comenzado su decadencia y solo en su parte delantera se veía movimiento comercial a través de varias tiendas de comidas preparadas que desde las primeras horas del día expendían sabrosos desayunos con sánduches, café y huevos incluidos. En enormes pailas se confeccionaba la fritada, el mote, los chifles, que constituían la especialidad desde las diez de la mañana, a las doce se servían almuerzos y cenas por las tardes y hasta las diez de la noche.

Ese mismo año quisieron entregar a su propietario el Sr. Baquerizo Moreno un pedazo del terreno por sus mejoras, trabajos y sacrificios, pero prefirió que lo indemnizaran en dinero y aunque recibió una suma muy exigua, prefirió

aceptarla antes que litigar contra su ciudad. Se dijo entonces que al cerrar su parque había entregado su vida

A partir de la década de los 60, con el inicio de la construcción y poblamiento de la ciudadela Urdesa, el sistema de alcantarillado de la misma desembocaba en el ramal del Estero Saldo adjunto, lo que implicará que se contaminen las aguas con heces incidiendo para que se vaya reduciendo el número de bañistas produciéndose el cierre definitivo. También hay que considerar que desde esa época al pie de la avenida hoy conocida como Carlos Julio Arosemena, se instalaron fábricas que echaban también sus desperdicios directamente al Estero

En ese lugar se instaló una escuela municipal que funcionó hasta que se construyó el parque Guayaquil, demoliendo toda la construcción del antiguo American Park., en el año de 1966 cuando era Alcalde Don Assad Bucaram

4.4 ACTIVIDADES RECREACIONALES

Con el paso de los años la imagen de lo fue el American Park se transformó en el Parque Guayaquil, pero este se fue deteriorando por el paso del tiempo y la poca atención que recibió hizo que este lugar ya no sea el preferido para distracción y esparcimiento familiar.

La fundación Malecón 2000 como parte del proceso de regeneración urbana, se hizo cargo de este parque y a partir de ese momento cambio su imagen totalmente.

Las actividades que se realizan en la actualidad en la Plaza Rodolfo Baquerizo Moreno no tienen mucha o casi nada de lo que se efectuaba en antaño. Ya que dichas actividades tienen relación con áreas tales como: negocio, salud, pintura y otras actividades.

A continuación se puede visualizar el calendario de actividades que han sido llevadas a cabo durante el 2007 en la Plaza, según datos proporcionados por la Fundación Malecón 2000.

Estas actividades atraen al público local o a un público específico hacia el cual pueden estar dirigidas, por lo tanto llaman muy poco o casi nada la atención de los turistas, ya estas actividades tienen diferentes tópicos que interesan a la ciudadanía en general, estos temas pueden ir desde: guerra de bandas, exhibición de bar tenders, temas de salud, exhibición de electrodomésticos entre otros.

Es por esta razón que elaboramos propuestas para la organización de eventos que incluyan a los juegos tradicionales dentro de la actividad turística y lograr de esta manera captar el interés de turistas nacionales y extranjeros que visitan nuestra ciudad.

		NOVIEMBRE															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
CONSULADO AMERICANO	CONCIERTO HIP-HOP AGORA																
Ing. Jaime Rodríguez T.	M/Congreso de Exobiología																
		17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
	M/Congreso de Exobiología		Dje														
IMPROBELL-MARIA F. CRESPO	COCTEL Y DESFILE DEMODAS		Mje														
MIMUNICIPIO-CENTRO MULTIMEDIA	FERIA INTERACTIVA MH (BAJOS)																
DIARIO EL UNIVERSO	FESTIVAL CANNES											Mje					
		DICIEMBRE															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
DIARIO EL UNIVERSO	FESTIVAL CANNES		Dje														
ACORVOL	SESION SOLEMNE DIA DEL VOLUNTAR.																
DE MIS AMORES EN DANZA	FEST. DE DANZA PLAZA DE LA SALUD																
INNA-CAMINATA MOVIMIENTO DE NIÑOS	INICIO BAJOS PRBM HASTA FORTIN																
ARZOBISPO	ANITA DE TORRES																
CLUB ROTARIO	DR. RUETE, BAJOS																
OSCAR HERRERA	RIBAS HERRERA- LANZAMIENTO																
		17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
CONTINENTAL AIRLINES	CENA DE NAVIDAD																
APROFE	1PM																
MATILDE TORRES DE RIBMANN	AGASAJO ALMUERZO-12																
MUNICIPIO DE GUIL.-CAMPEONATO DE 40	XAVIER MANRIQUE											Mje		Dje			

Fuente: Fundación Malecón 2000

CAPITULO V. PROPUESTA PARA INTEGRAR A LOS JUEGOS TRADICIONALES DENTRO DE LA ACTIVIDAD TURISTICA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL.

5.1 PLANTEAMIENTO DE LAS PROPUESTAS PARA INTEGRAR A LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ATRACTIVO TURÍSTICO DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL.

5.1.1 OBJETIVO GENERAL

Rescatar los juegos tradicionales de la ciudad de Guayaquil a través de actividades al aire libre en eventos programados en los que participen estos y que puedan convertirse a la vez en parte de la identidad cultural de la ciudad.

5.1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Involucrar a turistas nacionales y extranjeros, sin importar la edad participando en el desarrollo de las actividades que forman parte de los eventos propuestos.
- Fomentar la conciencia turística a través del rescate de un bien sociocultural como lo son los juegos tradicionales.
- Tener reconocimiento a nivel local en el desarrollo de las actividades a través del tiempo, para ser incorporados dentro del calendario de actividades festivas dentro de la ciudad de Guayaquil.

5.1.3 MEDIOS DE DIFUSIÓN

Como medios de difusión externas se tomarán en cuenta diferentes sistemas de comunicación tradicionales, tales como: la televisión, la radio, periódicos, revistas, páginas Web de las principales entidades que fomentan la actividad turística en la ciudad y el país.

En cuanto a los de difusión interna serán aquellas carteleras que se encuentran ubicadas en el Malecón del Salado, por cuanto la Plaza Rodolfo Baquerizo Moreno forma parte de su estructura.

5.1.4 ALIANZAS ESTRATEGICAS

Para que los eventos se lleven a cabo es necesario tener alianzas estratégicas, por cuanto se requiere a permiso de uso de suelo, funcionamiento, logística y promoción, relacionadas con el tema; para lo cual se tomarán en cuenta a las siguientes entidades:

M. I. Municipalidad de Guayaquil

Ministerio de Turismo de la República del Ecuador

Fundación Malecón 2000

ESPOL (Licenciatura en Turismo)

5.1.5 ANÁLISIS FODA

FORTALEZAS

- Mejora el incremento de visitantes al atractivo
- Interés de las personas por conocer tradiciones
- Integración de juegos tradicionales a la actividad turística

DEBILIDADES

- Posible falta de participación por parte del público asistente.
- Falta de interés de las personas por asistir a los eventos.

OPORTUNIDADES

- Apoyo por parte de los medios de comunicación para la promoción del evento.
- Interés de otras instituciones relacionadas con el turismo para promover y auspiciar el evento

- Incremento de la promoción turística de la ciudad.
- Concurrencia de instituciones educativas aledañas al atractivo.

AMENAZAS

- Falta de apoyo por parte de las organizaciones relacionadas a incentivar el turismo en la ciudad y el atractivo.
- Factores climáticos que no favorezcan al desarrollo de la actividad.
- Eventos programados que se realicen en las mismas fechas que los eventos
- Alquiler anticipado del espacio del atractivo por parte de alguna otra institución o evento, cuya fecha coincida con las propuestas planteadas en esta tesis.

5.1.6 CARACTERÍSTICAS Y DESCRIPCIÓN A QUIENES VAN DIRIGIDAS LAS PROPUESTAS

Como bien se conoce, las propuestas antes descritas tienen un fin básicamente enfocado en fomentar el enriquecimiento folklórico y sociocultural de las personas, en cuanto a los juegos tradicionales se refiere.

En la actualidad, poco es el interés que se le brinda a la práctica y enseñanza de este tipo de juegos, dando paso a los conocidos, juegos tecnológicos.

Esta propuesta esta básicamente dirigida a personas locales, es decir, que vivan y/o residan en la ciudad, sin importar el género o condición social y que realicen actividades de recreación en sus momentos libres. La edad aproximada para realizar estas actividades es desde los 8 hasta los 65 años. Sin olvidar que a partir de esto podemos llegar a visitantes nacionales y luego abarcar el mercado internacional.

La finalidad es que las personas conozcan que existen bienes intangibles a rescatar, y lo más importante es que ellos se conviertan en difusores de los conocimientos y experiencias adquiridas y se los trasmitan a las siguientes generaciones.

5.1.7 FACILIDAD DE ACCESO AL SITIO DEL EVENTO:

El lugar para realizar estos tipos de actividades se escogió debido a que la mayoría de las personas lo conoce y puede acceder fácilmente de diferentes maneras:

Si son personas que se movilizan por su propia cuenta pueden encontrar tres parqueaderos a lo largo del Malecón del Salado:

- Parqueadero Calle Aguirre
- Parqueadero Avenida 9 de Octubre
- Parqueadero Calle Quisquis, cerca del Centro de Acopio o Reciclaje, cercano al lugar de los eventos

En cuanto a que si son personas que se movilizan desde distintos puntos de la urbe Guayaquileña, además de las diferentes líneas de transporte que pasan al pie del atractivo, una de las mejores opciones es la Metrovía, cuya estación mas cercana es la denominada “Universidad de Guayaquil”, ubicada en las Calles Carchi y Primero de Mayo.

5.1.8 LUGARES ALEDAÑOS AL SITIO DEL EVENTO:

Como ya se conoce la Plaza Rodolfo Baquerizo Moreno se encuentra ya dentro de un atractivo turístico que es Malecón del Salado, cuya infraestructura incluye además diversas áreas recreacionales, patios de comidas, sitios de esparcimiento, etc. Entre los que podemos resaltar:

- El centro de Convenciones y la Plaza Rodolfo Baquerizo Moreno
- Paso Peatonal Elevado
- Paseo de los Escritores
- Plaza de la Salud y del Ambiente
- Muelle del Marisco
- El Puente El velero
- La continuación de Malecón del Salado desde la calle Aguirre hasta el Puente de la 17ava.
- Parque Lineal
- Juegos Infantiles
- Parque de La Ferroviaria

Además, la Avenida 9 de Octubre, forma un gran circuito turístico conectando este Malecón con el Malecón Simón Bolívar y el Parque Centenario, gracias a los trabajos de regeneración urbana realizados por la M. I. Municipalidad de Guayaquil.

5.1.10 JUEGOS SUGERIDOS PARA LA REALIZACION DE LOS EVENTOS PROGRAMADOS

Después de haber realizado un exhaustivo estudio de los juegos tradicionales, se conocen cuales fueron los más practicados por las personas consultadas mediante la encuesta estadística (ver anexo D).

Debemos recordar que los juegos tradicionales forman parte de las actividades lúdicas que pueden ayudar a fortalecer el aprendizaje y la forma de practicar o jugar estos juegos

Los juegos seleccionados que se encuentran dentro de esta lista de los más practicados son los siguientes:

- ❖ Los ensacados
- ❖ La soga
- ❖ Los zancos
- ❖ Zumbambico

- ❖ El yoyo
- ❖ La cebolla
- ❖ Carrera de tres piernas
- ❖ La carretilla
- ❖ La cometa
- ❖ El trompo
- ❖ Las rondas
- ❖ Sin que te roce
- ❖ La gallina ciega
- ❖ Las cogidas
- ❖ Las ollitas
- ❖ La rayuela
- ❖ La rueda
- ❖ Las bolichas
- ❖ Las carretillas
- ❖ Las escondidas
- ❖ La carrera de la cuchara

5.2 REDACCION DE LAS PROPUESTAS.

La razón de estas propuestas radica en que los juegos no se pierdan con el transcurso del tiempo y que no solo recurramos a libros de historia, costumbristas o de folklore para conocer de ellos sino que podamos vivir por medio de una experiencia propia y real manera de jugarlos y de este modo sentir y conocer más sobre nuestra propia identidad.

En lugar que se desarrollaran los eventos programados existen normas y reglas a seguir ya que este es un sitio al que la regeneración urbana ha llegado, es por este motivo que los juegos se desarrollan con cautela y respetando dichas normativas (ver cuadro N°1)

Se han seleccionado a nuestro criterio los juegos que pueden realizarse dentro de la misma, sin irrespetar dicho reglamento.

La primera propuesta es la que engloba la mayor parte de los juegos tradicionales, por consiguiente será esta a la que se le dará mayor énfasis.

5.2.1 PROPUESTA No. 1

NOMBRE DEL EVENTO:

I FESTIVAL DE JUEGOS TRADICIONALES AMERICAN PARK
SIGLO XXI

OBJETIVO:

El objetivo principal de este evento es motivar a todas las personas sean nacionales o extranjeras conocer a fondo parte de nuestra identidad cultural.

PARTICIPANTES:

Estos juegos podrán ser realizados por personas de 8 a 60 años y diferentes sexos, sean turistas nacionales y/o extranjeros.

PROMOCION DEL EVENTO:

Se pueden realizar un convenio con la Municipalidad de Guayaquil y la Subsecretaria de Turismo del Litoral para la promoción del evento, por medio de revistas turísticas que en ocasiones son repartidas de manera gratuita, en la agenda cultural de la ciudad y en la valla publicitaria que se encuentra en el interior del parque. También se puede promocionar el evento por medio de una página web, de promoción turística. Se usaran además afiches promocionales (ver modelos, anexo H)

JUEGOS:

A continuación presentamos una lista de los juegos que se utilizaran en este evento:

- ❖ Los ensacados
- ❖ La soga
- ❖ Los zancos
- ❖ Zumbambico
- ❖ Carrera de tres piernas

- ❖ La carretilla
- ❖ La cometa
- ❖ El trompo
- ❖ Las rondas
- ❖ Sin que te roce
- ❖ La gallina ciega
- ❖ Las cogidas
- ❖ Las ollitas
- ❖ La rayuela
- ❖ La rueda
- ❖ Las bolichas
- ❖ Las carretillas
- ❖ Las escondidas
- ❖ La carrera de la cuchara

RECURSOS:

Humanos: Para el desarrollo de los juegos se podrá contar con personal capacitado el mismo que podrán ser estudiantes de la Licenciatura en Turismo que hayan aprobado la materia de “Animation and Recreation” además la participación en dicho programa puede contar como horas

prácticas a los estudiantes previo a un acuerdo con el Departamento de Prácticas Estudiantiles de la Licenciatura en Turismo (ESPOL).

Económico: Este evento se financiará por medio del auspicio de instituciones. La entrada será libre.

Materiales: Todos los que son indispensables para trabajar con cada uno de los juegos, para conocer como se practica cada uno se puede revisar el anexo 2 todas las fichas técnicas de los juegos.

FECHA DE REALIZACIÓN DEL EVENTO:

Los primeros días del mes de junio un evento programado en el cual se expondrán los juegos tradicionales que hemos mencionado con anterioridad.

LUGAR:

El evento se llevará a cabo en la Plaza Rodolfo Baquerizo Moreno ubicada en las calles 9 de Octubre y Tungurahua, el cual contara con el respectivo permiso de la Muy Ilustre Municipalidad de Guayaquil y la fundación Malecón 2000.

HORA:

9:00 a.m. aproximadamente

OBSERVACIONES:

La capacitación será brindada al personal que colaborará en este evento con tres (3) semanas de anticipación al mismo, ya que algunos deberán aprender cual es la forma correcta de jugar cada juego, además de conocer cuantas personas pueden participar en cada juego.

El área comprendida será desde el monumento de Assad Bucaram entrando por la calle 9 de Octubre hasta los bajos de el centro de convenciones.

CONCLUSIÓN:

Lo más importante en este evento es dar a conocer a los turistas sean nacionales y extranjeros nuestra identidad cultural, y que sean parte de nuestras costumbres y tradiciones.

5.2.1.1 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES:

Cuadro N° 2: Cronograma de Actividades Propuesta 1

Actividades	Mayo				Junio			
	1ra. semana	2da semana	3ra semana	4ta semana	1er. día	2do día	3er. día	4to. día
Alquiler del espacio físico	■							
Reclutamiento del personal	■							
Entrenamiento del personal		■	■	■				
Obtención de auspiciantes	■	■	■					
Promoción del evento			■	■	■			
Adecuación del lugar				■				
Montaje del evento				■	■			
Realización del evento					■			
Desmontaje del lugar					■	■		
Evaluación del evento						■	■	

Fuente: Tesistas

5.2.2 PROPUESTA No. 2

NOMBRE DEL EVENTO:

RecordArte

Exhibición de materiales y demostración de juegos tradicionales que poseen trascendencia internacional.

OBJETIVO:

El objetivo de este evento es dar a conocer a los turistas sobre la tradición, costumbres y parte del folklore de la ciudad de Guayaquil y así mismo que los jóvenes puedan contribuir al desarrollo de la actividad turística de la ciudad.

PARTICIPANTES:

Estos juegos podrán ser realizados por personas de 8 a 60 años, sin importar el sexo o condición social.

PROMOCION DEL EVENTO:

Se pueden realizar un convenio con la Municipalidad de Guayaquil y la Subsecretaria de Turismo del Litoral para la promoción del evento, por medio de revistas turísticas que en ocasiones son repartidas de manera gratuita, en la agenda cultural de la ciudad y en la valla publicitaria que se encuentra en el interior del parque. También se puede promocionar el evento por medio de una página web, de promoción turística. Se usaran además afiches promocionales (ver modelos, anexo H)

JUEGOS:

A continuación presentamos una lista de los juegos que se utilizaran en este evento:

- ❖ Los ensacados
- ❖ La sogá
- ❖ Los zancos
- ❖ Zumbambico

- ❖ Carrera de tres piernas
- ❖ La carretilla
- ❖ La cometa
- ❖ El trompo
- ❖ Las rondas
- ❖ Sin que te roce
- ❖ La gallina ciega
- ❖ Las cogidas
- ❖ Las ollitas
- ❖ La rayuela
- ❖ La rueda
- ❖ Las bolichas
- ❖ Las carretillas
- ❖ Las escondidas
- ❖ La carrera de la cuchara

RECURSOS:

Humanos: En este evento también se pedirá la participación de los alumnos de Turismo para realizar la respectiva guía por el lugar antes mencionado.

Económico: Este evento se financiará por medio del auspicio de instituciones. La entrada será libre.

Materiales: Materiales y accesorios para exposición de cada uno de los juegos, para conocer como se practican, posteriormente se pueden revisar en las respectivas fichas de los juegos en el anexo B.

FECHA DE REALIZACIÓN DEL EVENTO:

9 de octubre

LUGAR:

Bajos de la Centro de Convenciones - Plaza Rodolfo Baquerizo Moreno
- Malecón del Salado

HORA:

11:00 a.m. (Aproximadamente)

OBSERVACIONES:

Realizar una zona de exposición en los en el cual se adecuaran pequeñas muestras de los materiales a usarse en ciertos juegos tales como: trompos, cometas, yoyos, etc.

Además se relatara una breve historia de algunos de los juegos que tienen trascendencia a nivel internacional e historia y el porque surgieron. Los juegos que pueden estar incluido en esta sección son: cometa, yoyo, trompo, palo encebado y la rayuela.

Sin dejar a un lado los demás juegos, ya que también son relevantes en esta exposición.

Existirán materiales que tendrán un cartel que explique como se realiza cada juego, además los materiales con los que se realizan ciertos juegos tendrán su lugar y podrán ser observados y manipulados por los asistentes al museo.

CONCLUSIÓN:

En esta pequeña exposición se podrá observar a diferencia de cada uno estos juegos y repercusión que tenían o tienen en la vida cotidiana y como estos han ido evolucionando a través del tiempo.

Mostrar la relevancia que dichos juegos han tenido en el desarrollo cultural de nuestros pueblos.

De esta manera los turistas y/o visitantes puedan sentirse identificados con su pasado.

5.2.2.1 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES:

Cuadro N° 3: Cronograma de Actividades Propuesta 2



Actividades	Septiembre				Octubre				
	1ra. semana	2da semana	3ra semana	4ta semana	1ra semana	8vo día	9no día	10mo día	11vo día
Alquiler del espacio físico	■								
Reclutamiento del personal	■								
Entrenamiento del personal		■	■	■					
Obtención de auspiciantes	■	■	■						
Promoción del evento			■	■	■	■	■		
Adecuación del lugar						■			
Montaje del evento						■	■		
Realización del evento							■		
Desmontaje del lugar							■	■	
Evaluación del evento								■	■

Fuente: Tesistas

5.2.3 PROPUESTA No. 3

NOMBRE DEL EVENTO:

Expo Juegos 09

“Concurso de elaboración y vuelo de cometas, baile del trompo”

OBJETIVO:

El objetivo de este evento es conocer como se elaboran o realizan las cometas de forma artesanal además de conocer la destreza de las personas en el momento de hacer volar la cometa y cuando se realicen acrobacias con el trompo.

PARTICIPANTES:

Estos juegos podrán ser realizados por personas de 8 a 60 años, sin importar el sexo o condición social.

PROMOCION DEL EVENTO:

Se pueden realizar un convenio con la Municipalidad de Guayaquil y la Subsecretaria de Turismo del Litoral para la promoción del evento, por medio de revistas turísticas que en ocasiones son repartidas de manera gratuita, en la agenda cultural de la ciudad y en la valla publicitaria que se encuentra en el interior del parque.

También se puede promocionar el evento por medio de una página web, de promoción turística. Se usaran además afiches promocionales (ver modelos, anexo H)

JUEGOS:

A continuación presentamos los juegos que se utilizaran en este evento:

- ❖ La cometa
- ❖ El trompo

RECURSOS:

Humanos: En este evento se pedirá la participación de los alumnos de Turismo que tengan conocimientos en la elaboración de cometas y en hacer bailar el trompo.

Económico: Este evento se financiará por medio del auspicio de instituciones. La entrada será libre.

Materiales: Todos los que son indispensables para trabajar con cada uno de los juegos mencionados con anterioridad, para conocer como se practica cada uno se puede revisar las respectivas fichas técnicas de los juegos en el anexo B.

FECHA DE REALIZACIÓN DEL EVENTO:

Meses de agosto o septiembre

LUGAR:

El evento se llevará a cabo en la Plaza Rodolfo Baquerizo Moreno ubicada en las calles 9 de Octubre y Tungurahua, el cual contara con el respectivo permiso de la Muy Ilustre Municipalidad de Guayaquil.

HORA:

11:00 a.m. (Aproximadamente)

OBSERVACIONES:

Estas actividades se desarrollaran entre los ya que es la fecha en la que se puede volar las cometas ya que las condiciones climáticas son favorables para esta actividad y para los otros juegos antes mencionados.

CONCLUSIÓN:

Motivar la unión de las familias, amigos y las personas en general que realicen las actividades para que de una forma divertida y sencilla puedan

conocer más de nuestra ciudad sus costumbres, tradiciones y a la ciudadanía en general.

Logrando de esta forma integrar tanto a personas locales, nacionales o extranjeras.

Concurso de elaboración de cometas, baile del trompo, carrera de ensacados, carrera de tres piernas entre otros en los cuales se puedan integrar padres e hijos.

5.2.3.1 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES:

Cuadro N° 4: Cronograma de Actividades Propuesta 3

Actividades	Julio				Agosto					
	1ra. Semana	2da semana	3ra semana	4ta semana	1ra semana	8vo día	9no día	10mo día	11vo día	12vo día
Alquiler del espacio físico	■									
Reclutamiento del personal	■									
Entrenamiento del personal		■	■	■						
Obtención de auspiciantes	■	■	■							
Promoción del evento				■	■	■	■	■		
Adecuación del lugar							■			
Montaje del evento								■		
Realización del evento									■	
Desmontaje del lugar										■
Evaluación del evento										■

Fuente: Tesistas

CONCLUSIONES

1. Por medio de nuestra investigación a través de la encuesta realizada a 105 personas se pudo medir el grado de importancia que representa para ellos el rescate de los juegos tradicionales, teniendo como resultado que el 96% de las personas consultadas dieron una respuesta positiva y alentadora para poder llevar a cabo estos eventos.
2. Los eventos enfocados a rescatar los juegos tradicionales en la Plaza Rodolfo Baquerizo Moreno, podrán ser integrados dentro de la actividad turística y recreacional de la ciudad de Guayaquil, confirmando nuestra hipótesis planteada, es por esto que nuestra propuesta esta dirigida a las personas que viven en nuestra ciudad.
3. Las actividades culturales, turísticas y folklóricas pueden trabajar juntas para despertar el interés de las personas que visitan nuestra ciudad sean nacionales o extranjeras por medio de los eventos propuestos, sin dejar de lado la parte divertida de los juegos y de esta manera dar a conocer algo que se pensaba perdido, como lo son los juegos tradicionales ya que en la actualidad muy pocas personas lo realizan.

4. El desarrollo de eventos programados ayudan, complementan y fortalecen la promoción de un atractivo turístico en este caso la Plaza Rodolfo Baquerizo Moreno.

RECOMENDACIONES

1. Desarrollar los eventos propuestos ya que son un medio diferente para realizar promoción turística dentro de nuestra ciudad, los cuales pueden ser realizados por instituciones estatales o entes privados que están ligados al folklore y/o turismo. Ya que se ha comprobado mediante nuestra investigación que en otros países como Honduras o España la aplicación de estas ideas son un factor importante para el desarrollo turístico de los mismos.
2. Incentivar e Involucrar a la ciudadanía con la actividad turística por medio del desarrollo de eventos programados, en los cuales se inculque el aprendizaje y práctica de los juegos tradicionales en centros educativos en general y hacer de estos eventos una costumbre permanente en la ciudad; y de esta manera asegurar que estos sean transmitidos de manera oral o practica a las próximas generaciones.
3. Destacar la versatilidad que existía en los juegos de antaño, combinando el paisaje y la historia que posee un atractivo, y de esta forma captar la atención de turistas nacionales y extranjeros. En este

caso, se considera la Plaza Rodolfo Baquerizo Moreno, en la cual antiguamente se acentuaban los Baños del Salado, luego el American Park, posteriormente el Parque Guayaquil para finalmente convertirse en el lugar preciso de la aplicación de estas propuestas puesto que tienen contiene valiosa información de la historia lúdica de nuestra ciudad.

4. Promover el interés a las instituciones públicas y privadas la realización de eventos similares, ya que a largo plazo esta puede ser una fuente que atraiga un mayor número de visitantes incentivan un incremento en la actividad turística de la ciudad. Dando a conocer los juegos tradicionales como parte del patrimonio cultural de nuestra ciudad y de esta manera, ponerlos en vigencia para la sana diversión e integración de todos aquellos que los practican.

ANEXOS

ANEXO A: Clasificación del Folklore

8. Calendario folklórico

9. Folklore poético: que a su vez se divide en:

- a) Cancionero
- b) Romancero
- c) Refranero; y,
- d) Adivinanzas

10. Folklore Narrativo:

- a) Mitos
- b) Leyendas
- c) Cuentos
- d) Casos
- e) Chistes; y,
- f) Cachos

11. Folklore Lingüístico

- a) Apodos

- b) Calo
- c) Pregones; y,
- d) Mímica

12. Folklore Mágico

- a) Brujería
- b) Tabúes
- c) Fetichismo; y,
- d) Creencias

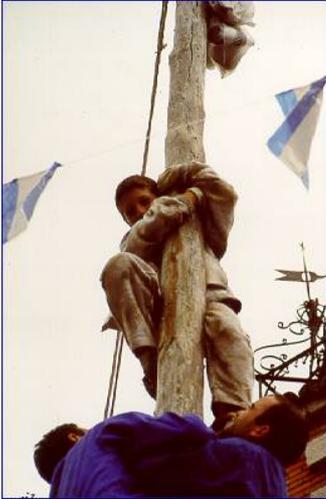
13. Folklore Social

- a) Fiestas
- b) Actos dramáticos
- c) Música
- d) Baile
- e) Juegos de prendas
- f) Juegos de competición entre humanos
- g) Juegos de azar
- h) Ferias; y,
- i) Familia

14. Folklore Ergológico

- a) Cocina
- b) Cerámica
- c) Habitación
- d) Transporte
- e) Esculturas comestibles
- f) Trabajos en cuernos y huesos
- g) Trabajos en cuero
- h) Trabajos en papel; y,
- i) Pirotecnia

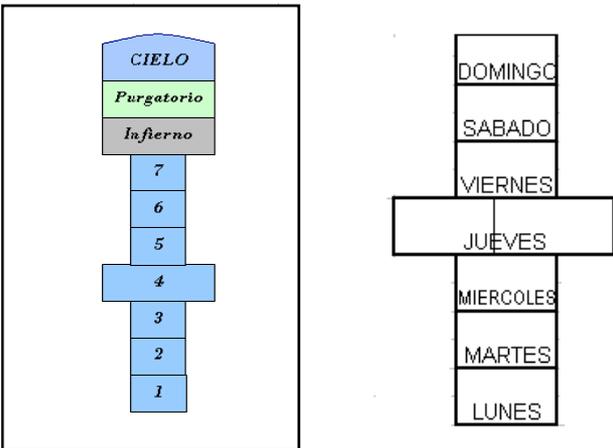
ANEXO B: Fichas de los juegos tradicionales

Ficha Técnica No. 1
Nombre del juego: El palo encebado

Duración: Indefinido
Materiales: 1 palo de 10 a 15 metros de altura, premios variados, grasa.
Tipo de juego: Recreativo
Lugar: Espacios abiertos
Número de participantes: 5 personas mínimo
Rol de los jugadores: Concursantes
Desarrollo: Los jugadores tienen que subir en un palo que se encuentra afirmado en el suelo y de una altura de 10 a 15 metros, el cual debe estar untado previamente con manteca, aceite u otras sustancias grasosas, dificultando de esta manera el ascenso de los atrevidos participantes. Con el fin de conseguir los premios (objetos variados y billetes) que se encuentran en la cima de dicho palo, los mismos que debían ser cogidos, al menos uno de ellos, para ganar el fabuloso premio. La dificultad en trepar por el resbaloso palo, hace que el juego sea la atención de grandes y pequeños.
Variantes: Los premios han variado de acuerdo a la época en la que vivimos

Elaboración: Tesisistas

Ficha Técnica No. 2	
Nombre del juego: La cometa	
	
Duración: Indefinido	
Materiales: cometa (elaborada), carrete de piola	
Tipo de juego: Recreativo	
Lugar: Espacios abiertos	
Número de participantes: 3 personas mínimo	
Rol de los jugadores: Concursantes	
Desarrollo: Con la cometa elaborada con anticipación, en un espacio abierto y sin obstáculos alrededor y con mucho viento a nuestro favor se impulsa la cometa haciendo la volar. Con nuestras manos se la guía cual si fuera un timón para elevarlas hacia el cielo.	
Variantes: el modelo de las cometas pueden tener diferentes motivos como personajes animados de la actualidad, animales, todo depende de la imaginación del creador de la cometa.	

Elaboración: Tesistas

Ficha Técnica No. 3	
Nombre del juego: La Rayuela	
	
Duración: 15 a 30 minutos	
Materiales: Una tiza y una piedra pequeña	
Tipo de juego: Recreativo	
Lugar: Espacios abiertos	
Número de participantes: 2 en adelante	
Rol de los jugadores: Competidores	
<p>Desarrollo: Ya formado el grupo de participantes, se procede a dibujar con tiza en el piso un numero indefinido de cajoncitos formando una figura (ver grafico superior), luego el primer participante tiene que lanzar una piedra, la cual caerá sobre alguno de los cuadros, el juego continua cuando el jugador salta sobre los cuadros colocando un pie por cajón, cuando llegue al cajón que contiene la piedra debe recogerla tratando de no topar las rayas o divisiones probando así su destreza y equilibrio en el juego. En el momento que lo haga pierde y entonces el juego empieza otra vez con otro jugador.</p>	
<p>Variantes: Depende de la forma que se quiera dar a la rayuela (el avión, el gato, los meses del año, etc.) y a la cantidad de cajoncitos que se le quiera dar</p>	

Elaboración: Tesistas

Ficha Técnica No. 4	
Nombre del juego: Ensacados	
	
Duración: 15 - 20 minutos	
Materiales: Sacos o saquillos, además se necesita de mucha destreza, habilidad y de disposición para participar de este juego.	
Tipo de juego: De habilidad	
Lugar: Espacios grandes, abiertos y libres de obstáculos. Plazas y parques	
Número de participantes: 8	
Rol de los jugadores: No especificado	
Desarrollo: Es una carrera en la cual los participantes cubren sus piernas con unos sacos que deben sostener con sus manos. Para avanzar sólo es válido saltar, sin soltar el saco. Se puede jugar de forma personal o grupal.	
Variantes: Forma personal se lo realiza contra reloj, a la señal de salida avanzarán a la meta, y el primero en llegar en menor tiempo gana. De forma grupal se juega de la siguiente manera: el primer participante deberá correr una distancia destinada y regresar a la línea de partida para que pueda salir su compañero de equipo. Ganará el equipo que haga todo el recorrido primero.	

Elaboración: Tesistas

Ficha Técnica No. 5	
Nombre del juego: Los Trompos	
	
Duración: Indefinida	
Materiales: Un trompo y una cuerda	
Tipo de juego: Recreativo	
Lugar: Espacios abiertos con superficie plana	
Número de participantes: 1 en adelante	
Rol de los jugadores: Indefinido	
Desarrollo: El jugador debe enrollar el la cuerda alrededor del trompo de abajo hacia arriba y sujetar el extremo que quede libre con el pulgar, y lanzarlo en el aire con dirección hacia el suelo, este girará o “bailará” con la fuerza con el que haya sido lanzado, si lo desea, el participante puede coger con la mano al trompo mientras este sigue bailando.	
Variantes: “La voladora”, “La media luna”	

Elaboración: Tesistas

Ficha Técnica No. 6

Nombre del juego: La rueda



Duración: 5 a 15 minutos

Materiales: Neumáticos usados de carro y un palo en forma de horcón en el extremo

Tipo de juego: Recreativos

Lugar: Espacios abiertos

Número de participantes: 1 en adelante

Rol de los jugadores: Competidores

Desarrollo: En este juego, el jugador debe colocar el palo con forma de horcón en el neumático y colocarlo de frente a él para que de esta forma pueda empujarlo y module la velocidad con la que irá "la rueda". De este modo ya se pueden tener competencias en la que la agilidad y la rapidez serán los jueces.

Variantes: En otros países de Latinoamérica se utiliza una rueda de madera o de fierro.

Elaboración: Tesistas

Ficha Técnica No. 7	
Nombre del juego: La sogá	
	
Duración: 5 a 10 minutos	
Materiales: Una sogá larga.	
Tipo de juego: Competitivo	
Lugar: espacios abiertos	
Número de participantes: cuatro personas en adelante	
Rol de los jugadores: Competidores y sujetadores de la sogá	
<p>Desarrollo: En el juego dos personas son las encargadas de sujetar la sogá cada una a un extremo de la misma. Los jugadores antes mencionados deben extender e ir ondeando la sogá al mismo tiempo que una persona va saltando por encima de ella, mientras los demás van cantando una canción, por ejemplo: "Monja, viuda, soltera, casada, enamorada, divorciada. Cuantos hijos vas a tener. Uno, dos, tres..., y así sucesivamente hasta que el saltador se equivoca o cae rendido por el cansancio, este juego es para valorar el talento, habilidad y constancia de los concursantes. Por último, quien logre resistir más, es el ganador.</p>	
Variantes: Ninguna	

Elaboración: Tesistas

Ficha Técnica No. 8	
Nombre del juego: Las Rondas	
	
Duración: Indefinido	
Materiales: ninguno	
Tipo de juego: Recreativo	
Lugar: Espacios abiertos	
Número de participantes: 8 - 15	
Rol de los jugadores: no especifico	
Desarrollo:	Se arma una ronda todos cogidos de las manos y se empieza a cantar una de las rimas que son fáciles de aprender, se debe seguir todas las instrucciones dadas en la canción.
Variantes:	todo depende de la rima que se cante

Elaboración: Tesistas

Ficha Técnica No. 9	
Nombre del juego: Las bolichas	
	
Duración: 5 minutos en adelante	
Materiales: Bolas pequeñas de vidrio o “bolichas” de diferentes colores	
Tipo de juego: Recreativo	
Lugar: Espacios abiertos	
Número de participantes: 2 en adelante	
Rol de los jugadores: Competidores	
<p>Desarrollo: Los jugadores, portadores de una cantidad indefinida de bolas de cristal, se prestan al juego, cuyo fin es el de ganar y aumentar la colección de cada uno de los participantes. El juego consiste en lanzar una “bolicha” contra otra ya colocada en el suelo, y chocar contra esta, si la primera en cuestión rueda y choca acertadamente, el resultado se denomina “pepo”, por el cual se recibe un premio de una bola de cristal. Otros de los resultados por el cual se recibe un premio son los denominados “pepo y trulo” (dos bolas de cristal), en el cual la bola choca contra otra y queda después entre las dos una distancia que se mide con la anchura entre el dedo pulgar e índice del jugador y el “pepo seco” (tres bolas de cristal), en el cual el jugador lanza la “bolicha” al aire y golpea a la que esta en el suelo.</p>	
Variantes: La bomba, el pique, los hoyos, los pepos, la macateta, el tingue	

Elaboración: Tesisistas

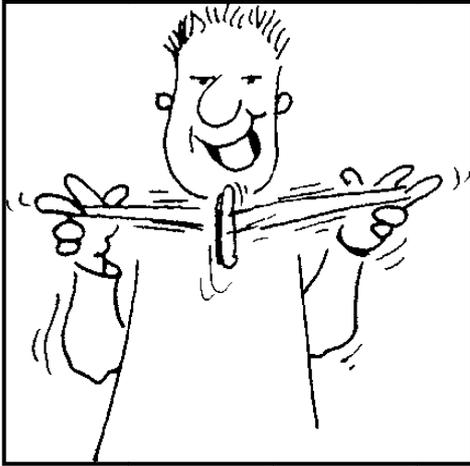
Ficha Técnica No. 10	
Nombre del juego: Los zancos	
	
Duración: 15 a 20 minutos	
Materiales: 2 palos, 2 tiras de madera, clavos, alambres	
Tipo de juego: Recreativo	
Lugar: Espacios abiertos	
Número de participantes: 5	
Rol de los jugadores:	
<p>Desarrollo: Este juego se lo realiza sobre dos palos en los cuales se clavaban dos pedazos de madera en la parte inferior para asentar los pies mientras se camina.</p> <p>Cada persona lo confecciona con dos palos y dos tiras de madera. A estas se las coloca en la parte de abajo, a una altura de más o menos de medio metro, que están sujetos con clavos y alambre que son los soportes para pisar y caminar.</p> <p>Se realizan competencias entre todas las personas para ver quien es el más hábil al subirse en ellos (los zancos) y caminar a la meta.</p>	
Variantes: Ninguna	

Elaboración: Tesistas

Ficha Técnica No. 11	
Nombre del juego: Sin que te roce	
	
Duración: 10 minutos	
Materiales: En este juego no es necesario utilizar algún material, pero si se necesita de mucha destreza, habilidad y sobre todo de disposición para participar de este juego.	
Tipo de juego: Recreativo	
Lugar: Espacios abiertos	
Número de participantes: 8	
Rol de los jugadores: 1 líder o jefe 7 jugadores	
Desarrollo: El juego consiste en ir corriendo y saltando por encima del compañero sin tener que rozarle el cuerpo; por tal razón se denominaba así. Existe un líder o jefe el cual puede silbar, cantar, bailar o hacer otra cosa, mientras los demás tienen que imitarle. Lo practican tanto hombres como mujeres.	
Variantes: se puede hacer grupos mixtos para que el juego resulte mas competitivo	

Ficha Técnica No. 12	
Nombre del juego: Torneo de cintas	
	
Duración: 20 minutos	
Materiales: Cintas de colores, argollas, palos de helado y/o esferos, bicicletas, sogas o alambre	
Tipo de juego: Recreativo	
Lugar: Espacios grandes, abiertos y libres de obstáculos. Plazas y parques	
Número de participantes: 4	
Rol de los jugadores: no especificado	
<p>Desarrollo: Este juego se lo realiza sobre bicicletas y cada participante tiene que insertar la punta del esfero, del lápiz o un palo de helado, en el ojal (argolla) de la cinta que contenía una corbata enrollada, para tratar de llevarse al pasar montado en la bicicleta.</p> <p>Se pueden realizar varias vueltas o turnos por concursante para tratar de "pescar" o recoger el mayor número de cintas, que están suspendidas a lo largo de una soga o alambre, a una altura convencional que puedan alcanzar los ciclistas alzando la mano, mientras están en movimiento compitiendo.</p>	
Variantes: Ninguna	

Elaboración: Tesistas

Ficha Técnica No. 13	
Nombre del juego: Zumbambico	
	
Duración: 20 minutos	
Materiales: Pedazo de piola, hilo o lana. Botones o tapillas de cola	
Tipo de juego: De habilidad	
Lugar: Espacios medianos, libres de obstáculos.	
Número de participantes: 8	
Rol de los jugadores: No especificado	
Desarrollo: Consiste en armar el juguete con los materiales antes descritos, sujetarlo de sus extremos y luego empezar a darle vueltas hasta que quede completamente entorchado, luego se afloja el juguete, esto originará que de su famoso sonido de zumbido y se jueguen pequeñas batallas entre zumbambicos.	
Variantes: Ninguno	

Elaboración: Tesistas

Ficha Técnica No.14	
Nombre del juego: Carrera de tres piernas	
	
Duración: 10 a 15 minutos	
Materiales: Pedazos de sogas para amarrar los pies o algún cordón fuerte.	
Tipo de juego: Recreativo	
Lugar: Espacios grandes, abiertos y libres de obstáculos. Plazas y parques	
Número de participantes: 8	
Rol de los jugadores: no especificado	
<p>Desarrollo: Este es un juego organizado en parejas, cada una de estas debe atarse las pantorrillas de las piernas en contacto. Cada persona se coloca al costado de la otra, con las piernas semi abiertas, se atarán una pierna el uno con el otro con alguna cinta o sogas que no lastime a los participantes, ya que al correr esta va rozando con fuerza. De esta manera correrán con "tres piernas", a una señal deberán correr hasta la meta.</p>	
<p>Variantes: Se puede complicar el juego, pidiéndoles a los corredores que busquen un objeto, lo traigan y que se lo entreguen al coordinador o capitán del juego. Gana quien la pareja que llegue a la meta con el objeto pedido y en tres piernas.</p> <p>Los participantes también pueden ser personas mayores como niños, grupos familiares así como grupo de amigos. Se pueden realizar varias carreras intercambiando las parejas, y se irán sumando puntos. Gana la pareja que más puntos acumuló.</p>	

Elaboración: Tesistas

Ficha Técnica No. 15	
Nombre del juego: La carretilla	
	
Duración: 10 o 15 minutos	
Materiales: En este juego no es necesario utilizar algún material, pero se necesita de mucha destreza, habilidad y de disposición para participar de este juego además de fortaleza suficiente para jugarlo	
Tipo de juego: De habilidad	
Lugar: Amplio y espacioso de preferencia lugares al aire libre	
Número de participantes: 6 u 8 personas	
Rol de los jugadores: 1 persona es la que hace de carretilla y otra lo guía	
Desarrollo: es un juego organizado en parejas. Uno de los dos jugadores se desplaza con las manos y parte del cuerpo haciendo de carretilla en el suelo mientras el otro le sostiene las piernas por los tobillos. Los miembros del equipo cambiarán de posición a mitad de la carrera (en el lugar se encontrará una señal). Los participantes deberán ser de tamaño similar; el “conductor” tiene que sostener las manijas de su carretilla sin hundirle la cabeza o sin tener que romperse en dos. Ganará la primera carretilla en llegar a la meta.	
Variantes: Ninguna	

Elaboración: Tesistas

Ficha Técnica No. 16	
Nombre del juego: La gallina ciega	
	
Duración: 20 minutos	
Materiales: 2 pañuelos o vendas para cubrir los ojos de los concursantes	
Tipo de juego: De habilidad	
Lugar: Espacios grandes, abiertos y libres de obstáculos. Plazas y parques	
Número de participantes: 10	
Rol de los jugadores: 1 persona realizará el papel de la gallina ciega y las 9 personas restantes deberán realizar una ronda.	
Desarrollo: Se tapan los ojos, a un jugador seleccionado, normalmente con un pañuelo o venda. Los jugadores restantes formaran un círculo. El jugador que tiene los ojos tapados debe adivinar, mediante el tacto, qué persona es a la que está tocando. Si no acierta tendrá una penitencia. Entonces el resto de jugadores empiezan a darle vueltas hasta marear al que atrapa a los demás participantes, la gallina intentará atrapar a alguno de los participantes, guiándose por sus voces. Tocando pero sin pegar. Cuando alguien es atrapado sustituye a la gallina.	
Variantes: En algunas ocasiones cuando se atrapa al otro jugador, ese jugador queda fuera del juego. Cuando estén jugando, para poder ayudar a la Gallina Ciega a conseguir sus presas, los jugadores normalmente le hablan o le dan pistas de dónde se encuentran (como por ejemplo: a la derecha, a la izquierda, etc.).	

Elaboración: Tesistas

Ficha Técnica No. 17	
Nombre del juego: Escondidas	
	
Duración: 20 minutos	
Materiales: Se necesita de mucha destreza, habilidad y de disposición para participar de este juego además de fortaleza suficiente para jugarlo.	
Tipo de juego: De habilidad	
Lugar: Espacios grandes, abiertos y libres de obstáculos. Plazas y parques	
Número de participantes: 8	
Rol de los jugadores: No especificado	
<p>Desarrollo: Se debe realizar un sorteo para designar al jugador que debe buscar al resto de sus compañeros que estarán escondidos en lugares que sean difíciles de ubicar. Mientras el jugador que busca deberá estar junto a un poste y con los ojos cerrados o cubiertos por el brazo en el que descansa su cabeza contando hasta el 50.</p> <p>Después tendrá que ir en busca de sus compañeros y al momento de encontrar uno debe gritar ¡visto fulano! Y todos deben abandonar su escondite. Luego se reanuda el juego, pero la persona que fue vista es la encargada de volver a buscar.</p>	
Variantes: La persona que reanuda el juego puede ser la primera en ser encontrada o la última en aparecer	

Elaboración: Tesisistas

Ficha Técnica No. 18	
Nombre del juego: Yo – Yo	
	
Duración: 20 minutos	
Materiales: Disco de madera, piola o cordón de algodón	
Tipo de juego: De habilidad	
Lugar: Espacios grandes, abiertos y libres de obstáculos. Plazas y parques	
Número de participantes: No especificado	
Rol de los jugadores: No especificado	
<p>Desarrollo: El disco posee un borde que tiene una ranura profunda alrededor de la cual se enrolla un cordón que, anudado a un dedo y mediante sacudidas, puede subir y bajar alternativamente.</p> <p>También se puede, por medio de la práctica, hacerlo patinar en el suelo y efectuar diversas suertes con él.</p>	
Variantes: EL disco puede ser de plástico u otros materiales.	

Elaboración: Tesistas

Ficha Técnica No. 19	
Nombre del juego: Las Cogidas	
	
Duración: 20 minutos	
Materiales: Ninguno	
Tipo de juego: De habilidad	
Lugar: Espacios grandes, abiertos y libres de obstáculos. Plazas y parques	
Número de participantes: No especificado	
Rol de los jugadores: No especificado	
Desarrollo: un jugador es el que persigue a los demás se designa un lugar que puede ser un muro, poste o puerta señalada con el nombre de madrina, al realizar el conteo (1 al 10) se procederá con la persecución el jugador que no logre ponerse a salvo en la “madrina” será el que salga a buscar a sus compañeros de juego y el juego continua de esta manera hasta que todos terminen.	
Variantes: EL juego puede variar ya que la persona que persiga puede ser la última en ser atrapado y no la primera.	

Elaboración: Tesistas

Ficha Técnica No. 20

Nombre del juego: La Carrera de la cuchara



Duración: 20 minutos

Materiales:

2 pañuelos o vendas para cubrir los ojos de los concursantes

Tipo de juego: De habilidad

Lugar: Espacios grandes, abiertos y libres de obstáculos. Plazas y parques

Número de participantes: 8

Rol de los jugadores: No especificado

Desarrollo: Es una carrera en la que cada jugador corre con una cuchara en la boca (aunque en algunas ocasiones puede ser con la cuchara en la mano todo depende de los organizadores del juego) y encima de la cuchara llevará un huevo. Salen desde la línea de salida y corren lo más rápido posible intentando que el huevo no se les caiga.

Variantes: Esta carrera puede ser individual o en equipos, además se puede hacer la carrera contra reloj o marcando el mejor tiempo.

Elaboración: Tesistas

Ficha Técnica No.21	
Nombre del juego: Las Cebollitas	
	
Duración: 20 minutos	
Materiales: En este juego no es necesario utilizar algún material, pero si se necesita de mucha destreza, habilidad y sobre todo de disposición para participar de este juego además de la fuerza suficiente para jugarlo.	
Tipo de juego: Recreativo	
Lugar: Espacios grandes, abiertos y libres de obstáculos. Plazas y parques	
Número de participantes: 6	
Rol de los jugadores: Capas de la cebolla y la persona encargada de arrancar las capas	
Desarrollo: Los participantes se cogen uno tras otro con las manos en la cintura y el primero se agarra de un poste de luz, el pilar del corredor de la casa o algún árbol fuerte. La persona que queda libre es quien tiene que ir “arrancando” las cebollas una por una. Estas deben estar bien “sembradas” para que las raíces no se arranquen por más fuerza que ponga quien tiene que hacerlo.	
Variantes: Ninguno	

Elaboración: Tesistas

Ficha Técnica No.22	
Nombre del juego: Las Ollitas	
	
Duración: 20 minutos	
Materiales: En este juego no es necesario utilizar algún material, pero se necesita de mucha destreza, habilidad y de disposición para participar de este juego además de la fuerza suficiente para jugarlo.	
Tipo de juego: Recreativo y de habilidad	
Lugar: Espacios grandes, abiertos y libres de obstáculos. Plazas y parques	
Número de participantes: 6	
Rol de los jugadores: 2 personas para balancear a las ollitas y 4 que harán de ollitas	
Desarrollo: Este juego consiste en balancear a una persona que debe colocarse de cuclillas y agarrado sus manos por entre las piernas. Las dos personas se encargaran de balancearlo cantando los meses del año (enero, febrero, marzo...etc.) hasta cuando resista la ollita, y así se conoce la resistencia del concursante. Gana quien más tiempo resista en esta posición.	
Variantes: Ninguna	

Elaboración: Tesistas

**ANEXO C: EXTRACTO DE LA DECLARACIÓN DEL CONGRESO
NACIONAL DE HONDURAS PARA LA DECLARACIÓN DEL DIA DE LOS
JUEGOS TRADICIONALES**

Extracto del Decreto El Congreso Nacional de Honduras:

CONSIDERANDO: Que el estado preservará y estimulará las culturas nativas, así como las genuinas expresiones de folklore Nacional, el arte popular y las artesanías

CONSIDERANDO: Que es importante rescatar Los Juegos Tradicionales, ya que son parte del Patrimonio Cultural y Recreativo de los pueblos de Honduras, a efecto de garantizar a las actuales y futuras generaciones, el goce a plenitud de las vivencias, compañerismo, desarrollo físico

CONSIDERANDO: Que a nivel popular se reconoce a la comunidad de San Marcos, Municipio del departamento de Santa Bárbara como “Capital de los Juegos Tradicionales de Honduras”, por lo que se debe oficializar dicho reconocimiento, como un aporte por contribuir al rescate y conservación de las tradiciones y expresiones del pueblo Hondureño

POR TANTO DECRETA:

Artículo 1.- Declarar l pueblo de San Marcos, Santa Bárbara, Municipio de San Marcos de Santa Bárbara como la “CAPITAL DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DE HONDURAS

Artículo 2.- El presente decreto entra en vigencia veinte días después de su publicación en el Diario Oficial La Gaceta

Dado en la ciudad de Tegucigalpa Municipio del Distrito Central, en el Salón de Sesiones del Congreso Nacional de la República, a los 17 días del mes de Agosto del Dos mil seis

Roberto Michelleti Bain

Presidente

José Alejandro Saavedra Paz

Secretario

Nelly Karina Jerez Caballero

Secretaria

**ANEXO D: REGLAMENTACIONES CON RESPECTO AL USO Y A
ALQUILER DE EL ESPACIO DE LA PLAZA RODOLFO BAQUERIZO
MORENO**

**HOJA DE REGLAMENTOS DE ALQUILER DE ESPACIOS EN LOS
MALECONES**

**MERCADO SUR/ CENTRO DE CONVENCIONES PRBM / ÁREAS
EXTERIORES**

Procedimiento formal.-

- Al oficio que contiene la respuesta afirmativa de Fundación Malecón 2000 respecto al alquiler del local/espacio físico, se adjuntará la presente hoja de reglamentación de uso, es obligación del solicitante del alquiler devolverla firmada en señal de aceptación, sólo en ese momento la Fundación procederá a confirmar la fecha de reservación, transcurridos tres días desde el envío, sin que ésta haya sido remitida, la Fundación quedará en libertad de disponer de las fechas solicitadas.

- Junto a la hoja de reglamentación debidamente firmada en señal de aceptación, el solicitante deberá enviar la siguiente información: nombre completo o razón social, números de teléfonos, dirección y R.U.C. para que el Departamento de Contabilidad proceda a la emisión de la factura del alquiler. Los datos pueden ser enviados por fax al Teléfono: 2-326941 ó al correo electrónico: eventos@malecon2000.org.ec.

-

- En el caso de contratos, además de la información ya requerida enviará:
En el evento de ser persona jurídica: copia del nombramiento de representante legal y R.U.C. de la empresa; y, de ser persona natural: copia de la cédula y R.U.C.

- La totalidad de alquiler deberá ser cancelado de la siguiente manera: 50% a la aceptación del evento y el saldo 50% deberá ser cancelado 20 días antes del evento, de lo contrario la Fundación no permitirá el ingreso ni instalación de material o equipo alguno.

- En el caso de cancelación del contrato o evento o cambio de fecha del mismo la fundación cobrará una penalidad correspondiente al 30% del valor del alquiler, mismo que será retenido de los valores entregados para la reservación del local.

-
- Procedimiento operativo (montajes, instalaciones, etc.).-
-
- Se encuentra estrictamente prohibido colgar, pegar y apoyar material gráfico en las estructuras del edificio ó área del evento. Todo material, debe de ser autosoportado.
-
- La Fundación Malecón 2000 únicamente alquila o concede el espacio físico, por lo cual, no se responsabiliza de los montajes ni desmontajes así como tampoco de las coordinaciones específicas de la presentación o evento.
- El arrendatario, deberá proporcionar un listado del personal operativo del montaje para la facilidad de ingreso al área.
- En el caso de contar con auspiciantes, se deberá informar que tipo de participación tendrán en el lugar del evento. Ej. Participación con un banner. No se permitirán actividades de clase comercial.
- De considerarlo necesario, contratar un sistema de Guardias de Seguridad que complementen al ya existente en el Malecón, coordinando siempre con la Fundación Malecón 2000;

- Restituir a la Arrendadora las instalaciones en las mismas condiciones en que le fueron entregadas, haciéndose responsable de la reparación y/o restitución por daños que se pudieren ocasionar en los pisos, vidrios, paredes y/o en cualquiera elemento de las instalaciones.
- De existir algún requerimiento adicional en su presentación o evento, deberá comunicarlo al área de eventos: eventos@malecon2000.org.ec ó al teléfono 2524530 ext. 120. El responsable de dicha área le informará si es posible o no ser proporcionado por la Fundación y su costo.

Servicios Adicionales:

Parqueos

- La Fundación cuenta con diversos parqueos en el Malecón Simón Bolívar y Malecón del Estero Salado; de requerir se reserven algunos de ellos, para mayor facilidad de los invitados al evento, deberá comunicarse con el área operativa de parqueos, Sra. Piedad Chuqui, al teléfono: 2526730 ext. 120, quien le informará del costo de la reservación.

En señal de aceptación del reglamento contenido en la presente hoja,
suscribe la misma el ____ de _____ de 2007.

Atentamente,

Hoja de reglamentos de alquiler de espacios en los Malecones

Fuente: Fundación Malecón 2000



ANEXO E: MODELO DEL CUESTIONARIO

**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL FACULTAD DE
INGENIERIA MARÍTIMA Y CIENCIAS DEL MAR LICENCIATURA EN
TURISMO**

Objetivo: Conocer el interés de las personas en general acerca del rescate de los juegos tradicionales a través de eventos programados.

Cuestionario Estadístico

Tema:

Grupo Objetivo: Personas, hombres y mujeres mayores de 12 años

Género:

Femenino ____

Masculino ____

Edad: _____

1.- ¿Conoce usted la mayoría de los juegos tradicionales a continuación enlistados?

SI _____

NO _____

1.- ¿Cuáles son los juegos tradicionales que usted practicaba cuando era niño?

El palo encebado		Las bolichas		La gallina ciega	
La cometa		Los zancos		Las escondidas	
La rayuela		Sin que te roce		El yo-yo	
Los ensacados		Torneo de las cintas		Las cogidas	
El trompo		Zumbambico		La carrera de la cuchara	
La rueda		Carrera de tres piernas		La cebolla	
La sogá		Las carretillas		Las ollitas	
Las rondas					

Otros:

3.- ¿Volvería a practicar estos juegos, en la actualidad?

SI _____

NO _____

4.- Asiste usted a eventos programados, tales como: culturales, artísticos, educativos, entre otros.

SI _____

NO _____

Nota: Si su respuesta es NO, por favor continúe con la pregunta N° 6

5.- ¿Con quienes asiste usted generalmente a este tipo de eventos?

a) Familia _____

c) Solo _____

b) Amigos _____

d) Otros: _____

6.- ¿Usted asistiría a un evento en el que los juegos tradicionales sean el centro de atención?

SI _____

NO _____

Nota: Si su respuesta es NO, por favor continúe con la pregunta N° 8

7.- ¿Le gustaría a Ud. participar con toda su familia en un evento de juegos tradicionales?

SI _____

NO _____

8.- ¿Qué tipos de juegos le parecen más interactivos y entretenidos?

a) Tradicionales _____

c) Mecánicos _____

b) Tecnológicos _____

d) Azar _____

9.- ¿Piensa Ud. que es importante que se rescaten los juegos tradicionales de nuestra ciudad y de esta forma fortalecer nuestra identidad?

SI _____

NO _____

¿Por que?

10.- ¿Cree usted que es de vital importancia que los niños practiquen juegos tradicionales?

SI _____

NO _____

¿Por qué?

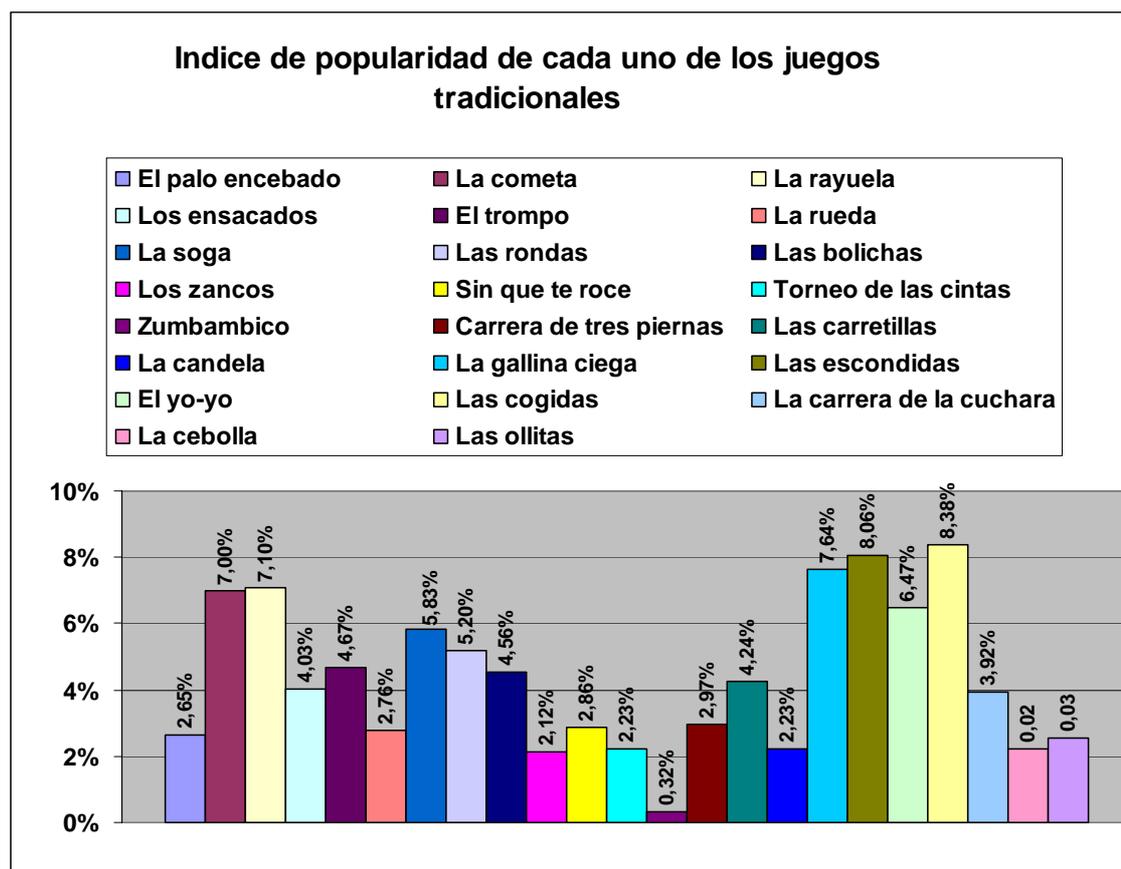
11.- ¿Conoce usted algún sitio en el que se fomente la práctica de juegos tradicionales?

SI _____

NO _____

Donde:

ANEXO F: INDICE DE POPULARIDAD DE CADA UNO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES.



Fuente: Tesistas

ANEXO G: ENTREVISTAS

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL

FACULTAD DE INGENIERÍA MARÍTIMA Y CIENCIAS DEL MAR

LICENCIATURA EN TURISMO



ENTREVISTA N° 1



Fecha: Julio 1º del 2008

Nombre: Sr. Dora Merchán

Edad: 61años

Ocupación: Contadora

Lugar de nacimiento: Cuenca

1.- ¿Desde hace cuanto tiempo vive en la ciudad de Guayaquil?

Llegué a la ciudad de Guayaquil cuando tenía aproximadamente 8 años, y he vivido aquí desde ese tiempo hasta ahora.

2.- ¿Qué tipo de actividades realizaba cuando Ud. era pequeña?

Asistía a la escuela en dos horarios mañana y tarde, jugaba con mis amigas, ayudaba con pequeños quehaceres en casa a mi mamá pero como éramos 6 hermanos todos colaborábamos.

3.- ¿Qué juegos tradicionales practicaba Ud.?

En la niñez me encantaba jugar a la rayuela, sogas, rondas, cometas, trompo, escondidas, la olla encantada y las cocinaditas pero se las realizaban una vez a la semana ya que utilizábamos comida real que la pedíamos a nuestros padres o se encontraban en nuestros hogares. En la adolescencia jugábamos mucho a la rayuela y a la sogas.

4.- ¿Cuál era su juego favorito y por qué?

Las rondas era mi juego favorito ya que existían canciones variadas tales como: el patio de mi casa, juguemos en el bosque, el puente se ha quebrado, la reina coja, la pájara pinta y otras más que no recuerdo por el momento. Además en este juego éramos libres de brincar y saltar sin parar en realidad disfrutábamos mucho de este juego. Como algo adicional este juego sólo era practicado por las niñas.

5.- ¿Qué puede decirme Ud. de estos juegos?

Con estos juegos se podía compartir con las amigas, conservábamos la salud, además de ser entretenidos fortalecían los lazos de amistad.

6.- ¿Qué diferencias encuentra Ud. entre los juegos de antaño con los actuales? Los juegos actuales son muy estáticos, mecánicos y egoístas ya que la mayoría de los chicos no se despegan de una máquina

Los juegos de antaño sin embargo eran activos, desarrollaban la creatividad ya que no era necesario tener algún aparato para poder jugar sino que las cosas que teníamos a la mano nos servían para realizar algún juego. Además disfrutábamos mucho de la naturaleza y del aire libre y esto nos mantenía en buen estado físico y mental.

7.- ¿Estaría dispuesta Ud. a practicar nuevamente los juegos tradicionales y porqué?

Sí, ya que estos juegos rescatan la inocencia de los niños porque son juegos puros y no dan lugar a la malicia y todo se lleva en paz y tranquilidad, sin egoísmo ni competencias.

8.- ¿Cree Ud. que sería importante rescatar estos juegos y mostrarlos a los turistas que visitan nuestra ciudad?

Si, ya que estos forman parte de nuestras tradiciones y sería un excelente motivo para volver a jugar.

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL

FACULTAD DE INGENIERÍA MARÍTIMA Y CIENCIAS DEL MAR

LICENCIATURA EN TURISMO



ENTREVISTA N° 2



Fecha: Octubre 31 del 2007

Nombre: Sr. Salomón Gutiérrez

Edad: 70 años

Ocupación: Arrendatario

Lugar de nacimiento: Quito

1.- ¿Desde hace cuanto tiempo vive en la ciudad de Guayaquil?

Desde hace 60 años aproximadamente.

2.- ¿Qué tipo de actividades realizaba cuando Ud. era niño?

Asistía a la escuela en doble jornada como la mayoría de los niños. En mis tiempos todavía no había televisión, en ese tiempo la gente apenas tenía radios. Entonces la juventud, la niñez tenía otra manera de vivir, de divertirse.

Ahí se usaban solamente juegos. Juegos que antes se usaba era jugar a la bomba, a las bolas, al zumbambico, juegos antiguos.

Todo eso ha cambiado totalmente desde hace unos cincuenta años para acá.

3.- ¿Qué juegos tradicionales practicaba Ud.?

Jugaba a la bomba, a las bolas, al zumbambico, la cometa, palo encebado, el torneo de las cintas y el trompo.

4.- ¿Cuál era su juego favorito y porqué?

Uno de mis juegos favoritos era el palo encebado ya que era muy divertido le digo porque antes se encontraba un palo encebado, en cualquier parte de la ciudad. ¿Conoce cómo es? De caña y arriba habían premios que eran donados por las chicas más guapas de cada barrio. Donaban cintas, donaban camisetas, donaban todo para poner en la cima del palo los premios.

5.- ¿Qué puede decirme Ud. de los juegos de antaño?

Aparte de los que le mencione se practicaban otros juegos por ejemplo, corrían los jóvenes en bicicleta y estaban las reinas del barrio. Las chicas guapas. Daban unas cintas, las que especialmente mandaban a hacer. Todas esas cintas eran puestas en un sitio donde venía el ciclista con palo

como de los chuzos, algo así parecido; incrustaba en la argollita y se llevaba la cinta. En ese momento la dueña de la cinta, o sea una de las reinas tenía que bajar de su balcón ponerle la cinta a la persona que obtuvo y le daba un beso en la mejilla y otras veces en la boca también. Era muy bonito.

Otro juego interesante era el de los ensacados, ese sí ha de ser más conocido por ustedes. Consiste en poner una pierna adentro y otra también dentro de unos sacos y dos personas corrían al mismo tiempo haciendo una competencia entre ambos. El que llegue primero de ida y vuelta ése ganaba el premio. Así mismo, la reina le daba los premios.

Las chicas sabían jugar a un juego que se llamaba la yuca, también le decían cebollita. Las chicas se reunían, las más pequeñas digamos de diez añitos o doce añitos. Se reunían las chicas, ellas clavaban un palo o se arrimaban a un árbol. Entonces la chica que salía con más fuerza se cogía abrazando al árbol o abrazando al palo que pusieron. Después las otras venían atrás y se abrazaban a la primera, lo mismo a la segunda, a la tercera y así. Se reunían diez o quince chicas o chicos también. Ahí había otro grupo que se sorteaba, de los varones que tenían que ir a arrancar la cadena. Ese era el juego más hermoso que teníamos porque nos reíamos, las chicas se caían, los chicos se caían. Unos con otros. Y demoraba, una hora, dos horas, tres horas. Sino que también los chicos comprábamos caramelos, comprábamos colas y se

pasaba bonito pero sanamente. Eso digo ha cambiado mucho con lo que ahora es.

6.- ¿Qué diferencias encuentra Ud. entre los juegos de antaño con los actuales?

Ahora ya no; todo es Internet, ahora todo es electrónico. Antes no era así, las personas se divertían sanamente, la juventud y la niñez tenía otra manera de vivir, de divertirse. Ahí se usaban solamente juegos. También se narraban algunas historias por ejemplo: antes cuando no había televisión, la familia salía a conversar al patio de las casas. Y hablaban de los diablos, de una fogata que se quemaba color verde. Y así se pasaba conversando hasta las diez de la noche, diez y media los mayores no. Y Nosotros los pequeñitos nos gustaba arrimarnos a la espalda de nuestras madres para oír y nos daba miedo de ver como conversaban y mientras más conversaban nosotros más nos apegábamos a nuestras mamás. Pero nos gustaba. De esas tengo algunas historias pero no tienen mayor trascendencia porque tal vez a ustedes no les interese.

La juventud de ahora sigue un camino un poquito malo porque ustedes ya no jugaban con esos juegos tan hermosos, dentro de la moral, de la corrección, ya ustedes les tocó vivir en un tiempo donde se usa el Internet. El Internet es pura corrupción. El Internet es un adelanto científico, sí es verdad. Entonces

la mentalidad de la juventud de ahora se está dañando por el avance de la tecnología y todas esas cosas.

7.- ¿Estaría dispuesta Ud. a practicar nuevamente los juegos tradicionales y porqué?

Sí,

8.- ¿Cree Ud. que sería importante rescatar estos juegos y mostrarlos a los turistas que visitan nuestra ciudad?

SI

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL
FACULTAD DE INGENIERÍA MARÍTIMA Y CIENCIAS DEL MAR

LICENCIATURA EN TURISMO



ENTREVISTA Nº 3



Fecha: Julio 12 del 2008

Nombre: Sr. José Gómez Iturralde

Edad: 70 años

Ocupación: Director Archivo Histórico de Guayaquil

Lugar de nacimiento: Guayaquil

1.- ¿Qué nos puede decir con respecto a los juegos tradicionales que se practicaban en la ciudad de Guayaquil?

Bueno, antes los niños eran niños, cuando les tocaban ser niños, ahora a los niños de cuatro años los visten con pantalones anchos, nosotros nos vestíamos de acuerdo a nuestra edad.

Los hombres jugábamos al trompo, a las bolas con el pepo y trulo, las cometas a través de las guerras de cometas para lo cual cada uno se armaba con una hoja de gillette y se le cortaba la piola al otro y la ultima que quedará en vuelo era la ganadora. En ese tiempo no había la facilidad de a un niño le llegara información ajena a la niñez. Las niñas jugaban a las muñecas.

2.- ¿Cuál era su juego tradicional favorito?

Bueno, yo tuve mis etapas, jugaba con los trompos, lo ponía sobre mi mano y la pasaba por el brazo, los chicos lo poníamos sobre el pie y lo echábamos sobre la mano, el juego de bola, la pega (las cogidas), los policías y ladrones. Ya más grandes estaban los juegos de las cintas en bicicletas. En ese tiempo yo vivía en Las Peñas, jugaba dos veces al día, las veces que las clases terminaban a las doce, otras veces a las cuatro iba en bicicleta y lo seguía haciendo hasta hace algunos años, ahora ya nadie respeta a los ciclistas. En Las Peñas, sobretodo que es un barrio muy bonito, muy cerrado, cuando bajaba la marea que daba expuesto el lodo y pescábamos jaibas. Así, mismo de lo que quedaba del agua en el Río Guayas, lo hacíamos nuestra piscina, también remábamos, jugábamos en la Plaza Colón.

3.- ¿Qué juegos eran los específicos para los hombres como para las mujeres?

Bueno, las chicas jugaban a la rayuela, con los chicos también se jugaban las rondas, también se jugaba a “Si hay Candela” en la que se iba de poste en poste, unos tenían que cambiarse de un poste a otro, si el que se cambiaba se descuidaba, perdía, entonces preguntaba si hay candela en la otra casa. Los hombres jugaban en las calles, las niñas no salían a jugar, sino que lo hacían dentro de sus casas, nosotros jugábamos en las calles, ese era nuestro patio de juegos, jugábamos fútbol, básquet.

4.- En la adolescencia, ¿qué tipo de juegos practicaba?

Bueno, en la adolescencia, yo la pasé en Quito, pero de todas maneras, los juegos eran más de tipo. Yo fui socio de los fundadores de la clase Júnior del Emelec, practicábamos boxeo de forma obligatoria, todos teníamos que golpearnos por obligación.

5.- Los eventos que vamos a desarrollar se llevarán en la Plaza Rodolfo Baquerizo Moreno, antes Parque Guayaquil u a comienzos el American Park, ¿qué nos puede decir del American Park?

El American Park lo construyó Rodolfo Baquerizo, en la época de Assad Bucaram, el Alcalde Jaime Nebot ordenó que a dejaran allí, mas bien fueron más por razones políticas, para que no vayan a decir que el está en contra

de esa familia, entonces ahí se quedo, aunque es una contradicción, ya que el le terminó el contrato que tenía con el Municipio, el no entendió que era un centro de esparcimiento de toda la ciudad, era el único lugar que había para esparcimiento público, allí celebraban las voluntarias, que era un grupo de señoras que organizaban fiestas, para ayudar a pobres que no tenían vestidos, madres pobres que no tenían para su ajuar, anterior a eso se reunían en el Parque Seminario; también se celebraban fiestas populares, habían maratones de baile, el Sr. Baquerizo construyó una concha acústica, venían orquestas de otras partes porque Guayaquil siempre fue un puerto obligado para los que venían desde el norte, venían empresas de teatro, orquestas, como viajaban por todas partes, los buques se quedaban por aquí,

También estaba la fragata Guayas donde se embarcaban todos los jugadores de fútbol. Entonces, se presentaban este tipo de eventos. El Sr., Baquerizo también alquiló un terreno al frente de la Ciudadela Orellana, hizo un gran campo incluso puso un ring de box, hubieron campeonatos de box, también había una cancha de fútbol, cuando era la época de verano, lo cercaban y hacían plaza de toros, también estuvo la famosa macarena. Estaban, los baños también, una cancha de bolos, el Sr. Baquerizo era una persona creativa, y no era un hombre acomodado. Bueno, el Sr. Bucaram no comprendió eso y no le renovó el contrato de alquiler

6.- ¿Qué nos podría decir de la diferencia entre los juegos tradicionales y los juegos actuales (Tecnológicos)?

Antes, había una oportunidad de socializar, de entender y conocer a la gente joven, ahora en Guayaquil no es posible, ninguno ha estudiado ni siquiera lo que hay en la Internet, sino que con la vida es exactamente igual, entonces eso es malo, porque se está desarrollando una juventud ajena y con más razón las personas que viven en urbanizaciones cerradas o ciudadelas burbujas, bueno aunque ahí hay de todo, también hay casas de clase media, en la cual pasan todos encerrados, entonces no hay ese intercambio cultural que debe haber en la sociedad, y eso es malo, muy malo.

7.- ¿Piensa que los juegos tradicionales pueden ser un atractivo turístico para la ciudad?

El atractivo puede ser reflejado a través de un guía, mi esposa y yo tuvimos la suerte de viajar a muchos lugares juntos, recoger todo lo que captamos allá y he tenido muchas experiencias con ella, una de esas es que tuvimos un viaje en el que el guía estaba enamorado de su trabajo, primero tenía un gran vocabulario, se expresaba muy bien, cuidó muy bien su apariencia personal y era tan comunicativo tan expresivo, que los grupos que estaban alrededor al lado de nosotros dejaron a sus guías, entonces el guía turístico debe llegar al propósito de que es lo que quiere y como lo quiere, mientras más historias el guía tenga, va a ser un buen guía.

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL
FACULTAD DE INGENIERÍA MARÍTIMA Y CIENCIAS DEL MAR

LICENCIATURA EN TURISMO

ENTREVISTA N° 4



Fecha: Julio 12 del 2007

Nombre: Sra. Jenny Estrada

Edad: 60 años

Ocupación: Directora del Museo de la Música Julio Jaramillo

Lugar de nacimiento: Guayaquil

1.- ¿Que nos puede decir de los juegos tradicionales y en especial de las rondas infantiles?

Bueno, yo no se mucho sobre el tema de las rondas, porque no lo he investigado, pero de lo que se conoce es lo que hemos vivido en una época, en primer lugar, cuando usted se refiere a juegos tradicionales, tiene que comprender que todo los juegos que tenemos en vigencia o los que fueron parte de nuestra tradición vinieron de España, no hay ningún juego que se juegue en nuestro medio es de América, salvo dos o tres excepciones por ejemplo en el Ecuador, la pelota de mano, que se juega en la Provincia del Carchi, una pelota de caucho duro, duro, y en México tenemos otro tipo de Juego, los voladores y otro tipo de juego típico, el resto es traído e

implantado en el mestizaje cultural, entonces las rondas infantiles eran rondas que vinieron de Europa, las canciones infantiles igualmente vinieron de Europa y hoy en día están en plena vigencia porque las educadoras parvularias felizmente hacen acopio de este material donde trabajan mucho con los jardines de infantes, las rondas infantiles y los juegos de niños y de adolescentes tienen un sentido social, permite a los niños socializar, hacerse amigos, la ronda es cogerse la mano el uno con el otro y las rondas de los chiquititos que empiezan con “ron ron ron Felipito Felipón de quien es esta rueda que marcha por ahí” y ya cogerse la mano, ya es un contacto con un compañerito o compañerita que posibilita la amistad igualmente la ronda de “El gato y el Ratón”, que dice: Ratón, ratón; que quieres gato ladrón..., son juegos sociales, la rayuela, otro juego muy típico, la sogá que consta en brincar la cuerda.

2.- Existe un juego que se pudo ubicar dentro de un listado que se ha estado elaborando para esta tesis, se denomina la rueda que nos puede decir sobre ella.

Si, la rueda, es un juego muy popular, típico y en algunos pueblos todavía se sigue jugando. Esta es la rueda con el palito. También están las bolas, que actualmente le dicen las canicas, esta es palabra importada mexicana, pero nosotros siempre le llamamos las bolas y cuando se jugaba en los portales era el pepo y trulo porque así se llamaba el juego “pepo y trulo”

Es por eso que existen otras variables, con las bolas se juegan muchas cosas, los ñocos. En la sierra ¿se juega con agujeros en la tierra? No se puede diferenciar sierra con la costa ya que siempre han estado de la mano, los serranos que vienen para acá traen sus modalidades, hay una interrelación muy fuerte

3.- ¿A nivel personal, cual era su juego preferido?

Existían muchos, me encantaba jugar a la “Carbonerita”, juego de segunda infancia, no, me encantaba jugar a la reina coja y ya de muchacha me gustaban los juegos de las prendas, el cura de la parroquia, el ángel y el diablo con los 7000 cachos, las cintas de colores

4.- ¿En que consistía la carbonerita?

Esta era una especie de ronda, estaba un grupo de niñas tomadas de la mano al frente salía una que decía: La carbonerita, se quiere casar, con el conde, conde Laurel, quien lo dirá, quien lo dirá, quien lo dirá; entonces venia el otro grupo que decía: La carbonerita se quiere casar, aquí esta el conde, Conde Laurel, se le dará, se le dará, se le dará. Era un juego muy bonito, era muy alegre el tono de la canción

5.- ¿Hay algún otro juego que no se conozca mucho que usted desee mencionar?

Hay algunos que les he enseñado a mis nietos están: Tin, tin, San Agustín, La rueca (El puente se ha quebrado).

También estaba la pega con vida o las escondidas, la candela que se jugaba mucho en los portales porque antes no había delincuencia que dañe a los niños, entonces jugábamos mucho en los portales al atardecer, la candela consistía en un juego de pasar un objeto, yo salía y decía: Hay candela y le entregaba a alguien que estaba en el estante y me decía: en la casa vieja, entonces tenía que ir de estante en estante e ir preguntando: hay candela y me decían: en la casa vieja y de repente alguien me pasaba la candela y yo me quedaba: hay candela me decían: en la casa vieja, entonces yo tenía que pasar rápido y buscar a quien entregársela, porque si me quedaba con la candela, pagaba prenda es decir después del juego se reunía todo el grupo y se le ponían penitencias a la persona que había dejado la prenda que podía ser un cinturón o una bincha, entonces se sacaba del pozo de las prendas y decían a ver, Jenny Estrada, que le vaya a dar un beso a Carlitos Shell, estos juegos son inocentes de infantes o que le un pellizcón a la abuela de Marthita y uno tenía que ir y pellizcar a esa abuela aunque después reclame y diga, uy niña porque me pellizcas, había que cumplir la penitencia.

También existían, los mamones, en una botella, ponían un chupón de mamadera, dentro de ella cola, hacían un concurso de mamones, el que mas rápido tomaba, para esto se hacia un hueco chiquito a los chupones, se hacían en los días de fiestas barriales, también se hacia el concurso de los comilones, quien mas rápido comía los platos que se les ponía al frente, estos no constaban dinero y a eso también van los juegos populares, del ingenio de quienes lo juegan.

6.- ¿Qué diferencia existe con los juegos de antaño con los actuales, es decir los tecnológicos?

He visto niños prendidos del nintendo, del televisor, no desarrollan su capacidad e ingenio, no desarrollan la sociabilidad porque esos juegos son como de autistas, juegan solos esos es individualismo, egoísmo, eso es lo que promueve y violencia, a esos yo no les llamaría juegos.

7.- ¿Qué opina acerca de los juegos tradicionales como un atractivo turístico?

Depende, porque el pasado nunca vuelve, las cosas hay que llevarlas de acuerdo a la época en que se viven, pueden hacerse adaptaciones y de hecho le estoy diciendo que felizmente que en la capacitación que se le da a la parvularias, se les enseña este medio de socializar, de enseñar a los niños a trabajar en grupo y con alegría con las rondas que son los juegos

8.- ¿Qué nos puede decir sobre el palo encebado?

No es un juego, es un concurso barrial, del día de la raza, el 12 de Octubre, porque las fiestas de Guayaquil no eran en Julio, eran en Octubre, la Fiesta de la independencia, al día siguiente la fiesta del bombero y el 12 culminaba con la fiesta de la raza, la raza mestiza y los barrios hacían fiesta, y en centro del barrio para culminar la tarde del festejo, estaba el palo encebado, donde se colocaban arriba grandes premios y los chiquillos del barrio que querían concursar se llenaban de arena, se ponían talco, algo para que el cebo del palo no los haga resbalar y ahí se pasaban toda la tarde jalando y jalando hasta que alguien llegaba a la cúpula para poder cargar con el dinero que ponían con todo lo que ponían de premio. También había el chancho encebado, peladito el chancho, se ponía un cochinito, un lechoncito, lo rapaban, vivo el chanchito lo embarraban d manteca y entonces los muchachitos de los vaqueros tenían que agarrarlo, pero no era juego, sino concurso. Por ejemplo, el de las cintas en bicicleta en el campo se hace a caballo.

9.- ¿Desea agregar algo a lo que usted ya ha mencionado de los juegos tradicionales?

Forma parte de una cultura y de una época, porque las cosas cambian, aquí nunca ha habido una preocupación del estado por salvaguardar lo que es realmente tradicional y nuestro Si con los niños actuales si se empieza a

sembrar desde pequeños a lo mejor van a optar por este tipo de juegos sociales, pero la mayoría ya está contaminada desde ya con el internet, prefieren los juegos electrónicos, le parecen aburridos otros tipos de juegos a pesar de con las experiencias con mis nietos yo me doy cuenta de que a los niñitos, les encanta los juegos agarrados de las manos, si es posible con la mamá, los amiguitos o los abuelitos, más felices se ponen

10.- Los eventos que vamos a desarrollar se llevarán en la Plaza Rodolfo Baquerizo Moreno, antes Parque Guayaquil u a comienzos el American Park, ¿qué nos puede decir del American Park?

Claro, el American Park, su fundador, fue un empresario Guayaquileño, Don Rodolfo Baquerizo Moreno, que de su propio dinero, pidió a la Municipalidad, terrenos en alquiler, esos ocupaban las orillas del Estero Salado hasta más de a mitad de lo que era el Barrio Orellana, era inmenso, allí habían piscinas de aguas saladas, había rueda moscovita, montaña rusa, juegos mecánicos, cine, había una rosalera que era un camino de flores, habían jardines muy hermosos para que paseen las personas mayores y había una concha acústica, un teatro al aire libre donde se presentaban espectáculos de música nacional e internacional. Los sábados y Domingos hacían fiestas bailables con orquestas y maratones de baile una vez al año

Ven a compartir con nosotros de las siguientes fechas:

1 de Junio (9:00 am):
festival de juegos tradicionales

10 de Agosto (10:00am):
concurso de elaboración y vuelo de cometas; y de baile de trompo

9 de Octubre (11:00am):
exhibición de materiales y demostración de juegos tradicionales que poseen trascendencia internacional

CON EL AUSPICIO



DE:





FESTIVAL DE JUEGOS TRADICIONALES DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL



Conoce el lado divertido de lo tradicional

PLAZA RODOLFO BAQUERIZO MORENO

La Plaza Rodolfo Baquerizo Moreno, es uno de los puntos históricos más importantes de nuestra ciudad, es por este motivo que albergará diferentes eventos relacionados con los juegos tradicionales. Y de esta forma entrelazar la historia, la cultura y la diversión



Estas imágenes son una pequeña muestra de la diversión que nos espera!!!

A continuación, una pequeña lista de los juegos que podrás disfrutar y compartir:

- ☺ La cometa
- ☺ La rayuela
- ☺ Los ensacados
- ☺ El trompo
- ☺ La sogá
- ☺ Las rondas
- ☺ Las bolichas
- ☺ Sin que te roce
- ☺ Carrera de tres piernas
- ☺ Las carretillas
- ☺ La gallina ciega
- ☺ Las escondidas
- ☺ El yo-yo
- ☺ Las cogidas
- ☺ La carrera de la cuchara
- ☺ Las ollitas

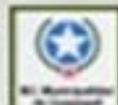
Festival de Juegos Tradicionales

Conoce el lado divertido de lo tradicional

Lugar: Plaza Rodolfo Baquerizo Moreno (Ave. 9 de Octubre y Tungurahua)

Fecha: 1 de Junio

Hora: 9:00 am



BIBLIOGRAFÍA:

1. Boullón R, *Planificación del Espacio Turístico*, cuarta edición, México, Trillas S.A., 1985 – 2006
2. Carvalho-Neto P, *Diccionario Folclórico Ecuatoriano*, segunda edición, Quito, Fondo editorial C.C.E, 2001
3. Carvalho-Neto P, *Diccionario de Teoría Folklórica*, segunda edición, Cayambe, ABYA-YAL, 1989
4. Hernández R, Fernández C, Baptista P, *Metodología de la investigación*, segunda edición, México, Mc Graw Hill S.A., 1998
5. Gurría Di-bella M, *Introducción al Turismo*, México, Trillas S.A., 1991
6. Arteta G, Prof. Compilador, *Estampas Porteñas Evocaciones de nuestro Guayaquil*, Guayaquil, Julio 2007 (páginas 21,40, 72, 25, 8)

7. Estada Ycaza J, *Guía Histórica de Guayaquil, Tomo 2 A – C*, Poligráfica, Guayaquil, Noviembre 1996
8. Bonilla Patricia CIDAP, *El juguete Popular Cuadernos de Cultura Popular*,
9. Pérez Pimentel R, *Nuestro Guayaquil Antiguo*, Editorial El Sol, Guayaquil 1987
10. Boullón R, *Las actividades turísticas y recreacionales El hombre como protagonista*, tercera edición, México, Editorial Trillas S. A, 1990.
11. Carvalho – Neto P, *Diccionario del Folklore Ecuatoriano Tratado del Folklore Ecuatoriano: I*, Fondo Editorial C. C. E, Quito, 2001
12. De la Torre F, *Introducción al Estudio del Turismo*
13. Montaner J, Antich J, Arcarons R, *Diccionario de Turismo*, España, Editorial Síntesis, 1998

14. Abreu Hernández Pedro Pablo Msc. La animación es algo más que... Manual teórico-práctico de Animación Turística 1ra Edición, 2002

15. Microsoft ® Encarta ® 2008. © 1993-2007 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.

16. Funlibre centro de documentación virtual en Recreación, Tiempo Libre y Ocio (fecha de consulta 21/04/09) disponible en Web: <http://www.redcreacion.org/simposio2vg/NSanchez.htm>

17. Aragón turismo (fecha de consulta 20/09/09) disponible en Web:
<http://www.caiaragon.com/es/actividades/index.asp?idAct=158&idSeccion=3&idTipo=90&idloc=73>

18. Pérez Pimentel Rodolfo (fecha de consulta 23/09/09) disponible en Web:
<http://www.diccionariobiograficoecuador.com/tomos/tomo21/indice.htm>

19. Abreu Hernández Pedro (fecha de consulta 22/04/09)
disponible en Web: <http://www.region.com.ar/animacion/>

20. Prefectura Consejo Provincial de Pichincha (fecha de consulta 15/07/09): disponible en Web: <http://www.edufuturo.com>

21. El Universo (fecha de consulta: 21/03/00) suplemento La Revista.

22. Diario Expreso (fecha de consulta: 16/05/07) disponible en Web: www.diarioexpreso.com