



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE TURISMO Y HOTELERÍA

MODALIDAD: PRESENCIAL

**Proyecto de Investigación previo la obtención del Título de Licenciado en Turismo
y Hotelería.**

TEMA:

**“LOS JUEGOS TRADICIONALES DEL PUEBLO SALASAKA COMO
ELEMENTO PARA FORTALECER EL TURISMO EN EL CANTON
PELILEO”**

AUTOR: López Guamantario Wilman Leonardo

TUTORA: Lcda. Mg. Alba Paulina Hernández Freire

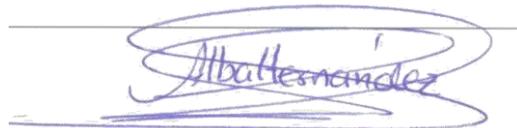
Ambato-Ecuador

2018

**APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O
TITULACIÓN**

CERTIFICA:

Yo, Lcda. Mg. Alba Paulina Hernández Freire con C. C. 180369102-9 en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación , sobre el tema: **“LOS JUEGOS TRADICIONALES DEL PUEBLO SALASAKA COMO ELEMENTO PARA FORTALECER EL TURISMO EN EL CANTÓN PELILEO”** desarrollado por el egresado López Guamantario Wilman Leonardo, considero que dicho informe investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.



.....
Lcda. Mg. Alba Paulina Hernández Freire

C.C. 180369102-9

TUTORA

TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo en constancia que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quien, basado en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad del autor.



.....
López Guamantario Wilman Leonardo

C. I.: 180478982-2

AUTOR

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en líneas patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: **“LOS JUEGOS TRADICIONALES DEL PUEBLO SALASAKA COMO ELEMENTO PARA FORTALECER EL TURISMO EN EL CANTÓN PELILEO”**, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de la regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.

Ambato, septiembre del 2018



.....
López Guamantario Wilman Leonardo

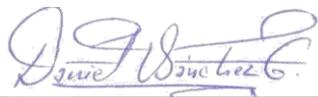
C. I.: 180478982-2

AUTOR

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

El tribunal de grado aprueba el proyecto de investigación, sobre el tema: **“LOS JUEGOS TRADICIONALES DEL PUEBLO SALASAKA COMO ELEMENTO PARA FORTALECER EL TURISMO EN EL CANTÓN PELILEO”**, elaborado por, López Guamantario Wilman Leonardo, ex-estudiante de la Carrera de Turismo y Hotelería, el mismo que guarda conformidad con las disposiciones reglamentarias emitidas por la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.

Ambato, agosto del 2018



Lic. Mg. Daniel Sánchez

MIEMBRO DEL TRIBUNAL



Ing. Mg. Angélica González

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

DEDICATORIA

A mis padres Wilman y María, mi ejemplo para luchar y cumplir mis metas, mi inspiración y mi fuerza, quienes con su amor, dedicación han hecho posible éste gran logro y por sobre todo, los valores y principios que me han inculcado desde mi infancia.

A mis hermanos Paúl, Juan Carlos, Alexis y mi hermana Jaqueline, que me enseñaron que no importa cuántas veces fallemos siempre hay que levantarse y seguir adelante, a nunca rendirme por más difícil sea la situación, por sus consejos, amor y apoyo incondicional.

A mis profesores, mis maestros de conocimientos, quienes han estado dispuestos a compartir sus enseñanzas para llegar a ser el profesional que soy ahora.

A mis amistades quienes han estado en las buenas como en las malas con sus palabras y apoyo.

Wilman Leonardo

AGRADECIMIENTO

Agradezco a la Universidad Técnica de Ambato por ser el templo en la cual se me inculco conocimientos y valores que me permiten concluir este objetivo.

A mi tutora Lcda. Alba Hernández por gestar este logro, con su apoyo y su guía.

A mis amigos porque se han convertido en la familia que mi corazón eligió, gracias por su sustento en esta aventura de vivir, su presencia y consejos en el instante oportuno son una parte de mi vida!

Mil gracias a todos porque cada uno juega un papel importante y en su momento fueron mi inspiración para no bajar los brazos y continuar.

Wilman Leonardo

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

Título o portada.....	i
Aprobación del tutor del trabajo de graduación o titulación	ii
Autoría de la investigación	iii
Cesión de derechos de autor	iv
Aprobación del tribunal de grado	v
Dedicatoria.....	vi
Agradecimiento	vii
Índice general de contenidos	viii
Resumen ejecutivo.....	xv
Abstract.....	xvi
Introducción.....	xvii

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Tema	19
1.2 Planteamiento del Problema	19
1.2.1 Contextualización	19
1.2.2 Árbol de problemas	22
1.2.3 Análisis crítico	23
1.2.4 Prognosis	24
1.2.5 Formulación del problema.....	24
1.2.6 Interrogantes (subproblemas)	24
1.2.7 Delimitación del objeto de investigación	25
1.3 Justificación	26
1.4 Objetivos.....	27
1.4.1 General.....	27

1.4.2 Específicos.....	27
------------------------	----

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes investigativos.....	28
2.2 Fundamentación filosófica	30
2.3 Fundamentación legal.....	31
2.4 Categorías fundamentales.....	36
2.4.1 Subordinación Conceptual de la Variable Independiente.....	37
2.4.2 Subordinación conceptual de la Variable Dependiente.....	38
2.4.3 Categorización de la Variable Independiente.....	39
2.4.4 Categorización de la Variable Dependiente	55
2.5 Hipótesis	62
2.6 Señalamiento de variables	62

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Enfoque de la investigación.....	63
3.2 Modalidad básica de la información.....	63
3.3 Nivel o tipo de investigación	63
3.4 Población y muestra.....	64
3.5 Operacionalización de variables	68
3.6 Plan de recolección de información.....	70
3.7 Procesamiento y análisis.....	70

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Análisis de resultados	71
4.2 Fichas de registro de los juegos tradicionales del pueblo Salasaka.....	110

4.3 Análisis del sistema turístico	138
4.4 Verificación de la hipótesis	146

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones:	149
5.2 Recomendaciones:	150

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1 Datos informativos	151
6.2 Antecedentes de la propuesta	152
6.3 Justificación	153
6.4 Objetivos.....	154
6.4.2 Específicos.....	154
6.5 Análisis de factibilidad	154
6.5.1 Factibilidad operativa	154
6.5.2 Factibilidad económica.....	155
6.6 Fundamentación teórica.....	156
6.7 Modelo operativo.....	157
Bibliografía.....	194
Anexos.....	199

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Etnias de la región Andina	46
Tabla 2 : Comunidades Salasaka.....	64
Tabla 3 : Número de personas entrevistadas para la investigación (1-5 comunidades)	65
Tabla 4 : Número de personas entrevistadas para la investigación (6-10 comunidades)	65
Tabla 5 : Número de personas entrevistadas para la investigación (11-15 comunidades)	66
Tabla 6 : Número de personas entrevistadas para la investigación (16-18 comunidades)	66
Tabla 7 : Recolección de información.....	70
Tabla 8 : Tabulación pregunta 1 y 2 (Lista de juegos).....	72
Tabla 9: Tabulación pregunta 3 (Nombre alternativo de juegos).....	74
Tabla 10 : Tabulación pregunta 4 (Origen de juegos).....	76
Tabla 11 : Tabulación pregunta 5 (Frecuencia de juego).....	80
Tabla 12 : Tabulación pregunta 6 (Lugares de práctica de los juegos tradicionales)....	82
Tabla 13 : Tabulación pregunta 7 (Mecánica del juego).....	83
Tabla 14 : Tabulación pregunta 8 (Elementos utilizados en juegos)	94
Tabla 15 : Tabulación pregunta 9 (Forma de aprendizaje).....	97
Tabla 16 : Tabulación pregunta 10 (Transmisión de conocimiento).....	99
Tabla 17 : Tabulación pregunta 11 (Importancia de juegos).....	101
Tabla 18 : Tabulación pregunta 12 (Alteraciones en juegos).....	103
Tabla 19 : Tabulación pregunta 13 (Grado de cambio en juegos)	105
Tabla 20 : Tabulación pregunta 14 (Práctica de juegos tradicionales).....	107
Tabla 21 : Tabulación pregunta 15 (Percepción de los juegos)	109

Tabla 22 : Catastro turístico de Pelileo.....	141
Tabla 23: Atractivos turísticos Pelileo	141
Tabla 24: Hipótesis.....	146
Tabla 25: Datos Básicos Salasaka	151
Tabla 26: Factibilidad económica	155
Tabla 27: Modelo operativo	157
Tabla 28: Juegos factibles en el campo hotelero	161
Tabla 29: Juegos factibles en la guianza turística	163
Tabla 30: Calendario de fiestas Salasaka	164

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 : Árbol de Problemas.....	22
Gráfico 2: Centro de Salasaka (Vista Satelital).....	25
Gráfico 3: Superordinación conceptual (Red de Inclusión Conceptual)	36
Gráfico 4: Subordinación de la variable independiente	37
Gráfico 5: Subordinación de la variable dependiente.....	38
Gráfico 6 : Origen juegos tradicionales.....	51
Gráfico 7 : Lista de juegos tradicionales	73
Gráfico 8: Nombre alternativo de juegos	75
Gráfico 9 : Nombre alternativo de juegos	81
Gráfico 10 : Lugares de práctica de los juegos tradicionales	82
Gráfico 11 : Elementos utilizados en juegos	95
Gráfico 12 : Forma de aprendizaje	98
Gráfico 13 : Transmisión de conocimiento	100
Gráfico 14: Importancia de juegos	102
Gráfico 15: Alteraciones en juegos	104
Gráfico 16 : Grado de cambio en juegos	106
Gráfico 17 : Práctica de juegos tradicionales	108
Gráfico 18 : Percepción de los juegos	109
Gráfico 19 : Wairo.....	110
Gráfico 20 : Pipo	112
Gráfico 21: Juego del gallo	114
Gráfico 22: Gallina ciega.....	116
Gráfico 23: Juego de la cuerda	118
Gráfico 24 : Cometa	120

Gráfico 25: Atrapar gallina.....	122
Gráfico 26: Palo ensebado.....	124
Gráfico 27: Llama aya.....	126
Gráfico 28: Curiquingue.....	128
Gráfico 29: Chamuscar cabello.....	130
Gráfico 30: Juego de la cebolla.....	132
Gráfico 31: Planchas.....	134
Gráfico 32: Huequitas.....	136

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE TURISMO Y HOTELERÍA
MODALIDAD DE ESTUDIOS: PRESENCIAL

Resumen ejecutivo

Tema: “LOS JUEGOS TRADICIONALES DEL PUEBLO SALASAKA COMO ELEMENTO PARA FORTALECER EL TURISMO EN EL CANTÓN PELILEO”

Autor: López Guamantario Wilman Leonardo

Tutora: Lcda. Mg. Alba Paulina Hernández Freire

Fecha: Septiembre de 2017

En el presente trabajo investigativo se muestra una recopilación de los juegos tradicionales del pueblo indígena Salasaka practicados hace algunos años atrás por sus pobladores, lo que les ha otorgado el carácter de tradicionales de la parroquia, que a causa de la aculturación, el avance tecnológico y otros motivos se están olvidando paulatinamente. La metodología está basada en la investigación realizada durante los meses de marzo a septiembre del 2017, donde los resultados reflejan la relevancia de los juegos tradicionales pueden ser un factor que fortalezca el turismo, también generación de empleos, alternativas de economía que permitan tener mejor afluencia turística.

Es por ello, el objetivo de rescatar esta expresión cultural tan significativa para el patrimonio inmaterial e identidad cultural del pueblo Salasaka, se presenta una propuesta de aplicación de los juegos tradicionales de Salasaka en diversos campos de acción en los que indudablemente aportarán al fortalecimiento turístico de la parroquia y su cantón; pero sobretodo se plantea una iniciativa innovadora al vincular a dichos juegos en el amplio campo del turismo mediante su inserción en eventos turísticos, sociales y festivos como alternativa turística, para de esta manera rescatar, fomentar y difundir estos juegos a nivel nacional e internacional.

Descriptor: Juegos tradicionales, Turismo, Patrimonio inmaterial, Identidad cultural, alternativa turística.

TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO
FACULTY THE FACULTY OF HUMAN SCIENCES AND EDUCATION
CAREER OF TOURISM AND HOTEL

Topic: “LOS JUEGOS TRADICIONALES DEL PUEBLO SALASAKA COMO ELEMENTO PARA FORTALECER EL TURISMO EN EL CANTÓN PELILEO”

Author: López Guamantario Wilman Leonardo

Tuthor: Lcda. Mg. Alba Paulina Hernández Freire

Date: September 2017

Abstract

In the present research work shown a compilation of the traditional games of the Salasaka indigenous people practiced some years ago by their inhabitants, which has given them the traditional character of the parish, which due to acculturation, technological advancement and other reasons are gradually being forgotten. The methodology based in the research conducted during the months of March to September 2017, where the results reflect the relevance of traditional games can be a factor that strengthens tourism, also generation of jobs, economic alternatives that allow for better affluence tour.

It is therefore, rescue this cultural expression so significant for the intangible heritage and cultural identity of the Salasaka people, a proposal for the application of the traditional Salasaka games is presented in various fields of action in which undoubtedly they will contribute to tourism strengthening of the parish and its canton, but above all an innovative initiative is proposed by linking these games in the wide field of tourism through their inclusion in tourism, social and festive events as a tourist alternative, in order to rescue, promote and disseminate these games nationally and internationally.

Descriptors: Traditional games, Tourism, Intangible heritage, Cultural identity, tourist alternative.

Introducción

En el presente trabajo se investigó a los juegos tradicionales del pueblo Salasaka como elemento que fortalezca el turismo en el cantón Pelileo, que consta de seis capítulos.

CAPÍTULO I

Se identifica el problema, el objeto de estudio de la investigación. Se establece la realidad a investigar, explicando y analizando aspectos como la contextualización desde un enfoque macro, meso y micro; el análisis crítico que consiste en determinar las causas y efectos de dicho problema; la prognosis que es una visión hipotética de los efectos que pueden dar origen al problema planteado; la delimitación del objeto de estudio determinando límites de contenido, espacio y tiempo; la formulación del problema en donde se relacionan las variables; las preguntas directrices o interrogantes de la problemática; la justificación que detalla el motivo, razón y factibilidad para llevar a cabo la investigación; finalmente el objetivo general y específicos que expresan los propósitos a alcanzar con la investigación.

CAPÍTULO II

En este capítulo se desarrolla el marco teórico el mismo que permite interpretar el objeto de estudio; los antecedentes investigativos, estos permitirán respaldar la investigación; la fundamentación filosófica, en el que se detalla el tipo de paradigma a utilizar; la fundamentación legal, que consiste en normativas y leyes vigentes que se encuentran relacionadas con el problema a investigar, las categorías fundamentales, mismas que detallan la problemática y la relación entre las variables dependiente e independiente; un posible hipótesis, se tendrá una respuesta provisional al problema y las variables, que son ejes fundamentales de la investigación.

CAPÍTULO III

En este punto hacemos un análisis de la metodología y al enfoque que se pretende dar dentro del problema planteado, así también los niveles de investigación dentro del contexto; tomando en cuenta además la población y la muestra existente para la investigación.

CAPÍTULO IV

Se realiza un análisis e interpretación de los resultados obtenidos dentro de la investigación.

CAPÍTULO V

En este capítulo se determina las conclusiones y recomendaciones obtenidas dentro de la investigación realizada.

CAPÍTULO VI

En este capítulo es de vital importancia, debido que en este capítulo se enfoca la propuesta que se pretende dar para la realización del proyecto previo estudio dentro de la investigación.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Tema

“LOS JUEGOS TRADICIONALES DEL PUEBLO SALASAKA COMO ELEMENTO PARA FORTALECER EL TURISMO EN EL CANTÓN PELILEO”

1.2 Planteamiento del Problema

1.2.1 Contextualización

El Ecuador se caracteriza por ser un país multiétnico y pluricultural, con el paso de los años se han ido produciendo fenómenos sociales que han motivado la pérdida de los valores autóctonos que eran la base de la identidad cultural, los juegos tradicionales siendo parte de la cultura popular, han sido reemplazados o cambiados por otros juegos informáticos de alta tecnología.

Además, se puede constatar que la cultura va perdiendo parte de sus raíces e identidad con el paso de los días, es así como desde muy pequeñas, las nuevas generaciones se ven más involucradas en una cultura tecnológica, como son; el televisor, la computadora, el teléfono celular, la tablet, etc, llegando al punto que convierten la tecnología en una necesidad diaria y dejando en el olvido sus costumbres y tradiciones.

Según Gómez Romero, (2003) menciona:

El ritmo de vida que se lleva debido a los factores de modernización, han influido de manera determinante para que se haya dado la ruptura de la transmisión tradicional de los juegos, como las condiciones urbanísticas del entorno, que no favorecen para su transmisión generacional.

En el caso de la provincia de Tungurahua, el ritmo de vida que llevan sus habitantes, se debe a la modernización, las condiciones urbanísticas, que no favorecen para el desarrollo de estas actividades lúdicas y por ser una provincia altamente comercial, estos factores provocan que los juegos tengan una ruptura en su transición tradicional.

A consecuencia, los juegos tradicionales pierden fuerza, no solo en la vida de los tungurahueses, sino también han incidido estos factores notablemente en la parroquia Salasaka, en especial que se pierda el interés por practicar estas actividades en las nuevas generaciones, lo cual se puede ver perjudicada la cultura y tradiciones de la parroquia, ya que estas pueden brindar beneficios en el desarrollo turístico y económico del pueblo, además no se conoce ningún programa para rescatar los elementos culturales de antaño como los juegos tradicionales, que forman parte de la identidad cultural de la parroquia Salasaka.

Según la investigación de Guevara Ramírez, (2009) se menciona que:

Los juegos autóctonos de una nación, pueblo, región y en este caso de un resguardo indígena son muy importantes para el desarrollo de su comunidad, ya que a través de ellos se conserva la cultura, lo que permite al resguardo no perder su esencia y su originalidad, pues se puede tener un punto de referencia de múltiples culturas y obtener un vasto conocimiento sobre las mismas, pero el hombre es en esencia de un lugar el cual está a donde están sus raíces, lo que le permite sentirse orgulloso de ellas y procurar para que estas se conserven a través del tiempo.

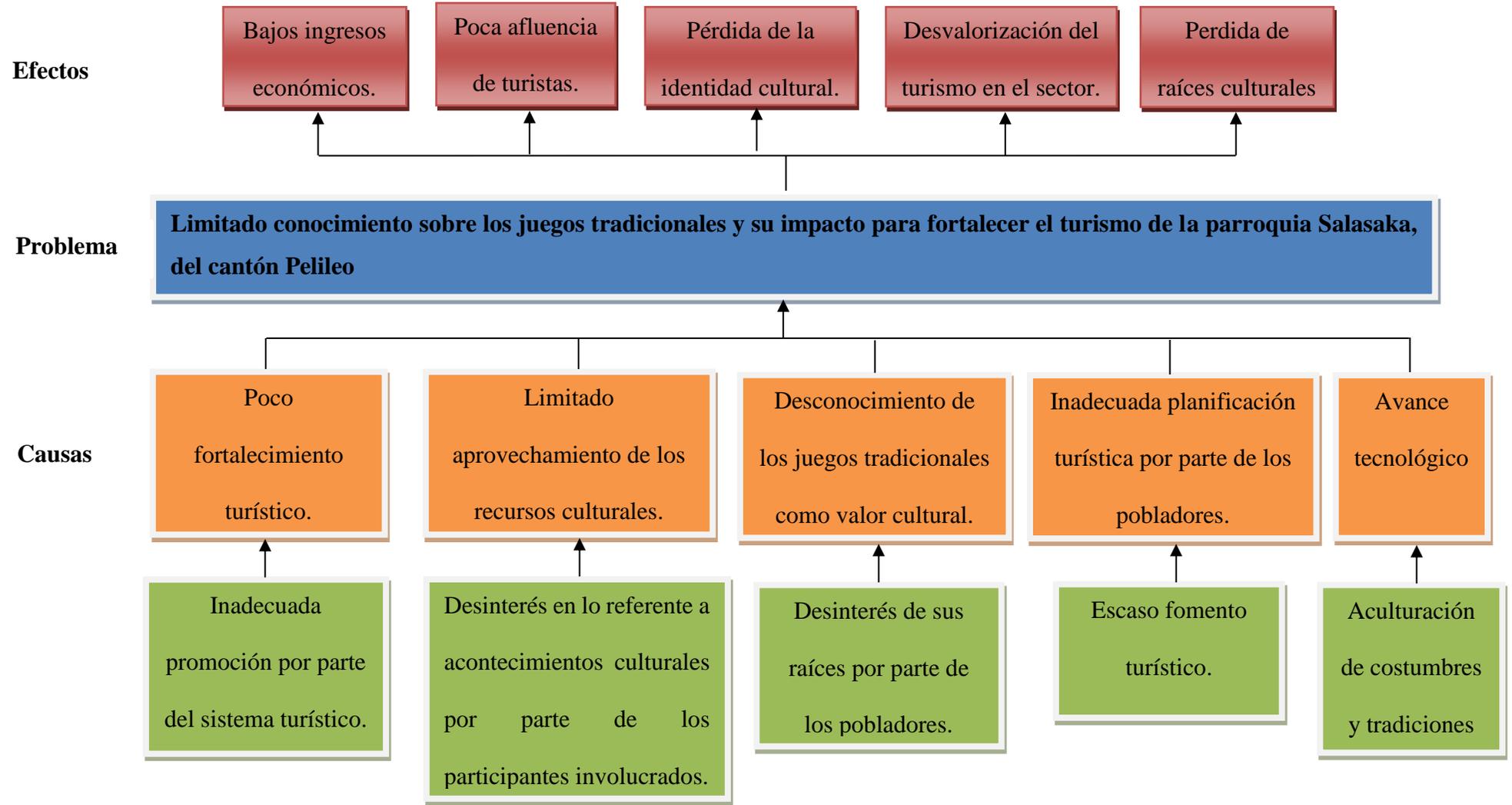
Es por esta razón que la recuperación de un juegos autóctonos son tradiciones importantes para todo el pueblo, además, no solo recuperarlos, si no mantenerlos vivos mediante su enseñanza, su práctica, pues estos juegos son realizados y practicados por pocas personas en el pueblo de Salasaka. Pues el mismo que se ve sumido en la modernidad y los avances tecnológicos; hecho que es muy importante en la actualidad para el turismo y el desarrollo económico y social del pueblo, pero deja atrás de una manera u otra su esencia en cuanto a recreación y juegos tradicionales.

Toda esta problemática en el desarrollo turístico general se debe a factores culturales, pero sobre todo a una falta de intervención de educación cultural en sus festividades y demás actividades turísticas, que lleven inmerso a los juegos tradicionales que tienen mucho potencial para fortalecer el turismo a nivel parroquial y cantonal.

El presente proyecto busca que las personas que habitan en la parroquia Salasaka recuperen sus juegos tradicionales que son parte de su patrimonio inmaterial, en cuanto a las artes del espectáculo se refieren, dando a conocer a las nuevas generaciones sus juegos tradicionales los cuales responden a sus antiguas raíces, con el fin de que no sean olvidados y sobretodo exista una incidencia en el turismo como un aporte para el desarrollo turístico del sector.

1.2.2 Árbol de problemas

Gráfico 1 : Árbol de Problemas



1.2.3 Análisis crítico

Una de las principales causas para que se genere el problema planteado es el poco fortalecimiento turístico que existe por el bajo conocimiento de tradiciones indígenas, puesto que sus pobladores no muestran interés por transmitir sus conocimientos a las nuevas generaciones, mucho menos por dar a conocer a los turistas este gran atractivo turístico cultural.

Además el desconocimiento de este atractivo cultural ha sido provocado por la inadecuada promoción turística que ejerce el sistema turístico, pues no utilizan los medios necesarios para la difusión de los mismos, todo esto puede tener efectos desfavorables, como los bajos ingresos, que no han permitido un desarrollo económico y turístico a la parroquia.

El limitado aprovechamiento de los recursos culturales, se observa con inquietud en la sociedad actual, especialmente por parte de los niños y jóvenes, que adoptan con facilidad distintas costumbres, culturas, juegos entre otros componentes de sociedades ajenas, esto provoca que se determine una desvalorizada identidad cultural, además un desinterés en lo referente a acontecimientos culturales por parte de la generación joven del pueblo Salasaka, lo cual arraiga poca afluencia de turistas nacionales e internacionales en el sector.

El desconocimiento parcial de los juegos tradicionales en las últimas décadas, han alcanzado un desinterés alto en las personas, puesto que no existe una transmisión de los conocimientos ancestrales a las nuevas generaciones o tal vez son muy elementales, han provocado intranquilidad, acerca del motivo por el cual estas costumbres se van perdiendo al igual que la identidad cultural en la población del sector.

Otro efecto relevante es la desvalorización del turismo como elemento para fortalecer el desarrollo turístico del cantón y la parroquia Salasaka, debido a una inadecuada planificación y escaso fomento turístico por parte de los pobladores del sector, los juegos tradicionales indígenas no se dan a conocer como un componente cultural y lo más grave que podría suceder es la pérdida de la identidad cultural de estos juegos, por lo que sin ella ya no se podría realizar ninguna actividad lúdica en la parroquia.

1.2.4 Prognosis

Si no se ejecuta esta investigación provocaría un desconocimiento de los juegos tradicionales como identidad cultural, que ocasionaría una pérdida de conocimiento ancestral del pueblo. Además, a su vez, no permitirá la inclusión de contenidos lúdicos tradicionales; que sean rescatados y puestos nuevamente en práctica como componente turístico, por consiguiente reflejará un inadecuado fortalecimiento turístico, de esta manera se producirá un impacto negativo en el desarrollo turístico y con ello, el desinterés de los turistas nacionales y extranjeros por estas actividades lúdicas.

1.2.5 Formulación del problema

¿Los juegos tradicionales del pueblo Salasaka inciden en el fortalecimiento del turismo en el cantón Pelileo?

1.2.6 Interrogantes (subproblemas)

- ¿Cuáles son los juegos tradicionales del pueblo Salasaka?
- ¿Cuáles son los componentes del turismo del cantón Pelileo?
- ¿Cómo influyen los juegos tradicionales en la dinamización del turismo en la parroquia Salasaka, cantón Pelileo?

1.2.7 Delimitación del objeto de investigación

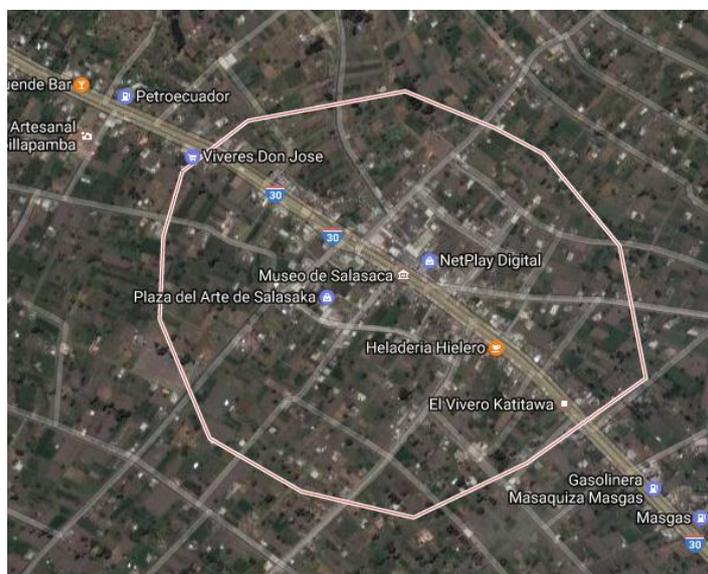
1.2.7.1 Delimitación de contenidos:

- **Campo:** Turismo
- **Área:** Animación turística
- **Aspecto:** Juegos tradicionales

1.2.7.2 Delimitación espacial

La presente investigación se realizará en la parroquia Salasaka, ubicada en el cantón Pelileo de la provincia de Tungurahua, cuenta con una superficie total de 1415 ha, y se encuentra a 13 km de distancia de la ciudad de Ambato y a 5 km de Pelileo. Está atravesada por la carretera Ambato - Baños – Puyo, se lo realizará con el apoyo de los habitantes de la parroquia Salasaka, conocedores de identidad e historia de la parroquia y con el apoyo del Gobierno Autónomo Descentralizado (GAD) parroquial Salasaka.

Gráfico 2: Centro de Salasaka (Vista Satelital)



Fuente: Google Maps, (2017)

1.2.7.3 Delimitación temporal

El presente tema de investigación se realizó en el período académico marzo – septiembre del 2017.

1.2.7.4. Unidades de observación:

Habitantes conocedores de identidad e historia de la parroquia Salasaka.

GAD Parroquial de Salasaka.

1.3 Justificación

La presente investigación es de fundamental importancia porque por medio de esta se podrá identificar los juegos tradicionales como conocimiento indígena, de modo que sean transmitidas de generación en generación. De la misma manera permitirá conocer que impacto están generando los acontecimientos culturales en el turismo de la parroquia Salasaka.

Por otra parte la investigación es útil y novedosa porque no se ha realizado una investigación acerca de los juegos tradicionales en el pueblo Salasaka, de modo que el pueblo conozca y practique los juegos que sus padres o abuelos los desarrollaban en sus diferentes épocas.

También es de interés, ya que los juegos tradicionales son una parte crucial para la cultura del pueblo Salasaka, si se desea mantener las costumbres, tradiciones y el apego a la propia cultura que tiene relación con sus raíces, que con el pasar del tiempo van perdiendo fuerza por diferentes razones, es primordial recuperar estas actividades lúdicas ancestrales.

Los beneficiarios directos en este estudio son los habitantes de la parroquia Salasaka y su cantón Pelileo, y como beneficiarios indirectos serán los turistas nacionales e internacionales, así como otras comunidades indígenas interesadas que deseen practicar y adoptar estas actividades a cada una de sus realidades.

Esta investigación es factible porque se pretende rescatar tradiciones ancestrales en Salasaka, mediante la inserción de juegos lúdicos como un elemento que permita dinamizar el fortalecimiento turístico de la parroquia y el cantón. Al igual, permitirá

conocer cuáles son los juegos tradicionales que forman parte de la identidad cultural del pueblo, además cuenta con el apoyo de su GAD parroquial, autoridades y demás pobladores.

El impacto que se espera, es lograr recuperar la práctica de estos juegos tradicionales y fortalezcan el turismo, tomando en cuenta la realidad turística de la parroquia y todas las características que lo identifican culturalmente, además se pretende enlazar las actividades lúdicas, la cultura y tradición al turismo del pueblo Salasaka, como parte de un aporte al fortalecimiento del turismo y la práctica de juegos populares y tradicionales.

1.4 Objetivos

1.4.1 General

Determinar cómo los juegos tradicionales del pueblo Salasaka inciden en el fortalecimiento del turismo en la parroquia Salasaka, cantón Pelileo.

1.4.2 Específicos

- Identificar los juegos tradicionales del pueblo Salasaka.
- Analizar los componentes del turismo del cantón Pelileo.
- Determinar cómo los juegos tradicionales pueden ser un eje transversal en el fortalecimiento del turismo.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes investigativos

De las investigaciones preliminares realizadas en la biblioteca de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato, se ha encontrado algunos trabajos de investigación relacionados con el problema planteado, que servirá de referencia para esta investigación.

De acuerdo a lo señalado por Rodríguez, (2013) con el tema: “COSTUMBRES Y TRADICIONES INDÍGENAS Y SU IMPACTO EN EL TURISMO DE LA PARROQUIA SALASAKA, CANTÓN PELILEO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA.”, del cual es conveniente tomar como referencia las siguientes conclusiones:

- Los pobladores han mantenido su cultura desde hace muchos años pero la cual se ve afectado por un efecto llamado aculturación especialmente en los jóvenes ya que están perdiendo su identidad, además se están perdiendo algunos saberes ancestrales por la poca práctica de los mismos.
- La parroquia Salasaka posee una cultura única en el mundo, ya la misma es importante para desarrollar diferentes actividades, entre ellas el turismo que es la base de una sociedad ya sea desde el punto de vista natural o cultural, por lo tanto las expresiones artísticas son un aporte al desarrollo cultural.
- Se determinó que el turismo en la parroquia Salasaka se está incrementando pero no en su totalidad, ya que la superestructura turística no se ha preocupado por dicha actividad.
- Se puede señalar que la cultura Salasaka es considerada una de las más importantes debido a su riqueza cultural, sus fiestas que tienen gran riqueza

prehispánica en la que se recuerdan los míticos agradecimientos al Inti Raymi, en cada uno de sus bailes, bebidas y vestimentas.

- Las costumbres y tradiciones indígenas han aportado al turismo en poca cantidad hacia la parroquia, ya que es poco conocida debido a la falta de publicidad por parte de las autoridades.
- Es importante detallar que la parroquia Salasaka cuenta con atractivos turísticos que llaman la atención del turista tanto nacional como extranjero, porque es un lugar único en el mundo en la que los turistas pueden convivir con esta cultura milenaria.
- La parroquia Salasaka no cuenta con la debida información por lo que no se ha podido desarrollar el turismo, por lo tanto no hay gran afluencia de turistas.

La identidad cultural define a un pueblo de otro, ya que todo pueblo tiene características diferentes con los cuales se identifica, por lo tanto es primordial, conservar las costumbres y tradiciones. La mayoría de culturas se han ido perdiendo poco a poco debido a los diferentes factores que cambian total o parcialmente su identidad cultural, adoptando una cultura totalmente distinta, lo que provoca una aculturación y pérdida de sus raíces, es por esto que se debe concientizar a los poblados indígenas a una conservación de sus raíces, con el apoyo de todos y cada uno de sus habitantes, para así fortalecer el turismo y desarrollarlo como una actividad sostenible y sustentable.

Otro antecedente investigativo de Navarrete, (2013) con el tema: “LA INFORMACIÓN TURÍSTICA Y SU APOORTE AL TURISMO CULTURAL EN LA PARROQUIA DE SALASACA CANTÓN PELILEO PROVINCIA DE TUNGURAHUA.”, en donde concluye que:

- El aporte del turismo en la parroquia de Salasaka es de carácter promedio.
- Los proyectos que se han diseñado en la parroquia de Salasaka para enfocados al turismo no han sido puesto que no se realiza el turismo como se ha esperado.
- La información turística que posee la parroquia de Salasaka no es suficiente para el enfoque que se necesita para que se interesen los turistas.
- La mayoría de los encuestados se encuentran deseosos por ser partícipes de un centro de interpretación turístico cultural en la parroquia de Salasaka.

Las autoridades pertinentes no se preocupan en su totalidad por fortalecer el turismo, aunque Salasaka posee un gran potencial turístico, debido a que es una de los poblados indígenas más representativos del centro del país, pero lamentablemente no se ha aprovechado al máximo el potencial que posee, en consecuencia no se desarrolla un turismo predominante.

2.2 Fundamentación filosófica

La realización del presente trabajo investigativo, se basa en un paradigma crítico – propositivo constructivista, porque se analizará de manera objetiva, la realidad de las costumbres y tradiciones “juegos tradicionales” como un elemento para fortalecer el turismo en el pueblo Salasaka, en donde se planteará al final una propuesta como posible solución a dicho problema y que beneficie a la parroquia Salasaka.

2.3 Fundamentación legal

Para el desarrollo del presente trabajo investigativo es relevante considerar, un marco legal que permita sustentar la pertinencia legal y normativa de la información que se desarrollará, para el caso se ha considerado:

CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR

TÍTULO 3: DERECHOS

Capítulo 4: Derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades

Artículo 57.- Se reconoce y garantizará a las comunas, comunidades, pueblos y nacionalidades indígenas, de conformidad con la Constitución y con los pactos, convenios, declaraciones y demás instrumentos internacionales de derechos humanos, los siguientes derechos colectivos:

- 1.** Mantener, desarrollar y fortalecer libremente su identidad, sentido de pertenencia, tradiciones ancestrales y formas de organización social.
- 12.** Mantener, proteger y desarrollar los conocimientos colectivos; sus ciencias, tecnologías y saberes ancestrales; los recursos genéticos que contienen la diversidad biológica y la agro biodiversidad; sus medicinas y prácticas de medicina tradicional, con inclusión del derecho a recuperar, promover y proteger los lugares rituales y sagrados, así como plantas, animales, minerales y ecosistemas dentro de sus territorios; y el conocimiento de los recursos y propiedades de la fauna y la flora.
- 13.** Mantener, recuperar, proteger, desarrollar y preservar su patrimonio cultural e histórico como parte indivisible del patrimonio del Ecuador. El Estado proveerá los recursos para el efecto. (Nacional A. , 2008, p. 10)

TÍTULO 3: DERECHOS

Capítulo 4: Derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades

Sección séptima: De la cultura

Art. 62.- La cultura es patrimonio del pueblo y constituye elemento esencial de su identidad. El Estado promoverá y estimulará la cultura, la creación, la formación artística y la investigación científica. Establecerá políticas permanentes para la conservación, restauración, protección y respeto del patrimonio cultural tangible e intangible, de la riqueza artística, histórica, lingüística y arqueológica de la nación, así como del conjunto de valores y manifestaciones diversas que configuran la identidad nacional, pluricultural y multiétnica. El Estado fomentará la interculturalidad, inspirará sus políticas e integrará sus instituciones según los principios de equidad e igualdad de las culturas. (Asamblea Nacional, 2008, p.12)

Capítulo 5: De los derechos colectivos

Sección primera: De los pueblos indígenas y negros o afro ecuatorianos

Art. 84.- El Estado reconocerá y garantizará a los pueblos indígenas, de conformidad con esta Constitución y la ley, el respeto al orden público y a los derechos humanos, los siguientes derechos colectivos:

7. Conservar y desarrollar sus formas tradicionales de convivencia y organización social, de generación y ejercicio de la autoridad. (Asamblea Nacional, 2008, p. 15, 16)

TÍTULO 6: RÉGIMEN DE DESARROLLO

Capítulo 1

Art. 275.- El régimen de desarrollo es el conjunto organizado, sostenible y dinámico de los sistemas económicos, políticos, socio-culturales y ambientales, que garantizan la realización del buen vivir, del sumak kawsay.

7. Proteger y promover la diversidad cultural y respetar sus espacios de reproducción e intercambio; recuperar, preservar y acrecentar la memoria social y el patrimonio cultural. (Nacional A. , 2008, p. 90, 91)

TÍTULO 7: RÉGIMEN DEL BUEN VIVIR

Capítulo 1: Sección primera

Art. 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. (Nacional A. , 2008, p. 108)

Sección quinta: Cultura

Art. 377.- El sistema nacional de cultura tiene como finalidad fortalecer la identidad nacional; proteger y promover la diversidad de las expresiones culturales; incentivar la libre creación artística y la producción, difusión, distribución y disfrute de bienes y servicios culturales; y salvaguardar la memoria social y el patrimonio cultural. Se garantiza el ejercicio pleno de los derechos culturales. (Nacional A. , 2008, p. 116)

Art. 379.- Son parte del patrimonio cultural tangible e intangible relevante para la memoria e identidad de las personas y colectivos, y objeto de salvaguarda del Estado, entre otros:

1. Las lenguas, formas de expresión, tradición oral y diversas manifestaciones y creaciones culturales, incluyendo las de carácter ritual, festivo y productivo.

4. Las creaciones artísticas, científicas y tecnológicas. (Nacional A. , 2008, p. 117)

Art. 380.- Serán responsabilidades del Estado:

1. Velar, mediante políticas permanentes, por la identificación, protección, defensa, conservación, restauración, difusión y acrecentamiento del patrimonio cultural tangible e intangible, de la riqueza histórica, artística, lingüística y arqueológica, de la memoria colectiva y del conjunto de valores y manifestaciones que configuran la identidad plurinacional, pluricultural y multiétnica del Ecuador.

2. Promover la restitución y recuperación de los bienes patrimoniales expoliados, perdidos o degradados, y asegurar el depósito legal de impresos, audiovisuales y contenidos electrónicos de difusión masiva.

6. Establecer incentivos y estímulos para que las personas, instituciones, empresas y medios de comunicación promuevan, apoyen, desarrollen y financien actividades culturales. (Nacional A. , 2008, p. 117)

Sección octava: Ciencia, tecnología y saberes ancestrales

Art. 385.- El sistema nacional de ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales, en el marco del respeto al ambiente, la naturaleza, la vida, las culturas y la soberanía, tendrá como finalidad:

2. Recuperar, fortalecer y potenciar los saberes ancestrales. (Nacional A. , 2008, p. 118)

Art. 387.- Será responsabilidad del Estado:

2. Promover la generación y producción de conocimiento, fomentar la investigación científica y tecnológica, y potenciar los saberes ancestrales, para así contribuir a la realización del buen vivir, al *sumak kawsay*.

4. Garantizar la libertad de creación e investigación en el marco del respeto a la ética, la naturaleza, el ambiente, y el rescate de los conocimientos ancestrales. (Nacional A. , 2008, p. 119)

LEY DE TURISMO

CAPÍTULO I: GENERALIDADES

Art. 3.- Son principios de la actividad turística, los siguientes:

- d) La conservación permanente de los recursos naturales y culturales del país; y,
- e) La iniciativa y participación comunitaria indígena, campesina, montubia o afro ecuatoriana, con su cultura y tradiciones preservando su identidad, protegiendo su ecosistema y participando en la prestación de servicios turísticos, en los términos previstos en esta Ley y sus reglamentos. (República, 2008, p. 1)

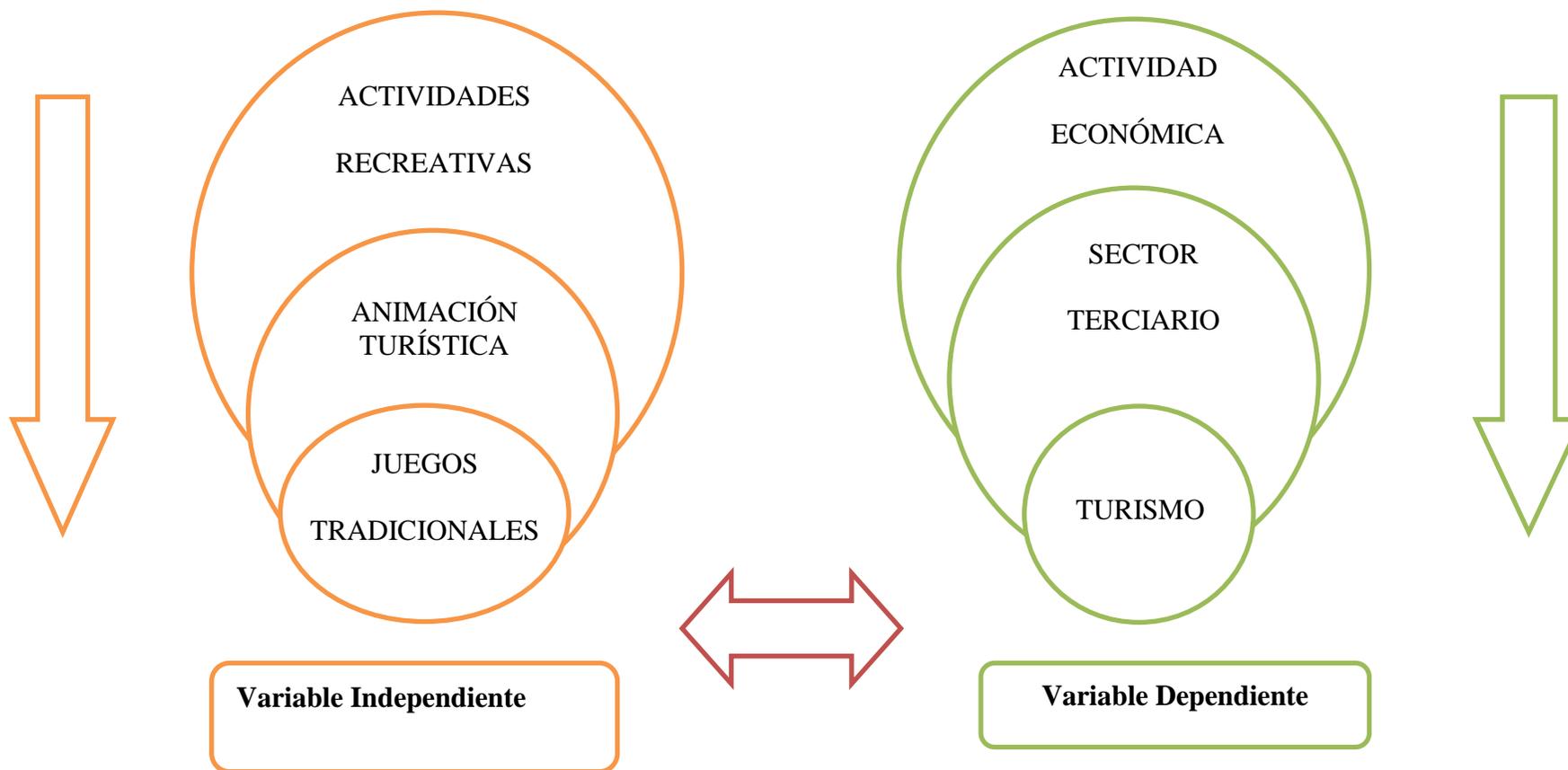
CAPÍTULO IV: DEL MINISTERIO DE TURISMO

Art. 15.- El Ministerio de Turismo es el organismo rector de la actividad turística ecuatoriana, con sede en la ciudad de Quito, estará dirigido por el Ministro quien tendrá entre otras las siguientes atribuciones:

- 7. Promover y fomentar todo tipo de turismo, especialmente receptivo y social y la ejecución de proyectos, programas y prestación de servicios complementarios con organizaciones, entidades e instituciones públicas y privadas incluyendo comunidades indígenas y campesinas en sus respectivas localidades; (República, 2008, p. 4)

2.4 Categorías fundamentales

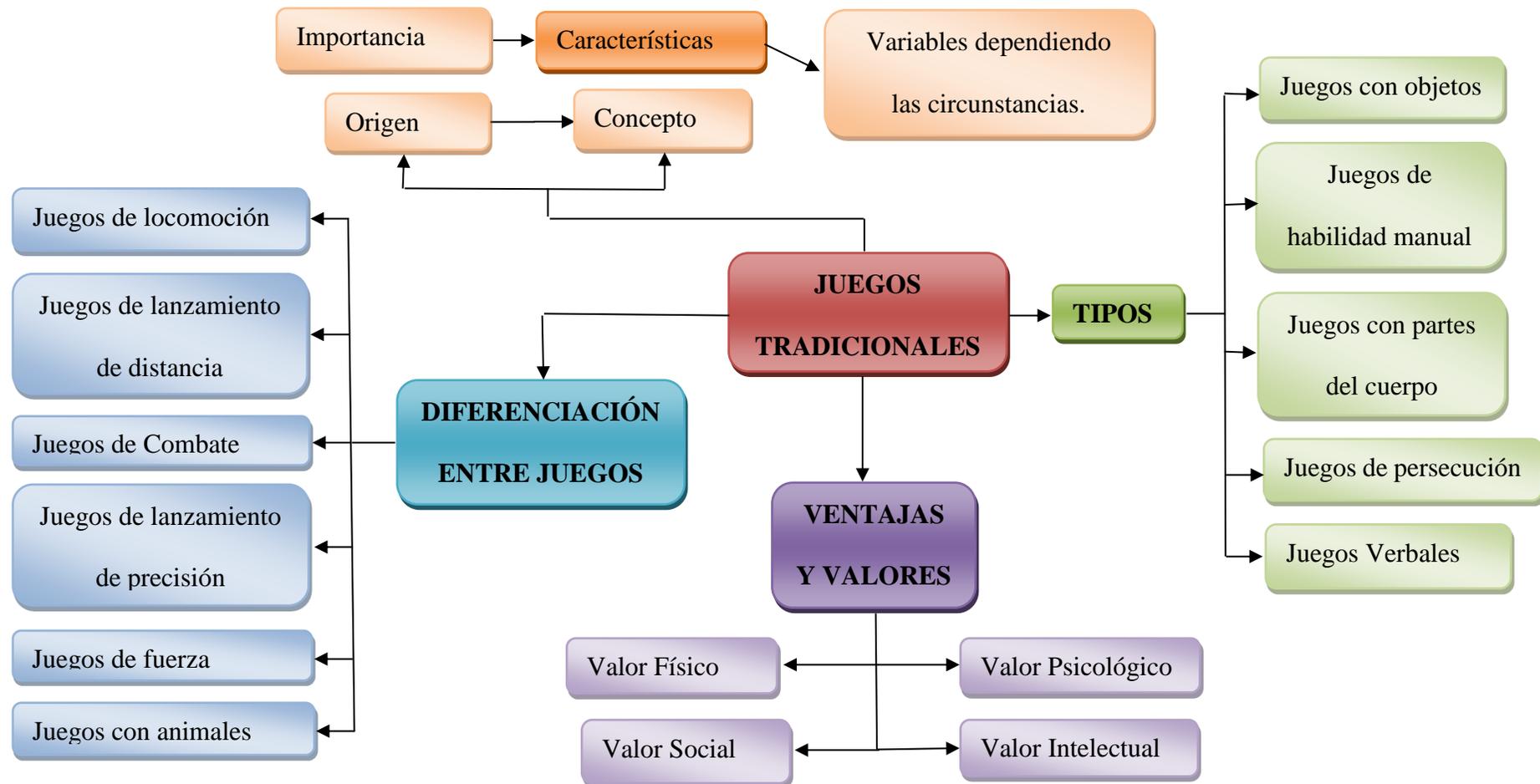
Gráfico 3: Superordinación conceptual (Red de Inclusión Conceptual)



Elaborado por: López, G. (2017)

2.4.1 Subordinación Conceptual de la Variable Independiente

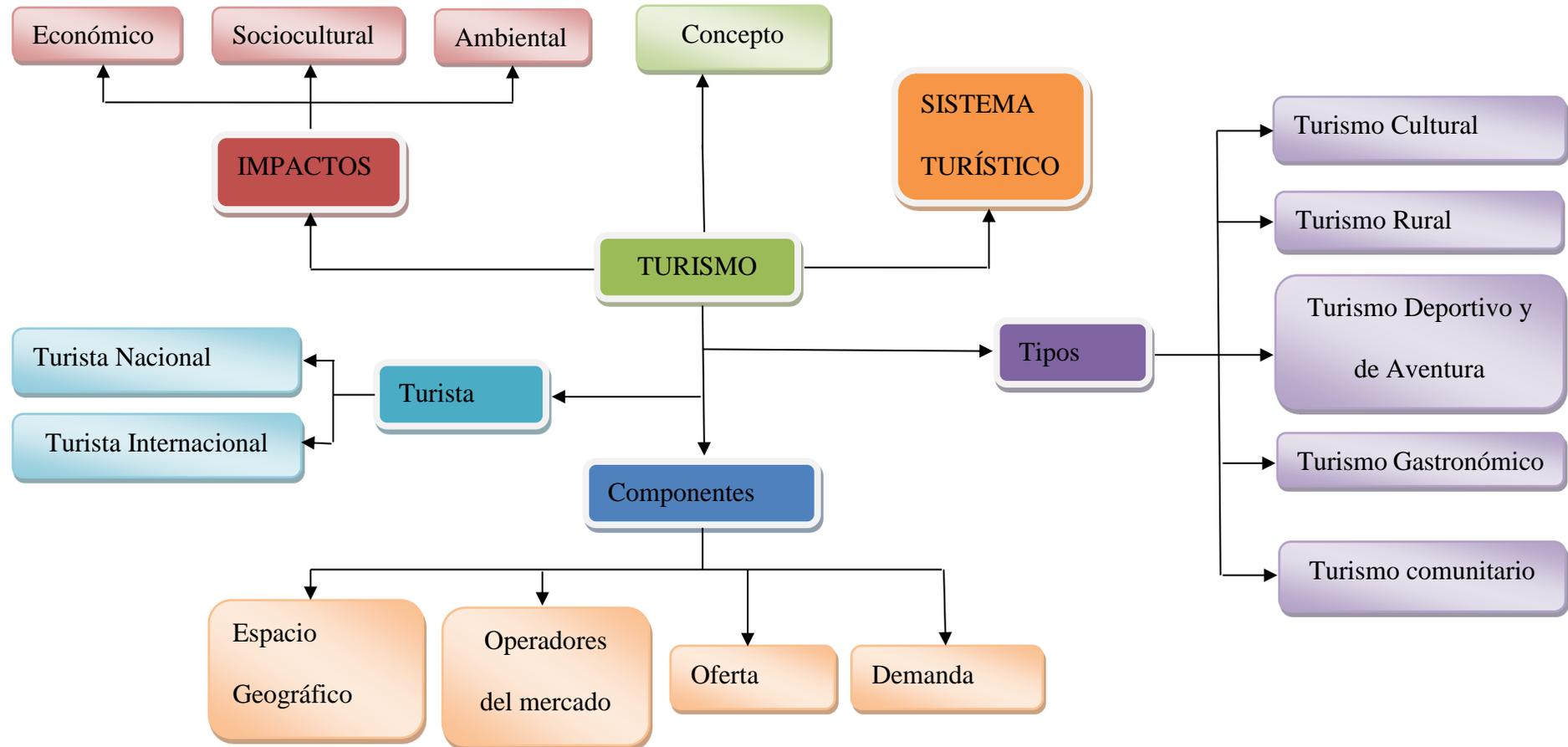
Gráfico 4: Subordinación de la variable independiente



Elaborado por: López, G. (2017)

2.4.2 Subordinación conceptual de la Variable Dependiente

Gráfico 5: Subordinación de la variable dependiente



Elaborado por: López, G. (2017)

2.4.3 Categorización de la Variable Independiente

Actividades recreativas

La vinculación entre recreación y turismo es clara, ambas son formas de disfrute ajenas al trabajo que se realizan, una la que habitualmente denominamos recreación que corresponde con las actividades cotidianas y la otra al tiempo vacacional. De allí se puede identificarlas como recreación cotidiana y turística.

Es momento entonces de definir el término recreación, la cual es la que incluye un conjunto de actividades que se llevan a cabo por el solo hecho de hacerlas, por su ejecución y no por una finalidad económica.

Según Vallejo, (2003) manifiesta que la recreación es:

Una actividad que no se realiza con el fin específico de obtener alguna recompensa aparte de sí misma, que se practica habitualmente en las horas libres, y que ofrece al hombre la oportunidad de dar salida y expresión a sus necesidades físicas, mentales o creadoras, y a la que se dedica por un deseo interior y no por compulsión externa.

El elemento básico de la recreación es el placer, puesto que se obtiene una experiencia placentera por parte del individuo que participa voluntariamente, y a la vez experimenta satisfacción inmediata y directa. La recreación permite satisfacer cinco necesidades humanas:

Experiencias nuevas: la recreación permite romper con la rutina, experimentar situaciones nuevas y adquirir nuevos conocimientos.

Dominio del medio: mediante la recreación el hombre puede aprender a manejar su cuerpo, los objetos y las situaciones sin temor a las consecuencias que sus acciones pudieran tener ya que, en general, tiene lugar en ámbitos lúdicos y controlados.

Expresión de las emociones: el ser humano tiene naturalmente, la necesidad de expresar sus emociones. Estas, sin embargo no siempre son expresadas, sino que reprimidas, esto

ayuda a la libre expresión de las emociones del individuo, ya que se desarrolla en un tiempo de libertad.

Relajación: la recreación puede permitir, aunque de una forma temporal, que la persona deje de lado sus preocupaciones y se relaje.

Socialización: el hombre tiene la necesidad natural de relacionarse con sus semejantes. Las actividades recreativas le permiten interactuar con otras personas.

Además, las actividades recreativas son técnicas que no están orientadas hacia una meta específica y que ejercen su efecto de un modo indefinido e indirecto. Entre dichas actividades se pueden mencionar la música, los juegos, las atracciones, etc., donde los grupos pueden elegir actuar con sus objetivos principales puestos en el campo de la recreación.

Dicho esto se puede decir que las actividades recreativas son aquellos métodos, técnicas y estrategias empleadas en acciones, que ejecutadas de un amanaera adecuada ofrecen a las personas, momentos de distracción y disfrute, realizada sin obligación, las cuales influyen de manera positiva en los estados de ánimo, aprendizajes, sentidos del humor y hasta en la salud de los participantes. Estas pueden ser mediante juegos, música, atracciones, etc, estas actividades requieren destrezas y habilidades aprendidas anticipadamente o actividades totalmente innovadoras. Y se pueden aplicar a personas de cualquier edad, sexo, condición social, cultura, credo.

Clasificación de las actividades recreativas:

- **Actividades al aire libre:** actividades en pleno contacto con la naturaleza: actividades en tierra, actividades en el medio acuático y actividades en el aire.
- **Actividades lúdicas:** todas las formas de juego: juegos de mesa, juegos de salón, juegos tradicionales, videojuegos, juegos de ordenador, etc.

- **Actividades de creación artística y manual:** actividades individuales o en grupo relacionadas con la creación artística o manual.
- **Actividades culturales participativas:** actividades culturales (de la cultura artística y de la cultura física) que propicien la participación protagónica de los participantes.
- **Asistencia a espectáculos:** asistencia a espectáculos artísticos-culturales o deportivos.
- **Visitas:** realización de visitas de interés: artístico-cultural, turístico-natural, histórico, social, físico-deportivo, etc.
- **Actividades socio-familiares:** asistencia a fiestas, realizar visitas, encuentros y conversatorios con amigos y familiares, participación en actividades de la comunidad, etc.
- **Actividades de pasatiempos, aficiones o hobbies:** actividades individuales o en grupo dirigidas a las colecciones, la fotografía, el cuidado de plantas y jardinería doméstica, etc.

Animación Turística

Antecedentes históricos

Para conocer los orígenes de la actividad turística, se debe considerar una serie de precedentes históricos, para un mejor entendimiento, puesto que en épocas antiguas los participantes no tenían noción de estar desarrollando actividades turísticas.

Las principales actividades que se presentan de forma masiva y que servían de entretenimiento eran las obras teatrales griegas o los espectáculos realizados por los romanos a lo largo y ancho de todo su imperio. También, se ofrecían actividades a cargo de una sola persona, que por dinero cantaba, bailaba o hacía juegos ante el pueblo.

En la Europa medieval estas personas eran conocidas como juglares, quienes se dedicaban al entretenimiento, y tenían habilidad para el canto, tocar instrumentos, recitar poesías, etc.

En la colonización y el descubrimiento de nuevos mundos, Sossa, (2011) manifiesta que:

Los europeos transfirieron algunas de sus tradiciones y costumbres como las llamadas kermés o ferias. Un ejemplo en Costa Rica son las fiestas patronales que, hasta la fecha, se celebran en las diferentes comunidades con el fin de festejar el día del santo o la santa a la que está dedicado el pueblo. Como el evento se desarrollaba en las iglesias y en muchas ocasiones la gente no cabía, se acostumbró a iniciarla con una o varias procesiones por la comunidad, lo que permitió mayor participación y observación por parte de esta. Luego optaron por instalar, en los alrededores de las iglesias o plazas, chinamos para la venta de comida y juegos lúdicos como: lanzar argollas, derribar objetos, lanzar dardos, entre otros. (p. 3)

Cabe recalcar que uno de los pioneros en el desarrollo de la animación turística fue César Blitz, un francés de origen judío que combatió en la Segunda Guerra Mundial, ofrecía en su club, descanso y entretenimiento a sus clientes, sin distinción de clases.

Según Sossa, (2011) expresa durante varios años después de la Segunda Guerra Mundial hubo un auge en las economías europeas y se instauraron diferentes lugares dedicados a los esparcimientos, es como así:

El Club Méditerranée (empresa internacional de origen francés), desde inicios de los años sesenta es pionera en la implementación de la “animación turística” como un elemento más de esparcimiento interno del lugar. (p. 5)

Al igual, a pesar de que Francia fue el pionero en la animación turística, las mismas necesidades de entretenimiento fueron llevadas y practicadas a los demás países del mundo a adaptar la animación turística en los diferentes establecimientos turísticos.

Concepto

La animación turística es un tema que toma relevancia cada vez más en el ámbito turístico. Existen variaciones dependiendo del establecimiento turístico y el segmento de mercado con el cual se trabaje, puesto que la animación turística fue inicialmente una actividad desarrollada sobre todo en hoteles, debido a la necesidad de brindar diversión a sus clientes durante su estancia.

Y con la evolución del turismo en general, se han venido creando nuevos y modernos servicios turísticos, que ocupan casi por completo el tiempo libre disponible de los turistas, logrando de este modo satisfacer las múltiples necesidades del viajero, provocando el disfrute total de sus vacaciones por parte de la demanda, la creación y diversificación de nuevos puestos de empleo y captación de ingresos mayor, por parte de la oferta.

Según Carralero, (2011) menciona:

La animación turística es una especialidad joven dentro de la hotelería, lleva dentro de sí la gran responsabilidad de desarrollar habilidades que transforman valores y aptitudes hacia los que la ejercen y la disfrutan, su objetivo fundamental está basado en lograr un disfrute y esparcimiento placentero hacia clientes y personas que necesitan ocupar su tiempo de ocio, por lo que , aquellos encargados de realizar esta actividad deben poseer cualidades que además, de entretener logren del cliente nuevas formas de socialización.

Como el mundo es cada vez más explorado, y los turistas tienen menos destinos nuevos que descubrir, tienden a buscar otras actividades en establecimientos turísticos que satisfagan sus exigencias, y puesto que la animación turística es una especialidad joven en campos turísticos, nos podemos dar cuenta que es un servicio poco desarrollado en nuestro país y en los países en vías de desarrollo turístico, más no así, en los principales países receptores de turismo a nivel mundial (Francia, España, EEUU, Italia, países caribeños, etc.).

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

La animación turística logra, por un lado satisfacer las necesidades de entretenimiento de los clientes y, por otro lado, incrementar la economía del establecimiento. A su vez, el turista se inserta en la comunidad para conocer la identidad cultural del lugar visitado, como parte de la búsqueda de un vínculo entre la actividad o empresa turística, el turista y la cultura local.

En la animación turística se pueden encontrar diferentes tipos, como se mencionan a continuación:

- **Animación turística tradicional:** son las actividades que se realizan con los turistas, las cuales son organizadas por el establecimiento turístico, de acuerdo con las necesidades de sus clientes con el fin de entretenerlos en su tiempo libre o de ocio.
- **Animación sociocultural:** son las actividades que pretenden estimular la iniciativa y participación de la comunidad en su proceso de desarrollo, con el fin de que sus clientes interactúen y aprendan de la comunidad que visitan.
- **Actividad turística sustentable:** es el conjunto de actividades lúdicas, deportivas y culturales organizadas por el establecimiento turístico de forma equilibrada, que permita el disfrute, conocimiento y respeto del entorno cultural, social y ambiental.
- **Ecoanimación:** corresponde a las actividades que se pueden realizar o crear en la naturaleza, en tanto se le permita al participante conocerse a sí mismo y relajarse con el entorno.

Identidad cultural

La identidad cultural en sí, son todos los rasgos culturales propios de una persona o grupo, que lo hace único y lo diferencia de otros. La manera que tienen las culturas para identificarse y expresarse ante las demás culturas

Patrimonio cultural

Patrimonio cultural se refiere a la riqueza multiétnica y pluricultural, lo que convierte al patrimonio material e inmaterial en una joya cultural, el patrimonio tangible de un pueblo es su cultura, su folklore y su patrimonio inmaterial son sus herencias ancestrales, su música, sus juegos, sus tradiciones. Es una herencia recibida de los antepasados, y que

viene a ser el testimonio de su existencia, de su manera de apreciar el mundo, de sus formas de vida y de su manera de ser, y es también el legado que se deja a las generaciones futuras y así, esta herencia no se pierda con el pasar de los años.

Diversidad étnica cultural

Ecuador es un país lleno de modelos culturales, debido a que posee gran variedad étnica en sus diferentes regiones. Los indígenas de la región Andina, descendientes de los pueblos conquistados por los incas, que aún mantienen sus tradiciones y costumbres; en la Amazonía los indígenas amazónicos con sus culturas y lenguas propias; en la región Litoral que se han producido el mestizaje, que dio lugar a una peculiar cultura afro-americana ecuatoriana. (Diversidad étnica cultural del Ecuador, s.f., p. 1)

Tabla 1: Etnias de la región Andina

REGIÓN ANDINA		
ETNIA	IDIOMA	POBLACIÓN
KARANKI	Kichwa y castellano	6.360 personas
NATABUELA	Kichwa y castellano	No hay datos
OTAVALO	Kichwa y castellano	65.000 personas
KAYAMBI	Kichwa y castellano	147.000 personas
KITU KARA	Kichwa y castellano	100.000 personas
PANZALEO	Kichwa y castellano	45.000 personas
CHIBULEO	Kichwa y castellano	12.000 personas
SALASAKA	Kichwa y castellano	12.000 personas
WARANKA	Kichwa y castellano	No hay datos
PURUHÁ	Kichwa y castellano	400.000 personas
KAÑARI	Kichwa y castellano	15.000 personas
SARAGURO	Kichwa y castellano	60.000 personas

Fuente: (Diversidad étnica cultural del Ecuador, s.f.)

Ecuador posee una gran diversidad étnica, al ser un país multiétnico y pluricultural nos hace únicos en poseer toda esta riqueza cultural, por la gran cantidad de costumbres y tradiciones que estas culturas nos pueden ofrecer.

Aculturación

Es el producto del contacto entre distintas culturas, ya sea que se haya producido de manera tranquila, con mutuo encuentro; o de forma violenta, como un choque, donde puede surgir la pérdida de la identidad cultural, adquiriendo otra o modificándola. Es resultado de una cultura nueva, que involucra el proceso de transculturación, diferente a las involucradas, en su mayor parte con predominio de alguna de ella sobre la otra. (Ecured, 2017)

Tradiciones

Se aprecia tradiciones a los valores, creencias, costumbres, formas de expresar algo artístico, que son característicos de una comunidad, en especial los que se transmiten de forma oral; lo tradicional empata en gran medida con la cultura y el folclore como sabiduría popular. (Torres Chancusi, 2013, p. 46)

Dicho esto se puede decir que la tradición que se transmite vía oral facilita el intercambio y la conservación de los saberes, puesto que mantienen parte esencial de la cultura ancestral y milenaria de los pueblos indígenas; la oralidad es el pilar que representa la realidad cultural indígena. (Ramirez, 2012, p. 3)

Costumbres

Son comportamientos o hábitos que posee una sociedad, establecidos durante mucho tiempo; es un uso social ya establecido, generalmente se distinguen las buenas costumbres que cuentan con la aprobación de la sociedad, y las malas, estas son comunes y no cuentan con aprobación social. (Torres Chancusi, 2013)

Las costumbres y tradiciones de un pueblo no solo es parte de su cultura, sino que la definen y la caracterizan, por su música, danza, vestimenta, folklore, etc. Son un patrimonio cultural primordial propio que tiene cada pueblo.

Actividad lúdica

La actividad lúdica es un medio aventajado de acceso al conocimiento y de fortalecimiento interactivo, fuente de aprendizaje y vivencias educativas; constituyen una actividad de importancia para adquirir ciertos matices para la vida de las personas como: las conductas de apego y vinculación afectiva, las habilidades comunicativas y la capacidad de gestionar la libertad y la toma de decisiones, así como el desarrollo del pensamiento creativo. (Romera, Ortega, & Monks, 2008, p. 195)

A lo largo de algunos años atrás hemos acumulado experiencias referentes al uso de actividades lúdicas, adaptando los juegos tradicionales para la enseñanza de conocimiento; introduciendo una dinámica creativa, desarrollando juegos propios. Ha sido responsabilidad de todos en cada momento con actitud y reacciones positivas. Lo que motiva a seguir con la práctica de juegos tradicionales en este sentido. (Andrés & García Casas, ps. 122, 123)

Dicho esto en nuestros tiempos según César & Aldo, (2006) menciona que:

Actualmente, muchos de éstos jóvenes desconoce – o callan - cuestiones referidas a su pasado “aborigen”; sin embargo, pareciera ser, que la reivindicación étnica cultural se hace manifiesta en aquellos que ejercen cierta militancia política “indígena”. Si bien, en algunos parajes las prácticas de festividades religiosas (rogativas), demuestran cierta vigencia, -a pesar de las transformaciones y sincretismos- muchos aspectos tradicionales de lo que podría llamar “cultura ancestral mapuche”, perduran. Es más, actualmente, se realiza un encuentro anual de “Juegos Aborígenes”, que desde el año 1997 ha intentado una “inserción” de prácticas lúdicas mapuche-tehuelche, en las diferentes escuelas de la zona. Este proyecto originalmente fue desarrollado por profesores de educación física,

con el afán de recuperar juegos (motores) que pertenecieron a las llamadas “culturas originarias”. En general cuenta con el apoyo de las comunidades y sus representantes, supervisados por el estado a través del Ministerio de Educación. (p. 5)

Es por esto que se deben constituir identidades propias de manera constante, percibiendo como se produce el juego de relaciones con las prácticas lúdicas, incorporadas como un hábito, que permita proyectar la identidad propia.

Las prácticas lúdicas y la identidad “socio-cultural”

Una actividad lúdica es un desarrollo físico o mental que se puede desempeñar mediante un juego, que se puede ejecutar fácilmente, pero estas actividades varían dependiendo la edad y el género, en algunas comunidades, por ejemplo en las indígenas estos juegos son tradiciones y costumbres, en sí el juego es parte de su cultura, porque al desarrollarlo se puede dar muestra de las tradiciones y vivencias de un pueblo y, así se transforma en cultura.

Juegos tradicionales

Al hablar de juego muchos recuerdan su infancia y esos recuerdos o memorias pasadas son todas diferentes, algunas parecidas pero no iguales, el juego tradicional se remonta a la infancia, al ayer lo que jugaron los padres y lo que jugaron los abuelos, son los juegos que pasan de una manera u otra de generación en generación. El juego tradicional tiene su gran actuación en barrios, calles y escuelas es en estos lugares donde se mantiene y se cultiva el juego tradicional. (Guevara Ramírez, 2009, p. 42)

Mediante los juegos tradicionales se puede adquirir conocimientos, valores y sobre todo a relacionarnos o interactuar con otras personas, una forma de comunicarse; además estos juegos desarrollan creatividad y habilidad física. Es importante que las nuevas generaciones no pierdan estas posibilidades que son adquiridas de forma sencilla, sin depender de juegos modernos o del avance tecnológico para recrearse, a que no pierdan la cercanía con lo tradicional. (Guevara Ramírez, 2009, p. 42)

Según Morera Castro, (2008) deduce que:

Los juegos tradicionales forman parte inseparable de la vida de la persona y sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno. No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el tiempo. Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación. (pág. 2)

“Los juegos tradicionales se pueden encontrar en cualquier parte del mundo. Si bien habrá algunas diferencias en la mecánica de juego, el diseño, la utilización, el lugar o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanece.” (Morera Castro, 2008, p. 2)

“Son juegos majestuosos que han sido transmitidos de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos”.(Torres Chancusi, 2013, p. 40)

Origen

Los juegos tradicionales contienen fuertes rasgos culturales y sociales en ciertas zonas que son muy definidas, y están entrecruzados a raíces ancestrales culturales, la mayoría de los juegos tradicionales son de indole familiar, otros son autóctonos de un pueblo, sin embargo, esto ha provocado que no exista un sustento físico; ventajosamente como la varios aspectos culturales y tradicionales que se transmiten por la repetición práctica y desarrollo en distintos espacios sociales, muchos de los juegos tradicionales han ido evolucionando en formas que han permitido ser socializados y, por lo tanto han necesitado de ciertas reglas que han organizado de mejor manera su aplicación. (Figuroa, 2016, p. 36)

Estos juegos tienen sus raíces y nacen de un determinado lugar, como se explica el origen del juego y su pertenencia geográfica:

Gráfico 6 : Origen juegos tradicionales



Elaborado por: López, G. (2017)

Fuente: Rebollo,(2002)

Dicho todo esto se puede mencionar que los juegos tradicionales son una actividad lúdica que son transmitidos padres a hijos, de generación en generación y, así su conocimiento no se pierda y se siga practicando con el pasar de los años.

Importancia

La importancia de los juegos tradicionales son que ofrecen son; Estimulan el dialogo, es decir, se convierten en un medio de comunicación entre las personas que lo practican, de igual forma aportan a una sana competencia, una cooperación, así como un importante estímulo al mejoramiento de las relaciones interpersonales, puesto que facilitan el desarrollo grupal y por supuesto diversión. (Figuroa, 2016, p. 40)

Características

Los juegos tradicionales contienen ciertas características para ser considerados con este nombre como son:

- Se manifiestan por temporada, es decir, desaparecen y vuelven a aparecer.
- Algunos juegos se practican dependiendo de su época
- Existen juegos tradicionales con preferencia en cuanto a género.

- Algunos juegos están ligados a una determinada edad, dependiendo su complejidad.
- No requieren de muchos materiales y los necesarios no son de alto costo.
- Las reglas son de fácil comprensión, memorización y práctica, pero también estos pueden variar según su época de su aplicación.
- Son sencillos de compartir su conocimiento con otros jugadores.
- Pueden practicarse en cualquier momento y lugar.

Tipos de juegos

Existen diferentes tipos de juegos tradicionales que se encuentran ligados a las actividades de un pueblo y a lo largo del tiempo, estas actividades lúdicas se tipifican de la siguiente manera:

- **Juegos con objetos.-** Son juegos que implican el uso de un elemento para su desarrollo, además de un alto grado de actividad física y coordinación.
- **Juegos de habilidad manual.-** Estos juegos requieren una destreza en el movimiento de la mano, la muñeca, el brazo y la coordinación ojo – mano.
- **Juegos con partes del cuerpo.-** Requieren del uso de una parte específica del cuerpo para su aplicación, de igual manera engloba expresiones corporales.
- **Juegos de persecución.-** Juegos los cuales se requiere de una buena actividad física, lo cual implica una buena condición física, es decir, un jugador (es) trata de perseguir y alcanzar al otro jugador (es).
- **Juegos verbales.-** Para estos juegos se necesitan de un conocimiento adecuado del juego y facilidad de palabra, además de conocimiento popular para su correcta ejecución. (Esto puede cambiar dependiendo del lugar donde se desarrolla el juego).

Ventajas y valores

Según Figueroa, (2016) menciona que: “La expresión, la práctica de valores, el desarrollo de habilidades integrales, el mantenimiento de rasgos culturales y sociales son parte esencial de las ventajas de la práctica de juegos tradicionales”, tales como:

- Mediante ellos se impulsa el desarrollo de destrezas físicas, mentales, psicomotrices.
- Genera habilidades como la individualidad funcional y el equilibrio emocional.
- Fomenta el trabajo grupal.
- Impulsa valores esenciales para los que practican estas actividades.

Por lo tanto el juego estimula valores que generan respuestas positivas, las mismas que pueden ser clasificadas en las siguientes:

Valor psicológico: Se refiere cuando intervienen en la organización de una equilibrada personalidad, a través de la práctica de juego, el jugador tiene la opción de elaborar su propio Yo, de sentir sus gustos y distracciones sin barreras.

Valor intelectual: Permite su aplicación mediante la fantasía, creatividad e imaginación.

Valor social: Ofrece experiencias de relaciones sociales, incita al compañerismo, liderazgo y comunicación.

Valor físico: Por medio del juego se descarga energía física, aumenta la flexibilidad y agilidad, también la resistencia aeróbica y anaeróbica, es decir ejercicios que necesitan respiración adecuada para su realización, además fisiológicamente se desarrollan y fortalecen músculos y extremidades.

Categorización entre juegos

Respecto a la diferencia que hay entre los juegos Gimènes & Fernàndez, (2011) considera que las categorías tales como: habilidades motrices implicadas, los medios materiales necesarios, las cualidades físicas que se desarrollan; se distribuyen así:

- **Juegos de locomoción.-** Implican cualquier forma de desplazamiento corporal estos sean; marchar, correr, saltar, trepar o acciones de equilibrio. Se trata de todo tipo de desafíos individuales para una sana actividad.
- **Juegos de lanzamiento de distancia.-** Se trata de arrojar, impulsar o golpear diferentes artículos a la mayor distancia posible. Generalmente, estos elementos arrojados son instrumentos fáciles de manipular y que se pueden encontrar sin dificultad.
- **Juegos de lanzamiento de precisión.-** Consiste en lanzar o golpear objetos con precisión utilizando para ello, las manos o elementos específicos.
- **Juegos de combate.-** En esta categoría se incluye las diferentes modalidades de lucha cuerpo a cuerpo, en las que se emplean técnicas para derribar al oponente.
- **Juegos de fuerza.-** Se trata de pruebas que comprenden fuerza o esfuerzo físico.
- **Juegos con animales.-** Comprende la utilización de animales domésticos como alternativa para una actividad física.
- **Juegos y pruebas de habilidad mental y verbal.-** Consiste en que se requiere una destreza de conocimiento y una buena comunicación.

2.4.4 Categorización de la Variable Dependiente

Actividad económica

La actividad económica según INEG, (2010) deduce que es la: “Acción realizada por una persona, negocio, empresa o establecimiento, con la finalidad de producir bienes y servicios para el mercado. Incluye la producción agropecuaria para el autoconsumo y la autoconstrucción”. (p.1)

La economía y la satisfacción de las necesidades

Los recursos son insuficientes para satisfacer todas las necesidades biológicas: comer, respirar; deseo de mejorar y llegar a la perfección: educación, cultura, placer; factor social, a medida que evoluciona la civilización aumentan las necesidades humanas.

Las necesidades materiales se pueden satisfacer con bienes que cubren las necesidades de todo el mundo y bienes económicos que satisfacen necesidades del tipo vivienda, ropa, alimentación, educación, ocio. Un bien económico por tanto debe cumplir tres condiciones: servir para algo, ser escaso , y ser susceptible de usos alternativos.

- La sociedad se ve obligada a realizar actividades productivas para satisfacer sus necesidades.
- Existe una relación entre decidir que producto fabricar y que medios con el consumo.
- Los bienes todo aquello que satisface, directa o indirectamente los deseos necesidades de los seres humanos.

La actividad económica: factores productivos y agentes económicos

Los recursos o factores productivos

Son los factores o elementos utilizados para la producción de bienes y servicios, tales como: la tierra, el trabajo, el capital.

La tierra tanto cultivable y urbana como los recursos naturales del suelo y del mar.

El trabajo son las facultades físicas e intelectuales de las personas que intervienen en el proceso productivo.

El capital son los edificios, fabricas, maquinaria, mobiliario, equipos, las existencias.

La actividad económica y los agentes económicos

La actividad económica y sus agentes según Bachillerato, (s.f.) menciona que: Los agentes de la actividad económica son la familia, la empresa, el sector público. Las actividades productivas se agrupan en tres sectores:

- Primario (agricultura, ganadería, pesca y minería) son las actividades realizadas con los recursos o materias primas.
- Secundario (construcción e industrias) transforman las materias que se convierten en productos elaborados o semi elaborados.
- Terciario (transportes, educación, sanidad, banca, comercio, ocio) la prestación de actividades y servicios.

(pp. 1, 2, 3)

Al igual que Sturzenegger & Porto, (2008) menciona que:

Nuestro país presenta potencialidades importantes para el desarrollo del sector turístico. Bellezas naturales, productos regionales, variedad de climas, grandes ciudades, aspectos culturales, factores todos que explican el origen, desarrollo y distribución espacial de los destinos turísticos. Sin embargo, en cuanto a la captación de la demanda mundial de turismo de los países más ricos, existe una brecha significativa entre esas potencialidades

y el desarrollo efectivo de la actividad. El dinámico crecimiento del turismo mundial y la posibilidad de cerrar esa brecha, representan sin duda grandes oportunidades para el desarrollo turístico nacional y económico. (p. 16)

Dicho esto se puede decir que, el turismo se ha convertido en uno de los sectores de mayor dinamismo en la economía mundial y, en los últimos años, se ha transformado en una actividad con un rol importante para el crecimiento económico de muchos países. Al igual el turismo en Ecuador se ha convertido en un pilar importante para el desarrollo económico y social del país.

Sector terciario

El sector terciario está conformado por todas las actividades destinadas o dirigidas a la generación y prestación de servicios de: comercio, hoteles, bares y restaurantes, transporte, almacenamiento y comunicaciones, servicios prestados a empresas. La naturaleza de los servicios genera subsectores que conforman el sector terciario, son muy utilizados en el mercado e insumidos en los sectores productivos que interactúan entre sí y provocan una actividad económica. (Uquillas, 2007, p. 36)

Es el sector que agrupa y engloba los servicios de la sociedad y el sector económico de todas aquellas actividades que ofrecen un servicio para satisfacer las necesidades de la población, es decir, consiste en la prestación de servicios a personas o empresas, sin obtener o transformar productos.

El sector terciario predomina frente a los otros dos en el ámbito económico, puesto que incluye actividades muy diversas. Dentro de esta enorme variedad de servicios se pueden diferenciar tres tipos principales:

- **Los servicios de distribución:** Es el servicio que moviliza los productos que consumen a la población; este es el caso de los transportes y el comercio.

- **Los servicios personales:** Son servicios que pretenden cubrir las demandas de la población, abarcando varios aspectos como la hostelería, el turismo, los espectáculos, entre muchos otros.

Los servicios que no implican una distribución de productos son los anteriormente mencionados, pues en la sociedad actual es imposible realizar todas las actividades necesarias para satisfacer todas las necesidades de la población, es aquí donde entran los servicios y, crean riqueza y ahorran tiempo a la población para dedicarlas en otras cosas. (SOCIALES, s.f., p. 1)

Turismo

Turismo es el desplazamiento desde el lugar de residencia habitual hacia otro punto geográfico diferente por más de 24 horas, de una o más personas por motivo de ocio, entretenimiento, negocios, entre muchos más motivos. También se puede decir que el turismo es un fenómeno social, cultural y económico, pues está relacionado con el movimiento de personas; estas personas se denominan visitantes, que pueden ser turistas o excursionistas, además el turismo tiene que ver con las actividades que impliquen un gasto turístico.

Es el acervo de relaciones y fenómenos producidos por el desplazamiento y permanencia de personas fuera de su lugar habitual de residencia, que no estén motivados por actividad de lucro, son traslados en el tiempo libre que generen labores socioeconómicas, políticas, culturales, adecuados por un grupo de actividades y servicios que se ofrecen a la sociedad, con fines solo de consumo, por motivos de recreación, salud, descanso, familia, negocios, deportes y cultura.

“Es una actividad cuyo protagonista es el hombre, por lo que, al desarrollarse en el campo personal, cada quien tiene su interpretación, la cual depende de sus vivencias, deseos, gustos, motivos, cultura, idioma”. Venezuelasuya S.A, (s.f.)

Según Fusda, (s.f.) menciona que: 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 de 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. (p. 4)

También según Rodríguez Zuñiga, (2013) deduce que:

El turismo es el conjunto de los viajes cuyo objeto es el placer o por motivos comerciales o profesionales y otros análogos, y durante los cuales la ausencia de la residencia habitual es temporal, no son turismo los viajes realizados para trasladarse al lugar de trabajo.

(p. 33)

Según OMT, (2014) menciona que: “El turismo es un fenómeno social, cultural y económico relacionado con el movimiento de las personas a lugares que se encuentran fuera de su lugar de residencia habitual por motivos personales o de negocios/profesionales”.

Sistema turístico

Según Turismo, (2016) menciona que:

El sistema turístico está compuesto por un conjunto de elementos heterogéneos que están estrechamente vinculados entre sí y en constante dinamismo. Según la Organización Mundial del Turismo (OMT) el sistema turístico se compone de 4 elementos: La demanda, la oferta, espacio geográfico y los operadores de mercado. Por su parte Bullón propone los siguientes elementos: la demanda, la oferta, la infraestructura, la superestructura, los atractivos y las facilidades.

Los dos componentes principales del sistema turístico, la oferta y la demanda, cuya red de relaciones tanto físicas como intangibles, se desarrollan sobre un territorio determinado, causando una serie de impactos tanto positivos como negativos en aspectos

ambientales, socioculturales, y económicos en todo el territorio sobre el que se asienta y desarrolla el Sistema Turístico. (Turismo, 2016, p. 86)

Componentes del turismo

La OMT, (1998) considera que los componentes del turismo son:

- **El espacio geográfico**, es la base física donde tiene lugar la conjunción o encuentro entre la oferta y la demanda, y que ofrece atracciones como clima, paisaje, playas, monumentos históricos, cultura de la población residente, entre otros.
- **La oferta**, compuesta por el conjunto de productos, servicios y organizaciones involucradas activamente en la experiencia turística, se integra de aquellos elementos que cautivan al turista hacia el destino y logran complacer sus necesidades y expectativas.
- **La demanda**, es el componente dinámico del sistema e implica un conjunto de personas (que incluyen turistas y excursionistas actuales o potenciales) que viajan y hacen empleo de los servicios e instalaciones creadas para su recreación.
- **Los operadores del mercado**, que son aquellas empresas y organismos cuya función principal es facilitar la interrelación entre la oferta y la demanda. Entran en esta consideración las agencias de viajes, los tour operadores, las compañías de transporte regular y aquellos organismos públicos y privados que, mediante su labor profesional, son artífices de la ordenación y/o promoción del turismo.

Recopilado de: (Pérez, Vásquez, & Álvarez, 2012)

Tipos de turismo

Turismo cultural: Es aquel que tiene como motivación la aproximación del visitante al patrimonio del lugar visitado. Tiene como fin conocer las ciudades, museos y monumentos que tengan valor histórico o artístico, no es estacional.

Turismo rural: Se realiza en localidades rurales pequeñas en las que se pueda desarrollar el contacto con la naturaleza, el medio ambiente, campo, la flora, la fauna y la majestuosidad de los paisajes, que son sus grandes atractivos.

Turismo deportivo y de aventura: Tiene como propósito principal practicar alguna actividad vinculada al deporte o deportes que demande un cierto grado de riesgo.

Turismo gastronómico: Se trata de un tipo de turismo en que los actores son la comida y bebidas típicas algún sector en particular alrededor del mundo

Turismo comunitario: Es el turismo aquel se lleva a cabo miembros de comunidades locales que se organizan para prestar servicios turísticos. Generalmente comunidades rurales o indígenas, que comparten con los turistas su modo de vida, sus costumbres y su cultura.

Turista

Todo visitante que hace noche en el lugar de visita, es decir, es aquella persona que se traslada de su residencia habitual a un destino diferente a este, estando alejado por más de 24 horas y así realiza su pernoctación.

Turista nacional.- Es la persona la cual puede realizar su alojamiento en cualquier parte del territorio nacional de su residencia.

Turista internacional.- Persona que pernocta fuera de su país de origen, necesitando cumplir requerimientos legales para ingresar al país que desea realizar su pernoctación.

Otros:

Viajero: Toda persona que se moviliza fuera de su entorno habitual de residencia o fuera de su país.

Visitante: Toda persona que viaja y lo hace por menos de 12 meses; cuya finalidad no es desempeñar una actividad con fines de lucro en el lugar de destino.

2.5 Hipótesis

Los juegos tradicionales aportan como elemento para fortalecer el turismo en el pueblo Salasaka.

2.6 Señalamiento de variables

Variable Independiente: Juegos tradicionales

Variable Dependiente: Turismo

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Enfoque de la investigación

La investigación del trabajo tiene enfoque cualitativo porque privilegió la interpretación de “Los juegos tradicionales del pueblo Salasaka como elemento para fortalecer el turismo en el Cantón Pelileo.” Es cuantitativa puesto que buscó detallar los hechos con datos numéricos, orientados a la población para obtener resultados positivos.

3.2 Modalidad básica de la información

De campo porque la investigación se realizó en la parroquia Salasaka, cantón Pelileo en donde se estudió el tema investigado dando relación a la información requerida y de acuerdo a los objetivos establecidos, ya que otorgó el propósito de detectar, ampliar y profundizar distintos, criterios de autores basándose en fuentes primarias como documentos o fuentes secundarias como libros, revistas, periódicos.

3.3 Nivel o tipo de investigación

El trabajo de investigación tuvo como eje esencial el desarrollo de diferentes niveles o tipos de investigación, las mismas que se describen a continuación fueron de tipo exploratorio porque se tuvo que ir a los lugares en donde se practican estos juegos tradicionales a realizar estudios y análisis de la situación actual, fue descriptivo por que ayudó a descubrir la incidencia del turismo en el sector, y de esta manera conocer el bajo nivel de aprovechamiento de los juegos tradicionales como componente para fortalecer el turismo, y se lo designó así porque al momento de realizar el trabajo en el área, se dió a conocer las razones por las cuales se realiza la presente investigación.

3.4 Población y muestra

Según SALASAKA, (2015): La población investigada son los pobladores de las 18 comunidades de la Parroquia Salasaka, que ascienden a un número de 6.384 personas.

Tabla 2 : Comunidades Salasaka

Parroquia Salasaka		
Comunidades	Número de Familias	Población
Pintag	47	188
Wamanloma	126	504
Vargaspamba	72	288
Ramosloma	89	356
Capillapamba y Llikakama	99	396
Rumiñahui Grande	88	352
Rumiñahui Chico	36	144
Centro Salasaka	141	564
Kuri Ñan	28	112
Chilkapamba	147	588
Zanjaloma Alto	85	340
Zanjaloma Bajo	70	280
Manzana Pamba Grande	137	548
Manzana Pamba Chico	137	548
Manguiwa Cochapamba	140	560
Patuloma	82	328
Wasalata	72	288
TOTAL	1596	6384

Fuente: SALASAKA, (2015)

Elaborado por: López, G. (2017)

Tabla 3 : Número de personas entrevistadas para la investigación (1-5 comunidades)

Años	Pintag		Wamanloma		Vargaspamba		Ramosloma		Capillapamba/Llikakama	
	Hombre	Mujer	Hombre	Mujer	Hombre	Mujer	Hombre	Mujer	Hombre	Mujer
10 a 25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
26 a 40	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
41 a 55	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
56 a 70	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
71 a 85	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
TOTAL	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

Elaborado por: López, G. (2017)

Tabla 4 : Número de personas entrevistadas para la investigación (6-10 comunidades)

Años	Rumiñahui Grande		Rumiñahui Chico		Centro Salasaka		Kuri Ñan		Chilkapamba	
	Hombre	Mujer	Hombre	Mujer	Hombre	Mujer	Hombre	Mujer	Hombre	Mujer
10 a 25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
26 a 40	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
41 a 55	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
56 a 70	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
71 a 85	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
TOTAL	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

Elaborado por: López, G. (2017)

Tabla 5 : Número de personas entrevistadas para la investigación (11-15 comunidades)

Años	Zanjaloma Alto		Zanjaloma Bajo		Manzana Pamba Grande		Manzana Pamba Chico	
	Hombre	Mujer	Hombre	Mujer	Hombre	Mujer	Hombre	Mujer
10 a 25	1	1	1	1	1	1	1	1
26 a 40	1	1	1	1	1	1	1	1
41 a 55	1	1	1	1	1	1	1	1
56 a 70	1	1	1	1	1	1	1	1
71 a 85	1	1	1	1	1	1	1	1
TOTAL	5	5	5	5	5	5	5	5

Elaborado por: López, G. (2017)

Tabla 6 : Número de personas entrevistadas para la investigación (16-18 comunidades)

Años	Manguiwa/Cochapamba		Patuloma		Wasalata		
	Hombre	Mujer	Hombre	Mujer	Hombre	Mujer	
10 a 25	1	1	1	1	1	1	Nº comunidades:18
26 a 40	1	1	1	1	1	1	
41 a 55	1	1	1	1	1	1	
56 a 70	1	1	1	1	1	1	
71 a 85	1	1	1	1	1	1	
TOTAL	5	5	5	5	5	5	Total población:180

Elaborado por: López, G. (2017)

3.4.1 Investigación por estratos

Se eligió un hombre y una mujer por cada una de las comunidades pertenecientes a la parroquia Salasaka, comprendidas en los rangos de edad; de 10 a 25, de 26 a 40, de 41 a 55, de 56 a 70 y de 71 a 85. Por lo tanto se obtuvo una muestra de 5 mujeres y 5 hombres por comunidad, en los rangos de edad antes mencionados. Además se aplicó una investigación por estratos, la cual según Morillas, (2012); el muestreo estratificado “hace referencia a poblaciones con características diferentes, en las que existen estratos (grupos) homogéneos con respecto al carácter que se investiga, que por tanto, deben ser analizados de forma diferente, ya que pueden obtenerse estimaciones más precisas (menos errores) tomando una aleatoria en cada estrato, además, se garantiza que todos los estratos (subpoblaciones, en definitiva) estén representados. Cada estrato tiene elementos que son homogéneos entre sí y heterogéneos respecto a los demás estratos”.

3.5 Operacionalización de variables

Variable Independiente: Juegos Tradicionales

Concepto	Categoría	Indicadores	Ítems básicos	Técnicas	Instrumentos
Según Luvis, (2011) deduce que juegos tradicionales: Son aquellos juegos típicos de una región o país. Mediante los mismos, el jugador(a) es socializado e instruido acerca de las raíces de sus pueblos, de una manera amena y recreada, siendo esto de mucha importancia para seguir preservando la cultura de un país, en suma, constituyen un tesoro nacional de juegos practicados de generación en generación.	Juegos típicos	Con objetos	¿Conoce usted	Entrevista	Cuestionario
		Con partes del cuerpo	acerca de los juegos típicos?		
		Persecución	¿Cree usted que los		
	Cultura	Individuales	juegos típicos fortalecen el	Entrevista	Cuestionario
		Colectivos	turismo?		
		Histórica	¿Conoce usted		
	Simbólica	acerca de cultura	Entrevista	Cuestionario	
	Estructural	ancestral?			

Elaborado por: López, G. (2017)

Variable dependiente: Turismo

Concepto	Categorías	Indicadores	Ítems básicos	Técnicas	Instrumentos
<p>Según OMT, (2014) menciona que:</p> <p>El turismo es un fenómeno social, cultural y económico relacionado con el movimiento de las personas a lugares que se encuentran fuera de su lugar de residencia habitual por motivos personales o de negocios/profesionales. Estas personas se denominan visitantes y el turismo tiene que ver con sus actividades, de las cuales algunas implican un gasto turístico.</p>	Movimiento de personas	<p>Motivación</p> <p>Cultural</p> <p>Natural</p> <p>Ocio</p> <p>Negocio</p>	<p>¿Cuáles son los componentes turísticos del cantón Pelileo?</p>	Entrevista	Cuestionario
	Visitantes	<p>Nacionales</p> <p>Extranjeros</p>	<p>¿Cuáles son las rutas que tiene el Cantón Pelileo?</p>	Entrevista	Cuestionario

Elaborado por: López, G. (2017)

3.6 Plan de recolección de información

Tabla 7 : Recolección de información

Preguntas básicas	Explicación
¿Para qué?	Estudiar los juegos tradicionales en el pueblo Salasaka como un componente para fortalecer el turismo en el cantón Pelileo.
¿A quiénes?	A los hombres y mujeres de las 18 comunidades de la parroquia de Salasaka.
¿Quién?	Wilman Leonardo López Guamantario
¿Sobre qué aspectos?	Los juegos tradicionales y el turismo
¿Cuándo?	Marzo – Septiembre 2017
¿Cuántas veces?	Las veces que sean necesarias para que la investigación tenga sustento verídico y legal
¿Qué técnicas?	Entrevista y observación
¿Con que?	Entrevista
¿Dónde?	En el cantón Pelileo, parroquia Salasaka
¿En qué situación?	Los días de elaboración (martes, miércoles y jueves)

Elaborado por: López, G. (2017)

3.7 Procesamiento y análisis

La información recolectada se analizará críticamente, presentando los resultados en porcentajes, para establecer la realidad del problema y la necesidad de un cambio y mejoramiento de la problemática, formulando conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Análisis de resultados

La presente investigación se procedió a realizarse a los pobladores de la parroquia Salasaka y autoridades del GAD Parroquial de Salasaka, perteneciente al cantón Pelileo de la provincia de Tungurahua. El instrumento de evaluación utilizado está conformado por 15 preguntas, que permitirá obtener información relevante para el desarrollo de la investigación.

El total de personas entrevistadas fueron 180, distribuidas de tal modo que se realizó una entrevista a 5 mujeres y 5 hombres que oscilan entre los 15 a 80 años de edad, en las 18 comunidades de Salasaka que son: Pintag, Wamanloma, Vargaspamba, Ramosloma, Capillapamba, Llikakama, Rumiñahui Grande, Rumiñahui Chico, Centro Salasaka, Kuri Ñan, Chilkapamba, Zanjaloma Alto, Zanjaloma Bajo, Manzana Grande, Manzana Chico, Manguiwa-Katitawa-Kuchapamba, Patuloma y Wasalata. Una vez finalizado el proceso de las entrevistas se obtendrá información necesaria y esencial para su respectivo análisis e interpretación de resultados.

4.1.2 Entrevista establecida a los pobladores de la parroquia Salasaka

Pregunta 1.- ¿Cuál es el juego o juegos tradicionales que usted conoce de la parroquia Salasaka?

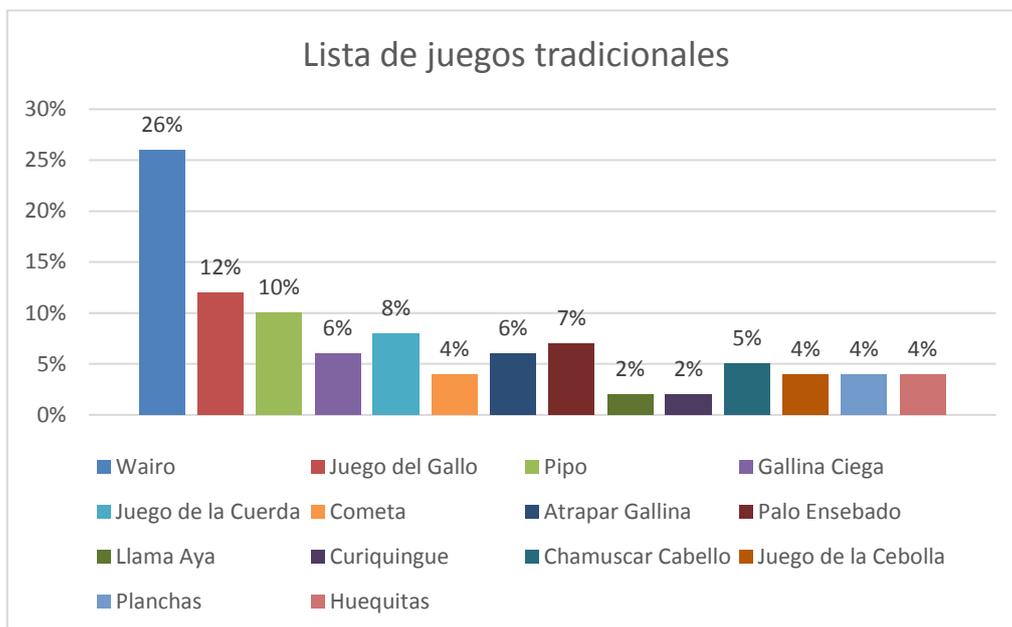
Pregunta 2: ¿Cuál es el nombre del juego?

Tabla 8 : Tabulación pregunta 1 y 2 (Lista de juegos)

Juego	Frecuencia	Porcentaje
Wairo	47	26%
Juego del gallo	22	12%
Pipo	19	10%
Gallina ciega	11	6%
Juego de la cuerda	14	8%
Cometa	8	4%
Atrapar gallina	10	6%
Palo enebado	12	7%
Llama aya	3	2%
Curiquingue	3	2%
Chamuscar cabello	9	5%
Juego de la cebolla	7	4%
Planchas	7	4%
Huequitas	8	4%
TOTAL	180	100%

Elaborado por: López, G. (2017)

Gráfico 7 : Lista de juegos tradicionales



Elaborado por: López, G. (2017)

Análisis

Un 26% de la población entrevistada respondió que conocen el juego del wairo, un 12% mencionó que conocen el juego del gallo, un 10% conoce sobre el juego del pipo, un 6% conoce sobre el juego de la gallina ciega, un 8% conocen sobre el juego de la cuerda, un 4% conoce sobre el juego de la cometa, un 6% conocen sobre el juego de atrapar gallina, un 7% conocen sobre el juego del palo ensebado, un 2% sobre los juegos del llama aya y el curiquingue, un 5% saben sobre el juego de chamuscar cabello y un 4% conocen sobre el juego de la cebolla, las planchas y las huequitas.

Interpretación

Se muestra que los juegos más conocidos en la parroquia Salasaka son el wairo y el juego del gallo, pues la recuperación de las tradiciones indígenas del pueblo Salasaka es de vital importancia para que las personas conozcan un poco más sobre su cultura e identidad cultural, permitiendo que las futuras generaciones sean los portavoces de su cultura, para que de esta forma no se pierdan estos juegos.

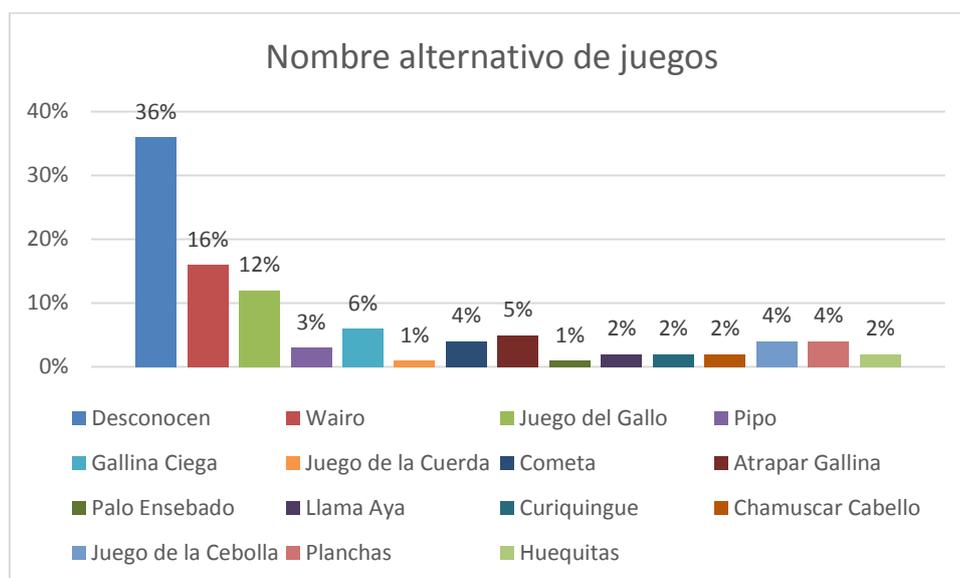
PREGUNTA 3: ¿Conoce con otro nombre a este juego?

Tabla 9: Tabulación pregunta 3 (Nombre alternativo de juegos)

Nombre común	Nombre alternativo	Frecuencia	Porcentaje
Wairo	Dado	29	16%
Juego del gallo	_____	22	12%
Pipo	Pepo	5	3%
Gallina ciega	_____	11	6%
Juego de la cuerda	Washar Shutanuk	2	1%
Cometa	_____	8	4%
Atrapar gallina	_____	10	5%
Palo encebado	Irakashpi	2	1%
Llama aya	_____	3	2%
Curiquingue	_____	3	2%
Chamuscar cabello	Quemar Cabello	3	2%
Juego de la cebolla	_____	7	4%
Planchas	_____	7	4%
Huequitas	Huecas	3	2%
Desconocen	_____	65	36%
TOTAL		180	100%

Elaborado por: López, G. (2017)

Gráfico 8: Nombre alternativo de juegos



Elaborado por: López, G. (2017)

Análisis

Un 23% de los pobladores mencionó que hay pocos juegos que se conocen con otro nombre o tienen traducción al idioma kichwa, un 56% de los entrevistados mencionó que la mayoría de los juegos tradicionales no son llamados de otro modo y no tienen traducción al idioma kichwa, y un 36% de los entrevistados mencionaron que desconocen totalmente el nombre de estos juegos.

Interpretación

En la comunidad Salasaka, gran porcentaje de la población desconocen la existencia de muchos de estos juegos tradicionales, sea por que el nombre cambia o su traducción en el idioma kichwa, por lo cual es necesario difundir y dar a conocer estos juegos lúdicos a su gente.

PREGUNTA 4: ¿Cuál es el origen de este juego?

Tabla 10 : Tabulación pregunta 4 (Origen de juegos)

Juego	Nº	Opiniones	Conclusiones
Wairo	47	<ul style="list-style-type: none"> • Se cree fue por hacer sentir bien a los familiares. • Creo que se origina en los velorios por el motivo de dar un momento entretenido y divertido en este acto ceremonial tan triste. • Se crea para poner alegría en el velorio, todo no es solo tristeza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se cree que el juego del Wairo se empezó a practicar en el cementerio y la casa de los familiares de la persona fallecida, con el motivo de dar un momento entretenido y divertido en esta ceremonia tan triste, porque el pueblo piensa que en un funeral todo no es tristeza y, de esta forma se puede dar un momento de alegría.
Juego del gallo	22	<ul style="list-style-type: none"> • Creo que es por tratar de imitar al gallo que canta en las mañanas en lo más alto de la casa. • Para que sea una distracción en la casa del fallecido. • Por parecerse al gallo en la punta de la casa, este juego se lo juega a las 12 a.m. antes de que los familiares, vayan a servir el tradicional caldo de gallo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se cree que se originó cuando se lo realizaba en la casa de los familiares cuando un integrante fallecía, se lo juega por dos motivos: • 1.- Porque se trataba de imitar al gallo que cantaba en el techo de la casa, en lo más alto. • 2.- Porque era tradicional que antes de que los familiares sirvan la comida, era tradición jugar este juego. El juego se lo jugaba a las 12 a. m. y solo lo podían jugar los acompañantes, no podían jugar los familiares.
Pipo	19	<ul style="list-style-type: none"> • Antes era muy difícil conseguir canicas, así que se jugaba con lo que se tenía, por eso utilizábamos piedras del río. • Es otra forma de jugar canicas, o pepos como lo llamamos. • Se llama pepo porque se trata de golpear a la otra piedra. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se cree que su origen se dio desde mucho antes, pues era muy difícil la movilización y conseguir las cosas, así que los habitantes de Salasaka convirtieron las canicas en una modalidad netamente suya, jugando con piedras de forma redonda, que conseguían del río, pues es así como empezaron a jugar el llamado Pipo o Pepo llamados de esta forma porque la mecánica del juego es golpear una piedra con otra.

Gallina ciega	11	<ul style="list-style-type: none"> • Es un juego muy conocido que ya se practicaba y se conocía desde ya hace muchos años atrás. • Un juego conocido solo que la diferencia de otros, es que en un extremo de la venda se hace un tipo nudo pelota, con tierra adentro, para que así con ese extremo tratar de golpear a los otros jugadores. 	<ul style="list-style-type: none"> • La gallinita ciega o “gallina ciega” es un juego muy conocido talvés a nivel mundial, conocido desde tiempos muy antiguos, pero en esta parroquia existe una modalidad diferente a las otras; es amarrar con una venda los ojos, y con otra en un extremo de la venda, hacer un tipo de nudo o pelota de tierra, y con este tratar de golpear a los otros jugadores.
Juego de la cuerda	14	<ul style="list-style-type: none"> • Era una actividad lúdica que se la jugaba en las fiestas de la parroquia, pero ya no se lo juega más. • Es un juego conocido que se realizaba en otras comunidades indígenas. • Es un juego que nuestros antepasados lo ejecutaba. 	<ul style="list-style-type: none"> • El juego de la cuerda es una actividad de fuerza muy conocido, tanto así que se practicaba en otras comunidades, conocido y practicado por sus antepasados, también era tradicional ejecutarlo en las fiestas de la parroquia. Puesto que no se conoce una fecha exacta de sus inicios.
Cometa	8	<ul style="list-style-type: none"> • Se hacía la cometa porque los materiales que se utilizan son fáciles de conseguir, además el sixe es una planta muy común en el sector. • Solo se las hacen en el mes de agosto, porque en este mes existe más viento. • También era fácil hacerla volar, porque Salasaka está ubicado muy cerca de cerros y montañas. 	<ul style="list-style-type: none"> • El origen de la cometa se da por la necesidad de confeccionarlas y verlas volar en lo más alto, además los materiales utilizados en la parroquia se encontraban fácilmente, pues el sixe, el material principal, es una planta muy común, Otro dato importante es que solo se lo hacía en el mes de agosto debido a los vientos fuertes en este mes, y porque Salasaka está ubicado cerca de cerros y montañas, lugares donde se facilitaba hacer volar la cometa.

Atrapar gallina	10	<ul style="list-style-type: none"> • Se cree que el juego se originó, por la razón de castigo a las mujeres indígenas de la parroquia Salasaka; que no sabían cocinar. • También a las que no les gustaba cocinar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se cree que este juego se originó, por motivo de castigo, para todas las mujeres indígenas de la parroquia; que no sabían cocinar o no les gustaba cocinar. Es así como castigo la mujer era enviada a atrapar a una gallina. Y desde ese entonces se lo fue adaptando a un juego que practican hombres y mujeres.
Palo encebado	12	<ul style="list-style-type: none"> • Es un juego tradicional en las fiestas de la parroquia. • Ahora se está perdiendo ya no se juega. • Se jugaba para llamar la atención de turistas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se cree que se originó en las fiestas de la parroquia, como juego tradicional; pero que ya casi no es practicado. Además, se lo hacía también como atractivo turístico. Otro dato importante es que los habitantes solo ponían artículos artesanales y frutas del sector.
Llama aya	3	<ul style="list-style-type: none"> • Es un juego que ya los antiguos lo practicaban a manera de ritual en los velorios. 	<ul style="list-style-type: none"> • Él Llama Aya es un juego que se cree que se originó en los antiguos; a manera de juego o ritual. Es un juego que solo se juega en los velorios. Además se lo realizaba como un ritual de despedida y para que el espíritu de la persona fallecida tenga un buen trayecto hacia la otra vida y deseo de buenos augurios y no sea tentado por el mal.
Curiquingue	3	<ul style="list-style-type: none"> • Se origina por tratar de imitar a esta ave y su manera de tomar agua. • Era un ave sagrada para los antiguos, y por los incas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se cree que este juego se originó con el motivo de imitar a esta ave llamada curiquingue y su manera de beber agua, además era un ave sagrada para los antiguos de este pueblo y los incas.
Chamuscar cabello	9	<ul style="list-style-type: none"> • Se origina en los velorios con el motivo de diversión. • Se quemaba el cabello a los dormidos y distraídos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se cree que el juego de Chamuscar o “Quemar” cabello se da solo en los velorios por motivo de diversión, y para quemar a los dormidos y distraídos.

Juego de la cebolla	7	<ul style="list-style-type: none"> • Se agarraban las personas en forma de imitar las capas de una cebolla. • Ya tenían conocimiento las generaciones pasadas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se cree que ya se tenía conocimiento de este juego, las generaciones antiguas, que las personas se agarraban a manera de imitar las capas de una cebolla.
Planchas	7	<ul style="list-style-type: none"> • Es parecido al pipo solo que con planchas y se juega por dinero. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se cree que se originó de una modalidad del pipo, la diferencia que se juega con rodela y por dinero. Motivo por el cual no se conoce una fecha exacta de su origen o desde cuando se lo empezó a jugar por los pobladores Salasakas.
Huequitas	8	<ul style="list-style-type: none"> • Juego conocido en la parroquia. • Los antiguos ya jugaban, ha existido desde tiempos pasados. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se cree que se originó de forma de transmisión de conocimientos porque los antiguos; ya jugaban a este juego, de este modo, paso de generación en generación.
TOTAL	180		

Elaborado por: López, G. (2017)

Análisis

De las 180 personas entrevistadas, se analizó las opiniones más coherentes y acertadas, de acorde al juego mencionado en la tabla, es así, como se realizó una conclusión general de las opiniones dadas por los habitantes de la parroquia Salasaka.

Interpretación

La mayoría de los habitantes de la parroquia Salasaka, no tienen conocimiento del origen exacto de los juegos tradicionales; no cuentan con un dato exacto de sus orígenes o inicios; sin embargo tienen la noción de cuál podría ser su posible origen o inicio, que es lo que trata de representar o transmitir el juego, también de donde y cuando se realizan estos juegos.

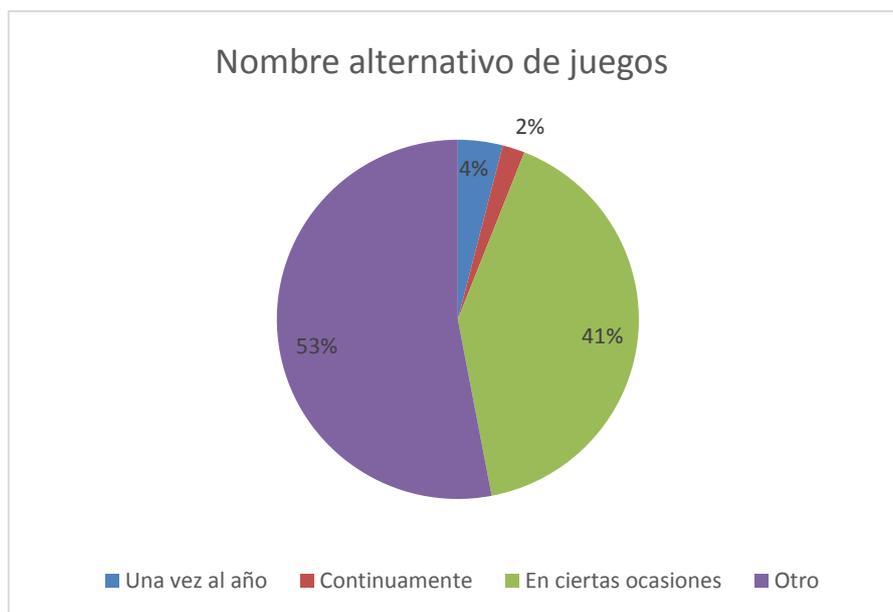
PREGUNTA 5: ¿Con que frecuencia practica usted este juego?

Tabla 11 : Tabulación pregunta 5 (Frecuencia de juego)

Juego	Una vez al año	Continuamente	En ciertas ocasiones	Otro	
Wairo	—	—	5	42	
Juego del gallo	—	—	2	20	
Pipo	—	3	16	—	
Gallina ciega	—	—	9	2	
Juego de la cuerda	—	—	13	1	
Cometa	8	—	—	—	
Atrapar gallina	—	—	—	10	
Palo enebado	—	—	10	2	
Llama aya	—	—	—	3	
Curiquingue	—	—	—	3	
Chamuscar cabello	—	—	—	9	
Juego de la cebolla	—	—	4	3	
Planchas	—	1	6	—	
Huequitas	—	—	8	—	TOTAL
Suma	8	4	73	95	180
Frecuencia	4%	2%	41%	53%	100%

Elaborado por: López, G. (2017)

Gráfico 9 : Nombre alternativo de juegos



Elaborado por: López, G. (2017)

Análisis

De acuerdo a los resultados obtenidos, se identifica que el 53% de los pobladores que fueron entrevistados mencionan que practican ciertos juegos tradicionales por motivos ocasionales, por ejemplo: en un velorio y/o en fiestas sociales, mientras que el 41% expresaron que estas actividades solo se las practican es ocasiones como en momentos de ocio o cuando disponen de tiempo libre, mientras que un 4% de sus habitantes indican que solo realizan estos juegos una vez al año, y solo un 2% de sus pobladores manifiestan que se los realizan de forma continua.

Interpretación

De esta manera se trata de constatar o identificar, cuales son los juegos tradicionales, más practicados por los habitantes de la parroquia de Salasaka, entre estos se resalta a: el wairo, el juego del gallo y chamuscar cabello. Pues estos se los realizan con mucha frecuencia, mientras que los juegos restantes, ya casi no se manifiestan continuamente por diferentes motivos, un factor es que todas las actividades lúdicas se pueden apreciar en velorios.

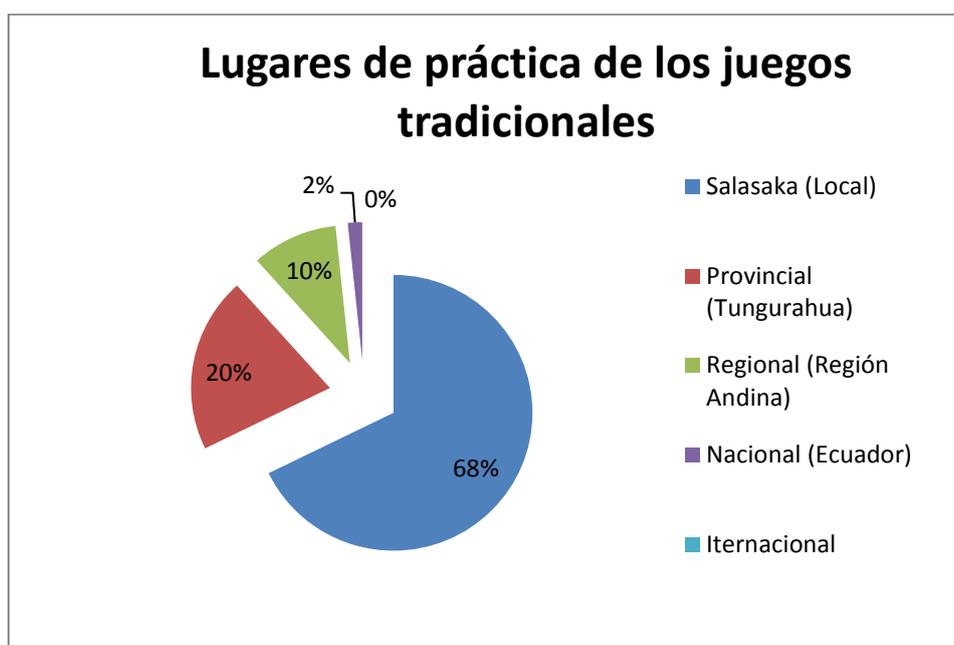
PREGUNTA 6: ¿En qué lugares cree usted que practican este juego?

Tabla 12 : Tabulación pregunta 6 (Lugares de práctica de los juegos tradicionales)

Localidad	Frecuencia	Porcentaje
Salasaka (local)	122	68%
Tungurahua (provincial)	37	20%
Región andina (regional)	18	10%
Ecuador (nacional)	3	2%
Internacional	0	0%
TOTAL	180	100%

Elaborado por: López , G. (2017)

Gráfico 10 : Lugares de práctica de los juegos tradicionales



Elaborado por: López , G. (2017)

Análisis

El 68% de los entrevistados mencionan que sus juegos, son practicados solo en su parroquia; el 20 % menciona que se los practican a nivel de toda Tungurahua; el 10% menciona que hay juegos que son conocidos en toda la región Sierra; mientras que apenas el 2% menciona que hay juegos que se conocen a nivel nacional.

Interpretación

La opción de mayor porcentaje fue en Salasaka, puesto que son juegos tradicionales que solo se practican en la parroquia de Salasaka, pueden existir juegos que son conocidos pero ellos lo han adaptado y modificado a sus costumbres y tradiciones; y se han convertido en parte esencial que los identifican culturalmente.

PREGUNTA 7: ¿En qué consiste el juego?

Tabla 13 : Tabulación pregunta 7 (Mecánica del juego)

Juego	Nº	Opiniones	Conclusiones
Wairo	47	<ul style="list-style-type: none">• Es un juego que consiste en enumerar un hueso de ganado del 1 al 5 y un espacio en blanco, luego lanzarlo el que obtenga más puntuación; castiga al otro con un golpe en la espalda.• Lanzar un hueso de res y marcar este hueso del 1 al 5 y un espacio en blanco, el que saque más golpea al otro en la espalda o la mano.• Se elige un juez que haga girar entre los jugadores un hueso marcado como un dado, y el que obtenga más golpea al otro en la mano.• Jugar con un hueso con numeración del 1 al 5 y uno en blanco; luego el que saque más numeración; puede dar un castigo al otro. También recibes un castigo si es marcado el espacio en blanco.	<ul style="list-style-type: none">• EL juego del wairo o “dado” consiste:• Paso1: Marcar un hueso de ganado del 1 a 5 respectivamente y un espacio en blanco.• Paso2: Se elige un mínimo de 2 jugadores.• Paso 3: Lanzar el hueso de forma que ruede y marque un número.• Paso 4: El jugador que obtenga mayor cantidad numérica será el ganador.• Paso 5: El ganador puede dar un castigo al perdedor que consiste en; dar un golpe con su mano en la espalda o la mano.• Si al lanzar el hueso; resulta que salió el espacio en blanco, pierdes automáticamente y recibes el castigo.• Nota: 1. El juego se lo realiza en el cementerio y en la casa de los familiares del fallecido. 2. El juego solo lo pueden practicar los acompañantes, no familiares.

<p>Juego del gallo</p>	<p>22</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Consiste en saltar desde el techo de la casa, hacia el centro de un círculo de paja; encendido en llamas, y tratar de que la persona que está abajo con juete no te golpee con esta. • Saltan personas desde el techo de la casa de la persona fallecida, una detrás de otra y evitar que la otra persona que está debajo con juete no te pegue. • Este juego se juega en la casa de los familiares de la persona fallecida, a las 12 a.m.; antes de que los familiares sirvan el caldo de gallo. 	<ul style="list-style-type: none"> • El juego del gallo consiste: • Paso 1: Hacer un círculo de 1 metro y medio de diámetro en el patio de la casa, más o menos a 2 metros de distancia de la casa; el círculo será dibujado con cabuya o paja luego encender la paja. • Paso 3: Un mínimo de 5 jugadores subirán al techo de la casa, formándose uno detrás de otro. • Paso 4: Ahora se colocará una persona a un lado del círculo, la persona estará con un juete; y tratará de golpear a los jugadores. • Paso 5: Los jugadores saltarán de forma continua, uno detrás de otro hacia el centro del círculo, y tratarán de salir lo más rápido posible para no ser alcanzados, ni por el juego, ni por la persona con el juete. • Nota: • 1. El juego se lo realiza en la casa de los familiares de la persona fallecida. • 2. EL juego se lo jugara a las 12 am. • 3. El juego se lo realizará antes de que los familiares sirvan los alimentos (Caldo de Gallo). • 4. Este juego solo lo puede practicar los acompañantes, no familiares.
-------------------------------	-----------	---	--

Pipo	19	<ul style="list-style-type: none"> • El juego del pipo es dos jugadores con piedras redondas, tratan de golpear la piedra del otro, el que lo logre; castiga al otro con un golpe en la espalda. • El pipo o pepo es que trates de pegar con tu piedra la de tu oponente, si lo haces; puedes pegarle al otro en la espalda. • Se trata de 2 o más jugadores, todos con su piedra, tratan de dar un pepo a las otras piedras, si lo haces puedes pegarle en la espalda al jugador que tiene esa piedra. 	<ul style="list-style-type: none"> • El juego del pipo o pepo consiste en: • Paso 1: Reunirse 2 o más jugadores. • Paso 2: Cada jugador debe tener una piedra redonda, más o menos de 6 o 7 cm. De diámetro. • Paso 3: Desde un mismo punto; los jugadores lanzaran su piedra de forma arbitraria, de manera que esta quede lo más lejana de las otras piedras. • Paso 4: De igual forma de forma arbitraria cada jugador intentara darle a cualquiera de las otras piedras. • Paso 5: El jugador que logre pegar con su piedra la del otro jugador, el perdedor tendrá un castigo; el cual será un golpe con la mano en su espalda.
------	----	--	---

Chamuscar cabello	9	<ul style="list-style-type: none"> • Es un mini juego que se trata de con pequeños pedazos de cabuya, quemar el cabello a los dormilones y distraídos en un funeral. • Este juego se trata de que distintas personas como tradición en un funeral, se chamusca el cabellos a los acompañantes distraídas y dormilonas. 	<ul style="list-style-type: none"> • El juego de Chamuscar Cabello consiste en: • Con un pedazo pequeño de cabuya encendido en una punta, colocar este en la parte de la oreja e intentar quemar el cabello de esa zona. Es un mini juego de agilidad y estar pendiente de las personas distraída para quemarles el cabello. • Nota: Se quemará el cabello o los acompañantes distraídas y dormilonas en el funeral.
----------------------	---	--	---

<p>Gallina ciega</p>	<p>11</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se trata de taparse los ojos, otro jugador le da 3 vueltas para que no sepa dónde está y luego tratar de atrapar a los otros, al que atrapes será el próximo vendado para gallinita ciega. • Es taparse los ojos con una venda largo y en un extremo, hacer un nudo con tierra dentro, luego darle al vendado 3 vueltas y, por ultimo tratar de golpear a los otros con el extremo del nudo. • Una persona elegida se venda los ojos, con una venda larga hecha un nudo y dentro tierra, luego otro jugador le da 3 vueltas, los demás jugadores se pueden mover en un diámetro de 2 metros, a la persona que golpee con el nudo con tierra o atrape; será la próxima gallinita ciega. 	<ul style="list-style-type: none"> • El juego de la gallina ciega consiste: • Paso1: Reunirse un mínimo de 6 jugadores. • Paso 2: Elegir a una persona, la cual será el jugador que hará de Gallina ciega. • Paso3: Una vez elegido el jugador al que se vendará, taparle los ojos con una venda larga, y en un extremo hacer un nudo que tenga dentro tierra, luego hacer que sostenga en una de las manos este extremo el jugador vendado. • Paso 4: Luego dar 3 vueltas al jugador que hará de gallina ciega, para que así se desoriente. • Paso 5: Los demás jugadores se pueden mover libremente en un diámetro de 2 metros, y evitar que la gallina ciega los golpee o atrape. • Paso 6: La gallina ciega tratará de golpear o atrapar a los demás jugadores, para esto debe escuchar y sentir donde están los demás jugadores. • Paso 7: La persona que sea golpeada o atrapada por la gallina ciega, esta persona será el próximo vendado y por ende la siguiente gallina ciega.
-----------------------------	------------------	--	---

<p>Juego de la cuerda</p>	<p>14</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Consiste en halar el mismo número de jugadores una cuerda, un equipo de cada extremo y tratar de que el otro equipo pase una raya marcada en el suelo • Halar una cuerda un equipo de cada extremo, tratar de hacer pasar una línea marcada en el piso. • Halar una soga, equipos uno de cada lado, marcar la soga por la mitad y otra marca en el suelo. Así halar hasta que uno de los participantes de un equipo paso la marca. 	<ul style="list-style-type: none"> • El Juego de la cuerda consiste: • Paso 1: Hacer dos equipos de un mínimo de 5 jugadores y máximo de 8 jugadores. Además se asignará una persona que haga de juez • Paso 2: Marcar una soga o cuerda muy larga por la mitad, luego colocarse de cada lado de la cuerda, un equipo formados un integrante detrás de otro. El primer integrante de cada equipo estará a un metro de distancia de la marca de la cuerda. • Paso 3: Marcar una línea en el suelo, perpendicular a la marca de la cuerda. • Paso 4: El juez contará hasta tres, entonces los equipos halaran la cuerda con todas sus fuerzas con sus manos, hasta lograr que el primer integrante del otro equipo pase la marca dibujada en suelo.
----------------------------------	-----------	--	--

<p>Cometa</p>	<p>8</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hacer una cometa y luego hacerla volar en la parte más alta, para ver qué tan lejos llega. • Confeccionar una cometa o papelote, para luego hacerla volar por los cielos. 	<ul style="list-style-type: none"> • La confección de la cometa consiste en: • Paso 1: Reunir los materiales necesarios para su confección como son: <ol style="list-style-type: none"> 1. Sixe o carrizo 2. Una o dos fundas grandes. 3. Piola o hilo cometa. 4. Retazos de tela. 5. Pegamento (goma). 6. Tijera • Paso 2: Pelar dos sixes y luego cortarlos del mismo largo, de 30 o 40 cm. • Paso 3: Marcar por la mitad ambos palitos de sixe. Luego atarlos con hilo, de forma que ambos se crucen por la mitad; en forma de cruz. • Paso 4: Luego en los extremos del sixe, hacer una escotadura a los lados de todos los extremos del sixe. • Paso 5: Después atar allí un pedazo de piola largo y darlo varias vueltas en un extremo.
----------------------	----------	--	---

Cometa	<ul style="list-style-type: none"> • Hacer una cometa con sixe, funda, hipo o piola, goma, tijera, tela. Luego hacerla volar en un lugar alto. • Hacer una cometa con sixe o carrizo, hilo grueso o piola, funda, goma y tela. Así hacerla volar por los cielos en un lugar con mucho viento y muy alto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Paso 6: Luego llevar la piola hacia el extremo siguiente, anudarlo y continua así hasta atar todo el contorno. • Paso 7: El paso siguiente es abrir la funda grande, después cortar la funda extendida un poco más grande que la figura que has formado. • Paso 8: Luego corta la funda de la medida justa, dejando unos pedacitos a los lados para poder plegar el papel. • Paso 9: Entonces pon pegamento siguiendo la piola, sobre uno de los lados, pliega el papel y pasa la mano por encima para alisarlo. Has lo mismo en los cuatro lados y espera unos minutos a que se seque el pegamento. • Paso 10: Haz dos agujeritos a los lados de la cruz del centro, pasa por allí un trozo de piola, hazle un nudo y deja un extremo largo hacia atrás, del lado de las varillas. • Paso 11: Luego ata trozos de piola en otros dos vértices de la cometa. La longitud de cada trozo de piola es igual a la medida que tiene la cometa desde el centro hasta una de las puntas. • Paso 12: Una vez que hayas atado los 3 trozos de piola, átalos juntos y luego átalos sobre el rollo de hilo cometa. • Paso 13: Une o amarra los retazos de hilo, de forma que esta será la cola de la cometa, está deberá tener mínimo una longitud de 3 metros. • Paso 14: En el extremo donde no has atado ningún trozo de piola, colócale la cola hecha con retazos de tela. • Paso 15: Para hacer el ovillo de hilo o piola para la cometa simplemente toma un palito y envuelve el hilo o piola alrededor de él en forma de 8. Es decir, tomas el palito vertical y enlazas el hilo una vez por el extremo de arriba y una vez por el extremo de abajo, y así sucesivamente. • Nota: Se recomienda poner en tu cometa por lo menos 70 metros de hilo.
--------	--	---

<p>Atrapar gallina</p>	<p>10</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se trata de soltar una gallina en un espacio abierto y el jugador que lo atrape primero gana. • En un patio soltar a una gallina, después perseguirla y atraparla. • Seguir a una gallina y atraparla, el que gane muchas veces se gana la gallina. • Intentar de atrapar a una gallina una vez que lo dejes suelta. 	<ul style="list-style-type: none"> • El juego de atrapar a la gallina consiste: • Paso1: Primero en un espacio abierto dibujar una línea, que sirva de salida para el juego. • Paso 2: Una persona que haga de juez, suelta a una gallina en el área ya destinada para desarrollar el juego. • Paso 3: Luego el juez cuenta hasta 3, entonces los jugadores tratarán de atrapar a la gallina. El primero que lo logre es el ganador, el premio muchas veces es la gallina que atrapa u otro premio.
-------------------------------	-----------	---	--

<p>Palo Ensebado</p>	<p>12</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se trata de enterrar un palo con premios o artículos artesanales en la cima, luego poner aceite en el palo y el que quiera trata de subir y bajar los premios. • Subir un palo y bajar las cosas que se encuentran en la cima. • Tratar de subir un palo embarrado de aceite y tratar de bajar las cosas que están en la cima. 	<ul style="list-style-type: none"> • El juego del palo ensebado consiste: • Paso1: Hacer un triángulo de madera de metro y medio por lado, después a todo su contorno colocar premios variados, entonces unir este a un extremo de un palo o estaca de 20 0 30 cm. de diámetro y 5 o 6 metros de largo. • Paso 2: Una vez unidos, hacer un hueco de dos metros de profundidad en el suelo y enterrar el otro extremo del palo ensebado. • Paso 3: El siguiente paso es colocar aceite quemado, más o menos tres cuartas partes de la estaca. • Paso 4: Así la persona que desee intentará subir el palo ensebado con la ayuda de su fuerza y técnica. La persona que logre podrá bajar los premios que se encuentran en la cima y quedárselos. Por lo general, los primeros concursantes no tienen éxito porque el palo está muy ensebado. Suelen ganar los últimos después que el aceite se ha ido con los anteriores. • Nota: Los premios que se encuentran en la cima del palo ensebado, son frutas o productos artesanales de la parroquia en su mayoría.
-----------------------------	-----------	--	--

<p>Llama aya</p>	<p>3</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Es dos personas tapadas con un rebozo, los acompañantes se colocan alrededor del ataúd, y las personas tapadas intentan entrar hacia el ataúd, si lo logran se ganan una buena comida. • Una o dos personas llamadas “Llama Aya” tapados con una chalina grande intentan pasar a través de los acompañantes que se ponen alrededor del ataúd, entonces si lo hacen ganan una buena comida. 	<ul style="list-style-type: none"> • El juego del Llama aya consiste: • Paso 1: Una o dos personas se colocan un rebozo o chalina grande. Mientras acompañantes se colocan alrededor del ataúd en el velorio. • Paso 2: Estas dos personas tapadas llamadas “Llama aya” dan vueltas alrededor de los acompañantes y el ataúd e intentan pasar a través de las personas alrededor del ataúd. Si lo logran estas personas se ganarán una gran cantidad de comida de premio. • Nota: Este juego se lo practica solo en los velorios.
-------------------------	----------	---	--

<p>Curiquingue</p>	<p>3</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se trata de levantar usando solo la boca un recipiente con chicha y tomárselo, además tiene poner sus manos detrás de su cuerpo. • Poner las manos detrás del cuerpo, luego se pone un recipiente con chicha en el suelo, después solo usando la boca tiene que levantar el recipiente, tomarse el contenido y luego como signo de triunfo lanzarlo hacia atrás. 	<ul style="list-style-type: none"> • El juego del curiquingue consiste: • Paso 1: Colocar en el piso un recipiente con chicha. • Paso 2: Luego el jugador asignado pondrá sus manos detrás de su cuerpo. • Paso 3: EL jugador se puede inclinar y después intentará levantar el recipiente usando su boca, tomarse el contenido. Si lo hace como símbolo de su triunfo, una vez vació el recipiente en su boca, lo lanzará hacia atrás.
---------------------------	----------	---	--

<p>Juego de la cebolla</p>	<p>7</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cinco jugadores se sientan uno atrás de otro y se entrelazan con sus manos en la cintura del otro, luego otra persona trata de separarlos y arrancarlos uno por uno. • Entrelazarse los jugadores de manos y pies uno detrás de otro, y otro intenta separarlos si lo logra el primero que se suelte o sea separado, pasará a ser la persona que saque a las personas de nuevo. • Los jugadores se entrelazan, el primero se aferra a algo fijo, mientras otro intenta arrancarlos como a una cebolla uno por uno. 	<ul style="list-style-type: none"> • El juego de la cebolla consiste en: • Paso 1: Un mínimo de cinco jugadores se sientan uno detrás de otro, después se entrelazarán con sus manos y pies en la cintura del otro. • Paso 2: Una vez hecho esto el primer jugador se aferrará a un pilar fijo. • Paso 3: Otra persona elegida para separar a los entrelazados, intentará separarlos como una cebolla, uno por uno. El primero que se suelte o sea separado pierde y ocupa el lugar de la persona, quien separará a las otras.
-----------------------------------	----------	--	---

<p>Planchas</p>	<p>7</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hacer un círculo en la tierra, poner monedas de misma denominación cada jugador, luego sacar golpeando con unas planchas o rodela. • En una bomba en el piso poner rodela o monedas una por jugador luego tratar de sacarlas todas, según su turno. • Con rodela sacar monedas de un círculo dibujado en el suelo. 	<ul style="list-style-type: none"> • El juego de las planchas consiste en: • Paso 1: Dibujar en el suelo una bomba o círculo de 30 cm. De diámetro. • Paso 2: Dibujar una línea a como 5 metros de distancia de las bombas, este será el punto de salida de cada jugador. • Paso 3: Según el número de jugadores (mínimo 2 – máximo 10) cada jugador pondrá una moneda o rodela dentro del círculo, esto será como su ficha para poder jugar. • Pasó 4: Todos los jugadores lanzan sus planchas o rodela desde la línea de partida antes marcada, con dirección a la bomba o círculo; el jugador que haya llegado más cerca del círculo será el primero en empezar el juego. • Paso 5: El primer jugador tiene dos opciones sacar las monedas o planchas de la bomba, la otra es
------------------------	----------	--	---

<p>Planchas</p>		<p>tratar de golpear la otra rodela de los otros jugadores más cercanos y sacarlos del juego. El jugador puede lanzar la rodela con tal puntería que logre sacar más monedas del círculo o eliminar a uno de sus rivales de juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Paso 6: El juego así va transcurriendo hasta que haya un ganador (La persona que saque la mayor cantidad de monedas o elimine o sus rivales). • Nota: Cada jugador tendrá que poner un número definido de monedas o planchas, esto será definido por los participantes.
------------------------	--	---

<p>Huequitas</p>	<p>8</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se trata de lanzar monedas a un hueco hecho en el suelo para luego sacarlas. • Se hace un hueco en el suelo de 10cm en largo, ancho y profundidad. Luego se marca una línea que será la partida, luego se pondrá monedas en el hueco y con otra moneda se tratará de sacar las monedas. Este juego es parecido a las planchas. 	<ul style="list-style-type: none"> • El juego de las huequitas consiste en: • Paso 1: Hacer en el suelo un hueco de 10cm. de largo, ancho y profundidad. • Paso 2: Dibujar una línea a como 5 metros de distancia del agujero, este será el punto de salida de cada jugador. • Paso 3: Según el número de jugadores (mínimo 2 – máximo 10) cada jugador pondrá una moneda dentro del hueco, esto será como su ficha para poder jugar. • Pasó 4: Todos los jugadores lanzan una moneda desde la línea de partida antes marcada, con dirección el hueco; el jugador que haya llegado más cerca del círculo será el primero en empezar el juego. • Paso 5: El primer jugador tiene dos opciones sacar las monedas del hueco, la otra es tratar de golpear a la moneda de los otros jugadores más cercanos y sacarlos del juego. El jugador puede lanzar la moneda con tal puntería que
-------------------------	----------	---	--

Huequitas		<p>logre sacar más monedas del hueco o eliminar a uno de sus rivales de juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Paso 6: El juego así va transcurriendo hasta que haya un ganador (La persona que saque la mayor cantidad de monedas o elimine o sus rivales). • Nota: Se colocará en el agujero una moneda por jugador, la denominación es definida por los participantes del juego. • Es un juego muy parecido al de las planchas.
TOTAL: 180		

Elaborado por: López , G. (2017)

Análisis

De las 180 personas entrevistadas, se analizó las opiniones más coherentes y acertadas, de acorde al juego mencionado en la tabla, es así, como se realizó una conclusión general de las opiniones dadas por los habitantes de la parroquia Salasaka.

Interpretación

Durante la investigación se constató que los habitantes de la parroquia de Salasaka están dispuestos a compartir su cultura hacia los turistas, demostrando la importancia y valor que se da a su identidad, reflejando en la entrevista un aspecto positivo para la investigación, además del empoderamiento que está iniciando por parte de los pobladores inmersos en la actividad turística.

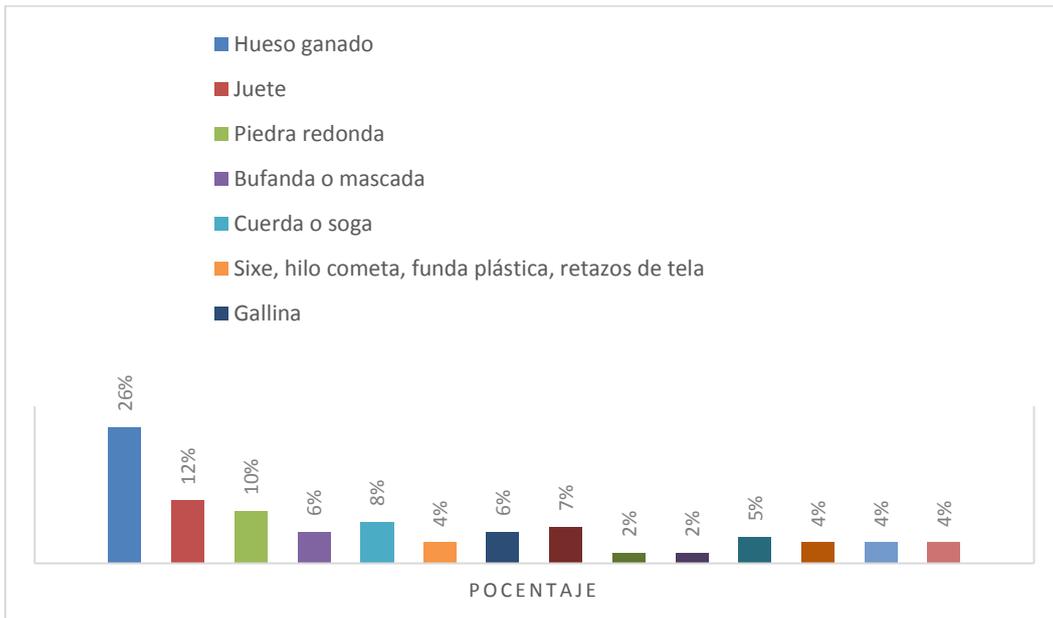
PREGUNTA 8: ¿Cuáles son el/los elementos u objetos que se utilizan en este juego?

Tabla 14 : Tabulación pregunta 8 (Elementos utilizados en juegos)

Juego	Elemento(s)	Frecuencia	Porcentaje
Wairo	Hueso ganado	47	26%
Juego del gallo	Juete	22	12%
Pipo	Piedra redonda	19	10%
Gallina ciega	Bufanda o mascada	11	6%
Juego de la cuerda	Cuerda o sogá	14	8%
Cometa	Sixe, hilo cometa, funda plástica, retazos de tela	8	4%
Atrapar gallina	Gallina	10	6%
Palo encebado	Artesanías, artículos de primera necesidad, artículos domésticos	12	7%
Llama aya	Rebozo o chalina	3	2%
Curiquingue	Recipiente, chicha	3	2%
Chamuscar cabello	Cabuya	9	5%
Juego de la cebolla	Ninguno	7	4%
Planchas	Rodela o moneda	7	4%
Huequitas	Moneda	8	4%
TOTAL		180	100%

Elaborado por: López, G. (2017)

Gráfico 11 : Elementos utilizados en juegos



Elaborado por: López, G. (2017)

Análisis

Un alto porcentaje de los pobladores entrevistados de la parroquia Salasaka tienen conocimiento sobre el/los elemento(s) que se utilizan para la práctica y ejecución de todos estos juegos tradicionales, mientras que estos artículos utilizados y estas actividades pueden variar, todo esto depende del juego que se desea realizar.

Interpretación

Los habitantes de la parroquia Salasaka, creen que para poner en práctica estas actividades lúdicas, el/los elemento(s) que se utilizan para su ejecución son componentes muy fáciles de encontrar u obtener en el lugar, ya que se usan elementos que los mismos pobladores poseen o se pueden localizar en la mayor parte de la parroquia.

Entre los términos utilizados para indicar el o los elementos necesarios para llevar a cabo los juegos tradicionales, se encuentra a continuación la descripción de cada concepto a fin de proveer un mayor entendimiento de cada uno de estos elementos:

Hueso ganado.- Es un hueso de pierna de ganado, este puede ser de res o credo, hueso en el cual se tiene que hacer agujeros del 1 al 5 y un espacio en blanco, asemejándose a un dado.

Juete.- Es un tipo de cuerda hecho con cuero de ganado procesado y seco, que es utilizado para castigar o los perdedores de algunos juegos.

Piedra.- Es un fragmento de materia mineral muy dura, generalmente de tamaño pequeño o mediano y con formas muy variadas.

Bufanda.- Es una prenda de vestir que tiene forma muy larga y ancha, está hecha de lana, se la coloca alrededor del cuello. Prenda utilizada con frecuencia por los pobladores de Salasaka.

Cuerda o sogá.- Es un objeto alargado muy delgado y flexible, hecho de hilos torcidos o entrelazados.

Sixe.- Es una planta muy común en Salasaka, la cual es usada para la confección de la cometa.

Artesanías.- Son productos elaborados a mano, con la agilidad y destreza de los habitantes de Salasaka, estos productos pueden ser: ponchos, camisas, bufandas, tejidos, alpargatas, etc.

Rebozo o chalina.- Manto de algodón, lana, que es utilizado para cubrir la cabeza, los hombros, el pecho y la espalda a modo de abrigo.

Chicha.- Es un brebaje fermentado y dejado a reposar por días, hecho a partir de granos, el más usado es el maíz.

Cabuya.- Son hilos extraídos de una planta muy común en Salasaka llamado “el penco”, esta planta es procesada hasta lograr a quedar en hilos muy delgados y largos.

Rodela.- Es un círculo metálico con un agujero en medio, sus tamaños pueden variar, es usada normalmente para trabajos de carpintería.

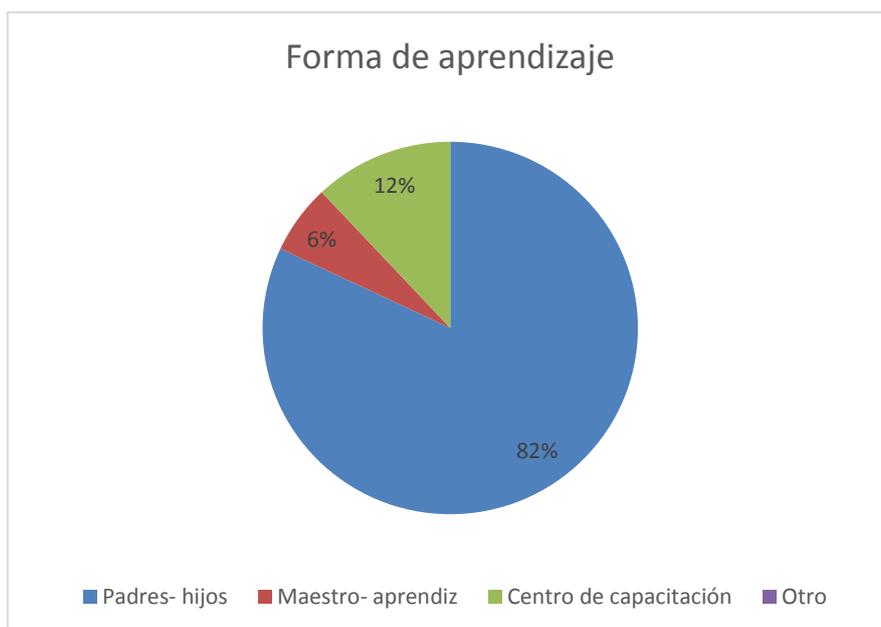
PREGUNTA 9: ¿Con quién aprendió usted a jugar este juego?

Tabla 15 : Tabulación pregunta 9 (Forma de aprendizaje)

Juego	Padres- Hijos	Maestro- Aprendiz	Centro de capacitación	Otro	
Wairo	47	—	—	—	
Juego del gallo	22	—	—	—	
Pipo	16	—	3	—	
Gallina ciega	10	—	1	—	
Juego de la cuerda	11	—	3	—	
Cometa	8	—	—	—	
Atrapar gallina	10	—	—	—	
Palo encebado	—	12	—	—	
Llama aya	3	—	—	—	
Curiquingue	3	—	—	—	
Chamuscar cabello	9	—	—	—	
Juego de la cebolla	2	—	5	—	
Planchas	—	—	7	—	
Huequitas	6	—	2	—	TOTAL
Suma	147	12	21	0	180
Frecuencia	82%	6%	12%	0%	100%

Elaborado por: López, G. (2017)

Gráfico 12 : Forma de aprendizaje



Elaborado por: López, G. (2017)

Análisis

El 82% de la población entrevistada mencionó que la mayoría de estos juegos fueron enseñados de padres a hijos de generación en generación, mientras que un 12% manifiesta que obtuvieron el conocimiento de juego en un centro de capacitación, y tan solo un 6% expusieron que aprendieron a jugar mediante la enseñanza de un maestro.

Interpretación

La parroquia de Salasaka demuestra que su conocimiento aún es transmitido de padres a hijos de generación en generación, pero más no su práctica. Sin embargo, estos juegos tradicionales deben perdurar y estar inmersos en sus raíces e identidad, además que así conservarán conocimiento autóctono, puesto que estas actividades han perdido fuerza y ejecución en los últimos años.

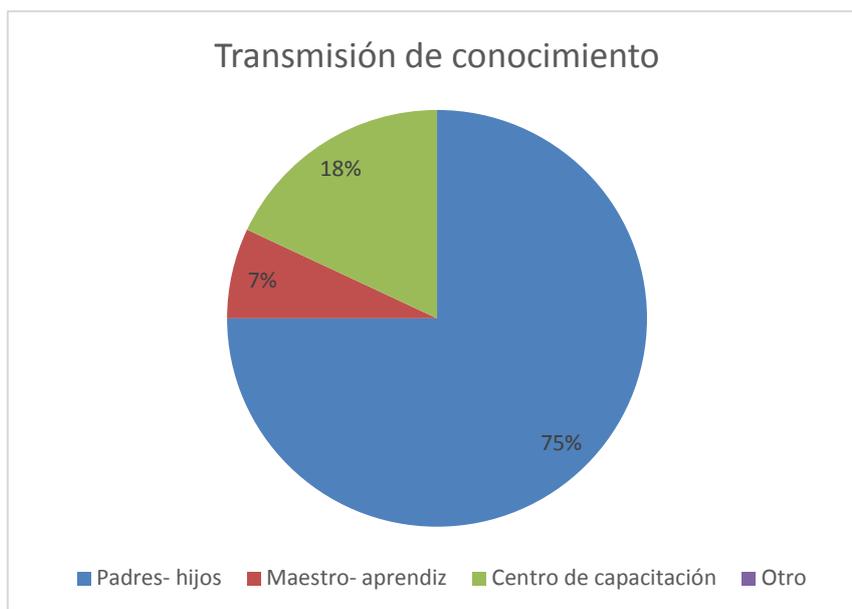
PREGUNTA 10: ¿Cómo cree usted que se puede transmitir el conocimiento de este juego?

Tabla 16 : Tabulación pregunta 10 (Transmisión de conocimiento)

Juego	Padres- Hijos	Maestro- Aprendiz	Centro de capacitación	Otro	
Wairo	47	—	—	—	
Juego del gallo	22	—	—	—	
Pipo	15	—	4	—	
Gallina ciega	8	—	3	—	
Juego de la cuerda	11	—	3	—	
Cometa	7	—	1	—	
Atrapar gallina	10	—	—	—	
Palo encebado	—	12	—	—	
Llama aya	3	—	—	—	
Curiquingue	3	—	—	—	
Chamuscar cabello	9	—	—	—	
Juego de la cebolla	—	—	7	—	
Planchas	—	—	7	—	
Huequitas	—	—	8	—	TOTAL
Suma	135	12	33	0	180
Frecuencia	75%	7%	18%	0%	100%

Elaborado por: López, G. (2017)

Gráfico 13 : Transmisión de conocimiento



Elaborado por: López, G. (2017)

Análisis

El 75% de la población entrevistada mencionó que la mayoría de estos juegos deben ser transmitidos de padres a hijos de generación en generación, mientras que un 7% manifiesta que este conocimiento se debe transmitir de un maestro hacia un aprendiz, y 18% expusieron que estos juegos se deben aprender mediante la enseñanza en un centro de capacitación.

Interpretación

En la parroquia de Salasaka así, se demuestra que hay un gran porcentaje de habitantes que están de acuerdo en que el conocimiento de estos juegos debe ser transmitido de padres a hijos o mediante un centro de capacitación, para que de este modo sus conocimientos ancestrales continúen vigentes.

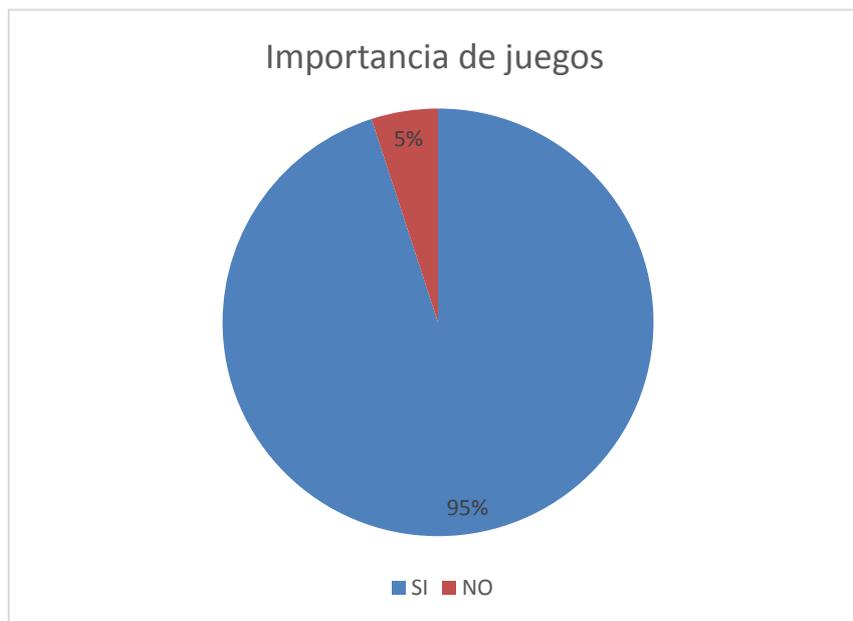
PREGUNTA 11: ¿Cree usted que es importante este juego para la parroquia?

Tabla 17 : Tabulación pregunta 11 (Importancia de juegos)

Juego	SI	NO	
Wairo	47	—	
Juego del gallo	22	—	
Pipo	18	1	
Gallina ciega	9	2	
Juego de la cuerda	13	1	
Cometa	6	2	
Atrapar gallina	10	—	
Palo encebado	12	12	
Llama aya	3	—	
Curiquingue	3	—	
Chamuscar cabello	9	—	
Juego de la cebolla	5	2	
Planchas	7	—	
Huequitas	7	1	TOTAL
Suma	171	9	180
Frecuencia	95%	5%	100%

Elaborado por: López, G. (2017)

Gráfico 14: Importancia de juegos



Elaborado por: López, G. (2017)

Análisis

La mayor parte de las personas entrevistadas en la parroquia Salasaka, equivalente a un 95%, manifiestan que los juegos tradicionales de su pueblo son importantes como identidad cultural, mientras que solo un 5% menciona que estas actividades ya no son de relevancia en su parroquia.

Interpretación

Conserva estos juegos tradicionales, son de vital importancia para los habitantes de Salasaka, para que la comunidad no pierda estos conocimientos y valore la riqueza cultural de sus costumbres y tradiciones ancestrales que poseen, pues esto les hace únicos y diferentes.

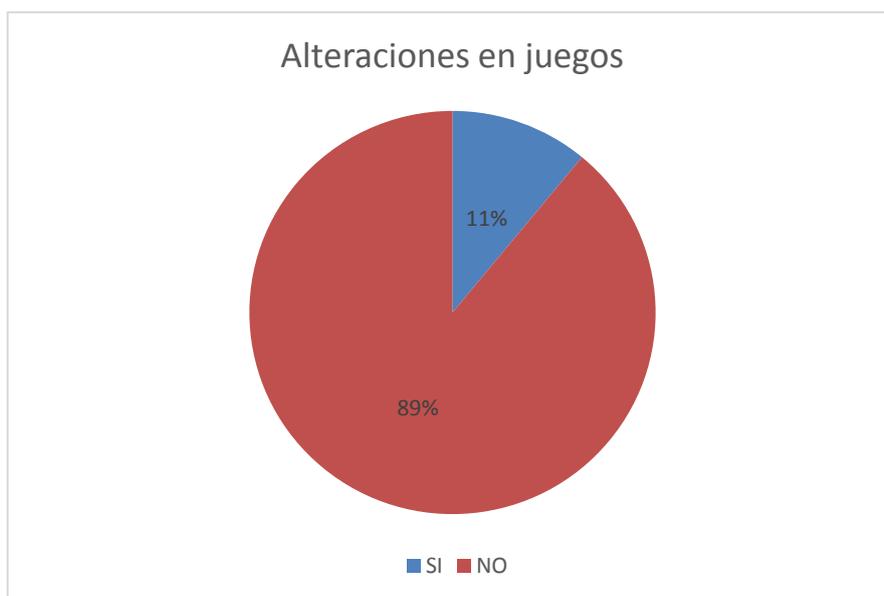
PREGUNTA 12: ¿Cree usted que el juego ha sufrido algún cambio con el pasar de los años?

Tabla 18 : Tabulación pregunta 12 (Alteraciones en juegos)

Juego	SI	NO	
Wairo	—	47	
Juego del gallo	—	22	
Pipo	2	17	
Gallina ciega	—	11	
Juego de la cuerda	—	14	
Cometa	7	1	
Atrapar gallina	—	10	
Palo encebado	10	2	
Llama aya	—	3	
Curiquingue	—	3	
Chamuscar cabello	—	9	
Juego de la cebolla	—	7	
Planchas	—	7	
Huequitas	—	8	TOTAL
Suma	19	161	180
Frecuencia	11%	89%	100%

Elaborado por: López, G. (2017)

Gráfico 15: Alteraciones en juegos



Elaborado por: López, G. (2017)

Análisis

Un 89% de la población entrevistada mencionó que sus juegos tradicionales no han sufrido ningún tipo de cambio con el pasar de los años, mientras que un 11% de entrevistados manifestaron que si existen juegos que han sido cambiados en su mecánica de juego o reemplazados por otras actividades más modernas.

Interpretación

Durante la investigación se constató que los habitantes de la parroquia de Salasaka no han modificado de ninguna manera su forma de practicarlos, sus reglas o su mecánica en sus juegos tradicionales, esto refleja un aspecto positivo, porque de este modo sus tradiciones no se ven alteradas con el pasar del tiempo.

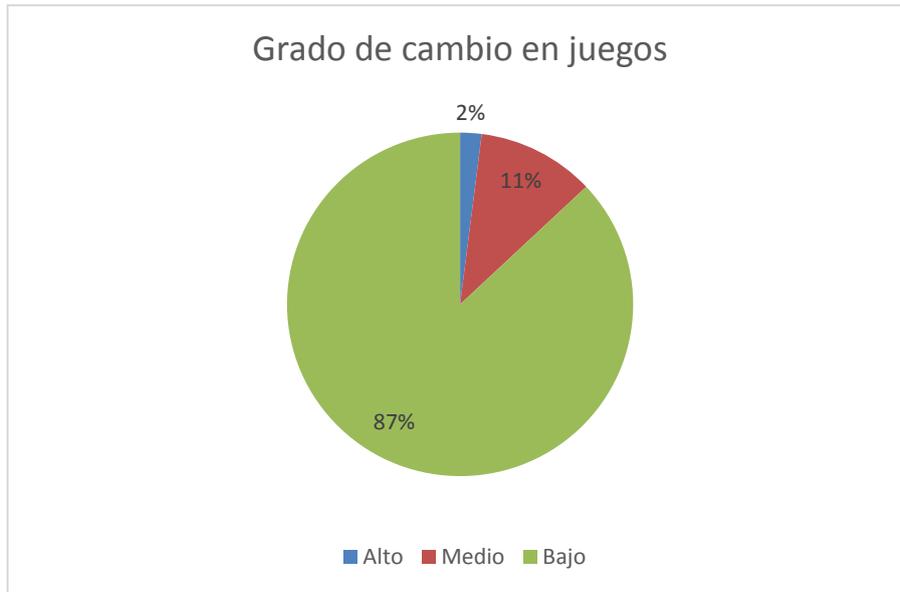
PREGUNTA 13: ¿Considera que el cambio de este juego ha sido alto, medio o bajo?

Tabla 19 : Tabulación pregunta 13 (Grado de cambio en juegos)

Juego	Alto	Medio	Bajo	
Wairo	—	—	47	
Juego del gallo	—	—	22	
Pipo	—	3	16	
Gallina ciega	—	—	11	
Juego de la cuerda	—		14	
Cometa	1	7		
Atrapar gallina	—	—	10	
Palo ensebado	2	10		
Llama aya	—	—	3	
Curiquingue	—	—	3	
Chamuscar cabello	—	—	9	
Juego de la cebolla	—	—	7	
Planchas	—	—	7	
Huequitas	—	—	8	TOTAL
Suma	3	20	157	180
Frecuencia	2%	11%	87%	100%

Elaborado por: López, G. (2017)

Gráfico 16 : Grado de cambio en juegos



Elaborado por: López, G. (2017)

Análisis

El 87% de los entrevistados consideran que los juegos tradicionales del pueblo Salasaka han sufrido un cambio muy bajo, en cuanto a forma de ejecución y reglas, mientras que un 11% de los pobladores mencionan que estas actividades se ven cambiadas o alteradas en un rango medio, y tan solo un 2% manifestó que en algunos juegos existen modificaciones realizadas de alguna manera.

Interpretación

Los pobladores de la parroquia de Salasaka expresan que estas actividades lúdicas no han sido alteradas de forma significativa, solo se ven remplazadas por otros elementos, de tal manera que no afecte en ningún aspecto en su mecánica de juego, es necesario mantener estas tradiciones sin alterarlas, así las nuevas generaciones puedan apropiarse de los conocimientos sin modificaciones.

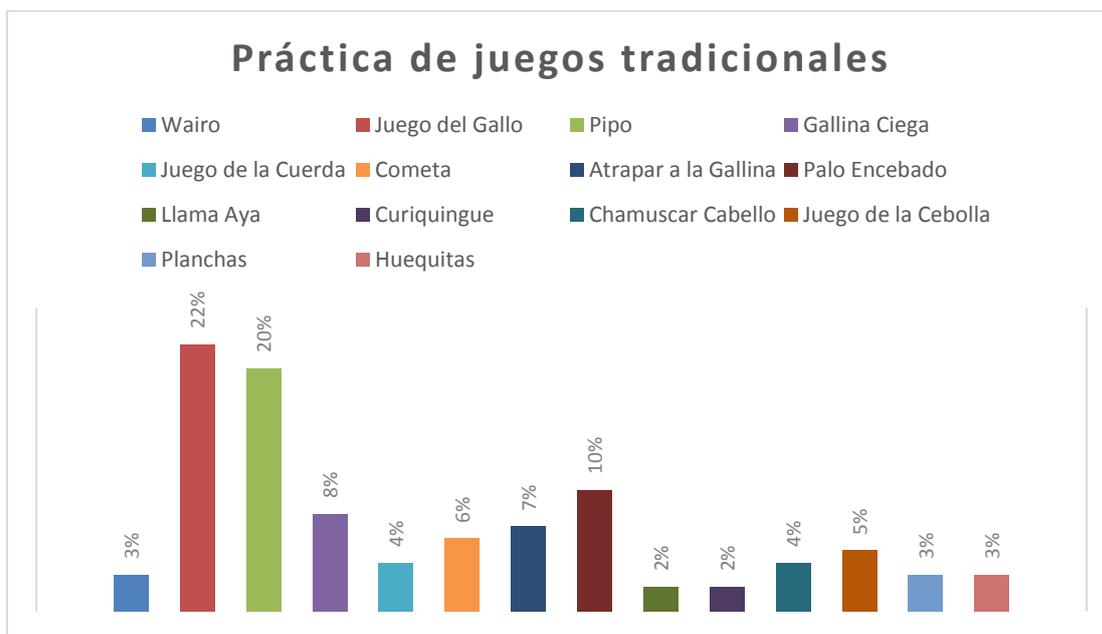
PREGUNTA 14: ¿Cuál de los juegos que usted solía practicar ya no se realizan actualmente?

Tabla 20 : Tabulación pregunta 14 (Práctica de juegos tradicionales)

Juego	Frecuencia	Porcentaje
Wairo	5	3%
Juego del gallo	40	22%
Pipo	36	20%
Gallina ciega	15	8%
Juego de la cuerda	7	4%
Cometa	11	6%
Atrapar gallina	13	7%
Palo encebado	18	10%
Llama aya	3	2%
Curiquingue	4	2%
Chamuscar cabello	8	4%
Juego de la cebolla	9	5%
Planchas	5	3%
Huequitas	6	3%
TOTAL	180	100%

Elaborado por: López , G. (2017)

Gráfico 17 : Práctica de juegos tradicionales



Elaborado por: López , G. (2017)

Análisis

Las personas entrevistadas manifestaron los juegos con mayor porcentaje que ya no son practicados son: el pipo con un 20% y el wairo con un 22%, mientras que el restante de juegos no tienen una frecuencia de ejecución, es muy difícil observar que estas actividades se manifiesten, pues se quedaron en el olvido y sus habitantes perdieron el interés por realizarlos, puesto que se muestran con un porcentaje menor al 10% de actividad.

Interpretación

La recuperación de las tradiciones indígenas del pueblo Salasaka es de vital importancia para que las personas conozcan un poco más sobre su cultura e identidad, permitiendo que las futuras generaciones sean los portavoces de sus costumbres y tradiciones, para que de esta forma no se pierdan estos juegos, y así, se conserven en el pueblo de Salasaka como parte de sus raíces.

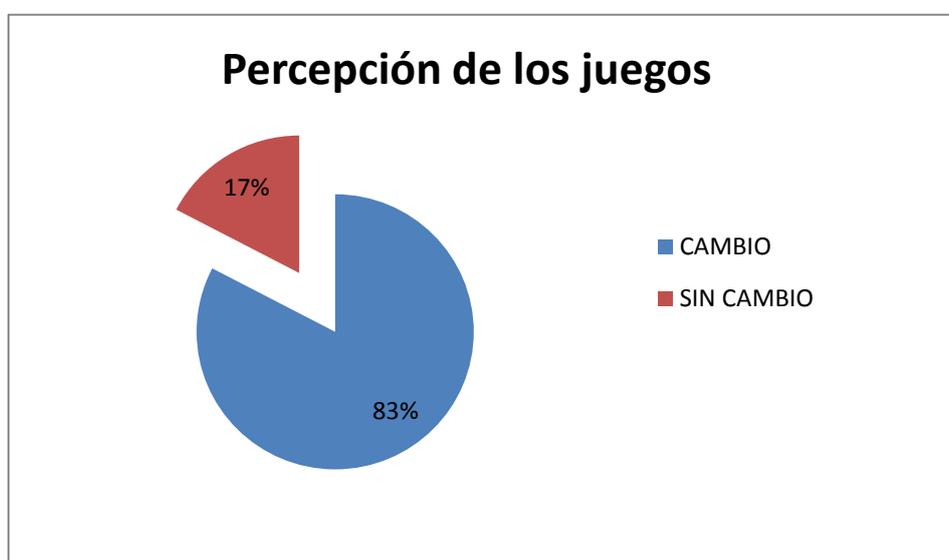
PREGUNTA 15: ¿Cómo percibe usted los juegos actuales en comparación con los que usted solía jugar?

Tabla 21 : Tabulación pregunta 15 (Percepción de los juegos)

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Cambio	157	87%
Sin cambio	33	17%
TOTAL	180	100%

Elaborado por: López , G. (2017)

Gráfico 18 : Percepción de los juegos



Elaborado por: López , G. (2017)

Análisis

Un 83% de la población entrevistada respondió que los juegos de antes si han cambiado, a comparación de los actuales; mientras que un 17% menciona que no han sufrido ningún cambio o consideran que hay un equilibrio en los juegos actuales y los que solían jugar.

Interpretación

Una gran parte de los habitantes de la parroquia Salasaka considera que los juegos que practican, cambiaron o más bien, fueron remplazados por el avance de la tecnología, ahora todos los juegos son más virtuales, todo es en computadora, el celular, dicho esto es importante incentivar generaciones a que mantener y conservar tradiciones, para que no desaparezcan.

4.2 Fichas de registro de los juegos tradicionales del pueblo Salasaka

A continuación se muestra las respectivas fichas de los juegos tradicionales del pueblo Salasaka, se tomó como referencia el Instructivo para fichas de registro e inventario de Patrimonio Cultural Inmaterial hecha por el Ministerio de Cultura (2011).

Gráfico 19 : Wairo

 INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE INVENTARIO A2 ARTES DEL ESPAECTACULO			
CÓDIGO			
IM-18-07-58-002-17-000001			
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: Tungurahua		Cantón: Pelileo	
Provincia: Tungurahua		<input checked="" type="checkbox"/> Urbana	<input type="checkbox"/> Rural
Localidad: Salasaka			
Coordenadas: WGS84 Z17S - UTM: X(Oeste): 9852277 Y(Sur): 770840 Z(Altitud): 2200			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía: Wairo "Juego de dados"; Femur "Hueso de humano".			
Código fotográfico: 36719758_1991476067537246_3880772736011730944_n.jpg			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación		Otra (s) Denominación (es)	
Wairo		D1	Juego de dados
		D2	
Grupo Social		Lengua (s)	
Indígena / Mestizo		L1	Runa Shimi (kichwa)
		L2	Castellano
Subámbito		Detalle del Subámbito	
Juegos Tradicionales		Juegos rituales o festivos	
4. DESCRIPCIÓN			
Origen			
<p>No existen datos exactos de como se origino este juego tradicional, pero se cree por los pobladores indígenas de Salasaka que esta actividad lúdica se empezo a practicarla como un apoyo a una familia en general, cuando alguna persona integrante de dicha familia facelle, también se dice que es para brindar apoyo moral en estos casos, porque en un velorio en la parroquia todo no debe ser solo tristeza, sino al contrario haciendo jugar a los familiares este juego, se trata de ofrecer un apoyo moral y homenajear a la persona fallecida. • Se cree que el juego del Wairo se empezó a jugar en el cementerio y la casa de los familiares de la persona fallecida, con el motivo de dar un momento entretenido y divertido en esta ceremonia tan triste, porque el pueblo piensa que en un funeral todo no es tristeza y, de esta forma se puede dar un momento de alegría.</p>			

Fecha o Período		Detalle de la periodicidad	
	Anual	Como se indica en su origen solo se lo realiza en los cementerios de la parroquia cuando una persona de Salasaka muere.	
	Continua		
	Ocasional		
X	Otro		
Alcance		Detalle de alcance	
X	Local	Su alcance por el momento es local, solo se lo practica en la parroquia Salasaka.	
	Provincial		
	Regional		
	Nacional		
	Internacional		
Descripción de la manifestación			
<p>El Wairo o Juego de dados es un juego tradicional que consiste:</p> <ul style="list-style-type: none"> • EL juego del Wairo o "Dado" consiste: <ul style="list-style-type: none"> • Paso 1: Marcar un hueso de ganado del 1 a 5 respectivamente y un espacio en blanco. • Paso 2: Se elige un mínimo de 2 jugadores. • Paso 3: Lanzar el hueso de forma que ruede y marque un número. • Paso 4: El jugador que obtenga mayor cantidad numérica será el ganador. • Paso 5: El ganador puede dar un castigo al perdedor que consiste en; dar un golpe con su mano en la espalda o la mano del perdedor. <ul style="list-style-type: none"> • Si al lanzar el hueso; resulta que salió el espacio en blanco, pierdes automáticamente y recibes el castigo. <p>• Nota: 1. El juego se lo realiza en el cementerio y en la casa de los familiares del fallecido. 2. El juego solo lo pueden practicar los acompañantes, no familiares.</p>			
Estructura			
Prosa <input type="checkbox"/>		O <input type="checkbox"/>	
		Otro <input checked="" type="checkbox"/>	
Elementos significativos			
Elementos	Tipo	Detalle del elemento	
E1	Hueso de Femur	Elementos Materiales	Por lo general se utilizan pequeños huesos de femur animal de ganado.
E2		Elementos Materiales	
E3		Elementos Materiales	

5. PORTADORES /SOPORTES

Portadores / Soportes	Nombres	Edad/ Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos		N/A	Jugador		Salasaka
Colectividades	Grupo étnico	N/A	Jugadores		Salasaka
Procedencia del saber		Detalle de la procedencia			
<input checked="" type="checkbox"/>	Padres - hijos	Se trata de enseñar este juego a las nuevas generaciones, pues por la complejidad del juego, solo las personas mayores que conocen la practican			
	Maestro- aprendiz				
	Centro de capacitación				
	Otro				
Transmisión del saber		Detalle de la transmisión			
<input checked="" type="checkbox"/>	Padres - hijos	El wairo se transmite de padres a hijos para que así su desarrollo no se pierda con el transcurso del tiempo			
	Maestro- aprendiz				
	Centro de capacitación				
	Otro				

6. VALORACIÓN

Importancia para la comunidad	
La parroquia de Salasaka posee una gran riqueza cultural, con el juego del wairo trata de demostrar que cuando una persona fallece, no solo debe ser un motivo de tristeza, al contrario aportar un poco de felicidad a los familiares por su perdida, además realizar un tipo de homenaje a la persona muerta.	
Sensibilidad al cambio	
<input checked="" type="checkbox"/>	Alta
	Media
	Baja
Con el pasar de los años el wairo no ha tenido ningún tipo de cambio, ni en su manera de jugar, al igual que el legar donde se lo desarrolla.	

7. INTERLOCUTORES

Apellidos y nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Dato reservado (opcional)				

8. ELEMENTOS RELACIONADOS

Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito
	ARTES DEL ESPECTACULO	JUEGOS TRADICIONALES	JUEGOS RITUALES O FESTIVOS
	ARTES DEL ESPECTACULO	JUEGOS TRADICIONALES	JUEGOS RITUALES O FESTIVOS

9. ELEMENTOS RELACIONADOS

Textos	Fotografías	Videos	Audios

10. OBSERVACIONES

11. DATOS DE CONTROL

Entidad investigadora: LÓPEZ LEONARDO	
Inventariado por: LÓPEZ GUAMANTARIO WILMAN LEONARDO	Fecha de inventariado:
Revisado por: LIC. MG. HERNÁNDEZ ALBA	Fecha revisión:
Aprobado por:	Fecha aprobación:
Registro Fotográfico: LÓPEZ LEONARDO	

Elaborado por: López, G. (2017)

Gráfico 20 : Pipo

 INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE INVENTARIO A2 ARTES DEL ESPAECTACULO			
CÓDIGO			
IM-18-07-58-002-17-000002			
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: Tungurahua		Cantón: Pelileo	
Provincia: Tungurahua		<input checked="" type="checkbox"/> Urbana	<input type="checkbox"/> Rural
Localidad: Salasaka			
Coordenadas: WGS84 Z17S - UTM:		X(Oeste): 9852277	Y(Sur): 770840 Z(Altitud): 2200
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía: Pipo "Pepo"			
Código fotográfico:			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación		Otra (s) Denominación (es)	
Pipo		D1	Pepo
		D2	
Grupo Social		Lengua (s)	
Indígena / Mestizo		L1	Runa Shimi (kichwa)
		L2	Castellano
Subámbito		Detalle del Subámbito	
Juegos Tradicionales		Juegos rituales o festivos	
4. DESCRIPCIÓN			
Origen			
<ul style="list-style-type: none"> • Se cree que su origen se dio desde mucho antes, pues era muy difícil la movilización y conseguir las cosas, así que los habitantes de Salasaka convirtieron lo que conocemos hoy en día en "canicas" en una modalidad netamente suya, jugando con piedras de forma redonda, que conseguían de las acequias y sus alrededores, pues es así como empezaron a jugar el llamado Pipo o Pepo llamados de esta forma porque la mecánica del juego es golpear una piedra con otra. 			
Fecha o Período		Detalle de la periodicidad	
<input type="checkbox"/> Anual		Este juego se lo realiza en ciertas ocasiones de ocio y tiempo libre.	
<input type="checkbox"/> Continua			
<input checked="" type="checkbox"/> Ocasional			
<input type="checkbox"/> Otro			
Alcance		Detalle de alcance	
<input checked="" type="checkbox"/> Local		Su alcance por el momento es local, solo se lo practica en la parroquia Salasaka.	
<input type="checkbox"/> Provincial			
<input type="checkbox"/> Regional			
<input type="checkbox"/> Nacional			
<input type="checkbox"/> Internacional			
Descripción de la manifestación			
<ul style="list-style-type: none"> • El juego del Pipo o Pepo consiste en: <ul style="list-style-type: none"> • Paso 1: Reunirse 2 o más jugadores. • Paso 2: Cada jugador debe tener una piedra redonda, más o menos de 6 o 7 cm. De diámetro. • Paso 3: Desde un mismo punto; los jugadores lanzaran su piedra de forma arbitraria, de manera que esta quede lo más lejana de las otras piedras. • Paso 4: De igual forma de forma arbitraria cada jugador intentara darle a cualquiera de las otras piedras. • Paso 5: El jugador que logre pegar con su piedra la del otro jugador, el perdedor tendrá un castigo; el cual será un golpe con la mano en su espalda. 			

Estructura			
Prosa <input type="checkbox"/>		V <input type="checkbox"/> o <input type="checkbox"/>	
v <input checked="" type="checkbox"/> Otro			
Elementos significativos			
Elementos	Tipo	Detalle del elemento	
E1	Piedra redonda	Elementos Materiales	Por lo general se utilizan piedras redondas encontradas en el río y sus alrededores.
E2		Elementos Materiales	
E3		Elementos Materiales	

5. PORTADORES /SOPORTES					
Portadores / Soportes	Nombres	Edad/ Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos		N/A	Jugador		Salasaka
Colectividades	Grupo étnico	N/A	Jugadores		Salasaka
Procedencia del saber		Detalle de la procedencia			
	Padres - hijos	Se trata de enseñar este juego a las nuevas generaciones, pues por la complejidad del juego, solo las personas mayores que conocen la practican			
	Maestro- aprendiz				
	Centro de capacitación				
	Otro				
Transmisión del saber		Detalle de la transmisión			
	Padres - hijos	El pipoo se transmite de padres a hijos para que así su desarrollo no se pierda con el transcurso del tiempo			
	Maestro- aprendiz				
	Centro de capacitación				
	Otro				

6. VALORACIÓN	
Importancia para la comunidad	
<p>Conservar este juego, es de gran importancia para la comunidad, tener en cuenta el conocimiento y valor de la riqueza cultural y ancestral que posee, que la hace única y este juego es llamativo como tradición cultural. Potenciar la promoción de este atractivo cultural ayudará a la parroquia a crecer económicamente como turísticamente.</p>	
Sensibilidad al cambio	
	Alta
	Media
?	Baja
Se constató que la mayoría de los habitantes de la parroquia Salasaka piensan que este juego no ha cambiado de ninguna manera, pero ya no se lo practica, ahora se juega a las canicas con el pasar de los años este juego se ve remplazado; siendo un aspecto negativo para las tradiciones indígenas Salasakas.	

7. INTERLOCUTORES				
Apellidos y nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Dato reservado (opcional)				

8. ELEMENTOS RELACIONADOS			
Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito
	ARTES DEL ESPECTACULO	JUEGOS TRADICIONALES	JUEGOS RITUALES O FESTIVOS
	ARTES DEL ESPECTACULO	JUEGOS TRADICIONALES	JUEGOS RITUALES O FESTIVOS

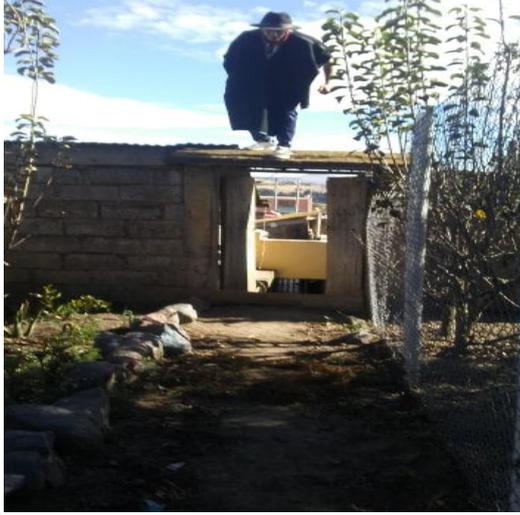
9. ELEMENTOS RELACIONADOS			
Textos	Fotografías	Videos	Audios

10. OBSERVACIONES

11. DATOS DE CONTROL

Elaborado por: López, G. (2017)

Gráfico 21: Juego del gallo

GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE INVENTARIO A2 ARTES DEL ESPAECTACULO		INPC INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL Ecuador	
					CÓDIGO
					IM-18-07-58-002-17-000003
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN					
Provincia: Tungurahua		Cantón: Pelileo			
Provincia: Tungurahua		<input checked="" type="checkbox"/> Urbana		<input type="checkbox"/> Rural	
Localidad: Salasaka					
Coordenadas: WGS84 Z17S - UTM:		X(Oeste): 9852277	Y(Sur): 770840	Z(Altitud): 2200	
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL					
					
Descripción de la fotografía: Juego del Gallo					
Código fotográfico:					
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN					
Denominación		Otra (s) Denominación (es)			
Juego del Gallo		D1	Ninguno		
		D2			
Grupo Social		Lengua (s)			
Indígena / Mestizo		L1	Runa Shimi (kichwa)		
		L2	Castellano		
Subámbito		Detalle del Subámbito			
Juegos Tradicionales		Juegos rituales o festivos			
4. DESCRIPCIÓN					
Origen					
<ul style="list-style-type: none"> Se cree que se originó cuando se lo realizaba en la casa de los familiares cuando un integrante fallecía, se lo juega por dos motivos: <ol style="list-style-type: none"> Porque se trataba de imitar al gallo que cantaba en el techo de la casa, en lo más alto. Porque era tradicional que antes de que los familiares sirvan la comida, era tradición jugar este juego. El juego se lo jugaba a las 12 a. m. y solo lo podían jugar los acompañantes, no podían jugar los familiares. 					
Fecha o Período		Detalle de la periodicidad			
Anual		Como se indica en su origen solo se lo realiza en los cementerios de la parroquia cuando una persona de Salasaka muere.			
Continua					
Ocasional					
<input checked="" type="checkbox"/> Otro					
Alcance		Detalle de alcance			
<input checked="" type="checkbox"/> Local		Su alcance por el momento es local, solo se lo practica en la parroquia Salasaka.			
Provincial					
Regional					
Nacional					
Internacional					
Descripción de la manifestación					
<ul style="list-style-type: none"> El juego del Gallo consiste: <ul style="list-style-type: none"> Paso 1: Hacer un círculo de 1 metro y medio de diámetro en el patio de la casa, más o menos a 2 metros de distancia de la casa; el círculo será dibujado con cabuya o paja luego encender la paja. Paso 3: Un mínimo de 5 jugadores subirán al techo de la casa, formándose uno detrás de otro. Paso 4: Ahora se colocará una persona a un lado del círculo, la persona estará con un juete; y tratará de golpear a los jugadores. Paso 5: Los jugadores saltarán de forma continua, uno detrás de otro hacia el centro del círculo, y tratarán de salir lo más rápido posible para no ser alcanzados, ni por el juego, ni por la persona con el juete. <ul style="list-style-type: none"> Nota: <ol style="list-style-type: none"> El juego se lo realiza en la casa de los familiares de la persona fallecida. EL juego se lo jugara a las 12 am. El juego se lo realizará antes de que los familiares sirvan los alimentos (Caldo de Gallo). Este juego solo lo puede practicar los acompañantes, no familiares. 					

Estructura			
Pros: <input type="checkbox"/>		V <input type="checkbox"/> o <input checked="" type="checkbox"/> Otro	
Elementos significativos			
Elementos	Tipo	Detalle del elemento	
E1	Juete	Elementos Materiales	Este juete es hecho de cuero de vaca seco.
E2		Elementos Materiales	
E3		Elementos Materiales	

5. PORTADORES /SOPORTES					
Portadores / Soportes	Nombres	Edad/ Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos		N/A	Jugador		Salasaka
Colectividades	Grupo étnico	N/A	Jugadores		Salasaka
Procedencia del saber		Detalle de la procedencia			
	Padres - hijos	Se trata de enseñar este juego a las nuevas generaciones, pues por la complejidad del juego, solo las personas mayores que conocen la practican.			
	Maestro- aprendiz				
	Centro de capacitación				
	Otro				
Transmisión del saber		Detalle de la transmisión			
	Padres - hijos	El juego del gallo se transmite de padres a hijos para que así su desarrollo no se pierda con el transcurso del tiempo.			
	Maestro- aprendiz				
	Centro de capacitación				
	Otro				

6. VALORACIÓN	
Importancia para la comunidad	
Conservar este juego, es de gran importancia para la comunidad, tener conocimiento y valor de la riqueza cultural y ancestral que posee, que la hace única y este juego es llamativo como tradición cultural.	
Sensibilidad al cambio	
	Alta
	Media
	Baja
Durante la investigación se constató que los habitantes de la parroquia Salasaka no han modificado de ninguna manera este juego; ni la forma de jugar, ni sus reglas, esto refleja un aspecto positivo pues esta tradición no ha sufrido ningún cambio con el pasar de los años.	

7. INTERLOCUTORES				
Apellidos y nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Dato reservado (opcional)				

8. ELEMENTOS RELACIONADOS			
Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito
	ARTES DEL ESPECTACULO	JUEGOS TRADICIONALES	JUEGOS RITUALES O FESTIVOS
	ARTES DEL ESPECTACULO	JUEGOS TRADICIONALES	JUEGOS RITUALES O FESTIVOS

9. ELEMENTOS RELACIONADOS			
Textos	Fotografías	Videos	Audios

10. OBSERVACIONES
11. DATOS DE CONTROL

Elaborado por: López, G. (2017)

Gráfico 22: Gallina ciega

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE INVENTARIO A2 ARTES DEL ESPAECTACULO		 INPC INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL
CÓDIGO IM-18-07-58-002-17-000004		
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN		
Provincia: Tungurahua	Cantón: Pelileo	
Provincia: Tungurahua	<input checked="" type="checkbox"/> Urbana	<input type="checkbox"/> Rural
Localidad: Salasaka		
Coordenadas: WGS84 Z17S - UTM: X(Oeste): 9852277 Y(Sur): 770840 Z(Altitud): 2200		
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL		
		
Descripción de la fotografía: Gallina ciega o Gallinita ciega.		
Código fotográfico:		
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN		
Denominación	Otra (s) Denominación (es)	
Gallina Ciega	D1	Ninguno
	D2	
Grupo Social	Lengua (s)	
Indígena / Mestizo	L1	Runa Shimi (kichwa)
	L2	Castellano
Subámbito	Detalle del Subámbito	
Juegos Tradicionales	Juegos rituales o festivos	
4. DESCRIPCIÓN		
Origen		
<ul style="list-style-type: none"> La Gallinita Ciega o "Gallina Ciega" es un juego muy conocido talvés a nivel mundial, conocido desde tiempos muy antiguos, pero en esta parroquia existe una modalidad diferente a las otras; es amarrar en un extremo de la venda con la cual, se amarra los ojos, hacer un tipo de nudo o pelota de tierra, y con este tratar de golpear a los otros jugadores. 		
Fecha o Período	Detalle de la periodicidad	
<input type="checkbox"/> Anual	El juego de la gallina ciega es un juego tradicional que se lo practica, solo en ciertas ocasiones o cuando existe un evento escolar, una actividad lúdica que es poco practicada por los habitantes del sector.	
<input type="checkbox"/> Continua		
<input checked="" type="checkbox"/> Ocasional		
<input type="checkbox"/> Otro		
Alcance	Detalle de alcance	
<input checked="" type="checkbox"/> Local	Su alcance por el momento es local, solo se lo practica en la parroquia Salasaka.	
<input type="checkbox"/> Provincial		
<input type="checkbox"/> Regional		
<input type="checkbox"/> Nacional		
<input type="checkbox"/> Internacional		
Descripción de la manifestación		
<ul style="list-style-type: none"> El juego de la Gallina Ciega consiste: <ul style="list-style-type: none"> Paso 1: Reunirse un mínimo de 6 jugadores. Paso 2: Elegir a una persona, la cual será el jugador que hará de Gallina ciega. Paso 3: Una vez elegido el jugador al que se vendará, tapanle los ojos con una venda larga, y en un extremo hacer un nudo que tenga dentro tierra, luego hacer que sostenga en una de las manos este extremo el jugador vendado. Paso 4: Luego dar 3 vueltas al jugador que hará de Gallina Ciega, para que así se desoriente. Paso 5: Los demás jugadores se pueden mover libremente en un diámetro de 2 metros, y evitar que la gallina ciega los golpee o atrape. Paso 6: La gallina ciega tratará de golpear o atrapar a los demás jugadores, para esto debe escuchar y sentir donde están los demás jugadores. Paso 7: La persona que sea golpeada o atrapada por la Gallina Ciega, esta persona será el próximo vendado y por ende la siguiente Gallina Ciega. 		

Estructura			
Prosa <input type="checkbox"/>		o <input type="checkbox"/>	
		Otro <input checked="" type="checkbox"/>	
Elementos significativos			
Elementos	Tipo	Detalle del elemento	
E1	Bufanda o mascada larga	Elementos Materiales	Por lo general la bufanda o la mascada son de tela y deben ser bien largos.
E2		Elementos Materiales	
E3		Elementos Materiales	

5. PORTADORES /SOPORTES					
Portadores / Soportes	Nombres	Edad/ Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos		N/A	Jugador		Salasaka
Colectividades	Grupo étnico	N/A	Jugadores		Salasaka
Procedencia del saber		Detalle de la procedencia			
?	Padres - hijos	La parroquia demuestra que su conocimiento se transmite de generación en generación, ya sea de padres a hijos o, de manera visual en algún centro educativo practicándolo con sus compañeros, es importante que estos conocimientos culturales se sigan transmitiendo para que así no se pierdan.			
	Maestro- aprendiz				
	Centro de capacitación				
	Otro				
Transmisión del saber		Detalle de la transmisión			
?	Padres - hijos	En la parroquia su conocimiento se debe transmitir de generación en generación, ya sea de padres a hijos o, de manera visual en algún centro educativo practicándolo con sus compañeros, es importante que estos conocimientos culturales se sigan transmitiendo para que así no se pierdan.			
	Maestro- aprendiz				
	Centro de capacitación				
	Otro				

6. VALORACIÓN		
Importancia para la comunidad		
<p>Conservar este juego, es de gran importancia para la comunidad tenga conocimiento y valore la riqueza cultural y ancestral que posee, que la hace única y este juego es llamativo como tradición cultural. Potenciar la promoción de este atractivo cultural ayudará a la parroquia a crecer económicamente como turísticamente.</p>		
Sensibilidad al cambio		
	Alta	Durante la investigación se constató que los habitantes de la parroquia Salasaka no han modificado de ninguna manera este juego tradicional, ni la forma de jugar, ni sus reglas, esto refleja un aspecto positivo pues esta tradición no ha sufrido ningún cambio con el pasar de los años.
	Media	
?	Baja	

7. INTERLOCUTORES				
Apellidos y nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Dato reservado (opcional)				

8. ELEMENTOS RELACIONADOS			
Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito
	ARTES DEL ESPECTACULO	JUEGOS TRADICIONALES	JUEGOS RITUALES O FESTIVOS
	ARTES DEL ESPECTACULO	JUEGOS TRADICIONALES	JUEGOS RITUALES O FESTIVOS

9. ELEMENTOS RELACIONADOS			
Textos	Fotografías	Videos	Audios

10. OBSERVACIONES

11. DATOS DE CONTROL

Elaborado por: López, G. (2017)

Gráfico 23: Juego de la cuerda

GOBIERNO NACIONAL DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR		INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE INVENTARIO A2 ARTES DEL ESPAECTACULO		INPC INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL Ecuador			
					CÓDIGO		
					IM-18-07-58-002-17-000005		
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN							
Provincia: Tungurahua		Cantón: Pelileo					
Provincia: Tungurahua		<input checked="" type="checkbox"/> Urbana		<input type="checkbox"/> Rural			
Localidad: Salasaka							
Coordenadas: WGS84 Z17S - UTM:		X(Oeste): 9852277		Y(Sur): 770840 Z(Altitud): 2200			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL							
							
Descripción de la fotografía: Juego de la cuerda o "Washar Shutanuk".							
Código fotográfico: 36719758_1991476067537246_3880772736011730944_n.jpg							
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN							
Denominación		Otra (s) Denominación (es)					
Juego de la Cuerda		D1	Washar Shutanuk				
		D2					
Grupo Social		Lengua (s)					
Indígena / Mestizo		L1	Runa Shimi (kichwa)				
		L2	Castellano				
Subámbito		Detalle del Subámbito					
Juegos Tradicionales		Juegos rituales o festivos					
4. DESCRIPCIÓN							
Origen							
<ul style="list-style-type: none"> El juego de la soga es un juego de fuerza muy conocido, tanto así que se jugaba en otras comunidades, conocido y practicado por sus antepasados, también era tradicional jugarlo en las fiestas de la parroquia. Puesto que no se conoce una fecha exacta de sus inicios. 							
Fecha o Período		Detalle de la periodicidad					
		El juego de la cuerda es un juego tradicional que ya casi no se lo practica, pero existen pocas personas que lo hacen, pero en ciertas ocasiones.					
						Anual	
<input checked="" type="checkbox"/>						Continúa	
						Ocasional	
		Otro					
Alcance		Detalle de alcance					
<input checked="" type="checkbox"/>		Su alcance por el momento es local, solo se lo practica en la parroquia Salasaka.					
						Local	
						Provincial	
						Regional	
						Nacional	
		Internacional					
Descripción de la manifestación							
<ul style="list-style-type: none"> El Juego de la cuerda consiste: <ul style="list-style-type: none"> Paso 1: Hacer dos equipos de un mínimo de 5 jugadores y máximo de 8 jugadores. Además se asignará una persona que haga de juez Paso 2: Marcar una soga o cuerda muy larga por la mitad, luego colocarse de cada lado de la cuerda, un equipo formado un integrante detrás de otro. El primer integrante de cada equipo estará a un metro de distancia de la marca de la cuerda. <ul style="list-style-type: none"> Paso 3: Marcar una línea en el suelo, perpendicular a la marca de la cuerda. Paso 4: El juez contará hasta tres, entonces los equipos halarán la cuerda con todas sus fuerzas con sus manos, hasta lograr que el primer integrante del otro equipo pase la marca dibujada en el suelo. 							

Estructura			
Prosa <input type="checkbox"/>		V <input type="checkbox"/> o <input checked="" type="checkbox"/> Otro	
Elementos significativos			
Elementos	Tipo	Detalle del elemento	
E1	Cuerda gruesa	Elementos Materiales	Por lo general se utiliza una cuerda bien gruesa.
E2		Elementos Materiales	
E3		Elementos Materiales	

5. PORTADORES /SOPORTES					
Portadores / Soportes	Nombres	Edad/ Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos		N/A	Jugador		Salasaka
Colectividades	Grupo étnico	N/A	Jugadores		Salasaka
Procedencia del saber		Detalle de la procedencia			
?	Padres - hijos	La parroquia demuestra que su conocimiento se transmite de generación en generación, ya sea de padres a hijos o, de manera visual en algún centro educativo practicándolo con sus compañeros, es importante que estos conocimientos culturales se sigan transmitiendo para que así no se pierdan, dado que ya no practica mucho este juego.			
	Maestro- aprendiz				
	Centro de capacitación				
	Otro				
Transmisión del saber		Detalle de la transmisión			
?	Padres - hijos	En la parroquia su conocimiento se debe transmitir de generación en generación, ya sea de padres a hijos o, de manera visual en algún centro educativo practicándolo con sus compañeros, es importante que estos conocimientos culturales se sigan transmitiendo para que así no se pierdan.			
	Maestro- aprendiz				
	Centro de capacitación				
	Otro				

6. VALORACIÓN	
Importancia para la comunidad	
Conservar este juego, es de gran importancia para la comunidad tenga conocimiento y valore la riqueza cultural y ancestral que posee, que la hace única y este juego es llamativo como tradición cultural. Potenciar la promoción de este atractivo cultural ayudará a la parroquia a crecer económicamente como turísticamente.	
Sensibilidad al cambio	
	Alta
	Media
?	Baja
Durante la investigación se constató que los habitantes de la parroquia Salasaka no han modificado de ninguna manera este juego, ni la forma de jugar, ni sus reglas, esto refleja un aspecto positivo pues esta tradición no ha sufrido ningún cambio con el pasar de los años. Sin embargo este juego tradicional ya no es muy practicado en la actualidad.	

7. INTERLOCUTORES				
Apellidos y nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Dato reservado (opcional)				

8. ELEMENTOS RELACIONADOS			
Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito
	ARTES DEL ESPECTACULO	JUEGOS TRADICIONALES	JUEGOS RITUALES O FESTIVOS
	ARTES DEL ESPECTACULO	JUEGOS TRADICIONALES	JUEGOS RITUALES O FESTIVOS

9. ELEMENTOS RELACIONADOS			
Textos	Fotografías	Videos	Audios

10. OBSERVACIONES

11. DATOS DE CONTROL

Elaborado por: López, G. (2017)

Gráfico 24 : Cometa

 INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE INVENTARIO A2 ARTES DEL ESPAECTACULO		 CÓDIGO IM-18-07-58-002-17-000006
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN		
Provincia: Tungurahua	Cantón: Pelileo	
Provincia: Tungurahua	<input checked="" type="checkbox"/> Urbana	<input type="checkbox"/> Rural
Localidad: Salasaka		
Coordenadas: WGS84 Z17S - UTM: X(Oeste): 9852277 Y(Sur): 770840 Z(Altitud): 2200		
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL		
		
Descripción de la fotografía: Cometa.		
Código fotográfico: 36719758_1991476067537246_3880772736011730944_n.jpg		
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN		
Denominación	Otra (s) Denominación (es)	
Cometa	D1	Ninguno
	D2	
Grupo Social	Lengua (s)	
Indígena / Mestizo	L1	Runa Shimi (kichwa)
	L2	Castellano
Subámbito	Detalle del Subámbito	
Juegos Tradicionales	Juegos rituales o festivos	
4. DESCRIPCIÓN		
Origen		
<p>• El origen de la cometa se da por la necesidad de confeccionarlas y verlas volar en lo más alto, además los materiales utilizados en la parroquia se encontraban fácilmente, pues el sixe, el material principal, es una planta muy común.</p> <p>Otro dato importante es que solo se lo hacía en el mes de Agosto debido a los vientos fuertes en este mes, y porque Salasaka está ubicado cerca de cerros y montañas, lugares donde se facilitaba hacer volar la cometa.</p>		
Fecha o Período	Detalle de la periodicidad	
<input checked="" type="checkbox"/> Anual	El juego de la cometa es un juego tradicional que solo se lo practica una vez al año, en el mes de agosto, por la razón, que en este mes existen fuertes vientos en la parroquia, y de esta manera facilita su práctica.	
<input type="checkbox"/> Continua		
<input type="checkbox"/> Ocasional		
<input type="checkbox"/> Otro		
Alcance	Detalle de alcance	
<input checked="" type="checkbox"/> Local	Su alcance por el momento es local, solo se lo practica en la parroquia Salasaka.	
<input type="checkbox"/> Provincial		
<input type="checkbox"/> Regional		
<input type="checkbox"/> Nacional		
<input type="checkbox"/> Internacional		
Descripción de la manifestación		
<p>1. Sixe o carrizo 2. Una o dos fundas grandes. 3. Piola o hilo cometa. 4. Retazos de tela. 5. Pegamento (goma). 6. Tijera</p> <ul style="list-style-type: none"> • Paso 2: Pelar dos sixes y luego cortarlos del mismo largo, de 30 o 40 cm. • Paso 3: Marcar por la mitad ambos palitos de sixe. Luego atarlos con hilo, de forma que ambos se crucen por la mitad; en forma de cruz. <ul style="list-style-type: none"> • Paso 4: Luego en los extremos del sixe, hacer una escotadura a los lados de todos los extremos del sixe. • Paso 5: Después atar allí un pedazo de piola largo y darlo varias vueltas en un extremo. • Paso 6: Luego llevar la piola hacia el extremo siguiente, anudarlo y continua así hasta atar todo el contorno. • Paso 7: El paso siguiente es abrir la funda grande, después cortar la funda extendida un poco más grande que la figura que has formado. <ul style="list-style-type: none"> • Paso 8: Luego corta la funda de la medida justa, dejando unos pedacitos a los lados para poder plegar el papel. • Paso 9: Entonces pon pegamento siguiendo la piola, sobre uno de los lados, pliega el papel y pasa la mano por encima para alisarlo. Has lo mismo en los cuatro lados y espera unos minutos a que se seque el pegamento. • Paso 10: Haz dos agujeritos a los lados de la cruz del centro, pasa por allí un trozo de piola, hazle un nudo y deja un extremo largo hacia atrás, del lado de las varillas. • Paso 11: Luego ata trozos de piola en otros dos vértices de la cometa. La longitud de cada trozo de piola es igual a la medida que tiene la cometa desde el centro hasta una de las puntas. <ul style="list-style-type: none"> • Paso 12: Una vez que hayas atado los 3 trozos de piola, átalos juntos y luego átalos sobre el rollo de hilo cometa. • Paso 13: Une o amarra los retazos de hilo, de forma que esta será la cola de la cometa, está deberá tener mínimo una longitud de 3 metros. <ul style="list-style-type: none"> • Paso 14: En el extremo donde no has atado ningún trozo de piola, colócale la cola hecha con retazos de tela. • Paso 15: Para hacer el ovillo de hilo o piola para la cometa simplemente toma un palito y envuelve el hilo o piola alrededor de él en forma de 8. Es decir, tomas el palito vertical y enlazas el hilo una vez por el extremo de arriba y una vez por el extremo de abajo, y así sucesivamente. <p style="text-align: center;">• Nota: Se recomienda poner en tu cometa por lo menos 70 metros de hilo.</p>		

Elementos significativos			
Elementos		Tipo	Detalle del elemento
E1	Sixe	Elementos Materiales	Es una planta muy común en el sector, hay que pelarlos, luego cortarlos e igualarlos.
E2	Piola o hilo	Elementos Materiales	Debe ser un hilo o piola gruesa, sobre todo muy resistente.
E3	Retazos de tela	Elementos Materiales	Son pedazon de tela usada o que ya no se utilize,cortada en trazos largos y rectalguares no tan gruesos.
E4	Funda plástica	Elementos Materiales	Fundas grandes, cortadas en la forma de la cometa.

5. PORTADORES /SOPORTES

Portadores / Soportes	Nombres	Edad/ Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos		N/A	Jugador		Salasaka
Colectividades	Grupo étnico	N/A	Jugadores		Salasaka
Procedencia del saber		Detalle de la procedencia			
?	Padres - hijos	La parroquia demuestra que su conocimiento se transmite de generación en generación, pues este juego es un conocimiento ancestral y se debe continuar pasando el conocimiento para la confección de la cometa, es importante que esta tradición perdure con el paso de los años.			
	Maestro- aprendiz				
	Centro de capacitación				
	Otro				
Transmisión del saber		Detalle de la transmisión			
?	Padres - hijos	En la parroquia su conocimiento se debe transmitir de generación en generación, ya sea de padres a hijos o, de manera visual en algún centro educativo practicándolo con sus compañeros, es importante que estos conocimientos culturales se sigan transmitiendo para que así no se pierdan.			
	Maestro- aprendiz				
	Centro de capacitación				
	Otro				

6. VALORACIÓN

Importancia para la comunidad	
Conservar este juego, es de gran importancia para la comunidad tenga conocimiento y valore la riqueza cultural y ancestral que posee, que la hace única y este juego es llamativo como tradición cultural. Potenciar la promoción de este atractivo cultural ayudará a la parroquia a crecer económicamente como turísticamente.	
Sensibilidad al cambio	
	Alta
?	Media
	Baja
Existe un grado alto de que este juego ha cambiado, ya que las cometas no se las confeccionan se las compra ya hechas y elaboradas con otros materiales, esto perjudica a las tradiciones que tenían en Salasaka pues es parte de su identidad cultural, se debería recuperar esta tradición.	

7. INTERLOCUTORES

Apellidos y nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Dato reservado (opcional)				

8. ELEMENTOS RELACIONADOS

Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito
	ARTES DEL ESPECTACULO	JUEGOS TRADICIONALES	JUEGOS RITUALES O FESTIVOS
	ARTES DEL ESPECTACULO	JUEGOS TRADICIONALES	JUEGOS RITUALES O FESTIVOS

9. ELEMENTOS RELACIONADOS

Textos	Fotografías	Videos	Audios

10. OBSERVACIONES

--

11. DATOS DE CONTROL

Elaborado por: López, G. (2017)

Gráfico 25: Atrapar gallina

 INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE INVENTARIO A2 ARTES DEL ESPAECTACULO		 INPC INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL Ecuador	
			CÓDIGO
			IM-18-07-58-002-17-000007
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: Tungurahua		Cantón: Pelileo	
Provincia: Tungurahua		<input checked="" type="checkbox"/> Urbana	<input type="checkbox"/> Rural
Localidad: Salasaka			
Coordenadas: WGS84 Z17S - UTM: X(Oeste): 9852277 Y(Sur): 770840 Z(Altitud): 2200			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía: Atrapar Gallina.			
Código fotográfico:			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación		Otra (s) Denominación (es)	
Atrapar Gallina		D1	Ninguno
		D2	
Grupo Social		Lengua (s)	
Indígena / Mestizo		L1	Runa Shimi (kichwa)
		L2	Castellano
Subámbito		Detalle del Subámbito	
Juegos Tradicionales		Juegos rituales o festivos	
4. DESCRIPCIÓN			
Origen			
<ul style="list-style-type: none"> Se cree que este juego se originó, por motivo de castigo, para todas las mujeres indígenas de la parroquia; que no sabían cocinar o no les gustaba cocinar. Es así como castigo la mujer era enviada a atrapar a una gallina. Y desde ese entonces se lo fue adaptando a un juego que practican hombres y mujeres. 			
Fecha o Período		Detalle de la periodicidad	
	Annual	La población de Salasaka ha perdido totalmente el interés por practicar el juego tradicional de atrapar Gallina.	
	Continúa		
	Ocasional		
X	Otro		
Alcance		Detalle de alcance	
X	Local	Su alcance por el momento es local, solo se lo practica en la parroquia Salasaka.	
	Provincial		
	Regional		
	Nacional		
	Internacional		
Descripción de la manifestación			
<ul style="list-style-type: none"> El juego de Atrapar a la Gallina consiste: <ul style="list-style-type: none"> Paso 1: Primero en un espacio abierto dibujar una línea, que sirva de salida para el juego. Paso 2: Una persona que haga de juez, suelta a una gallina en el área ya destinada para desarrollar el juego. Paso 3: Luego el juez cuenta hasta 3, entonces los jugadores tratarán de atrapar a la gallina. El primero que lo logre es el ganador, el premio muchas veces es la gallina que atrapa u otro premio. 			

Estructura			
Prosa <input type="checkbox"/>		V <input type="checkbox"/> o	
		v <input checked="" type="checkbox"/> Otro	
Elementos significativos			
Elementos	Tipo	Detalle del elemento	
E1	Gallina	Elementos Materiales	Animal doméstico muy común en Salasaka.
E2		Elementos Materiales	
E3		Elementos Materiales	

5. PORTADORES /SOPORTES					
Portadores / Soportes	Nombres	Edad/ Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos		N/A	Jugador		Salasaka
Colectividades		Grupo étnico	N/A	Jugadores	Salasaka
Procedencia del saber		Detalle de la procedencia			
?	Padres - hijos	La parroquia demuestra que su conocimiento se transmite de generación en generación, ya sea de padres a hijos, es importante que estos conocimientos culturales se sigan transmitiendo para que así no se pierdan.			
	Maestro- aprendiz				
	Centro de capacitación				
	Otro				
Transmisión del saber		Detalle de la transmisión			
?	Padres - hijos	En conocimiento sobre este juego tradicional en Salasaka se debería transmitir, pues es de gran importancia que estos conocimientos pasen a las nuevas generaciones para que perduren como identidad cultural del sector.			
	Maestro- aprendiz				
	Centro de capacitación				
	Otro				

6. VALORACIÓN		
Importancia para la comunidad		
<p>Conservar este juego, es de gran importancia para la comunidad tenga conocimiento y valore la riqueza cultural y ancestral que posee, que la hace única y este juego es llamativo como tradición cultural. Potenciar la promoción de este atractivo cultural ayudará a la parroquia a crecer económicamente como turísticamente.</p>		
Sensibilidad al cambio		
	Alta	Durante la investigación se constató que los habitantes de la parroquia Salasaka no han modificado de ninguna manera este juego, ni la forma de jugar, ni sus reglas, esto refleja un aspecto positivo pues esta tradición no ha sufrido ningún cambio con el pasar de los años.
	Media	
?	Baja	

7. INTERLOCUTORES				
Apellidos y nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Dato reservado (opcional)				

8. ELEMENTOS RELACIONADOS			
Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito
	ARTES DEL ESPECTACULO	JUEGOS TRADICIONALES	JUEGOS RITUALES O FESTIVOS
	ARTES DEL ESPECTACULO	JUEGOS TRADICIONALES	JUEGOS RITUALES O FESTIVOS

9. ELEMENTOS RELACIONADOS			
Textos	Fotografías	Videos	Audios

10. OBSERVACIONES
11. DATOS DE CONTROL

Elaborado por: López, G. (2017)

Gráfico 26: Palo ensebado

 INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE INVENTARIO A2 ARTES DEL ESPAECTACULO		 INPC INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL ECUADOR	
			CÓDIGO
			IM-18-07-58-002-17-000008
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: Tungurahua		Cantón: Pelileo	
Provincia: Tungurahua		<input checked="" type="checkbox"/> Urbana	<input type="checkbox"/> Rural
Localidad: Salasaka			
Coordenadas: WGS84 Z17S - UTM: X(Oeste): 9852277 Y(Sur): 770840 Z(Altitud): 2200			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía: Palo Ensebado o "Irakashpi".			
Código fotográfico:			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación		Otra (s) Denominación (es)	
Palo Ensebado		D1	Irakashpi
		D2	
Grupo Social		Lengua (s)	
Indígena / Mestizo		L1	Runa Shimi (kichwa)
		L2	Castellano
Subámbito		Detalle del Subámbito	
Juegos Tradicionales		Juegos rituales o festivos	
4. DESCRIPCIÓN			
Origen			
<ul style="list-style-type: none"> Se cree que se originó en las fiestas de la parroquia, como juego tradicional; pero que ya casi no es practicado. Además se lo hacía también como atractivo turístico. Otro dato importante es que los habitantes solo ponían artículos artesanales y frutas del sector. 			
Fecha o Período		Detalle de la periodicidad	
	Anual	El juego del palo ensebado es un juego tradicional, que se va perdiendo con el paso de los años, ya casi no se lo juega, los habitantes van perdiendo esta costumbre; sé que realizaba en fiestas.	
	Continúa		
X	Ocasional		
	Otro		
Alcance		Detalle de alcance	
X	Local	Su alcance por el momento es local, solo se lo practica en la parroquia Salasaka.	
	Provincial		
	Regional		
	Nacional		
	Internacional		
Descripción de la manifestación			
<ul style="list-style-type: none"> El juego del Palo Ensebado consiste: <ul style="list-style-type: none"> Paso 1: Hacer un triángulo de madera de metro y medio por lado, después a todo su contorno colocar premios variados, entonces unir este a un extremo de un palo o estaca de 20 o 30 cm. de diámetro y 5 o 6 metros de largo. Paso 2: Una vez unidos, hacer un hueco de dos metros de profundidad en el suelo y enterrar el otro extremo del palo ensebado. Paso 3: El siguiente paso es colocar aceite quemado, más o menos tres cuartas partes de la estaca. Paso 4: Así la persona que desee intentará subir el palo ensebado con la ayuda de su fuerza y técnica. La persona que logre podrá bajar los premios que se encuentran en la cima y quedárselos. Por lo general, los primeros concursantes no tienen éxito porque el palo está muy ensebado. Suelen ganar los últimos después que el aceite se ha ido con los anteriores. Nota: Los premios que se encuentran en la cima del palo ensebado, son frutas o productos artesanales de la parroquia. 			

Estructura						
Prosa <input type="checkbox"/>		V <input type="checkbox"/> o		Otro <input checked="" type="checkbox"/>		
Elementos significativos						
Elementos		Tipo	Detalle del elemento			
E1	Elementos de primera necesidad (arroz, azúcar, harina, sal)	Elementos Materiales	Por lo general se utilizan elementos primordiales y muy importantes de uso diario.			
E2	Artículos domésticos (baldes, ollas, cucharas)	Elementos Materiales	Por lo general son utensilios básicos para el día a día.			
E3	Frutas	Elementos Materiales	Frutas que se dan en el mismo sector como: Capulí, pera, durazno, claudia, aguacate, mandarina.			
E4	Artesanías	Elementos Materiales	Utensilios confeccionados por los pobladores como: camisas, ponchos, alpargatas.			
5. PORTADORES /SOPORTES						
Portadores / Soportes		Nombres	Edad/ Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos			N/A	Jugador		Salasaka
Colectividades		Grupo étnico	N/A	Jugadores		Salasaka
Procedencia del saber			Detalle de la procedencia			
	Padres - hijos		La parroquia demuestra que su conocimiento se transmite de generación en generación, y de maestro a aprendiz, pues este juego se lo practica en fiestas de la parroquia, es una tradición que va perdiendo fuerza, dicho esto se debe retomar este acontecimiento cultural que identifica a la parroquia en sus fiestas, y se manifiesta como atractivo cultural turístico.			
?	Maestro- aprendiz					
	Centro de capacitación					
	Otro					
Transmisión del saber			Detalle de la transmisión			
	Padres - hijos		El conocimiento cultural que tiene esta parroquia se debería transmitir de generación en generación, pues ya que es practicado en fiestas, se debería potenciar este juego como atractivo cultural turístico.			
?	Maestro- aprendiz					
	Centro de capacitación					
	Otro					
6. VALORACIÓN						
Importancia para la comunidad						
Conservar este juego, es de gran importancia para la comunidad tenga conocimiento y valore la riqueza cultural y ancestral que posee, que la hace única y este juego es llamativo como tradición cultural. Potenciar la promoción en sus fiestas este atractivo cultural ayudará a la parroquia a crecer económicamente como turísticamente.						
Sensibilidad al cambio						
	Alta	Se constató que los habitantes de la parroquia Salasaka piensan que el palo encebado, si ha sufrido un cambio; pues antes se colocaba en la cima objetos o elementos propios de la parroquia. Ahora se coloca artículos de primera necesidad y objetos domésticos, además que la práctica de este juego se ha ido perdiendo con el paso de los años.				
?	Media					
	Baja					
7. INTERLOCUTORES						
Apellidos y nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad	
Dato reservado (opcional)						
8. ELEMENTOS RELACIONADOS						
Código / Nombre	Ámbito		Subámbito	Detalle del subámbito		
	ARTES DEL ESPECTACULO		JUEGOS TRADICIONALES	JUEGOS RITUALES O FESTIVOS		

Elaborado por: López, G. (2017)

Gráfico 27: Llama aya

 INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE INVENTARIO A2 ARTES DEL ESPAECTACULO		 CÓDIGO IM-18-07-58-002-17-000009	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: Tungurahua		Cantón: Pelileo	
Provincia: Tungurahua		<input checked="" type="checkbox"/> Urbana	<input type="checkbox"/> Rural
Localidad: Salasaka			
Coordenadas: WGS84 Z17S - UTM: X(Oeste): 9852277 Y(Sur): 770840 Z(Altitud): 2200			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía: Llama Aya			
Código fotográfico:			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación		Otra (s) Denominación (es)	
Llama Aya		D1	Ninguno
		D2	
Grupo Social		Lengua (s)	
Indígena / Mestizo		L1	Runa Shimi (kichwa)
		L2	Castellano
Subámbito		Detalle del Subámbito	
Juegos Tradicionales		Juegos rituales o festivos	
4. DESCRIPCIÓN			
Origen			
<ul style="list-style-type: none"> • Él Llama Aya es un juego que se cree que se originó en los antiguos; a manera de juego o ritual. Es un juego que solo se juega en los velorios. Además se lo realizaba como un ritual de despedida y para que el espíritu de la persona fallecida tenga un buen trayecto hacia la otra vida y deseo de buenos augurios y no sea tentado por el mal. 			
Fecha o Período		Detalle de la periodicidad	
	Anual	El grado de frecuencia que tiene el juego es nulo, debido a, que ya no es practicado; es de vital importancia recuperarlo y continuarlo practicando.	
	Continua		
	Ocasional		
X	Otro		
Alcance		Detalle de alcance	
X	Local	Su alcance por el momento es local, solo se lo practica en la parroquia Salasaka.	
	Provincial		
	Regional		
	Nacional		
	Internacional		
Descripción de la manifestación			
<ul style="list-style-type: none"> • El juego del Llama Aya consiste: <ul style="list-style-type: none"> • Paso 1: Una o dos personas se colocan un rebozo o chalina grande. Mientras acompañantes se colocan alrededor del ataúd en el velorio. • Paso 2: Estas dos personas tapadas llamadas "Llama Aya" dan vueltas alrededor de los acompañantes y el ataúd e intentan pasar a través de las personas alrededor del ataúd. Si lo logran estas personas se ganarán una gran cantidad de comida de premio. • Nota: Este juego se lo practica solo en los velorios 			

Estructura			
Prosa <input type="checkbox"/>		V <input type="checkbox"/> o <input checked="" type="checkbox"/> Otro	
Elementos significativos			
Elementos	Tipo	Detalle del elemento	
E1	Reboso o chalina grande	Elementos Materiales	Por lo general se utiliza como tunica.
E2		Elementos Materiales	
E3		Elementos Materiales	

5. PORTADORES / SOPORTES

Portadores / Soportes	Nombres	Edad/ Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos		N/A	Jugador		Salasaka
Colectividades	Grupo étnico	N/A	Jugadores		Salasaka
Procedencia del saber		Detalle de la procedencia			
?	Padres - hijos	La parroquia demuestra que su conocimiento se transmite de generación en generación, de padres a hijos pues este juego se lo practica en los funerales nada más, era una tradición que ya no se practica, por lo que es necesario recuperarla y se vuelve a jugar en la actualidad.			
	Maestro- aprendiz				
	Centro de capacitación				
	Otro				
Transmisión del saber		Detalle de la transmisión			
?	Padres - hijos	Mantener y conservar el conocimiento de este juego tradicional debe ser responsabilidad de los habitantes de la parroquia, pues es algo que los identifica culturalmente.			
	Maestro- aprendiz				
	Centro de capacitación				
	Otro				

6. VALORACIÓN

Importancia para la comunidad		
<p>Conservar este juego, es de gran importancia para la comunidad tenga conocimiento y valore la riqueza cultural y ancestral que posee, que la hace única y este juego es llamativo como tradición cultural, además es una tradición que se debe conservar. Además potenciar la promoción de este atractivo cultural ayudará a la parroquia a crecer económicamente como turísticamente.</p>		
Sensibilidad al cambio		
	Alta	Durante la investigación se constató que los habitantes de la parroquia Salasaka no han modificado de ninguna manera este juego, ni la forma de jugar, ni sus reglas, esto refleja un aspecto positivo pues esta tradición no ha sufrido ningún cambio con el pasar de los años.
	Media	
?	Baja	

7. INTERLOCUTORES

Apellidos y nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Dato reservado (opcional)				

8. ELEMENTOS RELACIONADOS

Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito
	ARTES DEL ESPECTACULO	JUEGOS TRADICIONALES	JUEGOS RITUALES O FESTIVOS
	ARTES DEL ESPECTACULO	JUEGOS TRADICIONALES	JUEGOS RITUALES O FESTIVOS

9. ELEMENTOS RELACIONADOS

Textos	Fotografías	Videos	Audios

10. OBSERVACIONES

11. DATOS DE CONTROL			

Elaborado por: López, G. (2017)

Gráfico 28: Curiqingue

 INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE INVENTARIO A2 ARTES DEL ESPAECTACULO		 CÓDIGO IM-18-07-58-002-17-000010
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN		
Provincia: Tungurahua	Cantón: Pelleo	
Provincia: Tungurahua	<input checked="" type="checkbox"/> Urbana	<input type="checkbox"/> Rural
Localidad: Salasaka		
Coordenadas: WGS84 Z17S - UTM: X(Oeste): 9852277 Y(Sur): 770840 Z(Altitud): 2200		
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL		
		
Descripción de la fotografía: Curiqingue.		
Código fotográfico:		
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN		
Denominación	Otra (s) Denominación (es)	
Curiqingue	D1	Ninguno
	D2	
Grupo Social	Lengua (s)	
Indigena / Mestizo	L1	Runa Shimi (kichwa)
	L2	Castellano
Subámbito	Detalle del Subámbito	
Juegos Tradicionales	Juegos rituales o festivos	
4. DESCRIPCIÓN		
Origen		
<ul style="list-style-type: none"> Se cree que este juego se originó con el motivo de imitar a esta ave llamada curiingue y su manera de beber agua, además era un ave sagrada para los antiguos de este pueblo y los incas. 		
Fecha o Período	Detalle de la periodicidad	
<input type="checkbox"/> Anual	Como se indica en su origen solo se lo realiza en los cementerios de la parroquia cuando una persona de Salasaka muere.	
<input type="checkbox"/> Continua		
<input type="checkbox"/> Ocasional		
<input checked="" type="checkbox"/> Otro		
Alcance	Detalle de alcance	
<input checked="" type="checkbox"/> Local	Su alcance por el momento es local, solo se lo practica en la parroquia Salasaka.	
<input type="checkbox"/> Provincial		
<input type="checkbox"/> Regional		
<input type="checkbox"/> Nacional		
<input type="checkbox"/> Internacional		
Descripción de la manifestación		
<ul style="list-style-type: none"> El juego del curiingue consiste: <ul style="list-style-type: none"> Paso 1: Colocar en el piso un recipiente con chicha. Paso 2: Luego el jugador asignado pondrá sus manos detrás de su cuerpo. Paso 3: EL jugador se puede inclinar y después intentará levantar el recipiente usando su boca, tomarse el contenido. Si lo hace como símbolo de su triunfo, una vez vació el recipiente en su boca, lo lanzará hacia atrás. 		

Estructura			
Prosa <input type="checkbox"/>		V <input type="checkbox"/> o <input checked="" type="checkbox"/> Otro	
Elementos significativos			
Elementos	Tipo	Detalle del elemento	
E1	Recipiente	Elementos Materiales	Recipiente hecho a base del chilpe.
E2	Chicha	Elementos Materiales	Bebida hecha por los pobladores a base de maíz o yuca
E3		Elementos Materiales	

5. PORTADORES /SOPORTES

Portadores / Soportes	Nombres	Edad/ Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos		N/A	Jugador		Salasaka
Colectividades	Grupo étnico	N/A	Jugadores		Salasaka
Procedencia del saber		Detalle de la procedencia			
?	Padres - hijos	La parroquia demuestra que su conocimiento se transmite de generación en generación, de padres a hijos, así es te juego es practicado en los velorios, sin embargo, este juego ya no es jugado por parte de los pobladores, hay que incentivar a los habitantes de la parroquia a no perder sus tradiciones.			
	Maestro- aprendiz				
	Centro de capacitación				
	Otro				
Transmisión del saber		Detalle de la transmisión			
?	Padres - hijos	Mantener y conservar el conocimiento de este juego tradicional debe ser responsabilidad de los habitantes de la parroquia, pues es algo que los identifica culturalmente.			
	Maestro- aprendiz				
	Centro de capacitación				
	Otro				

6. VALORACIÓN

Importancia para la comunidad	
<p>Conservar este juego, es de gran importancia para la comunidad tenga conocimiento y valore la riqueza cultural y ancestral que posee, que la hace única y este juego es llamativo como tradición cultural, además es una tradición que se debe conservar. Además potenciar la promoción de este atractivo cultural ayudará a la parroquia a crecer económicamente como turísticamente.</p>	
Sensibilidad al cambio	
	Alta
	Media
?	Baja
Durante la investigación se constató que los habitantes de la parroquia Salasaka no han modificado de ninguna manera este juego, ni la forma de jugar, ni sus reglas, esto refleja un aspecto positivo pues esta tradición no ha sufrido ningún cambio con el pasar de los años.	

7. INTERLOCUTORES

Apellidos y nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Dato reservado (opcional)				

8. ELEMENTOS RELACIONADOS

Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito
	ARTES DEL ESPECTACULO	JUEGOS TRADICIONALES	JUEGOS RITUALES O FESTIVOS
	ARTES DEL ESPECTACULO	JUEGOS TRADICIONALES	JUEGOS RITUALES O FESTIVOS

9. ELEMENTOS RELACIONADOS

Textos	Fotografías	Videos	Audios

10. OBSERVACIONES

--

11. DATOS DE CONTROL

Elaborado por: López, G. (2017)

Gráfico 29: Chamuscar cabello

 INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE INVENTARIO A2 ARTES DEL ESPAECTACULO		 CÓDIGO IM-18-07-58-002-17-000011	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: Tungurahua		Cantón: Pelileo	
Provincia: Tungurahua		<input checked="" type="checkbox"/> Urbana	<input type="checkbox"/> Rural
Localidad: Salasaka			
Coordenadas: WGS84 Z17S - UTM: X(Oeste): 9852277 Y(Sur): 770840 Z(Altitud): 2200			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía: Chamuscar Cabello o Quemar Cabello.			
Código fotográfico:			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación		Otra (s) Denominación (es)	
Chamuscar Cabello		D1	Quemar Cabello
		D2	
Grupo Social		Lengua (s)	
Indígena / Mestizo		L1	Runa Shimi (kichwa)
		L2	Castellano
Subámbito		Detalle del Subámbito	
Juegos Tradicionales		Juegos rituales o festivos	
4. DESCRIPCIÓN			
Origen			
<ul style="list-style-type: none"> Se cree que el juego de Chamuscar o "Quemar" Cabello se da solo en los velorios por motivo de diversión, y para quemar a los dormidos y distraídos. 			
Fecha o Período		Detalle de la periodicidad	
<input type="checkbox"/>	Anual	La participación de los habitantes de Salasaka con este juego aún es frecuente, pero solo es practicada cuando una persona fallece.	
<input type="checkbox"/>	Continua		
<input type="checkbox"/>	Ocasional		
<input checked="" type="checkbox"/>	Otro		
Alcance		Detalle de alcance	
<input checked="" type="checkbox"/>	Local	Su alcance por el momento es local, solo se lo pratica en la parroquia Salasaka.	
<input type="checkbox"/>	Provincial		
<input type="checkbox"/>	Regional		
<input type="checkbox"/>	Nacional		
<input type="checkbox"/>	Internacional		
Descripción de la manifestación			
<ul style="list-style-type: none"> El juego de Chamuscar Cabello consiste en: Con un pedazo pequeño de cabuya encendido en una punta, colocar este en la parte de la oreja e intentar quemar el cabello de esa zona. Es un mini juego de agilidad y estar pendiente de las personas distraída para quemarles el cabello. Nota: Se quemará el cabello o los acompañantes distraídas y dormilonas en el funeral. 			

Estructura			
Prosa <input type="checkbox"/>		V <input type="checkbox"/> o <input checked="" type="checkbox"/> Otro	
Elementos significativos			
Elementos	Tipo	Detalle del elemento	
E1	Pedazo de cabuya	Elementos Materiales	Cabuya un tipo de holi hecha a base de penca procesada.
E2		Elementos Materiales	
E3		Elementos Materiales	

5. PORTADORES /SOPORTES

Portadores / Soportes	Nombres	Edad/ Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos		N/A	Jugador		Salasaka
Colectividades	Grupo étnico	N/A	Jugadores		Salasaka
Procedencia del saber		Detalle de la procedencia			
?	Padres - hijos	La parroquia demuestra que su conocimiento se transmite de generación en generación, de padres a hijos, es un mini juego que se sigue practicando en los funerales, esto no se debe perder y seguir pasando su conocimiento a las nuevas generaciones.			
	Maestro- aprendiz				
	Centro de capacitación				
	Otro				
Transmisión del saber		Detalle de la transmisión			
?	Padres - hijos	Mantener y conservar el conocimiento de este juego tradicional debe ser responsabilidad de los habitantes de la parroquia, pues es algo que los identifica culturalmente.			
	Maestro- aprendiz				
	Centro de capacitación				
	Otro				

6. VALORACIÓN

Importancia para la comunidad	
<p>Conservar este juego, es de gran importancia para la comunidad tenga conocimiento y valore la riqueza cultural y ancestral que posee, que la hace única y este juego es llamativo como tradición cultural, además es una tradición que se debe conservar. Además potenciar la promoción de este atractivo cultural ayudará a la parroquia a crecer económicamente como turísticamente.</p>	
Sensibilidad al cambio	
	Alta
	Media
?	Baja
Durante la investigación se constató que los habitantes de la parroquia Salasaka no han modificado de ninguna manera este juego, ni la forma de jugar, ni sus reglas, esto refleja un aspecto positivo pues esta tradición no ha sufrido ningún cambio con el pasar de los años y aun, se lo continúa jugando en los velorios.	

7. INTERLOCUTORES

Apellidos y nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Dato reservado (opcional)				

8. ELEMENTOS RELACIONADOS

Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito
	ARTES DEL ESPECTACULO	JUEGOS TRADICIONALES	JUEGOS RITUALES O FESTIVOS
	ARTES DEL ESPECTACULO	JUEGOS TRADICIONALES	JUEGOS RITUALES O FESTIVOS

9. ELEMENTOS RELACIONADOS

Textos	Fotografías	Videos	Audios

10. OBSERVACIONES

--

11. DATOS DE CONTROL

Elaborado por: López, G. (2017)

Gráfico 30: Juego de la cebolla

 INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE INVENTARIO A2 ARTES DEL ESPAECTACULO		 CÓDIGO IM-18-07-58-002-17-000012
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN		
Provincia: Tungurahua	Cantón: Pelileo	
Provincia: Tungurahua	<input checked="" type="checkbox"/> Urbana	<input type="checkbox"/> Rural
Localidad: Salasaka		
Coordenadas: WGS84 Z17S - UTM: X(Oeste): 9852277 Y(Sur): 770840 Z(Altitud): 2200		
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL		
		
Descripción de la fotografía: Juego de la Cebolla.		
Código fotográfico:		
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN		
Denominación	Otra (s) Denominación (es)	
Juego de la Cebolla	D1	Ninguno
	D2	
Grupo Social	Lengua (s)	
Indígena / Mestizo	L1	Runa Shimi (kichwa)
	L2	Castellano
Subámbito	Detalle del Subámbito	
Juegos Tradicionales	Juegos rituales o festivos	
4. DESCRIPCIÓN		
Origen		
<ul style="list-style-type: none"> Se cree que ya se tenía conocimiento de este juego, las generaciones antiguas, que las personas se agarraban a manera de imitar las capas de una cebolla. 		
Fecha o Período		Detalle de la periodicidad
<input type="checkbox"/>	Anual	El juego de la cebolla es un juego tradicional que solo se lo practica, solo cuando hay una persona Salasaka fallecida y por motivo de ocio; dicho esto este juego aún se juego con baja frecuencia.
<input type="checkbox"/>	Continua	
<input checked="" type="checkbox"/>	Ocasional	
<input type="checkbox"/>	Otro	
Alcance		Detalle de alcance
<input checked="" type="checkbox"/>	Local	Su alcance por el momento es local, solo se lo practica en la parroquia Salasaka.
<input type="checkbox"/>	Provincial	
<input type="checkbox"/>	Regional	
<input type="checkbox"/>	Nacional	
<input type="checkbox"/>	Internacional	
Descripción de la manifestación		
<ul style="list-style-type: none"> El juego de la Cebolla consiste en: <ul style="list-style-type: none"> Paso 1: Un mínimo de cinco jugadores se sientan uno detrás de otro, después se entrelazarán con sus manos y pies en la cintura del otro. Paso 2: Una vez hecho esto el primer jugador se aferrará a un pilar fijo. Paso 3: Otra persona elegida para separar a los entrelazados, intentará separarlos como una cebolla, uno por uno. El primero que se suelte o sea separado pierde y ocupa el lugar de la persona, quien separará a las otras. 		

Estructura		
Prosa <input type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/> o <input checked="" type="checkbox"/> Otro		
Elementos significativos		
Elementos	Tipo	Detalle del elemento
E1	Ninguno	Elementos Materiales
E2		Elementos Materiales
E3		Elementos Materiales

5. PORTADORES / SOPORTES					
Portadores / Soportes	Nombres	Edad/ Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos		N/A	Jugador		Salasaka
Colectividades	Grupo étnico	N/A	Jugadores		Salasaka
Procedencia del saber		Detalle de la procedencia			
	Padres - hijos	La parroquia demuestra que su conocimiento se transmite de generación en generación, ya sea de padres a hijos o, de manera visual en algún centro educativo practicándolo con sus compañeros, es importante que estos conocimientos culturales se sigan transmitiendo para que no se pierdan.			
	Maestro- aprendiz				
?	Centro de capacitación				
	Otro				
Transmisión del saber		Detalle de la transmisión			
	Padres - hijos	Mantener y conservar el conocimiento de este juego tradicional debe ser responsabilidad de los habitantes de la parroquia, pues es algo que los identifica culturalmente.			
	Maestro- aprendiz				
?	Centro de capacitación				
	Otro				

6. VALORACIÓN		
Importancia para la comunidad		
<p>Conservar este juego, es de gran importancia para la comunidad tenga conocimiento y valore la riqueza cultural y ancestral que posee, que la hace única y este juego es llamativo como tradición cultural, además es una tradición que se debe conservar. Además potenciar la promoción de este atractivo cultural ayudará a la parroquia a crecer económicamente como turísticamente.</p>		
Sensibilidad al cambio		
	Alta	Durante la investigación se constató que los habitantes de la parroquia Salasaka no han modificado de ninguna manera este juego, ni la forma de jugar, ni sus reglas, esto refleja un aspecto positivo pues esta tradición no ha sufrido ningún cambio con el pasar de los años.
	Media	
?	Baja	

7. INTERLOCUTORES				
Apellidos y nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Dato reservado (opcional)				

8. ELEMENTOS RELACIONADOS			
Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito
	ARTES DEL ESPECTACULO	JUEGOS TRADICIONALES	JUEGOS RITUALES O FESTIVOS
	ARTES DEL ESPECTACULO	JUEGOS TRADICIONALES	JUEGOS RITUALES O FESTIVOS

9. ELEMENTOS RELACIONADOS			
Textos	Fotografías	Videos	Audios

10. OBSERVACIONES

11. DATOS DE CONTROL

Elaborado por: López, G. (2017)

Gráfico 31: Planchas

 INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE INVENTARIO A2 ARTES DEL ESPAECTACULO		 CÓDIGO IM-18-07-58-002-17-000013	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: Tungurahua		Cantón: Pelileo	
Provincia: Tungurahua		<input checked="" type="checkbox"/> Urbana	<input type="checkbox"/> Rural
Localidad: Salasaka			
Coordenadas: WGS84 Z17S - UTM: X(Oeste): 9852277 Y(Sur): 770840 Z(Altitud): 2200			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía: Planchas.			
Código fotográfico:			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación		Otra (s) Denominación (es)	
Planchas		Ninguno	
Grupo Social		Lengua (s)	
Indígena / Mestizo		Runa Shimi (kichwa)	
		Castellano	
Subámbito		Detalle del Subámbito	
Juegos Tradicionales		Juegos rituales o festivos	
4. DESCRIPCIÓN			
Origen			
<ul style="list-style-type: none"> Se cree que se originó de una modalidad del pipo, la diferencia que se juega con rodela y por dinero. Motivo por el cual no se conoce una fecha exacta de su origen o desde cuando se lo empezó a jugar por lo spobladores Salasakas. 			
Fecha o Período		Detalle de la periodicidad	
<input type="checkbox"/> Anual		El interés por el juego de las Planchas aún se practica en ciertas ocasiones en Salasaka. Aún se mantiene este juego tradicional.	
<input type="checkbox"/> Continúa			
<input checked="" type="checkbox"/> Ocasional			
<input type="checkbox"/> Otro			
Alcance		Detalle de alcance	
<input checked="" type="checkbox"/> Local		Su alcance por el momento es local, solo se lo practica en la parroquia Salasaka.	
<input type="checkbox"/> Provincial			
<input type="checkbox"/> Regional			
<input type="checkbox"/> Nacional			
<input type="checkbox"/> Internacional			
Descripción de la manifestación			
<ul style="list-style-type: none"> El juego de las Planchas consiste en: <ul style="list-style-type: none"> Paso 1: Dibujar en el suelo una bomba o círculo de 30 cm. De diámetro. Paso 2: Dibujar una línea a como 5 metros de distancia de las bombas, este será el punto de salida de cada jugador. Paso 3: Según el número de jugadores (mínimo 2 – máximo 10) cada jugador pondrá una moneda o rodela dentro del círculo, esto será como su ficha para poder jugar. Paso 4: Todos los jugadores lanzan sus planchas o rodela desde la línea de partida antes marcada, con dirección a la bomba o círculo; el jugador que haya llegado más cerca del círculo será el primero en empezar el juego. Paso 5: El primer jugador tiene dos opciones sacar las monedas o planchas de la bomba, la otra es tratar de golpear la otra rodela de los otros jugadores más cercanos y sacarlos del juego. El jugador puede lanzar la rodela con tal puntería que logre sacar más monedas del círculo o eliminar a uno de sus rivales de juego. Paso 6: El juego así va transcurriendo hasta que haya un ganador (La persona que saque la mayor cantidad de monedas o elimine a sus rivales). Nota: Cada jugador tendrá que poner un número definido de monedas o planchas, esto será definido por los participantes. 			

Estructura			
Prosa <input type="checkbox"/>		o <input type="checkbox"/>	
		Otro <input checked="" type="checkbox"/>	
Elementos significativos			
Elementos	Tipo	Detalle del elemento	
E1	Planchas o moneda	Elementos Materiales	Rodelas metálicas que se encuentran en cualquier ferretería, y monedas de varias denominaciones.
E2		Elementos Materiales	
E3		Elementos Materiales	

5. PORTADORES /SOPORTES					
Portadores / Soportes	Nombres	Edad/ Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos		N/A	Jugador		Salasaka
Colectividades	Grupo étnico	N/A	Jugadores		Salasaka
Procedencia del saber		Detalle de la procedencia			
	Padres - hijos	La parroquia demuestra que su conocimiento sobre este juego se transmite de generación en generación, primero adquieren su conocimiento de los padres para luego, difundir el juego de manera visual en algún centro educativo practicándolo con sus compañeros, así darles más importancia cultural a estos conocimientos culturales y, continuar transmitiendo y jugándolo para que de esta forma, no se pierda.			
	Maestro- aprendiz				
?	Centro de capacitación				
	Otro				
Transmisión del saber		Detalle de la transmisión			
	Padres - hijos	La parroquia demuestra que su conocimiento sobre este juego se transmite de generación en generación, que mejor forma de transmitir este conocimiento de manera visual en algún centro educativo practicándolo con sus compañeros, es importante que estos conocimientos culturales se sigan transmitiendo y jugando para que de esta forma, no se pierdan.			
	Maestro- aprendiz				
?	Centro de capacitación				
	Otro				

6. VALORACIÓN	
Importancia para la comunidad	
<p>Conservar este juego, es de gran importancia para la comunidad tenga conocimiento y valore la riqueza cultural y ancestral que posee, que la hace única y este juego es llamativo como tradición cultural, además es una tradición que se debe conservar. Además potenciar la promoción de este atractivo cultural ayudará a la parroquia a crecer económicamente como turísticamente.</p>	
Sensibilidad al cambio	
	Alta
	Media
?	Baja
Durante la investigación se constató que los habitantes de la parroquia Salasaka no han modificado de ninguna manera este juego, ni la forma de jugar, ni sus reglas, esto refleja un aspecto positivo pues esta tradición no ha sufrido ningún cambio con el pasar de los años.	

7. INTERLOCUTORES				
Apellidos y nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Dato reservado (opcional)				

8. ELEMENTOS RELACIONADOS			
Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito
	ARTES DEL ESPECTACULO	JUEGOS TRADICIONALES	JUEGOS RITUALES O FESTIVOS
	ARTES DEL ESPECTACULO	JUEGOS TRADICIONALES	JUEGOS RITUALES O FESTIVOS

9. ELEMENTOS RELACIONADOS			
Textos	Fotografías	Videos	Audios

10. OBSERVACIONES

11. DATOS DE CONTROL

Elaborado por: López, G. (2017)

Gráfico 32: Huequitas

		INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE INVENTARIO A2 ARTES DEL ESPAECTACULO				CÓDIGO IM-18-07-58-002-17-000014	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN							
Provincia: Tungurahua				Cantón: Pelileo			
Provincia: Tungurahua				<input checked="" type="checkbox"/> Urbana		<input type="checkbox"/> Rural	
Localidad: Salasaka							
Coordenadas: WGS84 Z17S - UTM:		X(Oeste): 9852277		Y(Sur): 770840		Z(Altitud): 2200	
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL							
							
Descripción de la fotografía: Huequitas o "Huecas".							
Código fotográfico:							
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN							
Denominación				Otra (s) Denominación (es)			
Huequitas				Huecas			
Grupo Social				Lengua (s)			
Indígena / Mestizo				Runa Shimi (kichwa)			
				Castellano			
Subámbito				Detalle del Subámbito			
Juegos Tradicionales				Juegos rituales o festivos			
4. DESCRIPCIÓN							
Origen							
<ul style="list-style-type: none"> Se cree que se originó de forma de transmisión de conocimientos porque los antiguos; ya jugaban a este juego, de este modo, paso de generación en generación. 							
Fecha o Período		Detalle de la periodicidad					
Anual		El juego de las huequitas se mantiene jugando en ciertas ocasiones, por los pobladores por motivo de ocio o por pasar un momento de diversión.					
Continúa							
X Ocasional							
Otro							
Alcance		Detalle de alcance					
X Local		Su alcance por el momento es local, solo se lo practica en la parroquia Salasaka.					
Provincial							
Regional							
Nacional							
Internacional							
Descripción de la manifestación							
<ul style="list-style-type: none"> El juego de las Huequitas consiste en: <ul style="list-style-type: none"> Paso 1: Hacer en el suelo un hueco de 10cm. De largo, ancho y profundidad. Paso 2: Dibujar una línea a como 5 metros de distancia del agujero, este será el punto de salida de cada jugador. Paso 3: Según el número de jugadores (mínimo 2 – máximo 10) cada jugador pondrá una moneda dentro del hueco, esto será como su ficha para poder jugar. Paso 4: Todos los jugadores lanzan una moneda desde la línea de partida antes marcada, con dirección el hueco; el jugador que haya llegado más cerca del círculo será el primero en empezar el juego. Paso 5: El primer jugador tiene dos opciones sacar las monedas del hueco, la otra es tratar de golpear a la moneda de los otros jugadores más cercanos y sacarlos del juego. El jugador puede lanzar la moneda con tal puntería que logre sacar más monedas del hueco o eliminar a uno de sus rivales de juego. Paso 6: El juego así va transcurriendo hasta que haya un ganador (La persona que saque la mayor cantidad de monedas o elimine a sus rivales). Nota: Se colocará en el agujero una moneda por jugador, la denominación es definida por los participantes del juego. Es un juego muy parecido al de las planchas. 							

Estructura			
Prosa <input type="checkbox"/>		o <input type="checkbox"/>	
		Otro <input checked="" type="checkbox"/>	
Elementos significativos			
Elementos	Tipo	Detalle del elemento	
E1	Moneda	Elementos Materiales	Por lo general se utilizan monedas de varias denominaciones y tamaños.
E2		Elementos Materiales	
E3		Elementos Materiales	

5. PORTADORES / SOPORTES

Portadores / Soportes	Nombres	Edad/ Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos		N/A	Jugador		Salasaka
Colectividades	Grupo étnico	N/A	Jugadores		Salasaka
Procedencia del saber		Detalle de la procedencia			
√	Padres - hijos	La parroquia demuestra que su conocimiento se transmite de generación en generación, ya sea de padres a hijos o, de manera visual en algún centro educativo practicándolo con sus compañeros, es importante que estos conocimientos culturales se sigan transmitiendo y jugando las nuevas generaciones para que de esta forma, no se pierdan.			
	Maestro- aprendiz				
	Centro de capacitación				
	Otro				
Transmisión del saber		Detalle de la transmisión			
	Padres - hijos	La parroquia demuestra que su conocimiento sobre este juego se transmite de generación en generación, que mejor forma de transmitir este conocimiento de manera visual en algún centro educativo practicándolo con sus compañeros, es importante que estos conocimientos culturales se sigan transmitiendo y jugando para que de esta forma, no se pierdan.			
	Maestro- aprendiz				
√	Centro de capacitación				
	Otro				

6. VALORACIÓN

Importancia para la comunidad	
<p>Conservar este juego, es de gran importancia para la comunidad tenga conocimiento y valore la riqueza cultural y ancestral que posee, que la hace única y este juego es llamativo como tradición cultural, además es una tradición que se debe conservar. Además potenciar la promoción de este atractivo cultural ayudará a la parroquia a crecer económicamente como turísticamente.</p>	
Sensibilidad al cambio	
	Alta
	Media
√	Baja
Durante la investigación se constató que los habitantes de la parroquia Salasaka no han modificado de ninguna manera este juego, ni la forma de jugar, ni sus reglas, esto refleja un aspecto positivo pues esta tradición no ha sufrido ningún cambio con el pasar de los años.	

7. INTERLOCUTORES

Apellidos y nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Dato reservado (opcional)				

8. ELEMENTOS RELACIONADOS

Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito
	ARTES DEL ESPECTACULO	JUEGOS TRADICIONALES	JUEGOS RITUALES O FESTIVOS
	ARTES DEL ESPECTACULO	JUEGOS TRADICIONALES	JUEGOS RITUALES O FESTIVOS

9. ELEMENTOS RELACIONADOS

Textos	Fotografías	Videos	Audios

10. OBSERVACIONES

11. DATOS DE CONTROL	
Entidad investigadora: LÓPEZ LEONARDO	
Inventariado por: LÓPEZ GUAMANTARIO WILMAN LEONARDO	Fecha de inventariado:
Revisado por: LIC. MG. HERNÁNDEZ ALBA	Fecha revisión:
Aprobado por:	Fecha aprobación:
Registro Fotográfico: LÓPEZ LEONARDO	

Elaborado por: López, G. (2017)

4.3 Análisis del sistema turístico

Antecedentes del cantón Pelileo

Geográfico

El cantón Pelileo se encuentra en la parte central del país, a 19.7 km. de la ciudad de Ambato capital de la provincia de Tungurahua y a 153 km. de la ciudad de Quito, capital del Ecuador, sobre un fértil meseta que se eleva en dirección sur hasta alcanzar a las elevaciones Teligote y Ladrillos que dominan en paisaje. La zona sur del cantón se halla ocupada por un interesante sistema montañoso donde existen remanentes de bosques andinos, zonas agrícolas y de pastoreo, esta área se halla influenciada por corrientes de vientos húmedos que discurren desde la Amazonía por el valle del río Pastaza. Entre las elevaciones más importantes destacan los páramos de Bolívar el cerro Mulmul y otras elevaciones menores como Tungurahuilla y Chanchaloma, que descienden abruptamente hasta los valles del río Patate y Chambo, dejando estrechas planicies donde se ubican poblaciones como Cotaló, Huambaló, y Bolívar.

Social

En cuanto al ámbito social de Pelileo su centro de análisis es la población, en cuanto a conocer su estructura, composición y dinámica. Se analiza cuál es la cobertura y calidad de los servicios sociales, vinculados con: educación, salud, inclusión económica, seguridad, entre otros. Adicionalmente, se analiza la cultura, los patrones de consumo, cohesión social, identidad y pertenencia de la población con un territorio.

Económico

La economía del Cantón Pelileo se basa en la producción agrícola, en lo artesanal y sobre todo en la industria textiera. Pelileo durante muchos años viene desarrollando esta importante actividad económica. Su producto emblemático es el Jean, el cual le ha dado renombre a nivel nacional e internacional, es altamente cotizado en países vecinos como

Perú y Colombia y sobre todo en el mercado interno del país, por su calidad, por lo cual el cantón es conocido como la “ciudad azul” El barrio “El Tambo” es el sitio donde mayoritariamente las industrias comercializan sus productos, también en el sector turístico, su potencial es Salasaka y el complejo “La Moya”.

Análisis de la demanda turística

Aunque no se cuenta con estadísticas del ingreso de visitantes al cantón Pelileo uno de los más importantes atractivos corresponde a la comunidad Salasaka. En ella predominan las manifestaciones culturales autóctonas. Ocupa una zona ecológica singular que tiene varios atractivos naturales, sus cerros, algunos de ellos considerados como zonas sagradas para sus ritos religiosos mezclados con el mundo católico, especialmente en época de Corpus Cristi.

De igual manera se consideró como campo de estudio a los 235.756 turistas nacionales y extranjeros que visitan ciudad de Baños de la provincia de Tungurahua, Baños por ser el principal destino turístico de la provincia y por encontrarse a 30 minutos de la zona de estudio. Según los datos obtenidos de la Dirección nacional de migración en el año 2011 ingresaron al Ecuador 1`140.978 de los cuales el 16% visitaron la ciudad de Baños es decir 182 356 vistan la ciudad de Baños.

Turistas extranjeros

Según los datos obtenidos de la Dirección nacional de migración en el año 2011 ingresaron al Ecuador 1`140.978 de los cuales el 16% es decir 182.556 vistan la ciudad de Baños.

Turistas nacionales

Para nuestro campo de estudio se ha considerado los 53.400 turistas nacionales que visitan Baños que representa el 23% del 235956 que visitan la ciudad.

Análisis de la Oferta

En el cantón Pelileo, se han impulsado varias acciones que permiten el desarrollo de la actividad turística, pero son suficientes para lograr sostenibilidad, y una mejor distribución de los turistas nacionales y extranjeros en todas las parroquias del cantón. Por lo que es necesaria la promoción e institucionalización de los componentes del sistema turístico, entre ellos los atractivos naturales y culturales. Con base a la información generada por el municipio y diferentes instituciones se ha establecido los atractivos turísticos naturales y culturales de las parroquias urbanas y rurales del cantón Pelileo.

Existen esfuerzos para explotar el sector turístico, dados los potenciales que éste posee, lo que se dificulta ya que éste a excepción del centro cantonal, no cuenta con infraestructura y servicios para fomentar el turismo, así como, falta difusión de los atractivos existentes y la institucionalización de celebraciones culturales y ancestrales, sobre todo de la población Salasaka, que mantiene sus costumbres y tradiciones.

Para un análisis del potencial turístico se realizó la descripción del número de establecimiento que posee el cantón, en diferentes ámbitos de servicio como: en el servicio de hospedaje cuentan con 10 establecimientos, en alimentación cuenta con 41 establecimientos entre restaurantes, picanterías, bares y heladerías, y cuenta con solo 3 establecimientos de esparcimiento. Además, se detallan los atractivos turísticos, tanto naturales como culturales, el cantón cuenta con 17 atractivos turísticos de los cuales 3 atractivos son naturales y 14 atractivos culturales que tienen un potencial turístico.

Tabla 22 : Catastro turístico de Pelileo

Servicio	Número
Hospedaje	10
Alimentación	41
Esparcimiento	3
Festividades	11

Elaborado por: López, G. (2017)

Tabla 23: Atractivos turísticos Pelileo

Tipo de Atractivo	Categoría	Jerarquización
Mercado artesanal Salasaka	Manifestación Cultural	II
Museo etnográfico Salasaka	Manifestación Cultural	II
Cerro Nitón	Sitio Natural	II
Sitio sagrado Quilli Urco	Sitio sagrado/Manifestación	II
Sitio sagrado Punta Rumi	Sitio sagrado/Manifestación	II
Vertientes de Galupe Huaico	Sitio Natural	II
Celebración Inti Raymi	Manifestación Cultural	II
Fiesta del Caporal	Manifestación Cultural	II
Centro turístico comunitario Patuloma	Manifestación Cultural	II
Hostería Inka Huasi	Manifestación Cultural	II
Artesanías	Manifestación Cultural	III
Gastronomía típica	Manifestación Cultural	II
Parapente	Manifestación Cultural	II
Cerro Teligote	Sitio natural/Manifestación	II
Complejo turístico La Moya	Manifestación Cultural	I
Manufactura de Jeans	Manifestación Cultural	II
Elaboración de muebles en Huambaló	Manifestación Cultural	I

Elaborado por: López, G. (2017)

Días de feria: martes y sábados

San Pedro de Pelileo es un lugar privilegiado dentro de la provincia de Tungurahua, ya que es el paso obligado hacia el cantón Baños y a la Amazonía, razón por la cual mereció ser llamada “La Puerta del Dorado”, este hecho beneficia de diversas formas al cantón. La palabra PELILEO tiene diferentes significados como: “Laguna Grande”, “Cacique Poderoso”, “Fuerte como el Rayo”.

Accesibilidad Terrestre

- **Vía Quito –Latacunga- Ambato- Pelileo.** Tiene una distancia de 150 kilómetros aproximadamente. Para llegar a este destino existen frecuencias diarias de las siguientes empresas de transporte: Tourism San Francisco, Baños, Amazonas, Expreso Baños.
- **Vía Guayaquil- Riobamba – Ambato –Pelileo.** Tiene una distancia de 300 kilómetros aproximadamente. Para trasladarse desde este lugar poseen frecuencias diarias las empresas: Flota Pelileo, Santa, San Francisco, Trasandina Express, C.I.T.A Express.

Recopilado de: Medina, (2014)

Análisis de las operadoras turísticas

El potencial turístico en el cantón Pelileo es aprovechado, siendo una fuente importante de ingresos, no puede despegar, por diversas causas, entre las que se pueden mencionar: la falta de servicios básicos a nivel del cantón, la falta de coordinación institucional que permita por una parte el conocimiento de las actividades que las diferentes entidades llevan a cabo y por otra la articulación de los procesos que llevan adelante.

En el cantón Pelileo la actividad turística se desarrolla de forma desarticulada sin la coordinación entre la planta turística y los atractivos naturales y culturales, no existen productos turísticos que estén enfocados al perfil del turista que visita el Cantón, los

productos turísticos deberían estar ofertados de una forma adecuada por el gobierno seccional y las entidades de apoyo que ejercen la actividad turística.

Análisis del espacio turístico

Dentro de un país o una región, el espacio turístico comprende a aquellas partes del territorio donde se verifica o podría verificarse la práctica de actividades turísticas. La primera situación corresponde a los lugares donde llegan los turistas, y la segunda a aquellas partes a las que podrían llegar, pero no lo hacen; ya sea porque son inaccesibles para ellos, o porque la falta de caminos y senderos aceptables que conduzcan a ellos y faciliten su recorrido, así como de comodidades mínimas en el lugar, desalienta su visita.

Servicios básicos

La cobertura de servicios básicos se ha incrementado en la última década; sin embargo, el área rural es la menos beneficiada de estos servicios.

Agua: En el Cantón Pelileo el 92.8% de la población tiene acceso a este servicio en la parte urbana, mientras que en las parroquias que lo conforman alcanza el 56.4 %.

Disponibilidad hídrica

El cantón Pelileo aprovecha de acuerdo a la información proporcionada por la Circunscripción Hidrográfica del Pastaza un caudal diario de 4,518.5 litros por segundo en casi todas las parroquias del cantón. El uso más importante es el riego, seguido del para fuerza motriz, y para uso doméstico. Los otros usos menos son el industrial, el de agua potable finalmente el piscícola.

La parroquia que más utiliza el agua, es la que según la clasificación de la CHP, corresponde a la Matriz con 1,678 litros por segundo; seguida de Salasaka con 1,162 litros por segundo, y finalmente Benítez con 861 litros por segundo. Las otras parroquias consumen caudales más pequeños.

Servicio de recolección de basura: En el área urbana el 93.4% dispone del servicio de recolección de basura en el área urbana y en el área rural el 47.3 de los cuales un 55% tienen el servicio de carro recolector; mientras que el 45% eliminan la basura de otra manera.

Servicio de alcantarillado: En el Cantón Pelileo el servicio de alcantarillado en el área urbana el 94.8 dispone del servicio y en el área rural el 40.4%.

Servicio de electricidad: El cantón Pelileo el servicio de red pública en el área urbana es de 99.45 y en el área rural el 94.9%.

Infraestructura de seguridad

El cantón Pelileo cuenta para la seguridad, control y emergencia para sus habitantes con un establecimiento de la Policía Nacional, el Cuerpo De Bomberos, Defensa Civil.

Servicio financiero

El cantón Pelileo cuenta con diferentes entidades financieras, las mismas que se encuentran en la parroquia Matriz entre las cuales se menciona a las siguientes: Banco Pichincha, Banco Guayaquil, Banco Procredit, Banco Solidario y las Cooperativa de Ahorro y Crédito Oscus, Cooperativa de Ahorro y Crédito San Francisco, Cooperativa de Ahorro y Crédito Mi Tierra, Cooperativa de Ahorro y Crédito Mushuc Runa, Cámara de Comercio entre otras.

Actividad Económica

La población económicamente activa es de 27.620 habitantes (55,4% hombres 44,6% mujeres). El 45,6% trabaja por cuenta propia, el 29,7% son empleados privados, el 10,9% jornaleros o peones, el 4,9% empleados del sector público, el 2,3% patronos, el 1,8% empleados domésticos, el 1,7% trabajadores no remunerados, el 0,6% socios, y el 2,5% restante no definido. Los habitantes principalmente se ocupan como agricultores y

trabajadores calificados, operarios de instalaciones y maquinaria, y oficiales, operarios y artesanos.

Por lo tanto, se pudo determinar que en el cantón Pelileo el 92.8% de la población tiene acceso a este servicio en la zona urbana, mientras que en la zona rural alcanza el 56.4 %; además se evidencia una carencia de infraestructura básica que limita el desarrollo de la actividad turística.

Recursos naturales degradados y sus causas.

Nuestro País está atravesado de norte a sur por la Cordillera de los Andes, dividiéndolo en tres regiones naturales, Costa, Sierra y Oriente. En la Sierra se desarrollan actividades productivas, especialmente la agricultura y ganadería que en la mayoría de ésta región, han deteriorado los paisajes naturales, a ésta realidad no es ajeno el cantón Pelileo, que posee pequeños remanentes de áreas naturales, entre los que se pueden mencionar, al cerro Teligote, al cerro Mulmul ubicados en zonas de bosque nublado que albergan a “más de 30 especies de pájaros y más de 80 especies de plantas y a una pequeña zona ubicada en el extremo oriental de la parroquia Chiquicha, (Estepa Espinosa Montano Bajo) que hasta la actualidad sufren una fuerte presión por la ampliación de la frontera agropecuaria.

4.4 Verificación de la hipótesis

Para la verificación de la hipótesis del presente tema investigativo se realizó un análisis comparativo, para ver si los juegos tradicionales del pueblo Salasaka aportaran como un elemento al fortalecimiento del turismo en el cantón Pelileo.

Tabla 24: Hipótesis

Hipótesis:	Objetivos:	Resultados:
<p>Hipótesis:</p> <p>Los juegos tradicionales aportan como elemento para fortalecer el turismo en el pueblo Salasaka.</p>	<p>Identificar los juegos tradicionales del pueblo Salasaka.</p>	<p>Mediante una entrevista por estratos realizada a 180 pobladores, de las 18 comunidades en la parroquia de Salasaka, se tiene como resultado un folleto sobre los juegos tradicionales en el pueblo de Salasaka, al igual, que un inventario de los juegos tradicionales plasmadas en fichas, basadas en el Instructivo de fichas de registro e inventario de Patrimonio Cultural Inmaterial (2011).</p>
	<p>Analizar los componentes del turismo del cantón Pelileo.</p>	<p>Se determinó como resultado una interpretación detallada sobre oferta, demanda, operadoras turísticas y espacio geográfico, que permiten conocer los diferentes</p>

		<p>aspectos turísticos a potencializar, para un fortalecimiento turístico en todo el cantón, y de esta manera solucionar todas las falencias turísticas del sector.</p>
	<p>Determinar cómo los juegos tradicionales pueden ser un eje transversal en el fortalecimiento del turismo.</p>	<p>Los juegos tradicionales del pueblo Salasaka, mediante la inserción de los mismos en actividades turísticas, en el sector hotelero, en guianza turística, en fiestas sociales, en programas culturales y en centros educativos, de este modo su inserción va a fortalecer todos los ámbitos del turismo en la parroquia y el cantón por igual. Beneficiando a todos los establecimientos turísticos, tanto como a sus pobladores.</p>

Elaborado por: López , G. (2017)

Cumpliendo estos tres objetivos propuestos en la hipótesis se comprueba que los juegos tradicionales de la parroquia Salasaka, si pueden aportar de forma positiva al fortalecimiento y desarrollo del turismo, mediante la inserción de los mismos en actividades turísticas, en el sector hotelero, en guianza turísticas, en fiestas sociales, en programas culturales y en centros educativos, de este modo su inserción va a fortalecer todos los ámbitos del turismo beneficiando a los establecimientos turísticos y a sus pobladores, tanto en la parroquia como en su cantón Pelileo.

Autores: Andrea del Sol Méndez Meza y Saida Rocío Pineda Zumba

“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 dependiendo en el lugar geográfico donde este se practique produciendo una interrelación entre ambos personajes”. (Pineda Zumba, 2009)

“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 un intercambio entre culturas y experiencia, por lo tanto esto representa un aporte importante a la actividad turística de la localidad!. (Mendez, 2009)

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones:

- De acuerdo a los datos obtenidos se puede llegar a la conclusión que los habitantes de la parroquia Salasaka, cantón Pelileo, poseen una gran cantidad de costumbres y tradiciones como son, sus juegos tradicionales que forman parte de sus raíces ancestrales e identidad cultural, los cuales deben conservar y valorar para potenciar su práctica y transmisión de conocimiento a su propia gente, y a su vez a turistas nacionales y extranjeros.
- Finalizada la investigación se determinó que el cantón de Pelileo no cuenta con el apoyo, ni la adecuada promoción turística por parte de las entidades públicas y privadas, necesarias para su desarrollo, y salga del estancamiento turístico en el cual se encuentra, a pesar de contar con una variedad de atractivos turísticos culturales y naturales, para así, incentivar y fortalecer la actividad turística en el cantón Pelileo.
- La inclusión de los juegos tradicionales como eje transversal brindarían diversos beneficios en la parroquia de Salasaka y su cantón, tales como serían: mejor calidad de vida de los habitantes, economía sustentable, además de un manejo correcto de recursos y la revitalización cultural, al igual que un fortalecimiento en los diversos prestadores de servicios y establecimientos turísticos.

5.2 Recomendaciones:

- Incentivar a los jóvenes y niños de la parroquia a preservar y conservar el conocimiento ancestral, mediante la práctica de los juegos tradicionales, que puedan ser una actividad lúdica constructiva para la actividad mental y física de las generaciones nuevas. Difundir la revitalización de tradiciones y costumbres mediante la difusión de un folleto turístico cultural.
- El cantón de Pelileo y la parroquia de Salasaka debería implementar un plan de desarrollo en el sistema turístico y mejorar los servicios turísticos, puesto que existen muchas problemáticas.
- Difundir los juegos tradicionales en eventos comunitarios y académicos con el fin de socializar el conocimiento y fortalecer el movimiento turístico, también se puede desarrollar con la práctica en fiestas, eventos, ceremonias y servicio, y así obtener un cambio significativo en el turismo a nivel cantonal.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1 Datos informativos

6.1.1 Título

“Diseño de un folleto sobre juegos tradicionales del pueblo Salasaka para su revitalización cultural y fortalecimiento turístico en el cantón Pelileo”.

6.1.2 Institución Ejecutora:

- GAD parroquial de Salasaka

6.1.3 Beneficiarios

Las 18 comunidades de la parroquia Salasaka perteneciente al cantón Pelileo de la Provincia de Tungurahua.

6.1.4 Ubicación

Tabla 25: Datos Básicos Salasaka

Parroquia Salasaka	
Provincia:	Tungurahua
Cantón:	Pelileo
Parroquia:	Salasaka
Límites:	Norte: Parroquia El Rosario Sur: Parroquia Benítez Este: Parroquias García Moreno y la Matriz Oeste: Parroquias Totoras y Picaihua del cantón Ambato.

Superficie:	1.279,98 hectáreas
Coordenadas:	X (Este) 78° 33' 58" Y (Sur) 1° 20' 7"
Altitud:	2.200 m.s.n.m.
Tipo de organización social:	Comunitaria
Temperatura:	Posee una temperatura entre los 12 y los 18 grados centígrados.
Población total:	5.866 habitantes (Censo 2010)

Fuente: SALASAKA, (2015)

Elaborado por: López, G. (2017)

Tiempo estimado de ejecución

Inicio: marzo del 2017

Fin: septiembre del 2017

Equipo Técnico:

- Lic. Andrés Masaquiza, Presidente del GAD Parroquial de Salasaka.
- Lic. Mg. Alba Hernández, Tutora del proyecto de Investigación.
- Sr. Wilman Leonardo López Guamantario, Autor del Proyecto de Investigación.

6.2 Antecedentes de la propuesta

De acuerdo a los datos obtenidos se puede llegar a la conclusión que los habitantes de la parroquia Salasaka, Cantón Pelileo; han perdido el interés por practicar sus juegos tradicionales y, a su vez, en parte sus raíces ancestrales e identidad cultural, generado por la aculturación y el avance tecnológico que ha enfrentado Salasaka a lo largo del tiempo. Finalizada la investigación se determinó que el turismo fortalece al desarrollo de la parroquia Salasaka y el cantón Pelileo, debido que la actividad turística es una herramienta para el desarrollo económico y turístico del sector.

Se determina que la parroquia Salasaka reúne los requerimientos necesarios de atractivos turísticos culturales y naturales para incentivar y fortalecer la actividad turística en el cantón Pelileo, permitiendo a la vez la conservación y preservación los recursos culturales como naturales en el sector.

El turismo cultural brindaría diversos beneficios en la parroquia de Salasaka como serían: mejor calidad de vida de los habitantes, economía sustentable, manejo correcto de recursos y la revitalización de la cultura.

Además, para la recuperación de los juegos tradicionales del pueblo Salasaka es esencial difundir su conocimiento a los habitantes de la parroquia, también la propuesta de fortalecimiento turístico y revitalización cultural y entregar el Proyecto de Investigación para su correcto uso.

6.3 Justificación

En la actualidad los conocimientos ancestrales de las culturas indígenas del país han venido enfocándose en la preservación y conservación de los mismos, a través de eventos culturales y desarrollando el turismo que permitan a través de estos actos, el compartir su conocimiento que ha sido adquirido a través de los años por transmisión oral y práctica hacia las generaciones futuras.

La razón principal del desarrollo de la investigación es el propósito de promover el fortalecimiento turístico, mediante la práctica de los juegos tradicionales del pueblo Salasaka en eventos turísticos de la parroquia y su cantón. De este modo también permita la participación social y cultural, donde todos los pobladores de Salasaka formen parte de esta actividad.

La presente propuesta beneficiaría a las 18 comunidades de la parroquia de Salasaka, al igual que su cantón Pelileo y al GAD parroquial Salasaka.

La investigación está siendo realizada con una orientación innovadora, la creación de un folleto y la inserción de los juegos tradicionales en su calendario de fiestas promoverían e incentivaría a crear y mejorar los servicios turísticos del pueblo Salasaka y sectores aledaños.

La factibilidad se reflejaría en la aceptación por parte de los pobladores de la parroquia de sus tradiciones e identidad que sería un fortalecimiento para el desarrollo del turismo comunitario y cultural, además en la oferta turística que ha ido creciendo con el paso de los años, interesados por las tradiciones y costumbres de las culturas indígenas de la provincia.

6.4 Objetivos

6.4.1 General

- Elaborar un folleto de la parroquia Salasaka y los juegos tradicionales que posee el pueblo, perteneciente al cantón Pelileo de la Provincia de Tungurahua.

6.4.2 Específicos

- Recopilación de los juegos tradicionales del pueblo Salasaka.
- Inserción de la práctica de los juegos tradicionales del pueblo Salasaka en su cronograma de fiestas.

6.5 Análisis de factibilidad

6.5.1 Factibilidad operativa

La propuesta sobre la elaboración de un folleto del pueblo Salasaka y sus juegos tradicionales es factible a razón que se cuenta con el apoyo, respaldo del GAD parroquial de Salasaka, quien monitoreará y dirigirá la elaboración del folleto; como la inserción de estos juegos en su calendario de fiestas y otras actividades turísticas.

En fin, la propuesta es factible puesto que se cuenta con la información y los conocimientos necesarios para su ejecución.

6.5.2 Factibilidad económica

Para considerar la factibilidad económica se basará en una matriz que indicarán el nivel económico con su correspondiente ponderación en una del 1 al 5 respectivamente, indicando desde el menor al mayor.

Tabla 26: Factibilidad económica

N°	Etapas de la elaboración de folleto	Escala de valoración				
		1	2	3	4	5
1	Valoración del conocimiento ancestral indígena que posee el pueblo Salasaka.				X	
2	Diseño del folleto de la parroquia Salasaka y sus juegos tradicionales, como elemento para fortalecer el turismo del cantón Pelileo basado en información definida.			X		
3	Gestión para la validación y aprobación de la propuesta con el GAD parroquial Salasaka				X	
4	Entrega del folleto de la parroquia Salasaka y sus juegos tradicionales al GAD parroquial de Salasaka.			X		

Elaborado por: López, G. (2017)

Establecidos los indicadores junto a su ponderación, se finiquita que el proyecto de la elaboración del folleto de la parroquia Salasaka y sus juegos tradicionales es económicamente factible, por esta razón que los gastos para la elaboración del folleto serán cubiertos por el autor del proyecto de investigación.

6.6 Fundamentación teórica

Folleto turístico

El folleto turístico es una publicación impresa de hasta cincuenta páginas que se distribuye por lo general gratuitamente, con finalidad informativa o publicitaria de un destino, monumento, hotel, etc. de manera muy concisa y breve. Usualmente se presentan a manera de díptico, tríptico o similares para garantizar su "portabilidad". (Planet, 2010)

Cabe mencionar que los Folletos tienden más a la publicidad que a la información, ya que su finalidad es atraer a los visitantes más que solamente informarlos. A menudo aparecen en forma de mapa (texto discontinuo, donde las fotos se acompañan de breves explicaciones) o si no, se utilizan bloques informativos (dígase: dónde comer, dónde dormir, qué visitar, etc.). (Planet, 2010)

6.7 Modelo operativo

Tabla 27: *Modelo operativo*

Fases	Objetivo	Actividades	Recursos	Responsable	Tiempo
Planificación	<ul style="list-style-type: none"> Planificar toda la información a realizarse y poner en el folleto turístico del pueblo Salasaka y sus juegos tradicionales. 	<ul style="list-style-type: none"> Inventario de juegos tradicionales de Salasaka. Planificar los pasos para elaborar el folleto turístico. 	<ul style="list-style-type: none"> Guía de información. Diapositivas. 	<ul style="list-style-type: none"> Leonardo López 	<p>Mayo 2017</p>

Diseño	<ul style="list-style-type: none"> • Crear un diseño del folleto turístico de Salasaka y sus juegos tradicionales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escoger un diseño apropiado para el folleto turístico. • Elaboración del folleto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Programa para diseño gráfico 	<ul style="list-style-type: none"> • Leonardo López • Diseñador Gráfico 	Junio –Julio 2017
Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecutar las actividades planteadas en la propuesta 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación del calendario de fiestas de la parroquia. • Inventario de atractivos turísticos de la parroquia de Salasaka y el cantón. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computador 	<ul style="list-style-type: none"> • Leonardo López • GAD parroquial Salasaka 	Agosto 2017
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluar los resultados alcanzados con la propuesta planteada. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reunión para conversar sobre las apreciaciones del folleto de los juegos tradicionales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computador • Infocus 	<ul style="list-style-type: none"> • Leonardo López • GAD parroquial Salasaka 	Septiembre 2017

Elaborado por: López, G. (2017)

Inserción de los juegos tradicionales en actividades turísticas

El ámbito turismo es una de las ocupaciones más dinámicas e interesantes en el planeta, el turismo ofrece una gran cantidad de servicios, la oportunidad de conocer lugares extraordinarios, además mediante el turismo puedes interactuar con personas y culturas diferentes y variadas; motivo por el cual esta actividad se vuelve muy compleja, pues como se conoce cada persona o cultura es diferente, es decir un mundo distinto, simplemente por tener gustos, necesidades, intereses y curiosidades; es por esta razón que la animación turística tiene un gran potencial al momento de brindar servicios y una experiencia inolvidable.

Motivo por el cual la inserción de los juegos tradicionales del pueblo Salasaka puede ser un gran potencial turístico al desarrollarse actividades turísticas, los mismos que se pueden interactuar en varios espacios de animación turística, así como es distintos sectores turísticos esenciales donde el turismo se efectúa con más fuerza.

Juegos tradicionales en el sector hotelero

Con el afán de buscar nuevos campos de aplicación para los juegos tradicionales, una alternativa viable para su correcta ejecución es aplicarlos en programas de animación turística en hotelería; ya que realizar programas turísticos se han convertido en un servicio relevante en esta área, porque además de aportar un valor agregado al hotel, existe la oportunidad de enseñar y proporcionar este atractivo cultural tradicional a todas las personas que visitan el hotel gracias a la gran interacción que permite el turismo.

En la actualidad, el sector hotelero al igual que otros sectores turísticos se ha visto en la necesidad de modernizarse y tomar un proceso de cambio y adecuación con respecto a los intereses, necesidades, economía, tiempo de los clientes, los cuales son el motor que mueve a este tipo de empresas; es por esta razón que podemos encontrar una gran variedad

de establecimientos de alojamiento para desarrollar la inserción de estos juegos tradicionales en la parroquia, en su cantón, y porque no en su provincia.

Al momento de desarrollar estos juegos ancestrales el animador turístico debe tener en cuenta factores que pueden repercutir al instante que pretende poner en marcha la práctica de estos juegos, por ejemplo la temporada por el cual se encuentra (temporada alta o baja), conocer los intereses, gustos y necesidades de las personas que van a participar en estos programas turísticos, pero sobre todo ser una persona conocedora de su historia, cultura y costumbre para que de esta manera pueda difundir y proporcionar conocimiento cultural ancestral a turistas.

Es por ello que la alternativa de desarrollar juegos tradicionales del pueblo Salasaka en los establecimiento de alojamiento en la parroquia Salasaka y su cantón Pelileo, pueden ser de agrado para las personas que tengan la oportunidad de practicarlos. Se podría realizar en el salón de eventos del establecimiento de alojamiento en un espacio abierto y libre, como un valor agregado para brindar esta actividad lúdica a todos sus clientes, además de proporcionar un folleto en el que se encuentre detallado cuales son todos los juegos tradicionales que tiene el pueblo de Salasaka y la mecánica de juego de cada uno de estos para su desarrollo.

Puesto que no todos sus juegos se pueden desarrollar en este sector detallaremos una propuesta de los juegos que se podrían desarrollar en un establecimiento de alojamiento.

Tabla 28: *Juegos factibles en el campo hotelero*

Juegos factibles en el campo hotelero	
Wairo	Juego de la cebolla
Gallina ciega	Atrapar a la gallina
Curiquingue	Pipo
Juego de la cuerda	

Elaborado por: López, G. (2017)

Juegos tradicionales en guianza turística

Existen varios actores fundamentales que deben para que se realice el turismo, los mismos que interactúan directa o indirectamente entre sí como; agencias de viaje aerolíneas, transportes, hoteles, restaurantes, museos, etc.; para cumplir con todos los objetivos y requerimientos del turista. La comunicación y relación entre los turistas y estos actores a veces es muy corta.

No obstante, esto no ocurre en el caso de guianza turística, pues esta persona es la encargada de acompañar al turista o viajero durante su visita o recorrido (dentro de la ciudad, de una ruta o de un país), enseñar lo más relevante y detalles de gran interés de los lugares que visita el turista, además puede sugerir los lugares próximos a visitar, donde comer, donde divertirse, que comprar, que actividades practicar, dar indicaciones generales, etc. Además es la persona encargada de cumplir con el itinerario propuesto, velar por la seguridad del turista, procurar que su recorrido sea de su agrado y sobre todo saber cómo responder a todas las inquietudes y necesidades del turista.

Dicho esto, la guianza turística es una de las principales formas de hacer conocer nuestra cultura al turista, mediante esta se puede resaltar la importancia de nuestras culturas, historia, costumbres, arte, tradición, música, y darla a conocer de diversas formas y maneras de convivir con las tradiciones y costumbres de las etnias de nuestro país.

Es por ello que hay que tener en cuenta que la guianza turística es un proveedor directo de nuestra cultura, el guía turístico dentro de su itinerario de guianza debe dar a conocer la importancia de estas expresiones culturales lúdicas como son los juegos tradicionales del pueblo Salasaka.

Un guía turístico para dar a conocer estos juegos tradicionales debe analizar con cautela el mejor lugar, la mejor ocasión y el tiempo necesario para la explicación y desarrollo de los mismos, entonces debería empezar comentando:

- Información general del lugar a visitar
- La forma de vida del pueblo de Salasaka
- Las alternativas de diversión de antes y ahora
- La necesidad de distraerse de una forma sana en un ambiente conservador
- Los escasos recursos que han existido en las familias de la parroquia
- La práctica e importancia de los juegos tradicionales de Salasaka
- La relevancia de estos en actos religiosos y fiestas populares
- Los motivos de la falta de práctica en la actualidad de estos juegos, a causa de nuevas tecnologías, pérdida de conocimiento ancestral y otros factores.
- Concientizar sobre la importancia de mantener estos conocimientos vigentes y de no permitir su pérdida o ausencia total.

Una vez dados a conocer estos puntos de suma importancia para conocimiento del turista, el guía debe proceder a la práctica de estos juegos tradicionales con los turistas, para ello debe motivar su práctica y desarrollo de los juegos tradicionales que estén a su alcance en ese momento con respecto a materiales o elementos, tiempo, clima, tipo de turista, lugar o espacio turístico a visitar.

El aprendizaje de esta expresión cultural dentro de una visita guiada será de gran ayuda para el turista, la cual le permitirá conocer más sobre las tradiciones ancestrales del pueblo de Salasaka, tener una enseñanza más vivencial mediante su práctica, sentirse identificado con la cultura que está visitando, inter-relacionarse mejor con su grupo de visita, tomar un receso y un momento de diversión dentro del recorrido y adquirir nuevos conocimientos para luego enseñarlos en su localidad o país.

Por todas estas razones expuestas, procederemos a sugerir algunos juegos tradicionales a practicarlos dentro de las guianza turística:

Tabla 29: *Juegos factibles en la guianza turística*

Juegos factibles en la guianza turística	
Wairo	Juego de la cebolla
Gallina ciega	Atrapar a la gallina
Curiquingue	Pipo
Juego de la cuerda	Planchas
Huequitas	Llama aya

Elaborado por: López, G. (2017)

Aplicación de juegos tradicionales del pueblo Salasaka en fiestas sociales

Si hacemos memoria y nos remontamos algunos años en el pasado, nos daremos cuenta que los juegos tradicionales de Salasaka eran más acogidos y practicados por sus pobladores de una manera especial en actividades sociales y religiosas de entorno familiar barrial y parroquial, en muchas ocasiones estos juegos eran lo mejor de las fiestas y otras actividades sociales. Las fiestas sociales y sobre todo las fiestas que tienen una categoría tradicional que son celebradas anualmente han tenido y tienen gran relevancia para nuestra cultura, pues que mejor manera de expresar y practicar los juegos tradicionales que en sus fiestas parroquiales y fiestas de su cantón.

Puesto que en el campo social, la comunidad ecuatoriana es considerada como una sociedad muy festiva, teniendo presente que es un país multicultural y pluriétnico; es por ello que entre las fiestas que podemos señalar a nivel parroquial y cantonal en Salasaka y Pelileo, tenemos las siguientes:

Tabla 30: *Calendario de fiestas Salasaka*

Mes	Día	Lugar	Celebración
Enero	1	Salasaka	Fiesta del Varayuk
Febrero	1 21	Salasaka Huambalo	Fiestas del Mushuk Wata y de los Caporales Fiestas de parroquialización
Febrero- Marzo	Variable	Salasaka Pelileo centro	Carnaval
Marzo	19	Huambalo	Fiestas en honor a San José
Marzo- Abril	Variable	Salasaka	Octavas de Pascua de resurrección
Mayo	8	Huambalo	Fiestas en honor a la Virgen del Monte
Junio	13 21	Cotaló Salasaka	Fiestas a San Antonio Fiestas de Octavas de Corpus Cristi e Inti Raymi
Julio	1ra, 3ra, 4ta semana 22	Sector Pamatug Centro cantonal	Fiestas en honor al Señor de los Milagros Fiestas de cantonización y Virgen de la Merced

Septiembre	14 19 y 20	Huambalo Sector de Catimbo	Fiestas en honor al Señor de la Santa Cruz Fiestas de la Virgen de la Pura y Limpia
Octubre	- - Variable	Centro cantonal Parroquia Bolívar Salasaka	Fiestas en honor al Señor de los Milagros Fiestas en honor a San Francisco Fiesta de los Capitanes
Noviembre	2 20	Salasaka Salasaka	Finados Jatun Fiesta

Elaborado por: López, G. (2017)

Aplicación de juegos tradicionales dentro de programas culturales

Como se ha planteado los juegos tradicionales son actividades recreativas tradicionales lúdicas que son un acople perfecto en lugares u ocasiones en donde las personas se reúnen o concentran con el objetivo de entretenimiento, diversión o conocimiento, es una alternativa viable para la inserción de juegos tradicionales y realizarlos dentro de programas culturales, ya que los juegos tradicionales son parte fundamental de la cultura del pueblo Salasaka y nuestra cultura.

En cuanto se refiere a programas culturales hacemos referencia a todo tipo de presentaciones o eventos que tengan relación con aspectos t temáticas de la cultura, ya sea esta de carácter nacional e internacional, algunas programas culturales en los cuales se puede incluir los juegos tradicionales tenemos seminarios, convenciones, congresos y ferias artesanales.

En donde después de estos actos culturales se puede realizar estas actividades lúdicas que se podrían dar en un lugar y momentos determinados por los participantes.

Aplicación de los juegos tradicionales del pueblo Salasaka en centros educativos

Con la finalidad de lograr con el objetivo de perdurar el conocimiento y actividad tradicional e impedir la pérdida de los juegos tradicionales del pueblo Salasaka, se ha planteado la práctica de estos en lugares educativos, puesto que estos juegos después de ser transmitidos de padres a hijos, pueden ser difundidos de maestro a aprendiz entre compañeros de una institución educativa y así evitar la pérdida de cadena de conocimiento y practica de esta actividad lúdica.

Con la inserción de juegos tradicionales de Salasaka se pretende no solo hacer que las nuevas generaciones sigan practicando estos juegos y mantengan la tradición, al mismo tiempo que disfruten de una actividad en un ambiente sano y tranquilo, además que sus pobladores concienticen sobre la importancia que tienen sus tradiciones para la cultura y para la formación de nuevas generaciones, son un medio importante para la enseñanza de valores y conductas como: el compañerismo, la amistad, la solidaridad, la sana diversión, socialización entre personas.

GUIA INFORMATIVA CULTURAL

JUEGOS TRADICIONALES DEL PUEBLO

SALASAKA

INTRODUCCION

La Guía Informativa Cultural del pueblo de Salasaka del cantón Pelileo es una práctica guía que cuenta con toda la información que usted necesitara para conocer sobre los juegos tradicionales Salasakas, su mecánica de juego. Salasaka alberga una gran gama de tradiciones y costumbres que pueden complementarse con servicios de hospedaje, recreación, eventos sociales, tour guiados que permitan al visitante aprender un poco más de tradición indígena y disfrutar de una experiencia inolvidable.

En esta Guía Informativa Cultural del pueblo Salasaka se describen los juegos tradicionales más representativos de la comunidad Salasaka y le brinda información precisa sobre:

- Información general sobre el cantón Pelileo y la parroquia Salasaka
- Por qué visitar Salasaka
- Mecánica de juego de cada uno de los juegos tradicionales
- Ilustración del juego

Luego de tener una idea sobre los juegos tradicionales de Salasaka, se ofrece a los visitantes a ejercen la práctica o la observación de la práctica de los juegos tradicionales ejecutados por los pobladores indígenas Salasakas.

El Gobierno Autónomo Descentralizado Parroquial Salasaka, el GAD Municipal de Pelileo y la Universidad Técnica de Ambato ponemos a su disposición esta guía informativa cultural con el propósito de facilitarles información turística cultural que se pueden observar y practicar en la parroquia de Salasaka. Esperamos que le sea de gran utilidad.

INFORMACION GENERAL

La provincia de Tungurahua se encuentra ubicada en el centro del país. Por su ubicación en la región interandina, presenta una topografía muy variable pues alberga a volcanes, montañas, planicies y valles, estos últimos especialmente aptos para el cultivo de una amplia variedad de productos agrícolas, Dicha geografía además, ha dado lugar a la existencia de decenas de sitios de gran belleza paisajística con una gran diversidad de flora y fauna. Por otro lado, su amplia gastronomía así como la variedad de costumbres y tradiciones de sus ciudades y pueblos hacen de Tungurahua una provincia con un amplio potencial turístico.

CAPITAL	Ambato
SUPERFICIE	3365.13 Km ²
ALTITUD	2577.067 msnm
POBLACION	504,583 hab. (Según Censo 2010)
DIVISION POLITICA	Cantones: Ambato, Baños de Agua Santa, Cevallos, Mocha, Patate, Quero, San Pedro de Pelileo, Santiago de Píllaro y Tisaleo.
LIMITES PROVINCIALES	Norte: Cotopaxi y Napo Sur: Chimborazo y Morona Santiago Este: Pastaza Oeste: Cotopaxi y Bolívar
CLIMA	Tungurahua goza generalmente de un clima templado y seco.
PRODUCCION	Recursos Naturales: Tubérculos, raíces, hortalizas, frutas y flores. Industrias: De calzado, cuero, confecciones, textil, vestido, muebles, productos químicos, alimenticios y bebidas. Comercio: Ropa, electricidad, calzado, artesanías y confecciones en cuero.

DATOS GENERALES DEL CANTON SAN PEDRO DE PELILEO

LÍMITES	<p>Norte: Cantones Píllaro y Ambato</p> <p>Sur: Provincia de Chimborazo</p> <p>Este: Cantones Patate y Baños</p> <p>Oeste: Cantones Quero y Cevallos</p>
POBLACIÓN:	56.573 habitantes (Censo 2010)
EXTENSIÓN:	202.4 Km ²
CLIMA:	El cantón Pelileo goza de un clima templado, con una temperatura media de 13 grados centígrados y puede llegar hasta los 22 °C, y su precipitación media oscila entre 557 y 700 mm/año.
ALTITUD:	Su altitud promedio cantonal es de 2.900 msnm; su punto más alto es el Cerro Teligote con 3.670 msnm y su punto más bajo es el valle de Chiquicha con 2.400 msnm.
HIDROGRAFÍA:	Se encuentra bañada principalmente por el río Patate y sus afluentes: Pachanlica al este; y el río Chambo al sur.
PARROQUIAS:	<p>Urbanas: La Matriz y Pelileo Grande</p> <p>Rurales: García Moreno, Benitez, Cotaló, Huambaló, Salasaka, El Rosario, Bolívar y Chiquicha.</p>
DÍAS DE FERIA:	Martes y Sábado

DATOS GENERALES DE LA PARROQUIA SALASAKA

La parroquia de Salasaka se encuentra ubicado en el cantón Pelileo, provincia de Tungurahua, a 12 Km al Oriente de Ambato y a 161,6 Km de la ciudad de Quito, lugar donde se encuentra una de las culturas indígenas más vibrantes del Ecuador, pues se encuentra ubicado en un lugar privilegiado entre montañas y cerros.

PARROQUIA SALASAKA	
PROVINCIA:	Tungurahua
CANTÓN:	Pelileo
PARROQUIA:	Salasaka
LÍMITES:	<p>Norte: Parroquia El Rosario</p> <p>Sur: Parroquia Benítez</p> <p>Este: Parroquias García Moreno y la Matriz</p> <p>Oeste: Parroquias Totoras y Picaihua del cantón Ambato.</p>
SUPERFICIE:	1.279,98 hectáreas
COORDENADAS:	<p>X (Este) 78° 33' 58"</p> <p>Y (Sur) 1° 20' 7"</p>
ALTITUD:	2.200 m.s.n.m.
TIPO DE ORGANIZACIÓN SOCIAL:	Comunitaria
TEMPERATURA:	Posee una temperatura entre los 12 y los 18 grados centígrados.
POBLACIÓN TOTAL:	5.866 habitantes (Censo 2010)

¿CÓMO LLEGAR A SALASAKA?

Para llegar a la parroquia Salasaka se puede tomar los buses de las Cooperativas de Transporte 22 de julio, Flota Pelileo, El Dorado, Patate, Baños y diferentes buses que se dirijan hacia el cantón Pelileo o Baños, que parten cada 10 minutos desde el Terminal intercantonal ubicado en el Mercado América de la ciudad de Ambato. El costo del pasaje es de 40 centavos (esto puede variar según la cooperativa de transporte).

TRANSPORTE INTERNO

Existe una cooperativa de buses urbanos denominada El Rosario, que presta sus servicios hacia distintas zonas de la parroquia. Además cuenta con el servicio de camionetas que permiten y facilitan la movilización del visitante del área urbana y rural.

El costo del pasaje del bus es de 40 centavos; los precios de las carreras en camionetas pueden variar dependiendo el destino que usted desea acudir, desde uno a diez dólares.

DISTANCIA DESDE OTRAS CIUDADES HACIA SALASAKA

CIUDAD	DISTANCIA (KM)	TIEMPO APROXIMADO
Ambato	12	22 min
Baños	28,5	40 min
Puyo	87,6	1h 55min
Tena	165,9	3h 9min
Quito	161,6	2h 32min
Riobamba	50,9	1h 1min
Guayaquil	277,5	5h 23min
Cuenca	310,2	5h 37min



JUEGOS TRADICIONALES DEL PUEBLO

SALASAKA

EL WAIRO



Origen

Se cree que el juego del Wairo se empezó a jugar en camino al cementerio y la casa de los familiares de la persona fallecida, con el motivo de dar un momento entretenido y divertido en esta ceremonia tan triste, porque el pueblo piensa que en un funeral todo no es tristeza y, de esta forma se puede dar un momento de alegría.

Temática:

Lanzar un hueso de res y marcar este hueso del 1 al 5 y un espacio en blanco, el que saque el número más alto golpea al otro en la espalda o la mano.

EL juego del Wairo o “Dado” consiste:

- **Paso 1:** Marcar un hueso de ganado del 1 a 5 respectivamente y un espacio en blanco.
- **Paso 2:** Se elige un mínimo de 2 jugadores.
- **Paso 3:** Lanzar el hueso de forma que ruede y marque un número.
- **Paso 4:** El jugador que obtenga mayor cantidad numérica será el ganador.
- **Paso 5:** El ganador puede dar un castigo al perdedor que consiste en; dar un golpe con su mano en la espalda o la mano del perdedor.

Si al lanzar el hueso; resulta que salió el espacio en blanco, pierdes automáticamente y recibes el castigo.

Nota:

- **1.** El juego se lo realiza en el cementerio y en la casa de los familiares del fallecido.
- **2.** El juego solo lo pueden practicar los acompañantes, no familiares.



JUEGOS DEL GALLO

Origen

Se cree que se originó cuando se lo realizaba en la casa de los familiares cuando un integrante fallecía, se lo juega por dos motivos:

- 1.- Porque se trataba de imitar al gallo que cantaba en el techo de la casa, en lo más alto.
- 2.- Porque era tradicional que antes de que los familiares sirvan la comida, era tradición jugar este juego.

El juego se lo juega a las 12 a. m. y solo lo podían jugar los acompañantes, no podían jugar los familiares.

Temática:

Consiste en saltar desde el techo de una casa, hacia el centro de un círculo de paja; encendido en llamas, ubicado en el patio y así saltar y no dejar que la persona que está abajo con un juguete no te golpee con este.

El juego del gallo consiste:

- **Paso 1:** Hacer un círculo de 1 metro y medio de diámetro en el patio de la casa, más o menos a 2 metros de distancia de la casa; el círculo será dibujado con cabuya o paja luego encender la paja.
- **Paso 3:** Un mínimo de 5 jugadores subirán al techo de la casa, formándose uno detrás de otro.
- **Paso 4:** Ahora se colocará una persona a un lado del círculo, la persona estará con un juguete; y tratará de golpear a los jugadores.
- **Paso 5:** Los jugadores saltarán de forma continua, uno detrás de otro hacia el centro del círculo, y tratarán de salir lo más rápido posible para no ser alcanzados, ni por el juego, ni por la persona con el juguete.
- **Nota:**
 1. El juego se lo realiza en la casa de los familiares de la persona fallecida.
 2. EL juego se lo jugara a las 12 am.
 3. El juego se lo realizará antes de que los familiares sirvan los alimentos (Caldo de Gallo).
 4. Este juego solo lo puede practicar los acompañantes, no familiares.

PIPO



Origen

Se cree que su origen se dio desde mucho antes, pues era muy difícil la movilización y conseguir las cosas, así que los habitantes de Salasaka convirtieron las canicas en una modalidad netamente suya, jugando con piedras de forma redonda, que conseguían del río, pues es así como empezaron a jugar el llamado Pipo o Pepo, llamados de esta forma porque la mecánica del juego es golpear una piedra con otra.

Temática:

Se trata de 2 o más jugadores, todos con su piedra, tratan de dar un pepo a las otras piedras, si lo haces puedes pegarle en la espalda al jugador que tiene esa piedra.

El juego del Pipo o Pepo consiste en:

- **Paso 1:** Reunirse 2 o más jugadores.
- **Paso 2:** Cada jugador debe tener una piedra redonda, más o menos de 6 o 7 cm. De diámetro.
- **Paso 3:** Desde un mismo punto; los jugadores lanzaran su piedra de forma arbitraria, de manera que esta quede lo más lejana de las otras piedras.
- **Paso 4:** De igual forma de forma arbitraria cada jugador intentara darle a cualquiera de las otras piedras.
- **Paso 5:** El jugador que logre pegar con su piedra la del otro jugador, el perdedor ganará un castigo; el cual será un golpe con la mano en su espalda.

GALLINA CIEGA

Origen

La gallinita ciega o “gallina ciega” es un juego muy conocido talvés a nivel mundial, conocido desde tiempos muy antiguos, pero en esta parroquia existe una modalidad diferente a las otras; es amarrar con una venda los ojos, y con otra en un extremo de la venda, hacer un tipo de nudo o pelota de tierra, y con este tratar de golpear a los otros jugadores.

Temática:

Se trata de taparse los ojos, otro jugador le da 3 vueltas para que no sepa dónde está y luego tratar de atrapar a los otros, al que atrapes será el próximo vendado para gallinita ciega.



El juego de la gallina ciega consiste:

- **Paso 1:** Reunirse un mínimo de 6 jugadores.
- **Paso 2:** Elegir a una persona, la cual será el jugador que hará de gallina ciega.
- **Paso 3:** Una vez elegido el jugador al que se vendará, taparle los ojos con una venda larga, y en otra venda, en un extremo hacer un nudo o pelota que tenga dentro tierra.
- **Paso 4:** Luego dar 3 vueltas al jugador que hará de gallina ciega, para que así se desoriente.
- **Paso 5:** Los demás jugadores se pueden mover libremente en un diámetro de 2 metros, y evitar que la gallina ciega los golpee o atrape.
- **Paso 6:** La gallina ciega tratará de golpear o atrapar a los demás jugadores, para esto debe escuchar y sentir donde están los demás jugadores.
- **Paso 7:** La persona que sea golpeada o atrapada por la gallina ciega, esta persona será el próximo vendado y por ende la siguiente gallina ciega.



JUEGO DE LA CUERDA

Origen

El juego de la soga o cuerda es un juego de fuerza muy conocido, tanto así que se jugaba en otras comunidades, conocido y practicado por sus antepasados, también era tradicional jugarlo en las fiestas de la parroquia. Puesto que no se conoce una fecha exacta de sus inicios.

Temática:

Halar una soga, equipos iguales uno de cada lado, marcar la soga por la mitad y otra marca en el suelo. Así halar hasta que uno de los participantes de un equipo pase la marca.

El juego de la cuerda consiste:

- **Paso 1:** Hacer dos equipos de un mínimo de 5 jugadores y máximo de 8 jugadores. Además se asignará una persona que haga de juez.
- **Paso 2:** Marcar una soga o cuerda muy larga por la mitad, luego colocarse de cada lado de la cuerda, un equipo formados un integrante detrás de otro. El primer integrante de cada equipo estará a un metro de distancia de la marca de la cuerda.
- **Paso 3:** Marcar una línea en el suelo, perpendicular a la marca de la cuerda.
- **Paso 4:** El juez contará hasta tres, entonces los equipos halaran la cuerda con todas sus fuerzas con sus manos, hasta lograr que el primer integrante del otro equipo pase la marca dibujada en suelo.

COMETA



Origen

El inicio de la confección de la cometa se cree que se originó por la necesidad de jugar y por desarrollar la habilidad manual de las personas quienes lo aprendían y por verlas volar en lo más alto, además los materiales utilizados en la parroquia se encontraban fácilmente, pues el sixe, el material principal, es una planta muy común, Otro dato importante es que solo se lo hacía en el mes de Agosto debido a los vientos fuertes en este mes, y porque Salasaka está ubicado cerca de cerros y montañas, lugares donde se facilitaba hacer volar la cometa.

Temática:

Hacer una cometa con sixe o carrizo, hilo grueso o piola, funda, goma y tela. Así hacerla volar por los cielos en un lugar con mucho viento y muy alto.

La confección de la cometa consiste en:

- **Paso 1:** Reunir los materiales necesarios para su confección como son:
 1. Sixe o carrizo
 2. Una o dos fundas grandes.
 3. Piola o hilo cometa.
 4. Retazos de tela.
 5. Pegamento (goma).
 6. Tijera

- **Paso 2:** Pelar dos sixes y luego cortarlos del mismo largo, de 30 o 40 cm.
- **Paso 3:** Marcar por la mitad ambos palitos de sixe. Luego atarlos con hilo, de forma que ambos se crucen por la mitad; en forma de cruz.
- **Paso 4:** Luego en los extremos del sixe, hacer una escotadura a los lados de todos los extremos del sixe.
- **Paso 5:** Después atar allí un pedazo de piola largo y darlo varias vueltas en un extremo.
- **Paso 6:** Luego llevar la piola hacia el extremo siguiente, anudarlo y continua así hasta atar todo el contorno.
- **Paso 7:** El paso siguiente es abrir la funda grande, después cortar la funda extendida un poco más grande que la figura que has formado.
- **Paso 8:** Luego corta la funda de la medida justa, dejando unos pedacitos a los lados para poder plegar el papel.
- **Paso 9:** Entonces pon pegamento siguiendo la piola, sobre uno de los lados, pliega el papel y pasa la mano por encima para alisarlo. Has lo mismo en los cuatro lados y espera unos minutos a que se seque el pegamento.
- **Paso 10:** Haz dos agujeritos a los lados de la cruz del centro, pasa por allí un trozo de piola, hazle un nudo y deja un extremo largo hacia atrás, del lado de las varillas.
- **Paso 11:** Luego ata trozos de piola en otros dos vértices de la cometa. La longitud de cada trozo de piola es igual a la medida que tiene la cometa desde el centro hasta una de las puntas.
- **Paso 12:** Una vez que hayas atado los 3 trozos de piola, átalos juntos y luego átalos sobre el rollo de hilo cometa.
- **Paso 13:** Une o amarra los retazos de hilo, de forma que esta será la cola de la cometa, está deberá tener mínimo una longitud de 3 metros.
- **Paso 14:** En el extremo donde no has atado ningún trozo de piola, colócale la cola hecha con retazos de tela.
- **Paso 15:** Para hacer el ovillo de hilo o piola para la cometa simplemente toma un palito y envuelve el hilo o piola alrededor de él en forma de 8. Es decir, tomas el palito vertical y enlazas el hilo una vez por el extremo de arriba y una vez por el extremo de abajo, y así sucesivamente.

Nota: Se recomienda poner en tu cometa por lo menos 70 metros de hilo.

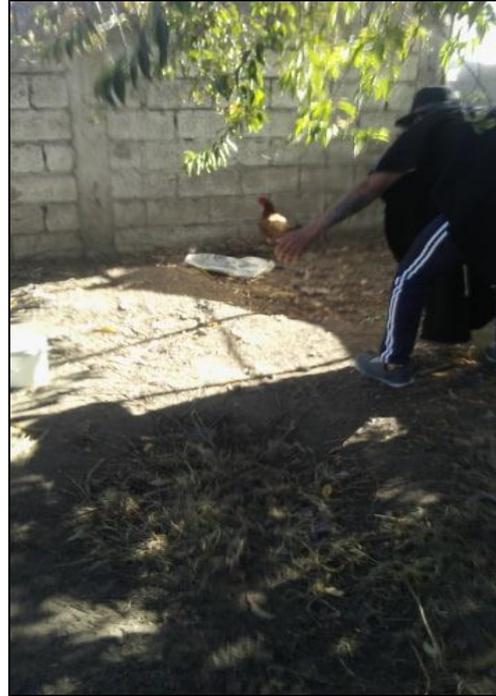
ATRAPAR A LA GALLINA

Origen

Se cree que este juego se originó, por motivo de castigo, para todas las mujeres indígenas de la parroquia; que no sabían cocinar o no les gustaba cocinar. Es así como castigo la mujer era enviada a atrapar a una gallina. Y desde ese entonces se lo fue adaptando a un juego que practican hombres y mujeres.

Temática:

Intentar de atrapar a una gallina una vez que lo dejes suelta.



El juego de atrapar a la gallina consiste:

- **Paso 1:** Primero en un espacio abierto dibujar una línea, que sirva de salida para el juego.
- **Paso 2:** Una persona que haga de juez, suelta a una gallina en el área ya destinada para desarrollar el juego.
- **Paso 3:** Luego el juez cuenta hasta 3, entonces los jugadores tratarán de atrapar a la gallina. El primero que lo logre es el ganador, el premio muchas veces es la gallina que atrapa u otro premio.

PALO ENCEBADO



Origen

Se cree que se originó en las fiestas de la parroquia, como juego tradicional; pero que ya no se lo practica continuamente en fiestas. Además se lo hacía también como atractivo turístico. Otro dato importante es que los habitantes solo ponían artículos artesanales y frutas del sector.

Temática:

Tratar de subir un palo embarrado de aceite y tratar de bajar las cosas que están en la cima.

El juego del palo encebado consiste:

- **Paso 1:** Hacer un triángulo de madera de metro y medio por lado, después a todo su contorno colocar premios variados, entonces unir este a un extremo de un palo o estaca de 20 o 30 cm. de diámetro y 5 o 6 metros de largo.
- **Paso 2:** Una vez unidos, hacer un hueco de dos metros de profundidad en el suelo y enterrar el otro extremo del palo encebado.
- **Paso 3:** El siguiente paso es colocar aceite quemado, más o menos tres cuartas partes de la estaca.
- **Paso 4:** Así la persona que desee intentará subir el palo encebado con la ayuda de su fuerza y técnica. La persona que logre podrá bajar los premios que se encuentran en la cima y quedárselos. Por lo general, los primeros concursantes no tienen éxito porque el palo está muy encebado. Suelen ganar los últimos después que el aceite se ha ido con los anteriores.

Nota: Los premios que se encuentran en la cima del palo encebado, son frutas o productos artesanales de la parroquia.



LLAMA AYA

Origen

Él Llama Aya es un juego que se cree que se originó antiguamente; a manera de juego o ritual. Es un juego que solo se juega en los velorios. Además se lo realizaba como un ritual de despedida y para que el espíritu de la persona fallecida tenga un buen trayecto hacia la otra vida y deseo de buenos augurios y no sea tentado por el mal.

Temática:

Una o dos personas llamadas “Llama Aya” tapados con una chalina grande o túnica intentan pasar a través de los acompañantes que se ponen alrededor del ataúd, entonces si lo hacen ganan una buena comida.

El juego del Llama Aya consiste:

- **Paso 1:** Una o dos personas se colocan un rebozo o chalina grande. Mientras acompañantes se colocan alrededor del ataúd formando un círculo, tomándose de las manos en el velorio.
- **Paso 2:** Estas personas tapadas llamadas “Llama Aya” dan vueltas alrededor de los acompañantes e intentan pasar a través de las personas que forman el círculo alrededor del ataúd. Si lo logran estas personas se ganarán una gran cantidad de comida de premio.
- **Nota:** Este juego se lo practica solo en los velorios.

CURIQUINGUE

Origen

Se cree que este juego se originó con el motivo de imitar a un ave llamada curiquingue y su manera de comer o beber agua, además era un ave sagrada para los antiguos de este pueblo.

Temática:

Se trata de levantar usando solo la boca un recipiente con chicha y tomárselo, además tiene poner sus manos detrás de su cuerpo.



El juego del curiquingue consiste:

- **Paso 1:** Colocar en el piso un recipiente con chicha.
- **Paso 2:** Luego el jugador asignado pondrá sus manos detrás de su cuerpo.
- **Paso 3:** EL jugador se puede inclinar y después intentará levantar el recipiente usando su boca, tomarse el contenido. Si lo hace como símbolo de su triunfo, una vez vació el recipiente en su boca, lo lanzará hacia atrás.



JUEGO DE LA CEBOLLA

Origen

Se cree que ya se tenía conocimiento de este juego, las generaciones antiguas, que las personas se agarraban a manera de imitar las capas de una cebolla.

Temática:

Los jugadores se entrelazan, el primero se aferra a algo fijo, mientras otro intenta arrancarlos como a una cebolla uno por uno.

El juego de la cebolla consiste en:

- **Paso 1:** Un mínimo de cinco jugadores se sientan uno detrás de otro, después se entrelazarán con sus manos y pies en la cintura del otro.
- **Paso 2:** Una vez hecho esto el primer jugador se aferrará a un pilar fijo.
- **Paso 3:** Otra persona elegida para separar a los entrelazados, intentará separarlos como una cebolla, uno por uno. El primero que se suelte o sea separado pierde y ocupa el lugar de la persona, quien separará a las otras.

PLANCHAS

Origen

Se cree que se originó de una modalidad del pipo, la diferencia que se juega con rodela y por dinero. Motivo por el cual no se conoce una fecha exacta de su origen o desde cuando se lo empezó a jugar por los pobladores Salasakas.

Temática:

Con rodela sacar monedas de un círculo dibujado en el suelo.



El juego de las planchas consiste en:

- Paso 1: Dibujar en el suelo una bomba o círculo de 30 cm. de diámetro.
- Paso 2: Dibujar una línea a como 5 metros de distancia de las bombas, este será el punto de salida de cada jugador.
- Paso 3: Según el número de jugadores (mínimo 2 – máximo 10) cada jugador pondrá una moneda o rodela dentro del círculo, esto será como su ficha para poder jugar.
- Paso 4: Todos los jugadores lanzan sus planchas o rodela desde la línea de partida antes marcada, con dirección a la bomba o círculo; el jugador que haya llegado más cerca del círculo será el primero en empezar el juego.
- Paso 5: El primer jugador tiene dos opciones sacar las monedas o planchas de la bomba, la otra es tratar de golpear la otra rodela de los otros jugadores más cercanos y sacarlos del juego. El jugador puede lanzar la rodela con tal puntería que logre sacar más monedas del círculo o eliminar a uno de sus rivales de juego.
- Paso 6: El juego así va transcurriendo hasta que haya un ganador (La persona que saque la mayor cantidad de monedas o elimine a sus rivales).
- **Nota:** Cada jugador tendrá que poner un número definido de monedas o planchas, esto será definido por los participantes.



HUEQUITAS

Origen

Se cree que se originó de forma de transmisión de conocimientos porque los antiguos; ya jugaban a este juego, de este modo, paso de generación en generación.

Temática:

Se trata de lanzar monedas a un hueco hecho en el suelo para luego sacarlas. Este juego es parecido a las planchas.

El juego de las hueqitas consiste en:

- **Paso 1:** Hacer en el suelo un hueco de 10cm. De largo, ancho y profundidad.
- **Paso 2:** Dibujar una línea a como 5 metros de distancia del agujero, este será el punto de salida de cada jugador.
- **Paso 3:** Según el número de jugadores (mínimo 2 – máximo 10) cada jugador pondrá una moneda dentro del hueco, esto será como su ficha para poder jugar.
- **Pasó 4:** Todos los jugadores lanzan una moneda desde la línea de partida antes marcada, con dirección el hueco; el jugador que haya llegado más cerca del círculo será el primero en empezar el juego.
- **Paso 5:** El primer jugador tiene dos opciones sacar las monedas del hueco, la otra es tratar de golpear a la moneda de los otros jugadores más cercanos y sacarlos del juego. El jugador puede lanzar la moneda con tal puntería que logre sacar más monedas del hueco o eliminar a uno de sus rivales de juego.
- **Paso 6:** El juego así va transcurriendo hasta que haya un ganador (La persona que saque la mayor cantidad de monedas o elimine o sus rivales).

Nota: Se colocará en el agujero una moneda por jugador, la denominación es definida por los participantes del juego.

Es un juego muy parecido al de las planchas.

MINI JUEGO

CHAMUSCAR CABELLO

Origen

Se cree que el juego de chamuscar o “quemar” cabello se da solo en los velorios por motivo de diversión, y para quemar a los dormidos y distraídos; se cree que se lo inicio en modo de pasatiempo o dar un momento divertido en un velorio, así como el juego del wairo.



Temática:

Este juego se trata, que distintas personas como tradición en un funeral, se chamuscan los cabellos a los acompañantes distraídos y dormilones.

El juego de chamuscar cabello consiste en:

- Con un pedazo pequeño de cabuya encendido en una punta, colocar este en la parte de la oreja e intentar quemar el cabello de esa zona. Es un mini juego de agilidad y estar pendiente de las personas distraída para quemarles el cabello.
- **Nota:** Se quemará el cabello o los acompañantes distraídas y dormilonas en el funeral.

OTRAS TRADICIONES Y CELEBRACIONES

La parroquia Salasaka del cantón Pelileo se caracteriza por ser un lugar cuyas tradiciones, costumbres y religiosidad se manifiesta a través de sus fiestas y celebraciones en honor a sus santos a lo largo de todo el año. Por otro lado, Salasaka demuestra una variedad de rituales ancestrales, de gran valor cultural, pues su gente trata mantiene a lo largo del tiempo sus costumbres y tradiciones festivas.

Las principales fiestas celebradas en la parroquia se detallan a continuación:

FIESTA DEL VARAYUK

Varayuk significa: el que lleva la vara (el bastón de mando, alto jerarca. Antiguamente el Apu Varayuk era la mayor autoridad Salasaka. Esta fiesta se desarrolla los primeros días del mes de enero, es cuando se escogen a los nuevos Alcaldes, uno principal (Apu Varayuk) y los demás que lo apoyan (Varayakuna). Durante la misa, el cura párroco de Salasaka entrega una vara a cada uno de ellos. También se nombra un Fiscal, su labor será la de velar porque los nuevos alcaldes cumplan con su labor durante todo el año. Cuando la misa culmina, las nuevas autoridades salen de la iglesia y una banda de pueblo toca su música en la plaza central, posteriormente todos caminan en procesión y terminan en un festejo con todos los presentes en un sitio previamente definido.

CARNAVAL SALASAKA (PAWKAR RAYMI)

Esta celebración inicia tres días antes de la fiesta principal con la preparación de la chicha, la “cala” (panes pequeños), el mote y otras comidas más tradicionales en la parroquia. Cuando llega el día del Carnaval, bailan los danzantes, al son del pingullo y del bombo, el martes de carnaval, en Chilkapamba, el Apu Varayuk o Alcalde Mayor se encuentra con los alcaldes, cada uno tiene sus propios danzantes. Los danzantes son jóvenes, quienes se pintan la cara con harina blanca y tienen unos cascabeles en sus tobillos. Otros danzantes llevan vestimentas más vistosas, que son: un poncho de rayas rojas y cafés,

sombrero de color verde, cascabeles en sus tobillos, camisa y pantalón blancos. El Pendonero es un personaje muy importante para esta festividad, porque él junto a los alcaldes lleva la comida y la chicha, este se coloca en la parte principal de la plaza, mientras los alcaldes hacen desfilar a sus danzantes quienes bailan en las cuatro esquinas de la misma.

LA FIESTA DEL CAPORAL – SALASAKA

El Caporal es un personaje que se autonombra y se da a conocer cuando el cura párroco de Salasaka lo anuncia en la misa del Domingo de Ramos. Este personaje preparará la fiesta a partir de esa fecha y durante todo el año para celebrarla en el mes de febrero del siguiente año. Existen además otros personajes como: la ñuñu (joven disfrazado de mujer) quien baila en el caporal, las doñas quienes bailan con los negros, este último personaje se caracteriza por ser atrevido con las mujeres e incluso robarle besos haciéndoles propuestas a manera de mofa.

Los montados son un grupo de 70 a 100 personas que viene desde el sector de Totoras, una mula lleva un baúl que carga plata, utensilios de cocina y lleva una bandera, la otra mula carga a un monigote llamado el “patrón” quien tiene terno, corbata y sus bolsillos van llenos de papeles aparentando dinero.

Esta festividad, dura tres días u se celebra debido a que en el tiempo de la colonia, cuando era temporada de los granos tiernos, los españoles recorrían Salasaka junto con los negros que eran sus esclavos en busca de hombres jóvenes que trabajen gratis para ellos, por lo que los jóvenes salasakas se vestían de mujer para evitar ser llevados, los negros cuando se dieron cuenta de ello tocaban a todas las muchachas salasakas para comprobar que eran realmente mujeres.

CELEBRACIÓN DEL INTI RAYMI – SALASAKA

La celebración del Inti Raymi se realiza el 21 o 22 de junio, días de solsticio. Es una de las fiestas más importantes de la cultura andina, ya que esta se realiza en honor a Pacha Kamac, Pacha Mama, Taita Inti (Todopoderoso, Madre Tierra Padre Sol). Se prepara comida, chicha, danzantes y un músico que se encarga de tocar el bombo y el pingullo, todo esto con el fin de dar gracias por las buenas y grandes cosechas.

LOS CAPITANES – SALASAKA (KAPAC RAYMI)

La fiesta de los Capitanes se celebra en los primeros días del mes de octubre y de diciembre, en el mes de octubre se lo realiza en la iglesia del Teligote en honor a San Antonio, y en diciembre se lo realiza en Chilkapamba en honor a San Benito.

El origen de esta fiesta se basa en el homenaje a antiguos capitanes y soldados que existieron en esta parcialidad; se recuerda que los Salasakas formaron parte de las filas de los batallones liberales de Eloy Alfaro.

CASI MUZU

Esta festividad es una celebración de iniciación en el pueblo de Salasaka, esta festividad lo realizan solo los jóvenes, la celebración se trata de una preparación para ser danzante.

AYA MARKAY

Esta es una celebración dedicada a todos los espíritus de sus antepasados, es de especial importancia porque ese día les llevan alimentos y bebidas tradicionales en este pueblo como son: la tonga y la chicha, y lo comparten con su familia.



Bibliografía

- Andrés, A. A., & García Casas, M. (s.f.). Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: El juego didáctico. En A. A. Andrés, & M. García Casas. España.
- Bachillerato, E. (s.f.). *Actividad Económica y Sistemas Económicos*. Obtenido de <https://www.ecobachillerato.com/temaseco/temas/actividysistemaseco.pdf>
- Carralero, Y. E. (30 de mayo de 2011). *gestiopolis*. Obtenido de La animación turística: Una especialidad de servicio para formar valores: <https://www.gestiopolis.com/animacion-turistica-especialidad-servicio-formar-valores/>
- César, R., & Aldo. (2006). PROYECTO DE INVESTIGACIÓN. ACTIVIDADES TEÓRICAS. IDENTIDADES EN JUEGO: PRÁCTICA LÚDICAS EN JÓVENES MAPUCHES. Buenos Aires .
- Constituyente, A. N. (20 de octubre de 2008). *Constitución Política de la República del Ecuador*. Obtenido de <http://pdba.georgetown.edu/Parties/Ecuador/Leyes/constitucion.pdf>
- Diversidad étnica cultural del Ecuador*. (s.f.). Obtenido de <https://franzpc.files.wordpress.com/2011/09/diversidad-etnica-cultural-del-ecuador.pdf>
- Ecured. (14 de Mayo de 2017). *La Aculturación*. Obtenido de <https://www.ecured.cu/Aculturación>
- Figuroa, M. (2016). “*LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA EDUCACIÓN FÍSICA DE LOS NIÑOS DE 10 A 12 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA DR. JOSÉ MARÍA VELASCO IBARRA*”. Obtenido de <http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/24189/1/0502880412%20Figuroa%20M.pdf>

- Fusda. (s.f.). *El turismo*. Obtenido de <http://www.fusda.org/Revista%2014/Revista14-1ELTURISMO.pdf>
- Gimènes, A., & Fernàndez, J. (2011). *Análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el àmbito educativo*. Obtenido de RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación,.
- Gómez Romero, V. (2003). *Metodología del juego*. Barcelona.
- Guevara Ramírez, L. F. (2009). *Juegos Tradicionales y Autóctonos del resguardo indígena Cañamono y Lomapieta*. Obtenido de <http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/handle/11059/1361/306481G939.pdf;jsessionid=54568474DB22963C158D2EA9449C8BBD?sequence=1>
- INEGI. (2010). *Censo de Población y Vivienda*. Obtenido de file:///C:/Users/User/Desktop/tesis/ludicas/Glosario_cpv2010.pdf
- López Guamantario, W. L. (2017). Autor. Ambato, Tungurahua, Ecuador.
- Luvis. (2011). *LOS JUEGOS TRADICIONALES*.
- Maps, G. (2017). *Salasaca*. Obtenido de <https://www.google.com.ec/maps/place/Salasaca/@-1.3215788,-78.5818791,1572m/data=!3m2!1e3!4b1!4m5!3m4!1s0x91d38342cad8e803:0xd42cd71ffebcde8!8m2!3d-1.3214443!4d-78.5788601>
- Montoya, D. (2014). *ACTIVIDADES RECREATIVAS DE ANTAÑO DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL COMO ALTERNATIVA DE DESARROLLO DEL TURISMO CULTURAL*. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/7785/1/Trabajo%20de%20titulacion%20DIANA%20MONTROYA%20MENESES.pdf>
- Morera Castro, M. (2008). *GENERACIÓN TRAS GENERACIÓN, SE RECOBRAN LOS JUEGOS TRADICIONALES*. *MH Salud*.

- Morillas, A. (2012). *Muestreo de población finita*. Obtenido de <http://webpersonal.uma.es/~morillas/muestreo.pdf>
- Mursia, E. U. (s.f.). *EL TURISMO. CONCEPTOS Y DEFINICIONES E IMPORTANCIA ACTUAL*. Obtenido de <http://www.um.es/aulasenor/saavedrafajardo/apuntes/2012/turismo/Turismo1c.pdf>
- Nacional, A. (20 de Octubre de 2008). *Contitucìon de la Repùblica del Ecuador*. Obtenido de <http://www.pucesi.edu.ec/web/wp-content/uploads/2016/04/Constituci3n-de-la-Repùblica-2008.pdf>
- Navarrete Criollo, H. A. (13 de Junio de 2013). *LA INFORMACI3N TURÍSTICA Y SU APORTE AL TURISMO CULTURAL EN LA PARROQUIA DE SALASACA, CANT3N PELILEO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA*. Obtenido de http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/5199/1/Tth_2013_133.pdf
- OMT, O. M. (2014). *Entender el turismo: Glosario B3sico*. Obtenido de <http://media.unwto.org/es/content/entender-el-turismo-glosario-basico>
- Paredes, M. (2011).
- Parra Buestan, J. F. (2010). *EL RESCATE DE LOS JUEGOS POPULARES ECUATORIANOS Y SU APLICACI3N EN LA ANIMACI3N TURÍSTICA*. Obtenido de Proyecto de obtencio del Tìtulo de Ingeniero en Turismo: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/1726/1/tur10.pdf>
- P3rez, Y., V3squez, L., & 3lvarez, V. (2012). *PROCEDIMIENTO PARA REALIZAR ESTUDIOS DE MERCADOS EMISORES REALES Y POTENCIALES PARA EL PRODUCTO TURÍSTICO DE LAS TUNAS*. Obtenido de <http://www.eumed.net/libros-gratis/2011b/956/Componentes%20del%20turismo.htm>

- Pineda Zumba, S. R., & Mendez, A. (2009). *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*. Obtenido de file:///C:/Users/Usuario1/Downloads/D-39810.pdf
- Planet, L. (17 de Abril de 2010). *Palabrerías Ocultas*. Obtenido de <http://palabreriasocultas.blogspot.com/2010/04/folleto-turistico-y-guia-turistica-o.html>
- Ramirez, N. (2012). *La importancia de la tradición oral; EL grupo Coyaima - Colombia*. Obtenido de Revista Científica Guillermo de Ockman: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=105325282011>
- Rebollo. (2002). *Juegos populares, autoctonos y tradicionales*.
- República, C. P. (06 de Mayo de 2008). *LEY DE TURISMO*. Obtenido de <http://www.turismo.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/02/Ley-de-Turismo-MINTUR.pdf>
- Rodriguez Zuñiga, C. M. (01 de Agosto de 2013). *Costumbres y tradiciones indígenas y su impacto en el turismo de la parroquia Salasaka, cantón Pelileo, provincia de Tungurahua*. Obtenido de Repositorio uta: <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/5212>
- Romera, E., Ortega, R., & Monks, C. (2008). *Impacto de la actividad lúdica en el desarrollo de la competencia social*. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56080205>
- S.A., V. (s.f.). *Venezuela, conciencia, turismo y desarrollo*. Obtenido de Definición de Turismo: <http://www.venezuelatuya.com/articulos/turismo0010.htm>

- SALASAKA, G. A. (2015). *PLAN DE DESARROLLO Y ORDENAMIENTO TERRITORIAL*.
- SOCIALES, D. D. (s.f.). *EL SECTOR TERCIARIO*. Obtenido de <http://boj.pntic.mec.es/ralesa/pdf/tema04%20m3%20actividades%20terciario.pdf>
- Sossa, M. A. (2011). *Técnicas de animación turística*. Obtenido de <http://www.ocw.uned.ac.cr/eduCommons/ciencias-sociales-y-humanidades/tecnicas-de-animacion-turistica/modulos/modulo-1/guia-de-estudio-del-modulo-i>
- Sturzenegger, A., & Porto, N. (2008). *LA IMPORTANCIA DE LA ACTIVIDAD ECONÓMICA DE TURISMO Y VIAJES EN ARGENTINA*. ARGENTINA: CAMARA ARGENTINA DE TURISMO.
- Torres Chancusi, S. G. (Febrero de 2013). “*LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN LAS HABILIDADES Y DESTREZAS DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCERO Y CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO REFORMA INTEGRAL CERIT, DE LA CIUDAD DELATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI*”. Obtenido de http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/7750/1/FCHE_LCF_303.pdf
- Turismo, M. d. (2016). *Proyecto Ecuador Potencia Turística*. Obtenido de <http://www.turismo.gob.ec/wp-content/uploads/2015/05/Documento-Proyecto-Ecuador-Potencia-Turística.pdf>
- Uquillas, C. A. (2007). *EL FRACASO DEL NEOLIBERALISMO EN EL ECUADOR Y ALTERNATIVAS FRENTE A LA CRISIS*. Electronica gratuita.

Anexos

ARTÍCULO ACADÉMICO

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE TURISMO Y HOTELERÍA

Los juegos tradicionales del pueblo Salasaka y su aporte al fortalecimiento del turismo en Pelileo – Tungurahua

The traditional games of the Salasaka people and their contribution to the strengthening of tourism in Pelileo – Tungurahua

López Guamantario Wilman Leonardo

Hernández Freire Alba Paulina

lwileito@gmail.com

Marzo – septiembre 2017

Resumen

El documento pretende que los juegos tradicionales que se realizan en el pueblo Salasaka, resaltando su rol como patrimonio cultural y las probabilidades de su incorporación al fortalecimiento del turismo como recurso turístico cultural. El planteamiento general, es que se toma en contemplación a estos juegos tradicionales, como valor del patrimonio e identidad del lugar, se contribuye a su promulgación y a la conservación de herencia ancestral y por otro lado, se pueden alcanzar utilidades favorables para el sector, que servirán para el desarrollo local como para potenciar el turismo.

En conclusión, se plantea que si los juegos tradicionales se encuadran en una adecuada planificación turística, integrándolo como elemento tangible el fortalecimiento turístico, se puede lograr la rehabilitación de los juegos tradicionales, que su conocimiento no desaparezca y, darle impulso al desarrollo económico y turístico de la zona, tomando en cuenta la importancia que se ha otorgado a estos juegos en la cultura tradicional de Salasaka. La metodología está basada en la investigación realizada durante los meses de marzo a septiembre de 2017, donde los resultados reflejan una relevancia de los juegos tradicionales del pueblo Salasaka en el turismo.

PALABRAS CLAVE: Juegos tradicionales, recurso turístico, patrimonio, fortalecimiento turístico, revitalización.

1. Introducción

El presente artículo académico expone una revitalización e inserción de los juegos tradicionales al turismo, direccionado al pueblo Salasaka como una alternativa de desarrollo socio-económico en el sector. El enfoque de los juegos tradicionales busca la conservación de estos conocimientos ancestrales, que son parte primordial de su identidad cultural, además de su aplicación y práctica por parte de los turistas nacionales y extranjeros y sus pobladores con nuevas experiencias.

También el artículo académico está formado por tres partes elementales; resumen, introducción y resultados. El resumen es un rápido análisis de la investigación realizada, la introducción trata del despliegue de la investigación con fundamentaciones y, los resultados reflejan el aporte que se ha producido por la investigación. Además se destacará tres puntos del desarrollo de la investigación; antecedentes y contextualización de los juegos tradicionales del pueblo Salasaka y sus diferentes enfoques en el turismo, un análisis de los componentes del cantón Pelileo y los resultados obtenidos de la misma investigación.

El artículo tiene como objetivos identificar cuáles son los juegos tradicionales que el pueblo Salasaka posee, del mismo modo analizar la realidad de todos los componentes turísticos de su cantón Pelileo, determinar la importancia de los juegos tradicionales en conjunto con los beneficios que podría otorgar al turismo del sector, donde se desarrollarían estas actividades lúdicas culturales.

1.1 Subtemas de la Introducción

El estudio mostrará datos los cuales serán de vital interés pobladores de la parroquia Salasaka del cantón Pelileo, que han perdido apego con la práctica de estos juegos tradicionales, los cuales podrían ser un medio por el cual conseguirán desarrollo turístico y económico.

Los juegos tradicionales se diferencian de los demás porque en su mayoría son únicos y solo se practican en la parroquia Salasaka. Dicho esto, su aplicación en el ámbito turístico del cantón Pelileo, evidenciará si las estrategias de fortalecimiento turístico, serán un eje transversal para el turismo de la zona.

El origen de estos juegos tradicionales nació por la necesidad de esparcimiento y, la transmisión de conocimiento ancestral de sus pobladores de generación en generación, es decir, de abuelos a padres y de padres a hijos.

Juegos tradicionales

Según Ofele, (s.f.), menciona que al hablar de juegos tradicionales nos referimos a:

Aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería (quizás solo algunos elementos).

Son juegos que aparecen en diferentes momentos o épocas del año, que desaparecen por un período y vuelven a surgir.

Los juegos tradicionales son actividades lúdicas antiguas o ancestrales que pueden desaparecer y volver a aparecer y, los cuales son transmitidos por medio de la vía oral su conocimiento, de generación en generación estos juegos muchas veces se pueden perder o variar en su mecánica de juego o su nombre.

En base a esto los juegos tradicionales del pueblo Salasaka tienen diferentes aspectos que lo diferencian de los demás, los cuales harán que el visitante o turista muestre interés por esta tradición cultural, así encontrar aspectos culturales, que se puedan realizar de manera turística en eventos turísticos, sociales y festivos, lo cual fortalecerá el turismo.

Turismo

Según Mursia, (s.f.) deduce que el turismo no es nada más que:

El turismo no es solo el viaje de ida y vuelta, sino todo el conjunto de relaciones que se generan (económicas, humanas, ecológicas, jurídicas y de muchos otros tipos). Por eso decimos que el turismo es una ciencia o conocimiento interdisciplinar, porque ha de ser estudiado desde diferentes puntos de vista.

El autor expone que el turismo no es solo hacer un viaje, al contrario es un conjunto de relaciones que se generan dependiendo el motivo por el cual viaja, o se desea hacer turismo; pues el turismo tiene varios puntos de vista, todo depende del lado donde se percibido, uno de estas son el turismo cultural, este se desarrolla usando recursos culturales tangibles o intangibles, de valor histórico.

Los juegos tradicionales se pueden convertir en una alternativa fiable para el desarrollo del turismo cultural y recurrentemente utilizado para la promoción del turismo. Es aquí donde se puede notar que los juegos tradicionales de Salasaka son de gran importancia para la parroquia y el cantón, ya que al existir eventos donde se apliquen la práctica de estos juegos, se podrá alcanzar un mercado turístico más grande los cuales verán a Salasaka y Pelileo como un destino turístico, y se sientan atraídos por su cultura, tradiciones y costumbres.

Salasaka

Situación geográfica

Se encuentra en los Andes centrales sobre una meseta, cerca al cerro Teligote, en la parte oeste del cantón Pelileo a 13 Km de la capital de la provincia Tungurahua (Ambato) y a 5Km de la cabecera cantonal (ciudad de Pelileo).

Ubicación astronómica: Las Coordenadas más sobresalientes de la parroquia Salasaka por puntos extremos son: 78°45`68” longitud occidental; y 1°10`58” latitud Sur.

Continente: América del Sur

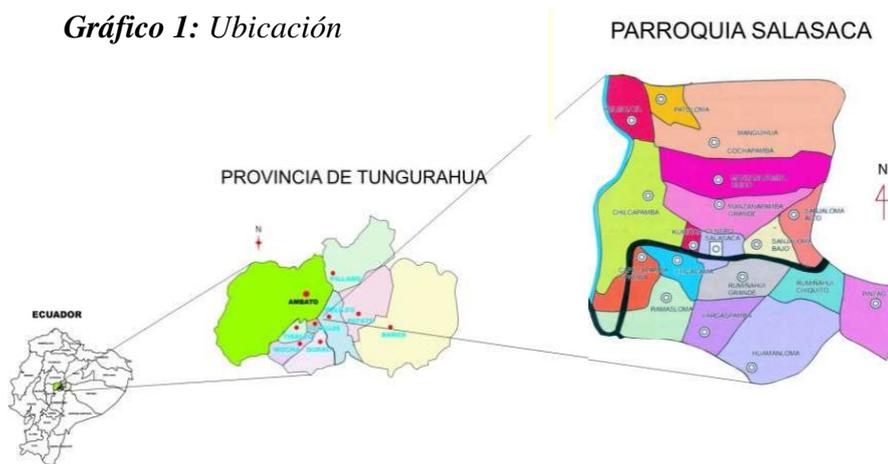
País: Ecuador

Provincia: Tungurahua

Cantón: Pelileo

Parroquia: Salasaka

Gráfico 1: Ubicación



Elaborado por: López, G. (2017)

Superficie: Su extensión aproximada es de 14,3 Km², y representa el 8.4 por ciento de la superficie total del cantón Pelileo.

Altitud: Se encuentra entre los 2.520 a 2940 m.s.n.m.

Población: 5860 Habitantes, según INEC, Censo 2010.

División política: 17 Comunidades.

División política

Limites:

Norte: Parroquia El Rosario.

Sur: Parroquia Benítez y cantón Quero.

Este: Parroquia García Moreno y La Matriz.

Oeste: Parroquias Totoras y Picaihua del cantón Ambato.

Recopilado de: Masaquiza & Caiza, (2014)

Tabla 1: Comunidades Salasaka

Parroquia Salasaka		
Comunidades	Número de Familias	Población
Pintag	47	188
Wamanloma	126	504
Vargaspamba	72	288
Ramosloma	89	356
Capillapamba y Llikakama	99	396
Rumiñahui Grande	88	352
Rumiñahui Chico	36	144
Centro Salasaka	141	564
Kuri Ñan	28	112
Chilkapamba	147	588
Zanjaloma Alto	85	340
Zanjaloma Bajo	70	280
Manzana Pamba Grande	137	548
Manzana Pamba Chico	137	548
Manguiwa Cochapamba	140	560
Patuloma	82	328
Wasalata	72	288
TOTAL	1596	6384

Fuente: SALASAKA, (2015)

Elaborado por: López, G. (2017)

2. Método/ Metodología

El estudio fue llevado a cabo en base al método de conteo de población finita; en el cual se ejecutó el método estratificado, donde según Morillas, (2012), hece referencia que:

A poblaciones con características diferentes, en las que existen estratos (grupos) homogéneos con respecto al carácter que se investiga y que, por tanto, deben ser analizados de forma diferente, ya que pueden obtenerse estimaciones más precisas (menos errores) tomando una aleatoria en cada estrato y, además, se garantiza que todos los estratos (subpoblaciones, en definitiva) estén representados. Cada estrato tiene elementos que son homogéneos entre sí y heterogéneos respecto a los demás estratos.

Además se eligió un hombre y una mujer representantes de cada una de todas las comunidades pertenecientes a la parroquia Salasaka, comprendidas en los rangos de edad; de 10 a 25, de 26 a 40, de 41 a 55, de 56 a 70 y de 71 a 85. Por lo tanto se obtuvo una muestra de 5 mujeres y 5 hombres por comunidad, en los rangos mencionados en la siguiente tabla:

Tabla 2: Población encuestada

N°	Comunidad	Población encuestada										Total
		10 a 25		26 a 40		41 a 55		56 a 70		71 a 85		
		H	M	H	M	H	M	H	M	H	M	
1	Pintag	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	Wamanloma	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3	Ramosloma	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4	Capillapamba/Llikakama	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
5	Rumiñahui Grande	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	Rumiñahui Chico	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7	Centro Salasaka	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
8	Kuri Ñan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
9	Chilkapamba	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
10	Zanjaloma Alto	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
11	Zanjaloma Bajo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
12	Manzana Grande	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
13	Manzana Chico	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
14	Manguywa/Cochapamba	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
15	Patuloma	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
16	Vargaspamba	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
17	Wasalata	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Total población encuestada											180	

Elaborado por: López, G. (2017)

2.1 Citaciones

Juegos tradicionales

Al hablar de juego muchos recuerdan su infancia y esos recuerdos o memorias pasadas son todas diferentes, algunas parecidas pero no iguales, el juego tradicional se remonta a la infancia, al ayer lo que jugaron los padres y lo que jugaron los abuelos, son los juegos que pasan de una manera u otra de generación en generación. El juego tradicional tiene su gran actuación en barrios, calles y escuelas es en estos lugares donde se mantiene y se cultiva el juego tradicional. (Guevara Ramírez, 2009, p. 42)

Mediante los juegos tradicionales se puede adquirir conocimientos, valores y sobre todo a relacionarnos o interactuar con otras personas, una forma de comunicarse; además estos juegos desarrollan creatividad y habilidad física. Es importante que las nuevas generaciones no pierdan estas posibilidades que son adquiridas de forma sencilla, sin depender de juegos modernos o del avance tecnológico para recrearse, a que no pierdan la cercanía con lo tradicional. (Guevara Ramírez, 2009, p. 42)

Según Morera Castro, (2008); deduce que:

Los juegos tradicionales forman parte inseparable de la vida de la persona y sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno. No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el tiempo. Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación. (pág. 2)

Los juegos tradicionales se pueden encontrar en cualquier parte del mundo. Si bien habrá algunas diferencias en la mecánica de juego, el diseño, la utilización, el lugar o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanece.” (Morera Castro, 2008, p. 2)

También según Torres Chancusi, (2013); mencione que:

“Son juegos majestuosos que han sido transmitidos de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos”. (pág. 40)

Turismo

Turismo es el desplazamiento desde el lugar de residencia habitual hacia otro punto geográfico diferente por más de 24 horas, de una o más personas por motivo de ocio, entretenimiento, negocios, entre muchos más motivos. También se puede decir que el turismo es un fenómeno social, cultural y económico, pues está relacionado con el movimiento de personas; estas personas se denominan visitantes, que pueden ser turistas o excursionistas, además el turismo tiene que ver con las actividades que impliquen un gasto turístico.

Según Fusda, (s.f.) menciona que:

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 de 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. (pág. 4)

También según Rodríguez, (2013); deduce que:

El turismo es el conjunto de los viajes cuyo objeto es el placer o por motivos comerciales o profesionales y otros análogos, y durante los cuales la ausencia de la residencia habitual es temporal, no son turismo los viajes realizados para trasladarse al lugar de trabajo. (pág. 33)

Según OMT, (2014); menciona que:

“El turismo es un fenómeno social, cultural y económico relacionado con el movimiento de las personas a lugares que se encuentran fuera de su lugar de residencia habitual por motivos personales o de negocios/profesionales”.

3. Resultados

Al evaluar las diferentes herramientas existentes que se pudieron emplear para el respectivo levantamiento de información, se prefirió que la mejor forma fuera a través de entrevistas realizadas a sus pobladores, las cuales nos ayudarán a conocer e identificar estos juegos tradicionales y que impulso obtengan estos en el turismo.

Los resultados demostraron que los juegos tradicionales del pueblo Salasaka pueden ser un elemento o componente esencial para el fortalecimiento del turismo, al igual que de esta manera se conservará una tradición que se está perdiendo con el pasar del tiempo en el sector.

Se elegirán tres preguntas más relevantes que sirvieron de herramienta para el levantamiento de información:

Pregunta 1.- ¿Cuál es el juego o juegos tradicionales que usted conoce de la parroquia Salasaka?

Tabla 3: Juegos tradicionales

Juego	Frecuencia	Porcentaje
Wairo	47	26%
Juego del gallo	22	12%
Pipo	19	10%
Gallina ciega	11	6%
Juego de la cuerda	14	8%
Cometa	8	4%
Atrapar a la gallina	10	6%
Palo encebado	12	7%
Llama aya	3	2%
Curiquingue	3	2%
Chamuscar cabello	9	5%
Juego de la cebolla	7	4%
Planchas	7	4%
Huequitas	8	4%
Total	180	100%

Elaborado por: López, G. (2017)

Interpretación

La recuperación de las tradiciones indígenas del pueblo Salasaka es de vital importancia para que las personas conozcan un poco más sobre su cultura e identidad cultural, permitiendo que las futuras generaciones sean los portavoces de su cultura, para que de esta forma no se pierdan estos juegos.

PREGUNTA 3: ¿Cómo percibe usted los juegos actuales en comparación con los que usted solía jugar?

Tabla 4: Percepción de juegos tradicionales

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Cambio	157	87%
Sin cambio	33	17%
TOTAL	180	100%

Elaborado por: López, G. (2017)

Interpretación

Una gran parte de los habitantes de la parroquia Salasaka considera que los juegos que solían jugar han cambiado o más bien, han sido reemplazados por el avance de la tecnología, ahora todos los juegos son más virtuales, todo es en computadora, el celular, dicho esto es importante incentivar a las nuevas generaciones a que mantengan estos juegos tradicionales, para que no se pierdan y desaparezcan, esto sería un aspecto negativo, ya que estos juegos forman parte de la cultura de Salasaka.

PREGUNTA 5: ¿Con que frecuencia practica usted este juego?

Tabla 5: (Frecuencia de juego)

Nombre	Una vez al año	Continuamente	En ciertas ocasiones	Otro	
Wairo	—	—	5	42	
Juego del Gallo	—	—	2	20	
Pipo	—	3	16	—	
Gallina Ciega	—	—	9	2	
Juego de la Cuerda	—	—	13	1	
Cometa	8	—	—	—	
Atrapar Gallina	—	—	—	10	
Palo Ensebado	—	—	10	2	
Llama Aya	—	—	—	3	
Curiquingue	—	—	—	3	
Chamuscar Cabello	—	—	—	9	
Juego de la Cebolla	—	—	4	3	
Planchas	—	1	6	—	
Huequitas	—	—	8	—	TOTAL
Suma	8	4	73	95	180
Frecuencia	4%	2%	41%	53%	100%

Elaborado por: López, G. (2017)

Interpretación

De esta manera se trata de constatar o identificar, cuales son los juegos tradicionales, más practicados por los habitantes de la parroquia de Salasaka, entre estos podemos resaltar a: el wairo, el juego del gallo y chamuscar cabello. Pues estos se los realizan con mucha frecuencia, mientras que los juegos restantes, ya casi no se manifiestan continuamente por diferentes motivos, un factor es que todas las actividades lúdicas se pueden apreciar en velorios.

4. Discusión

En la parroquia Salasaka se encuentra juegos tradicionales no muy conocidos y vistos por los turistas o visitantes, pues estos son una gran alternativa para fortalecer el turismo.

A continuación, se analizarán algunas citas, en donde su autor nos comentará porque los juegos tradicionales pueden aportar al turismo para su fortalecimiento:

Según Méndez & Pineda, (2009); menciona que:

Las actividades culturales, turísticas y folklóricas pueden trabajar juntas para despertar el interés de las personas que visitan nuestra ciudad sean nacionales o extranjeros 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 son los juegos tradicionales ya que en la actualidad muy pocas personas lo realizan.

Por lo cual se debe tomar en cuenta que los juegos de la parroquia Salasaka se pueden integrar en la actividad turística, además de llamativa será una alternativa turística que desarrolle el turismo en la zona, y no perder estas tradiciones de una cultura indígena muy importante en el centro de nuestro país.

Como señala Montoya, (2014) que:

(...) en la actualidad una de las principales motivaciones que tiene el turista es la de: convivir con nuevas culturas, recordando que el turismo cultural no son tan solo los atractivos arquitectónicos, arte, monumentos; sino, también las manifestaciones del Patrimonio cultural inmaterial tales como rituales, actos festivos, tradiciones y expresiones orales y demás.

Lo cual plantea, que la motivación del turista es la convivencia cultural; los juegos tradicionales son una de ellas, dicho esto los juegos tradicionales son una alternativa viable para el desarrollo del turismo en Salasaka y Pelileo.

5. Conclusiones

- Los juegos tradicionales son de gran interés para los turistas nacionales y extranjeros lo cual produce una potenciación de turismo y afluencia turística, además de convertirse en una fuente de ingresos económicos para el progreso de la parroquia y el cantón.
- Mediante el artículo académico se logró obtener la revitalización de estas actividades tradicionales, y sus pobladores no la pierdan; que la inserción de estos juegos en el turismo pueden ayudar al sector turístico.
- El turismo y las actividades tradicionales de un pueblo están ligadas; puesto que existe un interés por lo cultural.
- A través de esta alternativa turística se desarrollaría actividades productivas con un enfoque turístico, demostrando que los conocimientos ancestrales y tradicionales de un pueblo indígena brindados por sus pobladores más antiguos son benefactores para una atracción de afluencia turística.

Bibliografía

- Fusda. (s.f.). *El turismo*. Obtenido de <http://www.fusda.org/Revista%2014/Revista14-1ELTURISMO.pdf>
- Guevara Ramírez, L. F. (2009). *Juegos Tradicionales y Autóctonos del resguardo indígena Cañamono y Lomapieta*. Obtenido de <http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/handle/11059/1361/306481G939.pdf;jsessionid=54568474DB22963C158D2EA9449C8BBD?sequence=1>
- INEGI. (2010). *Censo de Población y Vivienda*. Obtenido de file:///C:/Users/User/Desktop/tesis/ludicas/Glosario_cpv2010.pdf
- López Guamantario, W. L. (2017). Autor. Ambato, Tungurahua, Ecuador.
- Méndez, A., & Pineda, S. (2009). *PROPUESTA DE ORGANIZACIÓN DE EVENTOS EN LA PLARAR LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA ACTIVIDAD TURÍSTICA DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL*. Obtenido de <file:///C:/Users/User/Desktop/D-39810.pdf>
- Montoya, D. (2014). *ACTIVIDADES RECREATIVAS DE ANTAÑO DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL COMO ALTERNATIVA DE DESARROLLO DEL TURISMO CULTURAL*. Obtenido de [http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/7785/1/Trabajo%20de%20titulacion DIANA%20MONTROYA%20MENESES.pdf](http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/7785/1/Trabajo%20de%20titulacion%20DIANA%20MONTROYA%20MENESES.pdf)
- Morera Castro, M. (2008). *GENERACIÓN TRAS GENERACIÓN, SE RECOBRAN LOS JUEGOS TRADICIONALES. MH Salud*.
- Morillas, A. (2012). *Muestreo de población finita*. Obtenido de <http://webpersonal.uma.es/~morillas/muestreo.pdf>
- Mursia, E. U. (s.f.). *EL TURISMO. CONCEPTOS Y DEFINICIONES E IMPORTANCIA ACTUAL*. Obtenido de

<http://www.um.es/aulasenor/saavedrafajardo/apuntes/2012/turismo/Turismo1c.pdf>

Navarrete Criollo, H. A. (13 de Junio de 2013). *LA INFORMACIÓN TURÍSTICA Y SU APORTE AL TURISMO CULTURAL EN LA PARROQUIA DE SALASACA, CANTÓN PELILEO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA*. Obtenido de http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/5199/1/Tth_2013_133.pdf

Ofele, M. R. (s.f.). *LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SUS PROYECCIONES PEDAGÓGICAS*. Obtenido de <http://www.efdeportes.com/efd13/juegra1.htm>

OMT, O. M. (2014). *Entender el turismo: Glosario Básico*. Obtenido de <http://media.unwto.org/es/content/entender-el-turismo-glosario-basico>

Rodriguez Zuñiga, C. M. (01 de Agosto de 2013). *Costumbres y tradiciones indígenas y su impacto en el turismo de la parroquia Salasaka, cantón Pelileo, provincia de Tungurahua*. Obtenido de Repositorio uta: <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/5212>

S.A., V. (s.f.). *Venezuela, conciencia, turismo y desarrollo*. Obtenido de Definición de Turismo: <http://www.venezuelatuya.com/articulos/turismo0010.htm>

SALASAKA, G. A. (2015). *PLAN DE DESARROLLO Y ORDENAMIENTO TERRITORIAL*.

Sturzenegger, A., & Porto, N. (2008). *LA IMPORTANCIA DE LA ACTIVIDAD ECONÓMICA DE TURISMO Y VIAJES EN ARGENTINA*. ARGENTINA: CAMARA ARGENTINA DE TURISMO.

Torres Chancusi, S. G. (Febrero de 2013). *“LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN LAS HABILIDADES Y DESTREZAS DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCERO Y CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO REFORMA INTEGRAL CERIT, DE LA CIUDAD*

DELATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI". Obtenido de
http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/7750/1/FCHE_LCF_303.pdf
Turismo, M. d. (2016). *Proyecto Ecuador Potencia Turística*. Obtenido de
<http://www.turismo.gob.ec/wp-content/uploads/2015/05/Documento-Proyecto-Ecuador-Potencia-Turística.pdf>
Unesco. (1982). *Cultura*. Obtenido de
http://www.derecho.usmp.edu.pe/itaest2011/marzo_2011/arte_cultura_02.htm

ENTREVISTA SOBRE LOS JUEGOS TRADICIONALES DEL PUEBLO SALASAKA

Objetivo: Estudiar los juegos tradicionales en el pueblo Salasaka como un componente para fortalecer el turismo en el Cantón Pelileo.

Persona Entrevistada: _____ **Comunidad:** _____

Función: _____ **Fecha:** _____

Edad: _____

Preguntas principales:

1. ¿Cuál es el juego o juegos tradicionales que usted conoce de la parroquia Salasaka?

2. ¿Cuál es el nombre del juego ()?

3. ¿Se le conoce con otro nombre a este juego?

4. ¿Cuál es el origen de este juego?

5. ¿Con que frecuencia practica usted este juego?

- Una vez al año Continuamente En ciertas ocasiones
 Otro
Otro

6. ¿En qué lugares cree usted que se práctica este juego?

- Salasaka (Local) Tungurahua (Provincial) Región Sierra
(Regional) Ecuador (Nacional) Internacional

¿Por qué?

7. ¿En qué consiste el juego?

8. ¿Cuáles son los elementos u objetos que se utilizan en este juego?

9. ¿Con quién aprendió usted a jugar este juego?

() Padres- hijos () Maestro- aprendiz () Centro de capacitación () Otro

10. ¿Cómo cree usted que se puede transmitir el conocimiento de este juego?

() Padres- hijos () Maestro- aprendiz () Centro de capacitación () Otro

11. ¿Cree usted que es importante este juego () para la parroquia?

12. ¿Cree usted que el juego () ha sufrido algún cambio con el pasar de los años?

¿Por qué?

13. ¿Considera que el cambio de este juego ha sido alto, medio o bajo?

14. ¿Cuál de los juegos que usted solía jugar ya no se practican actualmente?

15. ¿Cómo percibe usted los juegos actuales en comparación con los que usted solía jugar?

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Evidencias de entrevista







