



UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS
Laureate International Universities

FACULTAD DE COMUNICACIÓN

**ESTUDIO DE CASO SOBRE EL PROGRAMA “QUITO JUEGA”, EL
RESCATE Y LA TRANSMISIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES
QUITEÑOS**

Trabajo de Titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos
para optar por el título de Licenciada en Periodismo

Profesora Guía

Lcda. Martha Córdova Avilés

Autora

María Alejandra Arteaga Cevallos

Año

2012

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con la estudiante, orientando sus conocimientos para un adecuado desarrollo del tema escogido, y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”.

.....

Martha Córdova

Licenciada

1709160467

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes”.

.....

María Alejandra Arteaga Cevallos

1712456944

AGRADECIMIENTO

Le agradezco a Dios por haberme dado la sabiduría y la fuerza para enfrentar cualquier obstáculo que se me presentó durante mis años de estudio.

A mi familia por darme su apoyo incondicional. A Fernando por creer en mí y ayudarme todo este tiempo.

A Martha Córdova por ser mi profesora guía y darme los consejos necesarios para la realización de esta tesis y para la vida profesional.

A la Universidad de las Américas por ser la institución que con todos sus profesores y autoridades me introdujo al apasionante mundo del periodismo.

DEDICATORIA

A cada una de las personas que con una palabra, un gesto, o un acto sencillo me hicieron sentir su apoyo durante todo este tiempo, me dieron las fuerzas para seguir adelante y no me dejaron caer.

RESUMEN

El siguiente proyecto es el compendio de una profunda investigación de campo y bibliográfica que tiene la intención de rescatar los juegos tradicionales quiteños para crear una memoria colectiva y transmitirlos a las nuevas generaciones de una manera lúdica.

El fruto de esta investigación sobre los juegos tradicionales quiteños toma como referencia al programa impulsado por la Alcaldía de Quito y la Dirección Metropolitana de Deporte y Recreación: el “Quito Juega”. Sin embargo, la tesis no se rige únicamente por este programa recreacional sino que incluye una exploración externa en los barrios de Quito e incluso, hace referencia a otras ciudades del Ecuador que de manera directa o indirecta han intervenido en el desarrollo global de un juego específico.

La siguiente tesina cuenta con cinco capítulos. Cada uno de ellos hace referencia a diferentes aristas que fueron necesarias para realizar dicha investigación. Se plantea la importancia del juego en los niños y en los adultos desde una visión pedagógica, la necesidad de realizar actividad física para no caer en el sedentarismo, el hiperconsumo de una sociedad siendo el juguete el primer objeto que relaciona a la persona con el consumo y otros subtemas que ayudan a desarrollar el objetivo de este proyecto.

El resultado de esta tesina se expone en cuatro productos comunicacionales que se complementan el uno con el otro, logrando una sinergia entre éstos para que el target establecido pueda entender y asimilar toda la información presentada.

ABSTRACT

The following project has been achieved through a deep field and literature research, it is intended to rescue the traditional games of Quito in order to create a collective memory and transmit it to future generations in a playful way.

The result about this Quito traditional games research, takes as a reference the program promoted by the Quito Municipality and the Metropolitan Sports and Recreation Office: the "Quito Juega" program. However, the thesis is not only based on this recreational program but also includes an external exploration in the neighborhoods of Quito and even makes reference to other cities in Ecuador that directly or indirectly have been involved in the overall development of a specific game.

This thesis has five chapters. Each of them refers to different edges that were necessary to conduct such research. This raises the importance of play in children and adults from a pedagogical vision, the need for physical activity to avoid falling into a sedentary lifestyle, the overconsumption of a society being the toy the first object that relates to the person with the consumption and other sub-topics that help develop the scope of this project.

The result of this thesis is presented in four communication products that complement each other, achieving a synergy between them, all this looking for the set target can understand and assimilate all the information presented.

ÍNDICE

Introducción.....	1
1. Capítulo I: Los juegos tradicionales: Expresión lúdica de generación en generación	3
1.1 Los juegos tradicionales en los barrios de Quito.....	4
1.1.1 Antecedentes históricos	4
1.1.2 Los espacios públicos, cuna de tradición e identidad	6
1.2 La importancia del juego y la lúdica.....	9
1.3 Los juegos y las diferencias de género.....	13
1.4 Los juegos tradicionales: un bien intangible en la sociedad quiteña.....	16
2. Capítulo II: El sedentarismo y el hiperconsumo: sus males y efectos.....	20
2.1 El sedentarismo, un mal que afecta a la sociedad ecuatoriana.....	21
2.1.1 La Ley de Deporte y Actividad Física	24
2.1.2 El “Quito Juega”: un proyecto en contra del sedentarismo.....	25
2.2 El hiperconsumo de los nuevos medios de entretenimiento.....	28
2.3 Los juegos tradicionales vs. los juegos tecnológicos.....	32
3. Capítulo III: Un bagaje de historia en los diferentes medios y géneros.....	37
3.1 Los medios de comunicación: Archivadores históricos.....	37
3.1.1 El poder de la descripción en la radio	38
3.1.2 La televisión en la puerta de cada hogar	41
3.1.3 La inmediatez en los medios digitales.....	43
3.1.4 La prensa escrita: un medio para masas	46

3.2	El periodismo como un espejo de la realidad.....	49
3.2.1	El reportaje: La recopilación periodística más completa.....	52
3.2.2	El testimonio: El propio relato	55
3.2.3	La crónica: El lado humano del periodismo.....	57
3.2.4	La entrevista: El poder del diálogo	61
4.	Capítulo IV: Del ayer al ahora: la historia de los juegos quiteños más populares.....	65
4.1	El Trompo, juguete giratorio por excelencia.....	65
4.2	Pelota Nacional: Juego deportivo de destreza y habilidad.....	71
4.3	La Rayuela: Juego tradicional infantil.....	77
4.4	Otros juegos tradicionales quiteños.....	82
5.	Capítulo V: El fruto de la investigación: los productos comunicacionales.....	85
5.1	Análisis del Campo de Fuerzas.....	85
5.2	Estudio Jurídico.....	87
5.3	Estudio Financiero.....	94
5.3.1	Plan de Inversión a un año.....	94
5.3.2	Capital de trabajo a un mes	95
5.3.3	Financiamiento.....	96
5.3.4	Relación de Beneficio y Costo	98
5.4	Características y diseño de los productos multimediales.....	98
5.4.1	Producto Impreso	103
5.4.2	Producto Radial	104

5.4.3 Producto Televisivo	111
5.4.4 Producto Digital	120
Conclusiones y Recomendaciones.....	122
Bibliografía.....	123
Anexos	130
Anexo 1	131

Introducción

El juego es una parte elemental en el crecimiento de los niños pues para practicarlos ellos y ellas recurren a su ingenio, a su inventiva y por supuesto, también a su imaginación.

Los niños y niñas mediante el juego buscan diversión, placer y se sumergen en un mundo de fantasía donde los miedos y los fracasos pueden ser superados de una manera inmediata.

Pero principalmente es con los juegos tradicionales cuando el niño a más de divertirse llega a aprender muchas cosas, a sociabilizar con los demás participantes e incluso a intercambiar conocimientos. Lamentablemente, por varios factores que son expuestos durante todo este proyecto de tesis, los juegos tradicionales están en extinción y la poca documentación e información que hay sobre éstos hace que simplemente se queden como una tradición oral.

Es por eso que mediante este proyecto investigativo se busca recaudar información sobre los juegos tradicionales para lograr la transmisión y difusión a las nuevas generaciones. Además para aquellos que ya los conocen, se pretende recuperarlos y así lograr una memoria colectiva e histórica.

Por lo detallado anteriormente, se podría exponer que los testimonios son el recurso metodológico más importante de esta investigación pues las historias de vida, los recuerdos de la gente común y sus vivencias fueron claves a la hora de recopilar información sobre la historia de cada juego. Sin embargo, la opinión de los expertos (parvularios, psicólogos, pedagogos, antropólogos, deportólogos, entre otros) fue muy valiosa puesto que trajeron todo ese archivo bibliográfico a la cotidianidad, ejemplificando la teoría presentada en los libros.

La propuesta de esta tesina se respalda en la creación de cuatro productos comunicacionales para los distintos medios (prensa, radio, digital, televisión)

que presentan diferentes enfoques del tema pero a la vez son complementarios pues sustentan toda la investigación presentada en los siguientes cinco capítulos.

CAPÍTULO I

Los juegos tradicionales: Expresión lúdica de generación en generación

Los juegos tradicionales han formado parte de la cultura e historia de Quito desde la Época Colonial. Las prácticas deportivas y lúdicas se recreaban en las principales plazas y parques, donde niños jóvenes y adultos se reunían en búsqueda de diversión y recreación.

El espíritu lúdico quiteño se representaba mediante la atracción por el juego y los espacios públicos se convertían en el centro de reunión de la sociedad, un campo de encuentro de todos, escenario de una actividad múltiple (Delgado, 2007, p. 9).

Actualmente, en ciertas fiestas del Ecuador, se practican juegos tradicionales pues “la fiesta como un fenómeno social y cultural muestra una gran diversidad de expresiones e interpretaciones” (Pereira, 2009, p. 1).

Entre ellas, se destaca la fiesta del Señor de la Buena Esperanza, celebrada en Checa, provincia de Pichincha durante mayo, donde se festeja con “banda mocha” y juegos típicos como el palo encebado. De igual manera, se practica este juego en Pujilí, en la fiesta de Corpus Christi en junio. También en el mes de febrero, está la fiesta de la Virgen de la Caridad, en la ciudad de Mira en Carchi, donde se juega a la pelota de guante.

Así es como junto a las prácticas lúdicas tradicionales “se reconoce a la fiesta como una expresión simbólica de la cultura y una categoría analítica cuyas manifestaciones diversas pueden interpretarse desde diferentes perspectivas” (Pereira, 2009, p. 4).

La fiesta, la celebración, el éxtasis, el desenfreno, tienen cabida en el escenario del juego, y a la inversa, el escenario del juego se engalana para la fiesta. Juego y fiesta, cogidos de la mano, se alimentan con el propósito de desdibujar la frontera entre lo real y el mundo irreal (Bantulá, 2006).

La fiesta y el juego tienen mucho en común, en ambos casos se trata de una vivencia diferente a la vida cotidiana que no tienen carácter definitivo o de largo aliento como otras actividades y que tienen como meta la satisfacción y el goce (Encalada Vásquez, 2005).

Las expresiones lúdicas se las trata como manifestaciones de culturas vivas, producto de intercambios culturales y dinámicas globales interculturales. Además, de que forman parte de la identidad de una sociedad y se han mantenido en la tradición oral, generación tras generación.

1.1. Los juegos tradicionales en los barrios de Quito

1.1.1 Antecedentes históricos

El 6 de diciembre de 1534, la conocida capital del Inca Atahualpa fue fundada por el Capitán Sebastián de Benalcázar y la llevó a tener el nombre de San Francisco de Quito (Peralta, 2002, p. 16).

Esta ciudad colonial se ubica en “un país andino vertebrado por los magníficos macizos montañosos de los Andes, acompañado al oeste por la costa bañada por el océano Pacífico y al este, por la feraz selva amazónica” (Peralta, 2002, p. 16).

A partir de la independencia y con el nacimiento del estado ecuatoriano, en 1830, Quito se convirtió en la capital de la nueva república y en el principal centro económico del país (Lozano Castro, 1991, p. 95).

En 1908, tras la llegada del ferrocarril, se marcó una etapa de cambio en la ciudad capital ecuatoriana, pues se consideró esta instancia como el comienzo del Quito moderno y cosmopolita. En esta época liberal, se dan movimientos migratorios que conducen a cambios cuantitativos en el proceso urbano.

La ciudad compacta restringida al damero colonial, se satura, creciendo a una periferia más lejana, modernizándose con nuevas avenidas, algunas diagonales que contrastan con el trazado octogonal. Las barreras geográficas

al este y al oeste dificultan su expansión física que se desborda, principalmente, hacia el norte (Lozano Castro, 1991, p. 22).

Sus componentes arquitectónicos, la acumulación de iglesias, capillas, santuarios y la homogeneidad de sus calles, llevaron a que el 18 de septiembre de 1978 Quito sea declarada como Primer Patrimonio Cultural de la Humanidad por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO).

Al Centro Histórico de Quito se lo considera la cuna de la tradición e identidad quiteña, el núcleo más antiguo de la ciudad colonial. Es el lugar más llamativo para turistas debido a sus monumentos arquitectónicos, la alineación de sus casas y la importancia de sus plazas.

Entre éstas, la Plaza de la Independencia, también conocida como Plaza Grande, que se ha convertido en el centro de la vida política y social por estar rodeada de entidades importantes como el Palacio de Carondelet, el Municipio de Quito, el Palacio Arzobispal y la Catedral.

Allí, en la plaza, se expresan manifestaciones y protestas políticas, sociales y populares; allí llegan los indígenas de todo el país a demandar el reconocimiento de su existencia y herencia; allí se sientan las bases para cambios de gobiernos; allí también se realizan eventos culturales y recreativos (Lozano Castro, 1991, p. 35).

Quito cumplió con la nominación de Capital Americana de la Cultura 2011. Este título fue dado el 14 de julio del 2010 por el Bureau Internacional de Capitales Culturales. Esto comprometió al Municipio del Distrito Metropolitano de Quito a desarrollar, de la mejor manera, su capitalidad durante todo el año, incluyendo actividades culturales.

Por esta razón, Quito se sometió a una extensa agenda cultural en donde no sólo se destacaron los lugares y espacios culturales conocidos por todos, sino que se realizaron nuevas expresiones culturales y eventos especiales como

parte de esa celebración, entre ellos el Quito Juega 2011, organizado por la Dirección Metropolitana de Deporte y Recreación.

El mencionado evento hace hincapié en la culturalización que ha tenido, de toda la vida, la capital ecuatoriana y por la que ha sido merecedora a varias nominaciones internacionales.

1.1.2 Los espacios públicos, cuna de tradición e identidad

Como se mencionó anteriormente, los juegos tradicionales eran practicados en las plazas, parques y calles de los barrios de Quito. La gente se reunía en estos lugares por varias horas al día. Sin embargo, estos espacios y sus usuarios se han modificado con el transcurso del tiempo.

“Si revisamos el caso de Quito, dichas transformaciones ocurren de manera especial en las últimas décadas. Los actores sociales que intervienen en la vida urbana se han modificado y reconstituido de acuerdo a características sociales, políticas, económicas y culturales” (Equipo Proyecto Hacienda Ciudad, Centro de Investigaciones CIUDAD, 2005, p. 9).

Los pocos espacios abiertos provocan la pérdida de conexión con la fuerza elemental de la naturaleza (Pelegrín, 1984, p. 11) y a pesar de que entre el 2000 y el 2004, el gasto por persona subió de 33,2 a 192 dólares y se reubicó a 4.746 comerciantes informales con la intención de devolver el espacio público del Centro Histórico de Quito a la ciudadanía, las políticas de recuperación no han sido efectivas (Cueva Ortiz, 2010, p. 9).

La sociedad ha perdido espacios de formación y consolidación social, evidenciándose la tendencia a la individualización que se ha apoderado de las grandes ciudades y que invade fuertemente las sociedades latinoamericanas. Necesidad de fortalecimiento social que se intenta aliviar con el resurgimiento del espacio público, pero las acciones que se realizan toman caminos distintos (Cueva Ortiz, 2010, p. 9).

A principios del 2003 surge el colectivo “Quito para todos”, un programa en el que se prioriza el tema de desarrollo urbano en la ciudad, como el espacio

público y el transporte (Equipo Proyecto Hacienda Ciudad, Centro de Investigaciones CIUDAD, 2005, p. 7).

El uso restringido del espacio se da por diversas condiciones, entre ellas, el cerramiento realizado a ciertas plazas. “Aún en la actualidad, en algunas ciudades de provincia se puede observar el cerramiento de plazas centrales y en Quito, es una tendencia para los parques metropolitanos” (Equipo Proyecto Hacienda Ciudad, Centro de Investigaciones CIUDAD, 2005, p. 11). Esta medida representa una barrera entre los espacios públicos y las sociedades y, estos lugares toman un papel privado.

Para el sociólogo Fernando Carrión, el espacio público debe contar con cuatro condiciones que son: lo simbólico, lo simbiótico, el intercambio y lo cívico (Carrión, 2007).

Lo simbólico define que el espacio debe construir una identidad bajo dos aspectos que son la pertenencia y el rol. Es el espacio donde se representa la sociedad, prevalece lo patrimonial y se fortalecen las identidades más allá de su ámbito específico.

En cuanto a los espacios simbióticos son aquellos de integración social, de socialización y de encuentro, donde las relaciones se diversifican. Se da sentido de identidad colectiva a la población y la condición de lo simbiótico prevalece en la práctica de los juegos tradicionales en los espacios públicos.

El espacio de intercambio es un lugar donde se intercambian bienes, servicios, información y comunicación. Se los considera como espacios de flujos.

Por último, el espacio cívico es donde se forma la ciudadanía (Carrión, 2007).

En el “Plan General de Desarrollo Territorial del Municipio del Distrito Metropolitano de Quito” se estipula la clasificación de los espacios públicos de acuerdo a su uso recreativo y de deportes. Esta clasificación es la siguiente:

Barrial: Que incluye a parques infantiles, parques barriales, plazas y canchas deportivas de uso de la población cercana a su lugar de residencia.

Sectorial: Comprende a los parques sectoriales, centros deportivos, polideportivos, gimnasios y piscinas.

Zonal: Parques zonales polideportivos especializados y coliseos.

Ciudad y Metropolitano: parques, estadios, coliseos jardines botánicos, zoológicos y plazas de toros, son los equipamientos considerados.

Bajo estos parámetros se entienden los espacios públicos, sin embargo, no podemos decir que debido a su pérdida los niños no practican los juegos tradicionales sino que influyen otros factores que serán planteados durante toda la tesina.

Posiblemente se pueda sentir que a los niños ya no les es imprescindible el parque o la calle. A estos espacios lo van remplazando por los juegos de videos, juegos en diversos tipos de máquinas, juegos que pueden incentivar mucho su creatividad, que les pueden aportar conocimiento, memoria, destrezas, juegos incluso de inmersión en donde pueden conocer la naturaleza (Cueva Ortiz, 2010, p. 14).

El antropólogo Christian Oquendo coincide al decir que en Quito existe una erosión del espacio público por una serie de circunstancias, entre ellas, la delincuencia. “El espacio público ha sido degradado, la gente prefiere encerrarse en una urbanización con rejas eléctricas, con perros, con guardias; por lo que ya no es el espacio de confianza y ya no ves a niños jugando en las calles” (Oquendo, 2011), manifiesta.

La transformación de los espacios públicos en los barrios de Quito ha provocado una ruptura de las sociedades en donde prevalece el individualismo y los intereses personales. “Una sociedad que ha erigido al individuo libre como valor cardinal y no es más que la manifestación última de la ideología individualista” (Lipovetsky, 2002, p. 8).

Es por eso que bajo el concepto de individualización se determina a este espacio como un “espacio virtual”, donde ya no es necesario salir a las plazas, parques y calles a interrelacionarse con otras personas y jugar con otros niños si es que lo pueden hacer desde sus propias casas.

En este nuevo espacio, en el espacio virtual, es mucho más fácil excluir, formar tribus urbanas. No converso, ni pierdo mi tiempo con el que no se parece a mí, buscamos siempre afinidades, es más fácil separarse del que piensa distinto, y no volver a saber nada de él, no tener que compartir nada con él, ni respetar nada de él, porque lo dejo fuera, lo bloqueo o hasta lo elimino de mi vista si quiero, pues es la facilidad de la red (Cueva Ortiz, 2010, p. 19).

1.2. La importancia del juego y la lúdica

Los juegos son el primer lenguaje y la primera actividad con la que los niños tienen varios descubrimientos. Por lo tanto, el aprendizaje y la enseñanza se fortalecen mediante las situaciones y expresiones lúdicas.

En el juego está permitido que el sujeto viole todo tipo de reglas existentes para así producir un espacio del placer libertario que solamente se produce en esta actividad. El sujeto puede sentirse libre mediante las prácticas lúdicas e incluso, puede proponer nuevos modelos de acción y pensamiento (Jiménez, p. 2).

La libertad que emana la lúdica está relacionada con su autonomía, por lo que “todo juego tiene una finalidad en sí mismo y es la de ser autónomos, la de expresar sus propias emociones y sentimientos, así como establecer relaciones con aquellos que les rodean” (García Gómez, p. 1).

Según la parvularia Pamela Chaves, en términos generales, el juego desarrolla en los niños habilidades sociales, motoras y cognitivas. En el área social, el niño desarrolla hábitos, costumbres, juego de roles, desarrollo psico-emocional, valores, etc. En el área motora, desarrolla tanto la motricidad fina como la gruesa. Y por último, en el área cognitiva, se estimula el lenguaje y las habilidades lógico matemáticas; además de que se incrementa la atención y concentración, entre otras destrezas (Chaves, 2011).

En el libro editado por el Ministerio de Deporte titulado “Juegos Autóctonos y Deportes del Ecuador” se detallan las siguientes características propias del juego (Ministerio del Deporte del Ecuador, 2010, p. 2).

1. Es una actividad libre y voluntaria: no es obligatoria y, por lo tanto, es posible detener el juego o salir de él en cualquier momento.
2. Se circunscribe a límites espaciales y temporales establecidos de antemano.
3. Tiene un final incierto e indeterminado: nunca se sabe quién ganará o perderá o qué sucederá, lo que genera una tensión que motiva al jugador a hacer uso de todas sus capacidades para cumplir con la meta propuesta.
4. Se organiza mediante reglas: exige un orden absoluto y el respeto a las normas establecidas, pues quien se desvíe de lo acordado se convierte en un aguafiestas que rompe la magia del juego.
5. Es ficticio: no tiene que ver con la vida corriente, consiste en escapar a un ámbito distinto donde las cosas son “como si fueran reales”.

Al juego se lo presenta como una zona paradójica en donde el tiempo es efímero y placentero cuando está estrechamente ligado con lo creativo, mientras que ocurre todo lo contrario cuando el juego se vuelve didáctico o es sometido a la rigidez de reglas impuestas desde afuera.

También hay que tomar en cuenta la simbología de las manifestaciones lúdicas y al juego como símbolo social, esto quiere decir, el significado otorgado por parte de las personas que lo juegan.

A este simbolismo del juego hay que estudiarlo en dos direcciones, la primera corresponde a la estructura intelectual con la que se representa y la segunda, corresponde a la génesis del símbolo lúdico (Landeira, 1998, p. 2). El antropólogo Christian Oquendo, manifiesta que la simbología del juego descansa en el principio de la irrupción del orden social en una sociedad, pues lo fundamentalmente lúdico es algo que no tiene reglas, que no está regulado y que tiene un aspecto desordenado.

Al referirnos a la simbología del juego pensamos en el joker, en el bufón, quien en la corte es el único ser que a pesar de su locura puede burlarse del rey. Esta situación representa un espacio de ruptura en el orden social por lo tanto, la lúdica se maneja como una válvula de escape que necesita la sociedad para relajarse (Oquendo, 2011).

Esto se refiere a la imagen mental, en donde la evocación pasa de ser un acto a ser representada, dándose durante el juego la adopción de una variedad de roles por parte de diferentes sujetos.

Como menciona la psicopedagoga Clemencia Baraldi “jugar es cosa seria”, ya que permite al niño apoderarse de los significantes que lo construyen. El niño mediante el juego logra representar sus conflictos, miedos, ansiedades, deseos y placeres; para luego enfrentarlos y poder continuar con su vida cotidiana (Baraldi, 2000).

Así es como dentro del juego se da la representación de roles como factor elemental. Estos roles representan aquello que el niño teme o aquello que quiere ser.

El asumir roles permite al niño elaborar lo que, desde su pensamiento concreto, aún no está en capacidad de poner en palabras. Se trata de un factor clave, en tanto da paso a esta elaboración y construye identidades en base de identificaciones. Es un elemento constructor y de-constructor que hace referencia a la asunción de los mismos o a la designación de roles a otros, puede ser otros sujetos o juguetes (Martínez, 2011).

Para la psicóloga Catalina Martínez, el niño no juega si no se le enseña a jugar por lo que “es función básica del adulto introducir al niño en el mundo del juego, por tanto, de la cultura”. Así es como los juegos favorecen la comunicación entre padres e hijos, profesores y alumnos, o entre personas de diferentes ámbitos lingüísticos y distintas culturas, puesto que en su práctica se derriban vallas y se liman diferencias (Barrera R. , 1997, p. 125).

El niño, mediante el juego, imita actividades de la vida adulta con varias simulaciones. “El niño busca el contacto con los adultos y por eso le aceptan fácilmente en sus juegos, lo reclama y llama su atención” (García Gómez, p. 5).

Los juegos de imitación al adulto prevalecen entre los tres y seis años, mientras que pasados los seis años son reemplazadas por imitaciones a animales, objetos, medios de transporte, entre otros (García Gómez, p. 5).

A pesar de que al juego se lo relaciona estrechamente con los niños y se la considera una actividad eminentemente infantil, el “equivalente del juego en la vida adulta son las experiencias culturales y las experiencias creativas y productivas” (Martínez, 2011).

Todo ser humano requiere de un espacio lúdico simbólico que permite divertirse. El jugar adulto implica crear espacios de recreación, siempre necesarios, pero ya no incluye los mismos elementos elaborativos del jugar infantil. En este tipo de juego se pueden identificar otros factores, también simbólicos, como la competitividad o los retos intelectuales o físicos (Martínez, 2011).

El juego del adulto y del niño busca el triunfo, el descanso, el ser remedio contra el aburrimiento y la ocupación del desocupado; sin embargo, la diferencia es que en el primer caso, el juego no posee el principio en sí mismo y por tanto se convierten en juegos tristes.

No ocurre lo mismo con el juego de los niños que sí posee la afirmación del Yo. El juego del adulto queda siempre a la mitad del camino entre la simple ocupación y el deporte, entre la tristeza y la alegría; mientras que el juego del niño no tiene más que un aspecto: el engendrar la alegría (García Gómez, p. 6).

Además, el juego en todas las culturas ha colocado al hombre ante las fuerzas naturales, permitiéndole que éste se pueda comunicar con lo sagrado mediante situaciones que representan manifestaciones lúdicas.

Garantizar una buena cacería, alejar malos espíritus, provocar lluvias, retrasar la llegada del invierno o hacerlo menos maligno, procurar la fertilidad de las cosechas, servir a ceremonias iniciáticas, solicitar un buen estado de salud, favorecer la fecundidad, contener la furia de los dioses, obtener ventajas sobre el contrario, acompañar en los ritos de paso; constituyen unas cuantas situaciones que permiten ilustrar el origen de un amplio repertorio de juegos tradicionales que perviven en las sociedades actuales, aunque se hallen ahora completamente desposeídos de su antiguo significado (Bantulá, 2006).

Así es como se relaciona estrechamente al juego como parte indispensable de un ritual, donde “pueden enfocarse aquellas situaciones lúdicas que busca una sociedad para mantener su orden social” (Bantulá, 2006).

De todas maneras, sin importar edad alguna, el “juego se constituye como un acto vital, tan básico como comer o dormir, pero que ni en sus formas más sencillas se limita a lo puramente fisiológico, psicológico u orgánico, ya que es una actividad llena de sentido y significación” (Huizinga, 1938). Los juegos son un factor antropológico que analiza la relación de los seres humanos en el momento lúdico y su interacción.

Es por eso que se vuelve muy importante que las escuelas cuenten con actividades lúdicas pues gracias a ello, los niños aprenden de manera más efectiva y didáctica. “La mejor manera de aprender es a través del juego por lo tanto, es muy necesario crear un pensum más flexible, donde el juego sea el pilar fundamental para dejar de lado la monotonía y la típica escolarización de nuestro ambiente educativo” (Chaves, 2011).

1.3. Los juegos y las diferencias de género

La concepción de género es una construcción histórico-social que se produce y se reproduce desde los modelos dominantes en una sociedad. Esta concepción atraviesa las distintas dimensiones del ser humano y su vida de relación (Ferreira, 2003).

En el transcurso del tiempo, el rol de la mujer y del hombre a través de los juegos ha sido cuestionado. El que una niña durante un juego adopte la actitud de un niño o viceversa podría ser tomado como una atribución del género que no le corresponde y por lo tanto, se convertiría en una conducta que debe ser corregida (Burgos).

Sin embargo, para el antropólogo Christian Oquendo, los juegos no tienen sexo, por lo que no se los podría dividir entre juegos para mujeres o juegos para hombres. Además, menciona que la sociedad sexista ha sido la encargada de construir esa división de género en las manifestaciones lúdicas (Oquendo, 2011).

Así como en el anterior subtema se hizo referencia a la adopción de roles dentro de las diferentes manifestaciones lúdicas, es pertinente embarcar la adopción de roles de género, que se determinan como expectativas creadas sobre el comportamiento masculino y femenino.

Los roles de género van a configurar a lo largo del desarrollo lo que socialmente se considera como deseable para una mujer y para un hombre. Estos rasgos distintos se suponen que van a emanar de manera natural y espontánea del sexo biológico y se van a ir interiorizando poco a poco hasta definir la personalidad adulta (Burgos).

Esta diferencia en el comportamiento de niños y niñas se evidencia desde temprana edad y es mediante los juegos donde las personas, de cierta manera, deben “integrarse y declararse perteneciente a una de las dos categorías de género y excluido de la otra, necesita identificarse como fémina o como varón” (Lobato Gómez).

Luego, el trabajo de los padres se ha remitido en aceptar o castigar aquella conducta para así modificar el comportamiento expresado por el niño o la niña en la manifestación lúdica. Por ejemplo, Emma Lobato Gómez, profesora de Educación Infantil, da el ejemplo de que si un niño se pinta los labios o juega con una muñeca, un gesto de desaprobación por parte de un adulto puede ser determinante para entender que su conducta no es la adecuada. “A medida que esto ocurre los niños y niñas van desarrollando sus propias construcciones mentales de lo que debe hacer un chico o una chica y lo que no debe ser o hacer” (Lobato Gómez).

En la investigación “Psicología y Juego”, la autora Ana María García Gómez hace una comparación de los juegos entre ambos sexos en la que señala

algunas particularidades (García Gómez, p. 18):

- El juego de las niñas es generalmente mucho más disciplinado que el de los varones; el arrebató existe pero raramente. Cuando los varones adoptan los juegos de las niñas este juego cambia de caracteres.
- En los juegos el grupo de las niñas no tiene una jerarquía tan clara como el de los varones, pues en el de las niñas se encuentra varias conductoras mientras que en los varones siempre existe un líder.
- Los juegos de las niñas son con frecuencia más tranquilos y hay juegos que exigen inmovilidad.
- Los juegos representativos (dibujos, historias, títeres) en las niñas tienen más duración y les resultan más atractivos que a los varones (García Gómez, p. 18).

De esta manera se plantea que si bien durante las manifestaciones lúdicas se puede presentar diferentes rasgos de comportamiento por parte de los niñas y niños, éstas no deben ser estereotipadas en la concepción del género o en la división de juegos o juguetes para mujeres o varones.

Marcelo Naranjo Villavicencio, autor del libro "La Cultura Popular en el Ecuador", refiriéndose a los juegos principalmente infantiles, manifiesta que en la provincia de Pichincha "se han desarrollado juegos propios de niños, otros tantos más bien característicos de las niñas, y unos cuantos practicados de manera indistinta o conjunta por ellos y ellas" (Naranjo Villavicencio, 2007). Sin embargo, en un pie de página aclara lo siguiente:

Esto no significa que aquellos juegos reportados como propios o de niños o de niñas sean privativos a unos u otras, sino que su práctica está más difundida entre las infantes o los infantes. Y que, en muchos casos, existe la tendencia de calificar a "machona" a aquellas niñas que gustan de jugar los juegos de hombres, o de "niñitas", "mujercitas" a aquellos niños que aprecian involucrarse en las actividades recreativas de sus amigas, hermanas o primas (Naranjo Villavicencio, 2007).

Ximena Moreno, moradora del barrio San José en Conocoto, recuerda que de pequeña se reunía con los niños de su barrio y con sus primos a jugar a los trompos. Aunque para muchos es considerado un juego para varones, Ximena cuenta que ella era muy buena haciendo bailar al trompo y por eso era su juego favorito. “Yo no tenía primas mujeres de mi edad por eso me críe con mis amigos y primos varones que me incluían en todos sus juegos y en los deportes que practicábamos en los parques de nuestro barrio. Algunas personas sí me llamaban marimacha pero a mi eso no me importaba”, comenta.

Si bien, a las niñas se les relaciona con los juegos donde no existe mayor exigencia física y con aquellos donde pueden cumplir el rol de figura materna, y, a los niños se los relaciona con aquellos juegos que requieren de mayor fuerza, no significa que debe ser una regla a cumplirse a cabalidad. Caso contrario, se avalarían los estereotipos sobre la adopción de roles de género en la lúdica y los juegos perderían en la sociedad su sentido de diversión, entretenimiento y recreación.

1.4. Los juegos tradicionales: un bien intangible en la sociedad quiteña.

La Real Academia Española define al juego como la “acción y el efecto de jugar”, sin embargo, el juego es mucho más que ocio y recreación, pues mediante éste se refuerzan los valores culturales y patrimoniales de una sociedad. Además de que “se resuelven conflictos, se fortalecen relaciones sociales y se desarrollan múltiples facetas de la personalidad” (Ministerio del Deporte del Ecuador, 2010, p. 2).

Los juegos son una parte elemental de las sociedades y de las identidades de las personas. El filósofo alemán, Hans Georg Gadamer, exponía que lo primero que hay que tener en claro es que el juego es una función elemental de la vida, hasta el punto de que no se puede pensar en absoluto en la cultura humana sin un componente lúdico (Gadamer, 1991, p. 63).

De allí viene la importancia de analizar a las actividades lúdicas dentro de los estudios sobre las culturas populares, ya que mediante este análisis se puede entender la organización y la estructura determinada de una sociedad o grupo, así como las transformaciones económicas, sociales y tecnológicas que se van dando en cada época dentro de tales contextos. (Naranjo Villavicencio, 2007, p. 933)

Sin embargo, hay que tomar en cuenta que la cultura está en permanente cambio pues se construye y reconstruye en diferentes contextos, entre ellos los socio-políticos, históricos y económicos. “La cultura es dinámica y se encuentra en constante interacción con contextos más amplios; y que, en tanto construcción social, es reproducida, transgredida y recreada por las y los individuos y el colectivo en su conjunto” (Naranjo Villavicencio, 2007, p. 936).

Al referirse a la cultura dentro de las expresiones lúdicas se menciona que no es importante si es que los juegos son o no autóctonos de un lugar específico, pues al momento de que son practicados en una sociedad llegan a formar parte de la cultura de ésta.

La fijación de la práctica de un juego específico entre los miembros de una sociedad se produce porque se transmite de una generación a otra, a través de un proceso de socialización o enculturación, o bien porque su práctica ha sido transmitida, fruto de una imposición, de una cultura a otra, mediante un proceso de aculturación (Bantulá, 2006).

En el Ecuador, por ejemplo, existen ciertos juegos o deportes que a pesar de que son pertenecientes a otros países, han sido recogidos y adaptados de una manera diferente por la sociedad ecuatoriana. Este es el caso del ecuavoley, que a pesar de que su origen se remite al voley de Estados Unidos, se lo considera un deporte tradicional ecuatoriano tras haber tenido adaptaciones en el número de participantes y en las reglas del juego. Lo mismo pasa con la pelota nacional que es una adaptación ecuatoriana del juego practicado en España: la pelota vasca. De esta manera, se define al juego como un vehículo de enculturación.

Pero, la expresión máxima de cultura dentro de las expresiones lúdicas se da específicamente en los juegos tradicionales, que transmiten, construyen y engrandecen el acervo cultural de los diferentes pueblos.

Los juegos tradicionales son eso, expresión de la cultura; llámese dominante, alternativa, sub - cultura o contra cultura, pero parten de allí, de cada retazo de la realidad; independiente desde la perspectiva que ésta sea mirada, los juegos tradicionales se encuentran inmersos y más que estar inmersos, por decirlo así, son un resumen de lo real y no son ajenos a las súper y micro estructuras que los grupos sociales crean, entretejen; brotan de allí, de las relaciones injustas, de los sistemas de poder, de relaciones subjetivas (Sánchez, 2001).

Los juegos tradicionales son aquellos que son comunes en una sociedad y que se convierten en costumbre por su repetición. Estos juegos pueden estar sujetos a cambios pues muchas veces nacen de la fusión de dos culturas diferentes, por lo que no es regla que los juegos tradicionales permanezcan estáticos en el tiempo.

Esto se debe a que los juegos se transforman a medida que las condiciones sociales van cambiando, por lo que se crea una recreación de los gestos ancestrales, se da un apego a lo tradicional y un anclaje hacia lo pasado. “Esta nostalgia por lo tradicional, se refleja en los juegos y en los actores de la recreación, cuando en múltiples actividades se plantea el rescate de los juegos tradicionales o el rescate de los valores” (Sánchez, 2001).

Aproximarse al juego tradicional es acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región. Resulta difícil disociar el juego tradicional del comportamiento humano, el estudio del juego folklórico, de la etnografía o la etología (Lavega, 1995).

Los juegos tradicionales forman parte de la cultura intangible de Ecuador y de Quito, donde prevalece una riqueza no solo en cuanto a paisajes y biodiversidad, sino, se trata de una riqueza cultural que se mantiene de generación en generación.

Esta riqueza abarca todos los ámbitos, inclusive aquellos pocos conocidos como las prácticas deportivas y lúdicas. Así, la pelota nacional, el ecuavoley,

los cocos, apenas una muestra de su gran variedad y de un mundo en el que conviven la adrenalina, la alegría, la victoria, la tristeza de la derrota, los momentos de unión familiar y la transmisión de saberes (Ministerio del Deporte del Ecuador, 2010, p. 1)

De esta manera, los juegos tradicionales constituyen prácticas mediante las cuales se van creando y recreando identidades (culturales, de género, de clase social, generacionales, etc.) como individuos y como colectivo. Identidades en las que se condensan los imaginarios socio-culturales y que permiten ir más allá del ocio y el esparcimiento en las actividades lúdicas.

CAPITULO II

El sedentarismo y el hiperconsumo: sus males y efectos.

2.1 El sedentarismo, un mal que afecta a la sociedad ecuatoriana

El sedentarismo es la carencia de la actividad física fuerte como el deporte. Es posiblemente el factor de riesgo modificable que más negativamente afecta en la aparición de enfermedades crónicas, además, de que influye en la acelerada degeneración de las funciones biológicas y capacidades fisiológicas (Soto Más & Toledano Galera, p. 39).

Para el deportólogo Óscar Vizúete, el deporte juega un papel preponderante en el desarrollo cardiopulmonar, cardiovascular y ortopédico de las personas y especialmente de los niños. “Si uno desde la infancia tiene un ejercicio sistemático existe la posibilidad de tener una vejez mucho más protegida a través del corazón, sin embargo, si uno no ha hecho actividad física y quiere reacondicionar su organismo también puede hacerlo a cualquier edad” (Vizúete, 2011).

La inactividad física además de influir en varias enfermedades, multiplica “los efectos negativos sobre el organismo y, consecuentemente, sobre la salud” (Soto Más & Toledano Galera, p. 39) por lo que se la ha relacionado con un sinnúmero de procesos patológicos.

Al sedentarismo se lo vincula con el gasto de energía y es por eso, que la obtención de alimentos por parte de nuestros antecesores, los primates, estaba siempre unida al gasto energético. Por lo tanto, aparece un ciclo aparentemente irracional que consiste en: “gastar energía (movimiento) para conseguir energía (alimento) y conseguir energía (alimento) para gastar energía (movimiento)” (Campillo Álvarez, 2004, p. 210). Sin embargo, en la actualidad este ciclo no se cumple, pues la obtención de energía en forma de alimentos no depende de un gasto energético ni de un trabajo muscular.

La mejora en la tecnología ha provocado una mayor facilidad para adquirir y procesar los alimentos disponibles, disminuyendo de manera notable la cantidad de trabajo físico necesario para conseguirlo. Esto provoca la reducción de masa muscular y permite el desarrollo de un esqueleto más grácil (Campillo Álvarez, 2004, p. 210).

El humano del paleolítico gastaba de cuatro a cinco veces más energía en su actividad diaria que la que emplea un habitante de cualquier ciudad actualmente.

Hoy cualquier niño urbanita gasta a la semana 40 horas viendo la televisión, 25 horas sentado en clase y otras 10 horas más entre computadoras y videojuegos. Si sumamos a esto el período que pasa sentado en las comidas y las horas dedicadas al sueño, realmente apenas le queda tiempo al niño para moverse (Campillo Álvarez, 2004, p. 211).

Justamente, la televisión, los videojuegos, la Internet y la computadora son algunos de los causantes de la baja actividad física de niños y adultos. Pero también está, en cuanto al transporte, el uso preferencial del automóvil en lugar de caminar o emplear la bicicleta, y el uso de elevadores en lugar de las escaleras.

La práctica deportiva tiene tres fases. La primera consiste en cumplir una actividad física que puede ser bailar o incluso saltar soga, para así realizar un ejercicio básico. En la segunda se cumplen ejercicios más metódicos en donde la persona al menos debe caminar una hora diaria por tres veces a la semana. En cambio, la tercera fase es para quienes quieren ser deportistas; estas personas deben tener una actividad física de una hora diaria al menos cinco veces a la semana (Vizúete, 2011).

El sedentarismo junto a la gran cantidad de energía almacenada convertida en grasa, puede provocar la potencialidad de obesidad en la persona, más aun cuando se trata de un niño.

El índice de masa corporal (IMC) relaciona el peso con la altura, por lo que mediante este índice se puede reconocer si una persona tiene sobre peso, sufre de obesidad o en lo contrario, desnutrición. La fórmula es la siguiente:

$$\text{IMC} : \text{peso (kg)} / \text{altura}^2 (\text{m}^2)$$

De acuerdo al resultado obtenido se puede realizar esta clasificación de la obesidad basados en el IMC según la Organización Mundial de la Salud:

Tabla 2.1 índice de masa corporal

Desnutrición	Menos de 18'4
Peso normal	18'5 – 24'9
Sobrepeso (obesidad grado I)	25 – 29'9
Preobesidad (obesidad grado II)	30 – 34'9
Obesidad grado III	35 – 39'9
Mórbida (obesidad grado IV)	Más de 40

Elaborado por: La autora

La obesidad se la considera una enfermedad que se ha convertido en uno de los problemas socio sanitarios de mayor envergadura en los países desarrollados. Es un fenómeno al que se lo relaciona estrechamente con la sociedad de consumo que ha sufrido un cambio en el hábito de vida (Álvarez Hernández, Monereo Megías, & Moreno Esteban, p. 1).

El sedentarismo desarrollado en las tareas de la vida cotidiana (el uso de los electrodomésticos, el mando a distancia, el automóvil, etc.), y la continua oferta desde la industria alimentaria de alimentos ricos en calorías vacías han modificado nuestro mapa de la población obesa (Álvarez Hernández, Monereo Megías, & Moreno Esteban, p. 1).

Sin embargo, la obesidad o el sobrepeso no son las únicas consecuencias que puede traer el sedentarismo sino que también está la disminución del tamaño y la fuerza muscular (sarcopenia), la mayor resistencia a la insulina a nivel muscular, la menor capacidad de respuesta cardiovascular, la aceleración de la

pérdida de masa ósea (osteoporosis), entre otras (Campillo Álvarez, 2004, p. 212).

Además, la Organización Mundial de la Salud (OMS) estima que la inactividad física es la causa principal de aproximadamente el 25% del cáncer de colon y mama; de un 27% de los casos de diabetes y de un 30% de los pacientes con enfermedad coronaria.

La sarcopenia es una de las consecuencias que puede conllevar el sedentarismo, sin embargo, esta disminución de la masa muscular está asociada al envejecimiento y “se inicia alrededor de los 35 años y progresa hasta que más del 50% de la masa magra es perdida y reemplazada por tejido fibrótico o adiposo” (Morales Martínez, 2007, p. 7). Con la sarcopenia, lo que se pierde es principalmente las fibras musculares tipo II, que son aproximadamente el 60% en el hombre joven sedentario y disminuyen a menos del 30%, en mayores de 80 años.

Por su parte, la osteoporosis es una reducción de la masa ósea y de su resistencia mecánica que se ha convertido en la principal causa de fracturas óseas en mujeres después de la menopausia y en ancianos en general (Equipo de Especialistas en Medicinas Alternativas, 2006, p. 15). A esta enfermedad se la considera una de las consecuencias del sedentarismo ya que una escasa actividad física, principalmente durante la infancia, que reduce el nivel de masa ósea.

Una dieta incorrecta acompañada por poca actividad física, exceso de alcohol y cigarrillos, afecta a nuestros huesos. Su efecto sobre la masa ósea no es tan evidente como el de los factores de riesgo descritos anteriormente, pero es importante modificar estos hábitos para reducir el riesgo de osteoporosis (Equipo de Especialistas en Medicinas Alternativas, 2006, p. 15).

Por último, otra de las consecuencias más comunes del sedentarismo es la menor capacidad de respuesta cardiovascular que provocan las enfermedades cardiovasculares, que son la primera causa de muerte en España y en la mayoría de los países desarrollados. El sedentarismo afecta negativamente los niveles de colesterol en la sangre y esto a su vez, afecta de forma directa la

aparición de procesos de este tipo. Dos de las enfermedades que mayormente sufren las personas sedentarias son la aterosclerosis y la hipertensión.

La obesidad (que también es consecuencia del sedentarismo) favorece igualmente el desarrollo de diabetes del adulto y ésta la aparición de aterosclerosis, que de forma directa deteriora al sistema circulatorio y al corazón. Para completar el cuadro, la obesidad es también un factor de riesgo en la aparición de hipertensión, la enfermedad cardiovascular más frecuente y que produce la mayoría de las trombosis, embolias y derrames cerebrales (Soto Más & Toledano Galera, p. 39).

Siempre un infante debe tener una actividad física de 30 a 40 minutos diarios, por lo que el deportólogo Vizueté recomienda a los padres de familia que fomenten principalmente la natación y los deportes de multisaltos (básquet o volley), pues además de mantenerlos activos ayudan al crecimiento del niño. Sin embargo, menciona que para evitar el sedentarismo cualquier deporte o actividad es buena, como el caminar, trotar, montar la bicicleta, entre otros.

2.1.1 La Ley de Deporte y Actividad Física

Según el Ministerio de Deporte el 72% de la población ecuatoriana es sedentaria pero, si se analiza al sedentarismo como treinta minutos diarios de actividad física, el indicador revela que el 93% de ecuatorianos mayores de 12 años sufren de este factor. Asimismo, uno de cada diez hombres es físicamente activo y apenas una de cada 20 mujeres es activa (Índice de sedentarismo en el Ecuador, 2009).

Tras los resultados de este índice, en el 2009 se planteó la creación de una nueva Ley del Deporte y Actividad Física que pretende bajar los niveles de sedentarismo en la población ecuatoriana mediante una mayor importancia a la educación física y a la recreación. Esta Ley fue presentada por la Ministra de Deporte, Sandra Vela, bajo una política sectorial con periodo de fase, por lo que se estima que en el 2013 el porcentaje de población sedentaria baje a un 67%.

José Francisco Cevallos, actual Ministro de Deporte, retomó los programas y planes para combatir el sedentarismo. Mediante la campaña de “haz 30 minutos de actividad física al día” se presentaron rutinas de ejercicio que buscan la movilidad de los más de 600 músculos que tiene una persona (Ministerio del Deporte, 2011).

De igual manera, el Ministerio del Deporte desde el 2009 busca incentivar a los ecuatorianos a mantener una nutrición efectiva para una buena salud, por lo que menciona que “alimentarse en forma equilibrada permite estar saludables para realizar actividad física, sin sensaciones desagradables de cansancio mental y agotamiento” (Ministerio del Deporte, 2011). Es por eso que ha planteado tres pilares fundamentales para lograr una alimentación saludable:

- Obtener energía necesaria para las actividades cotidianas.
- Aportar los nutrientes para el correcto funcionamiento del organismo.
- Consumir las cantidades alimenticias en proporciones adecuadas.

Además de que se han creado varias actividades que promueven la actividad física como lo es el programa “Pausa Activa” que vela por la salud del servidor público, “Barrio Activo” que motiva a los miembros de los barrios a hacer ejercicio, entre otros (Ministerio del Deporte, 2011).

Pero no solo el Ministerio del Deporte se ha encargado de fomentar la actividad física sino también la Dirección Metropolitana de Deporte y Recreación mediante varias actividades en las que se encuentra el programa “Quito Juega”.

2.1.2 El “Quito Juega”: un proyecto en contra del sedentarismo

El ‘Quito Juega’ es un programa organizado por el Municipio de Quito, a través de la Dirección Metropolitana de Deporte y Recreación, que nació bajo la necesidad de recuperar los juegos tradicionales y la preocupación por el alto índice de sedentarismo en la ciudad.

El alcalde de Quito, Augusto Barrera, comenta que mediante este programa se trata de recuperar los juegos tradicionales activándolos y actualizándolos a una versión moderna para que de esta manera, niños, jóvenes y adultos se sientan atraídos (Barrera A. , 2011).

José Cruz, Director Metropolitano de Deporte y Recreación, por su parte afirma que se trata de un programa recreativo que promociona la actividad física y que incluso, tiene que ver con temas de solidaridad. “Los miembros de los diferentes barrios de Quito no se conocen entre ellos y mediante el ‘Quito Juega’ pueden llegar a hacerlo de una manera recreativa y lúdica” (Cruz, 2011).

Esto lo confirma Orlando Tiba, participante del ‘Quito Juega 2011’, quien opina que “además de que el programa es bastante entretenido y hace que muchos se diviertan ayuda a las personas a conocerse más entre comunidades, recuperando el espíritu entre los vecinos”.

El ‘Quito Juega’ se lo lleva a cabo desde el 2009. En la tercera edición, que se realizó entre septiembre y noviembre de 2011, se implementaron ciertas variaciones.

Esta vez decidimos hacerlo como un programa de televisión alemán que se llamaba Telematch y que fue grabado entre los setentas y ochentas. En este programa se enfrentaban dos ciudades alemanas en una variedad de juegos basados en diferentes temas. De esta forma hemos tenido mucho éxito con los participantes (Cruz, 2011).

Además, otra de las variaciones fue la duración del campeonato, pues se lo dividió en nueve fechas para que así se promueva la actividad física.

La convocatoria a los barrios se dio a través de las Administraciones Zonales del Distrito Metropolitano de Quito, quienes se encargaron de escoger a ocho barrios que hayan trabajado en su organización y aunque para José Cruz conseguir la receptividad de éstos es un tema complicado, afirma que esta vez lo han logrado de manera exitosa. “Tenemos a gente que pertenece a barrios que se encuentran de extremo a extremo, como lo es el caso del barrio

Rumicucho y José Peralta que sin importarles la distancia han venido hoy a participar” (Cruz, 2011).

De los ocho barrios escogidos por cada Administración Zonal se eligió un ganador para que participe en la final del campeonato. Estas fases de eliminatoria se desarrollaron los fines de semana de septiembre, octubre y noviembre.

La final del ‘Quito Juega 2011’ se realizó el sábado 19 de noviembre, en La Cruz del Papa, en el parque La Carolina. Los barrios que se disputaron el primer lugar fueron los siguientes:

- La Moya (Administración Zonal Los Chillos)
- José Peralta (Quitumbe)
- Puembo (Tumbaco)
- San Carlos (Norte)
- Zavala (Calderón)
- Rumicucho (La Delicia)
- Toctiuco (Centro)
- San Bartolo (Eloy Alfaro)

En los dos años anteriores cada Administración Zonal debía conformar un equipo de 55 personas, en el que se incluían cinco funcionarios municipales y 50 moradores de los barrios. Además, cada equipo contaba con un comodín o padrino que era un artista o un deportista famoso. En 2011 el equipo fue conformado por diez personas pertenecientes a un mismo barrio; el ganador fue el de La Moya, Administración Zonal Los Chillos.

En la final del campeonato ‘Quito Juega 2010’ Jorge Albán, vicealcalde de la ciudad, afirmó que todos los juegos tradicionales pertenecen a una larga historia de Quito y del país entero, por lo que recordarlos y revitalizarlos forma parte de nuestro deber. “Alimentar nuestra cultura es alimentar a la ciudad y a nuestro espíritu; es convertirla en juego y en diversión para que de esta manera todos nos involucremos con alegría y entusiasmo” (Albán, 2010). Por lo

que el 'Quito Juega' se convierte no solo en una actividad deportiva y recreativa sino cultural.

Lucía de Ayala, participante y moradora del barrio San José de Quito, comenta que lamentablemente los muchachos de ahora no recuerdan ningún juego de antaño y que por eso es muy importante que, mediante este programa, se rescaten todos estos juegos que forman parte de la cultura quiteña.

Los juegos tradicionales que se tomaron en cuenta para el 'Quito Juega 2011' fueron la rayuela, el trompo, la carretilla, los encostados o ensacados y la carretilla. La elección de estos juegos se dio bajo un consenso de los miembros de la Dirección Metropolitana de Deporte y Recreación y la empresa encargada de la dirección del programa. "Se discutieron algunas propuestas y escogimos la mejor, además tomamos en cuenta la aceptación de cada juego por parte de los participantes", agrega José Cruz.

Según el alcalde Augusto Barrera, la organización y los resultados del 'Quito Juega 2011' han sido un éxito, por lo que junto a la Dirección Metropolitana de Deporte y Recreación ya se planea el 'Quito Juega 2012'.

Tenemos la demanda de hacer este programa incluso dentro de los barrios. Así que llevaremos toda la escenografía que esta vez hemos montado y trataremos de prolongar el campeonato. Planeamos comenzar en marzo o abril del próximo año (Barrera A. , 2011).

2.2 El hiperconsumo de los nuevos medios de entretenimiento

En la era postmoderna prevalecen los aspectos individualistas, funcionalistas y liberales. Individualistas debido a que los miembros de la sociedad se preocupan por sus propios intereses y prefieren realizar sus actividades de manera personal. Funcionalistas al concebir que las personas mantienen estados o posiciones materialistas; y, por último, liberales puesto que la individualización propaga y expande la libertad del ser, excluyéndolo de la sociedad.

La acumulación de todos estos aspectos acarrearán a la sociedad a un desenfrenado consumismo provocado por el dominio del sistema capitalista.

En apariencia, nada o casi nada ha cambiado: nos movemos todavía en la sociedad del supermercado y de la publicidad, del coche y de la televisión. Sin embargo, en los últimos decenios se ha producido un nuevo “sismo” que ha puesto fin a la buena y vieja sociedad de consumo. Se ha puesto en marcha una nueva fase del capitalismo de consumo y es la sociedad del hiperconsumo (Lipovetsky, 2008).

La sociedad del hiperconsumo es considerada como la fase superior del capitalismo y tiene que ver con la tendencia de que la economía se centra en los bienes materiales, por lo tanto, el hombre tiene a su alcance nuevos medios de entretenimiento que le resultan cada vez más atractivos y la diferencia entre el lujo de tenerlos y la necesidad de tenerlos se vuelve imperceptible por lo que se hace inmediata su obtención.

La producción de “necesidades” va variando con el pasar de los años y la búsqueda de un bien va generando simultáneamente satisfacciones e insatisfacciones. La tecnología en la época moderna ocupa un papel importante en el consumismo debido a que día a día va avanzando y mientras que una persona al comprar una televisión ha satisfecho su necesidad, el mercado le ha creado una nueva al sacar modelos de televisión con mayor calidad y mejores funciones. Esto se explica en el libro “Más allá del consumismo” de Massimo Desiato Rugai:

Supongamos que existe la necesidad de alfileres y que el aparato productivo logra satisfacer plenamente la demanda. Todos tendrán alfileres y se sentirán satisfechos. Sin embargo, esa misma satisfacción impulsa nuevas necesidades. Ahora se querrán alfileres de colores y más tarde con un diseño más atractivo y así sucesivamente (Desiato Rugai, 2001, p. 82).

Uno de los factores que ha propulsado la sociedad del hiperconsumo es la globalización debido a que ésta se refiere a un proceso económico, tecnológico, cultural y social a gran escala, que brinda a la sociedad un mercado con variedad de productos para su elección.

La globalización ha facilitado la diversificación de la oferta merced a la apertura de nuevos espacios económicos, por el crecimiento del comercio, por la concentración de los mercados, por las fusiones y adquisiciones de empresas, etcétera. De ahí que la sociedad de hiperconsumo se podría caracterizar por el triunfo de la variedad, por la unificación de los mercados y de las gamas de productos, por un *marketing* global con productos y por eslóganes organizados de manera internacional (González Laxe, 2009).

Entonces, la “tecnologización” de los hogares se convierte en un hecho generalizado en casi todos los grupos sociales. Antes predominaba una lógica de consumo de tipo ‘semi-colectivo’, basada en el equipamiento del hogar pero con el hiperconsumo esto cambia, por lo que “comienza a desarrollarse el pluriequipamiento de las familias y es cada vez mayor el número de hogares con varios bienes duraderos de un mismo tipo (dos coches, varios televisores, teléfonos, etc.)” (Lipovetsky, 2008), es decir, el consumo se centra en el equipamiento de cada miembro de un mismo hogar.

Así es como en la actualidad las personas entran en una carrera por la innovación y por la tendencia a la personalización de productos y servicios (González Laxe, 2009), reemplazando lo tradicional y autóctono por los nuevos medios de entretenimiento, entre los que se encuentra la televisión, la Internet y los videojuegos. Todo esto provoca el hiperconsumo no solo en los adultos sino en los niños, siendo el juguete la primera mercancía de incorporación al menor a este tipo de sociedad.

En la sociedad de hiperconsumo, donde cada vez más ámbitos de la vida son comercializados, los juguetes no han sido la excepción. La mercantilización, generalmente, desvirtúa el sentido de las cosas. Muchos de los juguetes que se publicitan tienen un sentido contrario a estimular el juego, ¿qué puede estimular un muñeco de Elmo robotizado?, ¿qué puede estimular un videojuego violento en un niño que permanece absorto frente a una pantalla? (El Poder del Consumidor , 2008)

Los juguetes se inmergen en la carrera de la innovación efímera provocando que después de ser la novedad del momento, pasen de moda y se los sustituya por otros más divertidos. De esta manera, se presenta la insatisfacción permanente y la ansiedad en los niños.

La organización llamada El Poder del Consumidor (EPC) se encarga de defender los derechos de los consumidores y de promover sus responsabilidades por lo que plantea varios criterios que los padres deben tomar en cuenta a la hora de elegir un juguete para sus niños (El Poder del Consumidor , 2008). Estos son los siguientes:

- **Evitar los juguetes que se promueven como inteligentes:** Estos juguetes que se publicitan como artículos que favorecen el desarrollo intelectual de los niños desde edades muy tempranas engañan al consumidor, pues ningún estudio ha convalidado lo que estos juguetes proponen e incluso se ha recomendado no usar videos para niños pequeños, señalando que éstos provocan un retardo en el desarrollo del lenguaje.
- **Evitar los juguetes vinculados a personajes:** Los niños están sometidos a agresivas campañas de publicidad que tienen como eje central los personajes creados en las películas de éxito del momento y en las series televisivas de moda. Enganchar al niño con el personaje es engancharlo con una larga lista de productos, es entregarlo a las garras de la publicidad.
- **Evitar los juguetes que promueven estilos de vida ajenos y el consumismo:** La publicidad de los juguetes está diseñada para incorporar a los niños a hábitos de consumo, en donde estos tengan la necesidad de demandar productos específicos durante el mayor periodo de sus vidas. Ciertos juguetes, como la Barbie, entregan a las niñas a la cultura del consumismo, convirtiendo el crecimiento en sinónimo de materialismo (El Poder del Consumidor , 2008).

Por estos criterios diversas organizaciones de consumidores en el mundo recomiendan juguetes elaborados de manera artesanal que promuevan la creatividad, el juego, la socialización y el desarrollo, dejando a un lado el carácter consumista.

2.3 Los juegos tradicionales vs. los medios y juegos tecnológicos

Los juegos, como elementos de la cultura, están sujetos a modas que responden a los parámetros éticos y estéticos de las épocas. La manera de vestir, las actividades sociales, las tendencias de consumo, día a día cambian por lo que los juegos también lo hacen.

La psicóloga Catalina Martínez menciona que los medios y juegos tecnológicos responden a los parámetros culturales actuales y que existen diversas razones por las que se ha dado esta transición de los juegos tradicionales a los modernos.

Factores de seguridad por lo que los niños ya no pueden salir a las calles a jugar (tránsito, asaltos, secuestros, etc.), factores de consumo promovidos por las grandes empresas, factores familiares como el hecho de que los padres en la actualidad tienden a trabajar largas horas y los niños no cuentan con su tiempo para jugar o la creciente tendencia a procrear hijos únicos que no tienen compañeros de juego, factores como el desarrollo de la tecnología, factores sociales que promueven el individualismo, etc. (Martínez, 2011).

Para Neil Postman, los niños se han convertido en una especie de 'nuevos niños adultos' y la tecnología moderna ha acabado con la idea de la niñez ya que "hace público lo que antes era privado sin restricciones de ningún tipo" (Postman, 1994). Además, de que en la actualidad, poca es la distinción que existe entre el niño y el adulto, más aún cuando se trata sobre sus gustos.

Comen la misma comida, escuchan la misma música, ven las mismas películas. La ropa diseñada especialmente para niños, y no me refiero a la de bebés, también ha desaparecido porque un niño de seis años lo que quiere es parecerse a un adulto, vestido con pantalones tejanos, camisa y zapatos deportivos (Postman, 1994).

Esto se da porque desde la pantalla del televisor se aclaran todos los misterios de la vida adulta y lo que hasta entonces era secreto deja de serlo (Postman, 1994), sobre todo porque éste resulta ser un medio muy influyente para la sociedad.

En el Ecuador la cifra sobre la tenencia de televisores es muy alta y tiene un crecimiento continuo. Según las tablas principales, publicadas en la página oficial del Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC), el porcentaje de la tenencia de televisores en el 2010 alcanzó el 82,7%.

La televisión se ha convertido en un elemento de construcción lúdica contemporánea. Considerando los días de la semana, un 99% de los niños ve televisión el sábado y domingo, el 97% de lunes a viernes y el sábado y, el 96% los domingos (Meirelles, 2005).

Por otra parte, están los videojuegos que al igual que la televisión se han encargado de llamar la atención de los niños, dejando a un lado los juegos tradicionales. En agosto del 2003, en el Congreso Internacional de Diabetes se habló sobre este fenómeno como uno de los causantes del índice de diabetes y obesidad en los niños y se lo nombró como la “nintendonización” de la infancia. “Sin que ello implique una responsabilidad directa a una marca de videojuegos, más bien define una forma de vida que abruma a nuestros niños en la actualidad” (Campillo Álvarez, 2004, p. 211).

Por eso se dice que los videojuegos van de la mano con el sedentarismo y pueden llegar a provocar terribles consecuencias en los niños, como la obesidad. Sin embargo, los fabricantes de las consolas de videojuegos, al concientizar sobre el perjuicio de sus productos principalmente en la actividad física, replantearon su funcionalidad y rompieron aquel paradigma con la inserción de videoconsolas como el Wii de Nintendo, el PlayStation Move de Sony y el Kinect de Microsoft.

El Wii, por ejemplo, tiene un mando inalámbrico (wiimote) el cual puede ser usado como un dispositivo de mano que detecta la aceleración de movimientos en tres dimensiones y con el que se puede apuntar. Uno de sus juegos más conocidos es el Wii Fit que trata de ejercitar a los usuarios con cuatro planteamientos diferentes que constan de tonificación muscular, aeróbicos, yoga y técnicas de equilibrio, por lo que deberá imitar los movimientos que se presentan en el videojuego reemplazando a las consolas tradicionales en las

que la persona debía quedarse sentado aplastando un par de botones de un control remoto. De igual manera, es el caso del PlayStation Move que también utiliza un mando inalámbrico para controlar los movimientos del jugador y que cuenta con una cantidad de juegos ejercitantes.

Pero sin duda, una de las consolas más innovadoras y que rompe totalmente la relación de los videojuegos con el sedentarismo, es el Kinect. Este aparato electrónico no tiene la necesidad de utilizar un control remoto o un mando, sino que mediante un sensor escanea el cuerpo entero del jugador para reconocer todo tipo de movimientos, además de comandos de voz y gestos.

Así es como los niños, jóvenes y adultos pueden de forma individual o grupal hacer actividad física mediante estos nuevos productos que dispone el mercado y que derivan de la creación de una nueva tecnología que permite la movilidad del jugador.

Como menciona la parvularia Pamela Chaves, tanto los juegos tradicionales como los juegos modernos son importantes ya que ambos aportan al desarrollo de la persona. “Los videojuegos han cambiado su enfoque por lo que ya no se puede decir que son los causantes del sedentarismo. Incluso si es que no son mal utilizados pueden ser una herramienta importante para el desarrollo de múltiples habilidades necesarias para la sociedad actual” (Chaves, 2011). De igual manera, se expresan las ventajas de los videojuegos en el libro “Internet, videojuegos, televisión: manual para padres preocupados” en el que se dice que éstos estimulan al niño a saber recuperarse después de cada fracaso.

El niño aprende combatividad, ingenio, así como espíritu de solidaridad, puesto que, en los juegos con varios participantes en Internet, sólo se puede progresar estableciendo alianzas. Dicho de otro modo, contrariamente a lo que muchos padres suelen creer, los videojuegos no aíslan, sino que socializan fuera de la familia, es decir en el grupo de iguales (Tisseron, 2004, p. 122).

Catalina Martínez plantea desde el aspecto psicológico que estas nuevas tendencias realmente no implican grandes cambios. “Los procesos de desarrollo ligados al jugar siguen estando presentes, solamente varían las

formas, incluso, algunos de los videojuegos recrean situaciones planteadas en los juegos tradicionales” (Martínez, 2011).

Sin embargo, los puntos negativos sobre estos aparatos electrónicos no dejan de aparecer. Un estudio publicado en la revista *Pediatrics*, revela que los niños y jóvenes que juegan videojuegos por más de dos horas al día tienen un 67% más de probabilidades de desarrollar problemas de atención (*Television and Video Game Exposure and the Development of Attention Problems*, 2010).

El neuropsicólogo Carlos Ramos comenta que otra de las afectaciones por el abuso de los videojuegos se presenta en el cerebro. “Si el niño está jugando por más de tres horas seguidas, los destellos del monitor y el cambio brusco de imágenes puede generarle convulsiones que presenten los mismos síntomas que la epilepsia” (Ramos, 2011). Sin embargo, menciona que la recuperación es fácil pues se trata de una convulsión momentánea que no traerá repercusiones permanentes en el sistema nervioso.

Además, Ramos señala que el menor al estar en constante exposición a estímulos visuales, el funcionamiento de su sistema visual va a ser en mayor grado que un menor que no juegue a los videojuegos.

En cuanto a la Internet, el abuso de este medio puede derivar en los mismos problemas de los videojuegos y de la televisión. La utilización de la Internet en el país va aumentando notablemente al pasar de los años; según los datos del INEC, en Pichincha, en el 2010, el uso de este medio fue del 57,4%.

De esta forma, la constante presencia de los medios y juegos tecnológicos trata de reemplazar a los juegos tradicionales, por lo que se da claramente una superposición entre una cultura tradicional y una cultura electrónica. Es por eso que la pedagoga argentina, Ana Pelegrín, define a los juegos tradicionales y a los medios de entretenimiento como dos mundos culturales que invaden el espacio imaginativo-lúdico de la niñez (Pelegrín, 1984, p. 12).

Ofelia Taipe, moradora del barrio La Moya, opina que la tecnología es la culpable de que los niños no practican ningún juego tradicional. “Cuando se

reúnen con sus amigos es sólo para utilizar el play station o para ver la televisión y películas. Esto es grave porque pierden la oportunidad de distraerse con otros juegos que son más sanos”.

Por una parte, Pelegrín se refiere al mundo tradicional donde existe un reflejo del pensamiento de sociedades anteriores y por otra parte, el mundo tecnológico que está ligado al nuevo avance de una revolución industrial. “Al tratarse de modas, obviamente, los videojuegos, la televisión y la Internet resultaran atractivos para las generaciones que los utilizan de manera frecuente” (Pelegrín, 1984).

Capítulo III

Un bagaje de historia en los diferentes medios y géneros

3.1 Los medios de comunicación: Archivadores históricos

A la comunicación se la define como el proceso en el que dos o más personas intercambian ideas mediante el uso del lenguaje. El término comunicación proviene del latín “communis” que significa “poner en común”.

Muchos teóricos coinciden en que nos encontramos en la civilización de la comunicación. El hombre es un ser comunicador por naturaleza y por ende, busca ciertos medios para lograr dirigirse al mayor número de personas. “Los medios que dispone (el hombre) para transmitir sus enunciados o los otros procedimientos de información, empezando por la imagen, se han multiplicado y aseguran a la comunicación una amplitud que nuestros antepasados no sospechaban (Baylon, 1994, p. 7).

Entonces, se define que la comunicación es la transmisión de una imagen que se efectúa a través de los medios y por esto, la gran importancia de la radio, la televisión, el Internet y la prensa escrita.

Principalmente, al proceso de comunicación se lo descompone en cinco factores: ¿Quién dice qué a quién, por qué canal y con qué efecto?, por lo que se centra en un recorrido desde el emisor al sujeto receptor. Esta fórmula fue conocida como el ‘paradigma de Harold Lasswell’ y se la dio a conocer en 1948 por este pionero de la ciencia política y de las teorías de la comunicación.

Uno de los dilemas que siempre se han planteado es sobre la finalidad de los medios de comunicación entre el comunicar o el informar. Para eso, es importante conocer sus conceptos: “La información es todo mensaje que logra disminuir la incertidumbre y la comunicación se reconoce como un proceso de intercambio de información” (Jiménez N. D., 2004).

Varias son las características que se plantean sobre los medios modernos de difusión colectiva, entre ellas la inmediatez de la información que permite que

la gente se entere de algún suceso al mismo tiempo sin importar en qué lugar se encuentren. Sin embargo, se los acusa de una “manipulación sin límites de opinión y de mentalidades” (Baylon, 1994, p. 181).

Justamente, por esta manipulación es que algunos teóricos han denominado al periodismo como el cuarto poder, ya que “en medida de que la información emana a veces de un grupo o de una institución política, es posible, a priori, dudar de la autenticidad de las tesis y de las noticias que se esfuerzan en difundir” (Baylon, 1994, p. 191).

Lo cierto, es que los medios de comunicación se convierten en archivadores históricos y éstos, “no jugarán otro rol que el que quieran asignarles sus dueños, y así podrán ser instrumentos de cultura o instrumentos de incultura; medios de dominio o medios de liberación” (Taufic, 1985).

3.1.1 El poder de la descripción en la radio

A la radio se la conocía como la telegrafía sin hilos (TSH). La idea de este medio de comunicación nació en 1837 junto a Samuel F. Morse, quien envió su primer telegrama a través de la primera línea telegráfica. Sin embargo, no se le atribuye a él la invención de la radio ni tampoco a otra persona específica, pues se trató de “la cristalización de un afanoso empeño en el que convergieron científicos ilustres, con sus postulados teóricos, y gentes ingeniosas con sus aportaciones técnicas, sus hallazgos experimentales y por supuesto, con su espíritu emprendedor que demostró Guglielmo Marconi” (Docampo Otero, 2000, p. 4).

En 1895, Marconi comenzó sus “experimentos radiales”. Para esto, utilizó un carrito de Ruhmkorff, un estallador de bolas, una antena y una toma de tierra, logrando cubrir largas distancias. Dos años después, creó una “organización comercial dedicada a los equipos de TSH, para barcos y faros” (Docampo Otero, 2000, p. 5).

El que todos los barcos en alta mar estuviesen equipados con radio se convirtió en una obligación, pues de esta manera trataban de que exista una buena comunicación para evitar desastres. “La aeronáutica también comenzó a utilizarla para el control del tráfico” (Trevor, Derry Kingston, & Navascués Howard, 1980, p. 454) y así fue como la radio, como medio de comunicación, tuvo una mayor cabida e incluso otras funciones.

Desde el año 1907 las transmisiones de programas musicales se iniciaron. En 1908, se realizó una emisión en Italia desde la Torre Eiffel que fue recogida en un radio de 40 Km. Dos años después, en 1910, “se emitió un recital de Caruso, desde el Metropolitan Opera House de Nueva York” (Gutiérrez Espada, 1979, p. 101).

La radio en América Latina tiene alrededor de 91 años. “El fenómeno se inició en Argentina en 1920 y concluyó en Guatemala tan solo diez años después” (Merayo Pérez, 2009, p. 13). En Ecuador la primera emisora radial fue Radio París, fundada en 1926 por Francisco Andrade Arbaiza en el barrio Las Peñas, Guayaquil.

En 1990 la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) estableció ciertas prioridades con función a la radio como medio masivo de comunicación. Entre ellas, la información siendo ésta la libertad de emitirla o recibirla; la educación y cultura considerando que todo informe educa y cultiva; el desarrollo con la labor de los medios en tareas de modernización; la movilización política en la labor de construcción social; el entretenimiento y recreación; y, por último, la publicidad y los anuncios.

Una de las principales propiedades que se le atribuye a este medio de comunicación es la capacidad de descripción que permite al oyente imaginar todo lo que se está narrando o informando. Todo esto por medio de tres ingredientes importantes que son: la palabra, la música y los efectos de sonido.

Es por esto, que Rafael Roncagliolo, periodista y profesor universitario peruano, define a la radio como el lenguaje de los ciegos.

Constreñida al lenguaje verbal, carente de la mímica y del gesto, mutilada de la expresión corporal, exonerada de la complicidad de las sonrisas y de la elocuencia de las miradas, la radio es un medio de comunicación bastante más desafiante que la televisión, no solo para quien reivindique añoranza histriónica o genealogía mediterránea (Roncagliolo, 1998, p. 606).

Marshall McLuhan en su libro “Comprender los Medios de Comunicación: las extensiones del ser humano” hace una división de los medios de comunicación entre fríos y calientes según la participación de los sentidos y percepciones. Entre los calientes se encuentra la radio, a la que le atribuye la característica de proximidad con su oyente. “La radio afecta a la gente de una forma muy íntima, de tú y tú, y ofrece todo un mundo de comunicación silenciosa entre el escritor-locutor y el oyente. Este es el aspecto inmediato de la radio. Una experiencia íntima” (Mc Luhan, 2009, p. 307).

A la radio se le considera el medio de comunicación más universal y se dice que “los ciudadanos se enteran de las noticias por la radio, las confirman por la televisión y las reflexionan, al día siguiente, con el diario” (Roncagliolo, 1998, p. 616).

Pero sin duda, la radio mediante la palabra y las buenas descripciones hace que el oyente pueda recrear un escenario, una persona o un hecho. “El lenguaje radiofónico es flexible y permite expresar casi cualquier cosa porque apela a la imaginación y a la buena voluntad del que escucha” (Romo, 1998, p. 617).

La unidireccionalidad de la radio provoca que el oyente tenga la libertad de movimiento sin descuidar a este medio de comunicación, es decir, el oyente puede “desarrollar otras actividades mientras la está escuchando, lo que no sucede con los otros medios: prensa escrita, la televisión y el cine, que necesitan de un público cautivo” (Villamarín, 1997, p. 233).

Es por esto, que el lenguaje radiofónico debe ser coloquial, familiar y cercano, pues a pesar de que este medio de comunicación se dirige a todo un grupo de

personas o a una comunidad, convoca de una forma personal e íntima (Romo, 1998, p. 617).

Sin embargo, existen ciertas desventajas que tiene la radio. Una de ellas es el carácter transitorio, pues es un medio efímero y “se caracteriza por la fugacidad de los mensajes: éstos salen al aire y en el aire se quedaron” (Villamarín, 1997, p. 233). Es por esto, que la información que se proporciona debe ser sencilla y ejemplificada para que el oyente la pueda captar.

3.1.2 La televisión en la puerta de cada hogar

Tras el descubrimiento de la radio apareció la televisión. En 1884, el físico alemán Paul Nipkow inventó un disco que funcionaba como un “dispositivo de exploración mecánica con pequeñas perforaciones para dividir la imagen” (Trevor, Derry Kingston, & Navascués Howard, 1980, p. 461). Además, propuso un sistema de televisión electrónica basado en la rotación de la luz polarizada en un campo magnético.

Posterior a esto, en 1907, Boris Rosing utilizó el oscilógrafo de rayos catódicos para convertir señales eléctricas en configuraciones visuales. Un año después, Campbell Swinton propuso la realización de un dispositivo de exploración con haz de electrones (Trevor, Derry Kingston, & Navascués Howard, 1980, p. 461). Todos estos intentos con el afán de encontrar un aparato que permitiera la exploración de imágenes.

Sin embargo, al que se le atribuye el invento de la televisión es a John Logie Baird, quien en 1924 “logró transmitir una imagen a una distancia de unos pocos metros empleando un disco de Nipkow con una célula fotoeléctrica colocada detrás (Trevor, Derry Kingston, & Navascués Howard, 1980, p. 465).

“La aparición de la televisión, después de la Segunda Guerra Mundial, creó una nueva galaxia de comunicación” (Alberich Pascual & Roig Telo, 2005, p. 55). Los tradicionales medios de comunicación tuvieron que modificarse y someterse a ciertas adaptaciones.

En Ecuador el primer canal de televisión fue el Canal 4 (ahora conocido como RTS), que se fundó en la década de 1960. De este modo la Compañía Ecuatoriana de Televisión inició una nueva era en la comunicación del país y pronto aparecieron otros canales como Canal 2, Telecentro y Canal 10 en Guayaquil y el Canal 8 (Ecuavisa) en Quito (García Luarte, 2009, p. 101).

Datos del 2008 revelaron que en el Ecuador “los hogares que tienen algún tipo de receptor de televisión son alrededor de 91,49%, mientras sólo el 8,5% no tiene (García Luarte, 2009, p. 101).

Se considera que la televisión es el medio clásico además, de que una de sus funciones es ser un espejo social pues “reproduce los modos de vida y las formas de pensar, representar e imaginar que tenemos como sociedad, como informativo o comunidad” (Rincón & Estrella, 2001, p. 46).

La televisión empieza a ser atractiva por el uso de la imagen en movimiento que permite al televidente tener una mayor aproximación a la realidad. Así lo explica Omar Rincón en su texto “Televisión: Pantalla e Identidad”.

Las imágenes en televisión deben guardar y ayudar a recordar las vivencias y los acontecimientos del mundo, mucho de lo vivido podría desaparecer en el olvido, pero las imágenes lo regresan a su contexto. La televisión, por sus imágenes, se ha convertido en el lugar de la memoria contemporánea (Rincón & Estrella, 2001, p. 105)

Por todo esto, el mensaje en televisión se convierte en efímero, por lo que debe ser muy conciso y claro. Además, de que debe tener un alto porcentaje de impacto en sus televidentes.

Victoriano Fernández Asís planteó que “en TV la fascinación de la imagen economiza al espíritu el esfuerzo de representación visual que la radio exige y engendra una actitud cercana al estado de hipnosis”.

Desde la aparición de la televisión el hombre es puente entre dos realidades tangibles: su entorno y los medios de comunicación de masas.

La televisión es simplemente el reflejo de la realidad convertida en espectáculo. La principal función de la televisión es transmutar lo real en espectáculo, responder de este modo a las necesidades del hombre enfrentando a su condición humana (Pardo & Pardo, 1982).

Así es como se puede decir que la imagen televisiva posee una virtud fascinadora particular que consiste en que la pequeña pantalla abre un mundo fantasmático a la vez real y ficticio (Baylon, 1994, p. 186).

Sin embargo, debido a esto, se cree que existen dos peligros que son la pérdida de perspectiva sobre lo real y lo reflejado en la pantalla, y la mitificación del medio y de los que en él trabajan (Pardo & Pardo, 1982). Se puede provocar lo que sería una confusión entre lo imaginario y lo auténtico, en donde principalmente los efectos se darían en los niños que no logran hacer esta importante separación.

La televisión al igual que la radio, tiene la desventaja de que su mensaje también se vuelve fugaz, por lo que requiere de un público cautivo que deberá estar atento tanto del sonido como de las imágenes y del mensaje que se quiere transmitir.

Tras una era donde prevalece el Internet como nuevo medio de comunicación, algunos autores se han referido sobre el fin de la televisión; siendo ésta reemplazada por los nuevos medios electrónicos, es decir, aquellos que combinan telecomunicaciones e informática (Alberich Pascual & Roig Telo, 2005, p. 59). Pero esto es algo que por lo menos aún no ha pasado.

3.1.3 La inmediatez en los medios digitales

El Internet llegó junto a la Guerra Fría, en el momento en que el ejército de los Estados Unidos se centraba en “conseguir una red que mantuviera la conexión incluso en el caso de que alguno de sus nodos fuera destruido”(Millán, 1999), por lo que la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada para la Defensa (DARPA) mediante investigaciones creó el primer

esbozo de Internet llamado ARPANET. En 1972 se cambió el nombre por ARPANET.

“En 1983, cuando ARPANET se independizó de la red militar que la originó, se consideró el año de nacimiento del Internet” (Ranz Abad, 1997). Desde la década de los 80 se dio la extensión de esta red como nueva tecnología apareciendo la “Telaraña Global”, es decir, la introducción de la World Wide Web: ‘www’.

Esta nueva tecnología revolucionó a los tradicionales medios de comunicación, así lo explicó Ginés Conesa en el libro Medios de Comunicación para una sociedad global:

Finalmente llega la Internet: La red de redes. La madre de todas las revoluciones anteriores: inmediatez, gratuidad informativa, documentación, servicios, sonido, imagen... Toda una amenaza para la televisión, radio y periódico. Pero hasta ahora todos sobrevivieron (Conesa, 2002, p. 64).

Como explica Conesa, todos los medios de comunicación sobrevivieron al Internet, pero sobre todo se apoyaron en él para complementar su información. Los canales de televisión crearon páginas en la web donde existe la oportunidad de ver toda su programación; las radios comenzaron a subir sus contenidos y audios; y la prensa escrita subió al Internet sus periódicos de una forma digital con gran actualización de noticias e interactividad con sus usuarios.

En el Ecuador los medios tradicionales también se acoplaron a la Red. “En el caso de los diarios impresos, El Comercio es uno de los que más innova y se acerca al cumplimiento de los parámetros de la Web 2.0” (Rivera Costales, p. 3) utilizando de manera productiva la multitextualidad pero dejando a un lado la hipertextualidad que se refiere a los enlaces que se integran para brindar una mayor comprensión al lector.

Según Juan Carlos Camus, los usuarios de Internet tienen poca paciencia por lo que los contenidos que se encuentren en la web deben ser de tal interés y resultar sumamente atractivos para que sean leídos. “Un lapso tan

corto como cinco segundos se ha constituido en el límite actual para definir si los contenidos son los adecuados respecto de lo que se busca dentro de una página web” (Camus, 2009, p. 14).

Por lo tanto, se debe tomar en cuenta ciertos aspectos que permiten al Internet sobresalir de los medios tradicionales. Estos son: la interactividad, la actualización y la incorporación de elementos multimedia.

Ser interactivo significa dar la opción de que los usuarios tengan una participación activa, es decir, que puedan comentar en cada una de las noticias, puedan participar en foros y encuestas, y se sientan libres de dar una retroalimentación de la lectura de los contenidos.

Dejar que la audiencia haga algo y sea parte de la noticia, es algo que otros medios generalmente no pueden hacer. La Internet y la web son interactivos por naturaleza, y para que Internet tenga éxito como medio masivo, debe aprovechar sus fortalezas sobre los otros medios (Outing, 2002).

En cuanto a la actualización se refiere a que Internet facilita subir contenidos a cualquier momento del día entonces, al suceder una noticia importante incluirla en la página digital para que la inmediatez resalte. Así es como los contenidos se renuevan permanentemente y con gran sencillez; no como en los medios impresos donde existe una “hora de cierre”.

Por último, la incorporación de elementos multimedia tiene que ver con la añadidura de fotografías, galerías, videos, audios, etc. De esta manera se reúnen todos los medios en uno solo brindando al usuario una mejor experiencia y sobre todo una información más completa y comprensible.

En el Internet existen dos tipos de lectores que son los metódicos y los escaneadores. Los metódicos son aquellos que leen de arriba hacia abajo y los escaneadores -como su palabra lo indica- aquellos que escanean toda la página como si la hojearan de manera inmediata. Sin embargo, a pesar de la diferencia de ambos lectores, las zonas en dónde más se concentran las miradas son las mismas, por lo que se han creado tres patrones de lectura: F, E, L (Franco, 2008, p. 38). Determinando que en los tres patrones, el

encabezado es una de las partes que más destaca dentro de la lectura del usuario de Internet.

Con el nacimiento de la Red se dan varios cambios en el ámbito comunicacional, los nuevos medios ya no son unidireccionales ni monolíticos y conciben a la comunicación de una nueva forma.

La explosión del Internet y del ciberespacio rompió el paradigma clásico de la escasez informativa. Primero los portales ofrecieron acceso a los contenidos, después los buscadores permitieron encontrarlos y organizarlos en función de los intereses y necesidades de los usuarios, y más tarde las herramientas de la Web 2.0 hicieron a los usuarios creadores y redistribuidores de la información (Varela, 2009, p. 25).

También, se da la aparición de otro tipo de periodismo en el que ninguno de los otros medios de comunicación habían experimentado en su comienzo: el periodismo ciudadano. Este tipo de periodismo es un acto donde la participación principal decae en los propios ciudadanos, siendo ellos quienes tienen la palabra y la libertad de comentar e informar desde su propio punto de vista.

La democratización de las herramientas de comunicación y la participación activa de los ciudadanos han generado un nuevo universo en la comunicación, ahora cualquiera puede con una cámara de video o fotos recolectar información y presentarla al resto en su blog, en su medio o en otros medios, de manera inmediata y sin filtros (Espíritusanto, 2009, p. 42).

Así es como el Internet revoluciona el concepto de información, posesionándose con fuerza como el nuevo medio de comunicación e incluso, para muchos expertos, como el más completo de todos los medios.

3.1.4 La prensa escrita: un medio para masas

En siglos pasados, la divulgación de noticias y acontecimientos se realizaba de manera oral, sin embargo, esto funcionaba cuando ambas personas que querían comunicarse se encontraban cerca. En caso contrario, existía otra

manera de difundir noticias que era mediante el correo, aunque allí el problema se suscitaba en la larga espera entre carta y carta.

Tras el descubrimiento de la imprenta, invento que se le atribuye al alemán Johannes Gutenberg, la primera periodicidad de las publicaciones de la época fue la anual y fue inaugurada con almanaques rudimentarios (Weill, 1962, p. 12).

Luego, apareció un almanaque que se distribuía en la feria de Francfort, que se realizaba dos veces al año y en el que se contaba los principales acontecimientos ocurridos en este evento. Pero una periodicidad semestral, y peor aún anual, no era suficiente.

Por lo que se vio necesaria la creación de un periódico regular, aunque se desconoce cuál fue el primero del mundo. “Se señalan al menos 13 títulos distintos y están a la cola los países que se creen cuna de la prensa periódica regular” (Villamarín, 1997, p. 105).

Pero en lo que todos los países coinciden es en atribuir a Inglaterra la creación del primer diario en 1702: el Daily Courant. Este diario era una hoja de pequeño tamaño, impresa solo en una cara, que comenzó con 3 mil ejemplares (Villamarín, 1997, p. 134).

No contenía una sola noticia nacional, ni tenía ninguna sección original. Compuesto a dos columnas, sus informaciones únicamente consistían en traducciones de dos periódicos holandeses y uno francés; así pues, poco proceso había logrado respecto a los ‘libros de noticias o corantos, de hacía 80 años (Quince etapas estelares del Periodismo, 1966).

La prensa sin duda evolucionó notablemente al pasar de los años, e incluso los materiales que se utilizaban para realizar un periódico.

Hasta finales de los años 60, la impresión era exclusivamente caliente, con linotipia y plomo fundido. Aquel artefacto convertía cada tecla en un signo fundido en plomo, y preparaba cada línea de texto hasta disponerlas en las llamadas galeradas de plomo que posteriormente dejaban impresa su huella en cartones (Conesa, 2002, p. 64).

Se dice que el periódico tuvo que vivir varias revoluciones, a las que ventajosamente ha sobrevivido. La primera de ellas, la revolución del libro con Gutenberg. La segunda, la llegada de la radio con su gran inmediatez que acompaña a las tareas que se realizan sin tener que detenerlas. La tercera, la revolución de la televisión con su palabra e imagen al mismo tiempo y, finalmente, el Internet (Conesa, 2002, p. 65).

Todas estas apariciones, obligaron a que la prensa se transforme bajo las necesidades de sus lectores y que ponga en juego sus características principales, que no poseían el resto de medios de comunicación. A esto, Ginés Conesa, dijo: “La televisión lucía como un serio rival al divulgar sonido e imagen instantáneamente. La necesidad de un periodismo más analítico y de investigación cobró tintes de supervivencia para los periódicos” (Conesa, 2002, p. 65).

A principios del siglo XIX, en pleno auge del capitalismo, el desarrollo de la comunicación sufrió cambios notorios mientras que en años anteriores la prensa se encontraba controlada estrictamente e incluso era censurada. “Los nuevos medios de difusión tratarán de manejarse como una parcela donde puede crecer la libertad”(Villamarín, 1997, p. 153). De esta manera, nace una nueva idea de hacer periodismo.

Inglaterra fue la precursora de la prensa de masas donde existían dos condiciones para cumplir con este término: el alto tiraje y los precios bajos de los periódicos y diarios. El alto tiraje fue solucionado con el avance de la tecnología que permitía una mayor impresión y por ende, mayor tiraje. Pero se pensaba que la segunda condición planteada iba a demorarse unos años más en consolidarse, sin embargo, se logró y “el pionero en este campo fue un clásico del periodismo inglés y mundial: The Times” (Villamarín, 1997, p. 162). Es por esto, que el 28 de noviembre de 1814, The Times anunciaba:

Por primera vez en la imprenta se ha dejado la prensa de mano y este diario se ha impreso mediante una máquina que efectúa la presión con un cilindro y el tiraje automático mediante rodillos. Nuestro número de hoy presenta al público el resultado de mayor perfeccionamiento que ha logrado la imprenta desde que

fuera inventada: imprimir en una hora 1.100 ejemplares (Villamarín, 1997, p. 162).

En la actualidad el periódico con mayor tiraje según la lista de World Press Trends, es perteneciente a Japón y su nombre es Yomiuri Shimbun.

Según el libro *Sistemas informativos en América Latina*, en Ecuador los medios de comunicación escritos se concentran en Quito y Guayaquil a pesar de la existencia de medios regionales y locales. “El Comercio, medio de la sierra ecuatoriana tiene más relevancia en la parte central del país y Quito; mientras El Universo, periódico, por excelencia costero, abarca a lectores de dicha región del país (García Luarte, 2009, p. 92).

Además, en el libro previamente mencionado, se menciona la tendencia sensacionalista y popular en las ciudades ecuatorianas, “tales como Últimas Noticias, de tendencia barrial y Extra, de preferencia de crónica roja” (García Luarte, 2009, p. 94).

A pesar de las nuevas formas de comunicación, “en el último año mil millones de personas en el mundo leyeron un periódico cada día” (¿Qué es la prensa escrita?) ,es por eso que la prensa escrita se convierte en la mejor opción para el análisis de los sucesos.

3.2 El periodismo como un espejo de la realidad

Gabriel García Márquez, en su discurso ante la 52ª Asamblea de la Sociedad Interamericana de Prensa, mencionó que el periodismo “es el mejor oficio del mundo”. Tras esta frase no faltaron los escritores, teóricos y periodistas que la citaron para demostrar su satisfacción ante esta profesión.

El periodismo nace en Europa Central, donde antes de haber periodistas existían los bardos viajeros que eran aquellos que reportaban y comentaban sobre los eventos del día en las ferias, mercados y las cortes de los

aristócratas, así como los mensajeros y escribanos de pueblos (Kunczik, 1991, p. 13)

Se dice que antes el periodismo era un oficio pero que hoy, representa un sector de notable peso en las economías. Para Ryszard Kapuscinsky, el periodismo se trataba de un oficio que jugaba un papel intelectual y político, y que era ejercido por un grupo reducido de personas.

Un periodista era una persona de importancia, admirada. Cuando andaba por la calle, todos lo saludaban. Algunos de los mayores políticos del mundo contemporáneo empezaron su carrera como periodistas y siempre se sintieron orgullosos de ello (Kapuscinsky, 2003, p. 13).

Mientras que ahora el periodista es un trabajador anónimo. Nadie lo conoce y esto se debe a que su producto final, es el resultado de un trabajo de un grupo de personas pertenecientes a un medio de comunicación.

De todas maneras, desde el principio, el periodismo ha sido una actividad que consiste en recabar información, seleccionarla, procesarla, contrastarla y ofrecerla, todo esto de una manera periódica, como su nombre lo indica (Barrera C. , 2004, p. 26).

Es por todos estos pasos que el periodismo depende del otro, de la participación, la opinión y los pensamientos. Los periodistas no podrían vivir sin la sociedad y viceversa. Además de que los periodistas tienen un arma fundamental que es la palabra.

Por eso escribir periodismo es una actividad sumamente delicada. Hay que medir las palabras que usamos, porque cada una puede ser interpretada de manera viciosa por los enemigos de esa gente. Desde este punto de vista nuestro criterio ético debe basarse en el respeto a la integridad y la imagen del otro (Kapuscinsky, 2003, p. 17).

El mensaje es en el centro de la actividad periodística y éstos a su vez, deben ser claros, verdaderos, atractivos y oportunos. Al referirnos a oportunos se

engloba a la necesidad de que el mensaje sea comprensible para un público global. Para esto es importante utilizar la variedad de géneros periodísticos que existen, porque cada uno de ellos destacará de manera más importante lo que el periodista quiera resaltar.

En Ecuador, las dos primeras escuelas de Periodismo fueron fundadas oficialmente en 1945, la una en Quito: Universidad Central; y la otra en Guayaquil: Universidad Estatal.

Los géneros periodísticos

Existen diversos géneros periodísticos que presentan e implican diferentes intencionalidades y características distintivas. Estos géneros pueden ser divididos en tres grupos que son los siguientes:

-Géneros periodísticos ideológicos: Son aquellos que se caracterizan por ser un periodismo al servicio de ideas políticas y religiosas. Más que información tienen muchos comentarios. Ejemplos: las columnas de opinión, editoriales.

-Géneros periodísticos informativos: Se centran más en el relato de los hechos que en las ideas. Brindan a la audiencia mucha información y datos exactos. Ejemplos: la noticia, el informe.

-Géneros periodísticos de explicación: Se podría decir que es la combinación de los dos anteriores grupos. Abordan los hechos de profundidad y los sitúa en una nueva perspectiva, por lo que pretende informar y crear opinión a la vez. Ejemplo: el reportaje.

A pesar de esta clasificación, los géneros periodísticos no necesariamente deben calzar en un grupo determinado, pues el periodismo moderno se ha encargado de romper ciertas reglas y esquemas para así crear los géneros combinados.

3.2.1 El reportaje: La recopilación periodística más completa

La palabra reportaje viene de la raíz latina '*reportare*' y hace referencia a "traer una noticia". "El término inglés *reporters* fue adoptado por primera vez en su sentido actual por Stenhdal, en 1829, aunque provenía del verbo francés *rapporter* y no sería hasta 1865 cuando aparecería la derivación francesa "reportaje", que posteriormente se adaptaría al español" (Parrat, 2003, p. 43).

El reportaje persigue narrar, descubrir o explicar hechos de una manera más amplia y extensa. Es la investigación más completa, pues se la considera la suma de varios géneros periodísticos.

Este género parte de la noticia, pues hace una reconstrucción de ésta, da mayores detalles y un mejor análisis para así facilitar la comprensión del hecho de actualidad.

Una de las características del reportaje es que no tiene una extensión determinada, debido a que ésta se vuelve muy variable dependiendo del tema y del enfoque.

Pueden encontrarse reportajes de sesenta líneas en un diario y reportajes de varias páginas en una revista especializada. Incluso hay libros que constituyen auténticos reportajes, como es el caso de la novela del escritor Gabriel García Márquez, *Noticia de un secuestro* (Muñoz, 1994, p. 135).

Otra de las características que destacan dentro del reportaje son la sencillez, la relevancia temática, los intereses intrínsecos, la originalidad, los colores y la intriga. Ésta última se convierte en un factor clave para el éxito del reportaje pues es la que crea expectativa en el público.

José Javier Muñoz incluye al reportaje en los géneros periodísticos interpretativos, ya que si bien brinda gran información también indaga, describe, explica, relata, interpreta y compara (Muñoz, 1994, p. 135). "El reportaje va más allá del clásico *Qué ha sucedido* y *Quién lo ha protagonizado*

y se fija fundamentalmente en el *Cómo* y *Por qué* se ha producido un acontecimiento” (Echevarría Llombart, 2011, p. 29).

Jesús Erney Torres Loaiza determina que existen reportajes de acción que se dan cuando el periodista es el testigo de excepción de un acontecimiento. En este caso, la recopilación de la información por parte del periodista, no es inmediata pues se da en el campo de ocurrencia.

El objetivo de un reportaje de acción es relatar una situación de orden público que el periodista vive personalmente, o el desarrollo de un hecho positivo como la liberación de secuestrados, un debate político en el que se digan posiciones y se originan fuertes disputas entre voceros de los partidos (Torres Loaiza, 2005, p. 128).

Otro tipo de reportaje es el reportaje interpretativo, en el que el periodista incluye juicios de valor sobre la importancia del hecho. Mediante este tipo de reportajes el periodista busca sensibilizar mediante elementos emocionales, además, destaca las fuentes y añade relatos con color y descripción.

Por último, el reportaje de investigación, también conocido como periodismo de profundidad, tiene gran tendencia informativa. “Esta modalidad se impuso en Estados Unidos y hace referencia a periodistas que se dedican a buscar entre oficinas, archivos, declaraciones y en toda clase de episodios, casos de corrupción que involucren a funcionarios de los Gobiernos” (Torres Loaiza, 2005, p. 129).

En el caso de los medios impresos, una de las principales diferencias del reportaje con la noticia es el lead. El reportaje mediante este párrafo introductorio busca captar la atención de los lectores, mientras que el lead en la noticia pretende informar los hechos más importantes del suceso, para así dar una idea general del contenido. Por esto, se dice que una de las partes más importantes es la apertura, pues es la primera aproximación con la gente y en la que se debe captar la atención.

En el reportaje radial existen diferentes tipos de aperturas. Por ejemplo, existe la apertura noticiosa que resume la esencia del texto de manera informativa. La

tipo sumario que consiste en la relación de los diferentes elementos del reportaje, en la que se da una secuencia de los puntos de las diferentes facetas. La normativa, en cambio, apela al relato como gancho del texto por lo que se debe seleccionar muy bien el qué y el cómo se va a narrar; se deben utilizar referencias sensoriales, sonoras y llamativas. Por último, la apertura tipo cita que consiste en utilizar palabras textuales con la intención de llamar la atención de los oyentes.

En el cuerpo del reportaje se debe desarrollar el relato de los hechos con abundante información, utilizando numerosos recursos formales, estilísticos, literarios, etc., y aportando un estilo propio (López Cubino, López Sobrino, & Bernabeu Morón, 2009, p. 25)

Por último, en el cierre se debe sintetizar, sentenciar y concretar el reportaje. Otro de los recursos es redundar uno de los datos más importantes dados dentro del cuerpo para que quede en la memoria del público.

En cuanto al lenguaje, éste debe ser claro, preciso, fluido, natural, creativo y ameno. El estilo del reportaje es totalmente libre por lo que se pueden integrar elementos literarios, narrativos y descriptivos (López Cubino, López Sobrino, & Bernabeu Morón, 2009, p. 24).

El lenguaje de los reportajes actuales no respeta la tradicional asepsia de la ausencia de adjetivos. A menudo se recurre al estilo literario, incluso poniéndolo al servicio de la información, de manera que el resultado final es la exposición de realidades concretas pero sin el uso de un método estrictamente informativo (Parrat, 2003, p. 32).

Para cualquiera de los medios de comunicación en el que se reproduzca éste género, el reportaje debe tener una apertura, un cuerpo y un final. Además, debe contener mucha información y la utilización de fuentes para que se pueda contextualizar un hecho de actualidad, situación que no se puede realizar dentro de una noticia.

Es por eso que se dice que los reportajes no se producen sino que obedecen a la decisión de un periodista o de un medio para profundizar o reflexionar más

allá de los hechos individuales y aislados, a una intención de mirar la realidad de otro modo, con otra perspectiva (Echevarría Llombart, 2011, p. 49)

3.2.2 El testimonio: El propio relato

El testimonio es un género periodístico al que se lo construye como el relato en primera persona de un personaje. El testimonio se puede presentar en diversas formas, entre ellas, las memorias, diarios, confesiones, agendas, conversaciones, autobiografías. Este género se hizo muy conocido sobre todo en la literatura basada en hechos reales.

El testimonio es la técnica de redactar hechos presenciados o vividos por el autor, exponiéndolos en primera persona para lograr mayor énfasis y/o dramatización de su calidad de testigo (Gargurevich, 1982, p. 151).

Sin embargo, en el caso de que el “testigo” sea una persona que no se encuentre en condición de escribir una correcta declaración o su historia, recurre al periodista para que lo haga y de a conocer lo sucedido (esto aplicado en los medios impresos y digitales). Es por eso que el periodista Juan Gargurevich hace la clasificación del testimonio en dos grupos: el testimonio directo y el testimonio indirecto.

Testimonio directo: es aquel relato que es publicado tal y como fue redactado por el testigo de la historia, sea éste o no periodista. No se trata simplemente de una “historia de vida” sino de una parte de la historia que contiene elementos de interés para el resto de personas o que revela información sobre un suceso importante. Para escribir un testimonio es fundamental que la persona que lo haga maneje una buena redacción, ortografía y capacidad de síntesis (Gargurevich, 1982, p. 152).

El testimonio debe estar escrito de forma cronológica para que no exista confusión y al igual que la noticia, debe contener un lead en el que se resuman los datos más importantes de la historia.

Testimonio indirecto: es aquel en el que la persona relata los hechos al periodista para que luego éste los escriba en primera persona. Uno de los ejemplos más conocidos es el testimonio indirecto de “Relato de un naufrago” redactado por el periodista colombiano Gabriel García Márquez. Esta historia fue publicada en 1955 en el diario “El Espectador” a manera de novela con capítulos y luego, en 1970, fue recopilado y publicado en libro (Gargurevich, 1982, p. 152).

“Relato de un naufrago” cuenta la historia de un marinero llamado Luis Alejandro Velasco, quien fue el único sobreviviente de ocho miembros de la tripulación de un Destructor de la Marina Colombiana, quienes habían muerto ahogados después de caer del barco.

Para la construcción de este testimonio periodístico Gabriel García Márquez debió reunirse con el sobreviviente en varias ocasiones para obtener la mayor cantidad de información y detalles sobre su historia. Así lo cuenta en el prólogo de su libro:

En 20 sesiones de seis horas diarias, durante las cuales yo tomaba notas y soltaba preguntas tramposas para detectar sus contradicciones, logramos reconstruir el relato compacto y verídico de sus diez días en el mar. Era tan minucioso y apasionante, que mi único problema literario sería conseguir que el lector lo creyera. No fue sólo por eso, sino también porque nos pareció justo, que acordamos escribirlo en primera persona y firmado por él. Esta es, en realidad, la primera vez que mi nombre aparece vinculado a este texto (García Márquez, 1970, p. 9).

Por lo tanto, esto demuestra que al hacer un testimonio indirecto el periodista debe reunirse varias veces con el testigo para poder discernir si lo que le está contando es verdadero o no. Además, el lenguaje en el testimonio periodístico debe ser absolutamente sencillo y popular, sobre todo al tratarse de los

testimonios indirectos puesto que el periodista debe mantener el lenguaje del testigo. Una de las mejores técnicas para lograr esto, es que el periodista tenga una grabadora en mano en todas las sesiones con el testigo, para así rescatar palabras y frases propias.

Las palabras exactas son las que permiten demostrar a la audiencia los sentimientos de ese personaje: tristeza, felicidad, ira, admiración, etc.

3.2.3 La crónica: El lado humano del periodismo

La crónica es un relato cronológico. Es la versión más humana donde se cuentan historias de vida. Años atrás, la crónica era considerada como una forma embrionaria de la historiografía justamente por la etimología de su palabra que viene del griego 'cronos' que hace referencia al dios del tiempo.

La historia de la crónica se remonta al año 1274 cuando Alfonso X el Sabio escribe una obra titulada "Primera crónica general", un libro de carácter histórico que relata cronológicamente los orígenes bíblicos y legendarios de España hasta la inmediata historia de Castilla bajo Fernando III (Maná Delgado, 1997, p. 57).

En el libro "La entrevista y la crónica" se define a esta última como "la exposición objetiva de un acontecimiento a la que el o la periodista añade una valoración subjetiva recreando para el lector, desde un punto de vista personal, la atmósfera en la que se produjo el suceso" (López Cubino, López Sobrino, & Bernabeu Morón, 2009, p. 22).

Al momento en el que uno se refiere a una valoración subjetiva se da por hecho que se trata de un género de interpretación en el que el suceso de actualidad estará narrado bajo la perspectiva de una persona que no necesariamente debe coincidir con la plena realidad.

Uno de los aspectos fundamentales al hacer una crónica es la observación. Para conseguir una buena descripción tanto de un lugar, como de una persona, cosa o hecho, es importante observar, además, de que esta descripción debe ser de fuera hacia dentro y debe aportar datos importantes para la narración de un suceso.

A la crónica periodística en muchas ocasiones se la relaciona con los relatos literarios justamente por su basta descripción. Un ejemplo de esto es la relación entre la crónica deportiva con la epopeya.

Las epopeyas eran poemas narrativos extensos, que trataban de hazañas de héroes, generalmente en momentos de guerra; nacieron como literatura oral, que se transmitían de generación a generación en cada pueblo; para facilitar esta transmisión se empleaban una serie de recursos como la regularidad en el número de sílabas de cada verso, los epítetos, las repeticiones de palabras o de versos enteros, etc. (...) Todo esto se reproduce en la crónica deportiva escrita como un modo de mantenernos “en vilo” ante un resultado que ya se conoce (Atoressi, p. 27).

Así es como este género pasa del campo de la historia al de la literatura y por último, al del periodismo.

Sus principales funciones son el informar, el formar opinión y entretener. Además de que mediante la crónica el periodista pretende que la gente se sienta identificado y que en ella se produzca una variedad de sentimientos.

En la crónica, además de la descripción del suceso, se transmiten las emociones que éste provoca- las cuales van implícitas en la descripción-, así como el análisis, la reflexión y el punto de vista del cronista, que es o ha sido testigo directo de los hechos y los relata teniendo en cuenta tres aspectos fundamentales: el contenido (¿qué dice?), el estilo (¿cómo lo dice?) y la finalidad (¿para qué lo dice?) (López Cubino, López Sobrino, & Bernabeu Morón, 2009, p. 22).

Al igual que la noticia, la crónica siempre relata hechos y sucesos de actualidad, sin embargo, al combinar esto con una minuciosa descripción de los protagonistas y del entorno, añade elementos interpretativos que diferencian a este género de los demás.

La crónica es un relato constituido por segmentos narrativos, comentativos, descriptivos y escenificados. Los narrativos son aquellos empleados en los tiempos típicos del relato, los descriptivos se detienen sobre objetos y seres considerados en su yuxtaposición espacial, los comentativos son aquellos que implican una ruptura en el relato en la medida que el cronista realice un comentario y por último, los escenificados tienen que ver con el diálogo entre el cronista y el personaje involucrado (Atoressi, p. 26).

Este género interpretativo no utiliza un lenguaje formal, más bien todo lo contrario, pues pretende que toda la gente entienda. En su estilo predominan las frases cortas y los párrafos breves para que no haya cabida para la duda y la confusión.

Se dice que este género es uno de los más libres pues está a disposición del periodista el darle una forma sin necesidad de tener reglas establecidas.

La crónica es ante todo un relato que necesita libertad para crear y recrear los hechos y el lenguaje; por ello admite la presencia de una adjetivación variedad que dé énfasis a las descripciones o a la utilización de recursos estilísticos, giros y construcciones creativas, así como un vocabulario coloquial, fruto de la familiaridad con el lector (López Cubino, López Sobrino, & Bernabeu Morón, 2009, p. 23).

En el libro “La entrevista y la crónica” se determina la clasificación que se puede hacer a la crónica según diferentes aspectos: la intencionalidad del cronista, el enfoque y el contenido (López Cubino, López Sobrino, & Bernabeu Morón, 2009, p. 25). Según la intencionalidad del cronista se pueden identificar tres tipos de crónica:

-La crónica informativa: el cronista se limita a informar sobre un suceso sin emitir opiniones.

-La crónica interpretativa: el cronista ofrece la información y añade, además, la interpretación de los hechos.

-La crónica de opinión: el cronista informa y opina simultáneamente (crónicas de fútbol, taurinas o de algunos otros deportes)

Según el enfoque, la crónica puede dividirse en:

-Crónica impresionista: es cuando el cronista ofrece una impresión fotográfica de lo que cuenta.

-Crónica expresionista: cuando se da una visión personal del hecho.

Según su contenido las crónicas se clasifican en:

-Crónica de sucesos o crónica negra: trata de temas delictivos, violencia en general, catástrofes, entre otros.

-Crónica judicial: es la más especializada ya que exige conocer el lenguaje y la técnica judiciales para poder contar y valorar lo sucedido.

-Crónica deportiva: narra acontecimientos deportivos como campeonatos o partidos.

-Crónica taurina: tiene un estilo característicos, muy castizo y plástico.

-Crónica de viajes: de gran tradición tanto en el mundo periodístico como literario.

-Crónica social: informa de los hechos y acontecimientos relacionados con las personas en general y con asuntos en los que éstas son protagonistas, como fiestas, desfiles, manifestaciones, etc.

En el Ecuador, es muy común observar, escuchar o leer en los medios de comunicación, crónicas principalmente sobre eventos deportivos, conciertos y sobre temas sociales.

3.2.4 La entrevista: el poder del diálogo

En términos simples, la entrevista se trata de un diálogo entre el periodista y otra persona con la finalidad de conseguir información sobre un asunto o por el contrario, conocer a fondo a una persona.

El periodista realiza una serie de preguntas a una o varias personas con el fin de obtener una información precisa o para conocer las ideas, los sentimientos, las formas de actuar, etc., de sus entrevistados. Esta información se transmite a los lectores como tal diálogo (López Cubino, López Sobrino, & Bernabeu Morón, 2009, p. 11).

Por el hecho de que la entrevista se trata una técnica para obtener información se ha dicho que pertenece a los géneros informativos, sin embargo para ciertos autores, como Liliana María Gutiérrez Coba, la entrevista es un género interpretativo debido a que le “permite al periodista entrar en el campo del análisis y la profundización en los temas y personajes que aborda” (Gutiérrez Coba, 2005, p. 59).

El lenguaje que se utiliza debe ser sobre todo claro, para que no exista confusión ni en las preguntas ni en las respuestas. “La conversación puede transcribirse en estilo directo (preguntas y respuestas) o en estilo indirecto (el periodista relata el contenido de la entrevista e interpreta las palabras del entrevistado a través de su propio relato” (López Cubino, López Sobrino, & Bernabeu Morón, 2009, p. 11).

Para realizar una entrevista es importante que el periodista se prepare suficientemente para abordar al entrevistado y se documente sobre el tema y el personaje. Por lo tanto, el éxito se suscita en tres acciones:

Saber preguntar (conociendo profundamente los temas y planteando las preguntas de manera clara), saber escuchar (para que el entrevistado se sienta motivado a entablar una conversación fluida con el periodista) y saber observar (para describir el ambiente y los detalles que rodean al personaje, con el fin de recabar información sobre aspectos desconocidos de su personalidad) (Gutiérrez Coba, 2005, p. 60).

A la acción de saber escuchar se suma Gabriel García Márquez quien dijo lo siguiente, refiriéndose a aquellos periodistas que simplemente ponen la grabadora a la hora de entrevistar y no prestan atención.

“La grabadora oye, pero no escucha, repite –como un loro digital-, pero no piensa, es fiel, pero no tiene corazón. Y a fin de cuentas su versión literal no será tan confiable como la de quien pone atención a las palabras vivas del interlocutor, las valora con su inteligencia y las califica con su moral” (Márquez, 1996).

Según el libro “La entrevista y la crónica” se dice que la entrevista era una modalidad del reportaje que con el tiempo se convirtió en un género independiente, con características y una estructura propia (López Cubino, López Sobrino, & Bernabeu Morón, 2009, p. 11). Se la considera una de las manifestaciones periodísticas de mayor aceptación popular, sobre todo porque todos los otros géneros periodísticos recurren a ella a la hora de preguntar información a fuentes.

Existen diferentes tipos de entrevista y diferentes clasificaciones. Por su contenido pueden ser de sociedad, de sucesos, de ciencia y de arte. Por su objetivo la entrevista se clasifica en informativa, de opinión, de personalidad y de divulgación. Por su forma puede ser estructurada, libre y cerrada.

Sin embargo, Liliana Gutiérrez, hace otra clasificación en el que la divide según los tipos de entrevista para prensa o digital, radio y televisión (Gutiérrez Coba, 2005, p. 62).

Tipos de entrevista para prensa o digital:

-Entrevista informativa: busca que el entrevistado suministre información sobre un tema o hecho específico en el cual es experto o del cual ha sido protagonista directo.

-Entrevista de personalidad: a través de ella se busca descubrir aspectos pocos conocidos del entrevistado, sus gustos, su forma de ser. En prensa existen dos variantes más de este tipo de entrevista: el perfil y la entrevista de fórmulas establecidas que se presenta en formato de tipo test psicológico.

Tipos de entrevista para radio:

-Entrevista informativa: igual para todos los medios.

-Entrevista de personalidad: igual para todos los medios

-Entrevista interpretativa: se solicita la opinión del personaje sobre un tema o hecho de actualidad, acerca del cual debe tener un alto grado de conocimiento.

-Entrevista emotiva: busca indagar el estado de ánimo y los sentimientos del entrevistado frente a un determinado hecho o situación. Se utiliza para ocasiones tales como celebraciones y tragedias.

Tipos de entrevista para televisión:

-Entrevista informativa: igual para todos los medios

-Entrevista de personalidad: igual para todos los medios.

-Entrevista de magazine: es una entrevista muy propia del formato televisivo, que permite combinar la entrevista informativa con la de personalidad en un ambiente de espectáculo que integra un escenario con público en vivo, presentaciones musicales, llamadas telefónicas y otros elementos.

La entrevista cumple tres etapas que son el antes, el durante y el después del encuentro con el entrevistado. En el antes, el periodista debe definir el tema y el tipo de entrevista que va a realizar, debe elegir al entrevistado y conseguir una cita con éste, además, debe investigar sobre el tema y el personaje para así definir el objetivo de la entrevista y elaborar unas preguntas base.

En el durante, el periodista deberá aplicar las preguntas realizadas y estar muy atento a la contestación del entrevistado para que surjan preguntas adicionales y contra preguntas. Para tener un buen respaldo de la entrevista deberá tomar apuntes en una libreta y grabarla.

En cuanto al después de la entrevista, el periodista deberá editar el diálogo que tuvo con el personaje y producir la entrevista en el caso de medios audiovisuales o redactarla en el caso de medios impresos (Gutiérrez Coba, 2005, p. 62).

En base a todas estas características, se puede definir a la entrevista como la transmisión (televisiva o radial) o reconstrucción (escrita) del encuentro que se realiza entre dos personas (periodista y sujeto) para obtener la mayor información posible de aquel personaje que generalmente es un experto en el tema que se va a tratar o tiene gran relevancia social, por lo que son importante sus opiniones e ideas sobre diferentes aspectos.

Una persona es motivo de una entrevista cuando sus propios méritos (científico renombrado, político, exitoso, artista, famoso, deportista destacado) así lo justifican. O cuando resulta protagonista, voluntario o casual, de un hecho de trascendencia (víctima de un secuestro), de un episodio heroico o de un accidente particular, curioso o conmoción pública: participante del estreno de una obra de teatro o un artista (Tello, p. 129).

Capítulo IV

Del ayer al ahora: la historia de los juegos quiteños más populares

En Quito y en el resto de la provincia de Pichincha se practica una gran cantidad de juegos tradicionales que, a pesar de no ser autóctonos forman parte de la cultura intangible de la ciudad. Para esta investigación se tomaron en cuenta tres juegos tradicionales, uno de ellos practicado principalmente por los niños, el otro por las niñas y un tercero que se incorpora como el juego deportivo más popular de Quito.

4.1 El Trompo, juguete giratorio por excelencia

El trompo es un juguete tradicional elaborado con madera, arcilla o plástico. Tiene un cuerpo giratorio, una punta de hierro en donde se ubica su centro de gravedad y una cuerda. Para jugar al trompo se debe enrollar esta cuerda en su cuerpo y luego, tirar de un extremo de la ésta para que el trompo caiga al suelo y comience a girar sobre su punta.

A este juguete se lo conoce principalmente con el nombre de trompo, sin embargo, también se lo llama pico, peón, peonza, entre otros; dependiendo del lugar e incluso de la época.

Aunque su origen es incierto, se tiene referencia de este juguete en “Europa y Asia, mucho antes del descubrimiento de América, siendo conocido ya por griegos, romanos, chinos y, por supuesto, por lo españoles” (Ministerio del Deporte del Ecuador, 2010, p. 55).

Además, se conoce que el trompo es muy antiguo debido a que es mencionado en textos literarios e incluso, hay rastros de este juguete en pinturas muy antiguas.

En cuanto a las pinturas se conoce de la existencia del trompo en la obra ‘Cuadro Familiar’ (1979) del pintor alemán Manfred Bluth en la que se incorpora

en primer plano un trompo musical. También, está la obra ‘Catedral de Toledo’, de Pedro González Ruiz, en la que aparecen unas personas jugando al trompo y por último, en la obra ‘El Trompo’, de Fernando Morales, en la que se lo recrea humorísticamente (Muller Turina, 1998, p. 205)

Mientras que en el caso literario, se encuentra en el libro “La Eneida”, en donde en uno de sus versos (en traducción castellana) dice Virgilio Marón: “*Cual fuese el trompo del torcido azote. Herido, andar volando a la redonda*” (Virgilio Marón, 1777, p. 378), haciendo referencia al modo de juego del trompo.

Más adelante, otros poetas también incluyeron a este juguete en sus obras. El peruano Óscar Alfaro escribió una poesía llamada “El Trompo”, que más tarde fue musicalizada. La obra literaria narra:

Lanzado por un cintillo cayó del cielo serrano el iris como un ovillo hará bailar en mi mano. Y en el trompo suelta collares de notas y de rumores las notas se hacen colores y los colores cantares. Es un clarísimo prisma y un remolino que ronda como una canción redonda que gira sobre sí misma. Y por un solo segundo yo soy un Dios soberano que hace bailar en su mano el trompo inmenso del mundo (Alfaro, p. 141).

El trompo fue popularizado por todo el mundo, especialmente en América Latina. En Ecuador, existe una variedad del trompo al que se lo conoce como cushpi o cushpe; se dice que éstos eran usados por los indígenas antes de la llegada de los españoles y que eran elaborados con bolillos de encajes o con madera de eucalipto. A diferencia del trompo, son más altos, más delgados y más toscos y se los puede hacer bailar utilizando un acial, que es una especie de látigo (Ministerio del Deporte del Ecuador, 2010, p. 57).

En la actualidad, aún son conocidos los cushperos de Tisaleo, quienes aprovechan las Octavas, que son celebraciones que se realizan luego de Corpus, para demostrar sus habilidades (Ministerio del Deporte del Ecuador, 2010, p. 55).

Pero tal vez uno de los lugares en donde más se practica el trompo clásico en el Ecuador, es en Cotacachi, provincia de Imbabura. Por esta razón, a la hora

de jugar campeonatos de trompo, los quiteños consideran a los cotacacheños sus principales contrincantes debido a su gran habilidad con este juguete.

Y es que en época de finados no solo la colada morada y las guaguas de pan son tradicionales en Cotacachi, sino el trompo y su juego de los 'cabe'; "una actividad que en otros lugares del país tiende a desaparecer, pero es una práctica habitual de los cotacacheños" (Moreta, 2011).

A tempranas horas de la mañana, se reúnen en la plaza principal de la ciudad para dar inicio al tradicional Campeonato de Trompos, realizado el 2 de noviembre. En el 2011, participaron 15 equipos, sin embargo, para la final quedaron los dos mejores, cada uno conformado por diez personas. El recorrido, que aproximadamente es de 6 kilómetros, consta de sitios planos, curvas, bajadas y subidas; comienza desde el Municipio de Cotacachi y sigue por diferentes calles de la ciudad hasta llegar al cementerio donde se encuentra la meta.

Marcelo Naranjo en su libro "La Cultura Popular en Ecuador" expone que para practicar los cabe se requiere, a más de la habilidad de los jugadores que conforman los dos equipos contrincantes, los siguientes instrumentos (Naranjo Villavicencio, 2007, p. 962):

La bola: una pieza pequeña elaborada en madera de cerote, de forma esférica, con los lados aplanados y su borde recubierto de una lata para evitar que se desgaste muy pronto.

La piedra: elaborada en madera o en cemento, es un rectángulo macizo y algo grande; en uno de sus costados más pequeños lleva incrustada una "oreja" de metal que sirve de manija para transportarla.

El trompo grande o cabe: hecho también de madera de cerote, que es la materia prima ideal para este instrumento debido a su dureza y durabilidad. Éstos pesan alrededor de cinco libras (Naranjo Villavicencio, 2007, p. 962).

Carlos Álvarez, quien lleva 15 años participando en este campeonato, explica que “ambos equipos parten de una misma línea y desde allí, comienzan a dar los cabees, alternando de equipo en equipo hasta llegar a la final”.

Al comienzo del juego se hace un sorteo para ver cual de los dos equipos comienza. El primero coloca la piedra, que también puede ser un adoquín, en la línea de partida. Sobre ésta, se pone la bola y el participante que hace el papel de bailarín lanza el trompo al piso para que el otro jugador lo recoja con la palma de su mano mientras que el trompo sigue bailando y con fuerza, lo tira contra la bola para que ésta se desplace lo más largo posible.

Los participantes corren hasta donde llegó la bola y el juez dibuja una línea para que en su próximo turno el lanzamiento sea exactamente desde ese lugar. El segundo equipo repite el mismo procedimiento. Gana quien con menos cabees llega a la meta.

El jugador Carlos Álvarez explica que cuando tienen distancias largas, los miembros del equipo dan cabees bastante fuertes, con todo el cuerpo del trompo, para que la bola recorra gran distancia. Sin embargo, cuando hay esquinas y tienen que curvar, lo que hacen es darle a la bola solo con la punta del trompo para que ésta se desplace un poco y el juguete siga bailando después del golpe. “Así, el jugador puede recogerlo nuevamente con la palma de la mano y puede volver a golpear a la bola. De esta manera, se le hace valer a un solo turno por dos topes”, menciona Álvarez.

Pero no cualquier persona puede participar en este campeonato pues debe cumplir con ciertos requisitos. “Para participar, se requiere ser mayor de edad, saber empinar el codo (beber, esto es opcional), ser socio o vecino por lo menos un año, acatar las decisiones de los jueces y no ser ‘alegón’ ” (Benalcázar Gómez & Benalcázar Gómez, 2002).

Y aunque los niños no puedan participar, ellos se dan formas para poder jugar a los cabees. Tal es el caso de John Vinuesa y Richard García, quienes salen a las calles de Cotacachi con sus trompos de plástico o madera y con una tapa

de botella, que representa a la bola. Trazan una línea de partida y golpean a la tapa con el trompo, hasta cruzar la meta.

En el campeonato del 2011, el equipo de los “Delfines” salió victorioso, sin embargo, José Tapia, quien cumple el papel de ‘bailador’ en el equipo contrincante (Equipo Cotacachi San José), confiesa no importarle el resultado pues el juego le trae otras victorias. “Son dos horas y media de recorrido, por lo que casi no se vuelve importante cual equipo es el ganador, sino la fuerza que se le pone en cada cabe. Además de que es una actividad en la que mi hijo Ricardo también participa, entonces, puedo compartir con él”, dice.

La afición por este juego es tan grande que desde los años 60s se han venido haciendo certámenes. “El primero de ellos contó con la presencia de madrinas y de músicos que animaron el ambiente, además, de que han servido para establecer un lazo de amistad entre los participantes” (Benalcázar Gómez & Benalcázar Gómez, 2002). Así es como jóvenes y adultos pueden participar en esta actividad tradicional que cada año se intensifica.

Pero además de los cabe existen otras formas de jugar al trompo, “pero para cualquier malabar primero es indispensable envolver su cuerpo con un cordel partiendo desde la punta metálica hacia arriba” (Ministerio del Deporte del Ecuador, 2010, p. 55). Una de las maneras, es simplemente hacerlo “bailar” el mayor tiempo posible. Otra, es la de la ‘bomba’ o ‘pique’ que consiste en “dibujar un círculo en el suelo, en su interior poner varios trompos (uno por cada jugador que participará) y con otro trompo, mientras está bailando, tratar de sacar aquellos que están dentro de la bomba. Quien más trompos saque, gana” (Naranjo Villavicencio, 2007, p. 1005). Aunque Luis Anjo, perteneciente a la parroquia de La Merced, recuerda que con sus amigos jugaban a la ‘bomba’ pero que en vez de trompos colocaban todos los sures que tenían en sus bolsillos y de igual manera, trataban de sacarlos con estos juguetes giratorios.

Hacer trucos con los trompos es otra forma de jugar. John Vinueza, de 12 años, hace con facilidad el truco conocido como ‘la maravilla’, para lo cual hay que lanzar el trompo al aire y antes de que caiga al suelo, deberá cogerlo en la

palma de la mano mientras sigue bailando allí. Otro truco tiene el nombre de 'mariposa', éste consiste en hacer bailar al trompo en el piso y luego entre dos personas, cada uno con su piola, levantar el trompo en el aire.

Antiguamente, también era muy conocido el juego de los 'quiños'. Para este juego, se debía enviar al trompo a un círculo numerado, si caía dentro, éste era sometido a los 'quiños' (pequeños golpecitos con la punta del trompo), según la numeración que marque el lugar donde cayó. Esta modalidad de juego era la favorita para Carlos Saavedra, de 43 años, quien se reunía con sus compañeros de la escuela en el barrio La Gasca en Quito, que era el barrio donde él nació y pasó toda su infancia.

Existen dichos populares en el juego, que fueron recopilados en el texto "El juego del trompo en Cotacachi" por los hermanos Benalcázar Gómez. Estos son los siguientes:

- ¿Don tá la bola guambrito?
- ¿Don tá la vida, carajo?
- ¡Haber pata amarilla!
- ¡Mil a pucho de tabaco que no pega la bola!
- ¡Que no pasa el poste!
- ¡Qué no pasa la esquina!
- ¡Qué no pega en bola!
- ¡Éste da como sordo...mismo!
- ¡Hoy te hago bailar como cushpe!
- Te hacen bailar en la uña... No!

Hace años atrás, era fácil encontrar estos juguetes en pequeños talleres, por ejemplo, en Sangolquí y en el Valle de los Chillos se fabricaban los trompos,

pero hoy no solo que no existen los talleres, sino que el juego mismo ha desaparecido (Naranjo Villavicencio, 2007, p. 1003).

De todas maneras, el trompo es un juguete al que muchas personas lo recuerdan con exactitud, otros con entusiasmo e incluso algunos, con nostalgia.

4.2 Pelota Nacional: Juego deportivo de destreza y habilidad

La pelota nacional es un juego tradicional que se ha practicado en diferentes áreas de Quito y poblados de las provincias de Pichincha, Cotopaxi, Carchi e Imbabura. Quizás sea “su extendida presencia y la importancia alcanzada por dicha actividad, en un determinado momento dentro de la provincia y otras regiones del Ecuador, la que explicaría y justificaría su nombre: pelota nacional” (Naranjo Villavicencio, 2007, p. 937).

Existen diferentes versiones sobre el origen de la pelota nacional, una de ellas es que los españoles fueron quienes introdujeron el juego de la pelota vasca y los indios le hicieron ciertas modificaciones. La pelota vasca es un deporte practicado principalmente en la zona del norte de España, en el que participan al menos dos jugadores que en líneas generales golpean una pelota contra un muro, con una paleta o incluso con la mano.

Mientras que la otra versión, es que la pelota nacional ya existía antes de la colonización hispana. Según la reseña histórica de la Federación Ecuatoriana de Pelota Nacional, este juego era practicado por los Incas hace ya más de 500 años. “Durante la “conquista” de los españoles, en el territorio de Tahuantinsuyo encontraron a nuestros aborígenes –de la zona andina- jugando con pelotas hechas de la piel de animales y con maderos de cuti y guasmo para impulsar la bola” (Pelota Nacional, un encanto de origen ancestral, 2010).

Sin embargo, también se dice que la pelota nacional nació hace aproximadamente 80 años en Pasto, Colombia y que diez años después fue introducida a la provincia de Pichincha (Diario Hoy, 2011).

Así es como la pelota nacional, a pesar de no tener un origen muy claro, ha sido transmitida a través de varias generaciones y popularizada en ciertos barrios del Ecuador.

En la actualidad, esta actividad está representada y normada por la Federación Ecuatoriana de Pelota Nacional, que tiene estatutos, reglas y campeonatos que se organizan por calendarios anuales. Hay selecciones en Pichincha, Carchi, Imbabura, Cotopaxi, Tungurahua, Chimborazo, Bolívar, Sucumbíos y Guayas (Ministerio del Deporte del Ecuador, 2010, p. 23).

Para jugar a la pelota nacional son necesarios ciertos implementos entre los que se encuentran la pelota y el guante o tabla.

Pelota: Las características de la pelota varían dependiendo de la modalidad. Para la modalidad de viento se utiliza una pelota de caucho con aire en el interior, su peso va de máximo 1,76 libras para la categoría sub. 25, y hasta máximo 1,96 libras para la categoría absoluta. Para la modalidad de cerda, la pelota es de cuero, manilla o correa, con un peso que va de 1,96 a 2,2 libras. Y para la de mano, la pelota es a base de tela forrada en cuero, con un peso de 0,13 a 0,19 libras y con un diámetro de 4 centímetros (Ministerio del Deporte del Ecuador, 2010, p. 25).

Guante: El guante es un disco de madera sólido forrado de cuero crudo y tachonado en su parte central con clavos de cabeza gruesa y plana. Sus dimensiones son de 32 a 37 centímetros de diámetro y 8 centímetros de espesor. Su peso varía entre los 5 y 7 kilos, pues todo depende del lugar y función que cumple el jugador. La superficie tachonada, que es la que da el golpe, es plana y la posterior algo convexa, existiendo una concavidad adaptable a la mano abierta (Ministerio del Deporte del Ecuador, 2010, p. 26)

Tabla: La tabla tiene forma rectangular u ovoidea. Para la modalidad de pelota de viento, se usa una que tiene aproximadamente 30 centímetros de ancho por 70 cm de largo y 3 cm de espesor. Posee un brazo, pupos de 5 centímetros de diámetro por 5-9 de alto y un peso que va entre las 5 y 10 libras. Mientras que para la modalidad de cerda, su espesor es de 6 centímetros y su peso varía

entre 7 y 10 libras. Es de madera forrada de cuero crudo y lleva una cinta de cuero en el brazo para sujetarla (Ministerio del Deporte del Ecuador, 2010, p. 26).

Pero además de estos implementos es importante tener una buena cancha para poder practicar la pelota nacional. Ésta debe tener una superficie plana, de forma rectangular, con una línea longitudinal en el ancho de la cancha para dividirla en dos espacios de iguales dimensiones. A esta línea se la conoce como “tranca”.

En Quito, existen varias canchas para practicar este juego. En el sector de la Mena Dos, al sur de Quito, se encuentra el Complejo de Pelota Nacional “Wilson Dalgo”, uno de los principales lugares donde se practica este juego deportivo. También están dos en el parque La Carolina, donde los jugadores entrenan los sábados y domingos a partir de las 14:00.

Las demás canchas se distribuyen en sectores de la capital como Quito Sur y Cotacollao además en Pomasqui, Calacalí, Machachi y Nanegalito (Diario Hoy, 2011).

Existen diferentes modalidades del juego de la pelota nacional. En el libro “La Cultura Popular” se detallan las siguientes:

-La modalidad de guante: En esta modalidad se utiliza el guante antes mencionado. El jugador, quien deberá tener una generosa contextura física para manipular el guante, introducirá su mano en él, al mismo tiempo que lo amarrará a su muñeca con unos cabestros o sogas previstas para el efecto. La pelota es maciza y está elaborada en caucho de color negro. Se dice que esta fue la forma originaria de practicar la pelota nacional.

-La modalidad de viento: En esta modalidad se utiliza una tabla con unos pupos de caucho, elaborados con hule de las llantas de los carros, y una pelota liviana. El conocimiento y control del viento por parte de los jugadores es indispensable, ya que la orientación y acierto de los tiros dependerá básicamente de la fuerza y dirección en que sople el viento.

-La modalidad de cerda: Al igual que la anterior modalidad, uno de sus principales instrumentos es la tabla de madera, esta vez sin pupos de caucho, pero sí forrada de cuero de res con el fin de que “resortée” mejor la pelota. Para estos casos, la pelota es elaborada con “correas de cuero de ganado”.

-La modalidad de mano: En esta modalidad se prescinde de la tabla o el guante, pues el único instrumento que se necesita para golpear la pelota, es la propia mano del jugador.

En las cuatro modalidades la lógica del juego, en términos generales, no cambia, así como tampoco el tipo de espacio en que se lo practica. Lo que marca estas variaciones son los instrumentos básicos, que se utilizan para su juego: tabla (y sus respectivos aditamentos y pesos), guante o mano, y el tipo de pelota, que varía en su material y peso (Naranjo Villavicencio, 2007, p. 941).

Johnny Mora pertenece al Club de Pelota Nacional La Carolina, hace unos años participó en un torneo internacional en Colombia y se llevó el primer lugar. Según Mora, él y sus compañeros de juego practican una combinación de las modalidades de viento, de cerda y de guante.

Para jugar a la pelota nacional se necesitan dos equipos, cada uno con cinco jugadores principales y dos suplentes. Estos jugadores tienen una determinada posición que puede ser sacador, torna, cerrador, cuerda derecha y cuerda izquierda.

Óscar Vela, quien juega la pelota nacional en la posición de sacador, explica que la función de éstos es lanzar la pelota lo más lejos posible para pasar la tranca, pero en caso de no lograrlo el equipo contrincante obtiene 15 puntos. Mientras que el torna, el cerrador y los cuerdas, se encargan de devolver la bola que es lanzada por el sacador del equipo contrario. El torna se ubica delante del sacador, los dos cuerdas delante de la tranca y el cerrador justo en esta línea.

Danilo Pavón recuerda haber practicado la pelota nacional desde los doce años, edad en la que su padre le enseñó a jugar. Pavón explica que la puntuación en este juego es muy parecida a la del tenis, es decir 15-30-40 y un

juego. “Con tres juegos se hace una mesa, es como tener ganado medio partido y si es que se gana en tres juegos más se completa el “coto” que representa la mesa completa”.

A pesar de que para jugar a la pelota nacional no existe ninguna restricción en cuanto a la edad, este juego principalmente es practicado por hombres de 20 a 70 años (Diario Hoy, 2011).

Quienes tradicionalmente han practicado la pelota nacional, en sus diversas modalidades, han sido siempre los hombres, por lo general, adultos; en épocas pasadas, los jóvenes y niños eran los asiduos espectadores y aprendices agudos con la esperanza de pronto tomar la posta a sus mayores (Naranjo Villavicencio, 2007, p. 942).

Jhonny Mora, de 21 años, comenta que desde muy pequeño se sintió atraído por este juego. “Desde que tenía ocho años le tomé cariño a la pelota nacional y la gente de la misma cancha se encargó de enseñarme porque veían futuro en mí”.

En la actualidad se ha tratado de fomentar este juego deportivo en los niños, por lo que el 10 de diciembre del 2010 la Dirección Metropolitana de Deporte y Recreación inauguró la Escuela de Pelota Nacional en Guayllabamba, dirigida a niños y niñas.

Para Manuel Guerrero, encargado de la Escuela de Pelota Nacional, una de las razones por las que los niños no practican este juego es por el peso de la tabla y de la pelota.

El implemento con el que jugamos los mayores es muy pesado y cuando los jóvenes se acercan no pueden devolver ninguna bola. Por eso yo vi conveniente hacerles a los niños de la escuela unas tablitas pequeñas acorde a ellos, para que así las puedan manejar sin dificultad (Guerrero, 2011).

Es por eso que Guerrero, que además se dedica a la carpintería, realiza unas tablas que no tienen pupos y pesan aproximadamente una libra. Para esto, compra una tabla de madera de 2, 40 cm. y con un molde de *triplex* y la maquinaria necesaria, saca unas diez “raquetas” para el juego.

Jordan Revelo es el niño que más tiempo lleva en esta escuela. Él comenta que para practicar pelota nacional es importante tenerle mucho cariño al juego y esforzarse día a día.

Así es como se busca que la pelota nacional sea practicada por las nuevas generaciones y que no quede en el olvido, pues para el jugador Óscar Vela, es un deporte que nos pertenece y que representa la identidad de los quiteños. “Los niños y jóvenes de ahora se interesan por otros deportes como lo son el fútbol, el volley, el básquet, pero la pelota nacional no les gusta y nosotros somos los encargados de difundirla para así no perder la tradición”, menciona Vela.

De igual manera, Danilo Pavón comenta que la pelota nacional representa una tradición ecuatoriana a la que se le debería seguir fomentando. “Me gustaría que los jóvenes vengan y vean cómo es este juego y que incluso, se les pueda dar unas charlas”.

Tal es la importancia y la tradición de la Pelota Nacional que “The Amazing Race”, un programa televisivo de desafíos cuya producción es venezolana, incluyó a este juego como parte de un reto que las parejas participantes debían cumplir para completar el recorrido y clasificar. Por lo que las instrucciones fueron las siguientes:

En este avance los equipos deberán demostrar su fuerza y destreza física en uno de los deportes más tradicionales de Ecuador: la pelota nacional. Aquel equipo deberá trasladarse hacia las canchas de pelota nacional en el parque La Carolina, una vez allí se enfrentarán a jugadores profesionales de este deporte para devolver seis pelotas, logrando que la misma pase la línea media del campo de juego (Amazing Race Latinoamérica, 2011).

La pareja chilena tras varios intentos, logró cumplir este reto. Acerca del juego comentaron que:

La tabla y la pelota son pesadas, sin embargo, no vale la fuerza que uno tengas sino la técnica. Cuando yo le pegaba a la pelota el brazo me quedaba retumbando mientras que un caballero de unos 70 años, muy pequeño, que estuvo jugando con nosotros, le pegaba a la pelota y la mandaba al otro extremo (Amazing Race Latinoamérica, 2011).

La promoción y el fomento de la pelota nacional en las nuevas generaciones, es lo que busca la Dirección Metropolitana de Deporte y Recreación junto a sus propios participantes, quienes se niegan a que este deporte quede en el olvido.

4.3. La rayuela: Juego tradicional de niñas y niños

La rayuela es un juego tradicional practicado en Quito y en todo el Ecuador. “Así como el trompo entre los niños es el juego más extendido, la rayuela ha constituido una de las actividades recreativas más practicadas entre las niñas, en épocas anteriores y, en ciertas zonas, también en la actualidad” (Naranjo Villavicencio, 2007, p. 1010).

Su nombre parece provenir de la palabra ‘rayas’, pero en diferentes países se lo conoce como “mariola”, “olla porotera”, “lumaca” o “caracol” (Barrera R. , 1997, p. 127).

Se dice que la rayuela se desarrolló en la Europa renacentista y se la relaciona con los juegos lineales conocidos en tiempos de las civilizaciones egea, griega y romana. En la Grecia clásica se la conocía con el nombre de escolias y en la Roma Imperial con el de juego de las odres. Además se dice que la arqueología corrobora la existencia de este juego en los lugares antes mencionados pues se han encontrado éstos trazos en los pavimentos de las calles, cementerios y edificios públicos (Hurtado García, p. 5).

Luego, el juego de la rayuela fue expandido por todo el mundo, y actualmente se la juega en todos los continentes, en países como Inglaterra, Rusia, India, China, Nepal, México, Ecuador, Estados Unidos, entre otros.

Este juego tradicional representa un enigma etnológico porque se le atribuyen significados míticos, religiosos, cabalísticos e incluso astrológicos.

Según una de las versiones que se conocen, la rayuela fue inventada por un monje español que quería simbolizar en este juego el comienzo de la vida, la vida misma, con sus dificultades y alternativas, y la muerte, en la antesala de la cual aparecen el infierno y el purgatorio, etapas previas del cielo, la meta final (Educar).

Este significado mitológico sobre las etapas de la vida está representado en el libro “La Divina Comedia” de Dante Alighieri, por lo que su temática es relacionada con la rayuela.

Se cree que este juego está basado en el libro La Divina Comedia, obra en la cual el personaje, cuando sale del Purgatorio y quiere alcanzar el Paraíso, tiene que atravesar una serie de nueve mundos hasta lograrlo. El jugador actúa a modo de ficha, debe saltar de casilla en casilla, con un solo pié, empujando la piedra que se suponía que representaba su alma. Éste parte de la Tierra para conseguir el Cielo, vigilando no caerse en el pozo o en el Infierno durante su recorrido. En ningún caso la piedra debía pararse sobre una línea, ya que, de la Tierra al Cielo, no hay fronteras ni zonas de demarcación, ni separaciones, ni descanso (Los juegos en el recuerdo, 2011).

Pero a la rayuela también se le atribuyen significados astrológicos, por esto se piensa que los doce casilleros, con que a veces se dibuja, representan los doce signos del zodiaco y la piedra redonda con la que se juega, representa al sol que cuando llega al crepúsculo muere. Para Karol Donoso, astróloga y experta en cartomancia, a la rayuela circular se la consideraba como la rueda zodiacal, en donde cada una de las casillas representaba uno de los doce signos zodiacales. “La persona debía ir saltando de casilla en casilla y en la que fallaba era el signo con el que iba a tener problemas. Todo esto comenzó como un tema iniciático y de adivinación que luego se convirtió en un juego popular” (Donoso, 2011).

Sin embargo, Donoso menciona que la rayuela clásica, con el formato de escalera, tiene un significado cabalístico pues está asociada con el árbol de la vida. Este árbol es uno de los símbolos cabalísticos más importantes del judaísmo y está compuesto por 10 esferas y 22 senderos, cada uno de los cuales representa un estado que acerca a la comprensión de Dios y a la manera en que Él creó el mundo, es decir que se lo representa como un “mapa” de la Creación .

La rayuela incluso fue utilizada como recurso de una obra literaria, justamente por la estrecha relación de la lúdica y la literatura. Este es el caso del libro

“Rayuela” escrito por Julio Cortázar, quien consideraba al juego una noción muy seria porque “procede del inconsciente colectivo, de la memoria de la especie, porque el juego es la forma desacralizada de todo lo que para la humanidad inicial son ceremonias sagradas” (Talleres de escritura creativa Fuentetaja, p. 37). Es por eso que en su libro, incluye una cantidad de elementos lúdicos que incluso son demostrados en su propia estructura, donde el autor propone un juego en el que los lectores tienen la oportunidad de escoger entre dos maneras de leer el libro. A lo que Cortázar explicó lo siguiente:

Adopté la rayuela como símbolo de una tentativa metafísica, como búsqueda mística que supone una iniciación y una prueba, porque hay que avanzar con la piedrita de casilla en casilla y existe la posibilidad de fracasar, de no llegar nunca al cielo. Está la rayuela típica y la rayuela caracol (...). El caracol es el laberinto cretense; el laberinto, uno de los primeros símbolos arquetípicos de la humanidad, es signo de misterio, de avanzar hacia lo desconocido para descubrir el secreto central (Talleres de escritura creativa Fuentetaja, p. 38).

La rayuela es un juego que necesita de un material muy básico, constituido por los siguientes objetos:

El diagrama de la rayuela: Este dibujo puede ser realizado en la tierra o trazado con una tiza o con una pintura en un pavimento. Debe tener entre 6 a 12 números de casillas, aunque en Ecuador las que predominan son las de nueve compartimientos. Cada casilla debe tener escrito su número correspondiente.

María Cevallos, moradora de Conocoto, comenta que de su grupo de amigas ella era la encargada de dibujar la rayuela porque tenía el mejor pulso. “El trazo lo hacía con un pedazo de ladrillo que conseguía en cualquier construcción o simplemente lanzado en el piso”.

La ficha: Puede utilizarse una ficha o sino otro objeto pequeño que sea fácil de lanzarlo a las casillas y que no se ruede. Los objetos más comunes, que los niños y niñas utilizan como reemplazo a la ficha son las monedas, las piedras pequeñas, los tillos o las tapas de botellas.

Norma Iñiguez, de 46 años, recuerda que ella y sus hermanos jugaban con una cáscara de plátano como una ficha. “Necesitábamos algo que no deslice ni se ruede entonces lo que hacíamos era secar una cáscara de plátano en el sol y cuando ya estaba seca con una tijera le dábamos una forma circular, como de ficha”.

La rayuela clásica consiste en saltar con un solo pie, de ida y de vuelta, por todos y cada uno de los recuadros que han sido dibujados en el piso, sin pisar las líneas divisorias y sin apoyar las manos o el otro pie en el suelo.

Se necesita una ficha que será lanzada, desde una distancia determinada, al primer recuadro. Si la ficha entra sin ningún problema al recuadro, el niño o niña comienza el juego.

Deberá saltar directamente al segundo recuadro, sin pisar las líneas del primero; hacer todo el recorrido como se ha explicado y al retornar hacia el punto de salida cuando se encuentre en el segundo recuadro, se agachará haciendo equilibrio, y tomará la ficha del primer cuadro; acto seguido saltará fuera de la rayuela, sin pisar el primer recuadro (Naranjo Villavicencio, 2007, p. 1012).

Si el jugador logra hacer esto sin ninguna equivocación procederá a lanzar la ficha al segundo recuadro y repetirá este proceso; así sucesivamente con todos los casilleros de la rayuela. El ganador de este juego es el primero que haya lanzado la ficha u objeto al último recuadro y haya podido completar el recorrido sin errores.

El juego de la rayuela tiene diferentes modalidades, que son detalladas en el libro “Juegos Infantiles del Ecuador” escrito por el ecuatoriano Fausto Segovia Baus:

Rayuela “El Gato”: Se debe dibujar en el piso el diagrama de la rayuela en forma de un gato. El desarrollo del juego es prácticamente como en la rayuela clásica, sin embargo, en esta modalidad, la persona puede descansar con los dos pies en las ‘manos’ y en las ‘orejas’ del gato (Segovia Baus, 1995, p. 87).

Para Giovanni Lara Puga, de 32 años, esta modalidad de rayuela era la que más jugaba de pequeño, aunque menciona que en su barrio en vez de trazar la figura de gato, hacían la de un conejo.

Rayuela “de los números”: El jugador debe saltar de 10 en 10, en forma consecutiva (10, 20, 30, etc.) comenzando desde el cuadro 10. Los cuadros dibujados deben ser grandes porque mediante esta modalidad de rayuela se busca que los jugadores realicen ejercicios y actividad física. El jugador que logre acumular 100 puntos en una sola jugada tiene derecho a obtener una “casa”. Gana la persona que tenga mayor cantidad de “casas” (Segovia Baus, 1995, p. 88).

Rayuela “El Reloj”: Se dibuja en el suelo un reloj y tal como en las otras modalidades de rayuela, el niño debe lanzar una ficha al primer cuadro. Acto seguido con un pie debe saltar de cuadro en cuadro, siempre empujando la ficha, hasta culminar en las 12, haciéndose acreedor a una “casa”. Si la ficha cae fuera de la rayuela o el jugador pisa la raya, pierde el turno. Al final, gana el niño con mayor número de “casas” (Segovia Baus, 1995, p. 89).

Rayuela “La Semana”: El primer jugador inicia el juego lanzando una ficha en el primer cajón, que representa al día lunes, y empuja la ficha con un pie, de salto en salto, hasta el domingo. En el cajón del jueves puede descansar con dos pies. Si llega el domingo, el jugador tiene derecho a dibujar una “casa” en el cajón que desee. En el caso de que el jugador pise una de las líneas de la rayuela, pierde el juego, debiendo comenzar otro. El juego continúa hasta que todos los jugadores tengan una “casa” en los cajones (Segovia Baus, 1995, p. 90).

Este juego a pesar de ya no ser tan popular, sigue siendo recordado y practicado en ciertas escuelas y parques, pues se lo ha transmitido de generación en generación. Este es el caso de Orlando Tiba, quien tiene 22 años y recuerda que su papá fue quien le enseñó a él y a sus primos a jugar desde pequeños a la rayuela. “Mi papá nos daba todas las indicaciones de cómo jugar y él mismo era el que dibujaba en el piso con una tiza la forma de la rayuela”.

Sin embargo, para Irma Teresa Torres, moradora del barrio América, una de las razones por las que este juego específicamente va quedando en el olvido con el pasar de los años, es el espacio físico. “Nosotros teníamos unos lindos patios que lamentablemente ya no tienen los guaguas de ahora y por eso ni siquiera tienen donde dibujar las casillas del juego”, opina Torres.

La rayuela además de ser un juego tradicional que rescata la cultura de una ciudad, forma parte de los juegos de iniciación infantil y ayuda a que los niños desarrollen la coordinación viso-motora.

Según la parvularia Pamela Chaves la rayuela desarrolla diferentes características en los niños como la fuerza, el equilibrio, la coordinación y el lanzamiento (Chaves, 2011).

Además, otros valores que se desarrollan en este juego tradicional son la descarga de energía, el equilibrio estático y dinámico, la socialización y la autonomía personal y en grupo (Bustos Muñoz, 1999). En este juego pueden participar personas de diferentes edades, pero la edad de inicio suele ser a partir de los 10 años.

4.5 Otros juegos tradicionales quiteños

Además del trompo, de la rayuela y de la pelota nacional, en Quito existen otros juegos tradicionales practicados por adultos, jóvenes, niños y niñas. Se trata de los cocos, las bolas, las planchas, los marros, entre otros.

A pesar de que el juego de **los cocos** se ha ido perdiendo a través del tiempo, se los sigue jugando en Quito, Alóag, Guangopolo, Yaruquí y Zámiza. En el caso de Quito, la práctica es un poco más común que en los otros lugares, pues todos los fines de semana un grupo de personas se reúnen a practicar este juego popular en el parque El Ejido. “Al parque acuden tanto jugadores como los espectadores para disfrutar una competencia que despierta pasiones” (Ministerio del Deporte del Ecuador, 2010, p. 16).

Javier Velasco, de 43 años, comenta que de pequeño todos los fines de semana sabía ir a la hacienda Ontaneda para ver como su padre y algunos vecinos jugaban a los cocos, pero que a pesar de que le enseñaron a jugar él nunca pudo hacerlo, pues para Velasco es un juego muy difícil.

Para jugar se necesita un espacio amplio con suelo de tierra, los rulimanes o bolas de acero y los cocos. “El objetivo de esta afición consiste en sacar a estos cocos del círculo previamente trazado en la tierra, con una especie de bolas o rulimanes grandes, eliminando de un golpe o "pepo" a sus adversarios” (Cocos, 70 años de tradición, 2010).

Las bolas o canicas también forman parte de los juegos tradicionales quiteños. La forma más conocida de jugar a las canicas se llama “la bomba”. Este juego consiste en hacer un círculo en el piso y dentro de éste se deben colocar las canicas. Se hacen turnos y el primer participante con otra canica debe tingarla y tratar de sacar las otras que se encuentran dentro del círculo. Si lo logra puede continuar hasta que falle, allí será el turno del otro jugador. Gana quien más canicas haya podido sacar (Equipo Editorial COR, 2003).

Sergio Gusqui, morador del barrio Angamarca, cuenta que antes se reconocía al mejor jugador por la cantidad de bolas que tenía en su bolsillo, ya que las bolas que se sacaban del círculo pasaban a ser del participante que lo hacía.

También se puede jugar a “los ñocos”. Para esto, los participantes deberán hacer unos hoyos pequeños en el piso. El juego consiste en introducir la canica en cada “ñoco”, en forma secuencial, respetando los turnos de cada participante. Gana el jugador que haya introducido primero su canica en todos los ñocos.

Otro juego practicado en Quito son **las planchas**. Para esto, se utilizaban tillos, aplanados, monedas o fichas hechas de ladrillo. Este juego tiene gran similitud al de los cocos porque a estas piezas se las coloca en una bomba dibujada en el suelo y “con otra ficha que tenía cada jugador se intentaba, cada quien a su

turno, sacar aquellas que estaban dentro de la bomba” (Naranjo Villavicencio, 2007, p. 968).

Mientras que **los marros** eran una adaptación del baseball norteamericano. El participante de un equipo debía lanzar una pelota pequeña hacia el contrincante que con una madera trataba de golpearla. Si es que lo lograba, debía salir corriendo a ganar las bases, tal y como en el baseball, hasta completar la carrera y llegar a “casa” sin ser “quemado”. Sin embargo, si no lo lograba el participante salía del juego, mientras que sus compañeros de equipo debían repetir la misma mecánica. “El equipo triunfador era el que había logrado que el mayor número de sus jugadores haya llegado a “casa” sin ser quemado, lo que correspondía a una carrera” (Naranjo Villavicencio, 2007, p. 1008).

Capítulo V

El fruto de la investigación: Los productos comunicacionales

El estudio de caso sobre el programa Quito Juega y la recuperación y transmisión de los juegos tradicionales quiteños será plasmado en productos multimedios (radial, audiovisual, escrito y digital). Esta investigación pretende presentar una memoria histórica y sensibilizar a la sociedad quiteña sobre la pérdida de los juegos tradicionales. Por esta razón, está planeado que los productos comunicacionales resultantes de dicha investigación sean difundidos en medios locales quiteños que mantengan una programación educativa.

El objetivo es llegar a la familia, para que ésta conozca la importancia de los juegos como un bien intangible en la sociedad y a su vez, se fomente a los más pequeños los hábitos de recreación. Además de que todos los productos podrán ser utilizados como una herramienta para lograr su difusión y transmisión.

5.1 Análisis del Campo de Fuerzas (FODA):

FODA

Tabla 5.1 Campos de fuerzas

Fortalezas	<ul style="list-style-type: none"> · Apoyo de la Dirección de Deporte y Recreación y acceso al programa Quito Juega. · Facilidad de acceso a los requerimientos técnicos necesarios. · Fuentes totalmente factibles. · Asesoría de profesionales para los productos multimedios. · Productos comunicacionales abarcan un amplio target que es la familia.
Oportunidades	<ul style="list-style-type: none"> · Existe desconocimiento acerca del tema. · Hay poca documentación sobre los juegos

	<p>tradicionales quiteños.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Las fechas en las que se realizó el programa Quito Juega coincidieron con la investigación de la tesis. · La grabación audiovisual se la realizó en alta definición. · Los contenidos que se presentan en los cuatro productos son atemporales.
Debilidades	<ul style="list-style-type: none"> · Poca bibliografía y teoría acerca del tema. · El traslado a los diferentes barrios de Quito y a las ciudades donde se recolecta la información. · Se debe depender de la publicidad y de los auspicios.
Amenazas	<ul style="list-style-type: none"> · Los temas sociales no tienen una buena acogida en los medios de comunicación. · Se da mayor importancia a los temas coyunturales. · Medios de comunicación no suelen dar cabida a productos independientes.

Elaborado por: La autora

Conclusión:

La accesibilidad a las fuentes, al programa “Quito Juega” y a los requerimientos técnicos y físicos necesarios, es una de las ventajas más grandes pues caso contrario no se podría haber hecho la investigación ni mucho menos publicarla a través de la prensa, la radio, la televisión y la web.

A pesar de que una de las debilidades es la poca bibliografía sobre los juegos tradicionales quiteños, a la vez se convierte en una oportunidad pues de esta manera, “Juguemos” mediante sus diferentes publicaciones se convertiría en una referencia en el campo recreacional de la ciudad y serviría para las futuras investigaciones del tema.

Además, vale destacar que si bien se plantea como amenaza el que los temas sociales no consten en la agenda mediática, nunca es tarde para demostrar la acogida de la gente hacia estos temas y la importancia de que sean públicos por la cantidad de ventajas que se presentan.

De esta manera se puede concluir que son mayores las fortalezas y oportunidades que las debilidades y amenazas, por lo tanto, los productos comunicacionales presentados se vuelven totalmente factibles en el factor de campo de fuerza.

5.2 Estudio Jurídico:

Este proyecto está amparado por las siguientes leyes y normas vigentes de la República del Ecuador:

Constitución de la República del Ecuador.-

Comunicación e Información:

Art. 16.-Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

1. Una comunicación libre, intercultural, incluyente, diversa y participativa, en todos los ámbitos de la interacción social, por cualquier medio y forma, en su propia lengua y con sus propios símbolos.
2. El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación.
3. La creación de medios de comunicación social, y al acceso en igualdad de condiciones al uso de las frecuencias del espectro radioeléctrico para la gestión de estaciones de radio y televisiones públicas, privadas y comunitarias, y a bandas libres para la explotación de redes inalámbricas.

Art. 17.- El Estado fomentará la pluralidad y la diversidad en la comunicación, y al efecto:

1. Garantizará la asignación, a través de métodos transparentes y en igualdad de condiciones, de las frecuencias del espectro radioeléctrico, para la gestión

de estaciones de radio y televisión públicas, privadas y comunitarias, así como el acceso a bandas libres para la explotación de redes inalámbricas, y precautelar que en su utilización prevalezca el interés colectivo.

2. Facilitará la creación y el fortalecimiento de medios de comunicación públicos, privados y comunitarios, así como el acceso universal a las tecnologías de información y comunicación en especial para las personas y colectividades que carezcan de dicho acceso o lo tengan de forma limitada.

3. No permitirá el oligopolio o monopolio, directo ni indirecto, de la propiedad de los medios de comunicación y del uso de las frecuencias.

Art. 18.-Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

1. Buscar, recibir, intercambiar, producir y difundir información veraz, verificada, oportuna, contextualizada, plural, sin censura previa acerca de los hechos, acontecimientos y procesos de interés general, y con responsabilidad ulterior.

2. Acceder libremente a la información generada en entidades públicas, o en las privadas que manejen fondos del Estado o realicen funciones públicas. No existirá reserva de información excepto en los casos expresamente establecidos en la ley. En caso de violación a los derechos humanos, ninguna entidad pública negará la información.

Art. 19.- La ley regulará la prevalencia de contenidos con fines informativos, educativos y culturales en la programación de los medios de comunicación, y fomentará la creación de espacios para la difusión de la producción nacional independiente. Se prohíbe la emisión de publicidad que induzca a la violencia, la discriminación, el racismo, la toxicomanía, el sexismo, la intolerancia religiosa o política y toda aquella que atente contra los derechos.

Art. 20.- El Estado garantizará la cláusula de conciencia a toda persona, y el secreto profesional y la reserva de la fuente a quienes informen, emitan sus opiniones a través de los medios u otras formas de comunicación, o laboren en cualquier actividad de comunicación.

Cultura y Ciencia

Art. 21.- Las personas tienen derecho a construir y mantener su propia identidad cultural, a decidir sobre su pertenencia a una o varias comunidades culturales y a expresar dichas elecciones; a la libertad estética; a conocer la memoria histórica de sus culturas y a acceder a su patrimonio cultural; a difundir sus propias expresiones culturales y tener acceso a expresiones culturales diversas. No se podrá invocar la cultura cuando se atente contra los derechos reconocidos en la Constitución.

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

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

Ley de Propiedad Intelectual.-

Art. 4. Se reconocen y garantizan los derechos de los autores y los derechos de los demás titulares sobre sus obras.

Art. 5. El derecho de autor nace y se protege por el solo hecho de la creación de la obra, independientemente de su mérito, destino o modo de expresión.

Se protegen todas las obras, interpretaciones, ejecuciones, producciones o emisiones radiofónicas cualquiera sea el país de origen de la obra, la nacionalidad o el domicilio del autor o titular. Esta protección también se reconoce cualquiera que sea el lugar de publicación o divulgación.

El reconocimiento de los derechos de autor y de los derechos conexos no está sometido a registro, depósito, ni al cumplimiento de formalidad alguna.

El derecho conexo nace de la necesidad de asegurar la protección de los derechos de los artistas, intérpretes o ejecutantes y de los productores de fonogramas.

Art. 6. El derecho de autor es independiente, compatible y acumulable con:

La propiedad y otros derechos que tengan por objeto la cosa material a la que esté incorporada la obra;

Los derechos de propiedad industrial que puedan existir sobre la obra; y,

Los otros derechos de propiedad intelectual reconocidos por la ley.

Art. 7. Para los efectos de este Título los términos señalados a continuación tendrán los siguientes significados:

Autor: Persona natural que realiza la creación intelectual.

Distribución: Puesta a disposición del público, del original o copias de la obra, mediante su venta, arrendamiento, préstamo público o de cualquier otra forma conocida o por conocerse de transferencia de la propiedad, posesión o tenencia de dicho original o copia.

Divulgación: El acto de hacer accesible por primera vez la obra al público, con el consentimiento del autor, por cualquier medio o procedimiento conocido o por conocerse.

Editor: Persona natural o jurídica que mediante contrato escrito con el autor o su causahabiente se obliga a asegurar la publicación y divulgación de la obra por su propia cuenta.

Emisión: Difusión a distancia de sonidos, de imágenes o de ambos, por cualquier medio o procedimiento, conocido o por conocerse, con o sin la utilización de satélites, para su recepción por el público. Comprende también la producción de señales desde una estación terrestre hacia un satélite de radiodifusión o de telecomunicación.

Fijación: Incorporación de signos, sonidos, imágenes o su representación digital, sobre una base material que permita su lectura, percepción, reproducción, comunicación o utilización.

Grabación efímera: Fijación temporal, sonora o audiovisual de una representación o ejecución o de una emisión de radiodifusión, realizada por un organismo de radiodifusión utilizando sus propios medios y empleada en sus propias emisiones de radiodifusión.

Obra: Toda creación intelectual original, susceptible de ser divulgada o reproducida en cualquier forma, conocida o por conocerse.

Obra audiovisual: Toda creación expresada mediante una serie de imágenes asociadas, con o sin sonorización incorporada, que esté destinada esencialmente a ser mostrada a través de aparatos de proyección o cualquier otro medio de comunicación de la imagen y de sonido, independientemente de las características del soporte material que la contenga.

Productor: Persona natural o jurídica que tiene la iniciativa, la coordinación y la responsabilidad en la producción de una obra, por ejemplo, de la obra audiovisual, o del programa de ordenador.

Publicación: Producción de ejemplares puesto al alcance del público con el consentimiento del titular del respectivo derecho, siempre que la disponibilidad de tales ejemplares permita satisfacer las necesidades razonables del público, teniendo en cuenta la naturaleza de la obra.

Radiodifusión: Comunicación al público por transmisión inalámbrica. La radiodifusión incluye la realizada por un satélite desde la inyección de la señal, tanto en la etapa ascendente como en la descendente de la transmisión, hasta que el programa contenido en la señal se ponga al alcance del público.

Reproducción: Consiste en la fijación de la obra en cualquier medio o por cualquier procedimiento, conocido o por conocerse, incluyendo su almacenamiento digital, temporal o definitivo, y la obtención de copias de toda o parte de ella.

Videograma: Fijación de una obra audiovisual.

Art. 8. La protección del derecho de autor recae sobre todas las obras del ingenio, en el ámbito literario o artístico, cualquiera que sea su género, forma de expresión, mérito o finalidad. Los derechos reconocidos por el presente Título son independientes de la propiedad del objeto material en el cual está incorporada la obra y su goce o ejercicio no están supeditados al requisito del registro o al cumplimiento de cualquier otra formalidad.

Las obras protegidas comprenden, entre otras, las siguientes:

Libros, folletos, impresos, epistolarios, artículos, novelas, cuentos, poemas, crónicas, críticas, ensayos, misivas, guiones para teatro, cinematografía, televisión, conferencias, discursos, lecciones, sermones, alegatos en derecho, memorias y otras obras de similar naturaleza, expresadas en cualquier forma;

Sin perjuicio de los derechos de propiedad industrial, los títulos de programas y noticieros radiales o televisados, de diarios, revistas y otras publicaciones periódicas, quedan protegidos durante un año después de la salida del último número o de la comunicación pública del último programa, salvo que se trate de publicaciones o producciones anuales, en cuyo caso el plazo de protección se extenderá a tres años.

De las obras audiovisuales

Art. 33. Salvo pacto en contrario, se presume coautores de la obra audiovisual:

El director o realizador;

Los autores del argumento, de la adaptación y del guión y diálogos;

El autor de la música compuesta especialmente para la obra; y,

El dibujante, en caso de diseños animados.

Art. 34. Sin perjuicio de los derechos de autor de las obras preexistentes que hayan podido ser adaptadas o reproducidas, la obra audiovisual se protege como obra original.

Los autores de obras preexistentes podrán explotar su contribución en un género diferente, pero la explotación de la obra en común, así como de las obras especialmente creadas para la obra audiovisual, corresponderán en exclusiva al titular, conforme al artículo siguiente.

Art. 35. Se reputa titular de una obra audiovisual al productor, esto es la persona natural o jurídica que asume la iniciativa y la responsabilidad de la realización de la obra. Se considerará productor, salvo prueba en contrario, a la persona natural o jurídica cuyo nombre aparezca en dicha obra en la forma usual.

Dicho titular está, además, legitimado para ejercer en nombre propio los derechos morales sobre la obra incluyendo la facultad para decidir sobre la divulgación.

Todo lo cual se entiende sin perjuicio de las estipulaciones y reservas expresas entre los autores y el productor.

Art. 41. El autor de una obra fotográfica o el realizador de una mera fotografía sobre una persona, deberá contar con la autorización de la persona fotografiada, y a su muerte, de sus causahabientes, para ejercer sus derechos de autor o conexos, según el caso. La autorización deberá constar por escrito y referirse específicamente al tipo de utilización autorizada de la imagen. No obstante, la utilización de la imagen será lícita cuando haya sido captada en el curso regular de acontecimientos públicos y responda a fines culturales o informativos, o se realice en asociación con hechos o acontecimientos de interés público.

Las excepciones establecidas en el inciso precedente no afectan los derechos de autor sobre la obra que incorpore la imagen.

Art. 49. La persona natural o jurídica que hubiere encargado artículos periodísticos, trabajos, fotografías, gráficos u otras obras susceptibles de publicación a través de periódicos, revistas u otros medios de difusión pública,

tiene el derecho de publicar dichas obras por el medio de difusión previsto en el encargo, así como de autorizar o prohibir la utilización de la obra por medios similares o equivalentes a los de su publicación original.

Queda a salvo los derechos de explotación del autor en medios de difusión diferentes, que no entrañen competencia con la publicación original.

Si tales obras se hubieren realizado bajo relación laboral de dependencia, el autor conservará el derecho a realizar la edición independiente en forma de colección.

Las disposiciones del presente artículo podrán ser modificadas mediante acuerdo entre las partes.

5.3 Estudio Financiero:

5.3.1 Plan de Inversión a un año:

Activos Fijos

Tabla 5.2 Activos Fijos

Producto	Activos	Cantidad	Valor Unitario (USD)	Valor Total (USD)
	Computadora Mac	2	1200	2400
Televisivo	Filmadora Canon Vixia HD (HFR-21)	1	500	500
	Trípode Dynex de 60"	1	40	40
	Micrófono Samson Vocal	1	35	35
Impreso	Grabadora de voz digital Sony		42	42
	Cámara Fotográfica Canon G12	1	400	400
	Impresión	12000	2,16	25920

Radial	Micrófono Samson condensador USB de estudio	1	80	80
	Grabadora de voz digital Sony		42	42
Digital	Hosting y Dominio	1	100	100
			Total:	29.559,00

Elaborado por: La autora

5.3.2 Capital de trabajo a un mes

Servicios Básicos

Tabla 5.2 Servicios Básicos

Servicios Básicos	Valor Total (USD)
Limpieza y Mantenimiento	60
Transporte	100
Suministros	100
Teléfono (celular y fijo)	90
Uso de Internet	60
Agua y Luz	50
Total:	460,00

Elaborado por: La autora

Sueldos

Tabla 5.3 Sueldos

Producto	Requerimiento Humano	Valor Total (USD)
Televisivo	Camarógrafo	500
	Asistente de cámaras	400
	Locutor AA	360
	Realizador (guión, investigación)	800
	Editor / Post-Productor	500

Impreso	Articulista	800
	Diseñador Gráfico	600
	Fotógrafo	500
Radial	Locutor AA	360
	Periodista (investigación, guión)	900
	Editor	500
Web	Webmaster	500
	Total:	6.720,00

Elaborado por: La autora

Capital de trabajo

Sueldos + Servicios Básicos = Capital de trabajo

6.720,00 USD = 460,00 USD = 7.180,00 USD

Resumen de inversiones mensual

Activos Fijos / 12 + Capital de Trabajo = Inversiones mensuales

29.559,00 USD / 12 + 7.180,00 USD = Inversiones mensuales

2.463,25 USD + 7.180,00 USD = 9.643,25 USD

5.3.3 Financiamiento

Para la realización de productos es importante contar con un financiamiento dado a través de auspiciantes y canje de publicidad, principalmente en los productos donde es más fácil conseguirlo como lo son la revista y la página web.

Es importante conseguir la mayor cantidad de auspicios. Se estima que se necesitaría, tomando en cuenta la inversión hecha, la cantidad aproximada de 8.000,00 dólares.

En cuanto al canje de publicidad se lograría colocando anuncios publicitarios en la revista y en la página web.

Revista

Tabla 5.4 Ventas revista

Contraportada exterior a color	500 USD
Contraportada interior a color	300 USD
Media página a color	160 USD
Cuarto de página a color	120 USD

Elaborado por: La autora

Por lo tanto, lo ideal sería vender la contraportada exterior e interior, 3 medias páginas y 3 cuartos de página.

De esta manera se conseguiría el siguiente financiamiento de canje de publicidad en el producto impreso:

Contraportada exterior + Contraportada interior + 3 Medias páginas + 2 Cuartos de página = Total de canje de publicidad en la revista

500,00 USD + 300,00 USD + 3 (160,00 USD) + 2 (120,00 USD) = Total publicidad

500,00 USD + 300,00 USD + 480,00 USD + 240,00 USD = **1.520,00 USD**

Web

Tabla 5.5 Ventas web

Banner Master Expert (468 x 60)	200 USD
Banner Master Expert (120 x 600)	260 USD
Banner Master Expert (120 x 60)	80 USD
Banner Mini Expert (120 x 240)	150 USD
Banner Expert (120 x 120)	90 USD

Elaborado por: La autora

Si se logra vender todos los banners mencionados en la tabla anterior se conseguiría un total de 780,00 USD en canje de publicidad para la página web.

De esta manera, el total de ingresos sería el siguiente:

Auspiciantes + Publicidad Revista + Publicidad Web = Total de ingresos

8.000,00 USD + 1.520,00 USD + 780,00 USD = 10.300,00 USD

5.3.4 Relación de Beneficio y Costo

Beneficio / Costo = Ingresos mensuales / Gastos mensuales

Beneficio / Costo = 10.300,00 USD / 9.643,25 USD

Beneficio / Costo = 1,06

Punto de equilibrio: El resultado del beneficio dividido al costo es positivo, de 1,06, por lo que se puede afirmar que el proyecto es financieramente factible.

5.4 Características y diseño de los productos multimedia

Nombre: El nombre de esta propuesta que abarca los cuatro productos multimedia es “Juguemos”. Este nombre engloba perfectamente los objetivos de esta tesis que es el fomentar el juego en todos los miembros de la familia. Además de que la palabra “juguemos” se refiere a una actividad en conjunto - relativa al nosotros- por lo que se le da un significado incluyente y es justamente lo que el juego debe hacer, no excluir a nadie y permitir que todas las personas tengan el derecho de jugar.

También hay que tomar en cuenta que “Juguemos” es un subjuntivo que está en presente, por lo tanto el nombre denota una acción inmediata desde el

momento en el que la persona lee, observa o escucha alguno de los productos comunicacionales que abarca esta tesis.

De esta forma “Juguemos” es la denominación propuesta para los productos a presentarse, pues cumple con los requisitos establecidos e incluso es un nombre corto que resulta fácil de recordar.

Logotipo: Para la realización del logotipo de Juguemos fue necesario definir un correcto uso de colores y de tipografía. En cuanto a la tipografía se buscó que ésta sea legible pero a la vez dinámica, mientras que para los colores se tomó como prioridad el que éstos sean llamativos.

De esta manera surgieron las siguientes opciones:

Logotipos 5.6 Juguemos



Elaborado por: Fernando Salas

Con estas opciones de logos se prosiguió con la siguiente etapa que fue la de definir cuál de ellos serviría como imagen para todos los productos multimedia de Juguemos.

Los tres primeros fueron descartados ya que si bien tenían colores llamativos no proyectaban la acción principal que es la de jugar, por lo que se buscó que en el logo se incluya un “elemento humano”.

Tomando en cuenta aquel parámetro, se definió que no solo se necesitaba demostrar la acción de jugar sino de **jugar juegos tradicionales**, por lo que se escogió el último logo.

Aunque el nombre de los productos no especifica que se trata de juegos tradicionales, el logo sí lo hace por lo que ambos elementos se complementan.

Sin embargo, se vio pertinente que el logo no solo tenga el color celeste sino una gama de colores llamativos, por lo que el diseño definitivo quedó así:

Logotipo 5.7 Logo definitivo de Juguemos



Elaborado por: Fernando Salas

Cromática: Para el logo de Juguemos se utilizaron cuatro colores:

Cian: 100
Magenta: 20
Amarillo: 0
Negro: 0



Cian: 2
Magenta: 20
Amarillo: 72
Negro: 0



Cian: 0
Magenta: 87
Amarillo: 85
Negro: 0



Cian: 30
Magenta: 0
Amarillo: 91
Negro: 0



Por lo tanto se trabajó con una armonía de contraste puesto que el azul es el opuesto del amarillo y el rojo es el opuesto del verde. Con estos colores se logra un concepto llamativo y limpio.

Tipografía: Para Jugueemos se utilizaron dos tipos de tipografías.

SF Comic Script Condensed: Esta tipografía tiene dinamismo, movimiento y a la vez claridad. Es un tipo de letra llamativo, acorde a la audiencia determinada. Como su nombre lo indica esta fuente se asemeja mucho a las que se utilizan en los “comics”.

Se deriva de la tipografía Comic Sans MS que se caracteriza por su informalidad pero a la vez su legibilidad. Además de que simula a un texto manuscrito.

SF Comic Script se utilizó en los titulares (revista), en los botones del menú de navegación (página web), en la claqueta introductoria (reportaje televisivo) y en el logotipo de Jugueemos.

Helvética: La letra helvética es una tipografía de palo seco, es decir que no tiene terminaciones ni serifas. Este tipo de letra se caracteriza por ser legible y limpia y por esta razón es recomendable utilizarla en bloques de texto.

Existe una clasificación de la tipografía de palo seco y a la helvética se la coloca en el grupo de “palo seco de transición”, junto a otros tipos de letras relativamente rectas en apariencia y de delgado grosor.

La helvética fue creada en 1957 por el tipógrafo suizo Max Miedinger “quien se inspiró en los mejores tipos de letras de palo del siglo XIX para lograr una tipografía espléndida y eficaz en todas sus versiones” (Satué, 2007, p. 236).

Según la revista norteamericana *International Design*, la helvética es uno de los 100 mejores diseños de la última centuria por las siguientes razones: calidad, ubicuidad, audacia, personalidad, precisión, legibilidad, regularidad, modernidad, claridad, y calidez (Satué, 2007, p. 236).

Por estas razones muchas empresas han utilizado esta tipografía para sus logotipos, tal es el caso de 3M, Panasonic, Microsoft, Unicef, Knoll, entre otros.

Esta tipografía se utilizó en todos los contenidos (página web y revista) y en las barras de caracteres (reportaje televisivo) presentadas en los productos multimedia de “Juguemos”.

Audiencia o Target: Los diferentes productos comunicacionales están dirigidos a una audiencia que abarca a la familia quiteña de cualquier clase socioeconómica. Es por eso que se procuró que todos los productos sean sencillos y entendibles.

Pero principalmente lo que se pretende es que los adultos puedan tomar a estos productos como herramientas para fomentar el juego tradicional en los niños y niñas. Así no solo se cumple con el objetivo de que las personas practiquen los juegos tradicionales sino que interactúen para que el desarrollo de esta actividad sea mucho más rica y productiva.

Personajes: Para lograr una conexión entre los productos, además del nombre, los colores, el logo y la tipografía se tomó en cuenta otro aspecto en el diseño: los personajes.

Como parte de la imagen de los productos se recurrió a la creación de tres personajes para que de esta manera los niños se sientan identificados. En total se crearon tres personas, dos de ellos varones y una mujer.

El primer varón al que se le puso el nombre de Martín es el más pequeño y de etnia afroecuatoriana. El segundo varón es mayor y tiene el nombre de Pedro. Por último, la niña es de una edad intermedia entre los dos varones y se le puso el nombre de Ana.

Los tres niños tienen nombres muy comunes y su ropa fue creada en base a la ropa que los niños utilizan, es decir, ligera y con colores fuertes.

5.4.1 Producto Impreso:

Se trata de una revista muy dinámica que incluye ilustraciones y fotografías para llamar la atención de sus lectores. Además de que no se extralimita con la cantidad de texto, logrando un equilibrio perfecto.

También se tomó en cuenta para la revista el diseño de los libros de historietas o comics que leen los niños, en donde predominan los colores llamativos.

Los contenidos que se presentarán en todas las ediciones de la revista serán atemporales, por lo que los lectores podrán conservarlas y coleccionarlas. Las dimensiones de la revista “Juguemos” son de 20 cm de ancho por 23 cm de alto y contiene 12 páginas. Se plantea que su circulación sea mensual.

En esta edición de la revista se plantean tres secciones que son las siguientes:

Sección “Crónicas de juego”: Como su nombre lo indica en esta sección aparecen tres crónicas sobre juegos tradicionales. Se escogió este género debido a que la crónica en el periodismo es el equivalente del cuento en la literatura y a los niños siempre los entrelazan con la lectura haciéndoles leer cuentos. En ambos casos predominan los detalles, el lenguaje coloquial y el formato cronológico.

Sección “Guía de juegos”: En esta sección se pretende que los niños aprendan a jugar, por lo que se les da parámetros en base a los juegos como

por ejemplo, cuántos pueden participar, qué se necesita, cómo jugar y en dónde. Además de que en cada juego se incluye un “sabías que” para así brindar un dato curioso.

Sección “Hazlo tú mismo” : En esta sección se enseñará a los lectores a crear su propio juguete tradicional de una manera sencilla y con materiales de fácil acceso . En el caso de la primera edición se enseña a realizar unos zancos con materiales reciclables.

5.4.2 Producto Radial:

El producto radial tiene como su principal temática el incluir principalmente las opiniones de fuentes académicas, para que de esta manera los padres de familia y demás adultos puedan entender, desde la perspectiva de expertos en el tema, la importancia de la lúdica y su fomentación en los niños.

Este producto tiene una duración de 15 minutos y se lo presenta en formato de radio revista o *magazine*, es decir una mezcla de contenidos que abarcan diferentes segmentos, géneros periodísticos (en este caso el de un reportaje y una entrevista) y cortinas musicales que dividen a los temas para darle agilidad y dinamismo.

Tomando en cuenta que a la radio se lo considera como el lenguaje de los ciegos, existen tres importantes ingredientes que son la música, la palabra y los efectos de sonido. Es por eso que en esta radio revista se enfatizó en estos. Para la música se tomó en cuenta que sea acorde a la locución y que no distraiga al radio escucha. Por su parte los efectos fueron pocos, sin embargo, muy apropiados para el tema.

Además como se sabe que una de las desventajas de la radio es que la persona que la escucha en la mayoría de casos no sólo está escuchando la radio sino que se encuentra haciendo otra actividad, se trato de hacer la radio revista con un lenguaje bastante coloquial y sencillo para que el mensaje sea captado de mejor manera por parte de los oyentes.

De acuerdo a las características previamente presentadas, esta radio revista podría ser transmitida en “Ecuador en Movimiento” de Radio Pública, pues se trata de un programa nacional que abarca historias que se encuentran en las calles del país y que son de interés público. Este programa está dirigido a personas adultas sin importar condición socioeconómica y se lo transmite de 13:00 a 13:30.

Lo ideal sería que esta radio revista tenga una periodicidad semanal, pues no se trata de temas de actualidad e informativos sino de temas de variedad que deben ser trabajados y producidos.

Los segmentos que se presentan en esta radio revista son:

-Juego y Familia

-Salud

Segmento Juego y Familia:

En esta sección se presenta un reportaje radial que tiene el nombre de “Entre tradición y vanguardia: la magia del juego” debido a que se trata de la evolución de la expresión lúdica más importante desde los juegos de antaño hasta los videojuegos.

Para esto se utilizaron las siguientes fuentes académicas: Eduardo Fabara (Pedagogo) y Catalina Martínez (Psicóloga) y, las fuentes comunes fueron: Fernando Salas, David Antonio Vargas.

Segmento Salud:

En este segmento se aborda el tema del sedentarismo, se revelan cifras expuestas por el Ministerio de Deporte y finalmente, se presenta una entrevista. Esta última fue realizada al Dr. Óscar Vizuete, quien es deportólogo y explica la importancia del deporte en las personas, además da consejos a los adultos de cómo fomentarlo en los niños.

Escaleta:

(Siguiendo Página)

Tabla 5.8 Escaleta Radial

Audio/ Efectos	Duración	Texto	Locutor
Sonido pre grabado	00:00':00"- 00:00':08"	Cortina Musical	
	00:00':08"- 00:00':53"	<p>Bienvenida del programa: Buenas tardes y bienvenidos a “Juguemos” soy Alejandra Arteaga y usted como padre de familia, tío, tía, docente, no puede perderse hoy este programa, en el que conoceremos cómo fomentar el deporte y la recreación en nuestros niños, cómo motivarlos a practicar los juegos tradicionales y sobre todo enseñarles que mientras se juega, además de divertirse, pueden también aprender.</p> <p>A continuación, escucharemos un reportaje que relata el transcurso del juego del ayer al ahora y la importancia de éste. Escuchemos.</p>	1
	00:00':53"- 00:00':58"	Título reportaje: Entre tradición y vanguardia: la magia del juego	1
Canción “Hit the Road”	00:00':58"- 00:01':42"	<p>De policía a bombero, de madre a mascota, de doctora a bailarina; y en tan sólo unos pocos minutos. Todo esto y más, es posible en un mundo llamado imaginación y con una herramienta clave: el juego.</p> <p>Las expresiones lúdicas son elementales en las sociedades y forman parte de la cultura e identidad de las personas. El pedagogo Eduardo Fabara considera que el juego ocupa una parte muy importante en la vida del ser humano, sobre todo en los niños que mediante el juego se preparan para el trabajo y otras actividades futuras.</p>	1
	00:01':42"- 00:02':11"	Bite Eduardo Fabara (Pedagogo): Los niños cuando empiezan a jugar, empiezan a representar roles, como lo son por ejemplo el de papá, el de mamá, el del dueño de la tienda, el chofer, etc. Entonces esa representación de roles hace que los niños empiecen a asumir responsabilidades y eso naturalmente les ayuda a entender mejor la vida y a prepararse luego para las actividades que van a tener que desarrollar.	2
Canción	00:02':11"- 00:02':29"	Así, es como las actividades recreacionales toman fuerza en la ciudad mientras que	1

"Road Trip"		los niños, mediante ellas, reencarnan un propio mundo teniendo la posibilidad de cambiar de papel continuamente.	
	00:02':29"- 00:03':12"	Bite Eduardo Fabara (Pedagogo): Es muy común, por ejemplo, ver a los niños cuando están imitando a la mamá, se ponen los zapatos de taco alto, se pintan, etc. Entonces eso representa que la niña en este caso está asumiendo el rol de madre y por lo tanto el juego viene a constituirse en un gran aliado o en un elemento muy importante que ayuda sobretodo a que el niño pueda comprender los alcances que tiene la vida, como también las características y sobre todo que empiece a entender las relaciones humanas que se dan entre los distintos seres.	2
Canción "Dream or Fantasy"	00:03':12"- 00:03':58"	Los juegos ancestrales permanecen de generación en generación y a pesar de que no existe gran documentación, muchos de ellos son transmitidos por vía oral. El trompo, el zumbambico, las canicas y la sogá, son algunos de los juegos tradicionales del Quito antiguo, sin embargo en la actualidad todavía se mantienen y principalmente, se recuerdan. Martina Robles -por ejemplo- tiene seis años y le encantan los trompos. Su tío Fernando fue quien le enseñó a jugar y desde ese momento ambos se reúnen para divertirse con este juguete giratorio. Amarrando su cuerda para luego lanzarlo y hacerlo bailar por varios minutos.	1
	00:03':58"- 00:04':12"	Bite Fernando (tío de Martina Robles): A mi me parece que los adultos somos los encargados de rescatar los juegos tradicionales, enseñándoles a nuestros hijos, o como en mi caso a mis sobrinos, a jugar y así éstos se mantendrán de generación en generación y no quedarán en el olvido.	3
Efecto de sonido de videojuegos	00:04':12"- 00:04':30"	Caso contrario es el de su hermano Joel Robles, de nueve años, quien prefiere el <i>play station</i> y el <i>wii</i> a la hora de entretenerse. Sin embargo, no abusa de estos nuevos juguetes, pues su madre no le permite pasar muchas horas en los videojuegos.	1
Canción	00:04':30"- 00:04':53"	Y es que en un Quito cosmopolita, moderno y diverso, las actividades recreacionales	

"Letting Go Long"		también debían sufrir una transformación que enseguida dieron paso a los videos juegos y a las nuevas formas de entretenimiento. Para Catalina Martínez este fenómeno surge debido a que los juegos , como elementos de la cultura, responden a parámetros éticos y estéticos de la época.	
	00:04':53"- 00:05':13"	Bite Catalina Martínez (Psicóloga): La manera de vestir, las actividades sociales, las tendencias de consumo van cambiando al pasar de los años, entonces es lógico que las expresiones lúdicas también lo hagan. A ningún juego se lo puede clasificar como bueno o malo pues tanto los tradicionales como los modernos aportan siempre en el desarrollo del niño y cada uno consta de sus propias funciones.	4
	00:05':13"- 00:05':37"	De todas formas, las nuevas tendencias pedagógicas no implican grandes cambios. David Antonio Vargas de diez años, no posee ninguna consola de video juegos; su madre afirma no tener el dinero para comprárselas. Sin embargo, "Toño" recurre a los deportes y a los juguetes tradicionales. Por ejemplo, él sabe muy bien cómo jugar a las canicas.	1
	00:05':37"- 00:05':49"	Bite David Antonio Vargas (Niño): En las canicas sé jugar, dibujo una bomba, ahí pongo todas las canicas y de ahí tengo que sacar todas.	5
Canción "Hit the Road"	00:05':49"- 00:06':03"	David Antonio llega las 14H00 de su escuela y después de almorzar y hacer las tareas, se reúne con sus primos que viven al lado de su casa para saltar sogas en el patio.	1
A capela Efecto de sonido de cuerda	00:06':03"- 00:06':22"	Canto de niños: " <i>Monja, viuda, soltera, casada, divorciada, enamorada</i> <i>Gringo, albañil, zapatero, chofer</i> <i>Té, chocolate, café</i> <i>Un hijo, dos hijos, tres hijos</i> <i>Una casa, dos casas, tres casas...</i> <i>Loza, china, barro, cristal</i> <i>Palo, plata, metal</i> <i>Suelo, cama, suelo, cama</i> "	6 y 7

Efecto de sonido de timbre de escuela	00:06':22"- 00:06':57"	<p>...corean los niños mientras uno de ellos se coloca en medio de la soga.</p> <p>Este juego consiste en que la persona debe saltar mientras los otros cantan esta canción. Al momento en el que el niño se equivoca se deja de cantar y se bromea diciendo que en el futuro le va a pasar la acción en la que cayó.</p> <p>Además, la soga es una de las actividades que le enseñan a David Antonio en la materia de educación física. Según Eduardo Fabara, es vital que las escuelas y colegios fomenten las actividades lúdicas.</p>	1
	00:06':57"- 00:07':16"	Bite Eduardo Fabara (Pedagogo): En primer lugar me parece que se debe preparar a los profesores , es decir, que los profesores aprendan a jugar, conozcan como se desarrolla un juego, cuales son los pasos, qué es lo que se pretende en el juego y de acuerdo con eso, entonces que ellos puedan desarrollar un trabajo similar con los niños.	2
Canción "Road Trip Long"	00:07':16"- 00:07':49"	Lo cierto, es que los juegos ancestrales han sabido acoplarse al Quito moderno, sin dejar de lado su esencia y sin quedarse en el olvido. Y es así como el juego oscila entre tradición y vanguardia; pero al final de cuentas, siempre dejando risa, entretenimiento y diversión en cada uno de los niños.	1
Sonido pre grabado	00:07':49"- 00:08':01"	Cortina Musical	-
	00:08':01"- 00:08':23"	Comentario del reportaje anterior: Con este reportaje podemos destacar que la lúdica es vital para el ser humano, más aun cuando estas manifestaciones van de la mano con la práctica del juego tradicional que además de entretenimiento y diversión, rescata la identidad de una ciudad, en este caso de Quito, y plantea una memoria colectiva.	1
	00:08':23"- 00:09':09"	Introducción al siguiente tema: El practicar los juegos tradicionales tiene muchas ventajas y una de ellas es la actividad física que se realiza al jugarlos, porque estos	1

		<p>les obligan a los niños a levantarse a hacer movimiento y sobre todo los distrae un momento de todos los nuevos medios de entretenimiento que existen en la actualidad como lo son la televisión, los videojuegos, la computadora, la Internet, entre otros.</p> <p>A la carencia de la actividad física se la conoce como sedentarismo y según el Ministerio del Deporte, el 93% de los ecuatorianos sufren de este factor. Por lo que uno de cada diez hombres es físicamente activo y apenas una de cada 20 mujeres es activa.</p>	
	00:09':09"- 00:09':21"	Presentación al entrevistado del día: Es por eso que hoy en nuestro segmento Salud, tenemos como el invitado del día al deportólogo Óscar Vizuite quien se referirá a la necesidad de la actividad física en los niños.	1
	00:09':21"- 00:14':33"	Entrevista con el Dr. Óscar Vizuite	1 y 8
Canción "Reality TV"	00:14':33"- 00:15':00"	Cierre del programa: Con esto se termina nuestro programa "Juguemos" esperamos que la información dada haya sido de gran utilidad y sobre todo que hayan disfrutado de los contenidos que hoy hemos presentado. Los esperamos la próxima semana con más reportajes, entrevistas y noticias sobre la lúdica y su importancia para el entorno familiar.	1

Voces:

Alejandra Arteaga	1	David Antonio Vargas	5
Eduardo Fabara	2	Niño 1	6
Fernando Salas	3	Niño 2	7
Catalina Martínez	4	Dr. Óscar Vizuite	8

Elaborado por: La autora

5.4.3 Producto Televisivo

El producto televisivo si bien presenta una variedad de tomas del programa “Quito Juega”, no se trata de un video institucional pues lo que pretende es que se muestre a profundidad ciertos juegos tradicionales tomando como referencia y como “esqueleto” al programa de la Dirección de Deporte y Recreación.

Esto, debido a que en el “Quito Juega” se presentaron diferentes juegos tradicionales pero de una manera moderna, por ejemplo, al clásico juego del trompo no se lo hizo girando el juguete de madera o plástico, sino que uno de los participantes vestido de trompo debía sacar unas pelotas de una área establecida.

Este producto tiene una duración de 8,26 minutos y se lo presenta en formato de reportaje, puesto que con este género periodístico se puede indagar mucho más sobre el tema e incluir varias fuentes para darle dinamismo.

Este reportaje televisivo tiene el nombre de “El Quito Juega y los juegos del ayer”, pues se toma como principal referencia a este programa sin embargo abarca otros aspectos relacionados al juego tradicional. Se debe destacar que para este reportaje televisivo se utilizó solo una toma de archivo, en el caso de la graficación del programa alemán llamado Telematch, que es nombrado por el Ing. José Cruz, Director Metropolitano de Deporte y Recreación.

Las tomas fueron realizadas desde la elección del tema de tesis pues se cuenta con material audiovisual de diciembre del 2010, mes en el que se realizó la segunda edición del programa Quito Juega.

La otra parte de las tomas fueron realizadas durante todo el 2011 y principios del 2012, tomando como referencia fechas específicas como la tercera edición del Quito Juega que se llevó a cabo desde septiembre hasta noviembre del 2011, el Campeonato de Trompos en Cotacachi que se dio el 2 de Noviembre, entre otros.

Por lo tanto los lugares en los que se filmó fueron los siguientes:

-En Quito:

Parque La Carolina

Plaza Foch

Av. Naciones Unidas

Centro Histórico de Quito

Plaza de las Américas

Puntos determinados de las 8 Administración Zonales

-En Guayllabamba

Barrio San Lorenzo, Escuela de Pelota Nacional

-En Cotacachi

Parque Central

Cementerio de Cotacachi

Calles aledañas

Las personas que fueron entrevistadas para este reportaje fueron la gente común que practica o practicaba los juegos tradicionales y que aportaron datos sobre la forma de jugar, los lugares y las personas con las que se reunían a practicar dicha actividad. Las únicas fuentes oficiales fueron las del Alcalde de Quito, Augusto Barrera y el Director Metropolitano de Deporte y Recreación, José Cruz, pues al tratarse de un producto que se complementa con los demás (radio, prensa, web) no se vio necesario incluir más fuentes oficiales o de expertos como se lo hace en el caso del de radio, ya que se aprovechó la característica principal de la televisión que es la presencia de la imagen para así poder mostrar cómo se juega. De esta manera, se plantea un reportaje televisivo con enfoque social y anecdótico.

Entonces, la mayor cantidad de imágenes en movimiento y una secuencia organizada son las características principales que se plantean en este

reportaje, para que de esta manera el televidente tenga una mayor aproximación a la realidad.

Si se toma en cuenta todos los detalles antes mencionados, este producto televisivo podría ser transmitido en “Donde yo vivo” de Ecuador Tv., ya que es un programa que pretende mostrar los diferentes barrios, su gente y su cultura.

Se planea que este programa televisivo sea semanal y que cada vez se pueda tratar de recabar la historia de otros juegos tradicionales de Quito.

Guión:

(Siguiendo página)

Tabla 5.9 Guión Televisivo

Tiempo	Audio	Video	Música
00:00:00" – 00:00:16"	Quito, ciudad conocida como La Carita de Dios día a día sufre una gran transformación.	Toma estática de la Plaza de Sto. Domingo Paneo de las obras de arte en la Plaza San Francisco Toma estática de una carroza pasando. Toma estática de calle, carros y gente en Centro Histórico de Quito Toma estática con disolvencias en pasaje de la Ronda y paneo de otra calle Zoom in de Panecillo	Memories of Gondola
00:00:16" – 00:00:37"	Su población aumenta, las edificaciones son cada vez más innovadoras, la moda avanza paulatinamente y los espacios públicos se modifican con el transcurso del tiempo.	Paneo de muralla con <i>grafittis</i> Toma estática de semáforo Toma estática Plaza de las Américas Toma estática de Plaza Foch Toma estática de gente en la calle Toma estática de edificio Paneo de Centro Comercial	Soul Bossa Nova
00:00:37" - 00:00:53"	Y son justamente en estos espacios donde los quiteños desde la Época Colonial representaban su atracción por el juego y así las plazas y parques de la ciudad se convertían en los escenarios lúdicos de la sociedad.	Tomas generales de calles de la ciudad Fotografías antiguas de Quito con animación.	Soul Bossa Nova
00:00:53" - 00:01:08"	Sin embargo, en la actualidad el juego	Toma detalle de pies de gente.	

	sigue cumpliendo un papel muy importante debido a las múltiples ventajas que presenta.	Planos generales de gente jugando.	
00:01':08" - 00:01':36"	Bite de Eduardo Fabara, pedagogo	Plano medio del entrevistado	
00:01':36" - 00:01':48"	Pero son específicamente los juegos tradicionales aquellos que transmiten, construyen y engrandecen el acervo cultural de la ciudad.	Toma general de niña saltando con un costal. Detalle de los pies de un niño jugando rayuela Toma general de balcón de Quito y calle.	
00:01':48" - 00:02':20"	Bite de Fausto Segovia, educador y comunicador social	Plano medio del entrevistado	
00:02':20" – 00:02':39"	Y es que en este Quito moderno, cosmopolita y diverso, el modo de jugar de sus habitantes también sufrió un cambio. El uso de nuevas tecnologías y medios de entretenimiento se hizo presente, desplazando a los juegos de antaño.	Plano picado de gente en Centro Comercial Paneo Boulevard de Naciones Unidas Plano detalle de juego en el celular Plano detalle de control de videojuego Toma de niño de espaldas viendo la tv. Paneo de juegos tradicionales Plano detalle de control de videojuego	Flight of the Bumblebee
00:02':39" – 00:03':06"	Pero el programa Quito Juega, organizado por la Alcaldía de Quito y la Dirección Metropolitana de Deporte y Recreación, busca revivir tradiciones ancestrales mediante el rescate de los juegos tradicionales.	Toma del juego del Capariche Plano medio del Alcalde de Quito y el Director de Deporte y Recreación Toma de muñeco de Quito Juega siendo cargado Plano general de participante contando las pelotas de juego	Big Band
00:03':06" – 00:03':18"	Bite de Augusto Barrera, Alcalde de Quito	Plano medio de entrevistado	

00:03':18" – 00:03':31"	Y el capariche o la carretilla, los ensacados, el trompo humano y la rayuela son algunos de los juegos tradicionales que se practicaron en la tercera edición del Quito Juega.	Toma estática de muñecos de capariche Toma estática del juego de ensacados Toma estática del juego de trompo Plano general del juego de la rayuela	
00:03':31" – 00:03':49"	Bite de José Cruz, Director Metropolitano de Deporte y Recreación	Plano medio de entrevistado Tomas de archivo del programa "Telematch"	
00:03':49" – 00:04':14"	Por ejemplo, el juego del trompo humano consistía en que uno de los participantes vestido de trompo debía con la guía del otro jugador, girar y tratar de sacar la mayor cantidad de pelotas que se encontraban en el área. A pesar de los años que tiene este juguete , el trompo y sus formas de jugar todavía son recordadas por los quiteños.	Plano detalle de campana Toma general del juego del trompo Toma estática del juego del trompo Plano detalle de pelotas con agua Tilt de persona disfrazada de trompo	Hava Nagila
00:04':14" – 00:04':40"	Bite de Luis Ango, participante del Quito Juega Bite de Sergio Gusqui, participante del Quito Juega	Plano medio de entrevistado 1 Plano medio de entrevistado 2	
00:04':40" – 00:05':35"	Pero no solo en Quito ha sido popularizado sino en Cotacachi, donde en épocas de finados, el trompo y su juego de los cabes forma parte de la tradición de la ciudad.	Plano americano de niño jugando con el trompo Plano detalle del trompo girando en el suelo Toma de bandera de Cotacachi	Classics

	A tempranas horas de la mañana, los dos equipos participantes se reúnen en la plaza principal de la ciudad para dar inicio al Campeonato de Trompos, en donde el recorrido con curvas, bajadas y subidas, es de nada más ni nada menos de seis kilómetros, es decir, aproximadamente dos horas y media.	Plano general del juego de los cabes Tomas detalle de los cabes Plano en picada de jugadores planeando estrategia Plano general participantes Toma estática de Plaza Central de Cotacachi Plano americano de jugador de cabes Plano general de jugadores	
00:05':35" – 00:06':00"	Bite de Carlos Álvarez, participante del Campeonato del Trompo	Plano medio del entrevistado	
00:06':00" – 00:06':24"	Los cabes son los golpes que se le dan a la bola con el trompo, después de que éste es lanzado al piso y recogido con la palma de la mano por uno de los jugadores. El que la bola se desplace lo más largo posible es el objetivo del juego por lo que las estrategias y la experiencia de los jugadores es vital.	Plano detalle de la bola Plano en contrapicada de jugador lanzando el trompo al suelo Plano general de jugadores de cabes Plano detalle de los pies de los jugadores corriendo	
00:06':24" – 00:06':37"	Bite de José Tapia, participante del Campeonato del Trompo	Plano medio del entrevistado	
00:06':37" – 00:06':59"	Además el trompo no es un juego exclusivo de los adultos, pues los niños cotacacheños también lo han sabido heredar.	Plano detalle de niño envolviendo al trompo con la cuerda Toma estática de niño sujetando el trompo en la palma de su mano Plano general de niños jugando con el trompo	Latino Neighborhood

00:06:59"– 00:07:35"	Y otro de los juegos que se llevó a cabo durante la segunda edición del programa Quito Juega fue la pelota nacional, un deporte autóctono del Ecuador que es practicado en ciertos sectores y canchas de la ciudad, una de ellas las ubicadas en el parque La Carolina.	Plano general de jugadores de Pelota Nacional en el programa Quito Juega Plano general de jugadores de Pelota Nacional en la cancha del Parque La Carolina	Simplemente fútbol
00:07:35"– 00:07:42"	Bite de Jhonny Mora, jugador de Pelota Nacional	Plano medio del entrevistado	
00:07:42"– 00:07:52"	Pero de todos los deportistas que se reúnen en estas canchas, pocos son los jóvenes y los niños que lo hacen, pues se considera que la pelota nacional va quedando en el olvido.	Plano general jugadores de pelota nacional Plano contrapicada de jugadores en La Carolina	Simplemente fútbol
00:07:52"– 00:08:07"	Bite de Óscar Vela, jugador de Pelota Nacional	Plano medio del entrevistado Plano general del juego de pelota nacional	
00:08:07"– 00:08:13"	Otras de las razones se dice que es por el peso de la pelota y la tabla con la que se juega.	Plano contrapicada de jugadores en La Carolina Toma detalle de la tabla de juego	Simplemente fútbol
00:08:13"– 00:08:38"	Bite de Manuel Guerrero, encargado de la Escuela de Pelota Nacional de Guayllabamba	Plano medio del entrevistado	
00:08:38"– 00:08:46"	Por eso Manuel Guerrero, encargado	Plano general de niños jugando en la	

	de la Escuela de Pelota Nacional en Guayllabamba, les da a sus alumnos unas tablas muy livianas y sin pupos.	Escuela de Pelota Nacional Plano detalle de las tablas de juego sin pupos	
00:08':46"– 00:08':58"	Bite de Manuel Guerrero, encargado de la Escuela de Pelota Nacional de Guayllabamba	Plano medio del entrevistado	
00:08':58"– 00:09':06"	De esta manera se fomenta la pelota nacional en las nuevas generaciones.	Plano general de niños practicando la pelota nacional	
00:09':06"– 00:09':24"	Bite de estudiantes de Pelota Nacional	Plano medio del entrevistado 1 Plano medio del entrevistado 2	
00:09':24"– 00:10':00"	Así es como el programa Quito Juega revive los juegos de antaño y logra que el quiteño se convierta en heredero de tradiciones ancestrales y de costumbres lúdicas del pasado.	Planos detalle de niños golpeando la bola Plano general del programa Quito Juega Toma estática de Joker junto a la campana Plano general del animador contando junto a los muñecos Primer plano de participante de Capariche	Paper Planes Hit the Road

Elaborado por: La autora

5.4.4 Producto digital:

Al producto digital se lo presenta a manera de una página web interactiva. En total son 12 páginas animadas que en conjunto presentan la propuesta de un “Museo Virtual del Juego Tradicional”.

El dominio que se utilizaría sería www.juguemos.com.ec ya que es el nombre del grupo editorial y se encuentra libre.

La justificación de este producto es porque en otros países existe este tipo de museos y mediante este lugar se logra que los visitantes puedan observar e identificar las expresiones lúdicas contemporáneas y por lo tanto, que los juegos tradicionales se mantengan vivos.

Por cuestiones de factibilidad no es posible crear un museo verdadero, sin embargo, lo que sí es posible crear es este espacio de una manera virtual y a la vez bastante interactiva.

Se presentan seis secciones en esta página web que son las siguientes:

Galería Fotográfica: Se presentan 15 fotografías sobre gente realizando juegos tradicionales. Cada fotografía tiene un pie de foto en el que se da una explicación sobre el juego.

Échale un vistazo: Para lograr una sinergia con los otros productos, en esta sección se incluye el avance del reportaje televisivo.

Datos Curiosos: Aquí aparecen los tres niños antes mencionados realizando cada uno de ellos una pregunta sobre los juegos tradicionales que será contestada por la guía del museo.

Libro de Visitas: En el libro de visitas se utiliza el género periodístico de los testimonios, pero está presentado como aquellos comentarios que los visitantes del museo dejan en el libro de entrada. En total contiene tres testimonios.

Aprende Jugando: De una manera didáctica se presentan dos juegos: el trompo y la soga. Los niños juegan con ellos y abajo salen datos importantes acerca de los juegos.

Canciones y juegos: En esta sección se incluyen tres canciones que son coreadas en los juegos. En este caso se encuentra la de Chupillita, El Florón y el Puente Roto.

Conclusiones y Recomendaciones

Para efectuar el presente trabajo se realizó un estudio teórico basado y una investigación de campo que permitieron la creación de cuatro productos comunicacionales dirigidos para la familia quiteña.

Estos productos cumplen con los objetivos planteados desde el comienzo de la tesis que son el rescate y la trasmisión de los juegos tradicionales quiteños a las nuevas generaciones.

Además de que todos los productos se desempeñan con requerimientos técnicos de calidad para poder ser distribuidos con la frecuencia determinada.

Con esta propuesta se espera fomentar en los medios de comunicación una mayor acogida hacia los temas sociales y atemporales, en donde los principales actores sean las personas comunes con sus historias de vida, anécdotas y vivencias.

Sin embargo, se recomienda para próximas investigaciones ampliar el lugar de exploración y así no solo abarcar juegos tradicionales quiteños sino de otras ciudades del Ecuador.

Bibliografía

Libros:

Alberich Pascual, J., & Roig Telo, A. (2005). *Comunicación audiovisual digital: Nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas*. Barcelona, España: Editorial UOC.

Alfaro, O. El Trompo. En J. Covo Torres, *Niños en ronda: Tradiciones infantiles de América Latina y el Caribe* (pág. 141). Cartagena de Indias, Colombia: Cumbre Regional para la Infancia.

Álvarez Hernández, J., Monereo Megías, S., & Moreno Esteban, B. *Obesidad: epidemia del siglo XXI*.

Atoressi, A. *Los géneros periodísticos: antología*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Colihue.

Baraldi, C. (2000). *Jugar es cosa seria: estimulación temprana...antes de que sea tarde*. Argentina.

Barrera, C. (2004). *Historia del periodismo universal*. (E. A. S.A, Ed.) España.

Barrera, R. (1997). *El Folcklore en la educación*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Colihue.

Baylon, C. (1994). *La Comunicación*. (E. Nathan, Ed.) Madrid, España.

Benalcázar Gómez, M. A., & Benalcázar Gómez, J. R. (2002). *El juego del trompo en Cotacachi*. Cotacachi, Ecuador.

Bustos Muñoz, M. A. (1999). *Juegos populares: una propuesta para la Educación Física*. Editorial Paidotribo.

Campillo Álvarez, J. E. (2004). *El mono obeso: la evolución humana y las enfermedades de la opulencia*. España.

Camus, J. C. (2009). *Tienes 5 segundos*. Chile: Creative Commons.

Carrión, F. (2007). Espacio Público: Punto de Partida para la Alteridad . En E. O. Segovia (Ed.), *Espacios Públicos y Construcción Social*. Santiago de Chile, Chile.

Conesa, G. (2002). La prensa hoy. En J. Ballesta Pagán, *Medios de comunicación para una sociedad global* (págs. 64, 65). Murcia, España: Universidad de Murcia.

Cueva Ortiz, S. (2010). *Espacio Público y Patrimonio*. Quito, Ecuador: Ediciones Abya Yala.

Delgado, M. (2007). *Sociedades Movedizas: Pasos hacia una antropología de las calles*. Anagrama.

- Desiato Rugai, M. (2001). *Más allá del consumismo*. Caracas, Venezuela: Universidad Católica Andrés Bello.
- Docampo Otero, G. (2000). *La radio antigua*. Barcelona, España: Boixareu Editores.
- Echevarría Llombart, B. (2011). *El reportaje periodístico: una radiografía de la realidad: cómo y por qué*. España: Comunicación Social Ediciones y Publicaciones.
- Encalada Vásquez, O. (2005). *La Fiesta Popular en el Ecuador*. Cuenca, Ecuador: Centro Interamericana de Artesanías y Artes Populares.
- Equipo de Especialistas en Medicinas Alternativas. (2006). (E. L. s.a, Ed.) Ciudad de Buenos Aires, Argentina.
- Equipo Editorial COR. (2003). *Enciclopedia de los juegos: las reglas de 500 juegos*. (E. Paidotribo, Ed.) Barcelona, España.
- Equipo Proyecto Hacienda Ciudad, Centro de Investigaciones CIUDAD. (2005). *Pensando los nuevos parques de Quito*. Quito, Ecuador.
- Espíritusanto, Ó. (2009). Participación y periodismo ciudadano. En C. d. Evoca. Madrid, España.
- Franco, G. (2008). *Cómo escribir para la web*. Colombia: Knight Foundation.
- Gadamer, H. G. (1991). *La actualidad de lo bello*. Barcelona, España: Ediciones Paidós.
- García Luarte, A. (2009). *Sistemas informativos en América Latina*. Concepción, Chile: Ril Editores.
- García Márquez, G. (1970). *Relato de un naufrago*. Bogotá, Colombia: Editorial Oveja Negra.
- Gargurevich, J. (1982). *Géneros periodísticos*. Quito, Ecuador: Editor Belén.
- Gutiérrez Coba, L. M. (2005). La entrevista o el arte de saber preguntar. En C. M. Velásquez, L. M. Gutiérrez Coba, A. Salcedo, J. E. Torres, & J. Valderrama, *Manual de Géneros Periodísticos* (págs. 59, 60, 62, 63). Bogotá, Colombia: Universidad de La Sabana.
- Gutiérrez Espada, L. (1979). *Historia de los medios audiovisuales*. (E. P. s.a, Ed.) Madrid, España.
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens*. Alianza.
- Jiménez, N. D. (2004). *Los medios de comunicación frente a la revolución de la información*. Venezuela.
- Kapuscinsky, R. (2003). *Los cinco sentidos del periodista*. México.
- Kunczik, M. (1991). *Conceptos del periodismo, norte y sur*.

Landeira, S. (1998). *El Juego Simbólico en el niño: explicación e interpretación en J.Piaget y en S.Freud*. Buenos Aires , Argentina.

Lipovetsky, G. (2002). *La Era del Vacío: Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*. Barcelona, España: Anagrama.

Lozano Castro, A. (1991). *Quito, ciudad milenaria: forma y símbolo*. Quito, Ecuador: Ediciones Abya Yala.

López Cubino, R., López Sobrino, B., & Bernabeu Morón, N. (2009). *La entrevista y la crónica*. España: Ministerio de Educación de España.

López Cubino, R., López Sobrino, B., & Bernabeu Morón, N. (2009). *La noticia y el reportaje*. España: Ministerio de Educación de España.

Maná Delgado, G. (1997). *La voz de los naufragos: La narrativa republicana entre 1936 y 1939*. Madrid, España: Ediciones de la Torre.

Mc Luhan, M. (2009). *Comprender los medios de comunicación, las extensiones del ser humano*. (E. P. Iberica, Ed.) Barcelona, España.

Merayo Pérez, A. (2009). *La radio en Iberoamérica: Evolución, diagnóstico y perspectiva*. Sevilla, España: Comunicación Social ediciones y publicaciones.

Ministerio del Deporte del Ecuador. (2010). *Juegos autóctonos y deportes del Ecuador*. Ecuador.

Morales Martínez, F. (2007). *Temas prácticos en geriatría y gerontología* (Vol. 2). San José, Costa Rica: Editorial Universidad Estatal a Distancia.

Muller Turina, K. (1998). *Origen y folclor de los juegos en Chile*. Santiago de Chile, Chile: Ediciones Nascimento.

Muñoz, J. J. (1994). *Redacción Periodística. Teoría y práctica*. España: Editorial Cervantes.

Naranjo Villavicencio, M. (2007). *La Cultura Popular en el Ecuador*. Cuenca, Ecuador: Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares.

Pardo, F., & Pardo, J. R. (1982). *Esto es Televisión* . Barcelona, España: Salvat Editores .

Parrat, S. F. (2003). *Introducción al reportaje: antecedentes, actualidad y perspectiva*. España: Universidad de Santiago de Compostela.

Pelegrín, A. (1984). *Cada cual atiende su juego de tradición oral y literatura*. Editorial Cíncel.

Peralta, E. (2002). *Quito: Patrimonio Cultural de la Humanidad* . Quito, Ecuador: Ministerio de Relaciones Exteriores .

Pereira, J. (2009). *Fiestas Populares de Ecuador*. Quito, Ecuador: Ministerio de Cultura.

(1966). Quince etapas estelares del Periodismo. En *Enciclopedia del Periodismo* (pág. 579). Barcelona, España: Editorial Noguer .

Ranz Abad, J. (1997). *Breve Historia de Internet*. (E. Anayá, Ed.)

Rincón, O., & Estrella, M. (2001). *Televisión: Pantalla e Identidad*. Quito, Ecuador: Editorial El Conejo.

Romo, C. (1998). El lenguaje radiofónico: Escucho sin mirar y así veo. En L. Cortés Bargalló, *La lengua española y los medios de comunicación* (pág. 617). México: Siglo XXI Editores.

Roncagliolo, R. (1998). El lenguaje de la radio. En L. Cortés Bargalló, *La lengua española y los medios de comunicación* (pág. 606). México: Siglo XXI editores.

Satué, E. (2007). *Arte en la tipografía y tipografía en el arte* . Madrid, España: Ministerio de Cultura.

Segovia Baus, F. (1995). *Los juegos infantiles en Ecuador*. Quito, Ecuador: Subsecretaría de Cultura .

Soto Más, F., & Toledano Galera, J. *En forma después de los 50: guía práctica de ejercicio y salud para adultos y mayores* . Editorial Gymnos.

Talleres de escritura creativa Fuentetaja. La rayuela es un juego muy serio. En *Curso de teoría y práctica del relato: las otras miradas* (págs. 37-38). Madrid, España.

Taufic, C. (1985). *Periodismo y lucha de clases*. (P. d. Publicaciones, Ed.) Quito, Ecuador.

Tello, N. *Periodismo actual: guía para la acción*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Colihue.

Tisseron, S. (2004). *Internet, videojuegos, televisión... Manual para padres preocupados*. Barcelona, España: Bayard Ediciones.

Torres Loaiza, J. E. (2005). Reportaje, género estrella . En C. M. Velásquez, L. M. Gutiérrez, A. Salcedo, J. E. Torres, & J. Valderrama, *Manual de Géneros Periodísticos* (págs. 128,129). Bogotá, Colombia: Universidad de La Sabana.

Trevor, I. W., Derry Kingston, T., & Navascués Howard, J. C. (1980). *Historia de la Tecnología: desde 1750 hasta 1990*. Siglo XXI.

Varela, J. (2009). Redes, plataformas y algoritmos. En C. d. Evoca, *La revolución de la prensa digital* (pág. 25). Madrid, España.

Villamarín, J. (1997). *Síntesis de la historia universal de la comunicación social y el periodismo*. Quito, Ecuador: Editorial Radmandí.

Virgilio Marón, P. (1777). *La Eneida*. Roma, Francia.

Weill, G. (1962). *El periódico, orígenes, evolución y función de la prensa periódica*. México: Unión Tipográfica Editorial Hispano Americana.

Revistas:

Bantulá, J. (2006). Los estudios socioculturales sobre el juego tradicional: una revisión taxonómica. *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares* .

Pelota Nacional, un encanto de origen ancestral. (2010). *Revista Estadio* .

Postman, N. (26 de Agosto de 1994). En el mundo ya no quedan niños. *La Vanguardia* .

Artículos de periódico:

Cocos, 70 años de tradición. (7 de Noviembre de 2010). *Hoy* .

Diario Hoy. (18 de Mayo de 2011). Ocho décadas de juego. *Hoy* .

González Laxe, F. (14 de Noviembre de 2009). La sociedad del hiperconsumo . *El País* .

Los juegos en el recuerdo. (14 de Agosto de 2011). *El Diario* .

Millán, J. A. (Noviembre de 1999). Breve Historia de la Internet . *El País* .

Moreta, B. (27 de Octubre de 2011). Niños muestran su habilidad con el trompo. *El norte*.

Documentos de Internet:

Burgos, E. B. (s.f.). *El juego y el género en el nivel inicial*. Obtenido de Psicología y Pedagogía: <http://psicopedagogias.blogspot.com/2008/02/el-juego-y-el-gnero-en-el-nivel-inicial.html>

Educar. (s.f.). *La rayuela*. Obtenido de Comunidades virtuales de aprendizaje colectivo: <http://www.educar.org/inventos/juegostradicionales/rayuela.asp>

Lobato Gómez, E. (s.f.). *Juego sociodramático y diferencias de género*. Obtenido de Espacio para educar en igualdad : http://web.educastur.princast.es/proyectos/coeduca/?page_id=182

¿Qué es la prensa escrita? (s.f.). Obtenido de Hiru.com: <http://www.hiru.com/medios-de-comunicacion/que-es-la-prensa-escrita>

Entrevistas:

- Albán, J. (12 de Diciembre de 2010). Organización Quito Juega 2010. (A. Arteaga, Entrevistador)
- Barrera, A. (19 de Noviembre de 2011). Organización del programa Quito Juega 2011. (A. Arteaga, Entrevistador)
- Chaves, P. (Junio de 2011). La importancia de los juegos en los niños. (A. Arteaga, Entrevistador)
- Cruz, J. (19 de Noviembre de 2011). La organización del programa Quito Juega 2011. (A. Arteaga, Entrevistador)
- Donoso, K. (3 de Noviembre de 2011). La relación de la astrología con el juego de la rayuela. (A. Arteaga, Entrevistador)
- Guerrero, M. (30 de Noviembre de 2011). La escuela de pelota nacional . (A. Arteaga, Entrevistador)
- Martínez, C. (Julio de 2011). La importancia de la lúdica. (A. Arteaga, Entrevistador)
- Oquendo, C. (24 de 10 de 2011). La antropología y la lúdica. (A. Arteaga, Entrevistador)
- Ramos, C. (16 de Noviembre de 2011). Las afectaciones de los videojuegos al sistema nervioso. (A. Arteaga, Entrevistador)
- Vizuite, Ó. (22 de Noviembre de 2011). La importancia del deporte. (A. Arteaga, Entrevistador)

Reportes e informes:

- El Poder del Consumidor . (2008). *Juguetes para el juego, en la sociedad del hiperconsumo*. Distrito Federal de México.
- Ferreira, B. (2003). *¿El género y el juego o el juego del género?* Centro de Estudios de Género y Diversidad Sexual.
- García Gómez, A. M. *Psicología y Juego*.
- Hurtado García, M. *Colección de juegos infantiles: La rayuela*. Museo del Juego .
- Jiménez, C. A. *Hacia la construcción del concepto de la lúdica*.
- Lavega, P. (1995). *El juego tradicional en el curriculum de educación física*.
- Lipovetsky, G. (2008). *El Hiperconsumo en la era de la globalización. Familias y Globalización, ¿qué globalización? ¿para qué futuro?*

Máquez, G. G. (1996). El mejor oficio del mundo. *Asamblea de la Sociedad Interoamericana de Prensa No. 52*. Los Ángeles, Estados Unidos.

Meirelles, A. H. (2005). *Multifocus*. Brasil.

Ministerio del Deporte. (2011). *Actívate-Nutrición*. Recuperado el 16 de 11 de 2011, de Página oficial del Ministerio del Deporte: <http://www.deporte.gob.ec/activate/nutricion>

(2009). *Índice de sedentarismo en el Ecuador*. Ministerio del Deporte, Quito.

Outing, S. (2002). *Immersed in the news*. Poynter Institute.

Rivera Costales, J. *Web 2.0 y medios de comunicación en Ecuador*. Ciespal, Quito.

Sánchez, N. D. (2001). *Más allá de jugar*. Funlibre, Cali, Colombia.

Televisión and Video Game Exposure and the Development of Attention Problems. (Agosto de 2010). *Pediatrics* .

Programas de Televisión:

Amazing Race Latinoamérica. (20 de Noviembre de 2011). *Etapa Chile-Ecuador* . Quito, Ecuador: Space.

ANEXOS

Anexo 1

Metodología utilizada para el trabajo de investigación

Enfoque

Para Hernández, Fernández y Baptista, al enfoque cualitativo se lo denomina como una recolección de datos sin medición numérica, donde sólo se intenta reconstruir la realidad tal como es observada (Hernández, Fernández, & Baptista, 2006, p. 583). La clave de esta investigación será justamente la diversidad de testimonios sobre los juegos tradicionales y todos los aspectos que lo engloban, es decir, dónde lo jugaban, con quién lo jugaban, entre otros, ya que nunca habrá una historia igual a la otra y por eso cada una aportará información valiosa para el trabajo.

El enfoque cualitativo se basa en un esquema inductivo y por esta razón es que para este proyecto se utilizará este enfoque, ya que lo que se pretende es capturar la experiencia de los individuos para conseguir una investigación de tipo interpretativo. Además de que mediante este enfoque también se priorizará la experiencia del investigador, pues será un reto el introducirse en el ambiente y mimetizarse en éste (Hernández, Fernández, & Baptista, 2006, p. 583) para así poder profundizar la información, realizar un análisis con detenimiento y obtener una mayor comprensión. Sólo de esta manera, el investigador podrá conseguir un trabajo y una indagación de calidad. Lo importante, sin embargo, es que el investigador no pierda su enfoque de observador por cumplir un papel de participante.

Además de que el enfoque será cualitativo ya que se convierte en una investigación participativa y con un tema como lo son los juegos tradicionales, lo principal es conseguir los anécdotas de los quiteños y darles voz a aquellos que aportarán de gran manera.

Alcance

Según Hernández, Fernández y Baptista, existen cuatro tipos de alcances de una investigación, que son: exploratorio, descriptivo, correlacional y explicativo. (Hernández, Fernández, & Baptista, 2006, p. 100). El alcance

exploratorio se refiere a un estudio acerca de un tema que vagamente fue tratado, es por eso que esta investigación sería de alcance exploratorio, debido a que los juegos tradicionales dentro de la sociedad quiteña, es un tema que no se lo ha tratado a profundidad, que existe poca documentación e información y que justamente por esta razón las nuevas generaciones tienen desconocimiento acerca de esto. Por eso este estudio tiene como fin, indagar sobre determinados juegos tradicionales, conocer si son quiteños o importados, saber dónde se jugaban, dónde nacieron, etc. Todo esto mediante los diversos métodos de recolección de datos.

Por su parte, los estudios descriptivos pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren (Hernández, Fernández, & Baptista, 2006, p. 102). Así mediante este tipo de alcance la investigación pretende describir la importancia del juego mediante un enfoque pedagógico y antropológico principalmente. Estos datos serán recolectados mediante expertos y académicos.

Diseño

El diseño de esta investigación será fenomenológica pues una de sus herramientas será el estudio de caso del programa Quito Juega. Sin embargo su diseño también será narrativo (de tipo de tópicos) pues se realizarán historias de vida basadas en la antigüedad de los juegos tradicionales y la interacción que provocaban.

Elaboración de los instrumentos

Entrevistas: La entrevista es una reunión para intercambiar información entre una persona (el entrevistador) y otra (el entrevistado) (Hernández, Fernández, & Baptista, 2006, p. 598). En este caso las entrevistas serán de tipo semiestructuradas, es decir que se mantendrá un formulario de preguntas pero se dará la libertad de que el entrevistado realice preguntas adicionales. A la entrevista se la utiliza como herramienta para recolectar datos cualitativos y cuando el problema de estudio no se puede observar o es

muy difícil hacerlo por ética o complejidad.(Hernández, Fernández, & Baptista, 2006, p. 600). Se entrevistará a las siguientes personas:

-Antropólogo Christian Oquendo: Hablará sobre los fenómenos sociales que tienen los juegos tradicionales.

¿Qué relación existe entre los componentes lúdicos y la cultura humana?

¿Qué factores afectan a la desaparición de estos componentes lúdicos, principalmente de los juegos tradicionales?

¿Cómo afecta la transformación de los espacios públicos a la desaparición de los juegos tradicionales?

¿Cómo se podría definir al simbolismo del juego?

La argentina Rosa Barrera, define que los juegos favorecen la comunicación entre personas de diferentes ámbitos lingüísticos y distintas culturas puesto que en su práctica se liman diferencias. ¿Qué opina sobre esta cita? ¿Cómo es la interacción de las personas al momento del juego?

¿Los juegos tradicionales permiten recrear gestos ancestrales?

-Pedagogo Eduardo Fabara: Se referirá a la importancia de las expresiones lúdicas y los juegos en el desarrollo de una persona.

¿Cómo lograr que las escuelas y los colegios de Quito den espacio a los juegos tradicionales?

¿Cuál sería la importancia y la ventaja de lograr lo anteriormente dicho?

¿Qué clase de juegos son los que más intervienen en el desarrollo de un niño?

-Psicóloga Catalina Martínez: Hablará sobre cómo el juego puede intervenir en la psicología de las personas, especialmente de los niños.

¿Cuál es la importancia del juego en el ser humano?

¿La representación de roles dentro del juego se convierte en un factor elemental?

Al juego se lo relaciona en la mayoría de casos netamente con los niños, sin embargo, ¿cuál es la actitud de los adultos en cuanto al juego?

-Deportólogo Óscar Vizuite: Hablará sobre la importancia del deporte y los efectos que puede llegar a provocar el sedentarismo.

¿Cómo puede afectar el sedentarismo en una persona, especialmente en un niño?

¿El sedentarismo simplemente está relacionado con el hecho de hacer ejercicio o qué factores también se involucran?

¿Cuáles son las actividades principales que debe realizar un niño para su desarrollo?

-Director del Programa Quito Juega, Ing. José Cruz: Se referirá al fin que tiene este programa y qué fenómenos tuvieron en cuenta para la realización.

¿Cuáles cree usted que son los motivos por lo que existe una desaparición de los juegos tradicionales y poco conocimiento por las nuevas generaciones?

¿Cómo nace la idea de crear el programa Quito Juega?

¿Qué pretende lograr la Dirección Metropolitana de Deporte y Recreación mediante este programa?

En la anterior competencia de Quito Juega, ¿cómo se escogieron los juegos tradicionales que iban a formar parte del programa?

¿Cuál fue el resultado del concurso del programa Quito Juega?

¿Cómo está funcionando la Escuela de Pelota Nacional en Guayllabamba inaugurada en diciembre?

¿Cuáles son los próximos proyectos que la Dirección tiene en mente?

Testimonios: Los testimonios, biografías o historias de vida, puede ofrecer diversos puntos de vista, más allá de versiones oficiales. (Hernández, Fernández, & Baptista, 2006, p. 619). Al tratarse sobre un tema social y lúdico que pretende presentar una memoria histórica es importante que se realicen testimonios para conocer cuáles eran los juegos tradicionales que más jugaban, dónde jugaban, con quiénes se reunían para jugar, entre otras cosas.

Por eso, mediante testimonios e historias de vida se puede recolectar datos claves para la investigación cualitativa. Además, mediante este instrumento, el entrevistador puede solicitar al participante una reflexión retrospectiva sobre sus experiencias en torno a un tema (Hernández, Fernández, & Baptista, 2006).

En este caso, este instrumento se lo aplicará principalmente a los quiteños de las diferentes administraciones zonales que participaron en el concurso de Quito Juega realizado por la Dirección Metropolitana de Deporte y Recreación en el pasado diciembre. Esto debido a que ellos tienen un mayor nivel de conocimiento sobre los juegos tradicionales y el concursar les provocó una mayor práctica de este tipo de juegos.

Estudio de caso: Son investigaciones con una muestra de unidad de análisis y pueden ser intrínsecos, instrumentales o colectivos (Hernández, Fernández, & Baptista, 2006, p. 564). En este proyecto se utilizará un estudio de caso sobre el programa Quito Juega, pues éste programa trata de recuperar los juegos tradicionales. Se analizarán las bases que tomaron en cuenta, sus integrantes y los resultados obtenidos.