



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES VISUALES

VIDEO DOCUMENTAL SOBRE JUEGOS TRADICIONALES DE LA CIUDAD  
DE QUITO

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos  
establecidos para optar por el título de Licenciado en Multimedia y Producción  
Audiovisual

Profesor guía

Tomás Fernando León Meléndez

Autor

José Adalberto Rojas Jaramillo

AÑO

2015

## DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

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

---

Tomás Fernando León Meléndez

Magíster en Periodismo

170928989-4

## 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.”

---

José Adalberto Rojas Jaramillo

171611278-2

## **AGRADECIMIENTOS**

A Dios, por darnos fuerza, vida y por ponernos siempre en el camino a las personas indicadas.

A mi familia entera por toda su paciencia y apoyo incansable, y a todos los que leen o ven este trabajo, por dedicarle su tiempo a un mensaje al cual podrían considerar sin trascendencia.

A todos,

Gracias.

## **DEDICATORIA**

Para las personas que sienten una conexión profunda con sus ancestros y reconocen la importancia de sus orígenes.

A quienes mantienen las enseñanzas de sus padres y las comparten con sus hijos, y todas las personas que sin importar su edad juegan y se divierten con cosas simples.

## RESUMEN

El video documental “Juegos Tradicionales en la ciudad de Quito”, es un producto audiovisual realizado con la intención de transmitir un mensaje de concientización y destacar la relevancia de los juegos tradicionales, mostrando los lugares y personas más representativas en este ámbito dentro de la ciudad de Quito ya que, durante los últimos años, principalmente a causa de la modernidad, los hábitos dentro de las familias han ido cambiando, dejando poco tiempo para actividades como estos juegos los mismos que son importantes para mantener y mejorar el núcleo de la familia, mejorar aspectos como la motricidad en los niños, así como también las relaciones interpersonales.

Durante un periodo de 5 meses se recorrió los parques, plazas y lugares que históricamente han sido utilizados para la práctica de juegos tradicionales en la ciudad de Quito, con la finalidad de obtener información sobre cuáles son los juegos que aún siguen vigentes y las personas que todavía los practican con sus descendientes, y mediante ellos mostrar el estado actual en el que se encuentran estos juegos debido a que un juego tradicional, es en definitiva el resultado de un conocimiento invaluable dentro de una familia y que son las generaciones anteriores las encargadas de transmitir estos saberes a sus hijos, y que en el momento en que uno de estos saberes dejan de ser practicados desaparecen y pasan a ser parte de la historia pierden completamente la esencia para la que fueron creados.

## ABSTRACT

The video documentary "Juegos Tradicionales en la ciudad de Quito," is an audiovisual product made with the intention to convey a message of awareness and emphasize the relevance of traditional games, showing the most representative places and people in this area within the city of Quito.

In recent years, mainly because of modernity, habits within families have changed, leaving little time for playing which is important to maintain and improve the nuclear family, improve aspects like the motor in children and also the interaction between people.

Over a period of five months the parks, squares and places that have historically been used for the practice of traditional games in the city of Quito were visited in order to obtain information on what games are still active and people who still practice and share it with their descendants, and through them show the current state in which these games are because a traditional game, is ultimately the result of valuable knowledge within a family and that older generations are responsible for transmitting this knowledge their children, and in the moment that one of this knowledge's are no longer practiced they disappear and become part of the story completely losing the essence for which they were created.

## INDICE

Introducción.....	1
<b>1. GENERALIDADES.....</b>	<b>3</b>
1.1 Antecedentes.....	3
1.2 Justificación.....	4
1.3 Objetivos.....	5
1.3.1 Objetivo general.....	5
1.3.2 Objetivos específicos.....	5
1.4 Grupo Objetivo:.....	6
<b>2. MARCO CONCEPTUAL.....</b>	<b>8</b>
2.1 Definición de términos.....	8
2.1.1 Video.....	8
2.1.2 Lúdico.....	8
2.1.3 Documental.....	8
2.1.4 Documental Literario.....	8
2.1.5 Documental Fotográfico.....	9
2.1.6 Documental Cinematográfico y Televisión.....	9
2.1.7 Tratamiento.....	9
2.1.8 Guion técnico.....	9
2.1.9 Locación.....	9
2.1.10 Audiovisual.....	9
2.1.11 Producción.....	10
2.1.12 Preproducción.....	10
2.1.13 Post producción.....	10
2.1.14 Planos.....	10
2.1.15 Investigar.....	10
2.1.16 Definir.....	10
2.1.17 Aplicar.....	11
<b>3. MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>12</b>
3.1 Partes de un producto audiovisual.....	12
3.2 Cultura y tradiciones.....	13
3.2.1 ¿Qué es la Cultura?.....	13
3.2.2 ¿Qué es una tradición?.....	14
3.3 Actividades en favor de las tradiciones.....	15

3.3.1 Agosto mes de las Artes en la ciudad de Quito:.....	15
3.3.2 Campeonatos de juegos tradicionales en la ciudad de Quito.....	16
3.4 Juegos Tradicionales.....	16
3.4.1 Carreras de Coches de madera .....	16
3.4.2 Carrera de ensacados.....	17
3.4.3 Canicas .....	18
3.4.4 Trompos .....	19
3.4.5 Palo encebado .....	20
3.4.6 Gallinita Ciega:.....	20
3.4.7 Ecuá Vóley .....	21
3.5 El juego como manifestación cultural.....	22
3.5.1 ¿Qué es el juego?.....	22
3.5.2 Juego Tradicional .....	23
3.5.3 Juego Popular .....	23
3.5.4 ¿Por qué es importante el juego dentro de la cultura?.....	23
4. Herramientas de investigación y libro de producción.....	24
4.1 Contexto .....	24
4.2 Metodología y diseño de la investigación .....	25
4.2.1 Método exploratorio.....	25
4.2.2 Método explicativo.....	25
4.3 Justificación de la metodología seleccionada .....	26
4.4 Herramienta de investigación utilizada .....	26
4.5 Libro de producción .....	26
4.5.1 Idea .....	26
4.5.2 Sinopsis.....	27
4.5.3 Argumento.....	27
4.5.4 Desarrollo de Escaleta .....	28
4.5.5 Guión técnico .....	29
4.5.6 tratamiento .....	32
4.6 Desglose de producción .....	33
4.6.1 Presupuesto .....	34
4.7 Cronograma de actividades .....	37
4.8 Cuestionario de preguntas.....	38
4.9 Producción .....	39
4.10 Post-producción.....	39

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	40
5.1 Conclusiones:.....	40
5.2 Recomendaciones.....	40
REFERENCIAS:.....	42
ANEXOS .....	45

## INTRODUCCIÓN

Existen variedades de juegos para cada edad, gusto y con diversa temática. Entre esta diversidad de actividades lúdicas están los juegos tradicionales los que traen consigo, como valor añadido, un valor cultural. La transmisión de los saberes y creencias por parte de los padres a sus hijos.

El internet, los juegos de video, la televisión y otros de los beneficios que ha traído la modernidad reemplazan cada vez con más facilidad los espacios de esparcimiento o reunión de las familias y podrían ser uno de los principales factores de que los juegos tradicionales se estén perdiendo. (Benjamin, 1995, pág. 16)

Es importante mencionar que los juegos en general además de ser una forma de entretenimiento son un instrumento de aprendizaje y parte fundamental en cuanto al desarrollo social y cognitivo de una persona. Desde los primeros años se aprende mediante el juego una variedad de destrezas y valores tales como: el conocimiento y respeto de las reglas, los límites, la competitividad, las victorias, los empates y las derrotas. (Viviano, 2004, pág. 48) .

“Todo esto permanece con nosotros y nos enseña a crecer como seres humanos, dejándonos lecciones de vida que permanecerán a lo largo de toda nuestra existencia”. (Viviano, 2004, pág. 52).

Considerando esto, se propuso realizar un producto audiovisual que sirva o ayude a mantener viva la tradición y los valores de estos tradicionales juegos en la ciudad de Quito, ya sea a través del juego mismo o como actividad laboral en quienes sean parte de la elaboración de los mismos además, la investigación realizó un recuento de las acciones que toman las instituciones gubernamentales para mantener viva la tradición de estos juegos.

Durante un periodo de 5 meses se recorrió las plazas, parques y lugares en los que históricamente se han practicado estos juegos en búsqueda de la información y personajes que ayudaran a mostrar el estado en el que se encuentran actualmente este tema.

## 1. GENERALIDADES

### 1.1 ANTECEDENTES

Desde que se establecieron las primeras sociedades del Ecuador dejaron un legado histórico cultural que forma parte de la identidad del país. Existen juegos con más de 500 años desde su creación. Un ejemplo de juego tradicional es el conocido como Pelota Nacional “Según la Federación Ecuatoriana de la Pelota Nacional, ese deporte es un ejemplo de tradición”. (Carrion, 2013, pág. min 1:16)

Debido a la diversidad étnica que existe en el Ecuador se han adoptado como propios juegos de otros países tales como vóley o canicas los cuales fueron modificados con distintas reglas y procesos que reflejaban la identidad del pueblo ecuatoriano y crearon un juego diferente,” La hibridación en estas prácticas proviene desde la época de la colonia”. (Cruz, 2012, p. min 1:34)

Luz Elena Mora analiza que debido al mestizaje, el Ecuador enfrenta un problema de falta de identidad y eso facilita que las costumbres, modas y formas de expresión extranjeras sean fácilmente asimiladas.

“Con la llegada de los españoles, el pueblo asimiló la cultura extranjera como una norma dominante y desplazó sus propias costumbres”. (Mora, 1997, p. 1)

Actualmente la mayor parte de los juegos tradicionales se practican en las zonas más antiguas de Quito como el barrio La Ronda, cuyo ambiente incentiva y da valor a estas tradiciones al utilizar los juegos como un atractivo turístico. De esta manera utilizando algunos de estas actividades como un recurso turístico y a la vez también fomentan en las futuras generaciones el gusto por los mismos para que se mantengan y no se pierdan con el tiempo. (Benson, 2014)

Según el historiador José Sánchez Conesa, “las tradiciones se pierden debido a que con el avance de la sociedad las actividades individuales tienen prioridad.” Antiguamente la interacción con la familia y las personas del barrio permitían

que se transmitan activamente las costumbres y tradiciones entre una persona y otra. Este contacto y comunicación ha sido desplazado a segundo plano. (Giménez, 2010, p. 2)

## **1.2 JUSTIFICACIÓN**

Desde la antigüedad, las familias se basan en una estructura jerárquica y en ella se consideraba a la mujer como la encargada del cuidado del hogar y de las personas que forman parte de él. Por otro lado, el hombre se encargaba del sustento y del abastecimiento del mismo (Benjamin, 1995). El contacto entre cada uno de los miembros de la familia es vital para que esta estructura se mantenga. En el caso específico de los juegos tradicionales, o de las tradiciones en general, se transmiten a través de este núcleo. Así las futuras generaciones le dan importancia a los conocimientos recibidos de quienes las preceden. (Benson, 2014)

Una de las características de las tradiciones es que estas se transmiten de manera verbal y con la interacción entre personas. Por esta razón la bibliografía sobre el tema es escasa. Ahí radica la importancia de generar información y fortalecer las dichas conexiones para que las tradiciones no desaparezcan a medida que llegan nuevas generaciones.

Agregar cómo se transmiten los juegos, ejemplo, de padres a hijos y de madres a hijas o como entran los hermanos, esto para recalcar que si este sentido de transmisión o legado era o es un valor, este valor está en peligro de desaparecer. Y Mencionar como la memoria genética puede mantener viva la tradición y es quizás allí donde este producto puede orientarse, a despertar en el espectador la memoria de lo que sus padres y abuelos jugaban.

## **1.3 OBJETIVOS**

### **1.3.1 OBJETIVO GENERAL**

- Transmitir un mensaje de concientización al espectador sobre la importancia de rescatar los juegos tradicionales de la ciudad de Quito, a través de la producción de un documental.

### **1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Destacar la relevancia de los juegos tradicionales en los sectores de Quito donde se practican.
- Determinar las causas por las que ha disminuido la práctica de los juegos tradicionales en Quito.
- Visibilizar a los personajes más representativos con relación a los juegos tradicionales quiteños.
- Analizar las consecuencias de que los juegos tradicionales no se transmitan a futuras generaciones.
- Despertar el interés del espectador y motivar su acción en pro de mantener vivas estas tradiciones.

#### **1.4 GRUPO OBJETIVO:**

**EDAD:** 28 – 35 años.

**Género:** Masculino y Femenino.

**Ubicación:** Distrito Metropolitano de Quito.

**Ocupación:** Empleados públicos, privados y amas de casa

**Clase:** Sin distinción

**Cultural:** Nacionalidad Ecuatoriana o Latinoamericanos

**Características Especiales:** Deben tener al menos un hijo de 15 años de edad o menor.

##### **Justificación de Grupo objetivo**

Si entendemos que la base de la transmisión de una tradición está en la familia, y tomamos en cuenta que los padres son los tutores directos de sus hijos, es importante transmitir a los padres de familia dentro de los parámetros expuestos este mensaje de concientización, para que ellos retomen o continúen con la enseñanza de estos juegos, y de esta manera no se pierdan. (Autores, 2000, p. 45) .

El aumento de medios tecnológicos de entretenimiento en los hogares como reproductores de DVD o consolas de videojuegos han desplazado la práctica de los juegos tradicionales en los hogares, dándole prioridad al uso de estos aparatos en la mayoría de los casos por comodidad y por falta de tiempo, ahí que la responsabilidad recae en los padres, pues son ellos los que poseen la capacidad de adquirir estos productos y hacer que sus hijos le den prioridad o no a los mismos. (Cruz, 2012, p. min 7).

En la provincia de Pichincha aproximadamente el 24% de la población tiene televisión por cable y el 48% dispone de una computadora en su hogar (INEC, 2010).

Con estos datos debemos considerar que en la provincia de Pichincha existe una preferencia por parte de los jefes de familia hacia este tipo de medios sin importar en muchas ocasiones su situación económica y que estos se deben tomar en cuenta para la difusión de este trabajo así también como que estos mismos

medios podrían ser un factor causante de que los juegos tradicionales estén desapareciendo.

## **2. MARCO CONCEPTUAL**

### **2.1 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS**

#### **2.1.1 VIDEO**

Un video es registrar una secuencia de imágenes que se encuentra en ocasiones acompañada de sonido con la finalidad de mostrar un ambiente o persona específica. Existen dos formas de registrar un video ya sea de manera análoga (cinta) o digital (información codificada en 0 y 1) (Definicion, 2008)

#### **2.1.2 LÚDICO**

Proviene de un derivado por etimología popular del sustantivo en latín ludus que significa juego, sin embargo el adjetivo correcto de origen latino es lúdrico, y se refiere a todo lo que es propio o relativo al juego (Helena, 2015)

#### **2.1.3 DOCUMENTAL**

Un documental es una producción audiovisual de tipo científico, educacional o histórico en la cual los hechos no son dramatizados, es decir es una representación de la realidad mostrada en audio o en video en un orden planteado por el autor (Pinto, 2006)

#### **2.1.4 DOCUMENTAL LITERARIO**

Es el tipo de documental en el que se incluyen obras literarias las cuales pueden ser consideradas dentro de ciertos contextos como documentos históricos. Es común ver este tipo de documentales cuando se muestra a autores cuyas obras son en su mayoría composiciones escritas (Romero, 2009)

### **2.1.5 DOCUMENTAL FOTOGRÁFICO**

Este tipo de documental muestra una realidad a través de fotografías ya sea puesta en una secuencia en video o simplemente expuestas pero siempre teniendo en cuenta una temática central. (Definicion, 2008)

### **2.1.6 DOCUMENTAL CINEMATOGRAFICO Y TELEVISIÓN**

Es considerado como el medio de documental más completo puesto a que se tiene mayor control sobre las imágenes mostradas, además del uso de sonidos para resaltar la realidad de los hechos que las imágenes muestran de manera objetiva. (Definicion, 2008)

### **2.1.7 TRATAMIENTO**

Un tratamiento consiste en llevar a cabo varios procesos con la finalidad de corregir o mejorar algo. (Definicion, 2008)

### **2.1.8 GUIÓN TÉCNICO**

Es un documento en el cual constan cada uno de los planos y algunos datos para la realización de una producción audiovisual. (Definicion, 2008)

### **2.1.9 LOCACIÓN**

Se refiere a una ubicación o lugar en específico donde de acuerdo a los requerimientos técnicos y logísticos una producción audiovisual se llevará a cabo. (Definicion, 2008)

### **2.1.10 AUDIOVISUAL**

Se refiere a todo lo que requiere el uso de los sentidos del oído y el de la vista (Definicion, 2008)

### **2.1.11 PRODUCCIÓN**

Es la acción de mediante la unión de varios elementos (técnicos y logísticos) generar un producto audiovisual. (Definicion, 2008)

### **2.1.12 PREPRODUCCIÓN**

Hace referencia a la etapa previa a la producción en la cual se genera la idea, buscan los recursos (humanos y técnicos), lugares (locaciones), se hace y corrige el guion, y se revisa a detalle todos los posibles escenarios para poder llevar a cabo una producción audiovisual. (Definicion, 2008)

### **2.1.13 POST PRODUCCIÓN**

Es la etapa final en la línea de un producto audiovisual, y es aquí en donde se edita, se agrega música, se aplican filtros, etc., con el fin de garantizar un producto audiovisual de alta calidad. (Definicion, 2008)

### **2.1.14 PLANOS**

Es la superficie visual en la que se muestra una realidad dentro de un límite determinado. (Definicion, 2008)

### **2.1.15 INVESTIGAR**

Es estudiar a fondo y hacer indagaciones sobre un tema determinado (Reference, 2013)

### **2.1.16 DEFINIR**

Fijar con exactitud y claridad el significado de una palabra u objeto indicando las propiedades que lo determinan. (Reference, 2013)

**2.1.17 APLICAR**

Poner en práctica un conocimiento para conseguir un fin específico. (Reference, 2013)

### 3. MARCO TEÓRICO

#### 3.1 PARTES DE UN PRODUCTO AUDIOVISUAL

En la realización de un producto audiovisual existen tres fases importantes: Pre-producción, producción y postproducción (Larousse, 1999, pág. 165).

Durante la fase de pre-producción se planea a detalle todo lo que se va a llevar a cabo durante todo el proyecto audiovisual, con la finalidad de ordenar el proyecto de tal manera que se optimicen todos los recursos a utilizarse durante la fase de producción y post producción, algunos pasos importantes durante esta fase son:

**Desglose:** Es un documento en el constan todas las personas que intervendrán en el desarrollo del producto audiovisual y cada uno de sus roles. (Zúñiga, 2011).

**Guión:** Es el documento en donde consta de una manera coherente y ordenada el paso a paso del producto audiovisual. Existen dos tipos de guiones, el guión técnico y guión literario. (Larousse, 1999)

**Guión Técnico:** Este tipo de guión es el que incluye el detalle de audio (música, diálogos, sonorización, voces en off) y video (planos, mov de cámara, valor de plano). (de, 2013)

**Guión Literario:** Es netamente el orden de los diálogos y las acciones que realiza cada personaje dentro del producto audiovisual. (Definicion, 2008)

La fase de producción es en definitiva registrar en audio y en video todo lo que se ha planificado durante la etapa de pre-producción para esto se define:

**Tipos de planos a usarse:** No es nada más que la aproximación de la cámara de acuerdo a la intencionalidad de cada escena.

**Movimientos de cámara:** Es el desplazamiento de la cámara desde un punto a otro con la finalidad de realizar una toma visualmente atractiva que ayude a narrar la historia.

La **post-producción** es poner en orden (editar) tanto los registros de audio y de video que previamente se han realizado, la edición no es sino poner en el orden planteado en el guión técnico y basado en el literario cada una de las escenas y añadirle música y efectos sonoros.

Dentro de la post-producción se debe corregir los errores que por fuerza mayor fueron realizados durante la etapa de producción para esto se usa técnicas de corrección de color, reducción de ruidos ambientales en el audio.

## 3.2 CULTURA Y TRADICIONES

### 3.2.1 ¿QUÉ ES LA CULTURA?

La palabra cultura proviene del latín ‘cultus’ que significa cultivo (Reference, 2013). Es por eso que una de sus primeros significados involucra la eficiencia del cultivo de la tierra. Desde el siglo XVII aproximadamente, los romanos se referían a la cultura como ‘animi’, es decir el cultivo del alma. Desde entonces el término adquirió una significación religiosa (Benjamin, 1995, pág. 25).

Actualmente, la Real Academia de la Lengua lo define como un “conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc.” (Real Academia de la Lengua, 2014). Así, la palabra cultivo se enfoca en la manera en que un grupo social desarrolla su mente. (Herrero, 2002).

La transmisión de la cultura tiene varios canales. Se adquiere a través de la familia y las costumbres que rodean a un individuo. La educación y los conocimientos de una persona influyen también en su cultura. Los elementos que se reciben de un entorno y un grupo de personas es copiado y adaptado por

cada uno de sus miembros. Por esta razón, las sociedades tienen percepciones similares de la realidad, formas de comunicación y oralidad, conductas, valores, creencias y tradiciones. Uno de los fenómenos culturales que suceden debido a estas similitudes entre los miembros de un mismo grupo social, es que comparten y traducen sus características como una forma de comunicación con otros grupos culturales distintos. Ese intercambio es el que da paso a una civilización (Benjamin, 1995, pág. 24). Dichas civilizaciones para mantener en orden sus cultivos (tierra, social, espiritual) crean poblaciones, y a su vez, estas se convierten con el tiempo en ciudades. (Benjamin, 1995, pág. 27).

### **3.2.2 ¿QUÉ ES UNA TRADICIÓN?**

La palabra tradición proviene de una derivación del sustantivo latino 'taradito' y del verbo 'tradere' que significan entregar. Tradición se define como el conjunto de bienes culturales que se transmite de generación en generación dentro de un grupo específico. (Definicion, 2008). Se trata de aquellos valores, costumbres y manifestaciones que una comunidad considera que deben ser conservadas por su valor y que se pretendan inculcar a las nuevas generaciones. (de, 2013).

La forma más común de la transmisión de tradiciones es generacional. Los padres enseñan a sus hijos de forma directa e indirecta. Los niños aprenden a través de la imitación y observación a sus padres y con sus experiencias individuales. La interacción con otras personas define su interés y valores en relación al grupo social al que pertenece y es esto lo que lo diferencia de otros grupos. (trabajo, 1999).

Las tradiciones de una cultura mantienen, durante varias generaciones, la conciencia del valor que estas poseen. Son relevantes para la memoria colectiva y la identidad cultural de un individuo (Cruz, 2012).

La UNESCO actualmente reconoce como parte del patrimonio cultural a los juegos tradicionales, sin embargo no siempre fue así (CINU, 2002). Esta

organización, en un inicio consideraba que los aspectos culturales de una sociedad se conservaban en los bienes materiales como las edificaciones y monumentos. Pero la preservación del patrimonio se ha extendido a nuevas etapas en las que se consideran como muestras culturales a las actividades tradicionales, la oralidad de un pueblo, su historia, entre otros. Estos son considerados patrimonio inmaterial que consideran aspectos físicos, biológicos y geológicos (CINU, 2002).

### **3.3 ACTIVIDADES EN FAVOR DE LAS TRADICIONES**

#### **3.3.1 AGOSTO MES DE LAS ARTES EN LA CIUDAD DE QUITO:**

Cada mes de Agosto desde la época de los noventa desde el Municipio de Quito se organizaba actividades con el objetivo de promover el arte y la cultura en la ciudad. Se realizaban eventos como conciertos, obras de teatro, campeonatos de juegos tradicionales como carreras de coches de madera, trompos, ecua vóley y palo encebado. Eventos gratuitos con la finalidad de fomentar y mantener las tradiciones. A su vez, esta movilización cultural fomentaba la convivencia urbana. (Hoy, 1995).

Actualmente esto ha desaparecido, debido a la falta de continuidad de este proyecto por parte de las alcaldías de turno.

En Quito existían espacios lúdicos donde se fomentaba la práctica de los juegos tradicionales, es el caso de las “Guambratecas” administrados por el Municipio de la ciudad. En el periodo del alcalde Augusto Barrera este proyecto fue reemplazado por los Centros de Desarrollo Comunitario cuyo espacio está orientado a otros objetivos (Yepez, 2014, pág. min 20). La pérdida de estos espacios es una contradicción para los esfuerzos de la alcaldía para resaltar la cultura y las artes en los eventos de agosto.

### **3.3.2 CAMPEONATOS DE JUEGOS TRADICIONALES EN LA CIUDAD DE QUITO**

En el año 2009 el Municipio organizó el evento Quito Juega. Era una adaptación del programa alemán llamado Tele Match, donde se reunieron a los barrios de Quito para que compitan en los diferentes juegos tradicionales como la rayuela, carrera de ensacados, trompos, carretilla, entre otros (Cruz, 2012).

Durante los periodos de verano en la ciudad de Quito el Municipio realiza campeonatos y cursos para mantener los juegos tradicionales en las generaciones más jóvenes. Lugares como la Guambrateca en el centro o la Ludoteca en el norte de Quito eran los lugares que los niños frecuentaban en busca de entretenimiento durante sus vacaciones. Estos lugares transmitían los valores y el amor hacia la cultura y tradiciones quiteñas, sin embargo estos lugares desaparecieron durante el periodo del alcalde Augusto Barrera para darle paso a un proyecto emblemático de su administración, los centros de desarrollo comunitario dejando sin espacio a estas actividades lúdicas (Cruz, 2012).

## **3.4 JUEGOS TRADICIONALES**

### **3.4.1 CARRERAS DE COCHES DE MADERA**

Durante las fiestas de Quito, desde hace 39 años, se realiza la competencia de coches de madera “Jorge Aguilar Veintenillo”. La carrera tiene como meta la calle Mejía en el Centro Histórico de la ciudad. La mayoría de los participantes son de 6 a 16 años y provienen de barrios populares. En estos lugares la construcción de los coches forma parte de su tradición generacional. (Obando, 2008)

La estructura de los coches es hecha con madera de laurel, mientras la base es de eucalipto y va en la parte inferior sobre dos soportes, en la delantera se encuentra la dirección. (Inmediato, 2012). Su dimensión oscila entre 1.20 a 1.50 metros de largo y 70 centímetros de ancho y su peso máximo es de 80 libras.

Las ruedas deben ser de madera y forradas con caucho, no se permite el uso de rulimanes. Para frenar se usan dos tacos forrados en caucho ubicados en las llantas traseras del coche. El conductor requiere un casco y equipo de protección adicional para evitar lesiones. (Hoy, 1995)

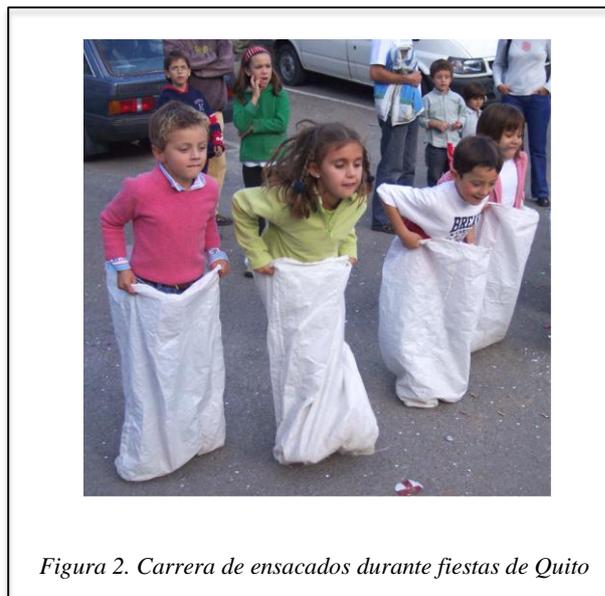


### 3.4.2 CARRERA DE ENSACADOS

El elemento principal de la carrera de ensacados es un saco de tela o un costal hecho con yute, un extracto de la cabuya. El objetivo es saltar con las piernas dentro del mismo hasta llegar a la meta.

#### Características de la carrera de ensacados

- *Rapidez:* Todos los competidores salen del punto de partida al mismo tiempo. Quien llegue primero a la meta después de saltar un tramo definido dentro del saco es el ganador.
- *Seguridad.* La seguridad en los movimientos del jugador influye en su agilidad para saltar sin caer. Esto, por lo tanto, determina el tiempo de llegada a la meta.
- *Fuerza.* Se requiere que los saltos sean constantes y largos con el fin de ganar a los demás competidores.



*Figura 2. Carrera de ensacados durante fiestas de Quito*

### **3.4.3 CANICAS**

Las canicas se pueden jugar desde dos o más personas, se recomienda hacerlo sobre un suelo de tierra, debido a que como las canicas son hechas de cristal, cerámica, o metal, rebotan con más fuerza sobre una superficie dura. (Larousse, 1999)

Para jugar con las canicas se necesita un agujero, que por lo general está apartado a un metro de la pared más contigua. Después se traza en el piso una raya a unos cinco metros del agujero, desde ese punto los jugadores arrojan sus canicas hacia el agujero (Cruz, 2012)

Existen diferentes modalidades para este juego. La primera es arrojar la canica hacia el agujero y lograr que entre en él. El siguiente jugador intentará lograr lo mismo. (Ruiz, 2006) Otra manera de jugar es trazar un círculo en el suelo y colocar varias canicas de los contrincantes en el suelo. Con una canica más grande se intenta sacar a las demás del círculo con un tiro.



*Figura 3. Canicas*

#### **3.4.4 TROMPOS**

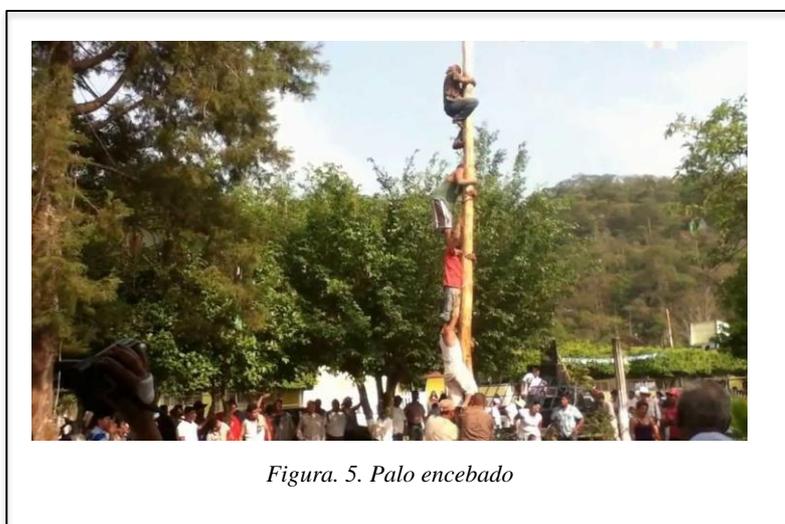
El trompo es un objeto de madera que tiene una forma parecida a una pera. En la parte más angosta tiene una aguja gruesa de metal. El juego consiste en hacer danzar al trompo, es decir, que rueda en el suelo. Para lograrlos se envuelve un hilo alrededor por todo el trompo, se sujeta una punta y luego se lo arroja de manera libre (Benjamin, 1995)



*Figura. 4. Trompos*

### 3.4.5 PALO ENCEBADO

Para este juego se utiliza un palo de entre 5 o 6 metros de altura y 20 centímetros de diámetro, untado con grasa y ubicado de forma vertical en el suelo. El objetivo es tratar de subir a la cima para alcanzar un premio. Esas recompensas varías según la región y la época, en algunos lugares eran animales vivos como gallinas (Autores, 2000). Uno de los secretos para ganar este juego es que otras personas suban primero. De esta manera la cantidad de grasa disminuye y facilita el ascenso. (Cruz, 2012).



### 3.4.6 GALLINITA CIEGA:

Este es uno de los juegos tradicionales más conocidos, no solamente en Ecuador, sino también en Latinoamérica, se practica especialmente en fiestas populares y verbenas.

La mayoría de los jugadores son niños de 6 a 9 años se lo realiza en espacios abiertos pequeños. Se utiliza un pañuelo para cubrir los ojos de uno de los participantes y este se convierte en la “gallinita ciega”. Los demás hacen un círculo y giran mientras cantan: “La señora gallina acaba de poner un huevo, ¿dónde lo abra puesto?, búscalos, búscalos, búscalos”. Al terminar la canción todos se alejan y la “gallinita ciega” comienza a buscar a los concursantes, al momento

de encontrar a alguno, “deberá adivinar quién es esa persona”, de hacerlo esa persona pasará a ser la “gallinita ciega”. (Ruiz, 2006)



### 3.4.7 ECUA VÓLEY

El Ecuá vóley es una adaptación del vóley tradicional. En vez de tener cinco jugadores por equipo, en este participan tres. Se considera a este deporte como una práctica barrial. Según algunos autores en el Ecuador se lo practica desde el siglo XIX (Romero, 2009).

#### **Las reglas para jugar Ecuá Vóley son las siguientes:**

- Cada grupo de juego se forma por tres jugadores: el primero integrante es el ‘colocador’, el otro es ‘volador’ y el tercero es el ‘servidor’.
- La red se coloca a una altura aproximada de 2,8 metros. El alto de la red es de 60 cm. La dimensión del campo es de 18 9 metros.
- El partido está dividido en dos tiempos de quince puntos cada uno. El primero en anotar doce puntos es el ganador.
- No se puede sostener el balón por más de un segundo o será considerado una falta (Romero, 2009).

En Quito existen varios lugares donde se practica el Ecuavóley con frecuencia. Están a lo largo de la ciudad y son el Parque la Carolina, Parque el Arbolito, Parque la Marín, Parque la Merced, Ciudadela los Recuerdos, Mitad del Mundo, Chillogallo, El Pintado, Parque Lineal Machangara, Base Aérea nº1, y demás espacios abiertos que desencadenan en una fiebre creciente por el deporte. (Romero, 2009)



### **3.5 EL JUEGO COMO MANIFESTACIÓN CULTURAL**

#### **3.5.1 ¿QUÉ ES EL JUEGO?**

El juego es toda actividad física o intelectual sometida a reglas que se realiza ya sea individualmente o en grupo con la finalidad de entretenerse. (Obando, 2008) Existen variaciones sobre la apreciación del concepto de juego de acuerdo a la especialidad y aplicabilidad. En el campo de la psicología el juego es un medio o instrumento de conocimiento y parte vital para el desarrollo del pensamiento y formación de reglas para la organización además de la formación de la personalidad. (Aquino, 1983).

Los educadores definen al juego como una expresión vital en el desarrollo del niño, pues es una imitación de algunas actividades que realiza el ser humano

durante todas las etapas de su vida. Además, es una forma de emplear toda su energía (Giudice, 1970, pág. 285).

### **3.5.2 JUEGO TRADICIONAL**

La característica principal de estos juegos es la transmisión de generación en generación, y su procedencia de un lugar determinado con una carga cultural. No utilizan la tecnología moderna para ser practicados, sino que al contrario, se necesitan herramientas más sencillas como sogas, papel, un palo, un balón, etc. (Obando, 2008).

### **3.5.3 JUEGO POPULAR**

La característica principal de los juegos populares es que están arraigados a una sociedad y se difunde en la población por vía oral o por observación. Se practican, generalmente, en las celebraciones y actividades folclóricas, por lo tanto abarcan los conocimientos y costumbres de una cultura específica (Obando, 2008).

### **3.5.4 ¿POR QUÉ ES IMPORTANTE EL JUEGO DENTRO DE LA CULTURA?**

Los juegos tradicionales son el reflejo de la cultura de la que provienen. Es una representación de las actividades de una localidad y por lo tanto de sus habitantes. Actualmente, con los juegos tecnológicos y modernos se ha dejado de lado el interés hacia lo tradicional. Los niños están inciertos en planes integrales de estudio que fomentan el interés hacia otras áreas. (Obando, 2008)

Ahí radica la importancia de mantener dichos juegos con vida, pues su forma de transmisión es oral y de una persona a otra. Si las nuevas generaciones abandonan esas prácticas, es posible que desaparezcan en el futuro. Los juegos tradicionales son una muestra de la identidad de una zona (Obando, 2008).

## **4. HERRAMIENTAS DE INVESTIGACIÓN Y LIBRO DE PRODUCCIÓN**

### **4.1 CONTEXTO**

Para esta investigación se decidió utilizar una metodología enfocada a lo social y cultural, pongo esto porque sería bueno discernir entre sí por ejemplo hay una investigación antropológica que se enfocaría en la novedad de lo externo o de pronto psicológica que a lo mejor describe que este olvido de la tradición se basa en la idea de evolución... en fin.

En un principio se tomó como muestra a 200 niños, estudiantes en la Escuela Fiscal Naciones Unidas ubicada en el sector del tejero, con la finalidad de saber cuál es conocimiento tanto de los niños de ese sector como de manera general sobre el tema, sin embargo se notó que los niños tenían respuestas muy similares a la hora de responder, por lo que al parecer habían sido los profesores los que habrían podido haber advertido a los niños sobre que responder en estas encuestas, con la finalidad de despejar esta duda se entrevistó de manera verbal a los niños y se registró en video estas respuestas llegando a la conclusión de que las encuestas en niños no arrojarían resultados que aportaran a la realización de este video documental y que si se decidía continuar con este proyecto se debía enfocar en transmitir el mensaje de concientización a los padres de estos niños puesto a que los niños imitan lo que los adultos hacen.

De ahí se realizó una comparación entre las características de los juegos tradicionales con los modernos, buscando las denominadas guambratecas y espacios lúdicos que existiesen por parte del gobierno o instituciones similares, sin embargo durante los meses en que este trabajo fue realizado el municipio del distrito metropolitano se encontraba en periodo de transición por lo que no se tenía una agenda acerca de actividades en favor de estos juegos ni mayor información sobre el tema.

En los parques la mayor parte de las actividades no son precisamente las tradiciones, estas han sido desplazadas por actividades como trotar o hacer deporte, las cuales si bien son lúdicas en su mayoría no son un gran aporte a las tradiciones.

## **4.2 METODOLOGÍA Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN**

### **4.2.1 MÉTODO EXPLORATORIO**

El método exploratorio es utilizado para subrayar los rasgos esenciales de una problemática y “hallar los ordenamientos ajustados para transformar una indagación completa”. La investigación exploratoria se efectúa, regularmente, cuando el motivo es inspeccionar la información requerida, poco estudiada o que no ha sido emprendida antes (Larousse, 1999, pág. 47) .

Manejando este procedimiento se intenta desarrollar la investigación y excluir las anomalías, para así obtener información sobre el evento, realizar una indagación más específica de algo en particular de la realidad, poner en claro dificultades de la conducta humana estudiadas por competidores del tema, igualar nociones o inconstantes, instituir precedencias para búsquedas para conocer la verdad. (Larousse, 1999, p. 46)

### **4.2.2 MÉTODO EXPLICATIVO**

Busca encontrar las razones o causas que ocasionan ciertos fenómenos. Tiene como objetivo explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se da éste. Los estudios de este tipo implican esfuerzos del investigador y una gran capacidad de análisis, síntesis e interpretación. Asimismo, debe señalar las razones por las cuales el estudio puede considerarse explicativo. Su realización supone el ánimo de contribuir al desarrollo del conocimiento científico. (Larousse, 1999, p. 52).

### **4.3 JUSTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA SELECCIONADA**

Se utilizarán ambos métodos, exploratorio y explicativo, ya que ambos se complementan y de esta manera se va a obtener información lo más apegadas a la realidad además de las causas que originan el problema de que los juegos tradicionales pierdan importancia o desaparezcan.

Para esto se decidió enfocarse en recorrer dentro del Distrito Metropolitano de Quito, durante 4 meses los parques del Ejido, Carolina, Bicentenario, Itchimbia, Alameda, Inglés, Coticilla. Y también barrios como San Juan, la calle morales (La Ronda), y sus cercanías en búsqueda de personas que practicasen alguno de estos juegos tradicionales.

### **4.4 HERRAMIENTA DE INVESTIGACIÓN UTILIZADA**

Además del respaldo teórico obtenido mediante el análisis de textos, se utilizará registros de audio y video, imágenes de archivo, fotos y tratar de abarcar la mayor cantidad de medios audiovisuales de los lugares y personajes en donde los juegos tradicionales sean uno de los elementos de mayor importancia.

## **4.5 LIBRO DE PRODUCCIÓN**

### **4.5.1 IDEA**

Realizar un producto que muestre los juegos tradicionales que aún se practican en la ciudad de Quito.

#### **4.5.2 SINOPSIS**

Este producto audiovisual quiere mostrar a la mayor cantidad de personas que aun juegan o practican juegos tradicionales, y los lugares en donde se practican estos juegos, además de buscar a personas que desde alguna de las instituciones gubernamentales realicen actividades para que estos juegos no se pierdan

#### **4.5.3 ARGUMENTO**

Se inicia con tomas de personas que están practicando alguno de los juegos tradicionales para luego intercalar estas imágenes con entrevistas a personas que desde sus puestos de trabajo realizan actividades a favor de que estos juegos se mantengan además de la importancia que estos juegos tienen dentro de nuestra cultura, la música es un factor importante y servirá como guía para la generación de emociones dentro de este producto, quedando en la primera parte música que anime al espectador.

Como el objetivo principal es transmitir un mensaje de conciencia en el espectador se mostrara el problema actual que viven los juegos tradicionales, con tomas de los lugares donde se practicaban juegos tradicionales que han quedado abandonados siempre evitando aspectos negativos pues la intención es hacer que el espectador se identifique con el tema.

Cada una de las personas entrevistadas serán los que narren la historia de este documental, contando cuanto tiempo llevan ya sea practicando uno de estos juegos o contando que actividad realiza para que estos juegos se mantengan y al final de dirán un mensaje al espectador sobre la importancia de que estos juegos sigan con vida en la ciudad de Quito.

#### **4.5.4 DESARROLLO DE ESCALETA**

Una vez completada la recopilación de la información sobre el tema, el siguiente paso es tener en mente el orden en el que se presentara la idea del documental, para lo cual se desarrolla una escaleta.

##### **PROLOGO:**

Imágenes de eventos realizados por el municipio a favor de los juegos tradicionales o de las tradiciones en si

##### **INICIO:**

Créditos con un fondo de un recorrido hecho por un coche de madera.

##### **INTRODUCCIÓN:**

Se muestran a las personas que han sido entrevistadas diciendo sus nombres y en algunos casos algunas dirán que es lo que hacen o a que se dedican.

##### **PRIMERA PARTE:**

Se muestra a las personas entrevistadas contando todos los juegos que conocen y sus preferidos.

##### **SEGUNDA PARTE:**

Se muestra las anécdotas de recuerdos de estas personas al jugar juegos tradicionales y además se indica que es para algunos de estos personajes una tradición y la importancia que tienen las tradiciones en sus vidas, mientras se utilizan tomas de los juegos tradicionales que aún siguen con vida y los lugares donde se practican

### TERCERA PARTE:

A través de testimonios de algunas personas se muestran los factores causantes de que las tradiciones y en este caso los juegos tradicionales se pierdan mientras se utilizan tomas de los lugares donde se practicaban juegos tradicionales vacíos o tomas que evoquen nostalgia.

### PARTE FINAL:

Se muestra un mensaje final de algunas de las personas entrevistadas para las futuras generaciones acerca de la importancia de conservar los juegos tradicionales.

#### 4.5.5 GUIÓN TÉCNICO

Tabla 1

ESCENA	PLANO	ENCUADRE	MOV/DIREC	ACCIÓN	TEXTO	SONIDO
PRÓLOGO	1	p.general	estático	cámara lenta niño jugando		música que inspire dinamismo
PRÓLOGO	2	p.general	estático	cámara lenta niño jugando		música que inspire dinamismo
INICIO	1	p.general	Traveling	recorrido coches de madera	LOGO UDLA	música que inspire dinamismo

INICIO	2	p.medio	estático	opinión sobre el tema	nombre de la persona	música que inspire dinamismo
INICIO	3	p.general	traveling	recorrido coches de madera	nombre facultad	música que inspire dinamismo
INICIO	4	p.cerrado	estático	opinión sobre el tema	nombre de la persona	música que inspire dinamismo
INICIO	5	p.general	estática	toma parque	realizado por José Rojas	música que inspire dinamismo
INTRODUCCION	1	p.detalle	estática	dos niños hablan		música de ambiental para calmar
INTRODUCCION	1	p.medio	estática	opinión sobre el tema	nombre y cargo de la persona	música de ambiental para calmar
INTRODUCCION	2	p.general	estática	niños jugando		música de ambiental para calmar
INTRODUCCION	3	p.medio	estática	opinión ciudadana	nombre persona	música de ambiental para calmar

INTRODUCCION	4	p.general	estático	lugar donde se practica juegos tradicionales	nombre lugar	música de ambiental para calmar
PRIMERA PARTE	1	p.general	estática	opinión ciudadana	nombre personas	música de ambiental para calmar
PRIMERA PARTE	2	p.general	estática	personas jugando	lugar donde están jugando	música de ambiental para calmar
PRIMERA PARTE	3	p.general	estática	opinión ciudadana	nombre personas	música de ambiental para calmar
PRIMERA PARTE	4	p.detalle	paneo	toma de cocos		música de ambiental para calmar
SEGUNDA PARTE	1	p.medio	estática	opinión sobre el tema	nombre persona	música de ambiental para calmar
SEGUNDA PARTE	2	p.medio	estática	evento gubernamental en favor		música ambiental dinámica
SEGUNDA PARTE	3	p.medio	estática	opinión experto	nombre persona	música ambiental dinámica

SEGUNDA PARTE	4	p.general	estática	evento parque	nombre lugar	música ambiental dinámica
TERCERA PARTE	1	p.medio	estática	opinión ciudadana	nombre	música ambiental dinámica
TERCERA PARTE	2	p.general	estática	juegos	lugar donde están jugando	música ambiental dinámica
TERCERA PARTE	3	p.general	estática	juegos	créditos	música ambiental dinámica
TERCERA PARTE	4	p.general	estática	juegos	agradecimientos	música ambiental dinámica

#### 4.5.6 TRATAMIENTO

Con la intención siempre de generar un mensaje positivo en este trabajo se utilizó colores cálidos, para lo cual el balance de blancos en la cámara deberá estar situado desde el 6.000 kelvin.

Planos cerrados en las entrevistas a las personas para darle siempre la mayor importancia al contenido de la entrevista, y ubicarse detrás o a una distancia cercana a la cámara a la hora de formular la pregunta, debido a que el entrevistado siempre tiende a mirar a quien le habla.

En cuanto al equipo técnico este debe garantizar calidad tanto en audio como en video para lo cual se utilizara, un micrófono rode videomic pro para captar el audio y una cámara canon t5i para los registros en video, intentando no exponer la sensibilidad del sensor a un iso superior a los 200, se utilizara un lente de 50mm para las entrevistas y planos más cerrados mientras que para tomas mucho más abiertas se utilizara un lente de 8mm,

#### 4.6 DESGLOCE DE PRODUCCIÓN

Tabla 2

<b>DESCRIPCION DE ROLES</b>	
<b>RECURSO HUMANO</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>
Investigador	Es el encargado de realizar el análisis de los lugares y buscar a las personas que practiquen estos juegos
Script	Se encarga de llevar un registro de las tomas realizadas durante el rodaje
Guionista	Realiza un guion de acuerdo a la investigación realizada
Director	Se encarga de dirigir al equipo de producción
Camarógrafo	Se encarga de operar la cámara y sus adicionales
Director de arte	Es quien crea la idea visual de la producción
Asistente de fotografía	Es quien ayuda al camarógrafo o director de arte en su trabajo
Sonidista	Se encarga de registrar el sonido durante la producción
Asistente de sonidista	Ayuda al sonidista a registrar el sonido

Iluminador	Se encarga de supervisar que la luz en el lugar de grabación sea óptima
Productor	Es quien realiza y optimiza la forma en que se va a llevar a cabo la producción
Asistente de Producción	Coordina con el productor todas las actividades para optimizar tiempo y recursos
Locutor	Es quien con su voz relatará todos los acontecimientos relevantes que se registraron dentro de la producción
Musicalización	Es la persona o las personas que le pondrán música al proyecto audiovisual
Editor	Es quien realiza cortes y coloca el material en orden para la producción audiovisual final
Post Productor	Realiza trabajos de corrección y tratamiento de la producción audiovisual
Diseñador Gráfico	Encargado del diseño visual de la producción.

#### 4.6.1 PRESUPUESTO

Tabla 3

<b>NOMBRE DEL PROYECTO:</b>	VIDEO DOCUMENTAL SOBRE JUEGOS TRADICIONALES EN LA CIUDAD DE QUITO
<b>PRODUCTOR:</b>	JOSÉ ROJAS
<b>DIAS DE RODAJE:</b>	5

<b>RECURSO HUMANO</b>	<b>PRECIO POR DIA</b>	<b>CANTIDAD(DIAS)</b>	<b>PRECIO IDEAL</b>	<b>PRECIO TESIS</b>
Investigador	\$ 3.000,00	Por Proyecto	\$ 3.000,00	\$ 400,00
Script	\$ 50,00	5	\$ 250,00	\$ 0,00
Guionista	\$ 2.500,00	Por Proyecto	\$ 2.500,00	\$ 100,00
Director	\$1.500,00	Por Proyecto	\$1.500,00	\$0,00
Camarógrafos ( dos personas )	\$ 300,00	5	\$ 1.500,00	\$ 200,00
Director de arte	\$1.500,00	Por Proyecto	\$1.500,00	\$50,00
Asistente de fotografía	\$600,00	Por Proyecto	\$600,00	\$100,00
Sonidista	\$80,00	5	\$400,00	\$50,00
Asistente de sonidista ( Boom )	\$ 50,00	5	\$ 250,00	\$ 50,00
Iluminador	\$100,00	5	\$500,00	\$50,00
Productor	\$1.500,00	Por Proyecto	\$1.500,00	\$0,00
Asistente de Producción	\$75,00	5	\$375,00	\$50,00
Locutor	\$300,00	Por Proyecto	\$300,00	\$100,00
Musicalización	\$1.000,00	Por Proyecto	\$1.000,00	\$400,00
Editor	\$100,00	5	\$500,00	\$100,00
Post Productor	\$800,00	Por Proyecto	\$800,00	\$100,00
Diseñador Gráfico	\$300,00	Por Proyecto	\$300,00	\$100,00

<b>TOTAL RECURSOS HUMANOS</b>			<b>\$16.775,00</b>	<b>\$1.850,00</b>
-------------------------------	--	--	--------------------	-------------------

RECURSOS TECNICOS	PRECIO POR DIA	CANTIDAD (DIAS)	PRECIO IDEAL	PRECIO TESIS
Cámara Canon 7D	\$70,00	10	\$700,00	\$400,00
Cámara Canon 5D	\$80,00	10	\$800,00	\$400,00
Accesorios Canon (lentes 50mm, y 8mm)(x2)	\$200,00	10	\$2.000,00	\$400,00
Cámara Go Pro Hero 3	\$80,00	10	\$800,00	\$400,00
Grabadora Tascam D40	\$40,00	5	\$200,00	\$100,00
Micrófono Boom/Rode y Accesorios	\$30,00	5	\$150,00	\$100,00
Kit Luces: Lowell 50 -100w	\$230,00	5	\$1.150,00	\$850,00
Trípode	\$15,00	5	\$75,00	\$50,00
Video Assist	50	5	250	250
Tarjeta de memoria de 32gb AV	50	3	50	50

<b>TOTAL RECURSOS TECNICOS</b>			<b>\$6.175,00</b>	<b>\$3.000,00</b>
--------------------------------	--	--	-------------------	-------------------

RECURSOS CONSUMIBLES	PRECIO POR DIA	CANTIDAD (DIAS)	PRECIO IDEAL	PRECIO TESIS
Transporte	150	5	750	100
Catering	150 (15 personas)	5	750	150
Disco Duro de 1TB	80	1	80	0
Impresiones	50	1	50	35

<b>TOTAL RECURSOS CONSUMIBLES</b>			<b>1630</b>	<b>285</b>
-----------------------------------	--	--	-------------	------------



## 4.8 CUESTIONARIO DE PREGUNTAS

Una vez realizado el análisis con respecto a las personas a entrevistar, se dividió el tipo de preguntas en dos áreas, en la primera área las preguntas más simples o las que resultaran igual tanto para adultos como para niños, y en una segunda área dejar preguntas un poco más indirectas para los pequeños con el afán de obtener respuestas diferentes o llegar mucho más a los niños.

### ÁREA 1

¿Qué es Jugar?

¿Qué es tradición?

¿Qué es cultura?

¿Qué juegos tradicionales conoce?

¿Cuál de estos juegos es tu preferido?

¿Quién te enseñó a jugar este juego?

¿Cuál es la importancia que tienen las tradiciones dentro de la cultura?

### ÁREA 2

¿Qué haces en tu tiempo libre?

¿Con quién juegas?

¿A qué juegas?

¿Si se va la luz en tu casa?, ¿Qué haces?

## **4.9 PRODUCCIÓN**

Para la etapa de producción de este producto audiovisual sobre los juegos tradicionales de la ciudad de Quito se utilizó una cámara pequeña pero de alta definición (canon t5i) y utilizando un lente de 50mm para registrar las entrevistas y un lente de 8mm para planos más generales, para el registro de audios se utilizó un micrófono (Rode Boom).

Cabe anotar que se redujo el equipo a lo mínimo posible debido al traslado que se debía hacer durante los fines de semana y para evitar llamar la atención en los lugares que se visitaba, además para que las personas que se abordaba no se sintieran incomodadas al momento de conceder una entrevista

## **4.10 POST-PRODUCCIÓN**

Se editó el video con el programa Adobe Premier en un computador con un procesador i5 con 4gb de memoria RAM, en cuanto a la edición del audio se utilizó Adobe Audition, y Pro Tools en algunos casos

Se utilizó After effects para añadir filtros, corrección de color y añadir textos informativos en el video para su mejor entendimiento

En cuanto a la musicalización se consiguió música libre de derechos para algunas partes de este video documental.

## **5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **5.1 CONCLUSIONES:**

Al final de la investigación de campo, es lamentable decir que Juegos Tradicionales han desaparecido en su mayoría, juegos como canicas, trompos, palo encebado, se ven escasamente o nulos dentro del Distrito Metropolitano de Quito, sin embargo con la finalidad de cumplir con el objetivo general de esta investigación, se utilizó solo a las personas que si bien no practicaban muchos de estos juegos tradicionales, aun salen a buscar en los parques formas de unir sus lazos familiares.

Es vital que los padres enseñen a sus hijos a entretenerse de la manera en que lo hacían sus padres o las generaciones que le antecedían, pues de otra manera los juegos tradicionales no son competencia contra el entretenimiento que trae la vida moderna.

Es responsabilidad de cada uno de nosotros el no dejar que las relaciones interpersonales desaparezcan, ya que es ahí donde comienza el ciclo en donde los juegos y las tradiciones en si se comienzan a perder.

### **5.2 RECOMENDACIONES**

El siguiente trabajo puede servir para todas las personas que deseen analizar sobre el estado en el que se encuentran los juegos tradicionales dentro del distrito metropolitano de Quito así como también las instituciones que tienen a su cargo proyectos a favor de la cultura.

Pueden hacer uso a su vez las instituciones que brindan servicios de terapia familiar para mostrar en casos de violencia familiar por ejemplo alternativa para mantener a la familia unida.

Los futuros padres pueden hacer uso de este trabajo a manera de información general para la formación de su o sus futuros hijos.

Las instituciones educativas que deseen mostrar a sus niños lo que las personas que ahora son adultas solían hacer en sus tiempos libres.

## REFERENCIAS:

- Aquino, O. Z. (1983). Psicopedagogía de la educación motriz en la etapa del Mexico.
- Autores, V. (2000). Juegos Tradicionales. Recuperado de Juegos Tradicionales: <http://juegostradicionales.com/Canicas.html>
- Benjamin, O. (1995). Cultura y tiempo. Madrid: Aguaclara.
- Benson, E. (27 de Julio de 2014). Proyecto manos en la Ronda. (J. Rojas, Entrevistador)
- Carrion, P. (13 de Enero de 2013). Juegos Tradicionales. Pichincha, Quito, Ecuador.
- CINU. (2002). <http://www.cinu.org.mx/eventos/cultura2002/importa.htm>. Recuperado de UNESCO: <http://www.cinu.org.mx/eventos/cultura2002/importa.htm>
- Cruz, J. (2012 йил 6-Julio). El "Quito Juega" y los juegos del ayer.mov. (A. Arteaga, Interviewer) Quito.
- de, D. (2013). <http://definicion.de/tradicion/>. Recuperado de de Definicion de: <http://definicion.de/tradicion/>
- Definicion. (2008). definicion.de. Recuperado de definicion.de: <http://definicion.de/tradicion/>
- Giménez, F. (2010 йил 28-Abril). La verdad. Recuperado de La verdad: <http://www.laverdad.es/murcia/v/20100428/cartagena/tradiciones-pierden-porque-gente-20100428.html>
- Giudice, S. y. (1970). Nueva Didáctica Especial. Buenos Aires: 1970.
- Herrero, J. (2002). sil.org. Recuperado de sil.org: <http://www-01.sil.org/training/capacitar/antro/cultura.pdf>
- Hoy, D. e. (1995 йил 8-Septiembre). Diario el Hoy. From <http://www.hoy.com.ec/noticias-ecuador/agosto-mes-de-las-artes-76522.html>.
- Inmediato, E. (2012 йил 24-11). ecuador Inmediato. From <http://www.ecuadorinmediato.com/index.php?module=Noticias&func=ne>

- ws\_user\_view&id=186182&umt=competencia\_coche\_madera\_una\_tradicion\_en\_quito\_desde\_hace\_39\_anos
- Jaime Bantulá Janot, J. M. (2002). Juegos Multiculturales. Barcelona: Editorial Paidotribo.
- Larousse, E. (1999). Gran Enciclopedia Larousse. Barcelona: Planeta.
- Mora, L. E. (1997). PLURICULTURALIDAD E IDENTIDAD NACIONAL. En PLURICULTURALIDAD E IDENTIDAD NACIONAL.
- Obando, M. D. (2008). Estudio de Marketin de Juegos tradicionales. Quito.
- Reference, W. (2013). Word Reference. Recuperado de <http://www.wordreference.com/es/en/translation.asp?spen=cultura>
- Romero, A. M. (2009). About.com. Recuperado de About.com: <http://deportes.about.com/od/Voleibol/a/Historia-Del-Ecuavoley.htm>
- Ruiz, J. (2006). Juegos Populares. Recuperado de Juegos Populares: [http://www.juegospopulares.org/index.php?option=com\\_k2&view=item&id=37:la-gallinita-ciega&Itemid=10&lang=es](http://www.juegospopulares.org/index.php?option=com_k2&view=item&id=37:la-gallinita-ciega&Itemid=10&lang=es)
- trabajo, C. N. (1999). Consejo Nacional de Educacion para la vida y el trabajo. Recuperado de Consejo Nacional de Educacion para la vida y el trabajo: <http://www.conevyt.org.mx/cursos/cursos/vaco/contenido/revista/vc07r.htm>
- Viviano, V. (2004). Actividades y Juegos para desarrollar la inteligencia. Barcelona, España: Ediciones CEAC S.A.
- Yepez, S. (26 de Junio de 2014). Guambrotecas y espacios ludicos del municipio. (J. Rojas, Entrevistador)

## **ANEXOS**