



UNIVERSIDAD DE OTAVALO

CARRERA DE INGENIERIA EN DESARROLLO SOCIAL Y CULTURAL

**“EL TRADICIONAL JUEGO DEL TROMPO COMO EXPRESIÓN DEL
PATRIMONIO CULTURAL DE LA ZONA URBANA DE COTACACHI”**

**TRABAJO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
INGENIERO EN DESARROLLO SOCIAL Y CULTURAL**

AUTOR:

CONEJO QUINCHE JOSÉ NARCIZO

TUTORA:

MSC. LEDYS HERNÁNDEZ

OTAVALO, AGOSTO 2018

DECLARACIÓN

Yo, José Narcizo Conejo Quinche, declaro que este trabajo es de mi total autoría, que no ha sido previamente presentado para grado alguno o calificación profesional.

La Universidad de Otavalo puede hacer uso de los derechos correspondientes, según lo establecido por la Ley de Propiedad Intelectual, por su reglamento y por la normativa institucional vigente.

José Narcizo Conejo Quinche

C. I. 1001801248

CERTIFICACIÓN

Certifico que el proyecto de investigación titulado “El Tradicional Juego del Trompo como expresión del Patrimonio Cultural de la zona urbana de Cotacachi” bajo mi dirección y supervisión, constituye el trabajo de titulación para aspirar al título de INGENIERÍA EN DESARROLLO SOCIAL Y CULTURAL del estudiante JOSÉ NARCIZO CONEJO QUINCHE, y cumple con las condiciones requeridas por el Reglamento de Trabajos de Titulación (Arts. 16 y 25).

Msc. Ledys Hernández Chacón

C.I. 1716053333

DEDICATORIA

Dedico este trabajo investigativo a mi valerosa madre, a mi esposa y en especial a mis hijos Hastiín y Charik por ser mi inspiración en la culminación de mi carrera profesional. Así también a todas las personas que con una palabra, un gesto, o un acto sencillo me hicieron sentir su apoyo durante el tiempo de mis estudios, me dieron las fuerzas para seguir y no me dejaron caer.

AGRADECIMIENTO

A todas las personas que depositaron su confianza en mis capacidades, a mis familiares, amigos, maestros y compañeros de carrera; autoridades y custodios hospitalarios del tradicional juego del trompo de la ciudad de Cotacachi, quienes me abrieron sus puertas para poder contar con sus valiosos testimonios y todo su apoyo, a mi tutora y directora de carrera MSC Ledys Hernández por su constante apoyo y dirección, y a todas las personas que aportaron en mi investigación.

A la Universidad de Otavalo por ser la institución que con todo su claustro de profesores y autoridades me introdujo en el apasionante mundo del desarrollo social y cultural.

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo general, Comprender el tradicional juego del trompo como expresión del patrimonio cultural de la zona urbana de Cotacachi para su salvaguarda, patrimonio perteneciente a todos los cotacacheños y cotacacheñas. La investigación parte de la fundamentación teórico metodológica planteada por los diferentes autores.

La metodología utilizada en esta investigación fue la recolección, análisis e interpretación de los resultados de las variables independiente, el juego del trompo y dependiente, expresión patrimonial. Esta investigación fue de carácter descriptivo no experimental método que se caracteriza por el trabajo de campo y el contacto directo con los sujetos de investigación en un medio natural y el método analítico sintético que permite el análisis de los datos encontrados mediante la desagregación del fenómeno en sus partes. Fue utilizado para el análisis de resultados y la interpretación de las entrevistas.

Por las características de las técnicas e instrumentos aplicados, su paradigma respondió a una lógica cualitativa, principalmente por la forma de las técnicas e instrumentos empleados, como la investigación documental, la entrevista y la observación participante y la aplicación del proceso racional como metodología de análisis de los resultados para llegar a proponer estrategias que aporten a la salvaguarda del tradicional juego del trompo como expresión del patrimonio cultural de la zona urbana de Cotacachi, dirigida a los custodios, jugadores activos y autoridades las mismas que de aplicarse de manera coordinada entre los mismos, aportará al fortalecimiento del juego del trompo y a la identidad cultural de los cotacacheños y cotacacheñas.

Palabras claves: Cultura, Patrimonio, Tradición, Identidad, Kushpy, Bola de cabe, Kuyumba, Custodio.

ABSTRACT

This research had as its general objective, to understand the traditional game of the spinning top as an expression of the cultural patrimony of the urban area of Cotacachi for its safeguard, patrimony belonging to all the cotacacheños and cotacacheñas. The research is based on the theoretical methodological rationale posed by the different authors.

The methodology used in this research was the collection, analysis and interpretation of the results of the independent variables, the spinning game and dependent, patrimonial expression. This research was descriptive non-experimental method that is characterized by field work and direct contact with the subjects of research in a natural environment and the synthetic analytical method that allows the analysis of the data found by disaggregating the phenomenon in its parts. It was used for the analysis of results and the interpretation of the interviews.

By the characteristics of the techniques and instruments applied, its paradigm responded to a qualitative logic, mainly by the form of the techniques and instruments used, such as the documentary research, the interview and the participant observation and the application of the rational process as methodology of analysis of the results to come to propose strategies to contribute to the safeguarding of the traditional game of spin as an expression of the cultural heritage of the urban area of Cotacachi, addressed to the custodians, active players and officials the same to be applied in a coordinated way among the same, will contribute to the strengthening of the game of the spin and the cultural identity of the cotacacheños and cotacacheñas.

Key words: Culture, Heritage, Tradition, Identity, Kushpy, Cabe Ball, Kuyumba, Custodian.

ÍNDICE DE CONTENIDOS:

CERTIFICACIÓN.....	III
DEDICATORIA.....	IV
AGRADECIMIENTO.....	V
RESUMEN.....	VI
ABSTRACT.....	VII
INTRODUCCIÓN.....	1
SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.....	2
PROBLEMA CIENTÍFICO:.....	3
OBJETIVOS:.....	3
GENERAL.....	3
ESPECÍFICOS:.....	3
IDEA A DEFENDER.....	3
DECLARACIÓN DE VARIABLES.....	4
CAPÍTULO I. BREVE RECORRIDO TEÓRICO SOBRE EL PATRIMONIO CULTURAL Y LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL ECUADOR.....	11
1.1. ALGUNAS CONCEPCIONES SOBRE LA CULTURA Y EL PATRIMONIO.....	12
1.2. MARCO LEGAL DEL PATRIMONIO CULTURAL EN ECUADOR.....	20
1.3. IDENTIDAD Y TRADICIÓN COMO PATRIMONIO CULTURAL.....	25
1.4. LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO EXPRESIÓN DE LA CULTURA.....	30
1.5. EL JUEGO TRADICIONAL DEL TROMPO: ORÍGENES Y LEGADO.....	32
CAPÍTULO II. CARACTERIZACIÓN DEL JUEGO DEL TROMPO COMO EXPRESIÓN DEL PATRIMONIO CULTURAL DE LA ZONA URBANA DE COTACACHI.....	35
2.1. JUSTIFICACIÓN DEL PROCEDIMIENTO.....	35

2.2. CENSO POBLACIONAL	36
2.3. VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS.....	37
2.4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.....	38
2.5. VARIABLE INDEPENDIENTE: CARACTERIZACIÓN DEL JUEGO DEL TROMPO	39
2.5.1. INDICADOR: ORIGEN DEL JUEGO DEL TROMPO	39
2.5.2. INDICADOR: CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO DEL TROMPO	41
2.5.3.- INDICADOR: PROCESO DE ELABORACIÓN	45
2.6. VARIABLE DEPENDIENTE: EXPRESIÓN PATRIMONIAL	51
2.6.1. INDICADOR: TIPO DE PATRIMONIO	52
2.6.2. INDICADOR: IDENTIDAD CULTURAL	60
2.6.3. INDICADOR: VIGENCIA DEL JUEGO.....	66
CAPÍTULO III. PROPUESTA DE ESTRATEGIAS PARA LA SALVAGUARDA DEL JUEGO DEL TROMPO EN LA ZONA URBANA DE COTACACHI.....	71
3.1. PROCESO RACIONAL PARA TOMA DE DECISIONES.....	71
3.2. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA.....	73
3.3. OBJETIVOS DE LA PROPUESTA.....	74
3.4. FORMULACIÓN DE ESTRATEGIAS.....	74
CONCLUSIONES.....	77
RECOMENDACIONES	79
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	81
ANEXOS:	89
ANEXO 1: PROCEDIMIENTO. METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN	89
ANEXO 2: LISTA DE INFORMANTES CLAVES - ENTREVISTADOS	90
ANEXO 3: PAUTA DE ENTREVISTAS	93

ANEXO 4: FICHA DE VALIDACIÓN DE LA METODOLOGÍA PROCESO RACIONAL PARA LA TOMA DE DECISIONES.....	94
ANEXO 5: REGLAMENTOS	95
ANEXO 6: FOTOGRAFÍAS DEL TRABAJO DE CAMPO DEL TRADICIONAL JUEGO DEL TROMPO.....	107

ÍNDICE DE TABLAS:

Tabla 1. Matriz de relación diagnóstica	5
Tabla 2. Estratificación de la población	37
Tabla 3. Resultados obtenidos para el indicador origen del trompo	39
Tabla 4. Resultados obtenidos para el indicador características del juego	41
Tabla 5. Resultados obtenidos para el indicador proceso de elaboración	46
Tabla 6. Resultados obtenidos para el indicador tipo de patrimonio.....	52
Tabla 7. Resultados obtenidos para el indicador identidad cultural	61
Tabla 8. Resultados obtenidos para el indicador vigencia del juego	66
Tabla 9. Estrategias para la salvaguarda del tradicional juego del juego	75

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Porcentajes para el indicador: origen del trompo	40
Gráfico 2. Porcentajes para el indicador características del juego del trompo	42
Gráfico 3. Porcentajes obtenidos en el indicador proceso de elaboración	47
Gráfico 4. Porcentajes obtenidos para el indicador tipo de patrimonio	53
Gráfico 5. Porcentajes para el indicador identidad cultural	62
Gráfico 6. Porcentajes para el indicador vigencia del juego	67

INTRODUCCIÓN

Los juegos tradicionales son considerados parte del patrimonio cultural material e inmaterial de todas las culturas del mundo. Al decir de Cordero (2015): "...no puede estar al margen de la identidad cultural de las comunidades que se expresan en sus contextos lúdicos y vinculados a formas de vida específicas, así como a sus costumbres y creencias" (p.7). A pesar de ello, resulta difícil determinar con seguridad su origen. Sin embargo; por su rol social, cultural, educativo y su permanencia en el tiempo, son consideradas parte del patrimonio de las diferentes culturas.

En América del Sur, en los países de mayor presencia de pueblos y nacionalidades originarias, los juegos tradicionales han estado presentes como parte de su patrimonio material e inmaterial desde tiempos inmemoriales. Según muestras arqueológicas (productos textiles), se ha comprobado la existencia de grabados de juegos y jugadores desde épocas ancestrales (Sánchez 2008).

Siendo Ecuador un país culturalmente diverso, existe una infinidad de juegos tradicionales que aún sobreviven al interior de las diferentes nacionalidades y pueblos. En el caso de la sierra norte del Ecuador, los juegos tradicionales son muy diversos y se han transmitidos por generaciones. Están ligados a la historia y la cultura del país. Sus reglas son parecidas por más que se practiquen en diferentes lugares y cuyas actividades son utilizadas como diversión y disfrute para sus participantes (Dari, 2017). En muchas ocasiones, incluso como herramientas educativas, por aportar al proceso de enculturación y es indispensable para el desarrollo psicomotor, psicosocial, intelectual, afectivo y social, ya que con él se desarrollan habilidades, se aprende a respetar normas y tener metas y objetivos.

En la provincia de Imbabura entre los juegos tradicionales más populares, se puede mencionar: la perinola, el yo-yo, las bolas, las tortas, el juego de saltar la cuerda, la plancha, el trompo entre otros, que por lo general se juegan acordes al calendario agrícola andino (Sánchez, 2008). Sin embargo, la conservación de los juegos tradicionales se ve afectada por la influencia de aspectos económicos, sociales y políticos propios de la modernización como la globalización y los procesos de aculturización.

El patrimonio, según el Ministerio Coordinador de Patrimonio Natural y Cultural del Ecuador, comprende a todos los valores culturales y sociales que caracterizan a una población así como: costumbres, leyendas, tradiciones, gastronomía y los juegos ancestrales, transmitidos de padres a hijos. En este sentido, el presente estudio se enfoca en el tradicional juego del trompo, propio de la zona urbana de Cotacachi como manifestación patrimonial de una cultura viva.

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

La presente investigación refleja una problemática existente en la zona urbana de Cotacachi, ciudad que por la afluencia y el asentamiento extranjero viene enfrentando durante los últimos veinte años impactos amenazadores en cuanto a sus manifestaciones culturales. Se toma como referencia a Lozano (2015), quien al respecto afirma:

Hoy en día los videos juegos vienen a ser parte de la cultura del juego estas están presentes en los hogares y los centros comerciales, teniendo como efecto el resquebrajamiento del comportamiento, el lenguaje y la socialización, teniendo el amparo del estado Peruano (p.12).

Similares impactos se producen en las generaciones actuales de la población cotacacheña, que han afectado la conservación y práctica del tradicional juego del trompo. Esto confluye a su vez con la persistencia de una corriente de pensamiento colonizada, transmitida por generaciones, que hace que los jóvenes y niños no crean en sus propias capacidades de crecer y tener una autoestima y nacionalismo que valore la diversidad cultural del Ecuador y de Cotacachi en particular.

Por otro lado, el juego del trompo enfrenta una agresiva situación de posible desaparición ya que quedan pocos maestros artesanos del trompo en Cotacachi, por lo que se considera necesario hacer un registro de sus saberes y las técnicas del proceso de elaboración del trompo y sus complementos.

A esto se añade el crecimiento demográfico y la tala indiscriminada de la flora nativa en las faldas del cerro Cotacachi, con la expansión de la frontera agrícola. Con ello se reducen los espacios de crecimiento de las plantas del Cerote, materia prima del trompo, lo que afecta a la vez a la desaparición de las prácticas sociales de recolección.

Ante estas causas de enajenación de los valores culturales en los jóvenes y la pérdida de interés en las diferentes manifestaciones culturales, en particular en la práctica del tradicional juego del trompo, es urgente hacer un registro testimonial a fin de revalorar la memoria oral y aportar a la identidad cultural de las nuevas generaciones de la ciudad de Cotacachi. De continuar esta situación, las futuras generaciones podrían perder una parte importante de su identidad cultural, tomando en cuenta que existe muy poca información y trabajos de investigación existentes sobre el tradicional juego del trompo en Cotacachi.

PROBLEMA CIENTÍFICO:

¿Cómo contribuir a la salvaguarda del tradicional juego del trompo como expresión del patrimonio cultural de la zona urbana de Cotacachi?

OBJETIVOS:

GENERAL

Comprender el tradicional juego del trompo como expresión del patrimonio cultural de la zona urbana de Cotacachi para su salvaguarda.

ESPECÍFICOS:

- Fundamentar teóricamente los juegos tradicionales como patrimonio cultural de los pueblos y nacionalidades a nivel internacional y en el Ecuador.
- Caracterizar la manifestación cultural del tradicional juego del trompo de la zona urbana de Cotacachi.
- Identificar estrategias que contribuyan a la salvaguarda del tradicional juego del trompo de la zona urbana de Cotacachi.

IDEA A DEFENDER

El tradicional juego del trompo que se celebra en la zona urbana de Cotacachi no ha sido registrado ni documentado para su salvaguarda. Realizar el registro sobre el juego contribuirá a la salvaguarda o resguardo del patrimonio tangible e intangible de la zona urbana de Cotacachi.

DECLARACIÓN DE VARIABLES

Variable Independiente:

El juego del trompo

Para definir esta variable se ha tomado como referencia a Vargas y García (2009), quienes plantean:

Lo importante del juego es la competencia y pericia (agilidad) para manipularlo y hacer muchas figuras. Como los antiguos juegos populares infantiles, con el paso del tiempo se convirtieron en tradicionales al ser transmitidos de generación en generación y los juguetes, como las canicas, el trompo y el balero, con que se realizaban, pasaron a formar parte de la vida cotidiana (p.3)

Los mismos autores, mencionan sobre el juego tratado: “la misión del trompo es girar, bailar, de ahí la expresión “la tierra gira como un trompo” (p.9), y añaden que la destreza principal del juego es “llevarlo a la mano desde el piso” (p.12)

Variable Dependiente:

Expresión patrimonial

Para definir esta variable, se ha tomado como referencia la definición de la UNESCO (2016), que expresa:

El patrimonio cultural en su más amplio sentido es a la vez un producto y un proceso que suministra a las sociedades un caudal de recursos que se heredan del pasado, se crean en el presente y se transmiten a las generaciones futuras para su beneficio. Es importante reconocer que abarca no sólo el patrimonio material, sino también el patrimonio natural e inmaterial. (p.132)

Entendido como una riqueza frágil, el patrimonio requiere de políticas y modelos que garanticen su preservación y respeten su diversidad, debido a que, de acuerdo con la UNESCO (2016): “una vez perdidos, no son recuperables” (p.132).

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Para la operacionalización de las variables, se definieron los siguientes indicadores:

Para la variable independiente: el juego del trompo, los indicadores son los siguientes:

- a) Origen del juego
- b) Características del juego
- c) Proceso de elaboración

Para la variable dependiente: expresión patrimonial, los indicadores son los siguientes:

- a) Tipo de patrimonio
- b) Identidad cultural
- c) Vigencia del juego

De esta manera, se estableció una matriz de relación diagnóstica que permitió establecer la operatividad de la investigación:

Tabla 1. Matriz de relación diagnóstica

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	INSTRUMENTO	FUENTES
El juego del trompo	Histórica	Origen del juego	Entrevista participativa y observación participante	Informantes claves
	Social	Características del juego		
		Proceso de elaboración		
Expresión patrimonial	Política	Tipo de patrimonio		
	Cultural	Identidad cultural		
	Social	Vigencia del juego		

Fuente: Elaboración propia

MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

La presente investigación se enmarca en el paradigma de investigación mixta, tomando en cuenta la referencia de Martínez (2013):

Para describir este mundo de manera adecuada necesitamos una perspectiva más amplia, holística y ecológica, que no nos pueden ofrecer las concepciones reduccionistas del mundo ni las diferentes disciplinas aisladamente; necesitamos una nueva visión de la realidad, un nuevo paradigma (p.38).

En coherencia con lo anterior, se requiere un conjunto de técnicas universales e integradoras, con una lógica de coherencia integral, sistémica y ecológica, verdaderamente interdisciplinaria y transdisciplinaria (Martínez, 2013). El mismo autor menciona más adelante:

Las diferentes disciplinas deberán buscar y seguir los principios de inteligibilidad que se derivan de una racionalidad más respetuosa de los diversos aspectos del pensamiento, una racionalidad múltiple que, a su vez, es engendrada por un paradigma de la complejidad (p.46).

Para Martínez, el término investigación mixta implica la significación propia que adquiere el objeto de estudio a través del análisis metodológico. En sus palabras:

No se trata, por consiguiente, del estudio de cualidades separadas o separables, se trata, pues, del estudio de un todo integrado que forma o constituye primordialmente una unidad de análisis y que hace que algo sea lo que es: una persona, una entidad étnica, social, empresarial, un producto determinado, etc.; aunque también cabe la posibilidad de estudiarse una cualidad específica, siempre que se tenga en cuenta los nexos y las relaciones que tiene con el todo, los cuales contribuyen a darle su significación propia (p.66).

Por tal razón, la presente investigación es de tipo descriptiva, caracterizando el objeto de estudio, con el respectivo cruzamiento de datos recopilados, y respaldado con la investigación documental.

Para identificar los métodos investigativos necesarios para la presente investigación, se ha tomado como referencia a Bernal (2010) y a (Hernández, Fernández - Collado, & otros, 2013), para quienes la investigación científica debe nutrirse de varios métodos. Entre ellos, el inductivo, el deductivo, el hipotético, el analítico, el sintético, el histórico, el

comparativo, así como aquellos de carácter cuantitativo y cualitativo, entre otros. Además de varias combinaciones posibles entre los métodos mencionados.

Con este antecedente, la investigación hará uso del siguiente método:

Método descriptivo no experimental.- Para (Hernández, Fernández - Collado, & otros, 2013), este método se caracteriza por el trabajo de campo y el contacto directo con los sujetos de investigación en un medio natural. Este método resulta útil en la aplicación de encuestas y entrevistas para la recolección de datos descriptivos del objeto de estudio.

Método analítico- sintético.- De acuerdo con (Hernández, Fernández - Collado, & otros, 2013), este método permite el análisis de los datos encontrados mediante la desagregación del fenómeno en sus partes. Fue utilizado para el análisis de resultados y la interpretación de las entrevistas.

Siguiendo a Rojas (2015), la investigación descriptiva caracteriza las variables de investigación y su comportamiento. Para ello se definieron las variables y se operacionalización mediante indicadores, los cuales están detallados en los párrafos anteriores.

Además, puede agregarse que es una investigación de campo ya que los instrumentos se aplicaron en los lugares de vivienda y trabajo de los entrevistados. Como mencionan Sampieri y otros (2013), la investigación de campo es aquella que consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), sin manipular o controlar variable alguna, es decir, el investigador obtiene la información pero no altera las condiciones existentes.

El análisis de los datos se realizó utilizando el método deductivo ya que a partir del estudio de una muestra se obtendrán resultados generalizables a la población, es decir, se parte de lo específico para ir hacia lo general.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

La presente investigación se realizará mediante la implementación de los siguientes instrumentos: observación participante, entrevista semi estructurada y entrevista grupal.

Entrevistas personales, grupales y la realización de una entrevista grupal intergeneracional. Estos instrumentos son válidos para mi investigación porque me permitirán hacer un registro de testimonial de sus conocimientos acerca del Tradicional Juego del Trompo de los últimos maestros fabricantes del trompo Gigante de Cotacachi así como de sus jugadores y espectadores.

Técnica de investigación documental.- Para (Hernández, Fernández - Collado, & otros, 2013), esta técnica se refiere a la indagación y análisis de información documental. Ha sido utilizada en un primer momento de la investigación y en relación al primer objetivo específico, para la revisión bibliográfica y ubicación teórica del problema de investigación y elaboración del marco teórico. De igual manera, resultó útil en el análisis de los resultados para contrastarlo con investigaciones precedentes.

Técnica de la entrevista.- De acuerdo con Robles (2011), la entrevista permite adentrarse en el tema de estudio con profundidad, descifrar lo trascendente y construir paso a paso los procesos a partir de la experiencia del otro. Permite, además, la comprensión de las perspectivas que tienen los informantes tal y como lo expresan en sus propias palabras.

En esta investigación se utilizó la modalidad de entrevista participativa en la cual el entrevistado juega un papel activo en la interpretación de sus propias respuestas (Rojas, 2015). De acuerdo con el autor, la entrevista participativa, a diferencia de la entrevista tradicional ambos, entrevistador y entrevistado participan de manera activa y dinámica en la entrevista. El primero proporciona una guía tentativa de entrevista, sujeta a modificaciones y da a conocer al entrevistado los objetivos de la investigación con la finalidad de lograr el involucramiento activo del entrevistado.

A su vez, el sujeto entrevistado, debe estar consciente de la importancia de su aporte a la investigación y tener el juicio propio de ampliar la información o destacar aquellos elementos que considere más relevantes (Rojas, 2015). En el anexo 1 se presenta el instrumento utilizado.

Técnica de la observación participante.- Esta técnica permite recopilar datos in situ y mientras ocurre el fenómeno investigado (Hernández, Fernández - Collado, & otros,

2013). El uso de esta herramienta permitió de manera directa detectar las características expresadas en cada uno de los indicadores. Rojas (2015), menciona con respecto a la observación participante que es una técnica útil en la comprobación del fenómeno estudiando. En este caso, el observador tiene la libertad de involucrarse en el escenario observado e intervenir con preguntas, sugerencias o manifestaciones que permitan la comprensión activa del objeto de estudio. En el anexo 2 se presenta el instrumento utilizado.

APORTES DE LA INVESTIGACIÓN

Aporte cultural

A través de la presente investigación, se logrará obtener un documento inédito con el que se pretende aportar a la salvaguarda del tradicional juego del trompo en la zona urbana de Cotacachi.

Aporte social

El presente estudio permitirá fortalecer las prácticas sociales relacionadas al juego del trompo, las fechas correspondientes y la identidad urbana de Cotacachi.

ESTRUCTURA CAPITULAR

La investigación es presentada en un informe con la siguiente estructura capitular:

Capítulo I. Se da cumplimiento al primer objetivo, con una fundamentación teórica sobre los juegos tradicionales, su reconocimiento patrimonial y su emergencia de conservación.

Capítulo II. Se da cumplimiento al segundo objetivo, presentando el diseño metodológico mediante el cual se recopilaron los datos, y el correspondiente análisis de resultados.

Capítulo III. Se da cumplimiento al tercer objetivo, explicando el proceso mediante el cual se identificaron las estrategias adecuadas para la conservación patrimonial del juego del trompo.

Finalmente, el trabajo llega a conclusiones y recomendaciones. Se presentan referencias bibliográficas y anexos.

CAPÍTULO I. BREVE RECORRIDO TEÓRICO SOBRE EL PATRIMONIO CULTURAL Y LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL ECUADOR

En este primer capítulo se realizó una recopilación de la información a través de una revisión bibliográfica minuciosa, la misma que sirvió para fundamentar teóricamente la investigación, una vez claro de la parte conceptual de términos como patrimonio, cultura, tradición, tradición oral e identidad, juegos tradicionales, además de conocer varios juegos que aún se resisten a desaparecer como: el tradicional juego del trompo como expresión del patrimonio cultural de la zona urbana de Cotacachi.

Para comprender la situación actual de las diferentes manifestaciones culturales es necesario empezar conociendo los diferentes conceptos y temas como cultura, pueblos originarios, patrimonio cultural, identidad cultural, tradición e interculturalidad. También se hace necesaria la revisión del marco legal que contiene los temas patrimoniales: convenciones y tratados internacionales como los del Organización Mundial de Propiedad Intelectual (OMPI), que es el organismo líder de las Naciones Unidas, (Vézina, 2010). En Ecuador: la Constitución ecuatoriana del 2008, la Secretaria Nacional de Planificación y Desarrollo (Senplades), el Ministerio de Cultura y Patrimonio del Ecuador a través de su Ley de cultura, el Plan Nacional de Desarrollo Toda una Vida 2017-2021.

La fundamentación teórica de los juegos tradicionales como patrimonio cultural de los pueblos y nacionalidades a nivel internacional y en el Ecuador, aterriza en el tradicional juego del trompo de la zona urbana de Cotacachi, como un caso concreto de patrimonio cultural en el Ecuador y objeto del presente estudio (sus requerimientos, primeros grupos de jugadores y su impacto: ambiental, social y cultural).

1.1. ALGUNAS CONCEPCIONES SOBRE LA CULTURA Y EL PATRIMONIO

Las diferentes manifestaciones culturales y sus patrimonios culturales, tanto materiales como inmateriales, están presentes en el mundo y en Suramérica, en particular, en toda la diversidad de culturas originarias y mestizas. Sin embargo, estas manifestaciones en las últimas décadas por diferentes factores vienen sufriendo una constante desvalorización. Ante esta situación, personas y organizaciones que trabajan por la conservación de las culturas vienen buscando estrategias formales que minimicen esta problemática para la que han firmado varios tratados y convenciones internacionales y sus países miembros como Ecuador han intentado aplicar a través de leyes y sus políticas públicas.

Aunque no exista un concepto único de cultura, se puede interpretar que es todo lo que hace el hombre como miembro de una sociedad y es aprobado y compartido por todos. La cultura aporta a la calidad de vida, a las relaciones sociales, espirituales y una relación armónica con la naturaleza (Goberna, 2003). Varios autores comparten como base la siguiente definición del antropólogo Inglés Sir Edward Burnett Tylor, citado por (Goberna, 2003):

La cultura o la civilización, tomada en su amplio sentido etnográfico, es ese complejo conjunto que incluye el conocimiento, las creencias, las artes, la moral, las leyes, las costumbres y cualesquiera otras aptitudes y hábitos adquiridos por el hombre como miembro de la sociedad. (p.535)

De manera tal que puede entenderse por cultura que es todo lo que produce el hombre como miembro de una sociedad la misma que es compartida por todos. Esta concepción permitirá entender la importancia de conservar las diferentes manifestaciones culturales como representación de una identidad. Según Benítez (2003): “cultura es todo lo que crea el hombre al interactuar con su medio físico y social y que es adoptado por toda la sociedad como producto histórico” (p.8).

Los pueblos indígenas participantes del primer encuentro continental “500 años de Resistencia India” (Chantlaca, 1990), con representantes de 120 Naciones Indias, Organizaciones Internacionales y Organizaciones Fraternas, definieron la cultura de la

siguiente manera: “La cultura es un todo en donde están inmersos los aspectos que se requieren para tener una vida digna” (p.4). Partiendo de ello, puede entenderse la cultura como una construcción social que garantiza la calidad de vida de la sociedad. De la anterior declaración se entiende la cultura como parte fundamental en la vida de todos los pueblos originarios, la misma que al ser un todo, posibilita una vida digna para todos los hombres, mujeres, niños, etnias y la misma allpa mama-madre naturaleza y que por ello ha estado y está presente en la lucha de los movimientos indígenas durante toda su historia (Chantlaca, 1990).

Otro aspecto a destacar es un carácter dinámico. Para Benítez (2003), la cultura está en permanente transformación. Siendo transmitida como producto histórico, no se mantiene estática, sino que se crea y recrea constantemente y los elementos que la conforman se encuentran inter-relacionados.

De la misma manera, es importante entender el término patrimonio, como todo lo heredado por nuestros mayores la misma que puede estar dividida en dos: patrimonio natural y patrimonio cultural (Hill y Fernández, 2017). De ellas, la presente investigación se enfoca en el patrimonio cultural.

Patrimonio es un término que al igual que cultura viene evolucionando como se cita a continuación (Molano, 2007): “ha pasado de ser un concepto relacionado con lo monumental, lo artístico (básicamente pintura y escultura) a lo inmaterial como las costumbres y las tradiciones” (p.76).

En la búsqueda del significado de patrimonio cultural, hay una conexión a lo social, a lo colectivo, a los pueblos y nacionalidades originarias, a la diversidad. En este sentido, coincidimos con la definición presentada por la OMPI (Vézina, 2010):

Son características de la identidad cultural y social y del patrimonio cultural de una comunidad, y es la propia comunidad, u otras personas facultadas para ello, quienes las mantienen, utilizan y desarrollan, de acuerdo con las leyes y las prácticas de la misma (p.1).

Esta aclaración de la OMPI, busca proteger los bienes culturales de la apropiación individual o colectiva ajena a los productores de la cultura y verdaderos depositarios de

la riqueza patrimonial. El patrimonio cultural, compilado por Saltos (2009) menciona al respecto: “desde la institucionalidad cultural internacional, creados para salvaguardar el patrimonio cultural, y en este caso según el Documento de Nara sobre Autenticidad en los numerales 7 y 8, se clasifica en dos: patrimonio tangible e intangible” (p.40). Asimismo, Lemaire y Stovel (1994), confirman al respecto:

Todas las culturas y sociedades están enraizadas de forma particular y tienen medios de expresión tangible e intangible que constituyen su patrimonio y que deben ser respetados. (p.1)

Los mismos autores expresan también que “el patrimonio cultural de uno es patrimonio cultural de todos” (Lemaire y Stovel, 2014). Este es un principio fundamental de la UNESCO como la responsabilidad y su tratamiento corresponde primero a la comunidad a la que le pertenece y a sus custodios y que la adhesión a las cartas y convenciones internacionales sobre conservación del patrimonio cultural es aceptar sus principios y responsabilidades (JNTO, 2018). La UNESCO (1973), plantea a su vez la definición de patrimonio material e inmaterial, a los cuales se hace referencia a continuación (Molano, 2007):

El Patrimonio Cultural Material puede ser de interés local, nacional o mundial. Para cada uno de los temas considerados patrimonio cultural (centros históricos, paisajes, complejos arqueológicos, etc.) existe un recorrido institucional y normativo que se tiene que seguir para que un bien sea incluido en la lista del patrimonio. (p.77)

Por patrimonio inmaterial, la UNESCO según la reunión realizada en el año 2001 en Turín, define a todo aquello que no es monumental y que forma parte de los pueblos, su creatividad e identidad cultural transmitida de forma oral. Definición que Molano (2007) aclara de mejor manera, al mencionar “Son testimonio de ello la lengua, la literatura, la música, la danza, los juegos, la mitología, los ritos, las costumbres, los conocimientos ancestrales, la arquitectura y la manufactura de artesanías”. (p.80)

Molano (2007), señala que el patrimonio inmaterial también abarca experiencias de vida, trabajo, creatividad heredadas que continúan desarrollándose, los productos que manufacturan, los recursos, el espacio y otras dimensiones de corte social y natural, necesarios para que perdure e inspire a las comunidades, un sentimiento de transferencia

a las futuras generaciones; muy importante para la identidad, salvaguardia, diversidad cultural y creación de la humanidad.

A pesar de la existencia de esta clasificación, para los pueblos originarios y otras comunidades culturales depositarias del patrimonio cultural es muy difícil separar lo material de lo inmaterial, ya que según su cosmovisión todo tiene un significado holístico y de complementariedad, como se cita a continuación en Saltos (2009):

Consideran al patrimonio como un todo orgánico y holístico que no puede ser separado. Por ejemplo: una fiesta religiosa andina popular no se puede dividir en expresiones (comida, música, baile, coplas, ceremonias, patrimonio material) y en representaciones (valores, símbolos, creencias, patrimonio inmaterial). (p.49)

Los pueblos originarios y otras comunidades culturales por lo general, lejos de teorizar y clasificar el patrimonio, prefieren vivir en sus respectivos tiempos y espacios sagrados, lo celebran, y hacen de su patrimonio cultural, una oportunidad para compartir el fruto de su trabajo con su familia, vecinos, amigos y, por supuesto, con la Allpa Mama-Madre Naturaleza, en reciprocidad por todos los beneficios recibidos.

Finalmente, siendo el interés del presente estudio el patrimonio cultural, es necesario conocer su significado la misma que es parte de la construcción de las sociedades como se cita a continuación (Jaramillo, y otros, 2012):

El Patrimonio Cultural es entendido como una construcción social basada en la apropiación y la legitimación selectiva y reflexiva que, como todo acto de memoria, busca el rescate del olvido en un proceso de reconstrucción permanente. Por lo tanto, el patrimonio existe desde el momento en que se activan los mecanismos simbólicos e intencionales de la memoria (p.18).

Sin embargo, según Saltos (2009), los sectores populares depositarios del patrimonio cultural, como una forma de resistencia a las imposiciones ideológicas externas y corrientes de pensamientos hegemónicos globalizantes que cada vez intentan imponer, han entrado a un proceso de teorización y clasificación, proceso que aún no ha sido compartida a la diversidad cultural del país, como se cita a continuación (Saltos, 2009):

Los sectores populares han procesado una tipología elemental del patrimonio, que se describe a continuación.
Tipos de Patrimonio y sus Elementos:

Patrimonio de respeto.- Pucarás, ruinas, sitios y monumentos arqueológicos, cementerios, vertientes (ojos de agua, cascadas, ríos, lagunas, montañas, animales, plantas sagradas y medicinales.

Patrimonio construido.- Templos, plazas, calles, casas y barrios.

Patrimonio de la sabiduría cotidiana.- Técnicas, destrezas, habilidades, saberes, conocimientos, prácticas.

Patrimonio simbólico.- Creencias, valores, percepciones, actitudes, normas.

Patrimonio de respeto. - Personajes, hombres y mujeres de conocimiento (p.40).

Este ejemplo de clasificación del patrimonio cultural puede ser una buena alternativa, para que desde territorio puedan continuar aportando y compartiendo nuevos elementos hacia una clasificación propia, que responda a la diversidad cultural del país y que a mediano y largo plazo pueda ser una herramienta muy efectiva para las personas que trabajan en el área del fortalecimiento del patrimonio cultural y ejecuten proyectos de una manera muy puntual y ordenada.

En 1972, como una estrategia para aportar a la conservación del patrimonio cultural universal, la ONU aprueba en París la Convención sobre la protección del patrimonio mundial, cultural y natural. En la misma se menciona (citado por Rosslër, 2006):

A los efectos de la presente Convención se considerará "patrimonio cultural":

- Los monumentos: obras arquitectónicas, de escultura o de pintura, monumentales, elementos o estructuras de carácter arqueológico, inscripciones, cavernas y grupos de elementos, que tengan un valor universal excepcional desde el punto de vista de la historia, del arte o de la ciencia,

- Los conjuntos: grupos de construcciones, aisladas o reunidas, cuya arquitectura, unidad e integración en el paisaje les dé un valor universal excepcional desde el punto de vista de la historia, del arte o de la ciencia,

- Los lugares: obras del hombre u obras conjuntas del hombre y la naturaleza así como las zonas, incluidos los lugares arqueológicos que tengan un valor universal excepcional desde el punto de vista histórico, estético, etnológico o antropológico (p.2-3).

Rosslër (2006), manifiesta que los Estados partes se comprometen a identificar, proteger, conservar, rehabilitar y transmitir a las futuras generaciones el patrimonio cultural y natural situado en su territorio, con sus propios recursos y de ser necesario recurriendo a la cooperación técnica y financiera internacional.

Por otro lado el patrimonio cultural, para los pueblos originarios del continente americano tampoco ha sido una lucha nueva, y es así que en los puntos dos, cinco y ocho de la Declaración de Quito, manifiesta (Chantlaca, 1990):

Que en los actuales Estados nacionales de nuestro continente, las constituciones y las leyes fundamentales son expresiones jurídicas políticas que se nos niegan nuestros derechos socioeconómicos, culturales y políticos. (p.1-9)

En esta misma declaración se expresa que los pueblos originarios afirman su decisión de defender su cultura, educación y religión como bases fundamentales de su identidad como pueblos acorde a su cosmovisión, en íntima relación con la madre naturaleza. Reconocen el aporte de la mujer en sus luchas y finalmente exigen respeto a su derecho a la vida, a la tierra, a su libre autodeterminación (Chantlaca, 1990).

Con lo compartido, se puede apreciar la importancia que tiene para los pueblos originarios del continente americano, la cultura, el patrimonio, la madre naturaleza, la educación, la religión y la participación de la mujer como una parte fundamental en el proceso de lucha y organización social y política como también en la transmisión de la cultura a las nuevas generaciones, como el caso puntual de la lengua materna, un patrón cultural muy importante para toda cultura.

En junio de 1992, surge una nueva Declaración, la de KARI-OCA realizada en Río de Janeiro, Brasil (Zamudio, 1992). En ella se caracteriza por un lado al hombre como una parte de la allpa mama – madre naturaleza y la importancia que tienen sus conocimientos ancestrales y su identidad cultural en sus vidas, como una parte integral de su proceso histórico. Citando a Zamudio (1992):

Nosotros, los Pueblos Indígenas, caminamos hacia el futuro sobre las huellas de nuestros ancestros. Desde el más pequeño hasta el más grande de los seres vivientes, desde las cuatro direcciones, (...), el creador nos ubica a nosotros - los Pueblos Indígenas- sobre nuestra madre la Tierra. Las huellas de nuestros ancestros están grabadas para siempre sobre las tierras de nuestros Pueblos. (p.1)

Se plantea también en la declaración (Zamudio, 1992), que a pesar de toda forma de exclusión, hasta de genocidio, aún mantienen su derecho como pueblos a la

autodeterminación, a sus tierras y territorios, sus recursos, al agua, a su forma de gobierno, criar y educar a sus hijos y a su identidad cultural. Que reafirman su compromiso de continuar con la transmisión cultural a las futuras generaciones por lo que no pueden ser removidos de sus tierras y que están conectados a través del círculo de la vida a su Allpa Mama.

A partir de estos elementos, puede afirmarse que el patrimonio cultural es parte integral del buen vivir de todos los pueblos indígenas u originarios del continente americano. Todo lo que existe en la Allpa Mama-Madre Naturaleza está conectado en su círculo sagrado de la vida y la transmisión de sus saberes ancestrales se garantiza principalmente a través de la madre.

Dos años más tarde se firma el Documento de Nara sobre la Autenticidad en la ciudad capital de la Prefectura de Nara y antigua capital de Japón. (JNTO, 2018), para que a través del mismo, los intelectuales expertos puedan demostrar su inconformidad al mundo sobre esta agresión del capitalismo y por otro demostrar un respeto merecido a la diversidad cultural y patrimonial:

Nosotros, los expertos reunidos en Nara (Japón), deseamos reconocer el generoso espíritu y la valentía intelectual de las autoridades japonesas a la hora de proporcionar un foro en el momento más apropiado, en el que tengamos la posibilidad de desafiar el pensamiento convencional en el ámbito de la preservación, así como debatir medios y maneras de ampliar nuestros horizontes para aportar un mayor respeto hacia la diversidad cultural y patrimonial en la práctica de la preservación. (p. 1-3)

En concordancia con los anterior, Lemaire y Stovel, (2014), manifiestan que nuestro mundo es una fuente irremplazable de riqueza, tanto espiritual como intelectual, para toda la humanidad y que continua presente en el tiempo y en el espacio por lo que todas las culturas y sus sistemas de creencias se merecen un igual respeto. Que su protección en nuestro mundo debería ser tomado como una parte esencial del desarrollo humano.

Los mismos autores, con respecto a valores y autenticidad parte del patrimonio cultural, opinan que su conocimiento y su comprensión con características originales y significados de estas fuentes de información, son necesarios para valorar todos los

aspectos de su autenticidad, por lo que dentro de cada cultura, es importante que se otorgue un reconocimiento específico a sus valores patrimoniales, además de credibilidad y veracidad a las fuentes de información relacionadas.

Finalmente, expresan que para garantizar su salvaguarda material es necesario comprender el patrimonio cultural, conocer su historia y su significado (Lemaire y Stovel, 2014).

Otra referencia importante es la Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial (Omolewa, 2004). Dicho documento propone soluciones alternativas hacia un mundo más justo en se alcance el y equilibrio armonioso con la Allpa Mama o madre naturaleza. De igual manera, se define el patrimonio cultural inmaterial, al cual se acoge la presente investigación:

Patrimonio cultural inmaterial.- Usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas -junto con los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales que les son inherentes- que las comunidades, y en algunos casos hasta los individuos reconozcan como parte de su patrimonio cultural, que se transmite de generación en generación, recreado constantemente por las comunidades en interacción con la naturaleza y su historia, que les infunde de un sentimiento de identidad y continuidad y contribuyendo así a promover el respeto de la diversidad cultural y la creatividad humana. (Omolewa, 2004, p.12)

Y asimismo, define el concepto de salvaguarda, que también resulta imprescindible para el presente trabajo:

Salvaguardia.- Medidas encaminadas a garantizar la viabilidad del patrimonio cultural inmaterial, comprendidas la identificación, documentación, investigación, preservación, protección, promoción, valorización, transmisión -básicamente a través de la enseñanza formal y no formal- y revitalización de este patrimonio en sus distintos aspectos. (Omolewa, 2004, p.14)

Para que la salvaguarda del patrimonio cultural pueda llevarse a cabo, debe existir la voluntad política de los gobiernos de los países firmantes del convenio sumado al conocimiento y compromiso en especial de las generaciones jóvenes. Es posible poner

en práctica estos compromisos y aportar a un mejor futuro de la humanidad, considerando al patrimonio cultural inmaterial como garante del desarrollo sostenible.

1.2. MARCO LEGAL DEL PATRIMONIO CULTURAL EN ECUADOR

Desde el año 1990 a partir de uno de los levantamientos más grandes de la historia ecuatoriana, el movimiento indígena ecuatoriano, liderado por la CONAIE como la organización indígena más grande del Ecuador, se ha logrado modificar cambios en el ordenamiento jurídico para los pueblos y nacionalidades indígenas hacia el reconocimiento de sus derechos individuales y colectivos, como el caso del Artículo 57 de la Constitución en sus literales, 1, 11, 12 y 13, como se cita a continuación (Constitución de la República del Ecuador, 2008):

Se reconoce y garantizará a las comunas, comunidades, pueblos y nacionalidades indígenas, de conformidad con la Constitución y con los pactos, convenios, declaraciones y demás instrumentos internacionales de derechos humanos, los siguientes derechos colectivos. (p.67)

La misma Constitución (2008) ordena mantener, desarrollar y fortalecer libremente su identidad, sentido de pertenencia, tradiciones ancestrales y formas de organización social. También dispone proteger y desarrollar los conocimientos colectivos; ciencias, tecnologías y saberes ancestrales; recursos genéticos y la agro biodiversidad; medicinas y prácticas de medicina tradicional, con inclusión del derecho a recuperar, promover y proteger los lugares rituales y sagrados, que incluye todo lo que hay dentro de sus territorios; y el conocimiento de los recursos y propiedades de la fauna y la flora y no ser desplazados de sus tierras ancestrales.

Prohíbe además toda forma de apropiación de sus conocimientos, innovaciones y prácticas. Mantener, recuperar, proteger, desarrollar y preservar su patrimonio cultural e histórico como parte indivisible del patrimonio del Ecuador y el Estado proveerá los recursos para el efecto.

Ecuador, al declararse como un Estado plurinacional, amplía los derechos de los pueblos y nacionalidades del Ecuador y puntualmente en el Art. 57 como se ve en esta cita, se

encuentra entre los derechos colectivos y lo que para el presente estudio interesa, el de mantener, desarrollar y fortalecer la identidad, sentido de pertenencia y tradiciones ancestrales de pueblos y nacionalidades indígenas, además de la recuperación y desarrollo de su patrimonio cultural e histórico.

Entre los deberes del Estado la Constitución vigente, nos indica en el Artículo 3, numeral 7 que “Son deberes primordiales del Estado: Proteger el patrimonio natural y cultural del país” (p.17). De esta manera podemos apreciar como ésta Constitución progresista es muy respetuosa de la diversidad cultural del país y de la naturaleza.

De la misma manera, la presente Constitución garantiza a todos los ecuatorianos el Derecho a la Cultura en su Artículo 21, como se cita a continuación (Constitución de la República del Ecuador, 2008):

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. (p.26 y 27)

También esta Constitución expresa a todos los ciudadanos las responsabilidades de las ecuatorianas y ecuatorianos a través del Artículo 83, numeral 13, que, “Son deberes y responsabilidades de las ecuatorianas y los ecuatorianos, sin perjuicio de otros previstos en la Constitución y la ley: Conservar el patrimonio cultural y natural del país, y cuidar y mantener los bienes públicos” (p.59).

Así también compromete como finalidad al Sistema Nacional de Cultura (SNC), a través del Artículo 377, para que desde sus competencias ejecute a través de sus planes, programas y proyectos como lo reza en la Constitución:

El Sistema Nacional de Cultura tiene como finalidad fortalecer la identidad nacional; proteger y promover la diversidad de las expresiones culturales; incentivar la libre creación artística y la producción, difusión, distribución y disfrute de bienes y servicios culturales; y salvaguardar la memoria social y el patrimonio cultural. Se garantiza el ejercicio pleno de los derechos culturales. (p.170)

Finalmente, en la misma Constitución dice que es responsabilidad del Estado Ecuatoriano a través del Artículo 380, numeral 1, trabajar por el patrimonio material e inmaterial, como se cita a continuación:

Velar, mediante políticas permanentes, por la identificación, protección, defensa, conservación, restauración, difusión y acrecentamiento del patrimonio cultural tangible e intangible, de la riqueza histórica, artística, lingüística y arqueológica, de la memoria colectiva y del conjunto de valores y manifestaciones que configuran la identidad plurinacional, pluricultural y multiétnica del Ecuador (p.171 y 172).

Además de lo mencionado, debe hacerse referencia a la Ley del deporte, educación física y recreación (2015), que en su Artículo 7 del Título I, Preceptos Fundamentales y de la Sección 4 del deporte ancestral los artículos: 100, 101, 102, 103 se encuentran los derechos concernientes a la salvaguarda de los juegos tradicionales:

De las comunas, comunidades, pueblos y nacionalidades.- El Estado garantizará los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades, a mantener, desarrollar y fortalecer libremente su identidad en el ámbito deportivo, recreativo y de sus prácticas deportivas ancestrales. (p.3)
Del Deporte Ancestral y Tradicional.- Comprenden la preparación y práctica de todas las actividades físicas y lúdicas que las comunidades, pueblos y nacionalidades desarrollen para competir dentro de sus zonas, comunas, territorios y regiones. (p. 20)

En dicha ley se hace mención a la práctica del deporte ancestral como eje fortalecedor de la interculturalidad y el desarrollo de la plurinacionalidad. Designa a los Gobiernos Autónomos Descentralizados (GADs) como responsables de valorar, promover, apoyar y proveer los recursos económicos e instalaciones deportivas para el desarrollo de los deportes ancestrales y juegos tradicionales, garantizando sus usos, costumbres y prácticas ancestrales (2015). Todo ello con la finalidad de fortalecer las tradiciones de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

El Código Orgánico de Organización Territorial, Autonomía y Descentralización (COOTAD, 2012) también plantea la obligatoriedad de insertar dentro de las actividades de los GADs la ejecución de proyectos que aporten entre otros a la cultura y su patrimonio:

Dentro de sus respectivas circunscripciones territoriales son fines de los gobiernos autónomos descentralizados: La protección y promoción de la diversidad cultural y el respeto a sus espacios de generación e intercambio; la recuperación, preservación y desarrollo de la memoria social y el patrimonio cultural. (p.13 y 14)

De la misma manera entre las competencias del (COOTAD) se encuentra el Artículo 55, literal h, que define:

Competencias exclusivas del gobierno autónomo descentralizado municipal.- Los gobiernos autónomos descentralizados municipales tendrán las siguientes competencias exclusivas sin perjuicio de otras que determine la ley: Preservar, mantener y difundir el patrimonio arquitectónico, cultural y natural del cantón y construir los espacios públicos para estos fines. (p.41)

Por último, en el Artículo 144 del COOTAD se encuentran los Ejercicios de la competencia de preservar, mantener y difundir el patrimonio cultural, como se cita a continuación, (COOTAD, 2012):

Corresponde a los gobiernos autónomos descentralizados municipales, formular, aprobar, ejecutar y evaluar los planes, programas y proyectos destinados a la preservación, mantenimiento y difusión del patrimonio arquitectónico, cultural y natural, de su circunscripción y construir los espacios públicos para estos fines.

Para el efecto, el patrimonio en referencia será considerado con todas sus expresiones tangibles e intangibles. La preservación abarcará el conjunto de acciones que permitan su conservación garantizará su sostenimiento integral en el tiempo; y la difusión procurará la propagación permanente en la sociedad de los valores que representa. (p.84)

De acuerdo con la normativa mencionada, se dispone que cuando el patrimonio a intervenir rebase la circunscripción territorial cantonal, podrán trabajar en mancomunidad con los GADs provinciales. Además los gobiernos municipales y distritales podrán delegar a los gobiernos parroquiales urbanos, rurales y a las comunidades, la preservación, mantenimiento y difusión de recursos patrimoniales existentes en sus territorios. Los GADs municipales podrán, gestionar con otros niveles de gobierno las competencias de preservación, mantenimiento y difusión del patrimonio cultural material e inmaterial.

El código añade que es responsabilidad del gobierno central, emitir las políticas nacionales, salvaguardar la memoria social y el patrimonio cultural y natural, por lo cual le corresponde declarar y supervisar el patrimonio nacional y los bienes materiales e inmateriales. Finalmente, los GADs provinciales podrán usar los recursos culturales de su territorio, a efectos de cumplir su competencia de turismo en el marco del fomento productivo.

Finalmente, se hará mención en este acápite a la Ley Orgánica Cultural (LOC), en cuyo

Artículo 3, De los fines de la presente Ley, literal e, habla de: “Salvaguardar el patrimonio cultural y la memoria social, promoviendo su investigación, recuperación y puesta en valor;” (LOC, 2016, p.3).

En la misma Ley, se ha concebido las instancias que conforman el Sistema Nacional de Cultura, como se cita a continuación, siendo estos el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural; la Casa de la Cultura Ecuatoriana Benjamín Carrión; los museos, archivos, bibliotecas, hemerotecas, cinematecas, mediatecas, repositorios, centros culturales y entidades de patrimonio y memoria social que reciban fondos públicos y, los que voluntariamente se vinculen al Sistema Nacional de Cultura, previo cumplimiento de requisitos y procesos determinados por el ente rector; los Gobiernos Autónomos Descentralizados y de Régimen Especial, en el ámbito de sus competencias; y, cualquier otra institución que reciba fondos públicos (LOC, 2016).

Según establece la LOC (2016), el patrimonio cultural nacional debe ser entendido como: “el conjunto dinámico, integrador y representativo de bienes y prácticas sociales, creadas, mantenidas, transmitidas y reconocidas por las personas, comunidades, comunas, pueblos y nacionalidades, colectivos y organizaciones culturales” (p.9).

La importancia del patrimonio cultural queda prescrita en la mencionada ley de la siguiente manera:

Los bienes que conforman el patrimonio cultural del Ecuador son tangibles e intangibles y cumplen una función social derivada de su importancia histórica, artística, científica o simbólica, así como por ser el soporte de la memoria social para la construcción y fortalecimiento de la identidad nacional y la interculturalidad. (p.12)

En la misma LOC (2016) expresa que son todos los valores, conocimientos, saberes, tecnologías, formas de hacer, pensar y percibir el mundo, y en general las manifestaciones que identifican culturalmente a las personas, comunas, comunidades, pueblos y nacionalidades que conforman el Estado intercultural, plurinacional y multiétnico ecuatoriano.

1.3. IDENTIDAD Y TRADICIÓN COMO PATRIMONIO CULTURAL

Para iniciar el tema de identidad, se hace necesario partir de su definición conceptual para lo cual se toma como referencia a Mc Gregor (2012), para quien la Identidad es:

Un sentido consciente de pertenencia y reconocimiento consigo mismo y el grupo social o comunidad, pueblo o nacionalidad, nación o estado a la que pertenecen, a través de sus rasgos propios por lo general heredados de su grupo social como el idioma, la indumentaria, la música, manifestaciones culturales, etc., que les hace ser diferentes de los otros. (p.34)

Así, puede ser entendida como una realidad interna que se expresa a través de conductas, actitudes, gestos, expresiones y comportamientos. Para el mencionado autor, la identidad se construye de manera dinámica durante toda la vida, y añade: “La identidad se construye en las prácticas cotidianas, en los espacios públicos de encuentro común, en los espacios familiares y sociales y en las prácticas ceremoniales, en los lugares sagrados” (p.26).

Siguiendo al autor, las identidades colectivas tienen relación con el territorio y la forma como se identifican sus habitantes, su cosmovisión y sus manifestaciones culturales. Al respecto, Mc Gregor dice:

En este sentido, surge la identificación con los demás para encontrarse, organizarse, articularse e incluso para formar redes y movimientos sociales que pueden alcanzar características nacionales e internacionales. ...pueden integrar a los individuos a un proyecto político, que significa buscar cambios en una situación que se considera injusta. (p.42)

En el caso ecuatoriano, este tipo de identidad es la que ha logrado organizar al movimiento indígena como la CONAIE y su proyecto político inclusivo que busca solucionar los problemas sociales, culturales, políticos y económicos de la diversidad, que desde la individualidad son difíciles de solucionar.

En el caso ecuatoriano, culturalmente diverso, cada nacionalidad y pueblo originario, tiene su propia identidad cultural. Por ello, para entender la identidad ecuatoriana es necesario reconocer esa diversidad:

La clave para entender la identidad nacional es reconocer que el Ecuador es heterogéneo y diverso, en proceso de consolidación. La identidad entonces responde a un proceso de construcción en el cual se acepta el ser parte de un determinado grupo social y donde la realidad que se vive le dé sentido, porque se comparte valores, costumbres y se puede interactuar con los otros grupos que tienen distinta pertenencia cultural. (Mc Gregor, 2012, p.27)

Desde una identidad fortalecida, con una auto identificación clara, se puede lograr una relación de respeto con el otro, con la diversidad, relación que permita crecer juntos y pueda re direccionar hacia un bienestar de todos. Desde esta realidad, es difícil que alguien pueda identificarse perteneciente a una cultura europea. Por ello la importancia del reconocimiento de la diversidad como se cita a continuación (Mac Gregor, 2012):

En el Ecuador, el reconocimiento de la pluriculturalidad significa el reto de revalorizar las identidades colectivas como identidades que parten de la diferencia como matriz cultural y que siempre están en permanente búsqueda de diálogo entre las diversas identidades de las que se conforma la sociedad (p.27).

En la búsqueda de alternativas de bienestar o desarrollo con identidad, es urgente construir sociedades interculturales, a partir del diálogo entre iguales y siendo necesario para ello, una auto identificación e identidad colectiva fortalecida. Sin embargo, para superar el tradicional Estado mono cultural que discrimina al resto, el reconocimiento de la diversidad debe ir de la mano con el reconocimiento de los derechos culturales y étnicos tanto en forma colectiva como individual, en donde los ciudadanos sean sujetos de derecho y para ello se requiere de cambios estructurales del Estado (Ortiz, 2012).

Las identidades colectivas necesariamente tienen una relación con la identidad cultural que comparten costumbres, valores, etc., como se cita a continuación en Molano (2007):

Identidad Cultural encierra un sentido de pertenencia a un grupo social con el cual se comparten rasgos culturales, como costumbres, valores y creencias. ... se recrea individual y colectivamente y se alimenta de forma continua de la influencia exterior. (p.73)

Y Molano (2007), complementa diciendo que la identidad implica un reconocimiento y apropiación de la memoria histórica, un pasado que puede ser reconstruido, reconocido y apropiado por todos.

En la sierra norte del Ecuador, con o sin reconocimiento legal del Estado, la identidad cultural es fuerte ya que desde el hogar les enseñan el valor a la cultura. A ello se suma el trabajo de varios grupos de música, danza y teatro de trayectoria nacional e internacional que vienen difundiendo su cultura de manera dinámica en el mundo a la que se suma la reconstitución cultural consciente del movimiento indígena como se cita a continuación (Ortíz, 2012):

En esta región se nota una fuerte identidad étnica sustentada en la organización comunera, el idioma, las celebraciones colectivas y una geografía que tiene rasgos sagrados, identidad que se adapta al mundo globalizado, en particular debido a que Otavalo es un mercado turístico y artesanal importante, base de redes comerciales que han transformado y modernizado su cultura. (p.117)

Pero es importante recalcar la importancia de la auto identidad cultural como afirma la autora, porque, (Molano, 2007): “La identidad supone un reconocimiento y apropiación de la memoria histórica, del pasado. Un pasado que puede ser reconstruido o reinventado, pero que es conocido y apropiado por todos (p.84).

La creación de nuevas identidades construidas en diálogo intercultural es urgente para un mundo cada vez más globalizado como lo manifiesta Mc Gregor (citado por (Sánchez & Chávez, 2014):

El nuevo gran reto que afronta la humanidad es la reconfiguración de nuevas identidades más amplias y humanas, menos localizadas pero arraigadas al lugar de origen; y esa construcción pasa necesariamente por la identidad como construcción intercultural que es espacio de creación a partir de y con el otro; expresión que cuando se produce en un marco de libertad y respeto a la diversidad, produce el milagro más grande de la humanidad: el arte en comunión, el arte de la tolerancia, el arte de inventar nuevas realidades y nuevos mundos, el arte de interpretar la naturaleza, la humanidad y lo sagrado de manera independiente, creativa y gozosa (p.15).

Finalmente la identidad es la expresión del patrimonio, sus formas de vida, en donde la tradición viva del presente y particularmente la tradición oral cumple una función fundamental como se cita a continuación (Arévalo, 2018):

La identidad es una construcción social que se fundamenta en la diferencia, en los procesos de alteridad o de diferenciación simbólica. Y la imagen de la identidad se conforma desde la percepción interior y desde la visión exterior. Por una parte está el cómo nos vemos (adscripción voluntaria), y por otra, el cómo nos perciben (identificación). La identidad refiere un sistema cultural (tradición y patrimonio) de referencia y apunta a un sentimiento de pertenencia. Es decir la identidad se fundamenta en una construcción real y en una construcción ideológica, que jerarquiza y fetichiza unos símbolos supuestamente propios, mediante los que se canalizan, cíclicamente, las energías y los sentimientos colectivos; porque los procesos de construcción de las identidades son, como observara Juan José Pujadas (1993), procesos ideológicos (conjunto de representaciones, valores, creencias y símbolos), procesos políticos (con la finalidad de marcar los límites entre nosotros y ellos) y procesos culturales (la historia y la tradición), que representan el vínculo genealógico y la herencia cultural. (p.934)

Por otro lado, la tradición es la acción humana de transmitir un mensaje importante y que se mantiene de manera dinámica en el tiempo (Herrejón, 2018). Para mejor comprensión, el autor menciona:

Como transmisión humana el conjunto de tradiciones busca perpetuar la vida humana. (...) La tradición es la respuesta del hombre al reto del tiempo. A primera vista, la tradición parece sólo preocupada por el pasado. Pero en realidad su profundo sentido es ser el puente hacia el futuro. (...) El sentido de la tradición está en la dimensión temporal de la cultura. La cultura no existe fuera del tiempo y por eso mismo la cultura no existe sin tradición. (p.140)

La tradición hace posible que el pasado y el presente se junten y se proyecten de manera dinámica al futuro. Tiempo, cultura y tradición son complementarios y se fusionan se constantemente de manera dinámica como se cita a continuación (Herrejón, 2018):

Tiempo y cultura, tradición y cultura se trascienden recíprocamente. La tradición es cosa de todos los días y de cualquier lugar. La cultura se está transmitiendo y recibiendo cada día con su doble carga de conservación y progreso. (...) En otras palabras, la tradición hace posible la existencia de los grupos sociales más allá de la muerte de los individuos que las integran. (p.141)

A través de la tradición los pueblos se pueden mantener vivos y por ende su cultura y su identidad. Sin embargo con los impactos negativos de la globalización y al no tener una identidad fortalecida, “una tradición puede acabar en mera costumbre, en la medida que se va perdiendo conciencia, deliberación, volición y responsabilidad sobre ella (Herrejón, 2018, p.149).

Por otro lado, según Arévalo (2018) el término tradición es entendido como las partes de la cultura seleccionada que viene del pasado con una función de uso en el presente transmitido socialmente y se mantiene en el tiempo y en todos los espacios, constantemente actualizado:

Viene transmitido del pasado; por extensión, el conjunto de conocimientos que cada generación entrega a la siguiente. (...) La tradición, de hecho, actualiza y renueva el pasado desde el presente. La tradición, para mantenerse vigente, y no quedarse en un conjunto de anacrónicas antiguallas o costumbres fósiles y obsoletas, se modifica al compás de la sociedad, pues representa la continuidad cultural. (...) algo así como el resultado de un proceso evolutivo inacabado con dos polos dialécticamente vinculados: la continuidad recreada y el cambio. La idea de tradición remite al pasado pero también a un presente vivo. Lo que del pasado queda en el presente eso es la tradición. ..., la permanencia del pasado vivo en el presente. (...)La tradición, de tal modo, más que padre es hija del presente. (p. 926 y 927)

Entonces, para que sea efectiva la transmisión de la tradición, las culturas originarias como las kichwas del Ecuador utilizan la oralidad, la palabra, de ahí que es muy común escuchar el término de tradición oral como se abordó en párrafos anteriores en donde la principal transmisora del conocimiento y la cultura es la mujer, quien construye y recrea a través de sus experiencias de su vida cotidiana (Arévalo, 2018).

De esta manera identidad, tradición y patrimonio guardan una relación directa como menciona Arévalo (2018):

La tradición, el pasado vivo en el presente, remite a la identidad de los grupos sociales y a las categorías culturales. ...la identidad se construye social y culturalmente a partir de la tradición diferenciada (...) Los bienes culturales forman parte de la identidad y son expresión relevante de la cultura de un grupo humano. El patrimonio, lo que cada grupo humano selecciona de su tradición, se expresa en la identidad. (p.928 y 930)

1.4. LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO EXPRESIÓN DE LA CULTURA

Los juegos tradicionales se consideran estrategias válidas de transmisión y construcción de la cultura, el patrimonio y la identidad de un pueblo o nacionalidad (Trigueros, 2014). Necesariamente es una parte importante de la cultura que a través de la práctica del juego tradicional, transmite sus tradiciones, logra transmitir los valores profundos y fortalece la identidad cultural de los pueblos originarios y otras comunidades culturales, a más de cumplir con una de las necesidades básicas que todos los hombres y las mujeres necesitan, que es la recreación. Sobre ello, refiere Trigueros (2014):

Los juegos tradicionales como elementos de la cultura popular y manifestación de las tradiciones de una sociedad, cumplen una función de enculturación, conservan y transmiten los valores profundos de la cultura popular, proporcionan una actividad motriz acorde con las características de sus practicantes, facilitan las relaciones sociales entre los miembros de una misma generación y entre los de diferentes generaciones y ayudan a conservar tradiciones de transmisión oral y el patrimonio lúdico; considerando por ello que tienen un gran valor en sí mismos, existiendo la necesidad de fomentar, promocionar y consolidar estas actividades propias que conforman nuestro acervo cultural, atendiendo a su pasado, presente y futuro (p.1).

A través de los juegos tradicionales se pone en práctica la dinámica cultural, en donde sus participantes directos e indirectos pertenecientes a varias generaciones, garantizan la continuidad y la transmisión de la misma, al tiempo que fortalecen su cultura y su identidad, sin necesidad de depender de ninguna institución o especialistas.

Para Naranjo (2009), la práctica de los juegos tradicionales aporta al bienestar de las personas o al Sumak Kawsay (vida en plenitud) de los ecuatorianos:

Un momento en el cual, trascendiendo nuestra cotidianidad, pasamos a otra esfera de actividad, donde el fin que se persigue es, precisamente, crear una ruptura entre un “tiempo de obligación” para sumergirnos en un tiempo de “recreación”, el cual se convertirá en el antítesis del primero. (...) se convierte en una necesidad universal, que será satisfecha, a través de modalidades particulares, posibilitadas por la cultura. (p.549 y 550)

En todas las culturas los juegos tradicionales tienen sus propios tiempos y espacios, los mismos que dentro de la cultura andina se enmarca dentro del calendario agrícola.

Además, todos los juegos tradicionales se desarrollan dentro de una lógica, un orden y principios sociales, (Naranjo, 1996). El autor afirma que:

Las distintas formas de comportamiento lúdico obedecen a una lógica interna basada en un sistema de principios ordenadores del comportamiento social. (...) se constituye en un mecanismo de socialización a través del cual se transmiten creencias, costumbres, valores. (p. 243 y 244)

Existen juegos tradicionales en las que la inclusión de las nuevas generaciones al juego expresan prestigio y adquisición de un status superior, autoestima e identidad. Al respecto, Naranjo (1996) plantea que esta práctica es legitimada a través de los mayores, convirtiéndose en un mecanismo de transmisión y aprendizaje. También Aguilera (2014) menciona que los juegos tradicionales permiten de dejar huellas profundas en el niño porque aporta al desarrollo intelectual, personal, psicológico y social.

A pesar de su importancia en la transmisión dinámica de la cultura, coincidimos con Aguilera (2014), al decir que los juegos tradicionales también se ven afectados por los impactos negativos de la modernización y la globalización, por el hecho de que se viven tiempos en las que las informaciones mundiales a través de sus interconexiones son instantáneas y por otro que la misma incomunica al interior de las familias y provoca un cierto grado de desprecio por el pasado que pueden aterrizar en el término de las tradiciones, sin construir otras nuevas.

Al ser el Ecuador un país plurinacional, las diferentes manifestaciones culturales como los juegos tradicionales lo son también muy diversos. Cada cultura de esa diversidad es depositaria de conocimientos y saberes ancestrales, valores culturales y sociales, costumbres, leyendas, tradiciones, juegos ancestrales o tradicionales y soberanía alimentaria, transmitidas de manera dinámica de generación a generación a través de la tradición oral y la palabra y siempre promoviendo el respeto a la diversidad desde miles de años (Tinajero, 2007), (Núñez, 2015).

En cuanto a esto, puede hacerse mención a varios juegos que aparecen documentados en la literatura y que pertenecen a varias provincias del país. Naranjo (2010) y Moreno (2008), hacen una recopilación de juegos tradicionales, cada uno de ellos caracterizados,

entre los que puede mencionarse: La rayuela, el venado, la sogá, el pan quemado, marros, las escondidas, sin que rose, con las bolas el churo, piques, a la bomba, el palo encebado, con las tortas a la bomba, triquis tracas, carrera de zambo, carrera de ensacados, carrera de coches de madera, el chaski, la cachara con huevo, concurso del mejor leñador, la pelada del cuye, la pelada de papas, olla encantada, carera de tres pies, el puerco encebado, el zorro, el gallo enterrado, el kushpi, competencia de la llanta con la hoja de penco, las cometas, la pelota de mano, las ollas encantadas, la ronda de nueve días antes de Navidad, el gallo compadre, el juego de la yuca, la perinola, los toctes, la guaraka, la carrera de zambo, el churu y el tradicional juego del trompo que nos ocupa.

1.5. EL JUEGO TRADICIONAL DEL TROMPO: ORÍGENES Y LEGADO

El trompo es un juguete artesanal de forma cónica que tiene una punta metálica en su centro de gravedad, la misma que se elabora de maderas duras como el cerote, el cedro y hasta el eucalipto maduro y otros materiales como cacho y hasta plástico en otros lugares. Además para que pueda jugar se requiere de una piola o cordel que se envuelve al mismo y luego tirar de un extremo de ésta para que el trompo caiga en la tierra y empiece a girar sobre la punta.

Aunque el origen del trompo clásico no se sabe con certeza, existen referencias de su presencia en la historia del viejo continente como Europa y Asia, como menciona Margolla (2010):

Se tiene referencia de él en Asia y Europa desde muchos años antes del descubrimiento de América, siendo conocido ya por griegos, romanos, chinos y, por supuesto, por los españoles, en cuyas tierras se lo suele conocer como peonza. Una vez en el Nuevo Mundo su uso se fue extendiendo y se convirtió en uno de los juguetes preferidos por todos, llegando a ser, en ciertas localidades, parte de las tradiciones y costumbres más representativas. (p.55)

En Ecuador el juego tradicional del Trompo es bastante popular, por lo que es posible saber de su práctica en varias provincias como en varias fechas. Al decir de Moreno (2008), este juego también es practicado en la provincia de Bolívar. Naranjo (2007), lo refiere en la provincia de Pichincha y El Oro.

Además de la existencia del trompo clásico, en Ecuador existe otra variedad de trompo llamado Kushpi (Mayorga, 2010). Un juego tradicional que tampoco se sabe con certeza su origen. Mayorga menciona:

Aunque no se sabe con certeza su origen, se dice que era usado por los indígenas antes de la llegada de los españoles. En tiempos actuales, son famosos los cushperos de Tisaleo, quienes en las Octavas (celebraciones que se realizan después de Corpus) demuestran sus habilidades en los sitios más concurridos. (p.55)

También al parecer este juego pudo haber sido practicado en territorios del actual Perú desde épocas muy anteriores a la Colonia como afirma Haro (2014): “Este es un juguete muy antiguo, posiblemente se deriva del juego del trompo. En América, como expresión lúdica, se registra en el Perú” (p.4).

El juego del Kushpi es uno de los juegos tradicionales aún vigentes en algunas provincias del Ecuador como: Carchi, Imbabura y Pichincha, además de los mencionados en los párrafos anteriores y que tienen sus propias características, como se cita a continuación (Haro, 2014):

El cushpi es un juguete de madera, cóncava, muy parecido al trompo. Para jugar con él, se necesita, una cuerda de cabuya. El juego consiste en hacerle bailar al cushpi, lanzando la cuerda, desde afuera. Esa es la habilidad ¡Muy difícil! ¡Pero no imposible! Este juguete baila mientras azotes, le des con la cuerda. Los niños y jóvenes se deleitan mostrando sus destrezas unas mejores que otras y los espectadores aprecian y valoran la habilidad de los chicos. En las comunidades indígenas de Cotacachi los niños se deleitan con este juguete. Los antiguos, al ver a un buen bailaror, decían: “baila como un cushpi”. Este juego nos enseña a respetar el turno, a perseverar en el desarrollo de las habilidades y destrezas y a elevar la autoestima por los logros alcanzados. (p.5 y 6)

De esta manera el tradicional juego del Kushpi o trompo de Cotacachi, ha pasado a ser hoy en día una parte importante de la cultura cotacacheña. Para su afirmación Mayorga (2010) menciona:

Este es el caso de Cotacachi, provincia de Imbabura, donde el juego del trompo está ligado a la época de Finados. La gente, luego de visitar a sus difuntos en el cementerio, sale a comer la mazamorra (colada de haba o maíz) de churos (caracolitos) y va a disfrutar del campeonato de trompo o a jugar independientemente.

La afición 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. Estos han servido para establecer lazos de amistad con Tabacundo y San José de Minas. (p.55)

Para comprender la importancia de los juegos tradicionales para toda cultura y en particular para el Ecuador ha sido de mucha utilidad hacer un recorrido conceptual del patrimonio y sus tipos, compartidos desde la institucionalidad internacional como la UNESCO y por otro conocer como en el Ecuador desde los pueblos originarios el patrimonio se ha insertado como parte de las luchas del movimiento indígena y su Marco Legal visto con muy buenos ojos desde afuera, así como casi todos los tratados internacionales ratificados, pretenden aplicar acciones encaminadas a la protección, preservación y la salvaguarda de los patrimonios culturales tanto material como inmaterial, complementando con el conocimientos de definiciones claves de términos como: cultura, patrimonio, tradición e identidad y cómo los juegos tradicionales como parte de la cultura y la tradición, y cómo gracias a la tradición oral y la práctica de las manifestaciones culturales se han logrado mantenerse vivos de manera dinámica modificándose constantemente en el tiempo y en el espacio, a pesar de los impactos negativos de la globalización y la modernización en muchos casos complementados con la conservación de corrientes de pensamiento indigenistas caducos de ciertas autoridades y que a pesar de tener un marco legal muy progresista y respetuosa del patrimonio, solo se han quedado en palabras como la misma Constitución del Ecuador, la LOC, el COOTAD, entre otros, desde el territorio, haciendo poco o nada en bien de los patrimonios mucho menos mirando como una estrategia de desarrollo válido para el futuro del país.

Una vez claro de la parte conceptual fue necesario hacer un viaje imaginario relámpago por la diversas culturas del país para conocer algunos juegos tradicionales que aún se conservan en varias provincias del país para finalmente aterrizar en el tradicional juego del trompo de Cotacachi o conocido más por sus custodios como el desafío del tradicional juego del trompo.

CAPÍTULO II. CARACTERIZACIÓN DEL JUEGO DEL TROMPO COMO EXPRESIÓN DEL PATRIMONIO CULTURAL DE LA ZONA URBANA DE COTACACHI

El presente capítulo tiene como objetivo detallar el procedimiento llevado a cabo para analizar el juego del trompo como patrimonio cultural de la zona urbana de Cotacachi. Para ello se expone el diseño metodológico que corresponda a los objetivos específicos de la investigación. La investigación documental permitió el planteamiento de los objetivos, la definición de las variables y los indicadores y el diseño de los materiales y métodos. Los instrumentos fueron sometidos a un proceso de validación y se realizó el cruzamiento de los datos recopilados en el proceso de análisis de resultados, como se observa en el Anexo 1.

La investigación responde a la línea de investigación de la carrera de Desarrollo Social y Cultural, definida en el Plan de Investigación de los estudiantes de la Universidad de Otavalo requisito para la graduación 2018, que plantea: “El Tradicional Juego del Trompo como expresión de Patrimonio Cultural de la zona urbana de Cotacachi”.

Invertir en investigación y socialización del patrimonio cultural a las generaciones venideras acelera la lucha contra la modernización y globalización, y aporta a la elevación de su autoestima con afirmación y fortalecimiento de la identidad cultural además que garantiza el cumplimiento de los derechos culturales.

2.1. JUSTIFICACIÓN DEL PROCEDIMIENTO

La ciudad de Cotacachi es la cabecera cantonal del cantón Santa Ana de Cotacachi, la misma que se instituyó como territorio jurídico el 6 de julio de 1861. Un cantón culturalmente y lingüísticamente muy diverso que cuenta con la presencia del pueblo kichwa, mestizo y afroecuatoriano. Es uno de los seis cantones más grande de la provincia de Imbabura. Geográficamente se encuentra ubicada al norte del Ecuador como se cita a continuación (Cevallos, Posso, Naranjo, Bedón, & Soria, 2018):

Cotacachi está asentada al norte de Ecuador, con una superficie de 1 809 km², Latitud: 00° 18' N y Longitud: 074° 02' O; con una topografía muy diversa, con alturas que van desde los 4 939 metros en la zona andina, hasta los 200 metros sobre el nivel del mar en la zona subtropical. Su altitud es de 2.418 metros, la temperatura promedio es de 15°C y 18°C, y su superficie es de 1.848,82 Km². Esta dimensión le permite considerarse como el cantón más extenso de la provincia de Imbabura. La ciudad está asentada en las faldas del volcán que tutela su geografía, tanto cultural como histórica. Constituida en la época colonial por Fray Pedro de la Peña, en 1544. Por mandato del Virrey del Perú, en el año de 1563, se instauró el Corregimiento de Otavalo, y Cotacachi formó parte de aquella instancia civil y política, en cuyo tiempo Cotacachi ya cuenta con una población aproximada de 5 000 habitantes. (p.29)

Sus parroquias rurales son: Apuela, García Moreno, Imantag, Peñaherrera, Plaza Gutiérrez, Vacas Galindo, 6 de julio, Quiroga y Cuellaje y las urbanas son: El Sagrario y San Francisco estas últimas serán la delimitación de la presente investigación.

Este cantón como otros cantones de la provincia de los lagos, la provincia azul, Imbabura, a más de su variada y fértil naturaleza rodeada por valles, montañas, cascadas y lagos, se caracteriza también por su diversidad étnica, pluricultural y bilingüe kichwa – español.

El tradicional juego del trompo, es una de las manifestaciones culturales más representativas de Cotacachi, como se demostró a lo largo del capítulo I. Este es el contexto cultural en el cual se desarrolló el presente estudio y se determina que las técnicas de la entrevista aplicando la Pauta de entrevista previamente validada como se observa en el Anexo 3 y la observación participante permiten esclarecer las variables e indicadores establecidos en el diseño metodológico.

2.2. CENSO POBLACIONAL

Para determinar la población hubo un acercamiento al GAD Municipal de Cotacachi y se obtuvo la declaración de las personas reconocidas como “custodios” patrimoniales del juego del trompo. Esta denominación es otorgada por la Dirección de Cultura y Museo de las Culturas de Cotacachi.

Se entiende por custodio del tradicional juego del trompo a los adultos mayores que conocen las características originales del juego y los adultos que aún lo juegan siguiendo

de manera estricta las reglas y propiedades del mismo. En la Tabla No.2 se presenta la estratificación de los sujetos de acuerdo a criterios de selección:

Tabla 2. Estratificación de la población

Criterios de selección	No. Entrevistados
Custodios del trompo (Adultos mayores exjugadores)	9
Jugadores activos	12
Autoridades	4
TOTAL:	25

Fuente: Censo 2018, Elaboración propia

Como se observa en la tabla, el total de la población es de 25 sujetos por lo cual no se aplicó determinación de la muestra sino el censo, como se observa en el Anexo 2.

2.3. VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS

Los instrumentos fueron sometidos a un proceso de validez y confiabilidad mediante la aplicación de dos técnicas: el juicio de expertos y la prueba piloto (Corral, 2015), acorde a los siguientes parámetros:

Validez del contenido.

Según (Corral, 2015):

Se refiere al grado en que un instrumento refleja un dominio específico del contenido de lo que se quiere medir, se trata de determinar hasta dónde los ítems o reactivos de un instrumento son representativos del universo de contenido de la característica o rasgo que se quiere medir, responde a la pregunta cuán representativo es el comportamiento elegido como muestra del universo que intenta representar. (p. 230)

El juicio de expertos fue la herramienta metodológica utilizada para evaluar la validez del contenido. En el Anexo No.4 se muestra el instrumento utilizado para este efecto.

Confiabilidad del instrumento.

Para Corral (2015):

La confiabilidad responde a la pregunta ¿con cuánta exactitud los ítems, reactivos o tareas representan al universo de donde fueron seleccionados? El término confiabilidad designa la exactitud con que un conjunto de puntajes de pruebas miden lo que tendrían que medir. (p. 238)

La confiabilidad fue medida a través de una prueba piloto que se aplicó a 5 sujetos de investigación, mediante el método de test y re - test y la aplicación de la fórmula de correlación r de Pearson (Corral, 2015), a partir de la cual se obtuvo un valor de: $r= 0,86$ que, de acuerdo con la autora citada, permite establecer que el instrumento es confiable: “El coeficiente que se obtiene recibe el nombre de coeficiente de estabilidad porque denota la coherencia de las puntuaciones en el tiempo. Para un desarrollo adecuado y sean confiables deben variar entre 0,80 y 0,95” (Corral, 2015, p.238).

Conclusión sobre el diseño metodológico

El diseño metodológico se considera adecuado para obtener los datos necesarios y orientar el estudio hacia la consecución de los objetivos planteados. El trabajo de campo realizado permitió conocer la perspectiva de los actores claves sobre el objeto de estudio y el cruzamiento de los instrumentos fue determinante en el análisis de los resultados. La riqueza de información obtenida a través de la técnica de la entrevista tuvo una consolidación objetiva mediante la observación participante. Todo el proceso metodológico se apoyó en la investigación documental que orientó teóricamente el proceso de análisis. Los resultados obtenidos se presentan en el siguiente capítulo.

2.4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

A partir de la aplicación de los instrumentos se analizan e interpretan los datos obtenidos a partir de la aplicación de las entrevistas y el cruzamiento metodológico con la matriz de observación y las fuentes documentales, lo cual ha permitido identificar los elementos de mayor incidencia en cuanto a los indicadores definidos. A partir del análisis de resultados se establece aplicación del proceso racional como herramienta de apoyo para establecer las futuras estrategias.

2.5. VARIABLE INDEPENDIENTE: CARACTERIZACIÓN DEL JUEGO DEL TROMPO

La variable independiente: caracterización del juego del trompo fue analizada de acuerdo a cada uno de los indicadores, medidos a través de la entrevista participativa, la matriz de observación participante y las fuentes documentales encontradas. A continuación se procede a explicar el fenómeno investigado desglosado en cada indicador.

2.5.1. INDICADOR: ORIGEN DEL JUEGO DEL TROMPO

Este indicador fue explorado a través de los informantes claves bajo el ítem: “orígenes posibles”, en la pauta de la entrevista. Este dato también no tuvo registros desde la observación participante por lo que los resultados se basan netamente en el análisis de las entrevistas. Una vez realizado el análisis estadístico de las respuestas de los sujetos de investigación, se muestran los resultados obtenidos en la Tabla 3:

Tabla 3. Resultados obtenidos para el indicador origen del trompo

Informantes clave	Orígenes posibles			
	Europeo	Asiático	Inca	otros
Custodios	1		1	7
Jugadores Activos				12
Autoridades				4

Fuente: Entrevistas, 2018 Elaborado por: el autor

Como se muestra en la Tabla 3, la mayoría de los informantes claves se inclinan a un origen indefinido (otros) con inclinación a la tradición local del juego del Kushpy, no autóctono de la zona andina ni necesariamente de proveniencia europea. En la ilustración 1 pueden visualizarse los porcentajes obtenidos para los posibles orígenes del juego:



Gráfico 1. Porcentajes para el indicador: origen del trompo

Fuente: Entrevistas, 2018. Elaborado por: el autor

Al igual que en el caso del origen del trompo clásico, al preguntarles si saben sobre el origen del trompo, tampoco saben con certeza el origen del tradicional juego del trompo de Cotacachi, específicamente en la zona urbana de esta ciudad delimitación del presente estudio. Sin embargo esta manifestación cultural parte del patrimonio cultural de este pueblo se ha transmitido de generación a generación gracias a la tradición oral como parte de la dinámica cultural de este pueblo por lo que existen referencias bibliográficas que nos hace entender su presencia por mucho tiempo con el nombre del Kushpy, como se cita a continuación (Cevallos, 2015):

Habría tenido su origen en el siglo XVII, se mantiene y se fortalece año tras año. En la actualidad se juega los fines de semana, durante todo el año, existiendo un campeonato oficial que comienza en el mes de octubre y termina el dos de noviembre. El juego convoca a aficionados locales y de Tabacundo principalmente, pero entre los espectadores están turistas nacionales y extranjeros. (p.153)

Entre los datos más recientes se pudo obtener, como el que, Mayorga (2010) afirma: “Los dos equipos contrincantes tradicionales son los Aromitos y los Diablos Calles, que se organizaron, según se recuerda, por los años 60 del siglo XX” (p.56-57).

Los resultados de la investigación por la forma del trompo, direccionan a que el juego del trompo tiene sus orígenes en el kushpy como se cita a continuación, (E02, 2018):

El trompo viene del Kushpy desde que tengo uso de razón, desde los 6 años que vengo jugando, eh escuchado que es tradición de aquí de Cotacachi. Por tradición venían jugando los ancestros como todo cotacacheño, con el tipo Kushpy. Antes se hacía bailar solo en base a fuetazo..., eso me contaba mi mamá que en paz descanse y mi abuelita.

De esta manera, esta manifestación cultural de Cotacachi de acuerdo a los resultados obtenidos ha evolucionado, tanto en lo que respecta a sus implementos (trompo, bola de cabe y la kuyumba), como en el juego, hasta convertirse prácticamente en un desafío entre dos equipos o personas que se enfrentan, porque se puede jugar desde dos personas hasta equipos de unos 10 a 12 jugadores que incluido los suplentes, pudiendo llegar a conformar equipos de hasta unas 20 a 25 personas en total.

2.5.2. INDICADOR: CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO DEL TROMPO

Este indicador fue explorado a través de los informantes claves bajo el ítem: “principales características”, en la pauta de la entrevista. Este dato también se registró mediante la matriz de observación participante. Una vez realizado el análisis estadístico de las respuestas de los sujetos de investigación, se muestran los resultados obtenidos en la Tabla 4:

Tabla 4. Resultados obtenidos para el indicador características del juego

Informantes clave	Elementos simbólicos		Reglas principales	
	Desafío del trompo	Toma del espacio público	Participación solo hombres	Otras características
Custodios	2	7	7	0
Jugadores Activos	3	12	12	0
autoridades	4	4	4	0
Matriz de observación Participante	3	3	3	0

Fuente: Entrevistas, 2018 Elaborado por: el autor

En el caso de este indicador, las principales características del juego del trompo que repetidamente se encontraron a través de los distintos informantes claves son la toma del espacio público, el desafío del trompo y la participación solo de hombres. De igual manera, durante las tres observaciones al juego que se realizaron mediante la matriz de observación participante, se pudo constatar la presencia de las características mencionadas por los entrevistados. Los resultados se expresan en el gráfico2:

INDICADOR: CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO DEL TROMPO

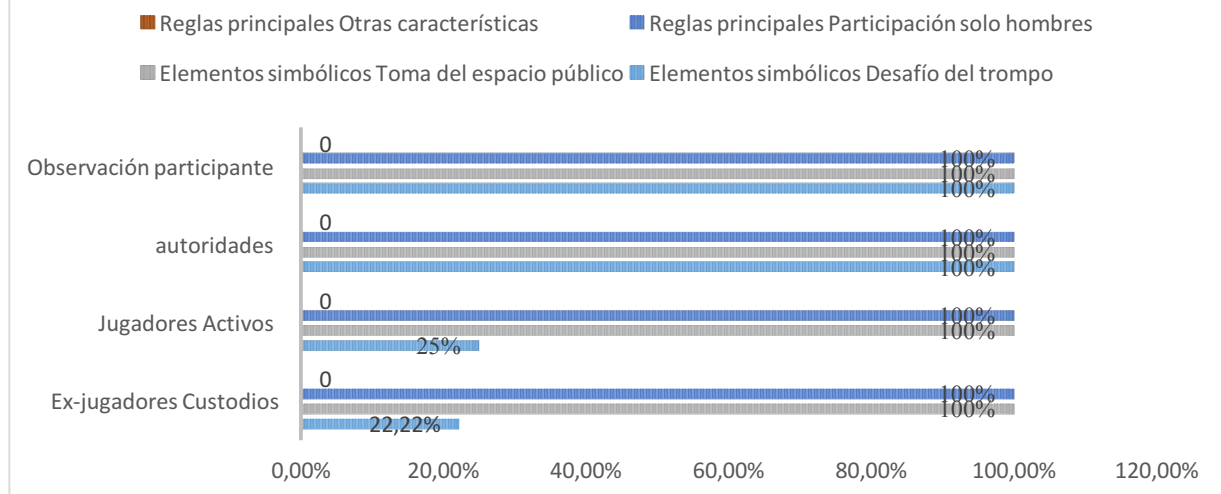


Gráfico 2. Porcentajes para el indicador características del juego del trompo

Fuente: Aplicación de instrumentos, 2018. Elaboración Propia

En este indicador, las principales características del juego del trompo como: la toma del espacio público y la participación solo de hombres, se encontraron en su totalidad a través de los informantes claves y solo la característica, el desafío del trompo, fue la que en menor porcentaje conocían de entre los informantes claves los jugadores activos.

Con respecto a la característica, la toma del espacio público, los entrevistados aseguran que se trata de una toma simbólica de la ciudad de Cotacachi, de la cabecera cantonal a través del juego en esos tiempos sagrados de finados que termina el 2 de noviembre. Que a la vez esta celebración cíclica, al hacer la toma periférica de la ciudad a través de dos fuerzas complementarias a manera de una procesión, una caminata por parte de los jugadores y quienes acompañan se convierte en un ritual, una tradición que viene de la cosmovisión de los pueblos originarios desde épocas anteriores a los incas, como en el caso del Inti Raimy que realizan la Toma de la Plaza, un espacio sagrado invadido históricamente y que se lo toman cada año en sus tiempos sagrados, como se cita a continuación (E15, 2018):

La alta religiosidad de las comunas indígenas avocadas a este territorio sagrado, a esta parte de la cabecera cantonal, registra de que siempre se hizo una toma de este espacio público, en el caso del trompo a través de un colectivo de gente opuesta, de dos espacios, de un espacio masculino y un espacio femenino, el Sagrario y la Matriz, que se encuentran para empujar una bola a través del trompo.

De la misma manera en lo que respecta a la característica, la participación solo de hombres, todos los entrevistados hombres y mujeres, afirman que históricamente ha sido un juego machista, situación que poco a poco ha cambiado la participación de la mujer, desde acompañante o hincha, madrina que a la vez daba el primer cabe en algunos equipos, Juezas y hasta como jugadoras como ocurrió en el último campeonato interbarrial desarrollado en abril del 2018, en la que a la vez la señora Luz María Perugachi de etnia kichwa, una de las pocas mujeres participantes ganó el cabe de oro, competencia previa al inicio del campeonato que consiste en dar el cabe más largo, como se cita a continuación (E10, 2018):

Esta vez nos han tomado en cuenta, participamos una niña y yo y en el que a la vez participé en la competencia del Cabe de oro y gane yo. ...que sigan con la tradición y que nunca se olviden, más que todo de las mujercitas, que nos tomen en cuenta.

La característica, el desafío del trompo, que en menor porcentaje compartían como tal por parte de los jugadores activos una clasificación de los informantes claves de la presente investigación, implícitamente son conscientes de que sí se trata prácticamente de un desafío, el jugar en equipo para lograr ganar al equipo contrario llegando a la meta con menos cabe; cabe de cerote que para los niños, se encuentran en las cruces del cementerio kichwa que ellos lo toman y sacan a sus espíritus a recorrer la ciudad, por lo que este desafío también tiene una relación directa más que con el trompo con la Bola de cabe y la Toma del espacio público, explicado en los párrafos anteriores, como se cita a continuación (E14, 2018):

A través de la Bola de cabe ir recogiendo también a los que están afuera, a los que han salido, porque el desafío siempre termina cerca del cementerio. No sabría por qué, pero hay una relación, una conexión permanente, no sé si tanto con la muerte, pero sí con el espíritu, con la vida y creo que en sí el juego mismo tiene su espíritu, su vida propia, la bola tiene su espíritu propio.

De igual manera, durante la aplicación de la matriz de observación participante al juego por tres ocasiones, se pudo constatar la manifestación cultural de las 3 características mencionadas tanto por los entrevistados como por los jugadores y los acompañantes del desafío del trompo tal como los resultados lo expresaron en el gráfico2.

De esta manera se pudo constatar que tanto el ritual de la toma de la ciudad por parte de los jugadores y los acompañantes en forma circular alrededor de la misma, se realizó sobre todo en los desafíos finales del campeonato, al ritmo de la música de una banda del pueblo, así como sucede durante el Inti Raimy cuando los pueblos nor andinos incluido Cotacachi lo celebran, como se cita a continuación (Wibbelsman, 2009):

El aspecto subversivo de las tomas contribuye a la designación de las fiestas del Inti Raymi como actos de reposición política y territorial. ... Es más, el concepto de “tomas” conectado a las danzas de San Juan se extiende más allá de los rituales que toman lugar en las plazas centrales a fines de junio. (P.77)

Así mismo el desafío de cada uno de los equipos contrincantes por llegar primero a la meta, también se pudo comprobar puesto que cada equipo bien armado como dicen ellos se esmeran dando lo mejor para llegar primero y con menor número de cabeas, como afirma, Alvear (2017): “y al parecer siempre se practicó como un juego de desafío entre dos bandos o agrupaciones, bien representados con sus propios nombres tradicionales, los cuales muchas veces tomaban como referencia el nombre del barrio o sector ”(p.2), y finalmente, se pudo observar también que los jugadores en su totalidad eran conformados solamente por hombres y que la participación de las mujeres solo era en calidad de acompañantes hasta de juezas a excepción del último campeonato en la que también participaron como jugadoras demostrando así que las mujeres también son capaces de hacer lo que hacen los hombres, pero antes siempre han sido un juego más de hombres, por lo que entre los requisitos también eran bien dirigidos, como se cita a continuación (Mayorga, 2010):

Para participar en el Campeonato del Trompo, 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. (p.57)

2.5.3.- Indicador: Proceso de elaboración

Este indicador fue explorado a través de los informantes claves bajo el ítem: “etapas de la elaboración”, en la pauta de la entrevista. Este dato también se registró mediante la matriz de observación participante. Una vez realizado el análisis estadístico de las respuestas de los sujetos de investigación, se muestran los resultados obtenidos en la Tabla 5:

Tabla 5. Resultados obtenidos para el indicador proceso de elaboración

Indicador: Proceso de elaboración											
Informantes clave	Etapa de obtención de materia prima		Etapa de secado		Etapa de torneado		Etapa final		Elementos complementarios		
	guías	mingas	2 años	otros	Carpinteros	otros	paila de bronce	Tiesto	bola de cabe	cordel	kuyumba
Custodios	9	0	6	3	8	0	1	0	9	9	9
Jugadores Activos	11	1	6	5	12	0	0	1	12	12	12
Autoridades	4	0	1	3	4	0	0	2	4	4	4
Matriz observación Participante	3	0	3	0	3	0	0	0	3	3	3

Fuente: Aplicación de instrumentos, 2018. Elaboración Propia

Como se muestra en la Tabla 5, las distintas etapas de elaboración del trompo, presentan características que se repiten a través de los distintos instrumentos aplicados. En la etapa de obtención de la materia prima, es más frecuente el uso de guías que las mingas, antiguamente utilizadas, por el hecho de que la mencionada tradición de la cultura kichwa es más practicada en el área rural que en el área urbana, espacio delimitado para la presente investigación. La etapa de secado corresponde a una espera de dos años, de acuerdo con los informantes claves. El uso de carpinteros para la etapa de torneado del trompo se presenta de manera sistemática en los informantes claves y en la matriz de observación. La presencia de la bola de cabe, el cordel y la kuyumba son los elementos complementarios más comunes que se encontraron en la aplicación de los instrumentos. En el gráfico 3 pueden visualizarse los porcentajes obtenidos para el proceso de elaboración de los implementos necesarios del juego:

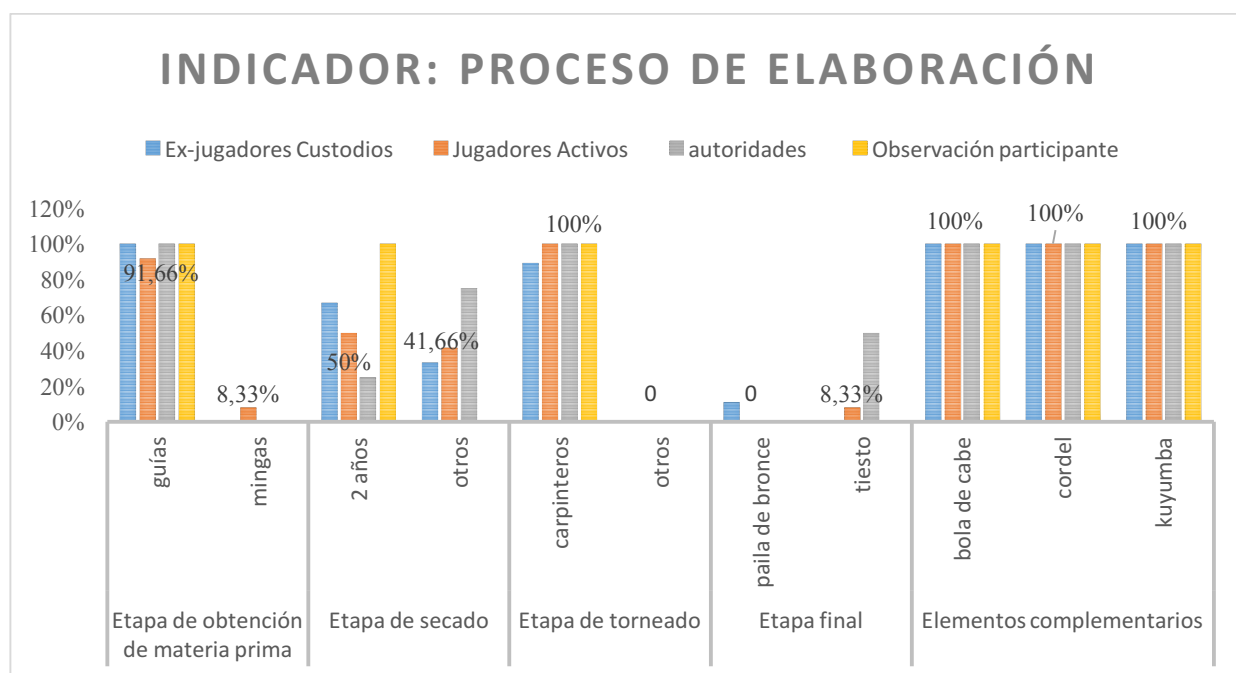


Gráfico 3. Porcentajes obtenidos en el indicador proceso de elaboración

Fuente: Aplicación de instrumentos, 2018. Elaboración Propia

Este indicador una vez explorado y registrado a través de las entrevistas a los informantes claves bajo el ítem: “etapas de la elaboración”, como también mediante la matriz de observación participante, los resultados como se muestra en la Tabla 4, las distintas etapas de elaboración del trompo, presentan características que se repiten a través de

los distintos instrumentos aplicados, sobre todo en los implementos que muy poco ha variado en el tiempo.

Primeramente para un buen trompero, es necesario obtener la materia prima, que de preferencia es el cerote rojo, de la variedad de cerotes que existen. Esta madera se encontraba y se encuentra en sitios de difícil acceso del cerro Cotacachi o Mama Cotacachi o Nieves Cotacachi y sus alrededores, montaña considerada sagrada según los kichwas y respetada también por la población mestiza cotacacheños y se lo debía cortar cuando no hay luna, cuando la madera haya soltado e agua y para que no entre polilla.

En esta etapa de obtención de la materia prima, es más frecuente el uso de guías que de mingas antiguamente utilizadas; por el hecho de que esta tradición viene de la cultura kichwa y es más practicada en el área rural que en el área urbana, espacio que fue delimitado para la presente investigación, según los testimonios logrados de los informantes claves la mayoría cuentan realmente sus aventuras de conseguir el cerote rojo, materia prima del trompo y la bola del cabe, en compañía de guías conocedoras, entre ellos amigos y hasta compadres kichwas que viven en las faldas del cerro Cotacachi, porque el sistema de compadrazgo es muy practicado por los kichwas, relación de respeto que se amplía hasta la familia ampliada; prácticamente aventuras porque tanto por la dificultad de conseguir un árbol maduro como por el peso varios de los entrevistados volvieron sin sus trozos o solo con una parte como afirma Don Gerardo Flores unos de los custodios del trompo e informante clave (E08, 2018):

Yo una vecita me fui a la subida, por el cerro Cotacachi por donde están las antenas, en donde viven los milicos. Por ahí, antes de llegar donde ellos viven, hay una quebradilla honda a mano derecha. Yo me baje ahí, porque había cerote, había cerote allá. Entonces yo le corte al asiento pedacitos a medida, unos cuatro, cuatro de este porte. Pero para salir, uhhh, pesado, para salirca misericordia. Peña, peña y monte. Uta, le digo, gritaba, ¡¡compañero!!, ¡compañero sáqueme!. Es que yo me baje adentro, corte eso y pensé en sacar, pero que pesado esos cuatro pedacitos. No avanzaba a sacar. Ahí le deje yo votando unos dos y los dos saqué como quiera, me di modos en sacar los dos pedazos y los otros dos, le voté. Para dentro le mande con el dolor del alma. Después de sacar el jugo, para nada. El compañero que estaba en la camioneta me dice: ¡¡Qué pasa Flores!! Y yo le digo. ¡¡Chuta, mándeme el cabo!!, le digo, mándeme el cabo!, le digo.

Y cuando me mandó el cabo le digo. Cuando mueva el cabo, Ud. me hala. Entonces me amarré bien a la cintura y agarrado los palos también, chuta, de ahí le movía, le movía el cabo y de arriba me decía. ¡Ya le halo!. Le decía, ya ayúdeme, entonces de ahí me iba trepándome, trepándome, pero por ahí me enredaba en las ramas, con todo eso. Chuta que bestia, era bien jodido conseguir el cerote.

Los resultados compartidos también se pueden afirmar a través de datos bibliográficos, como afirma Benalcázar y Benalcázar (2002): “Para encontrar el valioso arbusto es necesario realizar un viaje a la “Mama Cotacachi” y sus alrededores, allí, entre inhóspitos parajes se encuentra el bello vegetal, típico de frías alturas” (p.14).

Una vez conseguido la materia prima, viene la etapa de secado la misma que acorde a la mayoría de nuestros entrevistados corresponde a un tiempo de secado mínimo de dos años y a la sombra si se quiere un buen trompo, con la finalidad de que no pierda el peso y tampoco se parta durante el torneado, como se cita a continuación (E24, 2018):

El cerote que se recorta hay que tenerle dos años para que se seque, porque si hace al año no está bien seco, porque esta madera tiene un aceite, entonces no se seca en un año para un trompo bueno. Para las bolitas si se hace aunque sea de un año de secado. Hay que secarle bajo sombra y tapado con un plástico para que le dé un poquito de calor.

Resultado que también es confirmado por Benalcázar y Benalcázar (2002): “regresan a sus hogares, para en casa dejar que los pedazos de cerote sequen a la sombra, pacientemente por varios meses, cuidando de que no entre la polilla” (p.14).

En este momento, el proceso que sigue finalmente es la elaboración del trompo y la bola de cabe, para el que recurren a los carpinteros reconocidos de la ciudad que de acuerdo a las características del trompero o el cliente procedían a tornear el trompo para la que el maestro cogía la materia prima y le ajustaba con los grilletes al torno, la misma que como antes era solo a pedal la velocidad deseada la obtenía solo en base a la energía humana y pedaleando. Una vez dado la forma, cogía el futuro trompo y le sujetaba con la prensa con la punta hacia arriba y con un taladro manual usando una broca delgada empezaba a perforar desde la punta hacia el centro, para luego introducir a presión un clavo, usando un martillo o un combo, luego cortaba dejando libre más o menos 1 cm desde el borde de la madera y finalmente con la ayuda de una lima u otra herramienta

dejaba la punta redonda, suave y lista para que pueda jugar el cliente, la misma que entre los resultados se presenta de manera sistemática en los informantes claves y en la matriz de observación, como se cita a continuación (E14, 2018):

De lo que yo me acuerdo, de lo que Pepito García hacía, cortaba el trocito de madera que había llevado y le ponía al torno artesanal de pedal que tenía, daba pedal al torno y empezaba a darle forma al trompo. Ya cuando medio estaba dado la forma la punta le clavaba un clavo y ya cuando estaba clavado el clavo le cortaba la cabeza, no, ya quedaba para la punta y ahí si con una lija; con una piedra pómez me acuerdo iba redondeaba la punta del clavo. Una vez puesto el clavo, seguía dándole la forma al trompo hasta terminar.

Esta parte del resultado de la presente investigación también es compartido (Benalcazar y Benalcazar, 2002) como afirma:

Coge el trozo de cerote y le ajusta con los grilletes del torno a presión. Pedalea hasta obtener la velocidad deseada y con las gubias y formones va devastando el madero, le da forma. Hoy en día utilizan motor eléctrico para no gastar energías y poder acelerar el trabajo. Con el sobrante del trozo de cerote construye la “bola” del trompo.(p.15)

La presencia de la bola de cabe que es parte de la elaboración del trompo, el cordel y la kuyumba son los elementos complementarios más comunes que se encontraron en la aplicación de los instrumentos de investigación tanto las entrevistas como la Matriz de la Observación participante, puesto que la suma de todos estos elementos y el trompo son los implementos imprescindibles para la práctica del tradicional juego del trompo de Cotacachi.

Con respecto a estos últimos como la Kuyumba eran y son piedras de agua que por lo general se encontraban y se encuentran en las quebradas secas, antes ríos cristalinos como: Pichabí y Ambi o cuando viajaban a Intag de donde venían trayendo, como afirma Jorge Vinuesa uno de los jugadores activos, E23 (2018) “Y las piedras básicamente nos íbamos a los ríos. Había veces que viajaba a Intag y allá como hay ríos venía trayendo unas 3 - 4 piedras, después yo las pintaba y me iba llevando donde mis amigos a regalar”.

El Cordel necesario para poder hacer bailar el trompo lo mandaba a hacer donde una señora especializada en ese arte. Este cordel era elaborado de pábilos o hilos de algodón

torcido entre tres personas. Los cordeles se elaboraban de manera personalizada tanto en el largo como en su grosor puesto que los clientes daban las indicaciones necesarias de acuerdo a las características del trompo y sus necesidades como jugador, como se cita a continuación (E01, 2018):

El cordel por ejemplo no había quien haga, había una señora que hacía ropa, ella comenzó porque yo le dije que haga un cordelito aunque sea que cueste unos 10 sucres el cordel de unos 2-3 metros de largo, eso significa el cordel, para envolverle bien, bien hasta encima, que de gusto hacer bailar. Un cordel que no sea ni muy grueso ni muy delgado de acuerdo al trompo, un cordel medianito. Hay se hace bailar bien bonito.

Finalmente la Bola de Cabe que se elaboraba del mismo tronco como parte de la obra del trompo, era y es un cilindro pequeño de unos 8 cm de diámetro por unos 2 a 2.5 cm de grosor.

De la misma manera como resultado de la observación participante se pudo también observar que unos jugadores se habían ingeniado bolas de cabe para diferentes tipos de pista de juego, así para: tramos adoquinados, empedrados y de tierra, con la finalidad de demostrar su destreza en los tres tipos de piso, que eran capaces de jugar en cualquier terreno.

Se observó también que frente a los escasos del cerote rojo como una forma de protección tanto a sus trompos como a la bola de cabe, habían acorazado de metal y clavos y con lo que también ganaban peso en los mismos, protección que los informantes claves, afirmaron haber copiado a los jugadores de Tabacundo.

Así también el uso de la kuyumba se pudo observar por lo general de piedras decoradas con imágenes y colores que les identificaban a los equipos, en algunos casos con agarraderas para facilitar el transporte a excepción del barrio La Banda que usa una kuyumba de metal ingeniado por ellos mismos en base a los paquetes de una volqueta y obviamente todos los equipos usaban sus propios cordeles.

2.6. VARIABLE DEPENDIENTE: EXPRESIÓN PATRIMONIAL

La variable dependiente: expresión patrimonial ha sido analizada de acuerdo a cada uno de los indicadores, medidos a través de la entrevista participativa, la matriz de

observación participante y las fuentes documentales encontradas. A continuación se procede a explicar el fenómeno investigado desglosado en cada indicador.

2.6.1. INDICADOR: TIPO DE PATRIMONIO

Este indicador fue explorado a través de los informantes claves bajo los ítems: “elementos físicos conservados”, “lugares de desarrollo y conservación del juego”, “transmisión de las reglas del juego a través del tiempo” y “conservación de los procesos” en la pauta de la entrevista. Este dato también se registró mediante la matriz de observación participante. Una vez realizado el análisis estadístico de las respuestas de los sujetos de investigación, se muestran los resultados obtenidos en la Tabla 6:

Tabla 6. Resultados obtenidos para el indicador tipo de patrimonio

Indicador: Tipo de patrimonio				
Informantes clave	Material		Inmaterial	
	Elementos físicos	Lugares	Reglas	Procesos
Custodios	9	9	9	9
Jugadores Activos	12	12	10	8
Autoridades	4	4	4	4
Matriz Observación participante	3	3	3	3

Fuente: Aplicación de instrumentos, 2018. Elaboración Propia

La Tabla 6 muestra que el juego del trompo cumple condiciones como patrimonio material e inmaterial para la población urbana de Cotacachi. La mayoría de los informantes claves coinciden en afirmar que presenta elementos físicos y se desarrolla en lugares constantes, convirtiéndose estos en elementos caracterizadores de su valor material. Por otra parte, las reglas y procesos se han conservado y transmitido a través del tiempo, durante generaciones, constituyéndose este en un elemento fundamental de patrimonio inmaterial. En el gráfico 4 pueden visualizarse los porcentajes obtenidos para los tipos de patrimonio:

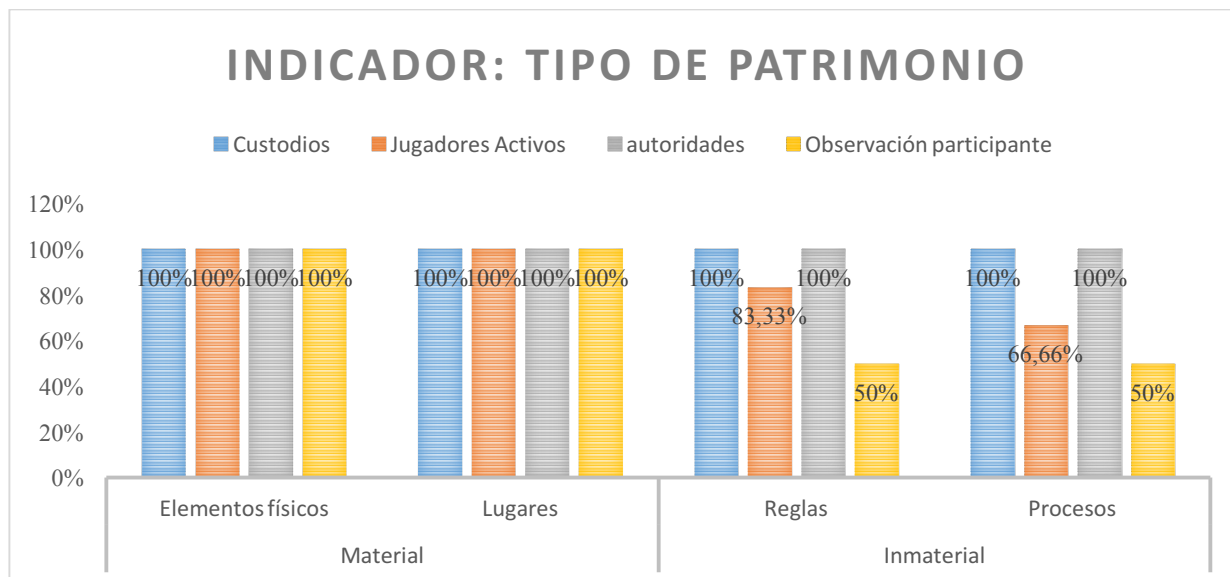


Gráfico 4. Porcentajes obtenidos para el indicador tipo de patrimonio

Fuente: Aplicación de instrumentos, 2018. Elaboración Propia

Este indicador una vez explorado y registrado a través de los informantes claves bajo los ítems: “elementos físicos conservados”, “lugares de desarrollo y conservación del juego”, “transmisión de las reglas del juego a través del tiempo” y “conservación de los procesos” al aplicar la pauta de entrevista, como la matriz de observación participante y una vez logrado los resultados obtenidos en la Tabla 5, la misma que muestra que el juego del trompo cumple condiciones como patrimonio material e inmaterial para la población urbana de Cotacachi.

La mayoría de los informantes claves coinciden en afirmar que como patrimonio material o tangible presentan elementos físicos como los implementos del tradicional juego del trompo antes descritos y los lugares constantes en los que se desarrolla o recorre el juego, haciendo una toma simbólica de la ciudad, convirtiéndose así en elementos caracterizadores de su valor material, que se ampliará de manera desglosada mediante el presente análisis cualitativo:

Para el análisis de este indicador se parte del principio fundamental de la UNESCO que dice que el patrimonio cultural de uno es patrimonio de todos y que su cuidado

corresponde a la comunidad a la que pertenece y sus custodios, antes que a cualquier Institución gubernamental u otro.

Elementos físicos:

El kushpy o el trompo gigante de Cotacachi elaborado de cerote (arbusto que crece en el cerro Cotacachi), bastante grande y pesado como para poder darle el golpe a la bolita y salga con fuerza para que recorra una trayectoria más larga o bastante distante y que sea el motivo de ganancia o pérdida de cada uno de los equipos. Los trompos tenían y tienen un aroma espacial y de acuerdo a los informantes claves, el momento de hacer bailar, sale ese aroma y acompaña a todos los que están alrededor del juego. Además eran hechos de acuerdo a la experiencia, necesidad y gusto del trompero, como se cita a continuación (E24, 2018): ...con respecto a los trompos, hay personas que les gustan los trompos bien grandes y otros normales, depende del gusto de cada equipo y en especial del bailador.

Resultados que también se reflejan en documentos escritos, como se cita a continuación (Alvear, 2017):

los trompos más adecuados para el cabe deben tener un peso mayor a una libra, su altura debe ser de 25 cm con un perímetro de cabeza de trompo igual a 35 cm, con una punta metálica conocida como puyón, se utiliza una válvula de motor de carro, debido a que es más resistente a la fricción en adoquín y pavimento, anteriormente cuando las calles eran de tierra se utilizaba el puyón con clavo de hierro,...cada bailador adorna, acoraza y fortifica su propio trompo con clavos, estoperoles y la lata, para que gane maza, potencia de rotación y tenga una mayor vida útil. (p.22)

La bola de cabe, también de cerote, quizá es el más importante que el mismo trompo por el hecho de que varios custodios lo llamaban al juego de trompo como el juego del cabe, quizá porque es atrás de la bola que todos corren y recorren rodeando a la ciudad, haciendo un circuito y una toma simbólica de la ciudad en esos tiempos sagrados y finalmente también por haber hecho tradición en los niños de Cotacachi, el ir a sacar las bolas de las cruces del cementerio indígena, como afirma (E14, El tradicional juego del trompo como expresión del patrimonio cultural de Cotacachi, 2018):

Cuando yo era niño, era muy típico ir a buscar las bolas en el cementerio y era a sacarnos las bolas de las cruces, porque las cruces de los indígenas tenían en los extremos y en la parte superior las bolitas de madera...

La importancia de este implemento consiste en que todo gira en torno a la Bola del cabe, como se cita a continuación (Alvear, 2017):

Harán recorrer la bola de cabe por una ruta de recorrido que los organizadores han establecido previamente... El objetivo del juego es terminar la ruta del trompo con el menor número de cabe o golpes a la bola de cabe. (p.23)

La kuyumba, por lo general una piedra lisa, mediana y bonita de río a fin de que el un lado sirva para que se asiente muy bien al piso y el otro con un extremo elevado para poder parar la bola del cabe con el uso de un poco de tierra y saliva del jugador, con lo que se logra una simbiosis, relación y comunicación jugador – implemento, que una vez fijado muy bien, al recibir el golpe del trompo, ésta sale disparado lo más lejos posible. Estas piedras según los informantes claves se las encuentran en las quebradas y ríos aledaños, como se cita a continuación (E01, 2018):

Nos íbamos al río Pichambí, ahí en la quebrada se encontraban unas piedras bonitas, cuadradas y altitas. Ese era el secreto. Veníamos cargando esas piedras, ahí cabeábamos bien. En una piedra bien sentada, bien pegada al asiento, esta bola sale hecho bala.

Esta piedra especial que sirve de mesa llamada kuyumba es otro de los implementos complementarios del juego del trompo muy importante, su significado aún no se sabe con exactitud puesto que no es español pero tampoco se podría afirmar que es kichwa, seguramente es más anterior, posiblemente se trata de un proto kichwa, una de las lenguas habladas en esta región en tiempos anteriores al incario, sin embargo por su importancia han habido intentos de buscar su significado como lo encontrado dentro del reglamento que se encuentra en el folleto llamada “Juego del trompo”, realizado por la Agrupación social – cultural y deportiva “Amigos en Acción”, como se cita a continuación (Moreno C. , 1998):

La piedra, donde se le “para” la bola para el cabe, tiene dos acepciones, ambas de origen kichwa, ya que en el diccionario Español no se encuentra ninguna, La una es “kuyhuma” y la otra “kuyumba”. La primera proviene de “cuy”, osea el animalito de carne tan rica, americano, cuyo nombre castellano es “conejillo de indias” y de “huma”, cabeza.

Entonces significa piedra en forma de cabeza de cuy. La otra significa “piedra plana y triangular”, generalmente obtenida de los riachuelos circundantes. Su tamaño es regular, un triángulo equilátero de 30 cms, por lado, una altura máxima de hasta 10 cms (p.5)

A través de la aplicación de la Matriz de la observación participante se pudo confirmar de mano de los custodios y los jugadores activos los elementos que caracterizan el patrimonio material antes descritos en el juego del trompo tales como: el trompo y las bolas de cabe de cerote, la kuyumba de piedra fina de agua para que no se partan, los mismos que eran personificados y decorados con logos, nombres del equipo y colores de sus uniformes, incluido el cordel que era muy necesario para dar movimiento y vida al juego del trompo.

Simbólicamente podemos traducir ese círculo de relación kuyumba, trompo, bola y tierra de esta manera: la kuyumba de piedra o roca madre es el elemento más antiguo que tiene la tierra y encima de la roca va la tierra, porque la bola de cabe para pararse sobre la piedra necesita de la tierra lo que el cabiador antes para poner la bola ocupa la tierra que está a su alrededor. Entonces existe una conexión de 3 elementos que forma el círculo de la vida del trompo: roca elemento de poder, tierra elemento de respeto y madera (cerote) del cerro que también es un elemento sagrado. La piedra no es cualquier piedra, debe ser chaflanada, no pueden ser plana, tiene que tener una pendiente para poder darle la vuelta cuando toque hacer el quiño, las esquinas tienen que ser alargaditas deben ser redondeadas y la bola del cabe es compañera porque el trompero lo ha entendido así y al hacer esto una tradición se genera una custodia, un vínculo, un gusto, un afecto por esta tradición. Por esa razón los custodios cuidan sus trompos, sus bolas sus cordeles y sus kuyumbas. Tienen una gran carga energética tremenda y bonita llena de simbolismos. Por más que han cambiado la pista de tierra a adoquín o asfaltado los implementos se han mantenido con pequeñas modificaciones muy dinámicas.

Lugares constantes:

Uno de los principales lugares patrimoniales constituye las calles periféricas del casco urbano de Cotacachi por donde recorre el juego del trompo haciendo una verdadera toma simbólica de la ciudad a través del juego en estos tiempos sagrados de los finados. Una

toma del espacio público, una toma periférica y circular de la ciudad, por donde se hace por parte de los jugadores y quienes están a su alrededor, una especie de procesión o caminata. Es una toma simbólica de estas dos fuerzas, masculina y femenina por las calles de la ciudad la misma que de acuerdo al crecimiento de la ciudad de ha ido modificando de manera dinámica, como se cita a continuación (E11, 2018):

El recorrido dura más o menos unas dos horas, dos horas y media dependiendo como vayan cabeando, si el cabe es muy pequeño se demoran más, si el cabe son largos hay personas que llegan con unas 60-70 cabe. El recorrido se deciden entre todos los representantes de los barrios e inicia en el parque La Matriz y termina tras del cementerio. Van alrededor de la ciudad por las calles no tan transitadas por los vehículos.

Este recorrido por las calles de la ciudad, han venido ampliándose de acuerdo al crecimiento de la ciudad la misma que se decide al interior de la organización del campeonato y se encuentra incorporado en uno de los reglamentos recopilado de los custodios, como afirma, Moreno (1998), “Art. 11.- Para la pista de juego se tomará como base las calles de la ciudad, con el fin de darle al mismo el carácter de urbano” (p.4).

De la misma manera dentro de la caracterización del patrimonio inmaterial o intangible se presentan elementos como la transmisión de las reglas del juego y los procesos de elaboración que se han conservado y transmitido por generaciones en el tiempo, constituyéndose estos en los elementos fundamentales de patrimonio inmaterial o intangible, que las iremos conociendo en mayor detalle a través del presente análisis cualitativo:

Reglas:

El tradicional juego del trompo de Cotacachi tiene 2 modalidades, por equipos que tiene su propio reglamento el mismo que en el tiempo se ha venido perfeccionándose de acuerdo a la necesidad para garantizar un desarrollo exitoso de los mismos en especial en el caso del campeonato anuales organizado por los custodios y el inter escolar organizado por el GAD Municipal de Cotacachi y este último campeonato inter barrial que también fue organizado por el mencionado GAD, el mismo que fue visto con buenos ojos de parte de la ciudadanía porque su reglamento incluyó la participación de una mujer y de un niño por equipo.

La segunda modalidad de juego consiste en el que utilizando los mismos implementos y contando con la presencia de un juez por equipo, se debe dar el cabe más largo, juego que actualmente en el caso de los campeonatos también ha pasado a formar una parte del mismo, con el nombre del cabe de oro, que se compite el día de la inauguración, ambos con sus propias reglas, como se cita a continuación (E06, 2018):

Existen 2 formas de juego:

a.- Se conforman dos equipos del mismo número de jugadores. Para esta modalidad en los equipos debe haber un Presidente o presidenta aunque necesariamente no sea jugador o jugadora quien se encarga de comunicar sobre la existencia del campeonato y hay otro que se encarga de organizar seleccionar a los jugadores del equipo.

Los organizadores del campeonato como de los equipos se encargan de gestionar recursos para los premios y otros imprevistos como el caso de una rotura de las parabrisas, a más de contar con el apoyo del municipio y para participar en el caso de los equipos.

Si este año deciden 10 jugadores, debe haber 10 y 2 suplentes por equipo. Sino están inscritos así sean del barrio o de la zona, no pueden participar, porque a cada jugador se les entrega su carnet personal.

Un juez de partida verifica que haga bailar bien, que de bien el cabe, que no se metan otros, porque hay gente que empiezan a gritarle y él puede sancionar no validando el cabe. Está pendiente de todo, porque a veces incluso hay quienes meten la mano, el saco, acción que está penalizado y contabiliza los cabe.

El juez de línea o de llegada raya o hace la línea en dónde se quedó la bola y asegura que ponga la kuyumba sin pasarse de la raya con la finalidad de evitarse problemas futuros.

El juez de carnet se encarga de recoger los carnets y verificar a quién le toca jugar de acuerdo a la lista y a los carnets publicados. Tiene que estar pendiente del turno de jugar para no saltarse de nadie.

El juez de copa lo ponen cada uno de los equipos, pero solo en el caso de los partidos amistosos como el de 2 de noviembre.

Así mismo debe haber una buena distancia de recorrido para que todos puedan participar en el cabe, de lo contrario si es que es una distancia corta posiblemente no puedan llegar todos a dar el cabe, por lo que para los campeonatos de Cotacachi se establecido una distancia de 8 a 10 Km.

Luego se hace el sorteo que llamamos, vulgarmente cogiendo una moneda, lanzándole al aire y sale, cara o sello, el que sale cara da primero y sello segundo y así de manera alternada van dando el cabe.

Si uno de ellos no le pegó a la bola perdió el cabe y tiene que dar el otro equipo un cabe y así puede ir perdiendo un turno, un turno.

También si está envuelto mal el trompo se les da dos posibilidades de hacer bailar, sino le salió a la primera le dan una posibilidad más dentro de un campeonato. Si a la segunda no le pudo hacer bailar bien pierde el turno.

En la misma modalidad, cuando coge y se le cae al no poder sostenerle en la mano, también pierde el turno.

Entonces todas estas cosas son penalizadas. Pierde el turno y tendría que dar el otro equipo, otro cabe.

b.- La otra modalidad consiste, cuando se reúne poca gente en la esquina de una calle, un grupo pequeño, de unas 3, 4 o 5 personas y no pueden armar un partido, entonces optan por jugar al que cabea más duro. Entonces desde la esquina obviamente con una kuyumba en la que se posiciona la bolita directamente recta, a donde quiera que se le dirija, bien ubicadita, la misma que es verificada por un juez, van dando cabees y otro juez se va adelantándose en la calle y se encamina y va a ver hasta donde llegó la bola y raya en dónde ha quedado. Entonces se anota al otro participante igual y el que ha cabeado más duro gana y si están apostando ya sea en dinero o alguna otra cosa, ahí el ganador es el que coge toda la apuesta.

Uno de los reglamentos actualizados en el año 2002 y publicado en el mismo año, contiene informaciones importantes como la inclusión de la competencia del “Cabe de Oro” al campeonato, como afirma Benalcázar y Benalcázar (2002) “Art.17 La salida de los encuentros se realizará posterior a la competencia del “Cabe de Oro” (p.176).

Aplicando la Matriz de Observación participante, se pudo constatar la existencia de varios Reglamentos, ya que cada vez que es necesario van perfeccionando, los Reglamentos como se observa en el Anexo 5. De la misma manera se eliminó el juez de línea ya que en lo personal los mismos jugadores ya saben en dónde queda la bola del cabe y no se necesitan del mencionado juez. Así mismo se eliminó el juez de copa por los problemas que ocasionaban los borrachitos y porque ya empezaron a participar los niños y las mujeres, porque la tradición era que para dar el cabe se debía tomar una copa.

Sin embargo en la aplicación de los reglamentos de los encuentros amistosos del 2 de noviembre, se observó que aún se mantiene el juez de aguas o de copas, el mismo que aportó mucho a la interrelación, comunicación y vida social de los participantes.

Procesos:

Los procesos tanto de elaboración del trompo, desde la misma forma de conseguir el cerote rojo que es la materia prima del trompo, como la lógica del juego mismo, son parte de los saberes ancestrales del pueblo cotacacheño, conocimiento que se encuentra disperso desde las familias comunes hasta en la de los custodios y jugadores activos,

procesos que ya se ha compartido en párrafos anteriores que por lo general han sido transmitidos de generación a generación a través de la tradición oral como a través de la inclusión directa o indirecta de las nuevas generaciones al juego, como se cita a continuación (E04, 2018):

Yo me acuerdo desde que tenía uso de razón, empezábamos con el trompo porque nuestros padres nos enseñaron esa tradición, porque ellos también jugaban, tenía sus juegos cada finados, toda la familia, venía familiares de otros lados, se reunían, era una unidad más que todo, era una reunión de familias, hasta que le hicieron a nivel cantonal y todo.

Procesos que aunque de manera limitada se encuentran en la poca bibliografía existente, como se cita a continuación (Moreno C. , 1998):

La forma cotacacheña es por medio de un trompo al cual se le arrolla un cordón lanzándolo al aire para que rote y luego, tomándolo en la palma de la mano, golpea una bola que previamente se para en una piedra adecuada a cuya acción se denomina “cabe”. Se juega en las calles de la ciudad que hacen de pistas, con equipos, elementos y jueces. (p.2)

Al aplicar la matriz de observación participante, aunque no se pudo observar el proceso de adquisición del material, se pudo conocer por medio de los custodios y carpinteros jugadores activos que elaboraban tanto los trompos como las bolas de cabe, quienes en sus casas y en sus talleres tenían guardado los trozos de cerote secándose. Así mismo dos de ellos fueron tan amables de mostrar el proceso de elaboración del trompo a partir de los troncos secos. De la misma manera con respecto al juego también se pudo observar todo el proceso del juego desde el inicio hasta el final de la meta, haciendo una toma de la ciudad o del espacio público a través del juego.

2.6.2. INDICADOR: IDENTIDAD CULTURAL

Este indicador fue explorado a través de los informantes claves bajo los ítems: “fechas representativas”, “representatividad generacional” “interculturalidad” en la pauta de la entrevista. La técnica de la observación participante también arrojó resultados con respecto al indicador en cuestión. Una vez realizado el análisis estadístico de las respuestas de los sujetos de investigación, se muestran los resultados obtenidos en la Tabla 7:

Tabla 7. Resultados obtenidos para el indicador identidad cultural

Informantes clave	Fechas representativas		Generación		Interculturalidad	
	Difuntos	Otras	Jóvenes	Mayores	indígenas	Mestizos
Custodios	9	2	9	9	3	6
Jugadores Activos	11	1	11	11	3	8
Autoridades	4	4	4	4	4	4
Matriz observación P.	3	0	3	3	3	3

Fuente: Aplicación de instrumentos, 2018. Elaboración Propia

Los resultados indican que la fecha más representativa para la práctica del juego es en la época de difuntos, cuando la familia y los vecinos se reúnen y comparte actividades sociales comunitarias. Con respecto a la representatividad generacional, los informantes claves coinciden en afirmar que es un juego en el cual participan jóvenes y adultos mayores, de manera tal que se trasmite de generación en generación a través de su práctica viva. En cuanto a la interculturalidad, es un juego que tiene participación tanto de indígenas como de mestizos, aunque hay una inclinación a la práctica más frecuente en la población mestiza, lo cual es comprensible al ser una población perteneciente a la zona urbana de Cotacachi. A través de la matriz de observación pudo constatar que, efectivamente, las coincidencias de los informantes claves se verifican en la práctica del juego en cuanto a fechas representativas, participación intergeneracional e intercultural. En el gráfico 5 se pueden visualizarse los porcentajes obtenidos para el indicador identidad cultural:

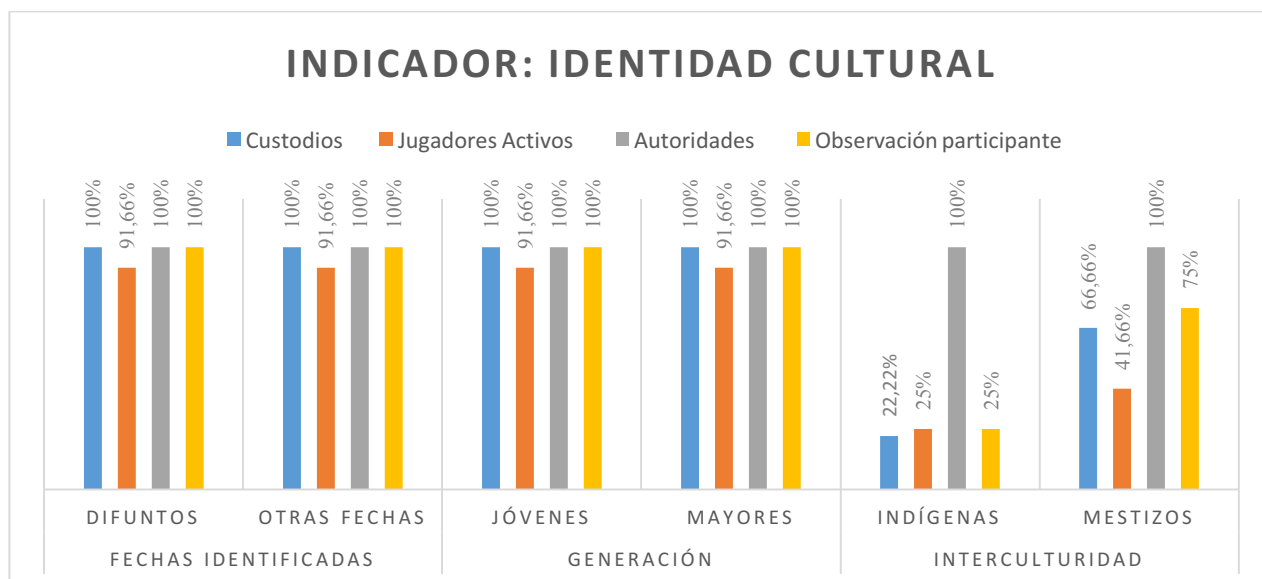


Gráfico 5. Porcentajes para el indicador identidad cultural

Fuente: Aplicación de instrumentos, 2018. Elaboración Propia

El presente indicador una vez sido explorado y registrado a través de la aplicación de la entrevista y la Matriz de la observación participante a los informantes claves bajo los ítems: “fechas representativas”, “representatividad generacional” “interculturalidad”., arrojó resultados con respecto al indicador en cuestión.

Una vez realizado los resultados obtenidos en la Tabla 7, indican que la fecha más representativa para la práctica de este juego es la época de difuntos, cuando la familia y los vecinos se reúnen y comparte actividades sociales, culturales y comunitarias.

Con respecto al primer Ítem, “fechas representativa” de la práctica del juego es la época de finados, en la que se desarrolla el campeonato anual y el 2 de noviembre cuando la familia y los vecinos se reúnen y comparte actividades sociales comunitarias, se van al cementerio, comparten comidas como se cita a continuación (E03, 2018)

No sé, qué relación tiene con los difuntos pero el 2 de noviembre ahí es cuando vienen todas las familias a jugar trompo aquí en Cotacachi. Justo vienen a visitar al cementerio a sus seres queridos, pero vienen ya en la tarde, juegan al trompo por todas las calles hasta de noche y la tradición es con la copita de puro, con banda. Ahorita que estamos hablando de la banda el sábado 21 tenemos la final el campeonato inter barrial del trompo, integramos también al juego mujeres y niños más adelante se ha de integrar también al adulto mayor.

Esta fecha especial del tradicional juego del trompo está muy enraizada y esperada por los cotacacheños que ese día luego de visitar a sus seres queridos en el cementerio se auto convocan a jugar al trompo con su familia nuclear y ampliada, como se cita a continuación (Alvear, 2017):

Fuera del torneo anual, en Cotacachi se mantiene en plena vigencia la tradición de jugar el día de finados, es decir el 2 de noviembre, día especial en el cual las familias, los amigos y las galladas del pueblo se convocan y encuentran en horas de la tarde para el esperado juego, que es acompañado generalmente por la familia de los tromperos, quienes arengan con barras y expresiones singulares conocidas como maleadas “hashco, patiamarillo, donde está la vida, manavali, aséntalen etc.”. (p.2 y 3)

Las “otras” fechas prácticamente se refieren a los campeonatos que anualmente se desarrollan tanto el organizado por los custodios como el inter escolar desarrollado por el GAD Municipal de Cotacachi y el último campeonato Inter Barrial organizado por el mismo GAD, como se cita a continuación (E21, 2018):

Se inicia por julio más o menos. Pasa el Inti Raimy y ya empieza el trompo. Pasan jugando todos los fines de semana, sábado y domingo juegan para hacer la final el último fin de semana de octubre antes del 2 de noviembre. (p, 28)

Estos campeonatos anuales, sobretudo el de mayores organizado por los custodios del trompo con o sin apoyo del GAD Municipal de Cotacachi por el número de equipos participantes tiene más duración, la misma que empieza a organizarse por julio una vez terminado la Celebración del Inti Raimy. El último campeonato inter barrial que se desarrolló por primera vez este año en el mes de abril con la finalidad de unir más a los barrios por incluir mujeres y niños tuvo acogida, sin embargo tenía un cierto rechazo por no desarrollarse en el tiempo que es del trompo y el campeonato anual inter escolar que empieza a partir de octubre, como se cita a continuación (Alvear, 2017):

Como una medida para incentivar la salvaguarda, el Municipio de Cotacachi desde hace 10 años junto a las unidades educativas locales, organizan un campeonato estudiantil de desafío del trompo con resultados positivos que se evidencian en la dinámica social de la niñez cotacacheña, la cual a partir del mes de octubre empiezan a entrenarse en cada institución con el acompañamiento y guía de profesores, para el encuentro del desafío anual del trompo inter escolar (p.3).

Al aplicar la Matriz de Observación participante se pudo observar puntualmente, que por un lado el campeonato organizado por los custodios del trompo, segmento de informantes clave de la presente investigación, tuvo una duración de alrededor de tres meses incluido el aspecto organizativo hasta el final del mismo que se desarrolló el último fin de semana antes al 2 de noviembre.

Con respecto a la “representatividad generacional”, los informantes claves coinciden en afirmar que es un juego en el cual participan jóvenes y adultos mayores, de manera tal que se trasmite de generación en generación a través de su práctica viva.

Con respecto a la representatividad “generacional”, los informantes claves coinciden en afirmar que es un juego en el cual participan jóvenes y adultos mayores, de manera tal que se trasmite de generación en generación a través de su práctica viva (E02, 2018):

El cabe con nuestros hijos, con nuestros nietos nos siguen atrás, nos ven y ellos se involucran en la participación del juego. En el caso de mis hijos todos juegan y ahora que tengo una nieta, hasta mi nietica se involucra, está a tras de nosotros y eso es lo que me emociona a mí, a que no se pierda la afición del trompo.

La transferencia de conocimientos y habilidades del tradicional juego del trompo en Cotacachi de acuerdo a los resultados obtenidos tanto de la aplicación de la entrevista como de la Matriz de la Observación participante se logra en comunidad: familia nuclear, escuela a través de los campeonatos anuales inter escolares y la familia ampliada, como se cita a continuación (Alvear, 2017):

Cada fin de semana organizan el desafío de trompo con un promedio de 30 jugadores, en este espacio participan adolescentes, jóvenes y adultos, esta iniciativa no es financiada por ninguna institución y se ha convertido en el espacio para la práctica permanente donde los tromperos fortalecen sus capacidades para el torneo anual del trompo. (p.3)

Al aplicar la matriz de la observación participante a los custodios del trompo perteneciente al grupo la Tradición se pudo observar como los miembros del mencionado grupo buscan maneras de incluir a las nuevas generaciones así por ejemplo, crear un ambiente familiar, como de bienvenida a las nuevas generaciones brindándoles refrescos, un pancito o lo

que les esté a su alcance a fin de que se cree un ambiente de confianza y sobretodo de comunicación intergeneracional.

En cuanto a la interculturalidad, es un juego que tiene participación tanto de indígenas como de mestizos, aunque hay una cierta inclinación a la práctica más frecuente de la población mestiza, lo cual es comprensible por el hecho de que esta manifestación cultural se desarrolle dentro de una población perteneciente a la zona urbana de Cotacachi; sin embargo en los últimos años ha aumentado la participación de la gente indígena, como afirma Don Jorge Játiva (Pipico) (E03, 2018). “Claro esto es intercultural, porque en los grupos hay gente indígena, hay equipos de gente indígena que se llaman inocentes. Entonces en todos los equipos hay indígenas, les gusta jugar”.

Siendo Cotacachi una ciudad compartida por mestizos e indígenas desde sus inicios, siempre ha habido las relaciones “Interculturales” y sobre todo si recordamos que los orígenes del tradicional juego del trompo tiene sus raíces en el juego del Kushpy y como todo el proceso simbólico del juego actual que se ha descrito en párrafos anteriores, como afirma Benalcazar y Benalcazar (2002) “en el juego del trompo hay de todo y de todas las edades: negros, blancos, cholos y cholitos, unos más blancos que otros, turistas” (p.34).

A través de la matriz de observación participante pudo constatarse que, efectivamente, las coincidencias de los informantes claves reflejados en el gráfico 5, se verifican en todos los Ítems descritos como: en la práctica del juego en cuanto a fechas representativas, participación intergeneracional e interculturalidad, obtenidos para el indicador identidad cultural:

De la misma manera se pudo constatarse que, efectivamente, las coincidencias de los informantes claves se verifican en la práctica del juego en cuanto a las relaciones de interculturalidad, y en este último a través de la presencia de jugadores kichwas tanto en los equipos como equipos completos de kichwas.

2.6.3. INDICADOR: VIGENCIA DEL JUEGO

Este indicador fue explorado a través de los informantes claves bajo los ítems: “incidencia del juego”, en la pauta de la entrevista. La técnica de la observación participante también arrojó resultados con respecto al indicador en cuestión. Una vez realizado el análisis estadístico de las respuestas de los sujetos de investigación, se muestran los resultados obtenidos en la Tabla 8:

Tabla 8. Resultados obtenidos para el indicador vigencia del juego

Informantes clave	Indicador: Vigencia del juego		
	Tipo de práctica		
	Social	Cultural	Política
Ex-jugadores Custodios	9	9	3
Jugadores Activos	11	11	3
Autoridades	4	4	4
Matriz Observación participante	3	3	0

Fuente: Aplicación de instrumentos, 2018. Elaboración Propia

Los resultados que se muestran en la Tabla 8 reflejan la vigencia del juego del trompo en distintas áreas del desempeño de la zona urbana de Cotacachi. Los aspectos sociales y culturales son de mayor incidencia, mientras que el aspecto político, aunque recibe menor número de respuestas, se consolida en el grupo de autoridades del cantón, debido a su área de ejercicio profesional en relación al juego del trompo y su conservación. En el caso de la observación participante, también pudo recogerse la vigencia del juego como manifestación cultural y social de la población. En el gráfico 6 pueden visualizarse los porcentajes obtenidos para el indicador vigencia del juego:

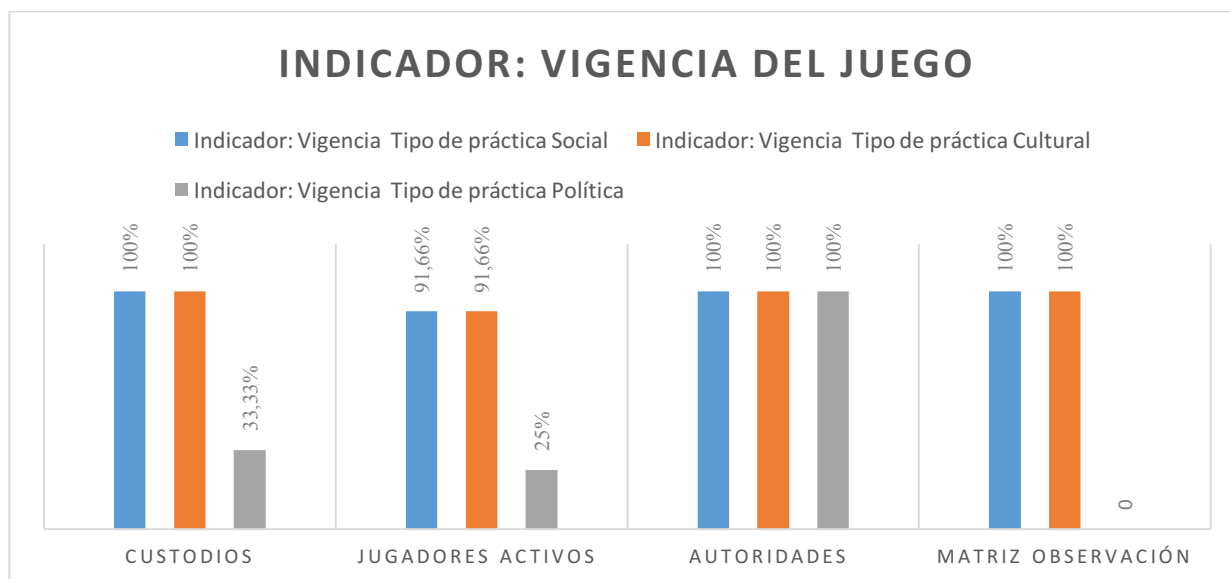


Gráfico 6. Porcentajes para el indicador vigencia del juego

Fuente: Aplicación de instrumentos, 2018. Elaboración Propia

Este indicador al ser explorado a través de la aplicación de la entrevista y la técnica de la observación participante a los informantes claves bajo los ítems: “incidencia del juego” en la pauta de la entrevista, arrojó resultados con respecto al indicador en cuestión, la vigencia del juego del trompo en las distintas áreas del desempeño de la zona urbana de Cotacachi que reflejan en la Tabla 8 y que se ampliará de manera desglosada mediante el presente análisis cualitativo:

Aspectos sociales:

Siendo de mayor incidencia los aspectos sociales y culturales interdependientes entre los dos por el hecho de que la cultura depende de lo que haga la sociedad, considerando de que todo lo que hace el hombre y es compartido por la sociedad es cultura, en el caso del trompo es un poco difícil separar la una de la otra, sin embargo intentaré hacer un análisis por separado, intentando diferenciar las relaciones sociales que provoca el tradicional juego del trompo en la sociedad cotacacheña, sin embargo para que el juego continúe vivo necesariamente requiere de esa relación complementaria y dinámica sociedad y cultura. La gente que no juega disfruta del juego, y como hinchada están pendiente de todo, se ríen, se encuentran con amigos, como afirma Doña Carmelina Echeverría custodia del trompo E07(2018): “Se junta con las personas conocidas, amigos

y se disfruta del juego, de que unos dan el cabe bueno, otros nada, otros dan para atrás, se ríe. Es una cosa bonita el juego del trompo, se divierte”.

Desde la parte social, entorno al juego está toda la comunidad, están los amigos, esposas, novias, hermanos, hermanas en fin toda la familia nuclear y ampliada de los jugadores como afirma Benalcazar y Benalcazar(2002) “Desde el punto de vista social es un juego tradicional y folclórico de Cotacachi, el mismo que lo practican niños, jóvenes y adultos de todos los barrios. Aquí es donde se reúnen las galladas” (p.162 y 163).

Al aplicar la Matriz de Observación Participante, se pudo concretar que realmente el juego de trompo logra aglutinar a todos, hombres mujeres, niños, adultos, indígenas y mestizos ya sean en calidad de hinchas, de acompañantes, en fin se vuelve como una fiesta en la que entre risas hacen la toma simbólica de la ciudad a través de este juego tradicional.

Aspectos culturales:

Dentro de los aspectos culturales se puede detallar los conocimientos prácticos que principalmente los custodios, jugadores y jugadoras activas son repositorios del tradicional juego del trompo y como tales se comprometen a trabajar para que esa tradición no se pierda con o sin apoyo del GAD Municipal de Cotacachi, quienes conocen de los tiempos del trompo, como de los procesos de elaboración del trompo desde la manera de buscar la materia prima que es el cerote y en qué tiempos se debe cortar hasta el proceso de elaboración como del juego, como se cita a continuación (E19, 2018)

Es un gusto que todavía exista esta tradición en Cotacachi, desde que tengo uso de razón me acuerdo de este juego tradicional del trompo. (...) Los trompos de Cotacachi Ud. sabe, se hacen de cerote una planta nativa del cerro Cotacachi y es como el vínculo que se tiene con el volcán, con la tierra, el hacer como una ofrenda también de que tengamos nuestros trompos de cerote porque somos de Cotacachi. Sentirse identificado con la tierra, con la madera de Cotacachi es muy importantes. Yo tengo la imagen de que en finados siempre se jugaba trompo...,y a la forma de Cotacachi con el trompo grande, la bola de cabe, la kuyumba, el cordel y siempre este tema del hacer dos equipos y de hacer un recorrido y al final del recorrido saber quiénes han hecho menos cabe y que es el ganador.

Siendo el tradicional juego del trompo de Cotacachi una de las manifestaciones culturales único en muchos aspectos y de mucho valor cultural y simbólico para Cotacachi, ha

estado presente en el tiempo como tal, aunque con el término folclor, quizá porque este término fue el antecesor del término cultura, como afirma Benalcázar y Benalcázar (2002): “Desde el punto de vista folclórico es único y exclusivo es único y exclusivo de Cotacachi en la provincia, es un juego que atrae al turista nacional e internacional (p.163)”.

Una vez aplicado la Matriz de Observación participante, se obtuvo como resultado de que los cotacacheños custodios, jugadores activos y sus familias se sienten identificados y orgullosos de esta manifestación cultural, actitud que se refleja en la manera de jugar como en el interés de sus familias nucleares y ampliadas en ser parte de la toma, en ser parte de este tradicional juego del trompo, actitud que se demuestra en el hecho de acompañar unas dos horas a dos horas y media que demora el recorrido de la ciudad hasta llegar a la meta que es el sector del Cementerio.

Aspectos políticos:

Aunque recibe menor número de respuestas, se consolida en el grupo autoridades del cantón, debido a su área de ejercicio profesional.

Dentro de este aspecto, las autoridades del GAD Municipal de Cotacachi realizan solo ayudas puntuales al campeonato anual por lo general premios, que en algunos casos se quedan en ofrecimientos como la que se ofreció dar obras al barrio ganador, situación que crea malestar en los custodios, sin embargo algo valioso de los custodios es que ellos han demostrado que pueden seguir con la tradición de organizar el campeonato con o sin la ayuda del GAD. El único proyecto a más de la organización del campeonato inter escolar que el GAD tiene para fortalecer esta tradición es el proyecto de patrimonializar esta importante tradición, como se cita a continuación (E20, 2018):

Nosotros desde el Municipio hemos apoyado más a la organización, a conformar grupos, a recuperar la historia del trompo porque tenemos toda la intención de declararle patrimonio cultural intangible a través del Instituto Nacional del Patrimonio Cultural...sin embargo hay algunas cosas de detallar en vista de que no hay el juego del trompo solo en Cotacachi, sino que hay también en Tabacundo, en San José de Minas y Cochasquí, En aras de nuevamente de recuperar la esencia del juego del trompo que es la amistad y el tomarse un traguito también.

El análisis de resultados permitió caracterizar el juego del trompo como una manifestación del patrimonio cultural en la zona urbana de Cotacachi como se observa en las fotografías del Anexo 6. El cruzamiento de las técnicas de la entrevista y la observación participante posibilitó la comprensión de los datos recopilados y la profundización en las particularidades que hacen del juego del trompo una expresión cultural. De igual manera, el uso del método cuantitativo facilitó la identificación de aquellas cualidades que se repetían de manera significativa a través de las técnicas utilizadas en los sujetos de investigación.

CAPÍTULO III. PROPUESTA DE ESTRATEGIAS PARA LA SALVAGUARDA DEL JUEGO DEL TROMPO EN LA ZONA URBANA DE COTACACHI

A partir de los resultados analizados, se llega a la necesidad de proponer estrategias para la salvaguarda del juego del trompo como manifestación cultural de la zona urbana de Cotacachi. En el presente capítulo se describe el proceso mediante el cual se identifican las estrategias adecuadas, partiendo de la aplicación del proceso racional como metodología de análisis.

3.1. PROCESO RACIONAL PARA TOMA DE DECISIONES

Para el caso de la presente investigación se eligió el proceso racional para la toma de decisiones como metodología de análisis debido a que los actores implicados son de composición heterogénea en cuanto a su enfoque social, cultural y político con respecto al tema tratado. Mientras los jugadores tienen una composición disímil en cuanto a edad y género, los custodios tienen una visión más tradicional sobre el fenómeno y las autoridades, una perspectiva politizada sobre la problemática.

De igual manera, los factores externos e internos de la situación problemática se presentó de manera variable. Mientras para los hacedores y jugadores existen influencias de tipo económico, cultural y social, para las autoridades la priorización en la búsqueda de estrategias tiene factores políticos, coyunturales y normativos. Ante esta disparidad de elementos, se hizo necesaria la elección de una metodología que fomentara la racionalidad, redujera el nivel de politización y fortaleciera la diversidad funcional.

La literatura presenta la metodología del proceso racional de toma de decisiones como una alternativa viable en estos casos (Rodríguez, 2016); (Dean & Sharfman, 1996); (Rodríguez, Rodríguez, & Pedraja, 2008), por encima de otras metodologías posibles como puede ser la matriz FODA, usualmente aplicada. Para los autores mencionados, esta metodología es válida en ambientes complejos, dispares, hostiles y en conflicto de intereses.

La metodología del proceso racional para la toma de decisiones consta de tres momentos fundamentales, los cuales son descritos por Rodríguez (2016, p.57):

- Buscar de forma intensiva la información relevante para la generación de opciones y alternativas a la decisión.
- Realizar un análisis riguroso de la información relevante para lograr una evaluación adecuada y exhaustiva de las opciones la decisión.
- Adoptar la decisión basándose en un análisis crítico, buscando sustento en el análisis crítico.

Durante este proceso, es imperativo disminuir los niveles de politización, para lo cual Rodríguez (2016, p.58) propone:

- Minimizar el impacto de grupos o coaliciones con intereses diferentes.
- Minimizar las negociaciones entre los grupos de interés.
- Evitar la ruptura de conversaciones durante el proceso de adopción de decisiones.

De igual manera, Rodríguez (2016, p.59), afirma que se hace imprescindible estimular el conflicto cognitivo, mediante las siguientes estrategias:

- Discutir las decisiones mediante diferentes enfoques o perspectivas.
- Favorecer la discusión de ideas diferentes.
- Estimular la participación de todos los presentes.

Otro aspecto de la metodología a considerar es garantizar la justicia procesal, para lo cual Rodríguez (2016, p.59) propone:

- Dar a los participantes la posibilidad de refutar las ideas de otros.
- Considerar la opinión de los participantes del proceso decisonal.
- Explicar las razones por las cuales unas ideas prevalecen sobre otras en toma de decisiones.
- Dar a conocer a los participantes lo que se espera de ellos antes, durante y después de la decisión.

Finalmente, esta metodología aporta al presente caso en el fomento de la diversidad funcional. Para lograr esto, Rodríguez (2016, p.60), plantea:

- Impulsar la participación de personas que ocupan diferentes lugares respecto al tema.

Con estos principios metodológicos se diseñaron cuatro reuniones de trabajo con los actores, dirigidos por un moderador y bajo la observación de dos expertos, quienes validaron la metodología utilizada a través de una matriz adaptada de Rodríguez, Rodríguez y Pedraja (2008), la cual se presenta en el Anexo 4.

3.2. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

El juego del trompo es una herencia, un motivo de encuentro, una tradición enraizada en los cotacacheños que ellos mismos se encargan de mantener y transmitir a las nuevas generaciones de manera dinámica en honor a sus ancestros como por identidad.

La existencia de los custodios en especial miembros del ex equipo Diablo calle, actual Grupo la Tradición y otros que inculcan a sus hijos y nietos, que a la vez juegan todos los fines de semana del año y motivan a nuevas generaciones (aunque no sean jugadores) y articula barrios. Algunos jugadores custodios elaboran cada año sus implementos para que la tradición no se muera.

Varias manifestaciones demuestran que el juego del trompo es una tradición de la zona urbana de Cotacachi. Entre ellas pueden mencionarse: el campeonato anual del desafío del trompo, organizado por los custodios; el campeonato anual inter escolar del Desafío del trompo, organizado por el GADM de Cotacachi; la participación espontánea en escuelas y espacio públicos. Los cotacacheños año tras año esperan con entusiasmo el tiempo del trompo, que se da en el 2 de noviembre, para compartir entre todos incluidos migrantes, que regresan llamados por la fuerza de esta tradición.

También existen algunas acciones iniciadas ya para la conservación del juego del trompo en Cotacachi. Por ejemplo: el proyecto de patrimonialización coordinado por el Museo de las Culturas del GADM de Cotacachi, que ha iniciado su proceso recientemente; y el apoyo del GADM de Cotacachi con la entrega de medallas, trofeos y premios

económicos, espacio para reuniones y refrigerio para la gente que acompañan el final del Desafío del trompo. El vendedor de jugos de coco colabora con premios y el presidente del barrio y vecinos a veces colaboran con camisetas.

Sin embargo; estas acciones aún carecen de estructura y políticas que las respalden. Continúan siendo esfuerzos espontáneos y fluctuantes que dependen más del interés popular que de una planificación establecida. Hay poca difusión de la importancia del tradicional juego del trompo como patrimonio cultural intangible. El cerote usado como madera, se encuentra en peligro de extinción y con él, el propio juego, por la estrecha relación que tiene con la Mama Cotacachi, que lo convierte en el material simbólico para ello.

3.3. OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

Por estas razones, la presente propuesta se ha trazado tiene por objetivo general:

Contribuir a la conservación del tradicional juego del trompo como expresión patrimonial de la zona urbana de Cotacachi;

Y entre los objetivos específicos se encuentran:

- Fomentar el conocimiento popular acerca del juego del trompo, sus características, proceso de elaboración y relación con la identidad cultural de la zona urbana de Cotacachi.
- Promover la participación de las nuevas generaciones en el juego del trompo como tradición socio cultural de la zona urbana de Cotacachi.

3.4. FORMULACIÓN DE ESTRATEGIAS

El proceso racional de toma de decisiones aplicado con los participantes involucrados, posibilitó trazar las siguientes estrategias, a partir de los objetivos específicos. En la Tabla 9 se resumen las mismas:

Tabla 9. Estrategias para la salvaguarda del tradicional juego del trompo

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	ESTRATEGIAS	ACTIVIDADES	RESPONSABLES	TIEMPO
Fomentar el conocimiento popular acerca del juego del trompo, sus características, proceso de elaboración y relación con la identidad cultural de la zona urbana de Cotacachi.	Promover el juego del trompo a través de medios masivos de comunicación radio, tv, medios impresos y redes sociales para fortalecer la identidad cultural de los cotacacheños	Realizar y difundir un documental Difundir pastillas educativas Promover el juego en su fecha conmemorativa	Jefatura de cultura y deporte del GAD Municipal de Cotacachi Jefatura de Comunicación del GAD Municipal de Cotacachi	2 meses
	Ejecución del proyecto de patrimonialización en el INPC	Dar seguimiento del proyecto de patrimonialización Lograr la declaratoria de patrimonio Plantear nuevos proyectos a raíz de la declaratoria	Dir. del Museo de las culturas y custodios del trompo	1 año
	Transferir conocimientos prácticos del tradicional juego del trompo a las nuevas generaciones de jugadores	Planificación de talleres Ejecución de talleres Evaluación de talleres	Dir. del Museo de las culturas Custodios del trompo Unidades educativas GADMC	1 año
Promover la participación de las nuevas generaciones en el juego del	Oficializar reglamentos para el juego del trompo	Revisión y análisis de los reglamentos Actualización del reglamento	Dir. del Museo de las culturas y custodios del trompo.	7 días

trompo como tradición socio cultural de la zona urbana de Cotacachi.	Capacitar sobre la elaboración del trompo y la bola de cabe a los maestros carpinteros	Diseñar talleres Ejecutar talleres Evaluar talleres	Jefatura de cultura y deporte del GAD Municipal de Cotacachi. Custodios del trompo.	240 horas
	Ejecutar el sistema de organización tradicional espontánea como garantía del tradicional juego del trompo.	Reuniones permanentes de los custodios y jugadores activos.	Custodios del trompo.	del 3 meses
	Continuar con la organización de los campeonatos anuales del desafío del trompo	Organización del campeonato anual del trompo Organización del campeonato anual inter escolar y el inter barrial	Custodios del trompo. Jefatura de cultura y deporte del GAD Municipal de Cotacachi.	del 3 meses

Fuente: Aplicación de instrumentos, 2018. Elaboración Propia

CONCLUSIONES

Antes de fundamentar teóricamente la importancia de los juegos tradicionales como patrimonio cultural de los pueblos y nacionalidades a nivel internacional y del Ecuador. Uno de los elementos importantes que dinamizan la cultura, las relaciones sociales intergeneracionales, la interculturalidad en toda cultura y en particular de la diversidad cultural del Ecuador, se partió de una búsqueda bibliográfica de las concepciones que todos los ecuatorianos deben conocer como: cultura, tradición oral, patrimonio material e inmaterial e identidad entre otros, porque todos esos conceptos están interconectados como por ejemplo a través de la tradición los pueblos se pueden mantener vivos y por ende su cultura y su identidad. Solo así se pudo dar el valor que se merecen los diversos juegos tradicionales que están presentes en nuestro país gracias a la tradición oral y la práctica cotidiana de su gente en sus tiempos, y eso se pudo conocer al recorrer por varias provincias en especial de la sierra, en las que aún están presentes estas manifestaciones culturales patrimoniales, para finalmente enfocar este estudio en el Tradicional Juego del trompo como expresión del Patrimonio Cultural de Cotacachi, Sin embargo, es necesario puntualizar la ausencia de una bibliografía actualizada y amplia sobre esta manifestación cultural de Cotacachi.

El desarrollo de la presente investigación se realizó en base a una metodología favorable para obtener la información necesaria que constituye el sustento científico del trabajo de titulación determinando de manera equitativa los datos de acuerdo los tres segmentos de informantes claves: custodios, jugadores activos y autoridades locales de la zona urbana de Cotacachi. A pesar de que se tuvo una cierta limitación en lo que respecta a Bibliografía sobre todo actualizada, una vez aplicado la Matriz de la Observación participativa como de las entrevistas, se pudo reconstruir este patrimonio cultural muy enraizado y transmitido por generaciones en los cotacacheños mestizos y kichwas, desde su propio origen hasta su vigencia actual. Parte de los resultados pudo identificar por ejemplo que la mayoría de los testimonios aterrizan en la importancia que tiene el tradicional juego del trompo para los cotacacheños y que su origen por su forma se inclina en el tradicional juego del kushpy practicado en varias partes de sur américa y en Ecuador desde épocas anteriores a la expansión Inca, así como la vigencia de la toma simbólica

de la ciudad como de su espacio público a través del juego, tradición kichwa practicada hasta la actualidad como el caso de la toma del parque central de Cotacachi en los tiempos sagrados de la celebración del Inty Raimy en junio.

Una vez logrado los resultados deseados, se propuso identificar y proponer a los custodios, jugadores activos y autoridades estrategias que contribuyan a la conservación y salvaguarda del tradicional juego del trompo como expresión del Patrimonio Cultural de la zona urbana de Cotacachi. Dichas estrategias se lograron identificar, partiendo de la aplicación del proceso racional como metodología de análisis de la información diversa proporcionada por los tres tipos de informantes claves mencionados, que aportaron a visibilizar de manera más amplia esta importante manifestación cultural patrimonial de Cotacachi con la que se identifican los cotacacheños y cotacacheñas tanto mestizos como kichwas. A pesar de lo mencionado en especial los representantes del Gobierno Autónomo Descentralizado Municipal del Cantón Cotacachi no perciben con claridad los impactos positivos y negativos que podrían traer la Declaración del patrimonio Cultural al tradicional juego del trompo. La más compartida por los custodios y jugadores activos es que dicha declaratoria les podría provocar la división de la organización hecho que ellos mantienen de manera espontánea en especial alrededor del tiempo del mencionado juego, organización que posibilita a que se mantenga viva esta tradición y la identidad cultural cotacacheña. Uno de los resultados es que ellos a través de sus testimonios aseguran que el juego con o sin apoyo del GAD Municipal puede continuar, seguridad que se han ganado de su experiencia positiva de organizar y gestionar un año la organización del campeonato anual en la que no contó con el apoyo del mencionado GAD. Una vez identificado las estrategias, la presente investigación propone lograr a través de un trabajo coordinado entre los actores sociales y el GADMC, el Fomento del conocimiento popular del juego del trompo, sus características, proceso de elaboración y relación con la identidad cultural de la zona urbana de Cotacachi a la sociedad cotacacheña y al mismo tiempo promoviendo la participación de las nuevas generaciones en el juego del trompo como tradición socio cultural de la zona urbana de Cotacachi.

RECOMENDACIONES

Ante la ausencia de una bibliografía diversa y actualizada de los juegos tradicionales como patrimonio cultural de los pueblos y nacionalidades a nivel internacional y en el Ecuador es necesario que desde las universidades y de las instituciones públicas y privadas propicien y financien la ejecución de proyectos de investigación con temas culturales y patrimoniales a fin de que por un lado aporten a la construcción de una ciudadanía intercultural y por otra incorporen en los diferentes proyectos de desarrollo la realidad cultural del país dando otros enfoques de desarrollo alternativos frente a la crisis del capitalismo y el neoliberalismo.

Una vez logrado caracterizar el tradicional juego del trompo en base a entrevistas, la aplicación de la Matriz de Observación participante, ante la poca bibliografía existente es necesario buscar metodologías alternativas que incluya en mayor proporción los testimonios de los informantes claves y se logre sistematizar los saberes y prácticas ancestrales que aún están presentes en la tradición de nuestros pueblos.

A más de las estrategias propuestas en el capítulo III para la conservación y salvaguarda del tradicional juego del trompo como expresión del Patrimonio Cultural de la zona urbana de Cotacachi, estrategias logradas gracias a la aplicación del proceso racional como metodología de análisis de la información para los cotacacheños y cotacacheñas tanto mestizos como kichwas, en lo concerniente al fomento del conocimiento popular del juego del trompo, sus características y proceso de elaboración, es necesario poner énfasis en los niños y jóvenes con la finalidad de que no sean presa del consumismo, modernización y globalización y pongan a mediano y largo plazo en riesgo al futuro de esta tradición y en lo que respecta a promover la participación de las nuevas generaciones, en coordinación en la Dirección del Medio ambiente, GADM de Cotacachi, custodios del trompo organicen excursiones anuales de búsqueda del cerote con la participación de niños y jóvenes a fin de que haya un acercamiento a la tierra, a la Mama Cotacachi, al reconocimiento de la planta y un diálogo intergeneracional acerca del conocimiento del tradicional juego del trompo y el trabajo emprendido por los custodios, en especial del grupo la Tradición continúen y sea más inclusivos de las nuevas generaciones tanto hombres como mujeres y que se expanda el juego a más barrios y comunidades a través

de la organización de campeonatos inter comunales e incentivar a los maestros carpinteros con más demanda del trompo y la boa de cabe y de paso dinamizar las economías locales que podrían ofrecer a la gente que acompañan el recorrido del juego con bebidas y comidas tradicionales y finalmente se busque espacios propios de reforestación del cerote rojo en coordinación con el GADM de Cotacachi, Custodios del trompo, Ministerio del Ambiente, MAGAP y otros cooperantes materia prima avalada por su dureza como por su valor simbólico y relación con la Mama Cotacachi.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Águila, N. M. (2015). El paradigma crítico y los aportes de la investigación - acción participativa. *Cuestiones pedagógicas*, 339-355.
- Aguilera, C. (2014). UDLA Universidad de las América: Aplicación de estrategias de diseño gráfico e industrial a una propuestas de material didáctico, comunicacional con su respectivo packaging, como parte del proyecto de los juegos tradicionales y autóctonos, impulsado por e. Obtenido de UDLA Universidad de las América: Aplicación de estrategias de diseño gráfico e industrial a una propuestas de material didáctico, comunicacional con su respectivo packaging, como parte del proyecto de los juegos tradicionales y autóctonos, impulsado por e: <http://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/2445/1/UDLA-EC-TDGI-2014-10%28S%29.pdf>
- Aguilera, C. (19 de julio de 2014). Udl-a-aplicación de estrategias de diseño gráfico e industrial a una propuesta de material didactico, comunicación con su respectivo packaging, como parte de los proyectos de juegos tradicionanles y autóctonos, impulsado por el Ministerio del Deporte para la r. Obtenido de Juegos tradicioanles y autóctonos, impulsado por el Ministerio del Deporte para la r: <http://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/2445/1/UDLA-EC-TDGI-2014-10%28S%29.pdf>
- Aguilera, C. (19 de JULIO de 2014). UDLA-Aplicación de estrategias de diseño gráfico e industrial a una propuesta de material didáctico comunicación con su respectivo packaging, como parte de los proyectos de juegos tradicionales y autóctonos, impulsado por el Ministerio del Deporte para la. Obtenido de UDLA-Aplicación de estrategias de diseño gráfico e industrial a una propuesta de material didáctico comunicación con su respectivo packaging, como parte de los proyectos de juegos tradicionales y autóctonos, impulsado por el Ministerio del Deporte para la: <http://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/2445/1/UDLA-EC-TDGI-2014-10%28S%29.pdf>
- Alberich, T. (2011). *Perspectivas de la investigación social. Investigación social participativa: construyendo ciudadanía.*, 65-78.
- all, B. A. (2014). *Técnicas de investigación en las Ciencias Sociales.* Madrid: Nacea.
- Alvear, L. (2017). *Ficha general de Registro, INPC, Dirección de inventario patrimonial, patrimonio cultural inmaterial.* Cotacachi: INPC.
- Arévalo. (12 de mayo de 2018). *La tradición, el patrimonio y la identidad.* Obtenido de La tradición, el patrimonio y la identidad: http://www.dip-badajoz.es/cultura/ceex/reex_digital/reex_LX/2004/T.%20LX%20n.%203%202004%20sept.-dic/RV000002.pdf
- Behar, D. (2008). *Metodología de la Investigación.* Shalom.
- Bejar, D. (2008). *Metodología de la Investigación .* Shalom.

- Benalcázar y Benalcázar, M. (2002). El juego del trompo en Cotacachi. Cotacachi: Personal.
- Benítez, A. (2003). Culturas Ecuatorianas ayer y hoy. Quito: Abya Yala.
- Canales, M. (2006). Metodologías de la Investigación Social - Introducción a los oficios. Santiago: Lom Ediciones.
- Cejudo, R. (2014). Sobre el valor del Patrimonio. DILEMATA, 180-209.
- Cesar, B. (2010). Metodología de la Investigación-3ª Edición. Bogotá: World color.
- Cevallos, J. (2015). Plan de Desarrollo y Ordenamiento Territorial del Cantón Cotacachi. Cotacachi.
- Cevallos, P. N. (2018). La Cosmovisión Andina en Cotacachi. Cotacachi.
- Cevallos, R., Posso, M., Naranjo, M., Bedón, I., & Soria, R. (2018). La cosmovisión andina en Cotacachi. Ibarra: UTN.
- Chantlaca, N. (21 de julio de 1990). Cumbre Continental de Pueblos y Organizaciones Indígenas. Obtenido de Cumbre Continental de Pueblos y Organizaciones Indígenas: http://www.cumbrecontinentalindigena.org/quito_es.php
- COIP. (03 de Febrero de 2014). Código Orgánico Integral Penal. Obtenido de Código Orgánico Integral Penal: <http://www.desarrolloamazonico.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/05/CODIGO-ORGANICO-INTEGRAL-PENAL-act.pdf>
- CONAIE, C. d. (04 de abril de 2018). CONAIE-Confederación de Nacionalidades Indígenas del Ecuador. Obtenido de CONAIE-Confederación de Nacionalidades Indígenas del Ecuador: <https://conaie.org/>
- Constitución de la República del Ecuador, 2. (11 de jul de 2008). Constitución de la República del Ecuador, 2008. Obtenido de Constitución de la República del Ecuador, 2008: https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf
- COOTAD. (2012). Código Orgánico de Organización Territorial, Autonomía y Descentralización (COOTAD). Quito: V&M Gráficas.
- Cordero, M. (Diciembre de 2015). Co-construcción de sentidos sobre el juego de palos como herramienta para educar en valores: Una perspectiva socioconstructivista. Obtenido de Compendium: <http://www.redalyc.org/html/880/88043199002/>
- Corral, Y. (2015). Validez y confiabilidad de los instrumentos para la recolección de datos. Revista Ciencias de la Educación, 229-247.
- Daniel, B. (2008). Metodología de la Investigación. Shalom.
- Dean, J., & Sharfman, M. (1996). The relationship between procedural rationality and political behavior in strategic decision making. Decision Science, 24, (6), pp. 1069-1083, 1069-1083.

- Durán, S., & Alley, S. (2015). Asociacionismo y participación ciudadana en defensa del patrimonio cultural. *EL. Atlántica-Mediterránea*, 235-242.
- E01, L. E. (25 de Marzo de 2018). El tradicional juego del trompo como manifestación del patrimonio cultural de la zona urbana Cotacachi. (N. Conejo, Entrevistador)
- E02, C. B. (19 de abril de 2018). El tradicional juego del trompo como expresión del patrimonio cultural de la zona urbana de Cotacachi. (N. Conejo, Entrevistador)
- E03, J. J. (16 de Abril de 2018). El tradicional juego del trompo como expresión del patrimonio cultural de la zona urbana de Cotacachi. (N. Conejo, Entrevistador)
- E04, M. S. (16 de Abril de 2018). El tradicional juego del trompo como expresión del patrimonio cultural de la zona urbana de Cotacachi. (N. Conejo, Entrevistador)
- E06, J. R. (16 de abril de 2018). El tradicional juego del trompo como expresión del patrimonio cultural de la zona urbana de Cotacachi. (N. Conejo, Entrevistador)
- E07, M. C. (17 de Abril de 2018). El tradicional juego del trompo como manifestación del patrimonio cultural de la zona urbana de Cotacachi. (N. Conejo, Entrevistador)
- E08, G. F. (17 de Abril de 2018). El tradicional juego del trompo como expresión del patrimonio cultural de la zona urbana de Cotacachi. (N. Conejo, Entrevistador)
- E10, L. M. (17 de abril de 2018). El tradicional juego del trompo como expresión del patrimonio cultural de la zona urbana de Cotacachi. (N. Conejo, Entrevistador)
- E11, D. R. (17 de Abril de 2018). El tradicional juego del trompo como expresión del patrimonio cultural de la zona urbana de Cotacachi. (N. Conejo, Entrevistador)
- E12, L. N. (17 de Abril de 2018). El tradicional juego del trompo como expresión del patrimonio cultural de la zona urbana de Cotacachi. (N. Conejo, Entrevistador)
- E14, E. N. (18 de abril de 2018). El tradicional juego del trompo como expresión del patrimonio cultural de la zona urbana de Cotacachi. (N. Conejo, Entrevistador)
- E14, E. N. (17 de abril de 2018). El tradicional juego del trompo como expresión del patrimonio cultural de la zona urbana de Cotacachi. (N. Conejo, Entrevistador)
- E15, L. L. (18 de abril de 2018). El tradicional juego del trompo como expresión del patrimonio cultural de la zona urbana de Cotacachi. (N. Conejo, Entrevistador)
- E19, D. G. (19 de Abril de 2018). El tradicional juego del trompo como expresión del patrimonio cultural de la zona urbana de Cotacachi. (N. Conejo, Entrevistador)
- E20, J. C. (25 de Abril de 2018). El tradicional juego del trompo como expresión del patrimonio cultural de la zona urbana de Cotacachi. (N. Conejo, Entrevistador)
- E21, R. C. (25 de Abril de 2018). El tradicional juego del trompo como expresión del patrimonio cultural de la zona urbana de Cotacachi. (N. Conejo, Entrevistador)
- E23, J. V. (15 de Abril de 2018). El tradicional juego del trompo como expresión del patrimonio cultural de la zona urbana de Cotacachi. (N. Conejo, Entrevistador)

- E24, T. R. (16 de Abril de 2018). El tradicional juego del trompo como expresión del patrimonio cultural de la zona urbana de Cotacachi. (N. Conejo, Entrevistador)
- ELIZABETH, Z. (20-07-2017 de octubre de 2012). La cultura física de la población indígena "jivi" del Estado amazónas de Venezuela, a través de la reconstrucción histórico-oral. Obtenido de <https://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/3174/2012MIZRAHI%20ZUZOLO,%20ELIZABETHL.pdf?sequence=1>
- Fidias, A. (2012). El Proyecto de la Investigación-Introducción a la metodología científica- 6° Edición. Caracas: EPISTEME, C.A.
- García, A. (30 de mayo de 2017). cultura y cambio social. Obtenido de el nacional: http://www.el-nacional.com/noticias/columnista/cultura-cambio-social_185001
- General, J. (20 de Marzo de 2018). Concepto, definición de A-Z. Obtenido de Concepto, definición de A-Z: <http://conceptodefinicion.de/juegos-tradicionales/>
- Goberna, J. (2003). "What's culture" Cien años de controversias en la Antropología anglosajona (1871-1971). En J. R. Falque, "What's culture" Cien años de controversias en la Antropología anglosajona (1871-1971) (págs. 531-554). Paris.
- Haro, C. (2014). Juegos tradicionales recreativos. Juegos tradicionales recreativos. Cotacachi, Imbabura, Ecuador: Dirección de Culturas, Deporte y Recreación del Gobierno Autónomo Descentralizado Municipal de Santa Ana de Cotacachi.
- Hernández, F. y. (2014). Metodología de la Investigación. México.
- Hernández, F. y. (2014). Metodología de la Investigación 6° edición. México, DF: Interamericana editores.
- Hernández, R., Fernández - Collado, C., & otros, y. (2013). Metodología de la investigación científica. Nueva York: McGraw- Hill.
- Herrejón, C. (2018). Tradición: Esbozo de algunos conceptos. En H. Carlos, Tradición: Esbozo de algunos conceptos (págs. 135-149). Michoacan.
- Hill, M., & Fernández, C. (2017). When Cultural and Natural Patrimony Collide: Sovereignty, State Power, and Political Strategy among the Picapedreros (Stonemasons) of San Pablo, Ecuador. Anthro Source. The journal of Latin American and Caribbean Anthropology, Vol. 22, No.1, 207-219.
- Jaramillo, D., Borrero, A., Carrión, F., Astudillo, S., Baldillo, J., Rincón, C., & Vásquez, A. (2012). Paisajes Culturales-Memorias del I Encuentro de Expertos. Quito: GM LASER Industria Gráfica.
- JNTO. (06 de Abril de 2018). Documento de NARA. Obtenido de NARA: <https://www.turismo-japon.es/descubrir-japon/japon-por-zonas/kansai/excursiones-en-kansai/nara-ken/nara>
- Juan, M. (s.f.). Artesanía de América: Revista del CIDAP No.9.

- Le Boterf, G. (2009). La investigación participativa: una aproximación para el desarrollo local. Madrid: Narcea.
- Lema, J., Flores, L., Montalvo, F., & Rivadeneira, G. (2006). Cuentos, leyendas y juegos tradicionales de Otavalo-jugando con el abuelo. Otavalo: MEC, GMO, Proyecto Voces, Fundación MIRARTE.
- Lemaire, R., & Stovel, D. (1 -6 de noviembre de 1994). Documento de Nara sobre Autenticidad. Obtenido de Documento de Nara sobre Autenticidad: <http://conservacion.inah.gob.mx/normativa/wp-content/uploads/Documento127.pdf>
- Ley del deporte, e. f. (20 de Febrero de 2015). Ley del deporte, educación física y recreación. Obtenido de Ley del deporte, educación física y recreación: <https://www.deporte.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/03/Ley-del-Deporte.pdf>
- Ley del deporte, educación física y recreación. (4 de agosto de 2010). Obtenido de ley del deporte, educación física y recreación: <https://www.deporte.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/03/Ley-del-Deporte.pdf>
- LOC. (26 de noviembre de 2016). Ley Orgánica de Cultura. Obtenido de Ley Orgánica de Cultura: <http://www.culturaypatrimonio.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/01/Ley-Orga%CC%81nica-de-Cultura-APROBADA-Y-PUBLICADA.pdf>
- Loinaz, A. L. (2009). Auñamendi Eusko Entziklopedia.
- LOTUS. (28 de junio de 2016). Ley de Ordenamiento Territorial, Uso y Gestión del Suelo. Obtenido de Ley de Ordenamiento Territorial, Uso y Gestión del Suelo: <http://extwprlegs1.fao.org/docs/pdf/ecu166410.pdf>
- Lozano, K. (2015). Tesis: "impacto social y cultural de los videos juegos en los adolescentes de la institución educativa los libertadores de ayacucho provincia huamanga distrito ayacucho 2015g.". Huancayo, huancayo, Perú.
- Mac Gregor, J. A. (2012). Bases y estrategias de la Gestión Cultural. Querétero, México.
- Males, A. T. (2006). Cotacachi ciudad por la Paz-multicultural, diversa, universal. Cotacachi: Macvisión.
- Manuel, C. (2006). Metodologías de la Investigación Social. Santiago de Chile: LOM.
- Mario, T. (s.f.). El proceso de la Investigación Científica. México, DF: LIMUSA,S.A, de C.V. Grupo Noriega Editores.
- Martínez, M. (2013). Ciencia y Arte en la Metodología Cualitativa. México.
- Martínez, M. (2013). Ciencia y Arte en la Metodología Cualitativa. México: Trillas.
- Mayorga, L. (04 de 18 de 2010). Juegos autóctonos del Ecuador-Ministerio del Deporte. Quito: Ministerio del Deporte. Obtenido de Juegos autóctonos del Ecuador:

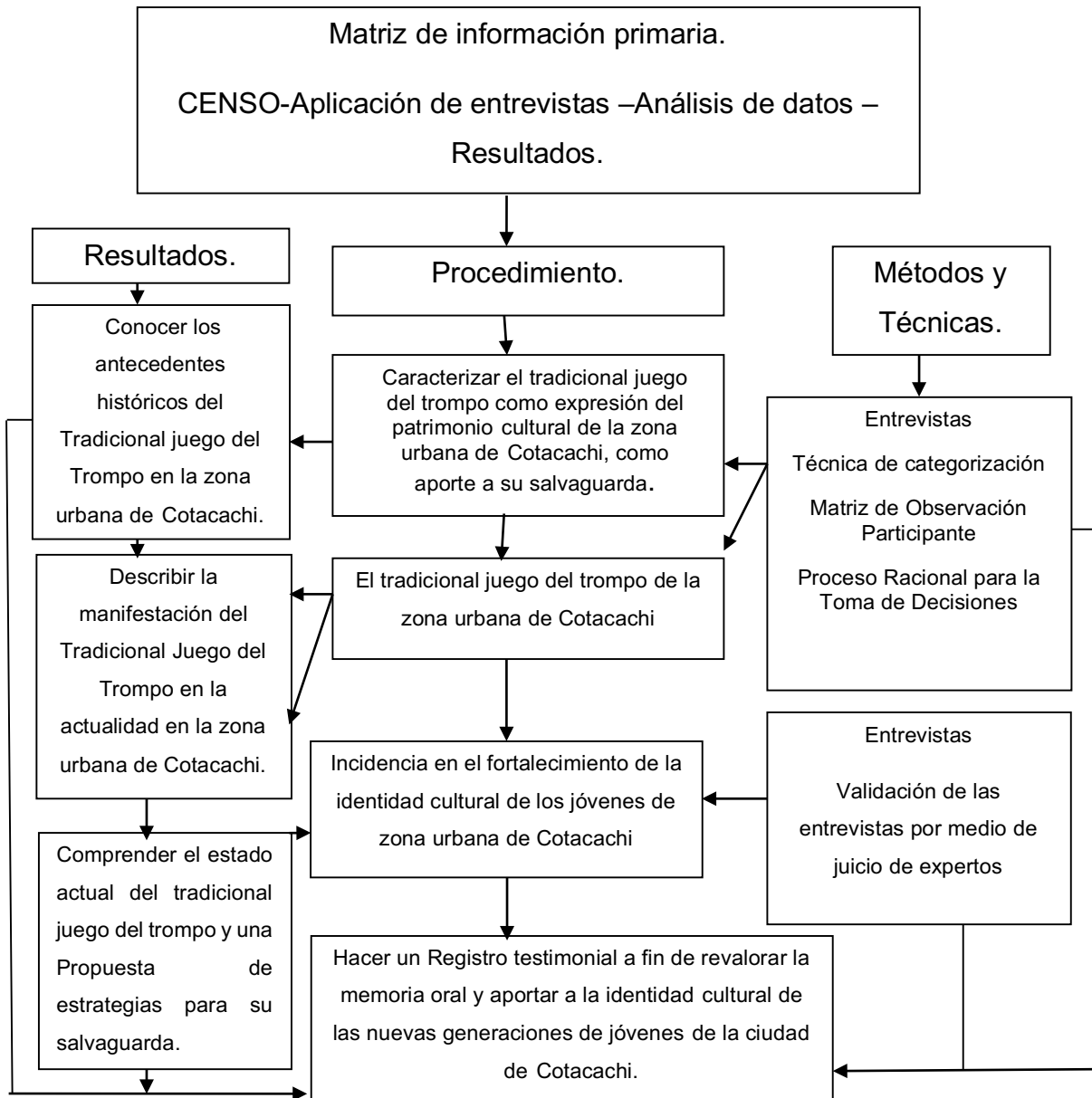
- http://aplicativos.deporte.gob.ec/investigacion/libros/Juegos_Autóctonos_Ecuador_2010.pdf
- Molano, O. L. (2007). Identidad cultural un concepto que evoluciona. Revista Opera 7 (en línea), 69-84 <http://www.redalyc.org/pdf/675/67500705.pdf>.
- Moreno, C. (1998). Juego del Trompo. Juego del Trompo. Cotacachi, Imbabura, Ecuador: Amigos en acción.
- Moreno, S. (2008). La cultura popular en el Ecuador, Tomo II Bolivar. Cuenca/Ecuador: Departamento de publicaciones del CIDAP.
- Naranjo, D. (2010). La cultura popular en el Ecuador, Tomo IX Manabi. Cuenca, Ecuador: Departamento de publicaciones CIDAP.
- Naranjo, M. (1992). La cultura popular en el Ecuador, Tomo VII Tungurahua. Cuenca Ecuador: Talleres gráficos del CIDAP.
- Naranjo, M. (1996). La cultura popular en el Ecuador, Esmeraldas. Quito: Departamento de publicaciones CIDAP-Ecuador.
- Naranjo, M. (2004). La cultura popular en el Ecuador, Tomo X Chimborazo. Cuenca, Ecuador: Departamento de publicaciones del CIDAP.
- Naranjo, M. (2007). La cultura popular en el Ecuador, Tomo XV Pichincha III parte. Cuenca, Ecuador: Departamento de Publicaciones del CIDAP.
- Naranjo, M. (2009). Cultura Popular en el Ecuador Tomo XVI El Oro. Cuenca: Departamento de publicaciones CIDAP.
- Núñez, A. (2015). Pelota de mano-San José de Quichinche. Otavalo.
- Omolewa, M. (17 de octubre de 2004). Actas de la Conferencia General 32º reunión - Convención para la Salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial. Volumen 1: Resoluciones- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la cultura (págs. 56-57). París - <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001331/133171s.pdf>: Talleres de la UNESCO, París. Obtenido de Instrumentos Normativos: http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL_ID=17716&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html
- OPINION, D. M. (17 de junio de 2016). Los juegos ancestrales, autóctonos, populares y tradicionales del Ecuador: parte vital de nuestra cultura. Obtenido de Los juegos ancestrales, autóctonos, populares y tradicionales del Ecuador: parte vital de nuestra cultura: <https://www.diariopinion.com/primeraplana/verArticulo.php?id=938171>
- Ortíz, S. (2012). Comuneros kichwas o ciudadanos ecuatorianos. Quito: Gráficas V&M.
- Parella, S. y. (2012). Metodología de la investigación cuantitativa. Caracas: FEDUPEL.
- Plath, O. (2003). Origen y folclor de los juegos en Chile. Santiago: Editorial del cardo. Obtenido de Biblioteca Virtual: <http://www.biblioteca.org.ar/libros/88310.pdf>

- Regina, L. M. (marzo de 1999). educación física y deporte. Obtenido de <http://www.efdeportes.com/efd13/juegtra1.htm>
- Robles, B. (2011). La entrevista a profundidad: una técnica útil en el campo antropofísico. *Cuicuilco* Vol.18 No. 52, 39-49.
- Rodríguez, E. (2016). El proceso de toma de decisiones en las universidades públicas. *Revista calidad en la educación*, No 24, 49-63.
- Rodríguez, E., Rodríguez, J., & Pedraja, L. (2008). Determinantes del éxito en la formulación de decisiones estratégicas en instituciones universitarias. *Revista calidad en la educación*, no 29, 138-157.
- Rojas, S. (2015). *Guía para realizar investigaciones sociales*. México: Plaza y Valdéz.
- Rosslër, M. (2006). Los paisajes culturales y la conexión del patrimonio mundial, cultural y natural: resultados de reuniones temáticas previas. Obtenido de UNESCO: https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/33684852/paisajes_cultural_es_y_la_convencion_del_patrimonio_cult_mundial.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1528474023&Signature=uKNPr2Vv6dAf3wiuWTWtWDIbk%2FA%3D&response-content-disposition=inl
- Saltos, F. (2009). *Cuaderno Didáctico 2: Culturas y Políticas Culturales*. Quito Ecuador: Fondo Editorial Ministerio de Cultura.
- San Félix, Á. (2012). *En lo alto grande laguna*, Colección Carangue . Quito-Ecuador: Publicaciones IOA.
- Sánchez, A. (07 de julio de 2008). Juegos populares. Obtenido de Juegos populares: <http://juegospopularescafad.blogspot.com/2009/08/el-empoque.html>
- Sánchez, A., & Chávez, A. (2014). *Transformar la realidad social desde la cultura: Planeación de proyectos culturales para el desarrollo*. México: Consejo Nacional para la cultura y las artes.
- Stracuzzi, S., & PESTANA, F. (2012). *Metodología de la Investigación Cuantitativa*. Caracas: Fondo editorial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertados.
- Stracuzzi, y. P. (2012). *Metodología de la Investigación Cuantitativa*. Caracas: Editorial Pedagógica de Venezuela.
- Tapuy, C. (1989). *Las nacionalidades indígenas en el Ecuador-Nuestro proceso organizativo*. Quito: TINCUI/CONAIE.
- Tinajero, F. (01 de noviembre de 2007). Indicadores culturales: ¿Qué proponen? *La Hora*, págs. <https://lahora.com.ec/noticia/637573/indicadores-culturales-c2bfquc3a9-proponen->
- Toda una Vida, P. N.-2. (2017). *Toda una Vida, Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021*. Obtenido de *Toda una Vida, Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021*: http://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/10/PNBV-26-OCT-FINAL_0K.compressed1.pdf

- Trigueros, C. (2014). Juego, tradición y cultura en educación física. Tánem 6, 1-7.
- UNESCO. (23 de noviembre de 1972). Convención sobre la protección del patrimonio mundial, cultural y natural. Obtenido de Convención sobre la protección del patrimonio mundial, cultural y natural: <https://whc.unesco.org/archive/convention-es.pdf>
- UNESCO. (23 de Mayo de 2013). Indicadores de cultura para el desarrollo - UNESCO. Obtenido de Indicadores de cultura para el desarrollo - UNESCO: https://en.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/cdis/resumen_analitico_ecuador_0_1.pdf
- UNESCO. (2016). Manual metodológico para la sostenibilidad del patrimonio. Obtenido de <https://es.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/digital-library/cdis/Patrimonio.pdf>
- Universidad de Otavalo. Dirección de Investigación. (2014). Plan general de investigación 2014 - 2017. Otavalo: Universidad de Otavalo.
- Universo, E. (2 de junio de 2017). La pelota nacional, un juego que no desaparece en Ecuador. Obtenido de <https://www.eluniverso.com/noticias/2017/06/02/nota/6210265/pelota-nacional-juego-que-no-desaparece>
- Vézina, B. (26 de Abril de 2010). Revista de la OMPI-Culturas tradicionales, pueblos indígenas e instituciones culturales. Obtenido de Revista de la OMPI: http://www.wipo.int/wipo_magazine/es/2010/02/article_0009.html
- Vivir, P. N. (17 de febrero de 2013). Plan Nacional del Buen Vivir 2013-2017. Obtenido de Plan Nacional del Buen Vivir 2013-2017: https://www.unicef.org/ecuador/Plan_Nacional_Buen_Vivir_2013-2017.pdf
- Wibbelsman, M. (2009). Ritual Encounters-Otavalan and Mythic Community. Champaign, IL: The University of Illinois Press.
- Zamudio, T. (junio de 1992). Derechos de los Pueblos Indígenas - Declaración de KARI-OCA. Obtenido de Derechos de los Pueblos Indígenas: <http://indigenas.bioetica.org/leyes/doc38.htm>

ANEXOS:

ANEXO 1: PROCEDIMIENTO. METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN



ANEXO 2: LISTA DE INFORMANTES CLAVES - ENTREVISTADOS

E01 – Luis Enrique Gordillo Checa (Lucho) – Custodio y ex - jugador del Tradicional juego del trompo. Conversación personal, Cotacachi, Imbabura, marzo 2018.

E02 – Carlos Baldeón – Custodio y jugador del Tradicional juego del trompo. Conversación personal, Cotacachi, Imbabura, abril 2018.

E03 – Jorge Játiva (Pipico) – Custodio y jugador del Tradicional juego del trompo. Conversación personal, Cotacachi, Imbabura, abril 2018.

E04 – Mauricio Sarzosa – Custodio y jugador del Tradicional juego del trompo. Conversación personal, Cotacachi, Imbabura, abril 2018.

E05 – Smith Álvarez – Custodio y jugador del Tradicional juego del trompo. Conversación personal, Cotacachi, Imbabura, abril 2018.

E06 – Jorge Rueda – Ex - jugador del Tradicional juego del trompo. Conversación personal, Cotacachi, Imbabura, abril 2018.

E07 – María Carmelina Echeverría Monroy – Custodio del Tradicional juego del trompo. Conversación personal, Cotacachi, Imbabura, abril 2018.

E08 – Gerardo Flores Vaca – Custodio y jugador del Tradicional juego del trompo. Conversación personal, Cotacachi, Imbabura, abril 2018.

E09 – Washington Ruíz – Custodio y jugador del Tradicional juego del trompo. Conversación personal, Cotacachi, Imbabura, abril 2018.

E10 – Luz María Perugachi – Kichwa Cotacachi, jugadora del Tradicional juego del trompo. Tiene 46 años. Conversación personal, Cotacachi, Imbabura, abril 2018.

E11 – Doris Ruíz – Jueza y jugadora del Tradicional juego del trompo. Conversación personal, Cotacachi, Imbabura, abril 2018.

E12 – Luis Narváez – Custodio y jugador del Tradicional juego del trompo. Conversación personal, Cotacachi, Imbabura, abril 2018.

E13 – Deycy Mejía – Primera Jueza del Tradicional juego del trompo. Conversación personal, Cotacachi, Imbabura, abril 2018.

E14 – Édison Navarro – Jugador del Tradicional juego del trompo y Jefe de Comunicación del GAD Municipal de Cotacachi. Conversación personal, Cotacachi, Imbabura, abril 2018.

E15 – Lenin Leonardo Alvear Morales – Jugador del Tradicional juego del trompo y Directo del Museo de las Culturas - Cotacachi. Conversación personal, Cotacachi, Imbabura, abril 2018.

E16 – Luis Enrique Valencia – Kichwa Cotacachi, maestro artesano y ex - jugador y del Tradicional juego del trompo. Conversación personal, Cotacachi, Imbabura, abril 2018.

E17 – Juan Fernando Rueda Sarsoza – Custodio y jugador del Tradicional juego del trompo. Conversación personal, Cotacachi, Imbabura, abril 2018.

E18 – Luis Sarsoza Luna – Custodio y jugador del Tradicional juego del trompo. Conversación personal, Cotacachi, Imbabura, abril 2018.

E19 – Diego Guzmán – Jugador del Tradicional juego del trompo y Jefe de Cultura y Deporte del GAD Municipal de Cotacachi. Conversación personal, Cotacachi, Imbabura, abril 2018.

E20 – Jomar Cevallos – Alcalde del GAD Municipal de Cotacachi. Conversación personal, Cotacachi, Imbabura, abril 2018.

E21 – Rodrigo Cabascango – Jugador del Tradicional juego del trompo y personal de la Dirección de Comunicación del GAD Municipal de Cotacachi. Conversación personal, Cotacachi, Imbabura, abril 2018.

E22 – Ronald Morales – Kichwa Cotacachi y jugador del Tradicional juego del trompo. Conversación personal, Cotacachi, Imbabura, abril 2018.

E23 – Jorge Vinuesa – Jugador del Tradicional juego del trompo. Conversación personal, Cotacachi, Imbabura, abril 2018.

E24 – Tarquino Ruíz – Custodio y jugador del Tradicional juego del trompo. Tiene 63 años y exjugador del tradicional equipo de Diablo Calle. Conversación personal, Cotacachi, Imbabura, abril 2018.

E25 – Marco Benalcázar – Investigador del libro “El juego del trompo en Cotacachi”. Conversación realizada por Radio Pública Cotacachi, Cotacachi, Imbabura, abril 2018.

ANEXO 3: PAUTA DE ENTREVISTAS

OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN
	2. Caracterizar la manifestación cultural del tradicional juego del trompo de la zona urbana de Cotacachi desde sus inicios hasta la actualidad.	<p>¿Qué sabe del origen del juego del trompo? ¿Quién le enseñó y en qué consiste el juego?</p> <p>¿Cómo se organizaban los equipos? ¿Cuándo y qué tiempo practicaban? ¿Es lo mismo en la actualidad?</p> <p>¿Quiénes participaban y participan del juego y cuáles son sus roles? ¿Las mujeres participaban desde un inicio? ¿De qué manera? ¿Participan personas de fuera en el juego?</p> <p>¿Antes dónde conseguían el trompo, la Kuyumba y el cabe y estos implementos han cambiado ahora? ¿Qué ha cambiado o modificado?</p> <p>¿Cuál era el proceso de la elaboración del trompo y del cabe y de qué materiales eran hechas y de qué materiales se elaboran ahora?</p> <p>¿Qué significa para Ud.? ¿Cree que han cambiado los significados de antes a ahora? Motivación e interés</p> <p>¿Cómo y cuándo se organizan para jugar? ¿Actualmente se organizan de la misma manera? ¿Cuál es el recorrido del juego? ¿Por qué y quién decide el recorrido (salida y llegada)?</p>
	3. Identificar estrategias que contribuyan a la salvaguarda del tradicional juego del trompo de la zona urbana de Cotacachi.	<p>(FORTALEZAS) ¿Por qué cree que se mantiene el juego del trompo? ¿Qué acciones han emprendido el barrio y la organización para mantener el juego en el tiempo?</p> <p>(OPORTUNIDADES) Además del GAD MUNICIPAL, ¿quiénes les ayudan a que el juego se mantenga? ¿Existe algún acuerdo entre los jugadores y el GADMC? ¿Existen proyectos o acciones encaminadas para la conservación? ¿Qué sería lo más urgente?</p> <p>(DEBILIDADES) Como jugadores, ¿qué problemas tienen para que el juego se mantenga? ¿Cuál es su posición frente a estas problemáticas? ¿Han desarrollado alguna estrategia?</p> <p>(AMENAZAS) ¿Cree que los jóvenes actualmente ya no están interesados en el juego? ¿Por qué?</p>

ANEXO 4: FICHA DE VALIDACIÓN DE LA METODOLOGÍA PROCESO RACIONAL PARA LA TOMA DE DECISIONES

FICHA DE VALIDACIÓN DE LA METODOLOGÍA PROCESO RACIONAL PARA LA TOMA DE DECISIONES

NOMBRE DEL EVALUADOR: _____

REUNIÓN No: _____

FECHA: _____

Instrucciones: sírvase a calificar el cumplimiento de las afirmaciones presentadas del 1 al 5, siendo 1 el nivel de cumplimiento más bajo y 5 el más alto. Al final, siéntase en la libertad de emitir observaciones para la mejora del proceso.

AFIRMACIONES	1	2	3	4	5
El moderador ha permitido la participación equitativa de todos los miembros					
El moderador ha tomado en cuenta toda la información relevante emitida por los miembros					
El moderador ha tomado nota de todas las alternativas posibles					
Todas las alternativas posibles han sido discutidas bajo las mismas condiciones de tiempo y participación					
Se ha realizado un análisis crítico de cada una de las alternativas, basado en los mismos parámetros de decisión					
Se han minimizado los juicios emocionales acerca del tema tratado					
Se han refutado las ideas con argumentos racionales					
Se han explicado las razones de prevalencia de unas ideas sobre otras					
Se ha explicado a los participantes lo que se espera de ellos antes, durante y después de la decisión					
Los acuerdos han sido tomados en consenso, bajo condiciones de respeto a la diferencia de opinión					
OBSERVACIONES					

ANEXO 5: REGLAMENTOS

REGLAMENTO DEL JUEGO DE TROMPO SEGÚN EL SISTEMA COTACACHEÑO

AÑO 1998

CAPÍTULO PRIMERO: OBJETIVO Y FINES.

Art. 1.- Son objetivos del juego:

- a) Ser medio de recreación para el pueblo.
- b) Fomentar la unión entre todas las personas.
- c) Conservar en el pueblo esta gran manifestación folclórica.
- d) Transmitir a las generaciones futuras este medio de sana recreación y unidad.

CAPÍTULO SEGUNDO: LOS EQUIPOS.

Art. 2.- Para la práctica de este juego, se conforman dos equipos con un mínimo de seis personas y un máximo de doce por cada uno de ellos.

Art. 3.- Para la formación de los equipos se toma como edad mínima siete (7) años.

Art. 4.- Para una mejor presentación, el equipo llevará un uniforme que debe consistir de pantalón o calentador y camiseta de manga corta.

Art. 5.- Para el primer “cabe” de la contienda el equipo se pondrá de acuerdo para elegir quién debe hacerlo, siendo generalmente el conocido como más “cabeador”.

Art. 6.- Para los compromisos oficiales o desafíos importantes, se nombrará una madrina, quién dará el “cabe” inicial.

Art. 7.- Cada equipo, además de los jugadores, presentará en su lista: un juez de “raya” o línea, uno de “copa”, uno de “lista”, de “juego” y un “bailador”, con su respectivo distintivo, además de un “capitán de equipo”.

Art. 8.- Antes del “cabe” inicial o de salida; los jugadores, jueces y bailadores procederán a darse la mano en señal de amistad, unión, regocijo y promesa de que el partido concluirá bien, sujetándose a las reglas del mismo.

Art. 9.- Por tradición y razones obvias, el juego de trompo es exclusivo para hombres.

CAPÍTULO TERCERO: DE LA PISTA DE JUEGO

Art. 10.- La pista o lugar de juego será señalada y determinada por los equipos y los jueces, previo al desarrollo del partido.

Art. 11.- Para la pista de juego se tomará como base las calles de la ciudad, con el fin de darle al mismo el carácter de urbano.

Art. 12.- Antes de cada “cabe”, los jueces, tanto de la lista como de raya, harán despejar la pista de todo obstáculo, especialmente de vehículos, semovientes, menores de edad, minusválidos y...”ebrios”.

Art. 13.- Por ningún motivo, que no sea un percance personal o fenómeno natural o atmosférico, se podrá modificar el recorrido o suspender el partido.

CAPÍTULO CUARTO: EL JUEGO

Art. 14.- La forma propia de jugar el trompo es la siguiente: El jugador que tiene el turo según la lista, luego de recibir la “bailada” de parte del “bailador” escogido, toma el trompo en la palma de la mano y ubicándose junto a la Kuyumba, impulsa la Bola con él, para alcanzar la máxima distancia.

Art. 15.- Se acepta como máximo dos bailadas del trompo para dar el Cabe, de otra forma ésta quedará anulado, dando paso al siguiente jugador.

Art. 16.- Si por cualquier motivo el jugador que se dispone a dar el “cabe” es estorbado y no se le permite hacerlo con libertad, a criterio del juez de juego, puede repetirlo.

Art. 17.- Se permite gritar, estimular, arengar pero no estorbar físicamente a quien va a dar el “Cabe”.

Art. 18.- El jugador que a dar el “Cabe” será el encargado de transportar la Kuyumba” y la “Bola” mientras que el Trompo y el Cordel lo hará el “Bailador” a quién le toque el turno.

Art. 19.- Antes de dar el “Cabe”, el jugador de turno tomará un trago de licor o chicha en forma obligatoria, bebida que será servida por el Juez de copa.

Art. 20.- Una vez que la Bola se detenga luego de un “Cabe”, los jueces de raya o línea señalarán por medio de una línea o signo determinado en el lugar que esta se detuvo.

Art. 21.- Durante el trayecto o el recorrido del juego, tanto los jugadores como los mirones podrán hacer apuestas.

Art. 22.- Las apuestas pueden ser hechas al partido o al Cabe, fijando en este último caso el punto o límite.

Art. 23.- Tanto el jugador de salida, como el de llegada, serán determinados por los equipos contendientes.

Art. 24.- Para la llegada, los equipos escogerán su forma y lugar, es decir, topando una pared, pasando un filo o introduciendo la Bola en una puerta determinada.

Art. 25.- Una vez concluida la contienda en la meta se procederá a la premiación, si es un desafío con premio, o de otra manera se dará curso al programa previsto para el final.

Art. 26.- Ante una conducta inmoral u ofensiva tanto a los jugadores o al público reservada por un jugador, los jueces de juego, conjuntamente con los capitanes de los equipos, podrán expulsarlo y reemplazarlo.

Art. 27.- Con el fin de mantener una tradición, se aconseja realizar por parte de los equipos contendientes, “paradas”, en determinadas esquinas de la pista, para realizar cosas, homenajes y servir bocados y bebida.

Art. 28.- El juego de trompo, por tradición se juega como fecha culminante, el 2 de noviembre o “finados”, pero puede ser practicado durante todo el año.

CAPÍTULO QUINTO: ELEMENTOS E IMPLEMENTOS DEL JUEGO

Art. 29.- Son elementos del juego:

1. Un equipo formado por 6 o 12 jugadores.
2. Una pista de juego.
3. El “Cabe”, que es la acción de darle a la Bola con el Trompo impulsándola para que corra la mayor distancia posible.
4. El “Bailador” que es la persona que hace rotar el Trompo con el Cordel.
5. “Bailada”, es el movimiento rotatorio del trompo.

6. El público que bien puede ser clasificado así: el público “mirón”, el cuál es estático, está apostando en las aceras y el “seguidor”, que es el que camina junto a los jugadores, participando de todas las circunstancias y características del juego.
7. Los apostadores.
8. La madrina.
9. Los jueces: de “juego”, de “copa”, de “lista”, de “raya”, o línea.
10. El capitán del equipo, si el juego se hace en grupos-
11. Conjunto musical o comparsa que acompaña si es posible.
12. Barras, porras y coreografías hechas por cada equipo, siempre que no sean ofensivas o inmorales.

Art. 30.- Son implementos principales:

1. a.- El Trompo o peón, que según la Real Academia de la Lengua en su Diccionario lo define como un “juguete de forma cónica y terminado en una púa de hierro, al cual se enrolla un cordel para lanzarlo y hacerlo bailar”. El trompo consta físicamente de tres partes: cabeza, cuello o cono y púa o punta.
2. El Trompo es de tamaño y peso variado. El de Tabacundo usado en los desafíos o equipos grandes es más “alto” y pesado que el de Cotacachi, siendo este más estético. Se lo fabrica de eucalipto, arrayán o cerote; los de ésta madera son más apreciados. Cuando la púa o punta está áspera o dañada por el uso o el maltrato, se dice que está “zarando” y si está lo contrario se dice que está “sedita”.
 - a. A la púa se la llama también, “Puyón”.
 - b. El Cordel, generalmente hecho de pábilo, con una longitud y grueso que varía de acuerdo al tamaño y el peso del Trompo.
 - c. La “Bola” o esfera, hecha del mismo material que el Trompo. Tiene, en su tamaño máximo un diámetro de 06 (seis) centímetros.
 - d. La piedra, donde se “para” la Bola para el Cabe, tiene dos acepciones, ambas de origen kichwa, ya que en el diccionario español no se encuentra ninguna.

La una es “cuyhuma” y la “Kuyumba”. La primera proviene de “cuy”, osea el animalito de carne tan rica, americano, cuyo nombre castellano es “conejilla de indias” y de “huma”, cabeza. Entonces significa piedra en forma de cabeza de cuye. La otra significa “piedra plana y triangular”, generalmente obtenida de los riachuelos circundantes. Su tamaño es

regular, un triángulo equilátero de 30 cm por un lado y una altura máxima de hasta 10 cm.

- e. El licor o la chicha.
- f. Las apuestas, siempre que estas sean hechas en forma individual y al “Cabe”; se las depositará en la parte delantera de la “Kuyumba”, para luego ser entregadas al ganador por el juez de juego, ante cuya presencia se arreglará.

CAPÍTULO SEXTO: TÉRMINOS PROPIOS DE JUEGO

Art. 31.- El juego de trompo está caracterizada por palabras, términos y frases propias o folclóricas; siendo las más usadas y tradicionales estas:

1. “Enyerbarse”, cuando la Bola en un Cabe se introduce entre la yerba o la maleza.
2. “Pata amarilla”, cuando no es seguro y contundente en los Cabes, errando continuamente.
3. “Que no pasa el primer filo”, es la apuesta hecha al Cabe que no pasa el filo más cercano de una casa, calzada, puerta, etc.
4. “Dormido”, cuando el Trompo en su clímax de rotación, parece que está inmóvil.
5. “Roncando”, cuando el Trompo en su rotación y antes de llegar a su máxima suena o ronca, por efecto de la fuerte ruptura del aire circundante.
6. “Bailada parada”, cuando el Trompo hace su rotación en forma muy vertical.
7. “Bailada echada o acostada”, cuando el Trompo rota en forma oblicua.
8. “Rico Cabe”, cuando el recorrido de la Bola es muy largo.
9. “Golpe o Cabe seco”, cuando el Trompo golpea a la Bola en su parte central produciendo gran recorrió.
10. “Avancen”, grito para dar ánimo a los jugadores y al público.
11. “Ponle saliva”, para envolver con más eficacia el Cordel y producir una buena “bailada”.
12. “Copa juez”, pedido que hace el jugador de turno o el público al juez de copa para que le brinde licor, antes de dar el Cabe.

13. "A un lado, a un lado", pedido que hace a gritos para que el público o los jugadores no detengan accidental o intencionalmente la Bola en un "Cabe".
14. "Quiño, se llama el Cabe secundario o de sobra, luego de ejecutar el Cabe principal. Este generalmente se usa para concluir un tramo y sacar ventaja iniciando otro.
15. "Zarando", Trompo con la Púa áspera.
16. "Sedita", Trompo con la Púa lisa.
17. "Puyón", nombre dado a la Púa.

REGLAMENTO TRADICIONAL DEL JUEGO DEL TROMPO EN COTACACHI

Actualizado a Septiembre, 2002

Art. 1.- Los equipos participantes serán Instituciones debidamente conformadas tales como barrios o agrupaciones afines del tradicional juego del Trompo.

Art. 2.- Cada equipo estará conformado por 10 jugadores titulares y 5 suplentes, un juez de raya, un juez de copa y un juez de lista.

Art. 3.- Todos los integrantes del equipo reunirán los siguientes requisitos:

- a) Ser mayor de edad.
- b) Saber empinar el codo (opcional).
- c) Ser socio o vecino por lo menos un año.
- d) Acatar las decisiones de los jueces.
- e) No ser alegón.

Art. 4.- Todos los equipos procurarán presentarse debidamente uniformados o con un definitivo para su identificación.

Art. 5.- Todos los equipos presentaran su madrina (la candidatas puede ser señora o señorita).

Art. 6.- El valor de la inscripción es de 15 USD.

Reglas del Juego

Art. 7.- La pista del juego es: La tradicional vuelta al mundo, la misma que será dada a conocer por la comisión organizadora (Diablo Calle).

Art. 8.- Para poder salir de las esquinas, la bola deberá pasar las bombas centrales metálicas.

Art. 9.- Se anulará los cabees realizados desde las veredas.

Art. 10.- El jugador que no esté presente pierde el cabe.

Art. 11.- Si en caso que la bailada saliera “fría”, “parada” o demasiado “acostada”, el jugador podrá solicitar otra debiendo ser la definitiva (como salga la bailada).

Art. 12.- El equipo que tome la delantera no podrá hacerlo por más de dos cuadras, debiendo esperar al equipo retrasado. Los jueces de raya, contabilizará el número de cabees para oportunamente realizar el respectivo descuento.

Art. 13.- Los jugadores estarán asignados con los números del 1 al 15, siendo el primero capitán o cabeza.

Art. 14.- Los rivales de la contienda aparecieran luego de un sorteo entre todos los equipos participantes.

Art. 15.- El campeonato será por eliminación simple, siendo los ganadores de los que pasen a la siguiente fase, hasta llegar a la final (dos en cada grupo clasifican).

Art. 16.- La hora de concentración será las 14H15 en el parque ornamental.

Art. 17.- La salida de los encuentros se realizará posterior a la competencia del “Cabe de Oro”.

Art. 18.- Ser podrá realizar hasta 5 cambios de la nómina de los suplentes, previo al registro ante dos jueces y el capitán del equipo contrario, y no podrá reingresar en el mismo juego.

Art. 19.- El equipos: campeón, vice campeón, tercero y cuarto se harán acreedores a premios económicos y medallas, además se les facilitará un bus para que puedan trasladarse a Cochasquí a competir en el juego del trompo de esta ciudad.

Art. 20.- Se entregará premios especiales a:

- La mejor maleada del trompo.
- Al mejor uniforme.
- Al mejor cabeador.

De las sanciones:

Art. 21.- Los jugadores que violasen el presente reglamento serán sancionados con los siguientes literales, según sea su falta:

- a) Jugador que no esté presente pierde el cabe.
- b) El jugador que no respete las decisiones de los jueces perderá el turno de un cabe, caso de reincidencia, se le suspenderá el resto del juego.

Art. 22.- Al término del juego, los jueces darán un informe del desarrollo del evento, el mismo que constará de:

- Hora de salida.
- Hora de llegada.
- Tiempo empleado.
- Número de cabes registrado por cada jugador.
- Número de cabes de diferencia entre equipos ganador y perdedor.
- Nómina y número de cambios registrados.
- Sanciones, si los hubiera.
- Otros que no estipula el presente reglamento.

Art. 23.- En caso de producirse una situación que no contemple el presente reglamento, la comisión organizadora emitirá un fallo definitivo, previo el estudio del informe presentado por los jueces.

REGLAMENTO DEL CAMPEONATO INTERBARRIAL DE TROMPO 2018

Tomado del Reglamento de juego del trompo de la Organización "Trompo y Cordel" custodios del Desafío del Trompo cotacacheño, patrimonio cultural inmaterial del Ecuador – Derechos de Autoría Reservado a esta organización.

1. IMPLEMENTOS PARA EL JUEGO

- a. Trompo, bola, cordel y cuyumba

- b. El trompo puede ser de cualesquier tipo de madera y acorazado con lata.
- c. La bola se elaborará de cualesquier tipo de madera y podrá reforzarse con lata.
- d. El cordel debe ser de piola.
- e. La cuyumba debe ser de piedra o fierro.

2. MODO DE JUEGO

- a) La ruta de juego del trompo será la misma utilizada en el campeonato tradicional.
- b) La salida del juego es desde el parque Abdón Calderón (parque central).
- c) Al final de cada esquina será pasar la bomba de hierro y si no existe habrá una señal acordada por los jueces.
- d) La espera del jugador será de 5 minutos máximo.
- e) Cada equipo inscribirá 10 jugadores
- f) Al enfrentarse 2 equipos se solicitará la salida.
- g) El equipo primero dará la salida para luego dar paso al otro.
- h) Para cada cabe el jugador tendrá oportunidad de escoger de entre dos bailadas.
- i) Si al dar la bailada se rompe el cordel esa bailada será repetida sin perder la oportunidad.
- j) Si al dar la bailada el jugador mete la mano y se le sale de la misma no tendrá otra oportunidad.
- k) Si el jugador va a dar el cabe y se cae la bola no tendrá otra oportunidad.
- l) Si la bailada sale mal existe una forma de meter la mano para apagarla.
- m) Si al llegar a una esquina le falta una distancia, el jugador podría dar un quiño.
- n) Al dar el quiño tendrá que dar en la cuyumba.
- o) Luego de dar el quiño y pasa la bomba o señal tendrá que dar detrás de la nuca pero con la misma bola.
- p) Al dar el cabe, si se rompe la bola será repetido el cabe.
- q) Si el cabe de algún jugador sale torcido y a la distancia de 3 o 5 metros no será repetido.
- r) Si el cabe sale derecho y topa a un contrario será repetido y si se ponen de acuerdo se quedará donde topó.
- s) Mínimo 7 jugadores podrán iniciar el juego, y completar conforme vayan llegando pero en la primera vuelta.

t) El juego se convoca a las 2:15 pm y la hora de salida es a las 2:30 pm sin espera.

3. DE LOS JUECES

- a) Cada equipo tendrá un juez de lista.
- b) El juez es el indicado para autorizar que el jugador del cabe con su respectivo carnet y camiseta del uniforme, de lo contrario no le dará el paso para el cabe.
- c) El juez es el indicado para hacer esperar en las esquinas, para tener una distancia prudente de 200 metros.
- d) El juez dará a conocer al término del partido la hoja de control y si existe alguna observación.
- e) El juez es la persona indicada para hacer los cambios de jugadores.
- f) El juez será respetado por los jugadores y la barra de cada equipo deberá respetar, caso contrario serán sancionados de acuerdo al reglamento.

4. DE LOS JUGADORES

- a) Jugador que no presente el carnet, no podrá dar el cabe.
- b) En el carnet debe constar: nombre del equipo, nombre del jugador y su respectiva foto.
- c) Jugador que discuta verbal será llamado la atención y si hay agresión física será sancionado de 1 a dos partidos de acuerdo al reglamento y si es reincidente, será separado del campeonato.

5. DE LOS CARNETS

- a) Los organizadores entregarán 25 carnets por equipo.
- b) El carnet debe tener foto del jugador, nombre del equipo y nombre del jugador.
- c) Será validos el carnet sacado copia a color.
- d) Será válido sacado de una foto grande.
- e) El carnet será emplastificado totalmente.
- f) No será válido con cinta de embalaje.
- g) Los carnets serán entregados 8 días antes de empezar el campeonato.

6. DE LAS INSCRIPCIONES

- a) La inscripción será de acuerdo a la sesión

- b) La garantía será de 2 dólares (20 dólares).
- c) La garantía y la inscripción sepan cancelados antes de la inauguración.
- d) La garantía será devuelta al final del campeonato, sino ha tenido problemas con algún equipo con el campeonato.

7. DE LAS SANCIONES

- a) Se sancionará al jugador que agrede verbal o físicamente al otro jugador.
- b) La primera será un llamado de atención
- c) La segunda será sancionado si existe agresión física de uno a dos partidos.
- d) La tercera será separado del campeonato.
- e) En el caso de ser el que haga bailar el trompo no podrá ni hacer bailar.
- f) La sanciones por causa de palabras groseras o físicamente, perderán la garantía.
- g) Las sanciones serán tomadas en cuenta si constan en el acta de juego.
- h) El equipo quien abandone el recorrido del juego perderá los 3 puntos.
- i) Si existen discusiones entre jugadores el equipo afectado espera unos 10 minutos para poder continuar con la vuelta.

8. SE JUGARÁ LOS PUNTOS

- a) Partido ganado 3 puntos.
- b) Partido perdido cero puntos.
- c) Partido empatado se reparten a un punto cada equipo.
- d) No habrá conteo de cabeas ni alargues.
- e) Clasifican los equipos con mayor puntaje (8)
- f) Si se da el caso de empate en puntos, se realizará otro partido para desempatar, y si son tres equipos es válido el conteo de cabeas.
- g) Saldrán los tres equipos con un tiempo de retraso de 5 minutos.
- h) Clasifican los dos equipos que menos cabeas hagan la vuelta.
- i) De los 8 equipos clasificados jugarán todos contra todos.
- j) Clasifican los cuatro con mayor puntaje.
- k) Se sorteará entre los 4 para que salgan 2 ganadores y 2 perdedores.
- l) Los 2 ganadores disputan el primer y segundo lugar.
- m) Los dos últimos jugarán el tercero y cuarto lugar.

- n) No se devuelve las inscripciones.
- o) Los partidos de repechaje se jugarán los días sábados y domingo por la mañana de acuerdo al calendario (10:00 am).

PROPUESTAS DE LOS BARRIOS

Reunión del 16 de febrero 2018

- Pueden jugar los residentes fuera del barrio que vivan en otras ciudades.
- Se jugará en la misma ruta actual del trompo.
- Tiempo estimado del campeonato: depende del número de barrios inscritos (más de 12 equipos dividir en dos grupos, menos todos contra todos).
- Se inscribirán dos mujeres y una debe estar siempre en juego.
- Se puede completar el equipo con niños, adolescentes o adultos mayores.
- Realizar cuña de inscripción.
- Organizar a posteriori campeonato intercomunal.
- El equipo se inscribirá con un máximo de 25 jugadores y diez juegan.
- El juego se debe producir mínimo con 7 jugadores.
- El juego inicia las 2:30 pm sin espera y 2:15 convocados.
- No se realizará desfile ni madrinas.
- Se realizará el cabe de oro femenino.
- Los equipos se presentarán con su uniforme y no se premiará al mejor uniforme.
- En la cabeada se prohíben las maleadas.
- Carnets emplastados.
- Invitar a jugadores veteranos para la final a que disfruten y sean visibilizados.

ANEXO 6: FOTOGRAFÍAS DEL TRABAJO DE CAMPO DEL TRADICIONAL JUEGO DEL TROMPO.

Autoría: Narcizo Conejo

Variable independiente: El juego del trompo

Indicador: Origen del juego



Características del juego





Indicador: Proceso de elaboración



Variable dependiente: expresión patrimonial

Indicador: Tipo de patrimonio





Indicador: Identidad cultural





Indicador: Vigencia del juego



Algunos de los entrevistados:



