

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA DE: LICENCIATURA EN ARTES PLÁSTICAS



TEMA:

**“REPRESENTACIÓN ARTÍSTICA DE LA CELEBRACIÓN DE JUEGOS
TRADICIONALES DE LA COMUNIDAD DE EL TEJAR”**

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de licenciado en Artes plásticas

AUTOR (A):

Galo Alexander Erazo Acaro

DIRECTOR(A)

Msc. Carlos Israel Almeida Vargas

Ibarra, 2024



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1050437795		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Erazo Acaro Galo Alexander		
DIRECCIÓN:	Ibarra – El Tejar		
EMAIL:	gaerazoa@utn.edu.ec		
TELÉFONO FIJO:		TELÉFONO MÓVIL:	0988471148


DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	REPRESENTACIÓN ARTÍSTICA DE LA CELEBRACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES DE LA COMUNIDAD DE EL TEJAR
AUTOR (ES):	Erazo Acaro Galo Alexander
FECHA: DD/MM/AAAA	21/07/2023
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciado en Artes Plásticas
ASESOR /DIRECTOR:	Msc. Carlos Israel Almeida Vargas

2. CONSTANCIAS

El autor manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es el titular de los derechos patrimoniales, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 29 días del mes de enero de 2024

EL AUTOR:

(Firma) 

Nombre: Galo Alexander Erazo Acaro

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR

Ibarra, 29 de enero de 2024

Msc. Carlos Israel Almeida Vargas

DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de titulación, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología (FECYT) de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.

(f) 

Msc. Carlos Israel Almeida Vargas

C.C.: ...1022129912

DEDICATORIA

El presente trabajo de titulación está dedicado a:

Mis padres quienes, con amor y apoyo, me han permitido llegar a cumplir una meta más, gracias por inculcar en mí el ejemplo del esfuerzo y la perseverancia, para superar las adversidades que nos presenta la vida.

A mis hermanos y amigos por su cariño y apoyo incondicional, por estar conmigo en todo momento. A todos mis amigos porque, con sus consejos y confianza, hicieron de mí una mejor persona. Gracias por el amor brindado y por extender su mano en momentos difíciles.

Galo Erazo

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi gratitud a todas las autoridades y las personas que conforman el consejo de la comunidad de El Tejar, por abrirme las puertas, confiar en mí y permitirme realizar todo el proceso investigativo de nuestra querida comunidad.

De igual manera, mis agradecimientos a la memorable Universidad Técnica del Norte, a toda la facultad de artes, en especial a mis profesores, quienes con su conocimiento y enseñanza hicieron que pueda crecer cada día como profesional, gracias por las presiones y la confianza en que lo podía superar.

Finalmente, mi más sincero agradecimiento a mis tutores Carlos Almeida y Paola Villalba, que, con su guía, conocimiento y enseñanza, me permitieron llevar a cabo este trabajo, no podría haberlo hecho sin su apoyo.

Galo Erazo

RESUMEN

En los últimos años, la comunidad de El Tejar ha experimentado una pérdida de la tradición de celebrar juegos tradicionales, debido a factores tanto internos como externos. El propósito de esta investigación es identificar los elementos esenciales que conforman esta tradición y desarrollar una propuesta artística que contribuya a fortalecerla, con el fin de preservarla como parte integral de la identidad comunitaria. Este estudio cualitativo registra características específicas de los juegos tradicionales en relación con la comunidad analizada, a través de la realización de 20 entrevistas con miembros del comité del barrio y residentes mayores de 40 años que hayan vivido en la zona durante al menos 15 años. Además, se utilizó la observación participante para describir aspectos relacionados con las entrevistas. Mediante un enfoque de análisis deductivo, se determinó que 15 de las 20 personas entrevistadas conocen el propósito de la celebración, mientras que la mayoría de la población estudiada teme que la tradición no pueda transmitirse adecuadamente y continúe su declive, debido a la falta de interés y priorización de otros factores por parte del comité encargado. Como conclusión, se destaca que la propuesta artística no solo preserva la memoria de la tradición, sino que también contribuye a su difusión y fortalecimiento. La celebración de esta tradición es un componente crucial de la identidad de la comunidad y sus habitantes, por lo tanto, perderla sería equivalente a perder una parte fundamental de nuestra esencia.

Palabras clave: juegos, tradición, costumbre, identidad, comunidad.

ABSTRACT

In recent years, due to both internal and external factors in the El Tejar community, the custom of celebrating traditional games that unite them has been lost. The objective of the research is to determine the essential elements that make up this tradition and to create an artistic proposal that helps strengthen it to maintain it as part of the community's identity. This is a qualitative research study that records specific characteristics about the traditional games in relation to the studied community, conducting 20 interviews with members of the neighborhood committee and residents over 40 years old who have lived there for more than 15 years. Participant observation was also used to describe aspects related to the interviews. Through deductive analysis, it was determined that 15 out of the 20 interviewed individuals are aware of the reason for the celebration, while most of the studied population is concerned that the tradition may not be transmitted to ensure its continuity, agreeing that the main cause of its decline is the committee's lack of concern, as they prioritize other factors. It is concluded that the artistic proposal not only creates a memory of the tradition but also helps to spread it and thus strengthen it. The celebration of this tradition is an important part of the community's identity and its residents and losing it would be like losing a part of who we are.

Keywords: games, tradition, custom, identity, community.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN.....	5
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	6
1.- Juegos como parte de las tradiciones	6
1.1.- ¿Qué es el juego?	6
1.1.1.- El juego tradicional	7
1.1.2.- Su importancia	8
1.2.- Juegos tradicionales en la historia del arte.....	9
1.2.1.- Como se han representado	9
1.3.- El juego tradicional como elemento festivo.....	13
1.4.- El juego tradicional como elemento artístico.....	15
2.- el juego como parte de la cultura	16
2.1.- Qué es la cultura popular?.....	16
2.2.-Los juegos tradicionales más conocidos en el ecuador.....	17
2.3.- el juego como patrimonio cultural material e inmaterial	18
CAPÍTULO II: MARCO METODOLÓGICO	20
1.- Enfoque de la investigación	20
2.- Diseño de investigación	20
3.- Métodos de investigación	21
4.- Población.....	21
5.- Muestra	21
6.- Técnicas e instrumentos	22
CAPÍTULO III	23
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	23
Opiniones sobre los juegos tradicionales y consideraciones de su realización.....	24
Juego más representativo de la comunidad	24

Elementos o iconos representativos de la comunidad	25
Personaje más representativo de los juegos	25
Inicios de la tradición	26
Colores representativos de la celebración	26
Lugar de celebración de los juegos	26
Sentimientos provocados al ser partícipe de la celebración	27
Importancia de mantener viva esta tradición.....	27
CAPÍTULO IV: PROPUESTA ARTÍSTICA.....	32
1.- Conceptualización de la obra (primera parte).....	33
1.2.- Descripción de la Obra.....	34
2.- Conceptualización de la obra (segunda parte)	46
2.2.- Descripción de la Obra.....	47
3.- Guion Curatorial	54
3.1.- Datos informativos.....	54
3.2.- Mensaje	54
3.3.- Conceptualización de la exposición.....	55
3.4.- Texto curatorial.....	55
4.- Ubicación de la Obra en el Espacio Expositivo	57
4.1.- Inauguración de la exposición.....	58
4.2.- Difusión.....	59
4.3.- Recursos.....	59
CAPITULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	61
1.- Conclusiones	61
2.- Recomendaciones.....	61
GLOSARIO	63
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	64

ÍNDICE DE IMÁGENES

Ilustración 1. Fragmento de una ilustración del código Borgia (Biblioteca Vaticana, Roma). Su fecha es entre los siglos XIV y XVI.....	10
Ilustración 2. Exequias (550-30 a.C): Aquiles y Áyax jugando a los dados.....	10
Ilustración 3. Pedro Brueghel el Viejo (1559): Juego de niños.....	10
Ilustración 4. José del Castillo (1780): Muchachos jugando a la peonza.....	11
Ilustración 5. Murillo (hacia 1665-1675): Niños jugando a los dados.....	11
Ilustración 6. Antonio López (1946): Jugando a las bolas.	11
Ilustración 7. Ángel Olarte Arraiz (): Niños jugando a las chapas.....	11
Ilustración 8. Sorolla(1907): Saltando a la comba.	11
Ilustración 9. Dirck Van Der Lisse (1635): Blind Man's Buff.	11
Ilustración 10. Liebermann (1882): Niños jugando en el parque.....	12
Ilustración 11. Goya (1779): Juego de niños. El paso.....	12
Ilustración 12. Goya (1779): El Columpio.....	12
Ilustración 13. Goya (1781): Juego de niños. El balancín.....	13
Ilustración 14. Goya (1787): La cucaña”.	13
Ilustración 15. Goya (1788): Los zancos.....	13
Ilustración 16. Goya (1789): La gallina ciega.....	13
Ilustración 17. Goya (1791): El pelele	13
Ilustración 18.- Comunidad El Tejar. Fuente: Galo Erazo Bocetos.....	34
<i>Ilustración 19. Comunidad El Tejar. Fuente: Galo Erazo Boceto selecto</i>	<i>35</i>
<i>Ilustración 20. Fondeado. Fuente: Galo Erazo</i>	<i>36</i>
<i>Ilustración 21. Fondo de la propuesta. Fuente: Galo Erazo</i>	<i>37</i>
<i>Ilustración 22. Paleta de color. Fuente: Galo Erazo</i>	<i>38</i>
<i>Ilustración 23. Rostro. Fuente: Galo Erazo</i>	<i>39</i>
<i>Ilustración 24. Detalles de la piel. Fuente: Galo Erazo</i>	<i>40</i>
<i>Ilustración 25. Detalles de la blusa. Fuente: Galo Erazo</i>	<i>41</i>
<i>Ilustración 26. Fondo de árboles. Fuente: Galo Erazo</i>	<i>42</i>
<i>Ilustración 27. Detalles de césped. Fuente: Galo Erazo</i>	<i>43</i>
Ilustración 28. Detalles de nubes. Fuente: Galo Erazo	44
Ilustración 29. Silueta Imbabura. Fuente: Galo Erazo	44
<i>Ilustración 30. Propuesta final: Galo Erazo.....</i>	<i>45</i>

Ilustración 31. Bocetos segunda parte: Galo Erazo.....	47
Ilustración 32. Boceto segunda parte: Galo Erazo	48
Ilustración 33. preparación de materiales: Galo Erazo	48
Ilustración 34. Proceso de obra. Juego palo encebado: Galo Erazo.....	49
Ilustración 35. Proceso de obra. Juego palo encebado: Galo Erazo.....	49
Ilustración 36. obra final. Juego palo encebado: Galo Erazo.....	50
Ilustración 37. proceso de construcción de obra. Juego carrera de sacos: Galo Erazo	50
Ilustración 38. Proceso de construcción de obra. Juego carrera de sacos: Galo Erazo	51
Ilustración 39. Obra final. Juego carrera de sacos: Galo Erazo	51
Ilustración 40. Proceso de construcción de obra. Juego carrera de cintas: Galo Erazo	52
Ilustración 41. Proceso de construcción de obra. Juego carrera de cintas: Galo Erazo	52
Ilustración 42. Obra final. Juego carrera de cintas: Galo Erazo.....	53
Ilustración 43. enmarcación de obras: Gao Erazo.....	54
Ilustración 44. exposición final: Galo Erazo	57
Ilustración 45. Croquis exposición: Galo Erazo.....	57
Ilustración 46. Exposición Cqb laboratorio de artes: Galo Erazo	57

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.....	29
Tabla 2.....	30
Tabla 3.....	30
Tabla 4.....	31
Tabla 5.....	31
Tabla 6.....	32
Tabla 7.....	59

INTRODUCCIÓN

Nuestros ancestros tenían la tradición de transmitir su conocimiento sobre los juegos a las generaciones siguientes. A través de historias narradas, la imaginación les permitía revivir esas experiencias, creando un sentido de pertenencia a su identidad comunitaria. En la comunidad de El Tejar, hay varias celebraciones tradicionales que reflejan la diversidad étnica, costumbres, tradiciones y formas de vida de sus habitantes. Sin embargo, muchas de estas tradiciones se han ido olvidando. La presente propuesta busca rescatar parte de la identidad comunitaria que se ha formado a través de estas tradiciones olvidadas. Los niños serán la base de esta historia que construiremos en la comunidad, enseñándoles la importancia de celebrar los juegos mediante la tradición, lo cual les mostrará la importancia de mantener viva la forma de vida que los identifica.

Tomando en cuenta lo mencionado anteriormente, la principal motivación de esta investigación es fomentar en la población joven de la comunidad un sentido de pertenencia hacia estas tradiciones, fortaleciendo y protegiendo la importancia de mantener la identidad que ha sido transmitida desde sus antepasados. Se ha observado en la comunidad que una de las principales causas de la pérdida de una tradición es su aplicación descontextualizada, lo cual significa que los habitantes desconocen el propósito de su celebración, perdiendo así el sentido de pertenencia que conforma su identidad.

Este estudio busca generar un impacto social en las personas, al mostrarles la importancia de mantener y difundir sus tradiciones, basándose en experiencias vividas por la comunidad. De esta manera, se busca que reflexionen sobre las tradiciones que han sido preservadas por sus antepasados y evitar que su continuidad se vea afectada por la adopción de costumbres globalizadas.

Para lograr el objetivo planteado, se recopiló información que fue base para plantear la propuesta artística sobre la tradición, tomando en cuenta los elementos esenciales que definen su identidad. A través de las entrevistas realizadas, se construyó la obra que muestra los elementos considerados como íconos de dicha tradición por las personas entrevistadas.

Este proyecto se divide en cinco capítulos. El primer capítulo proporciona una base teórica que respalda la investigación sobre la tradición y la propuesta artística, así como la historia sobre los juegos, su importancia, como esta ha sido representada en el arte anteriormente y la influencia que ha tenido. El segundo capítulo describe la metodología utilizada para obtener

información, para la cual se aplicaron técnicas etnográficas como la entrevista y la observación, así como el análisis deductivo para recopilar la información sustancial que nos permitieron conectar la propuesta con la investigación. El tercer capítulo está compuesto por los resultados obtenidos con las entrevistas y se los discutió con los antecedentes planteados sobre el tema a modo de comparación y reflexión para tomar en cuenta en la propuesta artística. El cuarto capítulo aborda el concepto en que se planteó la propuesta artística la cual consta de dos partes, así como su proceso de construcción, su guion curatorial, el concepto de la exposición y el texto curatorial del evento de exposición, los recursos utilizados y la difusión del evento. El quinto capítulo presenta las conclusiones y recomendaciones derivadas de la investigación del proyecto para lo que se tomó en cuenta los objetivos planteados y la información recopilada en cada uno de los capítulos.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

La cultura de los pueblos es compuesta por una serie de manifestaciones y elementos que forman parte importante de las tradiciones de los distintos grupos sociales. El presente capítulo pretende dar un recorrido histórico de los juegos tradicionales en el arte, así como su importancia y la representación que estos han tenido a lo largo de la historia. Tomando en cuenta conceptos que formaron la base de sustento para la representación de la obra, dando una visión clara y profunda del tema, por medio del estudio del pasado para su revalorización en el presente y conducirlo hacia un enriquecimiento social y personal.

1.- Juegos como parte de las tradiciones

1.1.- ¿Qué es el juego?

Todo el mundo ha jugado en algún momento de su vida porque siempre ha existido. La diversión, el ocio y las aficiones son actividades paralelas e inseparables que ayudan a las personas a crecer intelectual, física, emocional y socialmente. Incluso hoy en día se observa de forma más generalizada que estas actividades van de la mano del conocimiento y el aprendizaje (Torres. 2014, pág. 16).

Existen diversas interpretaciones sobre el concepto de juego, y una de ellas es proporcionada por la Real Academia Española, la cual describe que “viene del latín *iocus*, y la describe como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana y se pierde” ([www. rae.es](http://www.rae.es)). Sin embargo, una definición particularmente cautivadora es la de Huizinga, quien describe el juego como una “acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente

aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente” (Bernabeu, 2009. pág. 47). Johan Huizinga define el juego como una actividad lúdica en la cual los participantes se involucran de manera voluntaria y placentera, que está marcada por reglas y una separación clara del mundo real, creando así un espacio propio “Nos sacan del mundo objetivo y rutinario del ASÍ ES para transportarnos al mundo del COMO SI FUERA...” (Díaz, 2006. pág.31).

A pesar de que todas estas definiciones son actuales, es importante recordar que los juegos tienen una historia arraigada y son actividades que han experimentado una evolución a lo largo del tiempo hasta llegar a la forma en que los conocemos en la actualidad.

Existen varios tipos de juego en los seres humanos, entre ellos los juegos simbólicos y sociales. El primero puede observarse cuando un niño manipula un objeto, como una rama, como si fuera un barco; en esta situación, el niño está jugando con un barco, no con una rama, y el juego social puede verse cuando los recién nacidos interactúan con otros niños pequeños o con adultos (Torres. 2014).

Además de los tipos de juegos antes mencionados, según Caillois (1986) “los juegos son innumerables y de múltiples especies: juegos de sociedad, de habilidad, de azar, juegos al aire libre, juegos de paciencia, de construcción, etc.” (pag.7). Es frecuente presenciar a las personas participando en una variedad de actividades recreativas, como juegos de mesa o juegos de rol, en los cuales asumen roles específicos y desempeñan ciertas funciones dentro del juego, “el elemento lúdico en una niña disfrazada podría ser la investigación en la medida en que ella especula sobre ¿cómo actuaría una cantante famosa o una presentadora de televisión vestida con un hermoso traje?” (Rubio. 1996. pág. 52). En la actualidad, los juegos de video han ganado una gran popularidad y han desplazado en cierta medida a otro tipo de juegos: los juegos tradicionales o populares, los cuales forman parte de la cultura de los pueblos. Estos juegos tradicionales están estrechamente vinculados a un lugar específico y a su historia, y han perdurado a lo largo del tiempo como una tradición transmitida de generación en generación. Sin embargo, gracias a instituciones y personas comprometidas en su preservación, estos juegos tradicionales aún se mantienen vivos (Torres. 2014).

1.1.1.- El juego tradicional

Los juegos tradicionales son aquellos que han sido transmitidos a lo largo del tiempo y de generación en generación, sin importar el lugar de origen del juego. Un ejemplo de esto se

encuentra en Ecuador, donde muchas de sus tradiciones tienen sus raíces en la época colonial. Por lo tanto, su concepto es de gran importancia y ha evolucionado a lo largo del tiempo.

Siguiendo la misma línea de pensamiento, Gimeno y Pérez (1989) definen el juego como un conjunto de actividades en las que el individuo canaliza sus emociones y deseos, y a través del lenguaje oral y simbólico. Según estos autores, las características inherentes al juego permiten a niños y adultos expresar lo que no les resulta posible en la vida real. Es fundamental que haya un ambiente de libertad y ausencia de coerción durante el desarrollo de cualquier juego. Esta idea, que el juego actúa como un elemento unificador de culturas, ha sido señalada por varios estudiosos del juego, incluyendo a Huizinga (1957), quien resaltó la tesis de que “desde las civilizaciones antiguas, a través de la evolución del juego como elemento lúdico y festivo, se consiguieron validar los fundamentos sociales y forjadores de la cultura”.

O como menciona Parlebas (2005), al reconocer que “los juegos son creaciones de una cultura y el fruto de una historia. La literatura y la música, la construcción, los vestigios y la alimentación se presentan generalmente como una parte del patrimonio comunitario; pero no se deben olvidar las formas de divertirse, de compartir el placer de actuar juntos; ¡No se deben de olvidar los juegos! Ellos también han surgido de la patria: corresponden a un arraigo social de las diferentes maneras de comportarse, de comunicarse con los otros y de entrar en contacto con el medio. Relacionados con las creencias seculares, realizados según los ritos y las ceremonias tradicionales, inspirados por las prácticas de la vida cotidiana, los juegos físicos forman parte del patrimonio cultural, de un patrimonio cultural fundado según la puesta en juego del cuerpo, fundado según la acción motriz. Y este patrimonio es muy diverso y exuberante” (citado por Ruiz. 2012. pág. 3).

1.1.2.- Su importancia

La relevancia de los juegos en la cultura radica principalmente en su participación en celebraciones y como elementos simbólicos que definen la identidad de una sociedad dentro de un contexto espacial y temporal específico. Los juegos tradicionales tienen una gran importancia en la cultura popular. A través de ellos, se preservan tradiciones y valores culturales, fortaleciendo la identidad de una comunidad. Estos juegos promueven la socialización, la cooperación y el respeto entre los participantes, fomentando la cohesión comunitaria. Además, contribuyen al desarrollo físico y mental de las personas, estimulando habilidades y promoviendo el aprendizaje a través de la experiencia. Los juegos tradicionales también tienen un valor educativo, enseñando lecciones sobre reglas, equidad y resiliencia. Por

último, brindan momentos de recreación, entretenimiento y diversión, generando bienestar emocional y mental. En resumen, los juegos tradicionales son fundamentales para mantener viva la cultura, fortalecer la comunidad y promover el desarrollo integral de las personas (Marcos, C., & Ángel, M. 2018).

1.2.- Juegos tradicionales en la historia del arte

La combinación de líneas en movimiento ha despertado un interés estético que destaca en momentos específicos, y talentosos pintores han plasmado el juego como tema central en sus obras, mostrando su sensibilidad artística. Cuando comenzamos nuestra investigación sobre la influencia del juego en la pintura, no podíamos imaginar el hallazgo que nos esperaba. El juego ha sido abordado en diferentes cuadros con diversidad de criterios, considerando aspectos como la diversidad, cantidad de movimientos, la amistad, la corporalidad, entre otros. Se reconocen juegos que fueron parte de la vida cotidiana en numerosos pueblos y ciudades de diversas regiones hace décadas (Ruiz. 2012).

A lo largo de la historia cultural de la humanidad, se han representado numerosos juegos tradicionales en diversas manifestaciones artísticas, como escultura, pintura, dibujo, cerámica, grabado, azulejos, literatura, filatelia, entre otras. Estos juegos han sido objeto de interés en investigaciones recientes, destacando su relevancia en el ámbito artístico y cultural. (Herrador, 2005, 2010, 2011; Espada, 2010; Narganes, 2010; Bavaresco, Gómez y Alonso, 2011 citados por Ruiz. 2012). Según Zapico (1999), el arte y el deporte han sido disciplinas complementarias a lo largo del tiempo, y han seguido trayectorias paralelas que a veces convergen en una única forma de expresión de los logros y emociones humanas.

1.2.1.- Como se han representado

A lo largo de la historia, la humanidad ha sentido siempre la necesidad de jugar, y esto se evidencia en diversos registros antiguos. Un ejemplo de ello es el código Borgia, conservado en la Biblioteca Apostólica del Vaticano, que data del siglo XIV y muestra el juego de la pelota. En el Museo del Vaticano, se encuentra otra muestra de la importancia del juego, en forma de una ánfora griega que representa a Aquiles y Ajax, dos héroes legendarios de la mitología griega, jugando a los dados. Esta ánfora se remonta aproximadamente al año 550 a.C.



Ilustración 2. Exequias (550-30 a.C): Aquiles y Áyax jugando a los dados.



Ilustración 1. Fragmento de una ilustración del códice Borgia (Biblioteca Vaticana, Roma). Su fecha es entre los siglos XIV y XVI.

Sin embargo, uno de los descubrimientos más significativos de esta investigación es el cuadro del pintor y grabador flamenco Pedro Brueghel el Viejo (1525-1569), quien nos brinda en su obra "Juego de niños" datada en 1559, una clara representación de varios juegos muy populares. En el lienzo se identifican el aro, la silla de la reina, las "rosquillas y panetes", los zancos, el corro, los caballos de caña, los dados, la cucaña, la gallinita ciega, el churro, el potro, las luchas a caballito, y otras actividades como trepar, columpiarse y mantener el equilibrio. Además, se aprecian danzas, corros y pasacalles de diversos tipos. Como señala Herrador (2005), este lienzo se caracteriza por la notable capacidad de observación de la naturaleza humana, la omnipresente inventiva y la vitalidad de los personajes representados.



Ilustración 3. Pedro Brueghel el Viejo (1559): Juego de niños

También podemos encontrar pinturas dedicadas a otros juegos tradicionales que representan escenas de niños jugando a los dados, como en el de Murillo (1617-1682). José del Castillo (1737-1793) captura el juego del trompo en su obra "Muchachos jugando a la peonza", mientras que Ángel Olarte (1897-1924) representa el juego de las chapas. Antonio López (1936) retrata el juego de las bolas, y Dirck Van Der Lisse (1607-1669) plasmó la gallinita ciega, además de los artistas mencionados anteriormente. Sorolla (1863-1923) immortaliza el salto de comba, y Max Liebermann (1847-1935) representa el juego de las cuatro esquinas.



Ilustración 5. Murillo (hacia 1665-1675): Niños jugando a los dados



Ilustración 4. José del Castillo (1780): Muchachos jugando a la peonza



Ilustración 7. Ángel Olarte Arraiz (): Niños jugando a las chapas



Ilustración 6. Antonio López (1946): Jugando a las bolas.



Ilustración 9. Dirck Van Der Lisse (1635): Blind Man's Buff.



Ilustración 8. Sorolla(1907): Saltando a la comba.



Ilustración 10. Liebermann (1882): Niños jugando en el parque

Goya (1746-1828), considerado por Mestre (1973) como "el pintor del ocio, los juegos, el recreo y el ocio", también realizó varios cuadros con el tema del juego. En su obra "La cucaña", se representa a dos valientes niños gateando con entusiasmo para alcanzar el premio. En "El Columpio" y "El pelele", se escenifican jóvenes divirtiéndose con un muñeco. En "Los zancos", Goya retrata a jóvenes vestidos con trajes goyescos. En "La gallina ciega", pinta a muchachos jugándolo. Además, immortaliza a niños columpiándose en "Juego de niños. El balancín" y jugando al salto de pídola en "Juego de niños. El paso". Según señala Mestre, Goya capturó la felicidad y la alegría de nuestro pueblo en aquellos tiempos dichosos, cuando salían a las plazas, a los exteriores, a tomar el sol jugando y divirtiéndose (citados por Ruiz. 2012, pág. 8).



Ilustración 11. Goya (1779): Juego de niños. El paso.



Ilustración 12 Goya (1779): El Columpio.



Ilustración 13. Goya (1781): Juego de niños. El balancín.



Ilustración 14. Goya (1787): La cucaña”.



Ilustración 15. Goya (1788): Los zancos.



Ilustración 16. Goya (1789): La gallina ciega.



Ilustración 17. Goya (1791): El pelee

1.3.- El juego tradicional como elemento festivo

“Toda fiesta busca el regocijo de los participantes y, según las pautas de cada cultura, apela a aquellas formas de comportamiento y contemplación que generan alegría y pueden variar en cantidad de participantes, motivo y formalidad” (Encalada, 2005. pág. 8). Este ítem se consideró importante mencionarlo debido a que la investigación se basa en la celebración de juegos tradicionales de un día específico del año en la comunidad estudiada.

En nuestras culturas, encontramos una serie de elementos que dan vida a las celebraciones típicas, características que, en conjunto, conforman las festividades populares, las cuales en su mayoría tienen un origen religioso. “En los últimos tiempos, debido a una revalorización de la cultura popular y a un creciente afán por destacar la identidad, hay una tendencia a incorporar a estas celebraciones, incluyendo los desfiles, elementos folclóricos compuestos de música, danzas y vestimentas propias de grupos campesinos de la zona de influencia del lugar de la celebración, siendo los participantes, a veces conjuntos auténticos, a veces estudiantes en la mayoría de los casos que mediante disfraces pretenden reproducir prácticas propias de los lugares” (Encalada. 2005. pág. 9).

La inclusión de elementos folclóricos en las celebraciones tradicionales implica creatividad, trabajo y dedicación por parte de los artesanos, quienes año tras año se esfuerzan y dan rienda suelta a su imaginación para sorprender a los asistentes. Cada detalle tiene un propósito específico en la construcción de los castillos, representando una acumulación de trabajo y habilidad. Los globos, con sus diferentes tamaños y combinaciones, llevan consigo alegorías y mensajes que se elevan hacia el cielo. El uso de carrizo y papel tratado con anilinas de distintos colores. Hilos, mechas y dinamita, culmina en la creación de hermosos símbolos religiosos, como custodias, cálices, corazones, hostias y copones, todos elaborados con destreza por manos expertas de estos artífices (Mejía. 2002).

Como se puede observar, el juego desempeña un papel fundamental como lenguaje de transmisión cultural entre los pueblos. A través de él, se recrean diversas situaciones que se pretenden transmitir de generación en generación. Sin embargo, con el paso del tiempo, estos vínculos entre la fiesta y el juego festivo han ido deteriorándose e incluso desapareciendo en algunos casos. Como resultado, el juego ha perdido su verdadero significado y su razón de ser, lo que ha llevado a una falta de comprensión sobre su origen y a una disminución de su importancia. Corre el riesgo de desaparecer por completo.

Si consideramos al juego como un componente esencial de las celebraciones, es crucial dedicar esfuerzos para que recupere la relevancia que tuvo en el pasado. Debe volver a ser un medio de transmitir historia, cultura y arte, ocupando un lugar destacado en las festividades. Es importante comprender que el juego festivo no se limita solo a su aspecto lúdico, de baile y fiesta, sino que también es portador de una gran carga comunicativa hacia la sociedad. Puede incluso ser utilizado como una forma de educar a la población a través de un enfoque jocoso.

Es necesario revitalizar esta faceta del juego y valorar su capacidad para transmitir mensajes y fortalecer los lazos culturales de una comunidad (Torres. 2014).

“Las fiestas populares están vinculadas a conmemoraciones cuyos hechos o personajes han calado con profundidad en el espíritu de los pueblos, por esta razón suelen repetirse anualmente en las fechas previstas” (Encalada. 2005. pág. 9).

1.4.- El juego tradicional como elemento artístico

Si bien es verdad, esta estructura no se basa en principios pedagógicos o académicos, está construida a partir de la semiótica y los lenguajes propios de la gente, muchos de los cuales carecen de estándares académicos. Estos lenguajes expresan de manera única cómo ven el mundo, cómo sienten las festividades y cómo contribuyen con su arte a ellas. Este arte popular, que carece de reconocimiento, ha sido pasado por alto y relegado a un segundo plano. Con el paso del tiempo, se ha debilitado debido a la influencia de las corrientes artísticas globalizadoras y los nuevos conceptos de arte contemporáneo, cuya estética se aleja de los tradicionales lienzos y esculturas y se acerca más a un enfoque filosófico (Torres. 2014).

El arte popular y los juegos tradicionales se encuentran en peligro de desaparecer debido a la falta de atención por parte de las autoridades, los consumidores y los críticos, quienes han subestimado el valor cultural que estos objetos poseen. Son pocos los interesados en trabajar por su preservación. Desde una perspectiva antropológica, Claudio Malo ha considerado que este arte es un tema que merece ser abordado y estudiado. “el término Arte Popular ha cobrado carta de naturalización en nuestra patria hace relativamente pocos años y los estudios realizados sobre este tópico son escasos y superficiales” (Kennedy, 1995. pag.39 citado por Torrez. 2014).

La estética particular de estas comunidades es lo que va forjando su cultura, arte y tradiciones. La construcción de la identidad, la cultura y el arte se logra a través de un lenguaje libre y espontáneo, y en mi opinión, es valioso rescatarlo, preservarlo y promoverlo para evitar la desaparición de estos juegos que aportan un elemento significativo a las festividades populares.

No se busca quedarse estancado en el pasado, ni se pretende afirmar que todo lo presente sea positivo. Sin embargo, el arte tiene cimientos fundamentales en diversos aspectos que deben ser preservados como parte de nuestro patrimonio cultural e identidad.

Cada elemento dentro del juego tiene una razón de ser: los colores, las formas, los símbolos y las estructuras mecánicas, tanto simples como complejas. Si se comprenden como formas de

expresión artística inherentes a los pueblos, entonces se puede afirmar que el juego es, sin duda, un elemento artístico con un lenguaje propio. Aunque pueda resultar confuso y distante de las reglas y normas aceptadas por las sociedades civilizadas, es otra forma de comunicación y expresión, por lo tanto, merece ser valorada y puede aportar una nueva perspectiva artística. El componente lúdico se convierte así en un objeto artístico utilitario que impulsa la celebración popular con su mera presencia. A través de su cromatismo, formas, texturas y mecánica, ayuda a comprender la fiesta no solo como un elemento pagano, sino también como un narrador de la historia de la conmemoración. Mediante este mensaje artístico lúdico, el pueblo puede aprender y comprender el momento en el que está participando (Torres. 2014).

2.- el juego como parte de la cultura

En su obra "Homo Ludens" (1938), Huizinga plantea la idea de que el juego puede ser el fundamento de la cultura, argumentando que las actividades humanas más importantes están impregnadas de elementos lúdicos. Según su perspectiva, el juego se manifiesta desde el mismo lenguaje, ya que, a través de él las cosas trascienden su existencia material y adquieren un significado espiritual. Huizinga afirma que "es jugando que el espíritu creador del lenguaje fluye constantemente de lo material a lo conceptual" (Huizinga, 1938, p. 106). Es a través de las metáforas que la humanidad encuentra una forma de expresar su existencia, creando un mundo imaginario paralelo a la naturaleza. Para Huizinga, el juego y el lenguaje están íntimamente relacionados, y a través de ellos, la cultura humana se configura y se desarrolla.

“En el mito encontramos una figuración de la existencia...Mediante el mito trata el hombre primitivo de explicar lo terreno y mediante él, funde las cosas en lo divino...” (Huizinga, 1938. pag.109).

2.1.- Qué es la cultura popular?

La cultura popular se refiere a las expresiones culturales y prácticas que surgen de las clases populares o grupos sociales en una sociedad. Estas expresiones son creadas, compartidas y transmitidas de forma oral, a través de tradiciones, costumbres, festividades, música, danza, artesanía, juegos y otros aspectos de la vida diaria. La cultura popular refleja las experiencias, valores, creencias y tradiciones de las personas comunes y corrientes, en contraposición a la cultura elitista o dominante. La cultura popular es dinámica y está en constante evolución, ya que se adapta y se transforma a lo largo del tiempo y en diferentes contextos sociales. Está arraigada en la identidad y la historia de una comunidad o grupo, y sirve como un medio para preservar y transmitir el conocimiento colectivo de generación en generación (Malo. 2006).

La cultura popular desempeña un papel importante en la construcción de la identidad y el sentido de pertenencia de las personas. A través de sus expresiones, las comunidades populares encuentran formas de comunicarse, preservar sus tradiciones y expresar sus valores y preocupaciones. Además, la cultura popular puede servir como un medio para resistir la dominación cultural y promover la diversidad y la inclusión. Es importante destacar que la cultura popular no se limita a un solo grupo o región, sino que es diversa y se puede encontrar en diferentes partes del mundo. Cada cultura popular tiene sus propias particularidades y características únicas, lo que la hace valiosa y digna de ser estudiada y apreciada (Malo. 2006).

2.2.-Los juegos tradicionales más conocidos en el Ecuador

La historia de los juegos tradicionales en Ecuador sigue una pauta similar a la de otros países latinoamericanos, ya que la mayoría de ellos fueron introducidos principalmente desde España durante la etapa colonial que siguió a las expediciones iniciadas en el siglo XVI. Estos juegos de origen español fueron adoptados y asimilados como parte de la identidad cultural ecuatoriana, formando parte del movimiento latinoamericano que une a los pueblos a través de su cultura.

Los juegos tradicionales en Ecuador no solo tienen influencia española, sino que también reflejan la rica diversidad cultural y étnica del país. A lo largo de la historia, las comunidades indígenas, afroecuatorianas y mestizas han aportado sus propios juegos y tradiciones, enriqueciendo el panorama de juegos populares en el país. Estos juegos tradicionales no solo tienen un valor recreativo, sino que también desempeñan un papel importante en la transmisión de conocimientos, valores y tradiciones de generación en generación. A través de los juegos, se transmiten habilidades, estrategias, normas sociales y valores culturales, fortaleciendo así el tejido social y promoviendo la cohesión comunitaria.

En el Ecuador, existen varios juegos tradicionales ampliamente conocidos y practicados. Según la investigación de Yépez, Analuiza, & Chalá. (2017) acerca de los juegos tradicionales algunos de los más populares en el país son:

La Rayuela: Este juego consiste en lanzar una piedra y saltar en un pie por una serie de casillas dibujadas en el suelo. Es común tanto en zonas urbanas como en comunidades rurales.

El Trompo: Consiste en hacer girar un trompo de madera o plástico mediante una cuerda. Se realizan diferentes trucos y malabares con el trompo.

El Palo encebado: En este juego, un palo vertical untado con grasa se coloca en posición vertical y los participantes intentan trepar hasta la parte superior para obtener un premio.

El Juego de la Soga: Es un juego en el que dos equipos tiran de una soga con la intención de derribar al equipo contrario. Es una competencia de fuerza y resistencia.

La Carrera de Sacos: Consiste en correr dentro de un saco de tela, saltando y tratando de llegar primero a la línea de meta.

El Juego de la Zaranda: Este juego afroecuatoriano utiliza una especie de maraca o sonajero llamado "zaranda". Los participantes se colocan en círculo y pasan la zaranda de mano en mano mientras cantan y bailan.

El Juego de la Cometa: Los niños y adultos vuelan cometas de diferentes formas y tamaños en espacios abiertos.

Estos son solo algunos ejemplos de los juegos tradicionales más conocidos en el Ecuador. Cada región y comunidad puede tener sus propios juegos característicos, pero estos representan algunos de los juegos más populares y arraigados en la cultura ecuatoriana (Yépez, Analuiza, & Chalá.2017).

2.3.- el juego como patrimonio cultural material e inmaterial

El juego está intrínsecamente ligado a las festividades, e incluso en algunos casos, el juego mismo es la celebración, tal es el caso del carnaval, una antigua celebración de origen romano que fue llevada a América por los españoles y portugueses en el siglo XV. Al decir que el juego es la fiesta, se hace referencia a que la festividad con agua es la esencia misma de la celebración, prescindiendo de juguetes u objetos específicos, ya que el agua desempeña un papel fundamental en el evento, simbolizando ancestralmente la purificación y limpieza. Aunque en la actualidad se le suele percibir de manera diferente, utilizándola para molestar o incomodar a otros, el acto de provocar esa incomodidad se convierte en una expresión de alegría colectiva al lograr esa imagen festiva (Malo. 2006).

Cuando se menciona los juegos dentro de la cultura, es inevitable abordar el tema del Patrimonio Inmaterial, concepto promovido por la UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura), el cual se refiere al conjunto de prácticas, expresiones, conocimientos y técnicas transmitidas de generación en generación y que son consideradas valiosas para una comunidad. Este patrimonio cultural inmaterial abarca una

amplia gama de elementos intangibles, como rituales, festividades, música, danzas, técnicas artesanales, juegos tradicionales y otras manifestaciones culturales que forman parte de la identidad colectiva de un pueblo. Su preservación y promoción se vuelve crucial para salvaguardar la diversidad cultural y fortalecer los lazos comunitarios (Torres. 2014).

“los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas –junto con los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales que les son inherentes- que las comunidades, los grupos y en algunos de los casos los individuos reconozcan como parte integrante de su patrimonio cultural, que se transmite de generación en generación y que es recreado constantemente por las comunidades y grupos en función de su entorno, su interacción con la naturaleza y su historia, infundiéndoles un sentimiento de identidad y continuidad y contribuyendo así a promover el respeto de la diversidad cultural y la creatividad humana” (Calero, 2012. pág. 34).

La importancia de estas representaciones culturales es altamente reconocida, lo cual ha llevado a la UNESCO a preocuparse por su preservación. En el año 2006, se estableció el Centro Regional para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial de América Latina (CRESPIAL) mediante un acuerdo firmado entre la UNESCO y el Gobierno de Perú, con el respaldo de varios países latinoamericanos entre ellos Ecuador. Esta entidad tiene como objetivo principal la recuperación y protección del patrimonio cultural inmaterial de los pueblos, así como el apoyo en la creación de políticas públicas y leyes que valoren dicho patrimonio. A través de su labor, la CRESPIAL (Centro Regional para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial de América Latina) busca fortalecer las relaciones entre los países miembros y contribuir al desarrollo cultural regional (Torrez. 2014).

Una vez que comprendemos el concepto de patrimonio inmaterial y su institución de salvaguardia, es fundamental explorar la relación entre el juego y la cultura. Es innegable que, al igual que la cultura, el patrimonio inmaterial evoluciona constantemente, y muchas de estas expresiones se encuentran en riesgo debido a la homogeneización cultural, especialmente en el caso de los juegos populares. En los juegos y entretenimientos tradicionales de Cuenca, se manifiesta un simbolismo rico y una gran tradición arraigada en la vida cotidiana u ocasional. Los objetos tangibles utilizados en estos eventos recreativos, con su amplia variedad, sirven como soporte para elementos intangibles que les otorgan significado y sentido (Malo, 2006. pag.8).

CAPÍTULO II: MARCO METODOLÓGICO

1.- Enfoque de la investigación

El presente trabajo fue diseñado bajo el planteamiento metodológico del enfoque cualitativo, puesto que este es el que mejor se adapta a las características y necesidades de la investigación.

El enfoque cualitativo hace uso de la recolección de información “sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación” (Hernández, Fernández. 2010. pág. 7).

Del enfoque cualitativo se tomó la técnica de la entrevista, y la búsqueda de antecedentes, para describir los juegos tradicionales, así como sus elementos e historia, que sirvieron para la creación de la propuesta artística y permitió promover el mantenimiento de la costumbre.

2.- Diseño de investigación

Se llevó a cabo una investigación con el objetivo de determinar ciertas características de los juegos tradicionales de la comunidad de El Tejar, con el propósito de crear una propuesta artística que promueva el mantenimiento de dicha tradición. Para lograr este objetivo, se utilizó un diseño etnográfico, el cual se aplicó de manera deductiva. El diseño etnográfico se utiliza comúnmente en investigaciones que buscan comprender las prácticas culturales y sociales de una comunidad o grupo específico. Lo que implica la inmersión del investigador en el entorno de estudio, con el fin de observar y participar en esta actividad. En este caso, se aplicó el diseño etnográfico para obtener información detallada sobre los juegos tradicionales de la comunidad de El Tejar. La aplicación deductiva del diseño etnográfico significa que se partió de un marco teórico sólido como base para la investigación. Esto significa que se realizaron observaciones y análisis para extraer conclusiones, contando con una comprensión previa del fenómeno estudiado, respaldado por teorías existentes.

Además, el tema de investigado tuvo sustento teórico suficiente. Esto significa que existen teorías, investigaciones previas y otras fuentes de conocimiento que respaldaron el estudio y proporcionaron una base sólida para investigar el fenómeno de los juegos tradicionales en la comunidad de El Tejar.

“En su nueva acepción, la etnografía desagrega lo cultural en objetos más específicos, tales como la caracterización e interpretación de pautas de socialización, la construcción de valores, el desarrollo y las expresiones de la competencia cultural, el desarrollo y la

comprensión de las reglas de interacción, entre otros” (Sandoval. 1996. pág. 61).

3.- Métodos de investigación

En el presente trabajo se utilizaron los siguientes métodos:

Método deductivo: nos fue de utilidad para la investigación del problema, y en especial para la redacción y el análisis del tema de estudio, así como los resultado y discusión de esta.

Método inductivo: dado que es un método que sirvió para sacar conclusiones generales a partir del conocimiento previo sobre el tema de investigación. Por lo que fue de utilidad en el planteamiento de los objetivos del trabajo, las conclusiones, así como la elección, elaboración y aplicación de los instrumentos de investigación.

4.- Población

La población se define como “un conjunto de todos los elementos que estamos estudiando, acerca de los cuales intentamos sacar conclusiones” (Levin y Rubin 1996. pág.20).

La población de estudio está conformada por los habitantes de la comunidad de El Tejar, ubicada en la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura del Ecuador. A las cuales se aplicaron las entrevistas fueron 20 personas mayores de 40 años de la comunidad de El Tejar que llevan viviendo más de 15 años dentro de ella, así como sus miembros directivos y posibles fundadores de la costumbre en dicho lugar, verificando la información con teoría fundamentada y testimonios concretos.

5.- Muestra

La muestra es definida por Fortin (1999) como “un subconjunto de una población o grupo de sujetos que forman parte de una misma población” (pág. 160). Así mismo Pineda, Arévalo y Hernández (1994) señalan que es “un subconjunto de la población en la que se llevara a cabo la investigación con el fin posterior de generalizar los hallazgos del todo” (pág. 108).

En el presente trabajo se utilizó el método de muestro no probabilístico, en el cual de acuerdo con Pineda, Arévalo y Hernández “se toman los casos o unidades que estén disponibles en un momento dado” (pág. 119). Puesto que se solicitó a las habitantes de la comunidad seleccionados formen parte del estudio.

En la investigación realizada con sus respectivos antecedentes se determinó en el estudio de la celebración de juegos tradicionales en la comunidad de El Tejar, de la cual se determinaron juegos relacionados a dicha costumbre como:

La carrera de cintas (a caballo – a carretilla)

El lanzamiento del huevo

Palo encebado

Carrera de costales

Carrera de coches de madera

El tira y afloja (juego de la sogá)

Trompos

Canicas

Rayuela

Tazos

de los que se tomó una muestra de cinco juegos que se practican en la celebración de su costumbre, escogidas de manera estratégica y de relevancia para la población investigada. Muestra tomada a partir de opiniones, testimonios y características determinadas a partir de las entrevistas. Los juegos considerados como muestra y que sirvieron para la elaboración de la propuesta artística fueron:

La carrera de cintas (a caballo – a carretilla)

El lanzamiento del huevo

Palo encebado

Carrera de costales

Carrera de coches de madera

de las que se sacaron determinados elementos representativos y simbólicos de los juegos seleccionados y se incorporaron como parte de la propuesta artística. Sacando información relevante de cada juego, así como su historia su importancia para la celebración.

6.- Técnicas e instrumentos

Falcon y Herrera (2005) refieren a la técnica de recolección de información como “el procedimiento o forma particular de obtener datos o información, la aplicación de una técnica

conduce a la obtención de datos la cual debe ser registrada mediante un instrumento de recolección de datos” (pág. 12).

Con intención de dar importancia a las opiniones y sensaciones de los habitantes de la comunidad, a parte de la investigación de antecedentes del tema, se utilizó la entrevista como técnica de investigación. La entrevista es “una conversación que se da entre dos o más personas con el fin de obtener información del entrevistado” (Rojas, 2016, pág.34).

Otra de las técnicas aplicadas fue la observación participante:

La Observación participante es según Taylor y Bogdan (1984) la investigación que involucra la interacción social entre el investigador y los informantes en el milieu (escenario social, ambiente o contexto) de los últimos, y durante la cual se recogen datos de modo sistemático y no intrusivo. Implica la selección del escenario social, el acceso a ese escenario, normalmente una organización o institución (por ejemplo, un hospital), la interacción con los porteros (responsables de las organizaciones que favorecen o permiten el acceso del investigador al escenario), y con los informantes, y la recolección de los datos.

Tomando en cuenta el método etnográfico se aplicó principalmente la técnica de observación, en este caso el investigador fue partícipe de manera activa dentro del grupo estudiado, siendo uno más de sus miembros, teniendo un papel tanto externo, como en actividades, e interno, en cuanto a sentimientos e inquietudes. Tomando lugar en las prácticas culturales y la oportunidad de participar de la celebración de estos juegos tradicionales. Los instrumentos de investigación que nos ayudaron a aplicar las técnicas fueron las preguntas de la entrevista, teléfono para la grabación de conversaciones y documentos que ayudaron en la recopilación y análisis de la investigación.

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En el presente capítulo se analizaron los datos obtenidos de los antecedentes, discutiendo su contenido con relación a la práctica de juegos tradicionales de la comunidad de El Tejar. Así también se analizó, discutió y sintetizó datos importantes obtenidos a raíz de las entrevistas realizadas a las 20 personas de la comunidad. Obteniendo información que ayudó en la construcción de la propuesta artística como elementos compositivos de cada juego, así como su sustento teórico como la historia y su representación a lo largo de esta. A continuación, se discuten los resultados obtenidos por las entrevistas acerca de la celebración de juegos

tradicionales que se practican el 30 de diciembre de cada año en la comunidad de El Tejar. Toda esta información fue adquirida a través de entrevistas y observación, se la comparo con la evidencia arrojada de investigaciones anteriores discutiendo las diferencias y similitudes que comparten en común.

Opiniones sobre los juegos tradicionales y consideraciones de su realización.

En cuanto a las opiniones sobre los juegos tradicionales, se encontró que 15 de los 20 entrevistados coincidieron en que la celebración de los juegos había nacido como una nueva experiencia y enriquecimiento inmaterial para la comunidad. Además, señalaron que algunos de los juegos habían variado y cambiado su elaboración o manera de jugarlos, lo que indica que esta tradición es cambiante y se transforma según las necesidades del pueblo. Sin embargo, también se identificó que algunos entrevistados desconocían la razón de la elaboración de los juegos, lo cual coincide con la afirmación de Madrazo en su investigación, donde se menciona que toda actividad tiene una razón coherente para realizarse, incluso aquellas que aparentemente no tienen sentido (2010).

Como revisamos anteriormente, la mayor parte de los juegos llegan al continente y por ende se extendió hasta nuestro país fue en la época de la colonización. Lo que quiere decir que estos juegos tienen influencia española, y como relata la historia fueron inculcados a través de los monjes que enseñaban a los niños en las iglesias. Y otros que se fueron adaptando y que tuvieron raíces distintas a las españolas (Enríquez, Churaco, Naranjo & Pazmiño. 2021).

Juego más representativo de la comunidad

Al preguntar sobre el juego más representativo de la comunidad, se encontró que 13 de los 20 entrevistados consideraron que el palo encebado era el juego que más los representaba. Mencionaron que este juego era divertido, llamativo y eufórico. En contraste, el juego de carrera de cintas obtuvo 5 opiniones a favor, considerando que era el más difícil y que, si no se lograba completar, generaba frustración. Estos resultados fueron útiles para la elaboración y justificación de la propuesta artística, destacando así la importancia de el palo encebado como juego representativo de la comunidad.

Con la revisión de la representación de juegos tradicionales en el arte se encontró obras que representan al palo encebado y otros juegos diversos como la gallinita siega o las canicas y se observó el contexto en el que están realizadas las pinturas, a través de la vestimenta que usan los niños y adultos que lo practican así como su paisaje, nos lleva a reflexionar e inducir que la representación de estos juegos fueron de los más representativos en aquella época y que

dependían de el contexto temporal en que se encuentren una determinada sociedad. Por lo que se consideró importante representar los juegos que según la opinión de los entrevistados son los más llamativos de la tradición.

Elementos o iconos representativos de la comunidad

Al indagar sobre los elementos o iconos que representaban a la comunidad, se obtuvieron varias respuestas. Las más comunes fueron las tejas, la vía Santa Rosa, el árbol de eucalipto y el caballo. Las tejas fueron mencionadas debido a la actividad productora de tejas artesanales que solía existir en la comunidad. El árbol de eucalipto fue considerado un elemento representativo debido a que solía ser abundante en el barrio, aunque actualmente muchos de ellos han sido talados. La vía Santa Rosa fue mencionada por ser la calle principal de la comunidad. Por último, el caballo fue mencionado debido a que en la zona no muy poblada se solía ver algunos caballos pastando en los alrededores. En general, se concluyó que los elementos que las personas consideraban iconos representativos del barrio eran principalmente el árbol de eucalipto y la vía Santa Rosa, por mayoría de opiniones y ya que son elementos que se han conservado hasta la actualidad.

Personaje más representativo de los juegos

Cuando se preguntó sobre el personaje más representativo de los juegos, se obtuvieron respuestas creativas, pero la más frecuente (11 de 20) fue "el tipo que te corretea con la correa", en referencia al personaje del juego de carrera de cintas en carretilla. Este personaje fue considerado llamativo y divertido, lo que hacía que la experiencia de este juego fuera más emocionante. Estos resultados coinciden con la afirmación de Arévalo en su investigación, donde se destaca que lo que resalta no es lo conocido, sino aquello que se aparta de lo considerado normal en una sociedad y, aun así, encaja perfectamente sin perjudicar lo conocido.

En este apartado entra en relevancia la representación de los juegos a través de la historia, donde se retratan sus personajes con relación a su contexto histórico y esto se evidencia principalmente en su vestimenta, y en los elementos que usan para realizar el juego, así como la representación de sus personajes que más resaltan en la obra de arte. En las pinturas de Goya el pintor de los juegos el pintor de los juegos en sus obras retrata a sus personajes con vestimenta que usaban antiguamente los españoles, con sus pelucas, sus sombreros, en el caso de los niños descalzos, ropa monocromática y en algunas pinturas desgarrada. Lo que nos lleva a retratar a nuestros personajes con las características actuales de los personajes.

Inicios de la tradición

En cuanto a los inicios de esta tradición, se encontraron dos respuestas frecuentes. Ocho de los entrevistados aseguraron que la idea de celebrar los juegos nació de habitantes que se mudaron a la comunidad y trajeron consigo esta tradición. Por otro lado, nueve opiniones señalaron que la tradición surgió por la necesidad de hacer algo creativo, especialmente para las personas mayores, y para brindar unidad a la comunidad. Estas respuestas fueron tomadas en cuenta para la construcción de la propuesta artística, considerando que el grupo objetivo eran las personas mayores y que esta tradición les permitía revivir su niñez y generar nostalgia.

Aunque juegos como el palo encebado hayan tenido su origen en Italia o como el juego de canicas que tiene su origen en Egipto. Su tradición llegó a Ecuador en la época colonial, que con los años fue tomando fuerza y volviéndose parte de nuestras costumbres y por ende marcando una identidad que comparte prácticas culturales internacionales que a pesar de ser sociedades diferentes compartimos aspectos en común. Por esa razón es importante conocer el inicio de esta tradición y nos ayuda a compartirla y no apropiarse de ellas. A pesar de que el juego de carrera de coches de madera tiene su origen en Ecuador.

Colores representativos de la celebración

Al preguntar sobre los colores que representaban la celebración de los juegos tradicionales, la mayoría de los entrevistados concordaron en que los colores naranjas, amarillo, violeta y celeste fueron mencionados con frecuencia. Estos colores se asociaron con las cintas y argollas utilizadas en los juegos, así como con el atardecer, que en ocasiones adquiere tonalidades amarillas. Estos resultados ayudaron a definir los elementos visuales a utilizar en la propuesta artística.

Que, en comparación con los colores utilizados en antiguas obras de arte, estos son más cálidos y coloridos. Por ejemplo, en cuadros como los de Goya se puede apreciar el mayor uso de colores fríos y pálidos, para contrastar su entorno y colores cálidos en sus personajes. En este caso supone el mayor uso de colores cálidos en la obra debido a que en opinión de los entrevistados, los cálidos son los colores que comprende la tradición para expresar su sentimiento de alegría y euforia.

Lugar de celebración de los juegos

En cuanto al lugar de celebración de los juegos, la respuesta más recurrente (18 de 20) fue que siempre se habían realizado en el estadio “Pablo Jurado”. Los entrevistados mencionaron que este lugar era amplio y conocido por muchas personas, incluso de fuera de la comunidad.

Además, señalaron que era una tradición realizar las celebraciones en ese lugar, ya que la mayoría de las festividades de la comunidad se llevaban a cabo allí.

Debido a que son juegos que requieren de un espacio amplio y aire libre, en donde exista esa interacción cultural, en donde se intercambien opiniones, sentimientos y costumbres. que refiere a la importancia de los juegos tradicionales y es que permite ese intercambio de conocimiento e interacción con cualquier persona siendo esta o no de la sociedad estudiada.

Sentimientos provocados al ser partícipe de la celebración

Al preguntar sobre los sentimientos al ser partícipe de la celebración, se encontró que 19 de los 20 entrevistados se sentían felices al participar en los juegos. Mencionaron que experimentaban una sensación de volver a ser niños y que, al recordarlo, les generaba nostalgia. Estos sentimientos fueron considerados clave para la construcción de la propuesta artística, ya que el grupo objetivo eran las personas mayores y se buscaba recrear esa sensación de felicidad y nostalgia que les brindaba la participación en los juegos tradicionales.

Este es un aspecto importante ya que refleja o induce al espectador a familiarizarse con este aspecto, se da a conocer mediante la composición y distribución de los elementos en la obra que en este caso la mayor y más importante parte de los elementos fueros obtenidos mediante los mismos habitantes de la comunidad.

Importancia de mantener viva esta tradición

En cuanto a la importancia de mantener viva esta tradición, se obtuvieron opiniones como la de un entrevistado, quien consideraba que era importante para las personas adultas, para que sintieran que todavía eran niños por dentro y para brindar felicidad y experiencias. Estas opiniones fueron tomadas en cuenta para la construcción de la propuesta artística, destacando la importancia de mantener viva esta tradición para enriquecer las costumbres del pueblo, fortalecer los lazos entre la comunidad y permitir a las personas mayores revivir la alegría de su niñez.

En resumen, las entrevistas realizadas proporcionaron información relevante sobre la comunidad y su tradición de juegos tradicionales. Los resultados fueron utilizados para construir la propuesta artística, considerando los elementos característicos de la tradición, la manera de celebrarla y los sentimientos que genera en los participantes. Además, se utilizó un enfoque de análisis deductivo para organizar los datos obtenidos y extraer conclusiones sobre la tradición de los juegos tradicionales en la comunidad. Las opiniones sobre los juegos tradicionales son variadas. Algunos entrevistados destacan que la celebración de los juegos

aporta una nueva experiencia y enriquecimiento inmaterial para la comunidad. También se observa que algunos juegos han cambiado en su elaboración o manera de jugarlos, lo que indica que esta tradición es flexible y se adapta a las necesidades del pueblo. Sin embargo, también se identifica que algunos entrevistados desconocen la razón de la elaboración de los juegos.

Toda esta información fue adquirida a través de entrevistas y observación, se la comparo con la evidencia arrojada de investigaciones anteriores discutiendo las diferencias y similitudes que comparten en común. Con la recopilación de estos datos es importante presentar un resumen en el cual se mencionan los elementos e ideas obtenidos a través de las entrevistas y observación que sirvieron como base, desarrollo y composición de la propuesta artística:

Los juegos tradicionales tienen influencia española debido a la época de colonización, cuando fueron introducidos por los monjes que enseñaban en las iglesias. Sin embargo, también se han adaptado y algunos tienen raíces distintas a las españolas. El juego más representativo de la comunidad, según la mayoría de los entrevistados, es el palo encebado. Consideran que este juego es divertido, llamativo y eufórico. Otro juego que obtuvo varias opiniones a favor fue el juego de carrera de cintas, aunque algunos lo consideran más difícil y generador de frustración si no se logra completar.

En cuanto a los elementos o iconos representativos de la comunidad, se mencionaron las tejas, la vía Santa Rosa, el árbol de eucalipto y el caballo. Las tejas son mencionadas debido a la actividad productora de tejas artesanales en la comunidad. El árbol de eucalipto era abundante en el barrio en el pasado, aunque muchos han sido talados. La vía Santa Rosa es la calle principal de la comunidad. El caballo se menciona debido a que solía verse pastando en los alrededores poco poblados. Los elementos considerados más representativos son el árbol de eucalipto y la vía Santa Rosa. En cuanto al personaje más representativo de los juegos, el más frecuente mencionado fue "la persona que te corretea con la correa", refiriéndose al juego de carrera de cintas en carretilla. Este personaje es considerado llamativo y divertido, lo que hace que la experiencia del juego sea más emocionante. En cuanto a los inicios de la tradición, se mencionaron dos respuestas frecuentes. Algunos entrevistados aseguraron que la idea de celebrar los juegos fue traída por habitantes que se mudaron a la comunidad y trajeron consigo esta tradición. Otros opinaron que la tradición surgió por la necesidad de hacer algo creativo y brindar unidad a la comunidad, especialmente para las personas mayores.

Los colores que representan la celebración de los juegos tradicionales, según la mayoría de los entrevistados, son los colores pasteles. Se mencionaron colores como naranja, amarillo, violeta

y celeste, asociándolos con las cintas y argollas utilizadas en los juegos, así como con el atardecer. El lugar de celebración de los juegos tradicionales es principalmente el estadio Pablo Jurado, considerado amplio y conocido por muchas personas dentro y fuera de la comunidad. Este lugar se ha convertido en una tradición para las celebraciones de la comunidad.

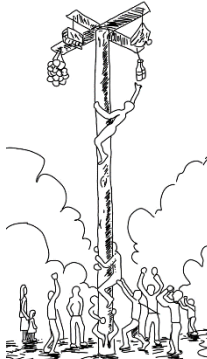
Al ser partícipe de la celebración de los juegos, la mayoría de los entrevistados se sienten felices. Experimentan una sensación de volver a ser niños y les genera nostalgia. Estos sentimientos son clave para la propuesta artística, especialmente dirigida a las personas mayores, con el objetivo de recrear esa sensación de felicidad y nostalgia que les brinda la participación en los juegos tradicionales. Mantener viva esta tradición se considera importante para las personas adultas, para que sientan que todavía son niños por dentro, para brindar felicidad y experiencias, enriquecer las costumbres del pueblo, fortalecer los lazos comunitarios y permitir a las personas mayores revivir la alegría de su niñez.

Mapeo del lugar seleccionado para la investigación

Clasificación de juegos de la tradición del 30 de diciembre

Tabla 1

Juego palo encebado

Nombre	Lugar de celebración	imagen
Palo encebado	Estadio Pablo Jurado Barrio El Tejar	
Origen		
Este juego tuvo sus orígenes en Italia durante el siglo XVI. Inicialmente, consistía en representar el volcán Vesubio, donde el poste principal actuaba como soporte de la estructura. Con el tiempo, el enfoque se centró únicamente en el poste de madera, el cual se utilizaba en diversas celebraciones tradicionales. Su difusión se produjo gracias a los extranjeros que visitaban Italia y compartían relatos sobre esta costumbre. La llegada del		

juego al continente americano ocurrió durante la época colonial, donde se intercambiaron y fusionaron estas culturas.

Tabla 2

Juego carrera de cintas a caballo

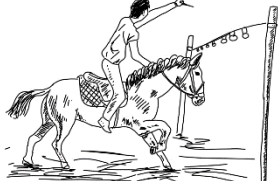

Nombre	Lugar de celebración	imagen
Carrera de cintas a caballo	Estadio Pablo Jurado Barrio El Tejar	
Origen		
<p>En tiempos antiguos, existía un juego conocido como el "juego de las sortijas", el cual se originó en España. Durante la época de la colonia, esta celebración se extendió a varios países hispanoamericanos como México y Chile, y posteriormente se expandió hasta llegar al territorio ecuatoriano. Este juego solía llevarse a cabo en eventos realizados en haciendas y festividades populares, recibiendo el nombre de carrera de cintas. Con el tiempo, el juego ha experimentado modificaciones para adaptarse a las necesidades y posibilidades de cada comunidad.</p>		

Tabla 3

Juego carrera de cintas a carretilla

Nombre	Lugar de celebración	imagen
Carrera de cintas a carretilla	Estadio Pablo Jurado Barrio El Tejar	
Origen		
<p>En la comunidad de El Tejar, se ha realizado una modificación en este juego para adaptarlo a las necesidades y posibilidades de la comunidad. En la versión original, el juego se llevaba a cabo utilizando un caballo, pero no todos tenían acceso a este recurso. Por lo tanto, se optó por</p>		

utilizar recursos más accesibles, como una carretilla, y se aumentó el número de participantes. Esta adaptación ha estado presente en la comunidad de El Tejar durante aproximadamente 10 a 15 años.

Tabla 4

Juego lanzamiento del huevo


Nombre	Lugar de celebración	imagen
Lanzamiento del huevo	Estadio Pablo Jurado Barrio El Tejar	
Origen		
<p>El lanzamiento del huevo tuvo su origen en la Gran Bretaña Medieval durante las festividades paganas de primavera. Posteriormente, los cristianos adoptaron este juego como símbolo de renacimiento, asociado al renacimiento del hombre. En esta tradición, los niños recibían un huevo duro del sacerdote y lo lanzaban de uno a otro. Cuando sonaba la campana de las 12, el niño que tuviera el huevo en ese momento se quedaba con él. Además, se ha documentado un origen similar en Francia en 1975, donde el diario La Rioja informaba sobre un extraño juego que se había convertido en un fenómeno.</p>		

Tabla 5


Juego carrera de coches de madera

Nombre	Lugar de celebración	imagen
Carrera de coches de madera	Estadio Pablo Jurado Barrio El Tejar	
Origen		

El juego tuvo su origen en Ecuador en los años 40, específicamente en Quito, gracias a la iniciativa de Jorge Aguilar. Desde temprana edad, Jorge disfrutaba de las carreras, aunque inicialmente no contaba con un coche de madera, por lo que improvisaban utilizando tablas en una calle empinada. Sin embargo, Jorge le pidió a un vecino carpintero que le construyera un coche de madera personalizado. A partir de ese momento, se estableció la costumbre de elaborar su propio coche de madera para participar en las carreras.

Tabla 6

Juego carrera de sacos

Nombre	Lugar de celebración	imagen
Carrera de sacos	Estadio Pablo Jurado Barrio El Tejar	
Origen		
<p>El origen del juego de la carrera de sacos es incierto y no se puede rastrear a un lugar o momento específico. Sin embargo, se ha popularizado en diferentes culturas y regiones del mundo como una actividad recreativa y competitiva. El juego consiste en que los participantes colocan ambos pies dentro de un saco de arpillera y corren saltando hacia la meta. Aunque no se conoce su origen exacto, la carrera de sacos se ha convertido en un juego común en eventos deportivos, fiestas y actividades al aire libre en diversas partes del mundo.</p>		

CAPÍTULO IV: PROPUESTA ARTÍSTICA

La producción artística resultado de la investigación, se divide en dos partes. En la primera se relaciona y se componen todos los juegos tradicionales de esta celebración con las opiniones y apreciaciones de las personas entrevistadas en la comunidad, esta obra tiene como único

propósito la apreciación y reflexión. Por otro lado, la segunda parte consta de un tríptico de los juegos más populares de dicha tradición, pero en forma de obras interactivas, permitiendo que el público y los espectadores participen de ellas.

1.- Conceptualización de la obra (primera parte)

La investigación se centra en una representación artística de la celebración de juegos tradicionales en la comunidad de El Tejar. Basándose en las respuestas obtenidas durante la investigación, se decidió titularla "Anhelos a la producción pictórica" debido a que refleja el sentimiento expresado por las personas entrevistadas al participar en estos juegos. El objetivo es capturar la naturalidad de los elementos de esta tradición y el sentimiento que provoca en los miembros de la comunidad.

La obra, con dimensiones de 130 x 97 cm, busca manifestar la importancia que esta tradición tiene para las personas de la comunidad y provocar una reflexión sobre la preservación de su cultura y la importancia de transmitirla a las futuras generaciones.

La composición de la obra incluye varios elementos y cada uno tiene su razón de ser. La figura de una niña sonriente, mirando hacia arriba y estirando sus brazos hacia las nubes, representa el sentimiento de volver a ser niño que experimentan los adultos al participar en los juegos tradicionales, evocando recuerdos alegres y un anhelo por revivir esas experiencias.

Las nubes están representadas con formas e iconos que son característicos de los juegos tradicionales de la comunidad. Se destacan los juegos más representativos, como el caballo, el cochecito de madera y la argolla utilizada en la carrera de cintas.

Los árboles de eucalipto y la vía Santa Rosa son elementos icónicos de la comunidad y conforman el paisaje de fondo de la obra, aportando a su identidad visual.

El atardecer se representa utilizando colores cálidos como el naranja, el amarillo y el violeta, los cuales fueron obtenidos a partir de las entrevistas realizadas, evocando la atmósfera y los tonos característicos de la celebración.

La blusa de color violeta que lleva la niña en la obra representa el color más distintivo de la celebración, y al relacionarlo con la investigación que abarca la tradición y las personas de la comunidad, se crea un vínculo simbólico entre ambos aspectos.

Finalmente, se incluye el volcán Imbabura como una forma de identificar la zona a la que pertenece la comunidad, agregando un elemento geográfico y contextual a la representación artística.

1.2.- Descripción de la Obra



Ilustración 18.- Comunidad El Tejar. Fuente: Galo Erazo Bocetos

Técnica: mixta

Dimensiones: 297 x 420 mm

Año: 2022 – 2023

El primer paso previo a la realización de la obra pictórica fue la realización de bocetos y su selección.



Ilustración 19. Comunidad El Tejar. Fuente: Galo Erazo Boceto selecto

Técnica: carboncillo

Dimensiones: 297 x 420 mm

Año: 2022 – 2023

Una vez seleccionado el boceto se lo detallo de mejor manera para proceder a pasarlo al lienzo.



Ilustración 20. Fondeado. Fuente: Galo Erazo

Dimensiones: 130 x 97 cm

Año: 2022 – 2023

En este paso para realizar la producción artística, se realiza el fondeo del bastidor, con una mezcla base compuesta de resina y pintura blanca, para posteriormente lijarla y seguir con el proceso de dibujo y distribución de elementos.

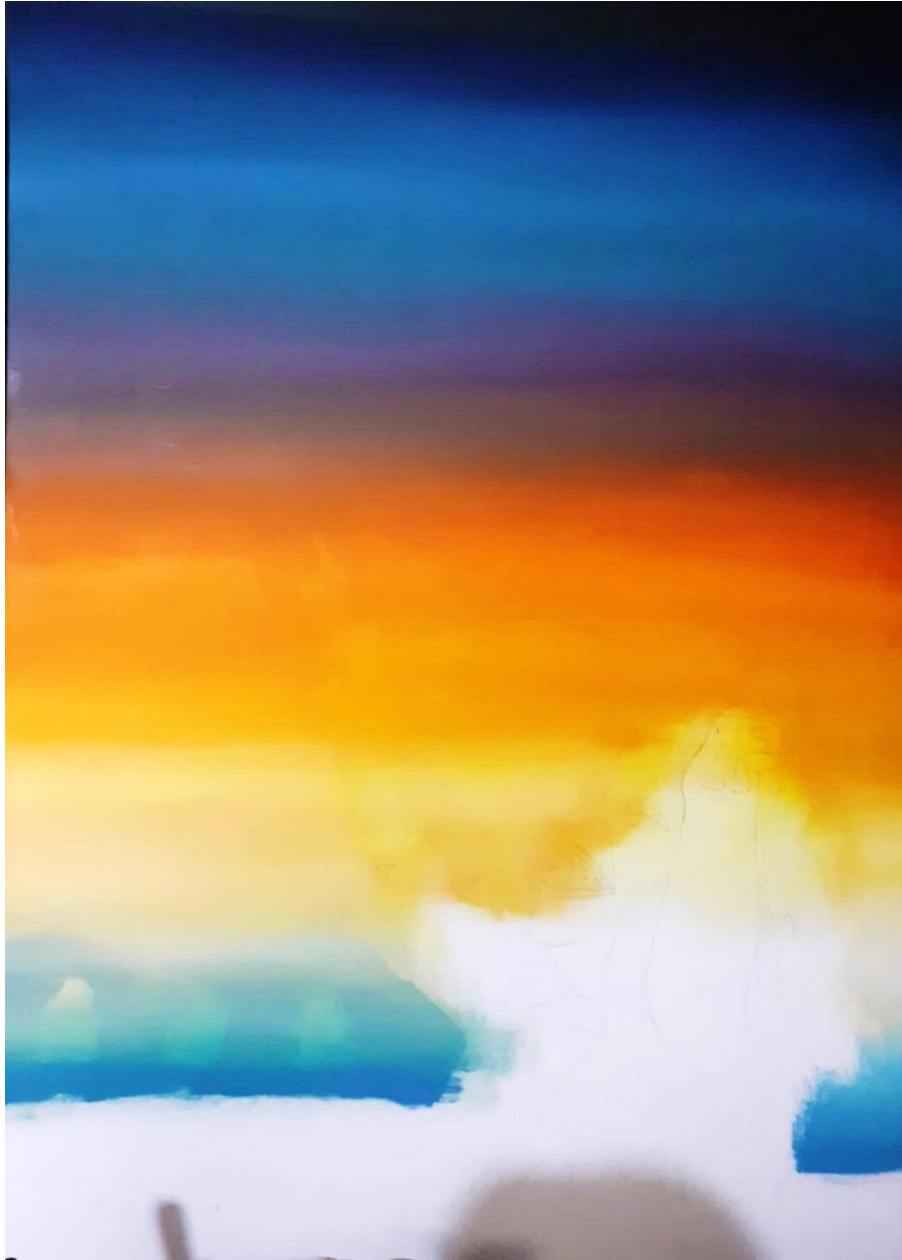


Ilustración 21. Fondo de la propuesta. Fuente: Galo Erazo

Dimensiones: 130 x 97 cm

Luego de haber establecido la figura principal en el espacio, en este caso una niña, se realizó el fondo de la propuesta artística, el mismo que comprende el cielo y las nubes, se lo realizó usando los colores representativos de la celebración de juegos tradicionales. En la que predominan los colores cálidos.



Ilustración 22. Paleta de color. Fuente: Galo Erazo

La presente es la paleta de color usada para pintar la figura de la niña como son sus rasgos físicos y su tono de piel, así como su cabello.



Ilustración 23. Rostro. Fuente: Galo Erazo

En este paso se realizó la aplicación de los colores base del rostro de la niña.



Ilustración 24. Detalles de la piel. Fuente: Galo Erazo

Se aplicó los detalles finales del rostro, el cabello y los brazos, y continuamos con su vestimenta.

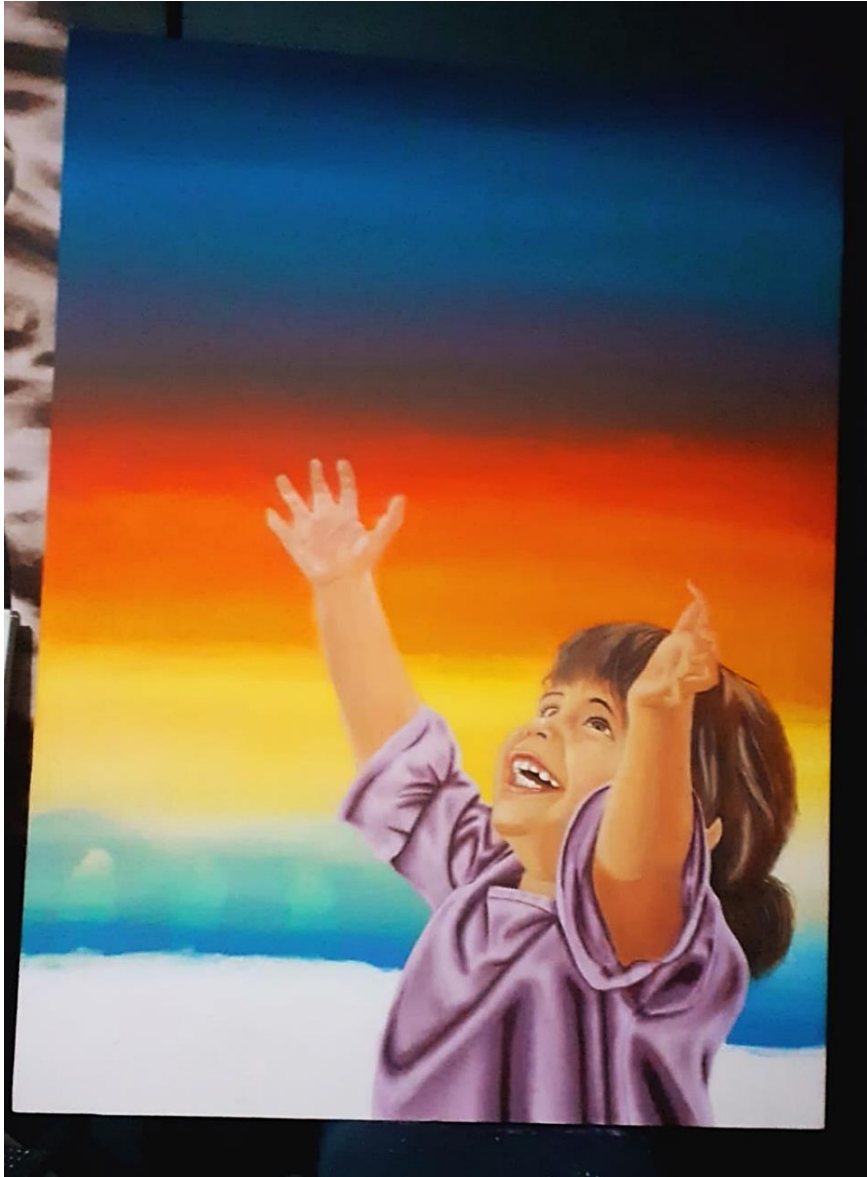


Ilustración 25. Detalles de la blusa. Fuente: Galo Erazo

Se aplicó los detalles finales de su vestimenta, completando la figura principal de la obra.

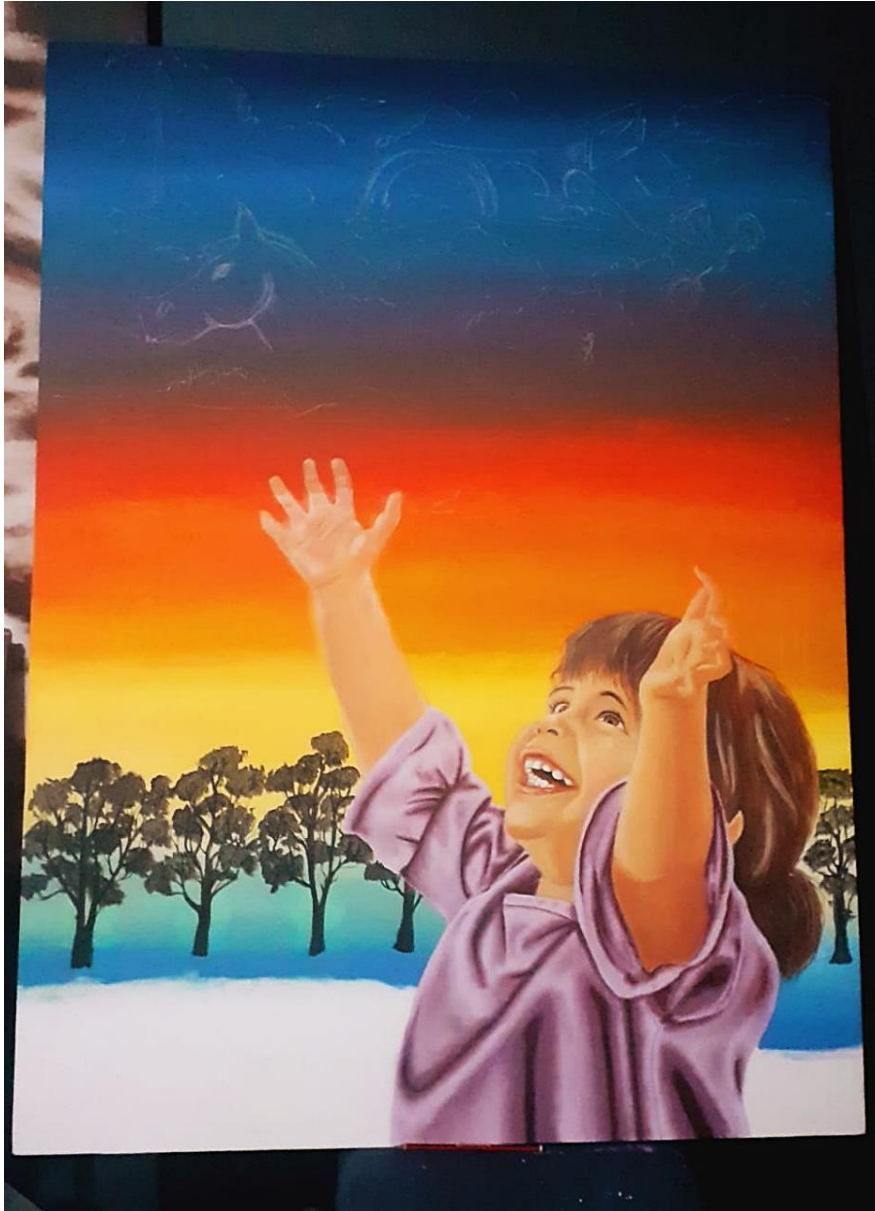


Ilustración 26. Fondo de árboles. Fuente: Galo Erazo

El fondo de los árboles se los realizo con el uso del color negro, para proceder a usar la técnica montaje de color.



Ilustración 27. Detalles de césped. Fuente: Galo Erazo

Se aplico detalles en los troncos, en el césped y se agregó algunas rocas.



Ilustración 28. Detalles de nubes. Fuente: Galo Erazo

Se detalló las nubes con las formas de personas celebrando los juegos tradicionales.



Ilustración 29. Silueta Imbabura. Fuente: Galo Erazo



Ilustración 30. Propuesta final: Galo Erazo

Dimensiones: 130 x 97 cm

Año: 2022 – 2023

El resultado final de la propuesta artística se construyó en base a los datos obtenidos por las entrevistas y la investigación de antecedentes.

2.- Conceptualización de la obra (segunda parte)

La segunda parte de la producción artística está compuesta por un tríptico en el que se clasificaron los juegos más populares de la celebración del 30 de diciembre en la comunidad de El Tejar. obras compuestas por elementos representativos de cada juego, sus personajes y utilizando una cromática basada en la información obtenida por las entrevistas. Utilizando como técnica la pintura acrílica sobre madera mdf. Cada una de las obras fue compuesta a modelo de un rompecabezas realizando cortes no tan tradicionales, al contrario, se empleó cortes de distintas figuras como triángulos, cuadrados y rectángulos, con el objetivo de hacer participar al espectador de la obra y que en el caso de poder armarlos se quede consigo aquella imagen de la obra y se sienta identificado. Se utilizó el modelo de rompecabezas debido a que las personas se llevan una experiencia enriquecedora al participar en la obra y armar un rompecabezas no es algo que se lo hace a menudo, teniendo en cuenta el objetivo de difundir los juegos tradicionales que se realizan en la comunidad.

La obra central se trata del juego del palo encebado, representado de una manera surrealista, para lo cual se usó de referente a Gonzalo Endara, el estilo por el que es reconocido es el realismo mágico, representaba la realidad tomando elementos simbólicos para la construcción de una obra, dándole un significado de identidad y armonía, el mismo estilo que se tomó en cuenta para el empleo de cada una de las obras. La obra del palo encebado se la represento con un tamaño exagerado del tronco de madera utilizado para realizar el juego haciendo alusión al esfuerzo y dificultad que las personas sienten al practicar este juego, así como la alegría o frustración que muestran al ser partícipes. Comprende también los premios más comunes o tradicionales que forman parte del juego, así como una botella de cerveza, un peluche, una olla y fruta que de igual manera su tamaño es exagerado a comparación con los personajes retratados, intentando retratar ese sentimiento que forma parte de nosotros al participar en este juego, buscando que el espectador se sienta identificado con la obra a través de esta representación. Como fondo en la obra se utilizó un paisaje con colores pastel con nubes que adornan el cielo y que de ellas brotan cintas de colores que de igual manera son un elemento representativo de esta tradición.

La segunda obra del tríptico se trata del juego de carrera de cintas practicado en la comunidad. Para su representación se tomó elementos representativos como la soga, las argollas y las cintas de colores, armando una composición surrealista haciendo parte a los personajes de la obra y las dos maneras en las que se practica este juego el primero se encuentra representado por un personaje que va cabalgando a caballo que es la representación de la primera manera y la forma

tradicional en la que se originó el juego contrasta con otra modalidad de practicarlo, que incluye tres personajes esenciales y los instrumentos específicos utilizados. En este contexto, se emplea una carretilla, un objeto puntiagudo y participan dos personas, cada una desempeñando un papel fundamental que refleja la manera peculiar en que la comunidad lleva a cabo este juego. Los personajes icónicos incluyen al encargado de empujar la carretilla, al que va montado en ella y a la persona responsable de garantizar la equidad del juego, evitando posibles trampas.

El tercer juego representado es la carrera de sacos, ilustrada por dos niños llenos de entusiasmo como elemento central de la obra, con el objetivo de lograr que el espectador se identifique a través de sus propias experiencias. Se emplearon colores pasteles, principalmente el celeste y el magenta, para pintar el fondo de la obra, creando la imagen de un atardecer que aporta homogeneidad y equilibrio.

2.2.- Descripción de la Obra

Como segundo paso luego de realizar las investigaciones y obtener la información que nos ayudó en la construcción de la obra, se realizaron bocetos del tríptico generando ideas y debatiéndolas, hasta que se consiguieron los bocetos finales.



Ilustración 31. Bocetos segunda parte: Galo Erazo



Ilustración 32. Boceto segunda parte: Galo Erazo

Después de realizar los bocetos, se adquirieron los materiales necesarios: láminas de MDF y la pintura requerida. Luego, se delinearón los cortes que tendría el rompecabezas, procediendo posteriormente a cortar las piezas para ensamblar el rompecabezas. Se empleó una lámina de madera como base y otra como marco para las piezas recién cortadas. Además, se aplicó una capa de pintura blanca como base para iniciar el proceso de pintura.

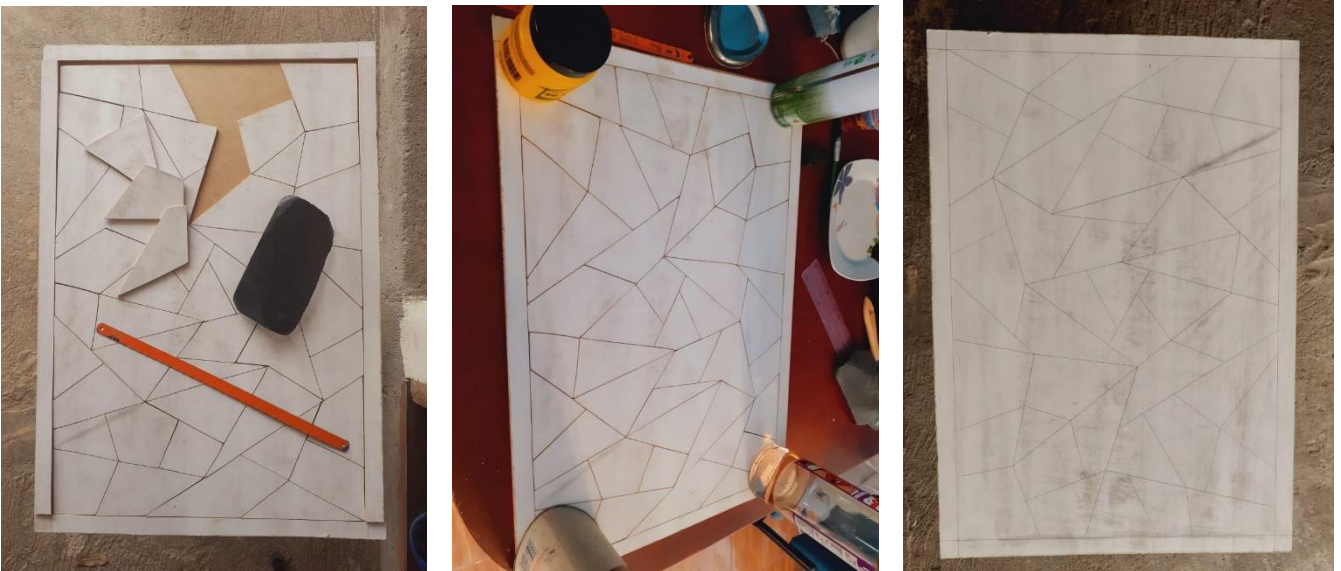


Ilustración 33. preparación de materiales: Galo Erazo

Proceso de construcción obra palo encebado:

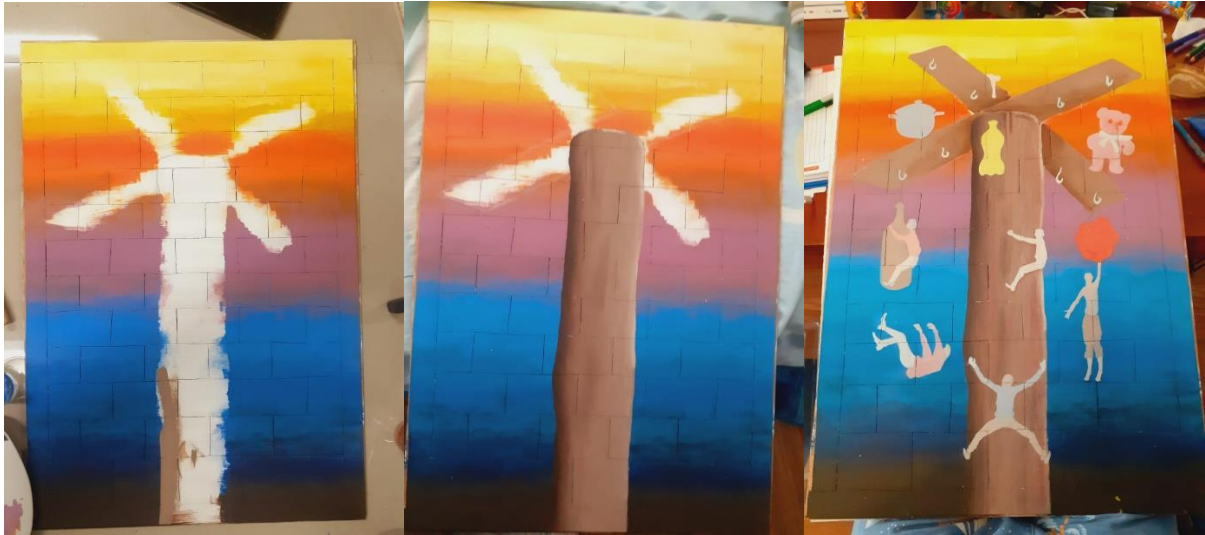


Ilustración 34. Proceso de obra. Juego palo encebado: Galo Erazo



Ilustración 35. Proceso de obra. Juego palo encebado: Galo Erazo



Ilustración 36. obra final. Juego palo encebado: Galo Erazo

Rompecabezas juego del palo encebado (obra interactiva)

Dimensiones: 42 x 60 cm

Técnica: acrílico sobre MDF

Proceso de construcción obra carrera de sacos:



Ilustración 37. proceso de construcción de obra. Juego carrera de sacos: Galo Erazo



Ilustración 38. Proceso de construcción de obra. Juego carrera de sacos: Galo Erazo



Ilustración 39. Obra final. Juego carrera de sacos: Galo Erazo

Rompecabezas juego carrera de sacos (Obra interactiva)

Dimensiones: 39 x 57 cm

Técnica: acrílico sobre MDF

Proceso de construcción de obra carrera de cintas:

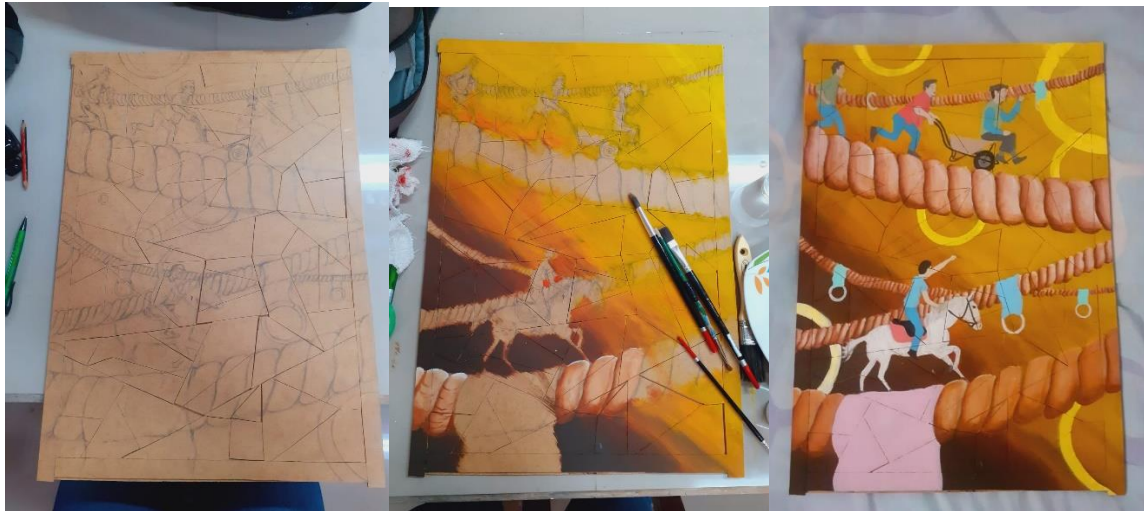


Ilustración 40. Proceso de construcción de obra. Juego carrera de cintas: Galo Erazo



Ilustración 41. Proceso de construcción de obra. Juego carrera de cintas: Galo Erazo



Ilustración 42. Obra final. Juego carrera de cintas: Galo Erazo

Rompecabezas juego carrera de cintas (Obra interactiva)

Dimensiones: 39 x 57cm

Técnica: acrílico sobre MDF

Luego de concluir con las pinturas se procedió a enmarcar cada uno de los rompecabezas



Ilustración 43. enmarcación de obras: Gao Erazo

3.- Guion Curatorial de la exposición

3.1.- Datos informativos

Título de la exposición: Alma Convergente

Numero de obras expuestas: 4 (tres rompecabezas – una pintura)

Autor: Galo Erazo

Técnica: Mixta (acrílico y óleo sobre lienzo y mdf)

Público: Estudiantes y Docentes de la carrera de Artes, general.

Lugar: Laboratorio de las artes Cqb

3.2.- Mensaje

La tradición ha sido durante mucho tiempo una forma de vida que nos proporciona identidad, y ha sido parte fundamental de nuestro propósito el preservarla. Es por eso que la pintura artística surge como un medio para expresarla y darla a conocer, o incluso para materializarla en una imagen que contiene el legado que nos han transmitido, asegurando que esta tradición fue una parte importante de algo que existió.

Es en las figuras de las personas actuales donde se evidencia la lucha por mantener viva la cultura. Aunque esta lucha puede no ser evidente en sus rasgos físicos, se manifiesta en su forma de vivir y en su compromiso por preservarla, con el fin de seguir otorgándole significado e identidad a las generaciones futuras.

3.3.- Conceptualización de la exposición

Se presenta una pintura como obra artística cuya intencionalidad está en la reflexión sobre la importancia del mantenimiento de una tradición, como parte importante en el modo de vida de los habitantes de la comunidad de El Tejar que les brinda identidad, para no dejarla como un pálido recuerdo en la vida de los que vendrán. La obra tiene como objetivo dar a conocer la importancia que representa el mantenimiento de esta tradición para las personas mayores de la comunidad y la valoración de su aporte por el mantenimiento de nuestra cultura. La obra ofrece al espectador más que a nadie un espacio de reflexión sobre lo que nos mantiene, con la idea de lo que es la sociedad a la que pertenecemos.

3.4.- Texto curatorial de la exposición

Alma convergente es una exposición artística que explora la riqueza de la individualidad humana y la posibilidad de encontrar puntos de convergencia que nos conecten más allá de nuestras diferencias. A través de diversas expresiones artísticas, artistas noveles presentan sus visiones personales sobre cómo nuestras almas, únicas y diversas, pueden encontrar armonía y unidad en medio de un mundo cada vez más interconectado, pero también fragmentado. Los estudiantes de octavo semestre de la carrera Artes plásticas de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología de la UTN, han desarrollado un ejercicio integrador en el orden académico, profesional y creativo. Aquí convergen las asignaturas que buscan que el estudiante desarrolle una visión reflexiva y crítica hacia la sociedad, a través de la investigación y la producción artística, para demostrar los resultados de los trabajos de titulación asentados en la investigación para la creación.

En esta sección, los artistas invitan al espectador a un viaje introspectivo, donde la exploración de la identidad y la autenticidad se manifiesta en sus obras, en donde rigurosas investigaciones toman formas estéticas y creativas para impulsar procesos colectivos y abrir senderos participativos. Se reúnen más de veinte obras, de diversas técnicas y variados formatos, donde adquieren relevancia temas sobre el Alma Mater, tradiciones populares, comerciantes informales, elementos formales de fachadas, etnias y bordados. A través de la pintura, escultura, grabado y técnicas mixtas, los estudiantes reflejan la diversidad y riqueza de la individualidad

humana que se cultiva y fomenta en una institución educativa. Así como tradiciones y manifestaciones culturales que enriquecen nuestra sociedad y resaltan su papel en la vida cotidiana y la dinámica urbana.

Flyer de la exposición



Ilustración 44. Flyer exposición: estudiantes 8vo

4.- Ubicación de la Obra en el Espacio Expositivo

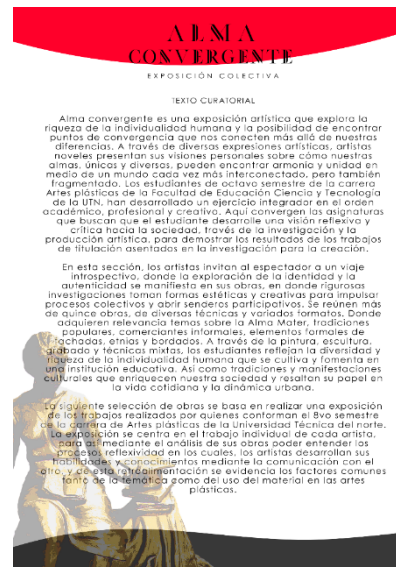
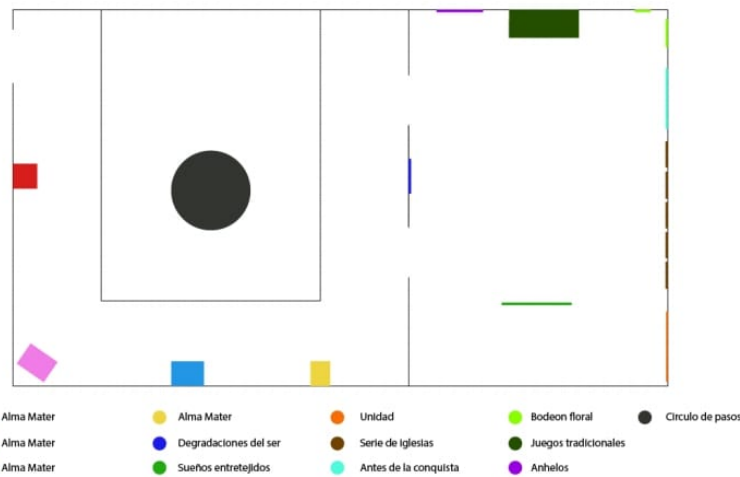


Ilustración 45. exposición final: Galo Erazo

Ilustración 46. Exposición Cqb laboratorio de artes: Galo Erazo

4.1.- Catálogo de la exposición

[file:///C:/Users/alexi/Downloads/Cat%C3%A1logo%20Alma%20Convergente%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/alexi/Downloads/Cat%C3%A1logo%20Alma%20Convergente%20(1).pdf)



Obras expuestas y cedulas:





Ilustración 48. Obras expuestas: Galo Erazo

4.2.- Inauguración de la exposición

La exposición “Almas Convergentes” se centra en la muestra del trabajo colectivo y personal que han llevado a cabo los estudiantes de la carrera de Artes Plásticas de la Universidad Técnica del Norte. Esta muestra se enfoca en la demostración tanto técnica, teórica y conceptual de los procesos de aprendizaje y retroalimentación que han llevado los estudiantes dentro y fuera de las aulas; de esta forma haciendo énfasis en la proyección del desarrollo de la identidad en el trabajo plástico de cada uno. La mencionada exposición se realizó en el laboratorio de las artes Cqb

4.3.- Difusión

La difusión se realizó por medio de páginas digitales, como el blog del artista, y las distintas redes sociales, así como la entrega de invitaciones a docentes, autoridades, amistades y otros artistas invitados.

4.4.- Recursos

Tabla 7

Presupuesto

PRESUPUESTO GLOBAL DEL PROYECTO	
ÍTEM	VALOR

Materiales y suministros de investigación (cuadernos, esfero, celular, computadora)	15,00
Materiales y suministros: Bastidor Pintura acrílica Oleo Pinceles Soporte Mdf (plancha de madera) Marcos Resina	150,00
Material bibliográfico y copias	20,00
Recursos humanos	
Tutor Entrevistados	00,00
Servicios	
Internet Energía eléctrica Transporte	20,00
imprevistos	20,00
TOTAL	225,00

CAPITULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

1.- Conclusiones

Basado en las investigaciones realizadas, se concluye que la transmisión de los juegos tradicionales hacia las nuevas generaciones es la mejor manera de mantener viva esta costumbre. Es fundamental que los juegos sean significativos para los jóvenes y que se reconozca su importancia para la identidad de la comunidad. La promoción de los juegos tradicionales, liderada por los miembros del comité de la comunidad, es una forma efectiva de transmitir su relevancia a las nuevas generaciones.

La celebración de esta tradición juega un papel importante en la identidad de la comunidad y sus habitantes. Perderla significaría perder parte de lo que son. La propuesta artística no solo preserva la memoria de la tradición, sino que también ayuda a difundirla y fortalecerla.

Se concluye que el origen de esta tradición en la comunidad de El Tejar, fue recibido con entusiasmo por aquellos que se establecieron allí y se convirtió en una forma de dar identidad a la comunidad. Estos puntos son fundamentales para su preservación, y a lo largo de los años se ha convertido en parte integral de la vida de los habitantes. Mantener vivo el legado de aquellos que tuvieron la iniciativa de celebrarla es una forma de honrar esta tradición. La práctica de esta actividad tiene un carácter recreativo y conlleva beneficios como el buen uso del tiempo libre y experiencias enriquecedoras. También fomenta relaciones socioculturales y valores entre los habitantes y visitantes.

Es importante destacar que esta tradición permite que todas las personas, tanto niños como adultos, hombres y mujeres, disfruten de su celebración. Es especialmente significativa para los adultos, ya que les brinda la oportunidad de volver a sentirse niños, como ellos mismos han mencionado, lo que la convierte en una actividad indispensable para satisfacer sus necesidades. Además, resalta la importancia de conocer el entorno que nos rodea, con todas sus características físicas y culturales.

2.- Recomendaciones

Basándonos en los hallazgos de la investigación, se pueden hacer las siguientes recomendaciones:

Actividad recreativa para jóvenes y niños: Se reconoce que los jóvenes y niños son fundamentales para el mantenimiento y fortalecimiento de esta tradición. Por lo tanto, se recomienda desarrollar programas o actividades recreativas que promuevan su conocimiento y sentido de pertenencia hacia las tradiciones. Estas actividades pueden incluir la práctica de los

juegos tradicionales, talleres, eventos culturales o campamentos temáticos. Esto ayudará a que los jóvenes valoren y preserven estas tradiciones a lo largo de su vida adulta.

Valoración del entorno: El entorno en el que se lleva a cabo la tradición de celebrar los juegos tradicionales es crucial, ya que actúa como el escenario en el que los niños y jóvenes interactúan en favor de sus costumbres. Con base en los resultados de la investigación, se concluye que tanto las personas como el lugar son complementarios para mantener viva la cultura. Por lo tanto, se recomienda realizar un estudio de la historia de la comunidad, con el fin de valorar su pasado y comprender cómo ha influido en la tradición actual. Esto permitirá cambiar el presente y conducir el futuro hacia un enriquecimiento cultural y personal.

Estas recomendaciones buscan fortalecer la participación activa de los jóvenes y niños en la tradición de los juegos tradicionales, así como valorar y preservar el entorno cultural en el que se llevan a cabo. Al implementar estas acciones, se fomentará un mayor conocimiento y apego hacia las tradiciones, asegurando su continuidad y relevancia en la comunidad.

GLOSARIO

Estético: que tiene relación con la belleza ya sea de un objeto o no.

Emanar: que tiene su origen en algo.

Entorno: conjunto de circunstancias o factores sociales.

Forjar: crear o formar una cosa.

Bastidor: en artes significa un soporte de madera con lienzo templado.

Euforia: el sentimiento de alegría expresada.

Convivencia: vivir en compañía de otros.

Exclusivo: que es único entre otros.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bernabeu, Natalia. (2009). *Creatividad y Aprendizaje – El Juego como herramienta pedagógica*. Narcea, S.A. de Ediciones. España.

Caillois, Roger, (1986). *Los Juegos y los Hombres*. Fondo de Cultura Económica S.A. de C.V. México.

Calero, C. (2012). La visión emic del patrimonio cultural inmaterial. *Revista Patrimonio Cultural Inmaterial*, 7 (2), 34-35.

Díaz, R. (2006). Sentido lúdico y festivo de la vida humana. *Revista de formación y cultura Utopía*, 42 (10), 30-32.

Encalada, Oswaldo, (2003). *Diccionario de la Artesanía Ecuatoria*. CIDAP. Ecuador.

Espinoza, M., & Espinoza, M. C. (2009). Johan Huizinga (1872-1945): Ideal caballeresco, juego y cultura. *Konvergencias: Revista de Filosofía y Culturas en Diálogo*,(21), 3-18.

Enríquez, G. A. M., Churaco, C. A. S., Naranjo, D. S. A., & Pazmiño, J. G. T. (2021). Juegos tradicionales ecuatorianos y su aporte al turismo cultural. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 6(9), 1332-1348.

Gimeno, J. y A. Pérez Gómez. 1989. *La enseñanza: su teoría y su práctica*. Pedagogía. Madrid: Akal. Tomado de: <https://books.google.com.pe/books?id=dyuYJM5ZVpQC>

Huizinga, J., & Gaos, J. (1930). *El otoño de la Edad Media: estudios sobre las formas de la vida y del espíritu durante los siglos 14 y 15 en Francia y en los Países Bajos/T. 1-2. El otoño de la Edad Media estudios sobre las formas de la vida y del espíritu durante los siglos 14 y 15 en Francia y en los Países Bajos*.

Malo González, C. (2006). *Arte y cultura popular*. Recuperado de: <http://documentacion.cidap.gob.ec:8080/bitstream/cidap/299/1/ARTE%20Y%20CULTURA%20POPULAR%20Segunda%20edicion.pdf>

Marcos, C., & Ángel, M. (2018). *Juegos tradicionales y populares: juegos intemporales*. Recuperado de: <https://core.ac.uk/download/pdf/235851085.pdf>

Parlebas, P. (2005). El joc, emblema d'una cultura. En Enciclopedia catalana "Jocs i Esports tradicionals", Tradicionari, Enciclopèdia de la cultura popular de Catalunya, Volum 3. Barcelona: Enciclopedia catalana.

Rubio, Federico, (1996). El Juego Espontáneo. Narcea S.A. de Ediciones. España.

Ruiz, R. C. (2012). Juegos tradicionales, patrimonio cultural inmaterial de la humanidad: una revisión a través de la pintura. *EmásF: revista digital de educación física*, (15), 7-20.

Ruiz, R. C. (2012). Juegos tradicionales, patrimonio cultural inmaterial de la humanidad: una revisión a través de la pintura. *EmásF: revista digital de educación física*, (15), 7-20. Recuperado de: <file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-JuegosTradicionalesPatrimonioCulturalInmaterialDeL-3891729.pdf>

Torres Díaz, E. (2014) Estudio de la estética de los juegos tradicionales para la reconfiguración y diseño de los juegos populares del Azuay el caso de la ruleta y los dulces de corpus. Recuperado de: <file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/TESIS.pdf>

Yépez, M. M. M., Analuiza, E., & Chalá, L. L. (2017). "Los juegos populares y su aporte didáctico en las clases de Educación física. *EmásF: revista digital de educación física*, (44), 79-93.

Zapico, J.M. (1999). El Arte, testigo del deporte a través de los tiempos. En I Premio Andalucía Arte y Deporte. IAD. Málaga

ANEXOS

