



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL**

**TRABAJO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE:**

**INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN DE TELEVISIÓN Y MULTIMEDIA**

**TEMA: MINI DOCUMENTAL DE JUEGOS TRADICIONALES DE LA CIUDAD DE  
QUITO**

**AUTOR: Erick Alejandro Landívar Artieda**

**TUTOR: PhD. Norma Molina Prendes.**

**TUTOR TÉCNICO: Mg. Diego Mauricio Machado Ortiz.**

**AÑO: 2018**

### **Dedicatoria.**

Dedico este trabajo a mis padres que  
se sacrificaron toda la vida para que  
yo me pueda dedicar a lo que me gusta,  
realizar mis sueños.

## **Agradecimientos**

A mi novia que fue el pilar fundamental  
para la conclusión de este proyecto,  
a mis amigos que siempre me han  
apoyado y dado fuerzas para continuar.

Gracias.

## **Resumen**

El proyecto se realizó en la ciudad de Quito Ecuador entre los meses de octubre del 2017 a febrero del 2018, donde se buscó la difusión de los juegos y recreaciones tradicionales de la ciudad mediante un mini documental con el objetivos de exponer el lado más tradicional de estas prácticas en la ciudad, mediante una investigación metodológica se pudo constatar gracias a la técnica de la observación y de la entrevista en profundidad los aspectos sociológicos y de campo que conforman los juegos tradicionales de Quito, donde si bien la modernidad y las nuevas formas de recreación virtuales son latentes en las nuevas generaciones, esto ha fomentado que estas actividades queden relegadas en segundo plano, el mini documental denominado Iocari (hacerlo algo con alegría) es un producto audiovisual enfocado a presentar un punto de vista sobre el Quito antiguo y la modernidad de la ciudad con alusión en los juegos tradicionales guiada por una narración en off metafórica que cuente la esencia misma de cada una de estas actividades desde su aplicación, construcción o reglas.

## **Palabras claves.**

Tradición, Juego, Deporte, Quito, Documental.

## **Abstract**

The project realised it to him in the city of Remove Ecuador between the months of October of the 2017 to February of the 2018, where looked for the diffusion of the games and traditional recreations of the city by means of a mini documentary with the aims to expose the most traditional side of these practices in the city, by means of a methodological investigation could ascertain thanks to the technician of the observation and of the interview in depth the sociological appearances and of field that conform the traditional games of Remove, where although the modernity and the new forms of virtual recreation are latent in the new generations, this has boosted that these activities remain relegadas in second plane, the mini documentary designated Iocari (do it something with joy) is an audiovisual product focused to present a point on the Remove ancient and the modernity of the city with allusion in the traditional games guided by a narration in off metaphorical that explain the same essence of each one of these activities from his application, construction or rules.

## **Keywords.**

Tradition, Game, Sport, Quito, Documentary.

## Índice

<b>Introducción</b> .....	1
<b>Situación Problemática</b> .....	1
<b>Problema científico o interrogante de investigación</b> .....	3
<b>Objetivo General</b> .....	3
<b>Objetivos Específicos</b> .....	4
<b>Justificación:</b> .....	4
<b>Capítulo 1</b> .....	5
<b>1. Marco Teórico</b> .....	5
<b>1.1 La historia de la tradición, juegos, deportes y actualidad en el Ecuador y el mundo</b> .....	5
<b>1.2 Los juegos tradicionales en el ámbito audiovisual</b> .....	10
<b>1.3 La tecnología vs la tradición en el concepto de sociedad</b> .....	11
<b>Capítulo 2</b> .....	13
<b>2. Marco metodológico</b> .....	13
<b>2.1. Enfoque metodológico</b> .....	13
<b>2.2 Descripción del contexto</b> .....	13
<b>2.3 Población y muestra</b> .....	14
<b>2.3.1 Muestra</b> .....	14
<b>2.4 Criterios de inclusión</b> .....	15
<b>2.5 Informantes claves</b> .....	15
<b>2.6 Dimensiones e indicadores</b> .....	16
<b>2.7 Métodos y técnicas utilizadas en el proceso de la investigación</b> .....	17
<b>2.8 Resultados</b> .....	18
<b>2.9 Regularidades del diagnóstico realizado</b> .....	20
<b>Capítulo 3</b> .....	21
<b>3.1 Fundamento de la propuesta</b> .....	21
<b>3.2 Presentación de la propuesta</b> .....	21
<b>3.2.1 Documental cinematográfico</b> .....	23
<b>3.2.3 Propuesta fotográfica</b> .....	24
<b>3.2.4 Iluminación</b> .....	25
<b>3.2.5 Temperatura y paleta de color</b> .....	26
<b>3.2.6 Banda sonora</b> .....	27
<b>3.2.7 Montaje</b> .....	28
<b>3.3 Valoración por criterios de especialistas</b> .....	28
<b>3.3.1 Criterios de selección de los especialistas</b> .....	28
<b>3.3.2 Aspectos a valorar</b> .....	29

<b>3.3.3 Los resultados obtenidos a partir de la valoración de los especialistas</b> .....	29
<b>Conclusiones</b> .....	31
<b>Recomendaciones</b> .....	32
<b>Requerimientos del Producto</b> .....	33
<b>Bibliografía:</b> .....	34
<b>Anexos</b> .....	36

## **Introducción**

### **Situación Problemática**

Cuando hablamos de la evolución humana, pensamos en las etapas que se fueron desarrollando a lo largo de su historia, en temas geográficos, demográficos psicográficos y o culturales, es innegable pensar como la tecnología ha sido partícipe de esta evolución y ha influenciado en la vida y comportamiento del ser humano, y en el desarrollo de cada una de estas etapas.

Si bien con el paso de los siglos la historia de la humanidad ha ido evolucionando en su comportamiento social, existen actividades recurrentes para el desarrollo de la sociedad que no han perdido su esencia, desde sus inicios hasta la actualidad, como la alimentación, el trabajo y la recreación, donde estas actividades no han desaparecido, pero si se han tenido un cambio en su aplicación.

Uno de los aspectos que definen y caracterizan a una sociedad son sus costumbres y tradiciones, en aspectos culturales, religiosos o socioeconómicos, para finales del siglo XV cuando se comienza a generar la colonización europea hacia América no se tenía como único objetivo el hurto de las riquezas de estas tierras, sino también de la imposición de su cultura, en el ensayo del profesor de historia Tomás Zeitler sobre la colonización de América y sus consecuencias menciona puntos muy importantes sobre este acontecimiento, como la mentalidad expansionista europea, el afán de la sociedad cristiana por imponer su religión, esto género que se fueron formando una serie de asentamientos españoles en la zonas suroestes y centrales del continente americano, posteriormente estas tierras lograría la independencia de la monarquía española delimitando sus territorios y conformando lo que ahora conocemos como países, una de estas capitales es Quito, una de la ciudades hispanoamericanas más tradicionales del continente, en 1984 la UNESCO nombra a la ciudad patrimonio cultural de la humanidad declarando que:

Un conjunto armónico sui generés, en que la acción del hombre se ha amalgamado con la naturaleza, creando una obra única y trascendental en su género. Razón por la que el contexto de la ciudad se halla conformado por los medios ecológico y urbano, que se han acoplado admirablemente; y, por el artístico, donde la arquitectura, la escultura y la pintura han adquirido característica propia de tal magnitud que han permitido que la escuela quiteña represente una de los mayores aportes de



Hispanoamérica al arte universal, como resultado de la fusión de la cultura aborigen con la europea. (UNESCO, 1984, p.1).

Las tradiciones y las costumbres del pueblo quiteño abarcan mucho más que pintura arquitectura, en la ciudad se puede encontrar un sin número de actividades recreacionales que se han venido practicando desde la época colonial, donde la tradición ha sido uno de los hitos más fundamentales en el desarrollo de su gente.

En la ciudad de Quito hay diversos deportes entre los cuales resalta uno que parecería ser una adaptación de juegos modernos dado a los implementos con el que se practica, pero por su antigüedad podría ser uno de los precursores en la utilización de estos implementos, en la página web oficial de la federación ecuatoriana de pelota nacional nos dice que:

...Los conquistadores españoles, a raíz del descubrimiento de América, encontraron que los aborígenes de la región interandina jugaban con pelotas del pie de animales y que utilizaban como implementos para impulsar la bola, maderos de cuti y guasmo, los mismos que empleaban además como herramientas de trabajo para la agricultura. (Lara, 2016, p. 2)

Este deporte va variando en sus reglas y modos de juego a lo largo del país especialmente en la sierra ecuatoriana, pero donde mayor prescencia tiene su participación es en la ciudad de Quito, pero con el detalle que sus materiales que componen los instrumentos del juego son muy pesados para niños, este juego es considerado para adultos, otro de los deportes tradicionales del país es el ecuavoley, en la página web del Ministerio del Deporte podemos encontrar una reseña histórica que nos cuenta sobre este deporte, donde nace como una adaptación del voleibol creado en Estados Unidos en el año de 1895, no se conoce con certeza en que región se comenzó a practicar este deporte, pero se tiene como pioneras a Quito y Cuenca como las ciudades con mayor índice de actividad y que dado a la migración interna, se fue difundiendo en todo el país.

En el aspecto recreativo y recordando lo mencionado del hecho de que somos un país que adopto su mayoría de tradiciones resalta uno de los juegos más antiguos de la historia de la humanidad, en la colección de ensayos del museo del juguete de Juan Carlos Gonzales nos dice que:

Los primeros antecedentes de los que se tiene noticia se remontan al antiguo Egipto, pues se han encontrado en la tumba de un niño egipcio de alrededor del año 3000 a.C.

Los expertos han indicado que las canicas pasaron de ser un objeto funerario o religioso, a ser un juguete. (Murillo, 2010, p. 3).

Este juego a de más de ser uno de los más antiguos es uno de los más practicados por parte de las generaciones anteriores de la ciudad de Quito, pero que ha perdido espacio en su aplicación.

Entre las recreaciones tradicionales de la ciudad podemos encontrar el trompo, el cuarenta y los coches de madera, aunque su práctica ha sido relegada únicamente en las participaciones de las festividades de la ciudad cada 6 de diciembre, esto ha generado que se vaya perdiendo la costumbre de realizar estas prácticas, aunque en resolución A015 del Municipio Metropolitano de la ciudad de Quito en el artículo 84 literal p del COOTAD nos dice “promover y patrocinar las culturas, las artes, actividades deportivas y recreativas en beneficio de la colectividad del distrito metropolitano” (Rodas,2016,p.1).

Esto no se ha visto plasmado, ya que patrocinar actividades de estas características una vez al año hace que se pierda el interés y la memoria histórica de estas prácticas.

Dado a que en la ciudad de Quito, Ecuador se puede constatar que existen una memoria histórica cultural de su legado por parte de los ciudadanos, también es visible que esta memoria ha sido proporcionada desde la educación básica, en base a libros de la historia que cuentan muy superficialmente la geografía, representantes ilustres y las actividades culturales, pero teniendo una insuficiencia audiovisual muy notoria, ya que por parte del municipio metropolitano, la empresa privada o las instituciones culturales, la promoción de los juegos tradicionales ha tenido muy poca divulgación, en espacios educativos, festivales artísticos o la promoción de estas en espacios de comunicación.

### **Problema científico o interrogante de investigación**

¿Cómo contribuir a la difusión los juegos y recreaciones tradicionales de la ciudad de Quito, Ecuador mediante un mini documental en espacios culturales públicos?

### **Objetivo General.**

Realizar un mini documental sobre juegos y actividades recreaciones donde se exponga el lado más tradicional de estas prácticas en la ciudad de Quito.

### **Objetivos Específicos.**

- Comprender la situación histórica y actual de los juegos y recreaciones tradiciones, así como el impacto de los mismo en la tecnología.
- Analizar la situación actual de los juegos recreaciones y tradiciones a través de un análisis cualitativo.
- Realizar una propuesta conceptual de mini documental que una el Quito antiguo y moderno a través de un análisis conceptual.
- Valorar el mini documental con opiniones de especialistas en la producción audiovisual.

### **Justificación:**

Dado que en la actualidad nos vemos inmerso en un mundo totalmente tecnológico donde los espacios de recreación, los juegos y deportes tradicionales que se practicaban en las décadas pasadas se han ido perdiendo por los juegos virtuales, la inseguridad y la interacción social virtual, este proyecto tiene como fin la motivación de retomar estas prácticas tradicionales de la ciudad de Quito y aplicar la resolución A015 en su artículo diez del municipio metropolitano de la ciudad de Quito en su declaración de principios en la aplicación nivel local derechos culturales que dice

Es el derecho que tiene todo persona, individual o colectivamente, a conocer la memoria histórica de sus culturas y a acceder a su patrimonio cultural, como también a las culturas que, en su diversidad, constituyen el patrimonio común de la humanidad (Rodas, 2016, p. 6)

Por lo que se busca conocer a fondo como se las realizaban, desde sus reglas, participantes y los espacios donde se las practicaban, además de que se puede generar un incentivo hacia las nuevas generaciones para que practiquen estas actividades.

## Capítulo 1

### 1. Marco Teórico

#### 1.1 La historia de la tradición, juegos, deportes y actualidad en el Ecuador y el mundo.

##### 1.1.1 La tradición:

Si se habla de tradición generalmente se piensa en épocas pasadas o en actividades y ritos de tiempos donde el lenguaje o la escritura no estaban desarrollados, hay muchos autores que desmenuzan esta palabra categorizándola según las diferentes ramas de las ciencias sociales, en el libro de “Realidad y Reflexión” de Jorge Barraza Ibarrasi publicado en enero del 2011 analiza el surgimiento de dos civilizaciones pioneras en el mundo ubicadas en el Oriente Medio, la Sumeria y los Dogones, en el documental realizado en el año 1992 por Drunvalo Melchizedek donde detalla la historia y la importancia de la naciente civilización que logró realizar la primera escritura cuneiforme en forma de pictogramas, que perduraría como tradición escrita y se convertiría en el pilar para desarrollar nuevas formas de escritura para las próximas generaciones.

La segunda civilización que no se conoce con ciencia cierta de su datación es el pueblo de los Dogones, ubicados en el continente africano donde ahora se conoce como Malí, el periodista Juan José Benítez en su documental “El contacto de los Dogon” nos narra cómo esta civilización ha conservado su historia y legado, convertido a este pueblo en uno de los representantes más icónicos de la tradición oral, dado a que su grafos y sus representaciones se las generó únicamente de los sabios (adultos mayores) hacia las nuevas generaciones, esto ha convertido que la palabra tradición se la tome como un legado de historia que perdure en el tiempo.

Si bien en la historia de las civilizaciones podemos encontrar como ha ido creciendo el número de pueblos, ciudades o países que han ido formando sus propias tradiciones en formas pictóricas, tributos a los dioses en las ciudades egipcias, aztecas o mayas unos de los aspectos que cambio el mundo fue la filosofía.

En el siglo VI la filosofía nace también desde su participación con la palabra tradición donde logra encajar perfectamente con los primeros estudiosos filosóficos, si bien ya se han hablado de pueblos, culturas, o ciudades pasados, primero debemos conocer algunos contextos de la palabra tradición, desde su etimología e inicio como palabra para poder englobar el contexto de la misma en la actualidad y con esto poder desarrollar su significado más precisamente.

Según la revista de ciencias y humanidades *Nóesis* nos da un buen punto de partida para entender el concepto donde dice que:

La tradición latina, que proviene de *tradere* (legar, pasar de mano en mano), era usada en tiempos romanos, sobre todo en las leyes civiles referidas básicamente a los legados y herencias. Sin embargo, durante la Edad Media y buena parte del Renacimiento, la Tradición era mayormente concebida como el legado de los textos sagrados que portaban la palabra divina que desde el cristianismo se hacía de la Biblia. (Cuéllar, 2012, p. 22).

En la antigua Grecia antes de Cristo ya se comienza a formalizar la palabra tradición desde uno de sus conceptos más antiguos ya mencionados, en otras civilizaciones como la griega la tradición oral ha sido un pilar fundamental de su historia, los orígenes de la filosofía son inciertas en bases a que no existen textos que respalden a los autores de estos pensamientos y esto ha generado a que se piense que son filosóficos con seudónimos que modificaron sus nombres para tales postulaciones.

En el libro “El nacimiento de la filosofía” del historiador Giorgio Colli se menciona a Sócrates y como este se refiere indirectamente al cuento de los siete sabios de Grecia, haciendo a lución a la que humanidad es la madre da la sabiduría, entre los cuales encontramos a Bias de Priene, Cleóbulo de Lindos, Periandro de Corinto, Pitaco de Mitilene, Quilón de Esparta, Solón de Atenas y el ultimo pero no menos importante Tales de Mileto quien con sus pensamientos y observaciones sobre la vida y el desarrollo de la humanidad fue quien se considera el padre de la filosofía antigua, esto ha generado que todo un legado de pensamientos con la pregunta básica, ¿qué es?, generó todas las ramas de la ciencias.

En la actualidad la palabra tradición ya está inmersa en toda sociedad e individuo, desde sus comportamientos, gustos, adquisiciones, pero una actividad tan antigua no siempre ha sido en beneficio de los seres humanos, ya que en innumerables ocasiones hemos visto como las tradiciones de cada sector marginan al desarrollo natural del único derecho universal que tiene cada persona al nacer, que es el libre albedrío, en el continente oriental es donde más se da presciencia a esto, si bien son países o pueble con una rica cultura que ha pasado por generaciones enteras las imposiciones a la representación de la cultura en este caso tradición ha generado un sin número de oposiciones morales, éticas y sociales ha convertido una actividad milenaria en una imposición desestructurando todo el concepto concebido de la palabra tradición.

### **1.2.2 Los inicios de los juegos**

Al leer libros, artículos o ver documentales referentes sobre civilizaciones pasadas siempre nos encontramos con un basta información sobre el desarrollo de estos pueblos, en sus aspectos de tecnología, agricultura o ciencia, pero uno de los aspectos básico de toda civilización es el entretenimiento de sus ciudadanos, en los libros de historia universal no se tiene una fecha exacta del inicio del juego o deporte como tal, si comenzamos analizar civilización por civilización es ahí donde podemos encontrar las prácticas de recreaciones que se realizaban.

Según el diccionario de etimológico español en línea Anders (2018) nos dice que “la palabra jugar viene del latín iocari “hacer algo con alegría”, de ahí también las palabras juego, juguete y jugar. iocari vine de iocus (broma.) De esta misma raíz nos viene joya ( p. 1), lo que hace una representación desde los inicios de los juegos se puede cosntatar que existió un cierto grado de involucramiento desde los aspectos de la sociedad con la cotinialidad.

Esta última palabra hace referencia a los hallazgos de una de los primeros juegos de la humanidad, donde concentra un sentido particular descrito por varios autores en especial Pitágoras quien decía que la Tierra tenía que ser redonda, porque en la esfera esta la perfección del todo.

En una tumba de un niño egipcio se encontraron con esferas las cuales hacen alusión la práctica de un juego, comúnmente conocido como canicas, si bien este juego se lo practico en aquella civilización, en otras también podemos encontrar evidencia de la práctica de esta actividad, en la colección de juegos infantiles de nos da una reseña histórica sobre su participación en la historia donde nos dice:

Se sabe también que en Creta los niños jugaban con canicas pulimentadas de materiales preciosos. En la Roma Antigua el juego era muy popular entre los niños, popularidad que perduró durante la Edad Media. Aún a principios del siglo XX algunas canicas fueron hechas de piedra. (Murillo, 2010, p. 28)

Esto nos hace referencia la practicidad con la que cuenta este juego ya que se lo podía practicar con piedras preciosas hasta con esferas echas de barro.

Entre los deportes más antiguos que se tenga datación sin duda aparece el juego de la pelota en Mesoamérica donde su descripción ha sido narrada en diferentes civilizaciones entre la cual encontramos una descripción de este juego donde se lo refiere a una actividad para satisfacer la recreación de los dioses, en el libro sagrado de los Mayas Popol Vuh hace una referían a la vida y la muerte donde lo que estaba en juego es la vida y el sacrificio, es así que nos dice. “La cabeza de Hunahpú estaba colgada sobre el juego de pelota. -¡Hemos triunfado! ¡Habéis labrado vuestra propia ruina” (Raynaud, 2008, p. 74)

En el artículo web de “Juego de pelota Mesoamericano” se detalla y se describe a este deporte como una práctica de las antiguas civilizaciones americanas donde los modos de juego, como reglas y nombres variaban según se región entre las cuales encontramos náhuatl, tlachtli o òllamalīztli o el Chaaj, este último es uno que ha perdurado hasta la actualidad en el país de Guatemala este deporte se lo sigue practicando ya que en la revista de Sociedad Cultura y Desarrollo sustentable nos dice que:

Tomando en cuenta el valor histórico, cultural y cosmogónico de este deporte, el movimiento juvenil tiene como deporte oficial el Chaaj, actualmente cuenta con 400 grupos en capacitación constante de los cuales se seleccionan 100 equipos para el campeonato nacional (Cifuentes, 2012, p.53)

Para la época de 1492 cuando se produce la colonización española los pueblos que habitaban el sur del continente americano ya desarrollaban actividades de recreación es así en la reseña histórica de la federación ecuatoriana de pelota nacional nos dice:

Encontraron que los aborígenes de la región interandina jugaban con pelotas del pie de animales y que utilizaban como implementos para impulsar la bola, maderos de cuti y guasmo, los mismos que empleaban además como herramientas de trabajo para la agricultura. (FederaciónEcuadorianadePelotaNacional, 2017, p.3)

Con la colonización española no solo se impusieron sus tradiciones sociales y religiosas, sino que también existió una importación de sus actividades recreativas, tomadas de los países europeos, si ya bien vimos el ejemplo de las canicas y su datación historia, otro de los juegos de aquella época es la peonza o también conocido como trompo, donde su inicio tenía como base la de crear fuego, debido a su fricción entre un eje vertical de madera y uno horizontal del mismo material.

En el libro de juegos tradicionales gallegos menciona que: “muchas civilizaciones tienen en la peonza uno de los primeros juegos infantiles. Ya existían en la antigua Grecia, y en el museo Británico se conservan un ejemplar de Thebas del año 1250 a.C. las primeras peonzas eran de madera o de barro cocido” (Ramos, 2007, p.133)

Si bien en la actualidad en Latinoamérica los juegos tradicionales se los podría encontrar en la mayoría de países donde su participación es generalizada por la colonización, en varios países que conforman la parte sur del continente se ve la práctica de estos deportes o tradiciones con ciertas modificaciones, sea ya en el nombre que le ponen cada país a las actividades o en las reglas que se usan para practicarlos.

Pero también se da la adaptación de juegos tradicionales de otras partes del mundo, uno de estos ejemplos se lo encuentra en el Ecuador, donde uno de los deportes más practicados en el país es el ecuavoley, en la página oficial del ministerio del deporte nos da un breve reseña hídrica donde dice:

El ecuavoley es considerado una variante adoptada en el Ecuador del voleibol. El voleibol es un deporte de origen estadounidense. Nació en 1895 y su inventor fue William George Morgan, profesor de educación física de la Asociación Cristiana de Jóvenes. (Ministerio del Deporte, s.f., p.20).

Este deporte es uno de los más icónicos del país, sus primeras apariciones están registradas entre las ciudades de Quito y Cuenca, este juego se popularizó debido a la gran migración interna que tuvo el país en los principios de siglo XIX, la primera fotografía registrada de equipos participantes es en la ciudad de Cuenca, entre los equipos de esta ciudad con el equipo de Machachi perteneciente a Quito.

En la capital del Ecuador no solo se destaca el casco colonial mejor conservado de Suramérica, o sus grandes influencias en las bellas artes como la pintura, la escultura, si no también es reconocida como una ciudad con un legado histórico de tradición en sus actividades recreativas, es así que la participación de los quiteños en los juegos ha sido un legado histórico, pasado de generación en generación, muchas de estas actividades se las practica en todo el mundo, como las canicas, el trompo o el ya mencionado ecuavoley pero sin duda uno de los juegos que representan a la ciudad y especialmente en las fiestas de fundación de la capital es el denominado 40, en la primera edición de la revista del Ministerio del



Deporte “Juegos autóctonos y deportes del Ecuador” se menciona que el origen de esta actividad es una adaptación del juego de barajas español caída, donde se lo practica con solo tres naipes por participante, el cuarenta quiteño modifico su reglamentación, aún sigue conservando su esencia que fundamentalmente es la enseñanza, dado a que se ponen en juego las capacidades matemáticas, la memoria y la suerte, esto ha generado que sea una de las actividades preferidas por los quiteños en todas las reuniones sociales, de amigos, familia e incluso en los centros educativos dado a su aporte en nivel educativo.

## **1.2 Los juegos tradicionales en el ámbito audiovisual**

En la página web oficial de la Plataforma de Conferencias de Autoridades Cinematográficas de Iberoamérica (CACI) se da una reseña histórica sobre los acontecimientos del Ecuador en 1870, donde se menciona que la primera presentación de material didáctico sobre la geografía europea se la brindo a un grupo selecto de académicos del estudio de la óptica, para el año de 1895 en Francia los hermanos Lumier hacen la primera presentación de un film en movimiento al público, denominado “La salida de los obreros de la fábrica”, seis años de mas tarde llegaría al país las primeras imágenes en movimiento presentadas en un auditorio en la ciudad de Guayaquil, según CACI la historia a del cine ecuatoriano nos dice que “En la década de 1920 se estrenan más de cincuenta filmes, se perfeccionan los noticieros, aparece el género documental y surgen los primeros largometrajes de ficción.” (CACI, 2011, p.10)

Si bien el cine de ficción o el documental estaban dando sus primeros pasos en el país, en la enciclopedia en línea del Ecuador realizada por Efrén Pino sobre la historia del país menciona que en la presidencia del Doctor José Luis Tamayo en el año de 1921 comienza ha financiar una serie de reportajes sobre Ecuador, en especial sobre Quito, para atraer la inversión extranjera, de igual manera el presidente Isidro Ayora comienza generar una serie de productos audiovisuales sobre el lado más tradicional de la capital que posterior mente se convertiría en un noticiero de actualidad.

Con la llegada de la televisión al Ecuador en 1954 el mundo audiovisual comienza a generar un sin número de reportajes, noticieros y recorridos por todo el país, sin duda esta herramienta de comunicación ha sido un pilar fundamental para que la gente se informe y conozca de las actividades que transcurrían en aquella época.

En la actualidad si bien la cinematografía ecuatoriana ha tenido un crecimiento en sus producciones y un mejoramiento en sus aspectos técnicos, los realizadores no han optado por topar temas sobre las tradiciones culturales del país, los films que se generan en la actualidad están más ligados a sucesos o representaciones sociales ocurridas en el país, esto ha generado que se aplique muy pocas referencias sobre tradiciones quiteñas como tal.

Las tradiciones quiteñas han quedado relegadas a ser difundidas mediante los noticieros donde la importancia de estas solo se las ve representadas una vez al año en los diferentes canales televisión a modo de reportaje, haciendo una alusión a las tradiciones quiteñas únicamente por sus festividades.

### **1.3 La tecnología vs la tradición en el concepto de sociedad**

El juego es una de las primeras actividades que el ser humano práctica, desde su nacimiento, el humano se siente atraído por los colores, formas o figuras que marquen una cierta inquietud sobre el objeto o persona, si bien existen varios tipos de juegos en la actualidad, esto ha generado un debate abierto sobre la frase todo tiempo pasado fue mejor y con esto hace alusión a los juegos tradicionales que practicaban generaciones pasadas.

Muchos autores en el ámbito de la psicología o sociología abordan el tema desde sus perspectivas sociológicas y sobre la influencia en las nuevas generaciones, es así que se ha llegado a pensar que las nuevas formas de diversión otorgadas por las consolas o los juegos electrónicos marcan cierta conducta agresiva, en la revista latinoamericana de comunicación Chasqui en su publicación N°63 del año 1998 en su artículo denominado “Juegos electrónicos, un desafío a los valores” del autor Gregorio Iriarte señala que:

Los juegos electrónicos es la alta dosis de violencia que en ellos predomina. Es un tipo de violencia que adquiere las formas más extrañas e inverosímiles. El objetivo es lograr que el usuario, niño o adulto, viva ese drama ficción considerándose a sí mismo como punto de vista, la violencia de los juegos electrónicos resulta mucho más nociva para la formación de los adolescentes, ya que no solo es contemplada, sino también vivida (Iriarte,1998, p.79)

De igual manera en la revista Chasqui catorce años después en el 2012 se publica el artículo N° 117 llamado “Educación y videojuegos” del autor Oscar Jaramillo, donde se aborda más profundamente las recurrencias del usuario en estas actividades categorizándolas como adicciones y como neurológicamente afectan al cerebro, el autor lo define como “la

dopamina responde a recompensas primarias sólo cuando la recompensa ocurre de manera impredecible. Por el contrario, una recompensa totalmente predecible no provoca una respuesta en la liberación de dopamina.” (Jaramillo, 2012, p.13)

Pero si bien estas representaciones de agresividad generadas por los videojuegos son recurrentes, en la página web de Royal Collage of Physicians en su artículo publicado en el año 2007 sobre la terapia cognitivo- conductual (TCC) nos dice que:

La TCC le puede ayudar a cambiar la forma cómo piensa ("cognitivo") y cómo actúa ("conductual") y estos cambios le pueden ayudar a sentirse mejor. A diferencia de algunas de las otras "terapias habladas", la TCC se centra en problemas y dificultades del "aquí y ahora". En lugar de centrarse en las causas de su angustia o síntomas en el pasado, busca maneras de mejorar su estado anímico ahora. (Timms, 2007, p.1)

Las personas respondemos a estímulos generados por alguna actividad donde si bien la dopamina que genera el cerebro puede estar presente debido a la interacción con los videojuegos, esta interacción siempre tendrá como fin la búsqueda de alcanzar cierto mérito y alcance personal que favorezca la interactividad de usuario con las nuevas representaciones de juegos.

Si bien lo videojuegos generan una nueva forma de aprendizaje también se ve afectado el vínculo social, donde las personas generalmente ya no comporten su actividad con más personas, es así que en la tesis de Gladys García sobre el uso de los juegos tradicionales como recurso para el afianzamiento de la identidad cultural nos menciona que “...no puede haber identidades personales sin identidades colectivas y viceversa, es decir no pueden existir apartadamente y ser concebidas como entidades por si solas sin una referencia mutua.” (García, 2011, p.8)

Esto genera que los juegos tradicionales fomentaban la práctica de más de un individuo categorizándolos por grupos de personas que practicaban una misma actividad, donde las relaciones humanas son parte fundamental del desarrollo del juego.

## Capítulo 2

### 2. Marco metodológico

#### 2.1. Enfoque metodológico

En la presente investigación se utilizó los métodos cualitativos para poder entender y valorar de mejor manera los rasgos investigativos del documento, es así como el profesor de sociología y antropología Graham Gibbs en su libro publicado en el año 2012 denominado “Análisis de datos cualitativos en la investigación cualitativa” nos presenta varios puntos que se deben tener en cuenta al momento de generar valoraciones cualitativas entre los que encontramos:

...analizando las experiencias de los individuos o de los grupos. Las experiencias se pueden relacionar con historias de vida bibliográficas o con práctica (cotidiana o profesional); pueden tratarse analizando el conocimiento cotidiano, informes e historias. Las interacciones y comunicaciones mientras se producen. Esto se puede basar en la observación o el registro de las prácticas de la interacción y comunicación, y en el análisis de ese material analizando documentos (textos, imágenes, películas o música) o huellas similares de las experiencias o interacciones (Gibbs, 2012, p.14)

Si bien el método cualitativo fue el enfoque metodológico que ayudó al análisis de documentos históricos que aportaron un mayor grado de información relevante al entorno de los juegos tradicionales de la ciudad de Quito, también estuvo basa en la observación de los lugares donde se practican estas actividades, como plazas, pasques o calles, esto aportó una visión más personal sobre el desarrollo de estas actividades, donde se puedo sacar ideas más sólidas para el desarrollo investigativo reforzando el objeto de estudio expuesto en la investigación previa del marco teórico, esto apoyado a partir de lo expuesto por el doctor Gonzales que dice “El investigador podrá asumir un determinado paradigma de investigación, situarse en un paradigma y dialogar con otros, partir de una posición dialéctica en la que busque la interacción existente”. (González, 2017, p.119)

#### 2.2 Descripción del contexto

En la ciudad de Quito-Ecuador la tradición está ligada a todo su contexto histórico desde sus inicios, es así que desde la fundación de la ciudad se ha ido generando una evolución es su manera de presentarse al mundo, a tal nivel que en veintiseisava edición de los premios World Travel Awards celebrados en las playas de la Riviera Maya el 9 de septiembre del 2017, Quito ha sido condecorado con los tres galardones, como Destino Líder de Sudamérica, Destino

Líder de Reuniones Conferencias de Sudamérica y se premió al Aeropuerto Internacional Mariscal Sucre de Quito como el Aeropuerto Líder de Sudamérica, la capital es un símbolo turístico del país, por su nivel cultural y de entretenimiento es así que según en los datos que se pueden constatar en la página de la empresa pública metropolitana de gestión de destino turístico (Quito Turismo) realizadas en el primer semestre del año 2017 nos indica que “de enero a agosto de 2017 Quito recibió a 435 566 turistas internacionales. Esta cifra representa un incremento del 3.4%, comparado con el mismo período del 2016” (QuitoTurismo, 2017, p.5).

La ciudad brinda un sinnúmero de actividades recreativas, donde se mezclan los deportes y juegos de la actualidad y en un menor número las actividades tradicionales del pasado.

## **2.3 Población y muestra**

La investigación estuvo basada en una segmentación de la población dividida por cuatro subcategorías que permitieron generar un marco más amplio para entender el universo poblacional investigativo, esto aportó información clave para conocer la particularidad de cada uno de los juego tradicionales y con esto poder discernir aspectos fundamentales para la creación del documental conociendo desde los aspectos básicos como los espacios donde se practican estas actividades, los participantes y la esencia de cada juego, esto estuvo basada en resultados no probabilísticos que según el libro de metodología de la investigación nos define como “...cuando no se selecciona al azar, sino siguiendo otros criterios. Los resultados obtenidos con este tipo de muestra no pueden generalizarse a ninguna población...” (González, 2017, p.135)

### **2.3.1 Muestra**

#### **2.3.1.1 Accidental**

Se seleccionó a los representantes de las diferentes actividades tradicionales como la Federación de Pelota Nacional, la Asociación Manos a la Ronda, el Ministerio del Deporte, Talleres Zavala, para generar un mayor grado de información de los individuos a investigar en las posibilidades de poder tener un encuentro en el desarrollo de las actividades investigadas.

#### **2.3.1.2 Deliberado**

Se buscó los elementos más representativos como los espacios donde se practican estas actividades, representantes icónicos, modos de juego para el desarrollo investigativo con referencia a los juegos y actividades recreativas tradicionales y en la actualidad, y esto generó tener mayor grado informativo otorgado por la población estudiada.

### 2.3.1.3 Por cuotas

Se buscó a personas o entidades oficiales para generar la muestra específica de los referentes de cada una de las actividades investigadas y con esto se logró categorizarlos entre deportes y juegos tradiciones.

### 2.4 Criterios de inclusión

- **Segmentación geográfica:** esta división se encarga de categorizar las diferentes unidades geográficas de estudio, donde cada una de sus regiones estuvo basada en Quito- Ecuador con un tamaño de menos de 100 personas en comparación a la densidad poblacional de la ciudad urbana
- **Demográfica:** las divisiones de las variables demográficas estuvieron basadas en la edad de 10 a 70 años categorizándolos por su generación.
- **Pictográficas:** estuvo basado en comportamiento social con referencia a su clase social estilo de vida y personalidad.
- **Conductuales:** se hizo un estudio de la población investigada donde se categorizo las adquisiciones juegos modernos y los tradicionales en etapas de frecuencia de uso, beneficios y estatus de usuario.

### 2.5 Informantes claves

Los informantes claves se los seleccionaron en su en la implicación directa o indirecta con la investigación, los cuales fueron seleccionados por ser referentes oficiales de los temas concernientes sobre los juegos tradicionales de la ciudad de Quito, entre los informantes claves para la investigación se seleccionó al el Ministerio del Deporte como ente oficial de toda actividad recreativa del país, el Distrito Metropolitano de Quito el cual es el encargado de la difusión, patrocinio local de estas actividades, la Casa de la Cultura con el departamento de la cinemateca donde se buscó archivos fílmicos de los juegos y deportes, La Asociación de Pelota Nacional quien es el representante nacional de la actividad para que saber sobre sus actividades e historia, la ex asociación Manos a la Ronda donde se puedo verificar la participación de los ciudadanos artesanos en la difusión tradicional de la ciudad de Quito y los practicantes de diferentes juegos tradicionales que no cuentan con una agremiación como tal que ayudaron a contrastar la información otorgada por parte de los entes rectores de estas actividades.

La investigación abarcó varias instituciones y personas naturales para generar su contenido, es así que uno de los pilares en el que estuvo basado fue la entrevista, artículos

periodísticos, revistas, documentos y páginas web oficiales, en la revista científica española NURE de investigación en su publicación N° 42 sobre Observación participante: informantes claves y rol del investigado nos describe:

Son aquellas personas que por sus vivencias, capacidad de empatizar y relaciones que tienen en el campo pueden apadrinar al investigador convirtiéndose en una fuente importante de información a la vez que le va abriendo el acceso a otras personas y a nuevos escenarios. (Robledo, 2009, p.1)

## **2.6 Dimensiones e indicadores**

Las dimensiones seleccionadas están definidas según el libro metodología de la investigación como "...las diversas direcciones en que pueden analizarse" (González, 2017, p, 88), pero para poder entender de mejor manera en la revista International Journal of Good Conscience en su séptima edición donde José Abre en su publicación "Constructos, Variables, Dimensiones, Indicadores & Congruencia" de del año 2012 hace una categorización por géneros y sub géneros donde nos presenta algunos ejemplos como:

...las dimensiones de la inteligencia son ser inteligencia verbal, inteligencia manual e inteligencia social; dimensiones de memoria podrían ser memoria visual, memoria auditiva y memoria cinética, o también memoria de corto plazo y memoria de largo plazo; dimensiones de clase social podrían ser nivel socio-económico y nivel de instrucción; dimensiones de creatividad podrían ser creatividad plástica y creatividad literaria, etc. Pueden también establecerse sub-dimensiones, como por ejemplo las sub dimensiones creatividad en prosa y creatividad en poesía para la dimensión creatividad literaria. Cuanta más cantidad y niveles de dimensiones y sub-dimensiones requiere una variable, tanto más compleja será ésta. (Abreu, 2012, p.3)

Los indicadores por su parte abarcaron todas las direcciones a investigar donde el según el doctor en ciencias pedagógicas Alfredo Gonzales Morales nos dice que:

... expresan la descomposición de la dimensión en cualidades o propiedades del objeto que pueden ser observadas directamente, medibles, cuantificables, permitiendo conocer la situación del objeto en un momento dado. (González, 2017, p.88)

Con esto lo que se llegó generar como indicadores fueron:

- la frecuencia de la práctica de los deportes y juegos tradiciones

- espacios para la práctica de los juegos
- el tratamiento de los juegos en la cinematografía ecuatoriana

## **2.7 Métodos y técnicas utilizadas en el proceso de la investigación**

La investigación pasó por varios métodos para generar una exploración más profunda, clara y concisa, donde el objeto de estudio fue abarcado desde varias perspectivas tanto empíricas del proceso del juego como tal y bibliográficas de los personajes representativos del tema de estudio, esto ayudó a resolver los problemas conceptuales de la investigación por lo que se utilizó la técnica de la observación y la entrevista en profundidad.

### **2.7.1 La observación**

Se enmarcó en las características del propósito doble donde según Gonzales(2017) nos describe como “implicarse en las actividades concernientes a la situación social de estudio y observar a fondo dicha situación” (p.177) esto se realizó en los espacios donde se practican los juegos tradicionales como parques de la ciudad, calles, espacios recreativos, esto se lo llevó a cabo entre los meses de noviembre y diciembre del 2017, meses en los cuales se lo realizó la observación teniendo en cuenta los parámetros de guía establecidos como el entorno, si existe actividad recurrente de los juegos y deportes tradicionales, las reglas, y el número de participantes de estas actividades, el formato de la guía se puede constatar a través del anexo 1.

De igual manera Gonzáles (2017) nos dice sobre la observación de ángulo abierto “...estudiar los aspectos culturas tácitos de una situación social” (p.178) donde los participantes efectúan los juegos tradicionales por un legado cultural.

### **2.7.2 La entrevista en profundidad:**

La técnica de la entrevista en profundidad estará basada en la recolección de información por parte de los entrevistados, donde Alfredo Gonzales Morales nos describe como “... dialogo coloquial, tiene como objetivo entrar en la subjetividad de los sujetos: significados, valores, creencia, pensamientos para comprender su propia visión del mundo” (Gonzáles, 2017, p.145). Las personas entrevistadas estuvieron basadas en función a una entrevista individual o personalizada, donde los aspectos básicos de la información requerida fueron en función de los diferentes organismos referentes, como el Ministerio del Deporte, la Asociación de Pelota Nacional y fabricante de trompos artesanales, donde a cada uno de estos representantes se les generó la posibilidad de que



generen un comentario propio de cómo ven la actualidad las actividades recreativas en la ciudad de Quito, esta información ayudó a generar la línea narrativa que tendrá el producto audiovisual, otorgándole un punto de vista más auténtico y puro.

## **2.8 Resultados**

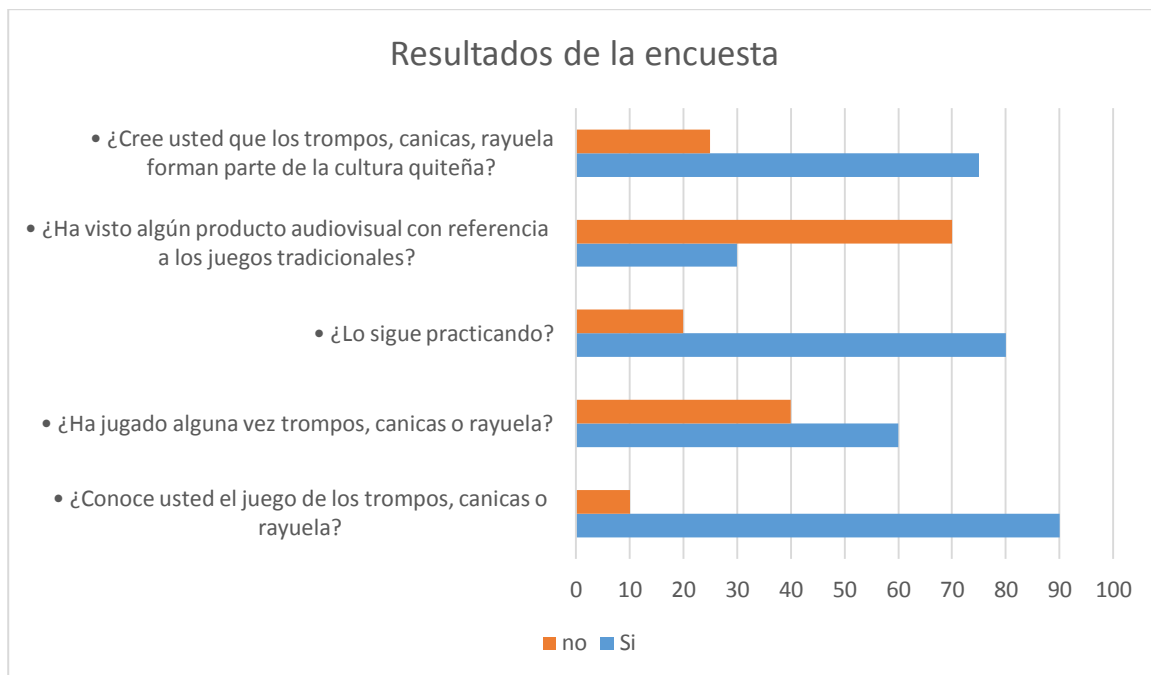
### **2.8.1 Resultados de entrevista**

En las informaciones obtenidas de los diferentes representantes de los juegos y deportes tradicionales de la ciudad de Quito como el Ministerio del Deporte, los exrepresentantes de la asociación Manos a la Ronda, el taller Artes Zabala y la Asociación de Pelota Nacional, se pudo constatar mediante la entrevista profundidad que si existe información histórica de las diferentes actividades tradicionales, donde además se encuentra un registro fílmico de las actividades producidas por instituciones tanto públicas como privadas, algunos de estos registros se los puede encontrar en la Cinemateca Nacional, en plataformas virtuales como YouTube, o en las videotecas de los canales de televisión nacional, no obstante estas producciones no han tenido una difusión masiva a nivel educacional o institucional generando que se las archive o incluso se las borre.

### **2.8.2 Resultados de observación**

Mediante la observación participativa se procedió a generar una encuesta con el formato de preguntas cerradas a un grupo de personas entre las edades de 10 a 15 años, las preguntas realizadas tenían como objetivo el conocer el porcentaje del conocimiento sobre los juegos tradicionales de la ciudad de Quito específicamente sobre los trompos, canicas y rayuela. Las preguntas realizadas estuvieron basadas en su conocimiento, su aplicación, la visualización de algún material audiovisual sobre el tema y la identidad cultural de estos juegos tradicionales.

A continuación, se puede ver el gráfico de la tabulación general y se detallará los resultados analizados por cada pregunta para identificar resultados generales, el modelo de la encuesta se puede ver a través del anexo 2.



- ¿Conoce usted el juego de los trompos, canicas o rayuela?

Los resultados que arrojó la encuesta en la pregunta número uno marcó un claro reflejo que el grupo consultado tiene un conocimiento elevado sobre estos juegos tradicionales, en el cual el 90 % conoce sobre los juegos tradicionales dando un claro reflejo que la memoria histórica sobre estas actividades no se ha perdido.

- ¿Ha jugado alguna vez trompos, canicas o rayuela?

El resultado obtenido de la segunda pregunta indicó que el 80 % de los encuestados han practicado alguno de los juegos tradicionales de la ciudad de Quito, con esto se puede evidenciar que estas prácticas han tenido un involucramiento por parte de los encuestados,

- ¿Lo sigue practicando?

Los resultados obtenidos en la tercera pregunta indican que el 70 % de los entrevistados aún continúan practicando estas actividades tradicionales como modo de recreación.

- ¿Ha visto algún producto audiovisual con referencia a los juegos tradicionales?

La interrogante número cuatro se puede notar una baja proporción de los encuestados con una cifra del 70 % en relación a su visualización de productos

audiovisuales sobre los juegos tradicionales de la ciudad de Quito, esto proporciono que si bien el público encuestado conoce sobre el tema, este conocimiento no ha sido adquirido por la difusión de los juegos tradicionales en medios audiovisuales.

- ¿Cree usted que los trompos, canicas, rayuela forman parte de la cultura quiteña?

El resultado obtenido de la pregunta número cinco tiene un 75% de favoritismo al decir que constituye parte de la cultura quiteña, estos resultados proporcionan que, si bien los juegos tradicionales consultados no fueron creados en la ciudad, sino forman parte de una adaptación de actividades recreativas extranjeras, los encuestados asumen estos juegos como identidad propia debido que su aplicación se la ha realizado por generaciones.

## **2.9 Regularidades del diagnóstico realizado.**

1. Existen muy pocos espacios culturales donde se desarrollen los juegos tradicionales.
2. Los juegos tradicionales pasaron de ser una actividad recreativa diaria a ser un recuerdo colectivo de los ciudadanos quiteños debido a varios factores como los juegos virtuales, el internet, la poca comercialización del trompo, canicas, ha generado que las nuevas generaciones se interesen únicamente en la interacción social virtual.
3. Existe una escasa difusión por parte de la empresa pública y privada de las actividades tradicionales en las nuevas generaciones, donde el contenido audiovisual que es emitido por las compañías televisivas está enmarcado en parrillas de contenido de entretenimiento internacional.

## Capítulo 3

### 3.1 Fundamento de la propuesta.

La tradición como tal viene ligada de registros o actividades realizadas por los seres humanos a lo largo de su historia, en temas políticos, religiosos o culturales, es ahí donde aparecen también los juegos tradicionales, en la ciudad de Quito, estas prácticas han tenido un cierto impacto por ser considerada una ciudad de tradición, pero en la actualidad y dado a la globalización y al fácil acceso a la tecnología que envuelve a las personas especialmente a los niños y niñas de esta generación, estas prácticas se han ido perdiendo paulatinamente.

Por lo que este documental toma como nombre Iocari, que etimológicamente significa “hacer algo con alegría” con lo cual se busca hacer alusión a los inicios del juego desde su significado, la elección de este nombre viene de preservar y reflejar la esencia de las prácticas de los juegos tradicionales fundamentalmente del trompo, las canicas y la rayuela, buscando anclar estas prácticas en una comparación del lado más tradicional de la ciudad de Quito con la modernidad social que se vive en la actualidad.

La realización de este documental tiene como primicia el rendir un homenaje a la ciudad de Quito y sus juegos tradicionales, que se han visto relegados a quedar inmersos en la memoria histórica de los quiteños, por lo que el documental busca promover la difusión de los juegos tradicionales como un punto de partida, para que se genere mayor contenido audiovisual sobre las tradiciones quiteñas y que los ciudadanos o los visitantes nacionales o extranjeros puedan conocer sobre las actividades recreacionales, históricas y patrimoniales de la capital.

La realización de Iocari estuvo basada en la búsqueda de información sobre los juegos tradicionales de la ciudad y como las instituciones públicas como la ex asociación “Manos a la ronda” tuvo que cerrar sus puertas en el 2016 la cual tenía como objetivo el preservar la memoria histórica de las prácticas de los artesanos que trabajan en la calle “La Ronda” donde su objetivo era realizar talleres demostrativos sobre sus actividades de los diferentes maestros artesanos, estas actividades han quedado relegadas o incluso algunos locales han cerrado debido a la poca difusión publicitaria y escaso apoyo gubernamental o de empresas privadas para la difusión de estas actividades.

### 3.2 Presentación de la propuesta.

Si bien el inicio del cine tiene como objetivo capturar las actividades de las personas en su cotidianidad y estas ser proyectadas para que los espectadores de diferentes lugares puedan

observar y conocer otras realidades, el inicio del documental según Jaime Barroso en su libro “Realización de documentales y reportajes” del año 2009 menciona que el documental toma como primicia la interpretación creativa de la realidad, por lo que se podría decir que el documental es la realidad vista desde la perspectiva subjetiva del autor.

Iocari es un mini documental con una temática social donde se exponen tres diferentes escenarios, el territorio quiteño antes de la conquista española, el pasado y la actualidad de Quito y los juegos tradicionales de la ciudad, Iocari tuvo como línea narrativa una voz en off la cual fue seleccionada específicamente con los requisitos que el director necesitaba, estos estuvieron basados en un todo grave de voz que generó mayor impacto emocional en los espectadores, la vocalización del narrador sea clara y pausada otorgándole acentuaciones específicas donde la imagen y el sonido se fusionen con el diálogo.

Lo fotografía empleada en el Iocari estuvo basada en dos diferentes tipos de planos, la primera que se utilizó fue un gran general teniendo en cuenta lo argumentado por Pedro Jiménez en su artículo “Lenguaje cinematográfico ” del 2009 el cual indica que este tipo de plano se utiliza cuando se necesita describir más elementos de la escena, por lo que el director de Iocari utiliza este tipo de plano para situar las lociones, que tienen una importancia narrativa de connotación para que el espectador pueda entender el paso de época, lugar y significado reforzando la voz en off. (ver imagen 1)



*Imagen 1. Fotograma del documental Iocari*

El segundo tipo utilizado fue el plano detalle con base en lo expresado por Manuel Mengual en su publicación web “Introducción al lenguaje del cine” el cual describe al plano detalle para acercar a la audiencia al centro mismo de la acción, con lo cual la utilización de este plano en Iocari es otorgarle mayor importancia a los juegos tradicionales y que estos sean el personaje principal logrando que sobresalga el objeto como tal. (ver imagen 2)



*Imagen 2. Fotograma del documental Iocari*

La conceptualización de Iocari estuvo basado en los recursos expresivos o las figuras retóricas, donde en la primera figura que se utilizó para la imagen, el símil o comparación para distinguir estas dos realidades del Quito antiguo con el Quito moderno, donde según José Luis García en su libro lo describe como “realce de un pensamiento u objeto establecido comparaciones con otros” (García Barrientos, 2000, p.46) esto se aplicó en las imágenes comparativas de la ciudad de Quito tradicional y la modernidad.

La segunda figura retórica fue la de metáfora donde Beatriz Garza Cuarón de la Universidad Autónoma de México resume a la metáfora expuesta de Platón como “...aplicar a una cosa una palabra que pertenece a algo distinto...” (Garza Cuarón, 1998, p.9), esto ayudó a que la narración en off sea un complemento de la imagen presentada, permitiendo exponer la idea del realizador mediante su interpretación metafórica de los juegos tradicionales en la ciudad de Quito.

### **3.2.1 Documental cinematográfico:**

El género de documental en el que se enmarca Iocari es el cinematográfico, con base en lo expuesto por Jaime Barroso donde lo define como:

...proponen un relato o discurso sobre la realidad pero en las que se privilegia una mirada o punto de vista original ... aportan innovación y creatividad en los modos de la narración explorando sus múltiples posibilidades la innovación y creatividad (Barroso , 2009, p.17)

Estas características están presentes en Iocari donde la elección de realizar un mini documental está presente en la corta duración del documental, de igual manera los modos de representación en aspectos técnicos y narrativos están focalizados en la utilización de tomas programadas para recrear las acciones de los juegos tradicionales de las canicas el trompo y la rayuela, y buscar los sitios más emblemáticos de la ciudad de Quito para armar el guion

establecido de la voz en off, esto se sustenta por lo expuesto por Marcelo Céspedes donde argumenta la recreación de momentos como:

No hay una frontera tan rígida entre el documental y la ficción, no están tan separados, sino que se complementan... a diferencia de la ficción nosotros no utilizamos actores, tomamos personajes de la vida real... a partir de la realidad tratamos de que esos personajes hagan representaciones de lo real. (Céspedes, 1995, p.32)

Por lo mencionado anteriormente del género cinematográfico en el que está establecido Iocari, uno de los aspectos claves para la realización de este documental es la información que aporta el contenido visual o su construcción metafórica en la voz en off, así lo enfatiza Barroso diciendo que:

...no va portar ningún conocimiento nuevo, no es una aplicación de investigación, muestra lo que ya es conocido, sabido y comprobado y publicado, limitándose a buscar las imágenes capaces de ilustrar, mostrar y sugerir ese conocimiento... (Barroso , 2009, pág. 72)

### **3.2.2 Formato:**

Iocari esa pensado en un formato digital sub profesional expuesto por Jaime Barro en su libro “Realización de documentales y reportajes” del año 2009, dado a las características de este documental su resolución es de 1920 x 1080, con una relación de aspecto 16:9 que se utiliza generalmente en las proyecciones de televisores de alta gama considerada para una distribución final que puede ser en modo de DVD o Blu Ray, dando la facilidad a que se adapte para su difusión en los formatos televisivo o cinematográfico.

### **3.2.3 Propuesta fotográfica**

La cámara empleada en Iocari fue DSLR la cual ayudó a realizar de mejor forma las tomas del documental por sus características en el tamaño y su peso, esto favoreció en aspectos fotográficos dado que la dinámica de movimiento era mucho mayor para generar los planos de los juegos tradicionales específicamente, dado a que este tipo de cámaras brinda la opción del intercambio de objetivos, en Iocari se emplearon dos diferentes lentes, la lista del equipo técnico y humano se detalla a través del anexo 3.

El primero fue un 50mm que se le empleó ya que brinda un diafragma de 1.8, esto otorgó una estética visual necesaria para que la profundidad de campo sea mas corta y esto aplicarlo a los juegos tradicionales donde el requerimiento del director fue que

sobresalgan las canicas, tropo del entorno dejándolos como único centro de atención. (ver imagen 3)



*Imagen 3.* Fotograma del documental Iocari.

El segundo objetivo fue un 70-300 el cual fue empleado para los planos de la ciudad de Quito donde la idea del director fue tener una profundidad de campo más amplia para conseguir un gran plano general y también poder obtener imágenes donde la distancia entre el objetivo y el objeto eran largas. (ver imagen 4)



*Imagen 4.* Fotograma del documental Iocari.

### **3.2.4 Iluminación**

En Iocari existen dos tipos de locaciones donde se producen las acciones, la primera es en exteriores, donde la iluminación de estos espacios estuvo basada en la luz natural, teniendo en cuenta que la luz solar sufre constantes cambios de temperatura que varían según lo describe Barroso “2000k al amanecer, 6000k en el cielo azul sin nubes y a los 8000k en la sombra producida por el mismo” (Barroso , 2009), estos datos sirvieron para evitar que los planos no tengan sombras no deseadas, y con esto poder planificar el horario de filmación para para evitar que las planos quedaran sobre expuestos, esto apoyado con el uso correcto del seteo de la cámara para controlar mediante el iso que en exteriores estuvo colocado en la mínima cantidad 100 y modificando el diafragma según la intensidad de la luz del momento. (ver imagen 5)





*Imagen 5.* Fotograma del documental Iocari.

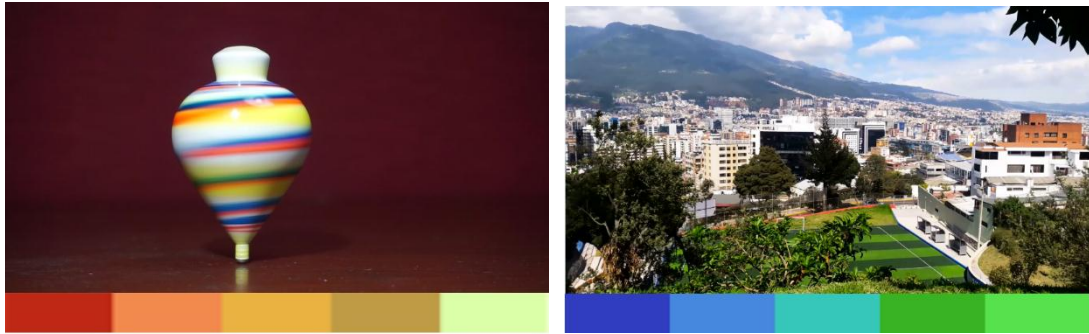
En las locaciones interiores se trabajó con tres tipos de luces, luz natural, luz existente en locación o artificial (bombilla) y la iluminación de rodaje colocada que ayudó a la captación de la toma de espacios insuficientes de luz la cual se la trabajó con rebotadores para evitar que se sobre expongan la imagen, en los planos interiores se trabajó con el uso del iso entre valores de 200 y 400 como máximo para evitar que se granule la imagen y que pueda brindar correctamente el aumento de cierto grado la luminosidad del plano para evitar que se creen zonas sin información evitando modificar el diafragma para que los planos detalle tuvieran la profundidad de campo deseado.(ver imagen 6)



*Imagen 6.* Fotograma del documental Iocari

### **3.2.5 Temperatura y paleta de color**

Una de las características de Iocari es el uso de color para crear atmósferas para representar y caracterizar la ciudad de Quito y los juegos tradicionales, donde el uso de la gama tonal estará basada en el equilibrio cromático para evitar que la imagen se convierta en plana o genere puntos de atención no deseados, a continuación, se podrá ver un ejemplo de fotogramas del documental y su respectiva gama tonal. (ver imagen 7)



*Imagen 7.* Fotograma del documental Iocari con paleta de color.

### **3.2.6 Banda sonora**

Para la construcción de la banda sonora del documental Iocari, se consideraron 3 aspectos:

La voz en off: responde a los criterios de selección planteados por el director donde el modelo de voz que se buscaba nace de una referencia audiovisual, del spot “all you need is Ecuador” realizado por la productora audiovisual UMA en el año 2014 se empleo una voz en off con ciertas particularidades donde el tono ayudo a generar mayor emotividad sobre las imágenes de Ecuador, por lo que en Iocari el director tomando esto spot como premisa busco tener una voz con unas características de intensidad grave de voz, entonaciones seleccionadas en el guion, timbre, y el ritmo de la locución acompañen visualmente al video, mencionado por Barroso exponiendo que:

La realidad mostrada por las imágenes, generalmente con una finalidad informativa y explicativa, sin por ello renunciar a la expresión creativa o interpretativa mediante el empleo de la cualidad vocal del tono o inflexión, para contribuirá reforzar el grado emocional de las imágenes mediante la empatía emotiva con el narrador (Barroso , 2009, p.294)

La música: desde el momento de la creación del guion el director de Iocari tomo la decisión que todos los elementos de la banda sonora pasarían a ser extradiegético, con el fin de tener el control de poder generar emociones en el montaje sonoro. Entre los elementos de la banda sonora que cuenta Iocari encontramos Barroso lo plantea como “la gran facilidad con la que el sonido (música) puede estimular la imaginación y actuar sobre los estados emocionales del espectador” (Barroso, 2009, p. 290).

La música: la pieza sonora escogida para Iocari fue la del autor Michael Atherton en el disco Order: III instrumental boat shaped Harp de 1998 la cual fue seleccionada por ser un pieza instrumental, la cual tienen como características pausas largas entre notas que apoyarían

el montaje visual del Iocari y una mezcla de tonos entre altos y bajos los cuales fueron aplicados en momentos específicos para realzar el emotivamente el significado tanto visual como sonoro, la selección de este disco también aportó en ciertas escenas un otorgaron un mayor grado de equilibrio entre la imagen y la música, el guion de la voz en off se la puede ver a través del anexo 4.

### **3.2.7 Montaje**

La estructura de montaje de Iocari está en base a la voz en off, la cual proporciona una narrativa lineal con la que se evidencia en el armado metafórico de su guion que acompaña a la imagen, seguido de un montaje por asociación que está conectado con la narrativa lineal, la cual brinda las características de planos muy cortos respaldados por la voz en off donde los cortes están basados en el ritmo, las características de la música descrita en el punto de banda sonora que conforman una relación de simultaneidad y coexistencia entre la imagen, la música y la voz en off según lo describe Barroso en su libro “Realización de documentales y reportajes” 2009

El montaje expresivo que Marcel Martín sostiene como “basado en yuxtaposiciones de planos que tienen por objeto producir un efecto directo y preciso a través del encuentro de dos imágenes” (Martín, 2002, p, 144). Esto se puede evidenciar en ciertas escenas donde la comparación de imágenes se las realiza en base a la figura retórica del símil. (ver imagen 8)



*Imagen 8.* Fotograma del documental Iocari.

## **3.3 Valoración por criterios de especialistas**

### **3.3.1 Criterios de selección de los especialistas**

Los criterios de evaluación sobre la propuesta del mini documental Iocari estuvieron establecidas en la selección de especialistas en el ámbito audiovisual, donde fueron seleccionados en base a su experiencia profesional atendiendo los siguientes criterios en sobre sus trabajos realizados como la producción de documentales sociales, spots publicitarios para

la difusión fundaciones de la niñez y la cultura, realización de guiones y cuñas radiales, edición de audio y video para eventos públicos y privados.

### 3.3.2 Aspectos a valorar

Los especialistas seleccionados contaron con la visualización del mini documental Iocari y un documento con criterios de selección múltiple para que valoraran y colocaran sus respectivas sugerencias sobre la propuesta atendiendo a los siguientes aspectos en las ramas de guion cinematográfico, guion radial, montaje audiovisual, fotografía, estética y color, el cuadro de valoración se lo puede encontrar en la siguiente tabla.

**Tabla de aspectos a valorar por especialistas.**

<b>Estructura</b>	<b>Excelente</b>	<b>Normal</b>	<b>Regular</b>	<b>Malo</b>
<b>Fotografía</b>				
<b>Guion</b>				
<b>Música</b>				
<b>Montaje</b>				
<b>Iluminación</b>				
<b>Color</b>				
<b>Sugerencias:</b>				

Marcar con una X en el espacio de su selección y colocar su respectiva sugerencia si así usted lo considera.

### 3.3.3 Los resultados obtenidos a partir de la valoración de los especialistas.

Los especialistas a partir de la visualización del mini documental Iocari otorgaron sus respectivas valoraciones y sugerencias sobre la estructura del producto, donde si bien los comentarios en nivel general fueron positivas generaron las siguientes recomendaciones, en los aspectos fotográficos sugirieron corregir el movimiento de la cámara, de igual manera hacer una corrección de color para generar mayor grado de contraste para que las tomas no sean tan planas, además se sugirió colocar una voz en off para que acompañe al documental.

Estas recomendaciones se las tuvieron en cuenta para incorporarles en el mini documental donde las aplicaciones de estas sugerencias otorgaron un criterio formal por parte de

especialistas en el medio audiovisual que fueron tomadas muy importantes para la entrega del producto final.

Las observaciones por parte de los especialistas le dieron un valor conceptual más profesional al documental Iocari, con lo que el producto como tal tomo un valor más significativo con las sugerencias realizadas por parte de los profesionales de cada una de las ramas consultadas, se concluyó por parte de los especialistas que si bien Iocari topa básicamente el concepto de los juegos tradicionales, es una muy buena iniciativa para poder generar mayores producciones audiovisuales sobre la identidad global de Quito.

## **Conclusiones**

- Se analizó el contexto histórico de la palabra tradición en el ámbito de los juegos clásicos desde las primeras ciudades representativas que lo practicaban hasta su influencia en el ámbito cultural de la ciudad de Quito Ecuador.
- Mediante el análisis cualitativo se pudo conocer cuál es la situación participativa de los ciudadanos sobre los juegos y recreaciones tradicionales como el trompo, canicas, o rayuela y de sus asociaciones y representantes en la ciudad de Quito.
- Gracias a la estructura conceptual del documental se concluyó que el legado histórico de la ciudad no sólo está presente en sus representantes pictóricos, personajes ilustres o su casco colonial sino también los juegos tradicionales que forman parte del legado histórico de la ciudad de Quito Ecuador.
- Se tomaron en cuentas las observaciones por parte de los especialistas para generar un producto con un mayor grado de calidad, estas observaciones estuvieron basadas por parte de profesionales en el medio audiovisual, donde se sugirió continuar las producciones audiovisuales sobre la identidad cultural de la ciudad de Quito.

## **Recomendaciones**

- Se recomienda la difusión del documental Iocari en espacios culturales donde pueda ser utilizado como un punto de vista sobre el contexto de los juegos tradicionales en la ciudad de Quito.
- Los documentales sobre la ciudad son muy importantes para el conocimiento general del público, por lo que se recomienda continuar explorando el lado más tradicional como el actual de la ciudad para que tener un mayor aporte en el ámbito audiovisual sobre la ciudad de Quito.
- El documental Iocari está pensado en las diferentes maneras de contar una historia que sale del paradigma clásico de contar algo en base a los cánones del reportaje o del documental informativo.
- Se recomienda el uso del montaje rítmico y paralelo como forma de expresión.

### **Requerimientos del Producto**

- Se recomienda para la difusión del documental Iocari no modificar la resolución o ningún aspecto técnico.
- El documental Iocari puede ser presentado a un target abierto dado a que su contenido es de interés de todo público.
- Se recomienda difundir el documental Iocari en instituciones educativas, culturales para preservar la memoria histórica de los juegos tradicionales en la ciudad de Quito.



## **Bibliografía:**

- Abreu, J. (2012). Constructos, Variables, Dimensiones, Indicadores & Congruencia. *Daena: International Journal of Good Conscience*, p.8. Recuperado de: [http://www.spentamexico.org/v7-n3/7\(3\)123-130.pdf](http://www.spentamexico.org/v7-n3/7(3)123-130.pdf)
- Anders, V. (2001-2018). *Etimologías de Chile*. Recuperado de: <http://etimologias.dechile.net/?jugar>
- Bridget, F. (2011). *Cineglos*. Recuperado de: <http://sites.holycross.edu/cineglos/22>
- Barroso, J. (2009). *Realización de documentales y reportajes*. Madrid: Síntesis.
- Céspedes, M. (1995). *reflexiones sobre el cine-ojo y el documental como creación*. Valencia: Generalitat. Recperado de: <http://haciendocine.com.ar/node/69>
- Chasqui, Jaramillo, (1998). juegos electronicos: *Un desafío a los valores*. Recuperado de: <http://revistachasqui.org/index.php/chasqui/article/view/201/210>
- Chasqui, Iriarte. (2012). Educación y videojuegos: *Juegos Electrónicos*. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4337320>
- Cifuentes, J. F. (2012). CHAAJ :*juego de pelota mesoamericano*. Recuperado de: <file:///C:/Users/pcdoctor/Downloads/Dialnet-EspiritualidadesMayasEnLosJuegosDePelotaDeAntebraz-5213924.pdf>
- ConferenciadeAutoridadesCinematográficasdelberoamérica. (2011). *La Conferencia de Autoridades Cinematográficas de Iberoamérica*. Recuperado de: <http://pantallacaci.com/ibermedia-digital/contexto-historico/historia-del-cine-ecuatoriano/>
- Cuéllar, R. (2012). El concepto de “tradición” en la filosofía de las ciencias sociales y humanas. *Nóesis*, 22. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/859/85924629002.pdf>
- FederaciónEcuadorianadePelotaNacional. (2017). *Federacion ecuatorina de pelota nacional*. Recuperado de: <http://www.fepn.com.ec/de/la-federacion/>
- FederaciónEcuadorianaDePelotaNacional. (2016). *La pelota nacional desde tiempos del tahuantinsuyo*. Ecuador. Recuperado de: <http://www.fepn.com.ec/de/la-federacion/>
- García Barrientos, J. (2000). *Figuras retóricas*. Madrid: Arco/libros,s.l. Recuperado de: <https://estudiosliterariosunrn.files.wordpress.com/2010/09/garcia-barrientos-jose-luis-las-figuras-retoricas.pdf>
- García, G. (2011). *El uso de los juegos tradicionales como recurso*. Recuperado de: <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/10775/3.D06.001253.pdf;sequence=4>
- Garza Cuarón, B. (1998). *Metáfora*. México: centro de investigaciones interdisciplinarias en ciencias y humanidades . Recuperado de: <http://computo.ceiich.unam.mx/webceiich/docs/libro/Metafora.pdf>
- Gibbs, G. (2012). *El análisis de datos cualitativos en investigación cualitativa*. Ediciones Morata, S. L. Recuperado de: <https://ebookcentral.proquest.com/lib/uisraelsp/detail.action?docID=3218060>
- González, A. (2017). *Metodología de la investigación* (Vol. tomo 1). Quito, Ecuador: editorial juridica del ecuador.

- Martin, M. (2002). *EL lenguaje del cine*. Barcelona: Gedisa. Recuperado de: <https://manualesdecine.files.wordpress.com/2010/03/martin-marcel-el-lenguaje-del-cine.pdf>
- MinisteriodelDeporte. (n.d.). *ecuavoy*. Recuperado de: [http://aplicativos.deporte.gob.ec/investigacion/libros/ECUAVOLEY\\_2010.pdf](http://aplicativos.deporte.gob.ec/investigacion/libros/ECUAVOLEY_2010.pdf)
- MunicipioMetropolitanoDeQuito. (2016). *Declaración de principios en la aplicación nivel local derechos culturales*. Recuperado de: [http://gobiernoabierto.quito.gob.ec/Archivos/Transparencia/2017/05mayo/A3/ANEXOS/DMGDA\\_RESOLUCION\\_DECLARACION\\_PRINCIPIOS\\_APLICACION\\_NIVEL\\_LOCAL\\_DERECHOS\\_CULTURALES.pdf](http://gobiernoabierto.quito.gob.ec/Archivos/Transparencia/2017/05mayo/A3/ANEXOS/DMGDA_RESOLUCION_DECLARACION_PRINCIPIOS_APLICACION_NIVEL_LOCAL_DERECHOS_CULTURALES.pdf)
- Murillo, J. C. (2010). Colección de juegos infantiles: las canicas. *museo del juego.*, 28. Recuperado de: [http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos\\_0000000854\\_docu1.pdf](http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos_0000000854_docu1.pdf)
- MURILLO, J. C. (2010). Colección de juegos infantiles: *las canicas museo deljuego*, 3. Recuperado de: [http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos\\_0000000854\\_docu1.pdf](http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos_0000000854_docu1.pdf)
- QuitoTurismo. (2017). *Empresa Pública Metropolitana de Gestión de Destino Turístico*. Recuperado de: <https://www.quito-turismo.gob.ec/estadisticas>
- Ramos, R. (2007). Juegos tradicionales: *Juguetes tradicionales gallegos*. Wanceulen Editorial. Recuperado de: <http://www.latanguilla.com/biblioteca/>
- Raynaud, G. (2008). *Libro sagrado de los Mayas*. Retrieved 2017, from [http://www.samaelgnosis.net/sagrados/pdf/popul\\_vuh.pdf](http://www.samaelgnosis.net/sagrados/pdf/popul_vuh.pdf)
- Robledo, J. (2009). Observación participante: informantes claves y rol del investigador. *NURE*, 4. Retrieved from file:///C:/Users/Erick/Downloads/461-1-1822-1-10-20150617.pdf
- Rodas Espinel, M. (2016, JULIO 06). *Resolucion A015*. Recueparado de: [http://www.fundacionmuseosquito.gob.ec/descargas/resolucion\\_a015.pdf](http://www.fundacionmuseosquito.gob.ec/descargas/resolucion_a015.pdf)
- Timms, P. (2007, Marzo). Terapia Congnitivo conductual. *TCC*. Recuperado de: <http://www.sepsiq.org/file/Royal/LA%20TERAPIA%20COGNITIVO-CONDUCTUAL.pdf>
- UNESCO. (1984, 12 06). Recuperado de: [http://www.unesco.org/culture/natlaws/media/pdf/ecuador/ecuador\\_declaratoria\\_de\\_quito\\_06\\_12\\_1984\\_spa\\_orof.pdf](http://www.unesco.org/culture/natlaws/media/pdf/ecuador/ecuador_declaratoria_de_quito_06_12_1984_spa_orof.pdf). (D. d. Quito, Producer)

## **Anexos**

## Anexo N° 1

### Guía de observación

<b>Proyecto:</b>		<b>Observador:</b>	
<b>Lugar:</b>		<b>Escena:</b>	
<b>Hora inicio:</b>		<b>Código de registro gráfico y audiovisual.</b>	
<b>Hora final:</b>			
<b>Descripción (obs.directa)</b>			
<b>Entorno/ Lugar</b>			
<b>Actividad</b>			
<b>Reglas</b>			
<b>Número de representantes</b>			

## Anexo N° 2

### Encuesta

Edad

	SI	NO
• ¿Conoce usted el juego de los trompos, canicas o rayuela?		
• ¿Ha jugado alguna vez trompos, canicas o rayuela?		
• ¿Lo sigue practicando?		
• ¿Ha visto algún producto audiovisual con referencia a los juegos tradicionales sobre los trompos, canicas o rayuela?		
• ¿Cree usted que los trompos, canicas o rayuela forman parte de la identidad cultural quiteña?		

## **Anexo N° 3**

### **Equipo técnico**

#### **Fotografía:**

- Cannon 7D
- Objetivo 50 mm
- Objetivo 70 -300 mm
- Trípode

#### **Iluminación**

- Luz blanca tipo led
- Luz amarilla jardinera
- Trípode
- Filtros de color

### **Equipo humano**

- Director: Erick Landívar
- Director de fotografía: Erick Landívar
- Iluminador: Erick Landívar
- Continuidad: Daniela López
- Movilización: Arody Perdomo
- Jefe de locaciones: Milton Andrade

## Anexo N° 4

### Guio de locución voz en off

Quito

Territorio de lo que fue el gran Tahuantinsuyo

Conquistada por los españoles y fundada como San Francisco de Quito

Ciudad anclada en la mitad del mundo

De personajes históricos

Que nos recuerdan lo excéntrico de la ciudad

Niños alegres

Fiesta

Gallos de leyenda

y estatuas que recuerdan nuestra libertad

Con sol en las mañanas

Y

Con lluvias en la tarde

Así es Quito

La ciudad más antigua del sur del continente

Iocari

“hacerlo con alegría”

Quito ha cambiado mucho

Desde su esencia

Pasamos de ser

Una colonia española

A la capital de la república del Ecuador

Donde si bien la modernidad

El lujo

O la pobreza

Son reflejos de la desigualdad social que viven las hermanas ciudades del resto del continente

Algo que nos une

Son los juegos tradicionales

Donde las clases sociales se mezclan

Como en una funda de canicas

Donde la atención se basa en los límites del juego

Con ojos de águila

Los niños buscan el objetivo

La riqueza

Que Pitágoras definía a la esfera como la perfección del todo

O donde con tan solo

Una pieza de arcilla cocida

Se marcan los territorios a conquistar

Saltando

En uno de los caminos incas

Donde el imperio se acentuó

Se levantó un arco

Para dar la bienvenida a sus visitantes

La ronda

Barrio emblemático



Custodiado por la virgen

Donde la bohemia y los juegos de tradición perduran hasta hoy

En los talleres de los artesanos

Donde se da forma a las sonrisas de los niños del ayer y del hoy

Encontramos maestros de aquella escuela quiteña

Que tanto prestigio nos dio

Donde sus manos van labrando

El comienzo de la diversión

Con madera y utensilios

Donde la viruta vuela

Va tomando forma

Aquella figura tan peculiar

Con pie de hierro

Y una soga

Que abraza su cuerpo

Que parecería que jamás se mantendrá en pie

Le da el impulso

Para que baile, baile

Y baile

“Generaciones llegan,

Generaciones pasan

Y eres como una vía láctea

Sobre la vida”