



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

FACULTAD DE CIENCIAS AGROPECUARIAS Y RECURSOS NATURALES

CARRERA DE INGENIERÍA EN ECOTURISMO

**“GUÍA DE PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL ENFOCADOS A
CUENTOS, LEYENDAS Y JUEGOS TRADICIONALES DE LA PARROQUIA
TANICUHÍ - CANTÓN LATACUNGA”**

Proyecto de investigación previo a la obtención del Título de Ingeniera en Ecoturismo

Autora:

Palma Caiza Alexandra Cristina

Tutora:

Lic. Diana Karina Vinueza Morales, Mgs.

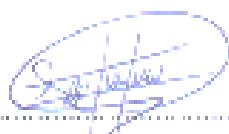
Latacunga – Ecuador

Julio – 2019

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

"Yo Alexandra Cristina Palma Caiza", con C.C. 050400584-4 declaro ser autora del presente proyecto de investigación: **GUÍA DE PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL ENFOCADOS EN CUENTOS, LEYENDAS Y JUEGOS TRADICIONALES DE LA PARROQUIA TANICUHÍ - CANTÓN LATACUNGA**, siendo la Ing. Diana Karina Vinuesa Morales tutora del presente trabajo; y eximo expresamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Además, certifico que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad.



Autora:

Alexandra Cristina Palma Caiza

C.I.: 050400584-4



Tutora:

Ing. Mgs. Diana Karina Vinuesa Morales

C.I.: 171606014-8

CONTRATO DE CESIÓN NO EXCLUSIVA DE DERECHOS DE AUTOR

Comparecen a la celebración del presente instrumento de cesión no exclusiva de obra, que celebran de una parte **Alexandra Cristina Palma Caiza**, identificada con C.C. N° **050400584-4**, de estado civil **soltera** y con domicilio en Latacunga, a quien en lo sucesivo se denominará **LA CEDENTE**; y, de otra parte, el Ing. MBA. Cristian Fabricio Tinajero Jiménez, en calidad de Rector y por tanto representante legal de la Universidad Técnica de Cotopaxi, con domicilio en la Av. Simón Rodríguez Barrio El Ejido Sector San Felipe, a quien en lo sucesivo se le denominará **EL CESIONARIO** en los términos contenidos en las cláusulas siguientes:

ANTECEDENTES: CLÁUSULA PRIMERA. - LA CEDENTE es una persona natural estudiante de la carrera de **Ingeniería en Ecoturismo**, titular de los derechos patrimoniales y morales sobre el trabajo de grado **“GUÍA DE PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL ENFOCADOS A CUENTOS, LEYENDAS Y JUEGOS TRADICIONALES DE LA PARROQUIA TANICUHÍ - CANTÓN LATACUNGA”** la cual se encuentra elaborada según los requerimientos académicos propios de la Facultad según las características que a continuación se detallan:

Historial académico. - Inicio octubre 2011 – marzo 2012, fecha fin abril – agosto 2019.

Aprobación HCA. - 4 de abril del 2019

Tutor. - Lic. Vinuesa Morales Diana Karina, Mgs.

Tema: **“GUÍA DE PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL ENFOCADOS EN CUENTOS, LEYENDAS Y JUEGOS TRADICIONALES DE LA PARROQUIA TANICUHÍ - CANTÓN LATACUNGA”**

CLÁUSULA SEGUNDA. - LA CESIONARIA es una persona jurídica de derecho público creada por ley, cuya actividad principal está encaminada a la educación superior formando profesionales de tercer y cuarto nivel normada por la legislación ecuatoriana la misma que establece como requisito obligatorio para publicación de trabajos de investigación de grado en su repositorio institucional, hacerlo en formato digital de la presente investigación.

CLÁUSULA TERCERA. - Por el presente contrato, **LA CEDENTE** autoriza a **EL CESIONARIO** a explotar el trabajo de grado en forma exclusiva dentro del territorio de la República del Ecuador.

CLÁUSULA CUARTA. - OBJETO DEL CONTRATO: Por el presente contrato **LA CEDENTE**, transfiere definitivamente a **EL CESIONARIO** y en forma exclusiva los siguientes derechos patrimoniales; pudiendo a partir de la firma del contrato, realizar, autorizar o prohibir:

- a) La reproducción parcial del trabajo de grado por medio de su fijación en el soporte informático conocido como repositorio institucional que se ajuste a ese fin.
- b) La publicación del trabajo de grado.
- c) La traducción, adaptación, arreglo u otra transformación del trabajo de grado con fines académicos y de consulta.
- d) La importación al territorio nacional de copias del trabajo de grado hechas sin autorización del titular del derecho por cualquier medio incluyendo mediante transmisión.
- f) Cualquier otra forma de utilización del trabajo de grado que no está contemplada en la ley como excepción al derecho patrimonial.

CLÁUSULA QUINTA. - El presente contrato se lo realiza a título gratuito por lo que **EL CESIONARIO** no se halla obligada a reconocer pago alguno en igual sentido **LA CEDENTE** declara que no existe obligación pendiente a su favor.

CLÁUSULA SEXTA. - El presente contrato tendrá una duración indefinida, contados a partir de la firma del presente instrumento por ambas partes.

CLÁUSULA SÉPTIMA. - CLÁUSULA DE EXCLUSIVIDAD. - Por medio del presente contrato, se cede en favor de **EL CESIONARIO** el derecho a explotar la obra en forma exclusiva, dentro del marco establecido en la cláusula cuarta, lo que implica que ninguna otra persona incluyendo **LA CEDENTE** podrá utilizarla.

CLÁUSULA OCTAVA. - LICENCIA A FAVOR DE TERCEROS. - EL CESIONARIO podrá licenciar la investigación a terceras personas siempre que cuente con el consentimiento de **LA CEDENTE** en forma escrita.

CLÁUSULA NOVENA. - El incumplimiento de la obligación asumida por las partes en las cláusulas cuartas, constituirá causal de resolución del presente contrato. En consecuencia, la resolución se producirá de pleno derecho cuando una de las partes comunique, por carta notarial, a la otra que quiere valerse de esta cláusula.

CLÁUSULA DÉCIMA. - En todo lo no previsto por las partes en el presente contrato, ambas se someten a lo establecido por la Ley de Propiedad Intelectual, Código Civil y demás del sistema jurídico que resulten aplicables.

CLÁUSULA UNDÉCIMA. - Las controversias que pudieran suscitarse en torno al presente contrato, serán sometidas a mediación, mediante el Centro de Mediación del Consejo de la Judicatura en la ciudad de Latacunga. La resolución adoptada será definitiva e inapelable, así como de obligatorio cumplimiento y ejecución para las partes y, en su caso, para la sociedad. El costo de tasas judiciales por tal concepto será cubierto por parte del estudiante que lo solicitare.

En señal de conformidad las partes suscriben este documento en dos ejemplares de igual valor y tenor en la ciudad de Latacunga a los treinta días del mes de julio de 2019.



Alexandra Cristina Palma Caiza

LA CEDENTE

.....

Ing. MBA. Cristian Tinajero Jiménez

EL CESIONARIO

AVAL DEL TUTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

4

En calidad de Tutor del Proyecto de Investigación con el título:

"GUÍA DE PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL ENFOCADOS EN CUENTOS, LEYENDAS Y JUEGOS TRADICIONALES DE LA PARROQUIA TANICUHÍ - CANTÓN LATACUNGA", de Palma Caiza Alexandra Cristina, de la carrera de Ingeniería en Ecoturismo, considero que el presente trabajo investigativo es merecedor del Aval de aprobación al cumplir las normas, técnicas y formatos previstos, así como también ha incorporado las observaciones y recomendaciones propuestas en la Pre defensa.

Latacunga 26 de julio 2019



Firma del Tutor

Mgs. Diana Karina Vinucza Morales

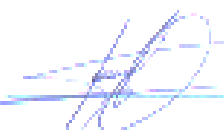
AVAL DE LOS LECTORES DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

En calidad de Lectores del Proyecto de Investigación con el título:

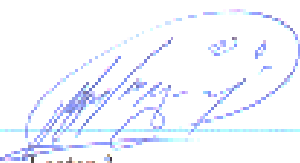
"GUÍA DE PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL ENFOCADOS EN CUENTOS, LEYENDAS Y JUEGOS TRADICIONALES DE LA PARROQUIA TANICUHÍ - CANTÓN LATACUNGA", Palma Caiza Alexandra Cristina de la carrera Ingeniería en Ecoturismo considero que el presente trabajo investigativo es merecedor del Aval de aprobación al cumplir las normas, técnicas y formatos previstos, así como también ha incorporado las observaciones y recomendaciones propuestas en la Pre defensa.



Lector 1
Mgs. Klever Muñoz
CC: 050139781-4



Lector 2
Dr. Elicser Chicaiza
CC: 0501423131



Lector 3
Ing. Matius Mendoza
CC: 1710448521

AGRADECIMIENTO

A Dios por la oportunidad que me brinda de realizar este proyecto, a mis padres un sincero y eterno agradecimiento por la oportunidad, apoyo y confianza que depositaron en mí, a mis hermanas/os que de una u otra manera me han ayudado a cumplir un objetivo más en mi vida, a mi esposo Franklin Rodríguez quien ha sido cómplice y testigo de mis éxitos y fracasos en el trayecto de mi carrera por el constante apoyo y ánimo, y porque no un profundo agradecimiento a mis amigas por sus palabras de aliento y su apoyo incondicional.

A los docentes de la Carrera de Ecoturismo de la Universidad Técnica de Cotopaxi por el apoyo en todo el transcurso de mi carrera y por haber enriquecido mis conocimientos, en las cátedras impartidas.

Alexandra Palma

DEDICATORIA

A Dios por concederme el regalo de la vida y la oportunidad de culminar una etapa más en mi vida, sobre todo, éste trabajo se lo dedico a mi hija Kimberly Alexandra Rodríguez Palma, quien ha sido mi mayor motivo e inspiración para culminar mis estudios Universitarios y por haber compartido buenos y malos momentos juntas en tareas encomendadas en el transcurso de mi carrera, con todo el amor del mundo dedico este trabajo a mi pequeña.

Alexandra Palma

FACULTAD DE CIENCIAS AGROPECUARIAS Y RECURSOS NATURALES

TITULO: “GUÍA DE PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL ENFOCADOS A CUENTOS, LEYENDAS Y JUEGOS TRADICIONALES DE LA PARROQUIA TANICUHÍ - CANTÓN LATACUNGA”

Autora:

Alexandra Cristina Palma Caiza

RESUMEN

El proyecto de investigación que se realizó en la Parroquia Tanicuchí fue diseñado para recopilar información acerca las manifestaciones culturales inmateriales vigentes y otras que viven en la memoria de las personas adultas mayores, según la clasificación del Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (INPC) está constituida por ámbitos y sub-ámbitos, siendo el caso esta investigación fue enfocada a cuentos, leyendas y juegos tradicionales, mismo que se encuentra en el ámbito 1: tradiciones y expresiones orales y el ámbito 2: artes del espectáculo. Para lo cual se aplicaron técnicas y métodos que permitieron conocer la forma de vida, costumbres, manifestaciones reales que al pasar el tiempo han quedado grabadas en la memoria de la localidad para ser transmitidas de generación en generación. Para el desarrollo del proyecto primero se realizó un diagnóstico situacional en los ámbitos, Socio cultural, ambiental y económico, en donde se recopiló la información primaria y secundaria, de esta manera se conoció los cambios que se han dado en cada generación, tanto en la forma de vida como en el número de manifestaciones: Cuentos, leyendas y juegos tradicionales. En la segunda etapa de investigación se analizó toda la información obtenida clasificando las manifestaciones del ámbito 1 y ámbito 2, se obtuvo el inventario de las manifestaciones culturales referentes al patrimonio cultural inmaterial, en la investigación se identificaron actores clave de 75 a 92 años de edad que son principales portadores de la identidad propia de la parroquia, se identificó 11 manifestaciones correspondientes al ámbito 1 y 22 manifestaciones del ámbito 2 descritas anteriormente, dando un total de 33 registros, esto también permitió identificar problemas en cuanto a la pérdida de la identidad cultural, debido a la aculturación y globalización, en esta investigación se describieron: Cuentos, leyendas y juegos tradicionales mismo que son plasmados en un guía descriptiva mismas que permitirán conocer las expresiones orales contribuyendo así a la difusión y transmisión de manifestaciones que forman parte de la identidad de la Parroquia Tanicuchí y tener un punto de partida para futuros proyectos de revitalización.

Palabras clave: Patrimonio cultural, patrimonio inmaterial, difusión, tradiciones, memorias colectivas, antropónimos.

TECHNICAL UNIVERSITY OF COTOPAXI

ACADEMIC UNIT OF AGRICULTURAL SCIENCES AND NATURAL RESOURCES

TITLE: “GUIDE TO IMMATERIAL CULTURAL HERITAGE FOCUSED ON TRADITIONAL ACCOUNTS, LEGENDS AND GAMES OF TANICUHÍ PARISH - CANTÓN LATACUNGA”

Author:

Alexandra Cristina Palma Caiza

ABSTRACT

The research project was carried out in the Tanicuchí Parish designed to gather information about the current intangible cultural manifestations and others that live in the memory of the elderly, according to the classification of the National Institute of Cultural Heritage (INPC) is constituted by areas and sub-subjects, being the case this research was focused on stories, legends and traditional games, which is in scope 1: oral traditions and expressions and scope 2: performing arts. For which techniques and methods were applied that allowed to know the way of life, customs, real manifestations that over time have been recorded in the memory of the town to be transmitted from generation to generation. For the development of the project, a situational diagnosis was made in the fields, cultural, environmental and economic partner, where the primary and secondary information was collected, in this way the changes that have occurred in each generation were known, both in the way of life as in the number of manifestations: stories, legends and traditional games. In the second stage of the investigation, all the information obtained was classified by classifying the manifestations of the scope 1 and scope 2, the inventory of the cultural manifestations referring to the intangible cultural heritage was obtained, in the investigation key actors from 75 to 92 years of age were identified which are the main bearers of the parish's own identity, 11 manifestations corresponding to scope 1 and 22 manifestations of scope 2 described above were identified, giving a total of 33 records, this also allowed to identify problems regarding the loss of cultural identity Due to acculturation and globalization, this research described: Stories, legends and traditional games that are embodied in a descriptive guide that will allow us to know the oral expressions contributing to the dissemination and transmission of manifestations that are part of the identity from Tanicuchí Parish and have a starting point for future revitalization projects.

Keywords: Cultural heritage, intangible heritage, dissemination, traditions, collective memories, anthroponyms.

INDICE

INDICE	x
INDICE DE TABLAS.....	xii
INDICE DE ILUSTRACIONES.....	xiii
INDICE DE FICHAS.....	xiii
1. INFORMACIÓN GENERAL	1
2. RESUMEN DEL PROYECTO	2
3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO	3
4. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO	4
4.1. BENEFICIARIOS DIRECTOS	4
4.2. BENEFICIARIOS INDIRECTOS.....	4
5. PROBLEMÁTICA.....	4
6. OBJETIVOS.....	6
6.1. General.....	6
6.2. Específicos.....	6
7. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS:	7
8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA.....	8
8.1. Marco normativo e institucional para el patrimonio cultural inmaterial.....	8
8.2. Plan toda una vida 2017.....	8
8.3. Saberes y conocimientos ancestrales.....	9
8.4. Aculturación	10
8.5. Patrimonio inmaterial.....	10
8.6. Clasificación del patrimonio cultural inmaterial	11
8.6.1. Ámbito uno.....	11
8.6.2. Ámbito dos	12
8.7. Inventario del patrimonio inmaterial.....	14
8.8. Características del inventario	14
8.9. Guía Descriptiva.....	15
8.9.1. Tipos de guía descriptiva	15
9. METODOLOGÍA	16
9.1. Enfoque	16
9.2. Métodos.....	17
9.4. Técnicas.....	18
9.5. Instrumentos.....	19
10. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	19
10.5. Localización del área de estudio.....	19
10.6. Macro localizacion.....	20

10.7. Meso localización.....	20
10.8. Micro localización	21
10.9. Diagnóstico de la parroquia por ámbitos	23
10.9.1. Ámbito Sociocultural	23
10.9.2. Ámbito ambiental.....	25
10.9.3. Ámbito Cultural	27
10.9.4. Ámbito económico productivo	29
10.9.5. Migración	31
10.10. Análisis general de potencialidades y problemas de acuerdo al ámbito.....	31
10.11. Identificación de actores clave.	32
10.12. Inventario.....	34
10.13. Diseño de la guía descriptiva	41
10.13.1. Proceso para la elaboración de la guía	41
10.13.2. Estructura de la guía descriptiva	42
10.13.3. Análisis de resultados sobre la guía descriptiva	42
10.13.4. Diseño de portada contraportada	43
10.13.5. Diseño del contenido de la guía	43
11. IMPACTOS	45
11.5. Social.....	45
11.6. Cultural	45
12. PRESUPUESTO PARA LA ELABORACIÓN DEL PROYECTO	46
13. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	47
14. CONCLUSIONES.....	48
15. RECOMENDACIONES.....	49
16. BIBLIOGRAFÍA	50
17. APÉNDICES.....	52
17.1. Apéndice 1. Aval de traducción de idiomas.	52
17.2. Apéndice 2 Hoja de vida de la Tutora	53
17.3. Apéndice 3. Hoja de vida de la alumna	54
17.4. Apéndice 4. Hoja de vida de los lectores	55
17.4.1. Hoja de vida Lector 1.....	55
17.4.2. Hoja de vida lector 2	56
17.4.3. Hoja de vida lector 3	57
17.5. Apéndice 5. Fichas del Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (INPC).....	58
17.6. Apéndice 6. Evidencias del trabajo de investigación con actores clave.....	158

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Beneficiarios directos.....	4
--------------------------------------	---

Tabla 2. Beneficiarios indirectos.....	4
Tabla 3. Actividades y sistema de tareas en relación a los objetivos	7
Tabla 4. Datos generales de Tanicuchí.....	22
Tabla 5: Población	24
Tabla 6. Relieve de la Parroquia Tanicuchí.....	25
Tabla 7. Riesgos	26
Tabla 8. Suelos	26
Tabla 9. Tipo de Bien Inmaterial.....	27
Tabla 10. lista de atractivos	28
Tabla 11. Establecimientos y empresas.....	29
Tabla 12. Población Económicamente Activa.....	30
Tabla 13. Motivo de viaje.....	31
Tabla 14: Identificación de actores clave.....	33
Tabla 15: Adultos mayores	34
Tabla 16: Adultos de edad media.....	35
Tabla 17: Menores de edad media.	35
Tabla 18. Sensibilidad al cambio	36
Tabla 19. Inventario	38

INDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Beneficios del Juego Tradicional.....	13
Ilustración 2. Macro localización	20
Ilustración 3. Mesolocalización	21
Ilustración 4. Micro localización	23
Ilustración 5: Sensibilidad al cambio	37
Ilustración 6. Presupuesto.....	46
Ilustración 7. Cronograma	47

INDICE DE FICHAS

Ficha. 1 El conejo	58
Ficha. 2 Longo chiquito.....	60
Ficha. 3 Pelota nacional.....	64
Ficha. 4 macatetas con habas.....	67
Ficha. 5 Palo encebado	70
Ficha. 6 Las cogidas	73
Ficha. 7 La sogá.....	76
Ficha. 8 La silla	79
Ficha. 9 El chumado	82
Ficha. 10 Zumbambico	85
Ficha. 11 El hueso	88
Ficha. 12 La rayuela	91

Ficha. 13 El trompo	94
Ficha. 14 El gato y el ratón.....	97
Ficha. 15 El arcoíris.....	100
Ficha. 16 La pájara pinta	103
Ficha. 17 Planchas	106
Ficha. 18 El zapatero y el duende.....	109
Ficha. 19 Pan quemado.....	112
Ficha. 20 Busto de Segundo Yáñez	115
Ficha. 21 La cebollita	118
Ficha. 22 El caballito.....	121
Ficha. 23 Cuento del cuy	124
Ficha. 24 Duende del bosque.....	127
Ficha. 25 Pavo encadenado	130
Ficha. 26 Loca viuda	133
Ficha. 27 Puente negro	136
Ficha. 28 Carros de madera	139
Ficha. 29 Las estatuas.....	142
Ficha. 30 Historia de la Ciénega.....	145
Ficha. 31 El tarzán.....	149
Ficha. 32 Huevo de gato.....	152
Ficha. 33 Amor prohibido	155

1. INFORMACIÓN GENERAL

Título del Proyecto: Guía De Patrimonio Cultural Inmaterial enfocado a cuentos, leyendas y juegos tradicionales de la Parroquia Tanicuchí - Cantón Latacunga

Fecha de inicio: Abril 2019

Fecha de finalización: Agosto 2019

Lugar de ejecución: Parroquia Tanicuchí, Cantón Latacunga

Facultad que auspicia: Ciencias Agropecuarias y Recursos Naturales.

Carrera que auspicia: Ing. En Ecoturismo

Proyecto de investigación vinculado: Alternativas Ecoturísticas

Equipo de Trabajo (Anexo 1)

Estudiante: Alexandra Cristina Palma Caiza.

Tutor: Lcda.Mgs. Diana Vinueza

Lector (Anexo 2)

Lector 1 Ing. Klever Muñoz

Lector 2 Ing. MatiusMendoza

Lector 3 Dr. Eliecer Chicaiza

Área de Conocimiento: Servicios, 81. Servicios personales: Turismo

Línea de investigación: Línea 10. Cultura, Patrimonio y Saberes Ancestrales

Sub líneas de investigación de la Carrera: Turismo Comunitario.

2. RESUMEN DEL PROYECTO

El proyecto de investigación que se realizó en la Parroquia Tanicuchí fue diseñado para recopilar información acerca las manifestaciones culturales inmateriales vigentes y otras que viven en la memoria de las personas adultas mayores, según la clasificación del Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (INPC) está constituida por ámbitos y subámbitos, siendo el caso, esta investigación fue enfocada a cuentos, leyendas y juegos tradicionales, mismo que se encuentra en el ámbito 1: Tradiciones y expresiones orales y el ámbito 2: Artes del espectáculo. Para lo cual se aplicaron técnicas y métodos que permitieron conocer la forma de vida, costumbres, manifestaciones reales que al pasar el tiempo han quedado grabadas en la memoria de la localidad para ser transmitidas de generación en generación. Para el desarrollo del proyecto primero se realizó un diagnóstico situacional en los ámbitos, Socio cultural, ambiental y económico, en donde se recopiló la información primaria y secundaria, de esta manera se conoció los cambios que se han dado en cada generación, tanto en la forma de vida como en el número de manifestaciones: Cuentos, leyendas y juegos tradicionales. En la segunda etapa de investigación se analizó toda la información obtenida clasificando las manifestaciones del ámbito 1 y ámbito 2, se obtuvo el inventario de las manifestaciones culturales referentes al patrimonio cultural inmaterial, en la investigación se identificaron actores clave que van de 81 a 100 años de edad mismos que son principales portadores de la identidad propia de la Parroquia, se identificó 11 manifestaciones correspondientes al ámbito 1 y 22 manifestaciones del ámbito 2 descritas anteriormente, dando un total de 33 registros, esto también permitió identificar problemas en cuanto a la pérdida de la identidad cultural, debido a la aculturación y globalización, en esta investigación se describieron: Cuentos, leyendas y juegos tradicionales que fueron plasmados en un guía descriptiva mismas que permitirá conocer las expresiones orales mediante la difusión y transmisión de manifestaciones que forman parte de la identidad de la Parroquia Tanicuchí y tener un punto de partida para futuros proyectos de revitalización.

3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

El presente proyecto de investigación se realiza con la finalidad de rescatar las manifestaciones vigentes que se encuentran en la memoria de las personas adultas mayores y manifestaciones vigentes vulnerables, actualmente el levantamiento de información, la conservación e importancia del patrimonio cultural inmaterial tiene gran importancia en el ámbito cultural inmaterial, valorizando el patrimonio y teniendo como su principal estructura: las artes, arquitectura, folklore mismo que se forma por la música, danza, tradición oral, edificaciones y gastronomía.

Latacunga cuenta con 11 parroquia rurales, las cuales poseen varios atractivos culturales, San Lorenzo de Tanicuchí es una de estas parroquias en la cual se destacan varios acontecimientos folclóricos, religiosos, culturales, entre otros. En este sentido en esta investigación se analizó cada una de las manifestaciones culturales obtenidas y registradas en el proceso de investigación mismas que en tiempos antiguos eran parte del diario vivir.

De tal manera el presente proyecto de investigación pretende registrar los conocimientos y saberes en cuanto a leyendas, cuentos y juegos tradicionales, que tengan un valor simbólico para los habitantes de la Parroquia Tanicuchí, se realizó un análisis minucioso del desvanecimiento de las tradiciones y expresiones orales y la práctica de juegos tradicionales. El estudio de estas manifestaciones se aplicó en un rango de edad, para conocer en qué etapa se ha ido perdiendo la transmisión de estas manifestaciones, en relación al número que se presenten en cada etapa, posterior a ello se analizó las posibles de la pérdida de manifestaciones.

Lo que se pretende con este trabajo de investigaciones, que sea una herramienta para tomar decisiones en cuanto a la necesidad de intervención y poder generar planes de revitalización si es el caso además, que las nuevas generaciones conozcan las tradiciones y expresiones de su localidad, que por muchos años han formado parte de su identidad y en la actualidad solo viven en las memorias locales de las personas adultas mayores, es de suma importancia conservar el patrimonio cultural inmaterial y de alguna manera este proyecto continúe para recuperar la identidad propia de la localidad.

4. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO

En cuanto a los beneficiarios y actores clave de la presente investigación son la población de la Parroquia en especial los adultos mayores. Y docentes de la Universidad Técnica de Cotopaxi de la Carrera de Ecoturismo los cuales forman parte del proceso del proyecto.

4.1. BENEFICIARIOS DIRECTOS

Será toda la población de la Parroquia Tanicuchí, mismos que tendrán una parte de la identidad para el conocimiento de futuras generaciones y futuros proyectos de revitalización.

Tabla 1. Beneficiarios directos

BENEFICIARIOS DIRECTOS		
Población Tanicuchí		
Hombres	Mujeres	Total
6256	6575	12831

Fuente: INEC 2010_ Tomado de PDYOT

Elaborado por: Alexandra Palma (2019).

4.2. BENEFICIARIOS INDIRECTOS

Será la Carrera de Ecoturismo de la Universidad Técnica de Cotopaxi, para posteriores proyectos de investigación.

Tabla 2. Beneficiarios indirectos

BENEFICIARIOS INDIRECTOS		
Carrera de Ecoturismo UTC		
Hombres	Mujeres	Total
220	131	351

Fuente:Secretaría Académica CAREN.

Elaborado por: Alexandra Palma (2019).

5. PROBLEMÁTICA

Al pasar el tiempo la sociedad ha ido perdiendo identidad debido a la incidencia y era tecnológica esto no permite que exista una comunicación directa con las personas, deteniendo de esta manera la transmisión de saberes de padres a hijos. Los factores para que esta pérdida surja son: falta de preocupación de autoridades competentes mismas que no realizan proyectos con fines de conservar la esencia e identidad, como el levantamiento de información acerca de la cultural e historia, fiestas, creencias, tradiciones, gastronomía, bienes muebles e inmuebles, entre otras, no existe un estudio profundo en el cual se analice los cambios que han tenido las manifestaciones al pasar los años por lo que muchas de estas manifestaciones viven en la memoria de las personas mayores que un día se irán sin transmitir dichos saberes. No realizan una continuidad a los proyectos culturales realizados por distintos estudiantes, todo esto

provoca un retroceso de la identidad cultural el desconocimiento de estos temas en los barrios pertenecientes a la parroquia que en la actualidad son alrededor de 30 Barrios.

La población de Tanicuchí antiguamente poseía riqueza cultural, tenían sus propias costumbres, eran más devotos, se practicaba más el respeto propio y hacia los demás, los padres enseñaban a los hijos como cultivar y cosechar sus terrenos transmitían todos sus conocimientos y saberes así también la transmisión de expresiones orales como cuentos, leyendas y juegos tradicionales eran más practicados ya que el mismo entorno se prestaba para el desarrollo de las manifestaciones mencionadas, sin duda era una época en el que todos vivían su día a día, y poco a poco esto ha ido cambiando al paso la tecnología, las necesidades económicas que con ello surge la migración y aculturación hasta nuestros días que poco de los valores.

Es por ello que surge este proyecto mismo que ayudará a la recopilación de información primaria y secundaria para tener bases de búsqueda primordial misma que serán citadas y detalladas para un fácil reconocimiento, es esencial realizar una guía descriptiva ya que en ella de describirá las manifestaciones y expresiones orales que forman parte de la identidad propia de la parroquia Tanicuchí y posteriormente ayude a la difusión del Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI) con nuevos proyectos de desarrollo y revitalización Cultural.

De la misma manera éste proyecto y guía descriptiva servirán como punto de partida para nuevas búsquedas del Patrimonio Cultural Inmaterial enfocados al ámbito uno: Tradiciones y expresiones orales y ámbito dos: Artes del espectáculo, que como ya se ha mencionado anteriormente forman parte de la identidad de la Parroquia Tanicuchí.

6. OBJETIVOS

6.1. General.

Diseñar una guía de Patrimonio Cultural Inmaterial, a través de métodos y técnicas de registro para conocer las manifestaciones culturales que forman parte de la identidad enfocadas a Cuentos, Leyendas y Juegos Tradicionales que posee la Parroquia Tanicuchí.

6.2. Específicos.

- Realizar un diagnóstico situacional, mediante la recopilación de información primaria y secundaria para conocer el estado actual del área.
- Inventariar el Patrimonio Cultural inmaterial a través de las fichas del INPC determinando el número de expresiones orales.
- Sistematizar la información obtenida para el diseño de la guía que permita conocer la identidad de la Parroquia Tanicuchí.

7. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS:

Tabla 3. Actividades y sistema de tareas en relación a los objetivos

Objetivos	Actividades	Resultado de la actividad	Medios de Verificación
Realizar un diagnóstico situacional, mediante la recopilación de información primaria y secundaria para conocer el estado actual del área.	Levantamiento de información bibliográfica. Salida de campo (observación directa). Registro de información. Verificación de información. Mapeo de actores clave. Planificación de entrevistas. Clasificación de actores clave por rangos de edad. Registro fotográfico.	Diagnóstico situacional. Identificación de principales problemas. Identificación de actores clave.	Bibliografía Tabla de resultado del diagnóstico situacional. (tablas 4-12) Número de actores entrevistados. 23 (tabla,13) Grabaciones, 9: Anexos (fichas 9,16,20-24,26,27,30,31,32) Fotografías de los actores clave 19 (guía descriptiva) Rango de edades (tablas 14,15,16)
Inventariar el Patrimonio Cultural inmaterial a través de las fichas del INPC determinando el número de expresiones orales.	Selección de información. Transcripción del registro de entrevistas. Registro de las fichas del INPC. Clasificación de ámbitos Cuantificación de expresiones orales y juegos tradicionales.	Inventario del recurso Cultural Inmaterial	Redacciones de la entrevista abierta Fotografías de las prácticas de juego tradicional. (10) Número de manifestaciones obtenida. (Anexos,33 fichas) Evidencias del trabajo de campo (anexos,16.2.)
Sistematizar la información obtenida para el diseño de la guía que permita conocer la identidad de la Parroquia Tanicuchí.	Diseño de la guía. Transcripción de las manifestaciones encontradas. Fotografías de las manifestaciones.	Guía descriptiva del Patrimonio Cultural Inmaterial	Guía descriptiva elaborada.

Elaborado por: Alexandra Palma (2019).

8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA

8.1. Marco normativo e institucional para el patrimonio cultural inmaterial.

La salvaguardia del Patrimonio Cultural es un deber del Estado ecuatoriano consagrado en la Constitución y le corresponde al Instituto Nacional de Patrimonio Cultural desarrollar las herramientas específicas para su gestión. Para este propósito, el Ecuador cuenta con un marco legal y una institucionalidad que permite identificar las bases sobre las cuales se sustenta la salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial que se detallan en este acápite.

En el Ecuador, el orden jerárquico de aplicación de las normas es el siguiente: La Constitución; los tratados y convenios internacionales; las leyes orgánicas; las leyes ordinarias; las normas regionales y las ordenanzas distritales; los decretos y reglamentos; las ordenanzas; los acuerdos y las resoluciones; y los demás actos y decisiones de los poderes públicos”.(Salvaguarda de Patrimonio, 2016, p.17)

Es deber de los ecuatorianos cuidar del Patrimonio Cultural mediante el desarrollo de planes y proyectos para salvaguardar un bien material o inmaterial. Debido a que la salvaguarda del Patrimonio Cultural está contemplada en la Constitución, ninguna ley, ordenanza o reglamento puede pasar sobre los mandatos constitucionales y es deber de todos los ecuatorianos proteger los bienes que nos pertenecen y podemos apreciar en nuestro entorno que forman parte de nuestra identidad.

8.2. Plan toda una vida 2017

“El primer eje del plan derechos para todos durante toda la vida, establece la protección de las personas más vulnerable, afirma la plurinacionalidad e interculturalidad, plantea el combate a la pobreza en todas sus dimensiones y todo tipo de discriminación, violencia y garantiza los derechos de la naturaleza”.(Plan toda una vida, 2017).

Este plan busca conservar el patrimonio cultural material o inmaterial, así como la memoria local que tenga valor simbólico misma que sean transmitidas a generaciones futuras y de esta manera mantener vigente la identidad local de la misma manera garantiza la igualdad entre las personas y el respeto a la naturaleza.

En el título VII del régimen del buen vivir, capítulo primero sección quinta perteneciente a Cultura, en el Art. 379: Son parte del patrimonio cultural tangible e intangible relevante para la memoria e identidad de las personas y colectivos, y objeto de salvaguarda del Estado, entre otros, menciona:

1. Las lenguas, formas de expresión, tradición oral y diversas manifestaciones y creaciones culturales, incluyendo las de carácter ritual, festivo y productivo.
2. Las edificaciones, espacios y conjuntos urbanos, monumentos, sitios naturales, caminos, jardines y paisajes que constituyan referentes de identidad para los pueblos o que tengan valor histórico, artístico, arqueológico, etnográfico o paleontológico.
3. Los documentos, objetos, colecciones, archivos, bibliotecas y museos que tengan valor histórico, artístico, arqueológico, etnográfico o paleontológico.
4. Las creaciones artísticas, científicas y tecnológicas. Los bienes culturales patrimoniales del estado serán inalienables, inembargables e imprescriptibles. El Estado tendrá derecho de prelación en la adquisición de los bienes del patrimonio cultural y garantizará su protección. Cualquier daño será sancionado de acuerdo con la ley. (Salvaguarda del Patrimonio Cultural Inmaterial, 2011-2012, pág. 18).

De esta manera todo objeto, documento, lugar, tradición, entre muchas otras que se consideren tengan un valor simbólico serán reconocidos como patrimonio y protegidos por la constitución del estado ecuatoriano.

8.3. Saberes y conocimientos ancestrales.

“En patrimonio cultural no hace énfasis solamente en los instrumentos elaborados como son: monumentos, reliquias y colecciones de objetos entre otros, sino también comprende a salvaguardar tradiciones o expresiones vivas heredadas de los antepasados y transmitidas a nuestros descendientes, como tradiciones orales, artes del espectáculo, usos sociales, rituales, actos festivos, conocimientos entre otros que forma del patrimonio inmaterial”. (United Nations Educational Scientific and Cultural & Morin, Octubre de 1999, pág. 27).

Se entiende como expresiones orales a cuentos, historias, formas de vida juegos entre muchos otros que puedan ser transmitidas verbalmente. El patrimonio cultural inmaterial es uno de los pilares fundamentales para la identificación de una localidad, son patrimonio humano que deben ser reconocidas y mantenidas para las nuevas generaciones para que esto suceda, deben combatir diariamente con la tecnología, la aculturación y globalización. Sin embargo, el interés

por mantener las tradiciones y transmitir las a las generaciones presentes como parte de nuestra identidad es cada vez menor

8.4. Aculturación

Las personas migrantes generalmente están preocupadas por la posición económica, las cosas materiales tomando poca importancia a la educación y conservación de lo que aprendieron de cuando eran niños, poco a poco se va perdiendo las costumbres que se tenían con padres y abuelos en esa época, ha cambiado también la forma de alimentarse ya no se consumen los alimentos propios de la localidad, prefieren comidas rápidas y poco nutritivas, de igual manera en épocas anteriores se acudía a la medicina natural con hiervas y la ayuda de un yachak, conocido como curandero, la música y la vestimenta también se ve alterada en la actualidad. En general la migración ha hecho que las personas adquieran nuevas costumbres, a través de los medios tecnológicos, la situación laboral, el estado económico y muchas otras causales y toda aquella concepción dada alrededor de las comunidades ya establecidas que han alterado de alguna manera la identidad de la localidad.

Para mitigar un poco esta causa de pérdida de identidad se ve en la obligación de impartir en cada uno de los hogares costumbres y tradiciones que los padres poseían desde niños, esto permitirá que se mantenga viva las tradiciones, el patrimonio cultural inmaterial como los cuentos, leyendas y juegos tradicionales también serán de principal ayuda para no dejar pasar por alto todas las costumbres que se poseían en tiempos antiguos.

8.5. Patrimonio inmaterial.

La UNESCO (2014). Define al Patrimonio Inmaterial como:

El Patrimonio Inmaterial está ligado a la memoria y a la herencia en la medida en que su vigencia y representatividad generan procesos identitarios y de pertenencia en la comunidad. En este sentido, el Patrimonio Inmaterial está conformado por aquellas manifestaciones y expresiones cuyos saberes, conocimientos, técnicas y prácticas han sido transmitidas de generación en generación, tienen vigencia y son pertinentes para una comunidad ya que han sido recreadas constantemente en función de los contextos sociales y naturales, en un proceso vivo y dinámico que legitima la significación de los sentidos. (p.8)

En el 2014 el concepto de Patrimonio Cultural ha evolucionado notablemente ya que hoy se conoce como todo aquello objeto o bien mueble e inmueble que tenga un valor simbólico y que se haya transmitido de generación en generación, hace referencia también a las costumbres, tradiciones y expresiones orales que se manifiestan en cada cultura formando parte de la identidad local.

8.6. Clasificación del patrimonio cultural inmaterial

En la guía Salvaguarda del Patrimonio Cultural Inmaterial (2012).menciona la clasificación del Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI), siendo estas:

- 1) Tradiciones y expresiones orales,
- 2) Artes del espectáculo,
- 3) Usos sociales, rituales y actos festivos,
- 4) Conocimientos y usos relacionados con la naturaleza y el universo,
- 5) Técnicas artesanales tradicionales.

8.6.1. Ámbito uno

Dentro del ámbito 1: Tradiciones y expresiones orales se encuentran sub-ámbitos que en este proyecto se presentan a leyendas, mitos, cuentos y cada uno de éstos posee detalles:

Sub-ámbito leyendas:son interpretadas por las personas mediante un acontecimiento real que sumado a la imaginación popular que poseen su propia denominación de acuerdo al lugar.

Leyendas asociadas a apariciones de seres sobrenaturales:Se relacionan con apariciones de seres mitológicos, se presentan a nivel nacional con variantes locales.

Leyendas asociadas a imágenes religiosas:Aparición de imágenes religiosas que explican la devoción y en ciertos casos la formación de poblaciones.

Leyendas asociadas a elementos naturales:Se expresa la formación de fenómenos naturales y en ocasiones se los personifica y da caracteres femenino y masculino.

Sub-ámbito mitos:Son acontecimientos prodigiosos, escenificados por seres sobrenaturales que están relacionados con aspectos sagrados, los mitos pueden pertenecer a una o más categorías.

Mitos antropogónicos: Narran la aparición del ser humano. Están vinculados con los mitos cosmogónicos.

Mitos morales: explican la existencia del bien y del mal.

Expresiones orales: Tradición oral que se transmiten verbalmente y de forma artística (musical, poética, entre otros).

Sub-ámbito cuentos: “Algunos de los diversos tipos de cuentos son: cuentos infantiles, cuentos sobre animales, plantas, naturaleza muerta, objetos, entre otros”. (Guía Salvaguarda PCI, 2011-2012, pág. 40).

Estos cuentos son producidos por la mente humana se relacionan con ciertos componentes existen a los que se les puede relatar y manifestarlos como un cuento que deja moralejas y lecciones de vida de acuerdo al contexto.

Desde tiempos antiguos los cuentos para muchos han formado parte del crecimiento en la se le permite ser uno mismo imaginar personajes, paisajes entre otros. (Bettelheim, Septiembre, 2014)

Clasificación de los cuentos

Populares: es una narración breve y muy tradicional imaginarios los cuales suelen ser versiones distintas con una estructura parecida y detalles muy. Se subdivide en: cuentos, de hadas, animales, costumbre.

Literarios: Se concibe a través de la escritura en el que se conoce al autor y un texto plasmado por escrito.

Cánticos: Sus características son de carácter poético pueden estar asociados a rezos y alabanzas religiosas musicalizadas.

Proverbios, dichos, supersticiones y creencias: Son ideas que expresan a manera sentenciosa, metafórica, interpretativa y paradigmática hechos reales y sobrenaturales de la vida diaria.

8.6.2. Ámbito dos

Artes del espectáculo. - Se enfoca en danza, música, teatro, juegos y más expresiones que tengan un valor simbólico para la comunidad mismas que se transmiten de generación en generación.

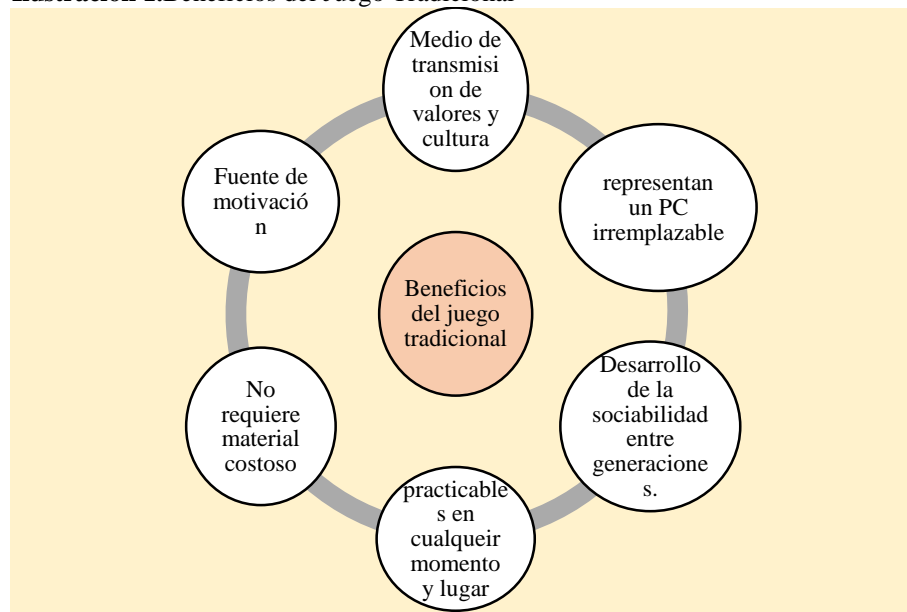
Sub-ámbito: Juegos tradicionales:

Morera (2008). Define a los juegos tradicionales como:

Recibe el nombre de juegos tradicionales todos aquellos conocidos por la gente de un determinado lugar, llevados a la práctica regularmente y que se conservan y transmiten de generación en generación, los cuales envuelven una gran cantidad de hechos históricos propios de ese lugar o zona de origen. (pág.8)

Dentro de todos los tipos de juegos encontramos al juego tradicional que es de suma importancia para la identificación de una localidad dicho juego se caracteriza por la transmisión de generación en generación, en esto se puede resaltar que quienes están con la responsabilidad de hacer que la tradición e identidad de un pueblo permanezca a través de los tiempos son los padres para con sus hijos, serán ellos los portadores de este gran valor cultural quienes enseñarán a sus hijos lo que sus padres le enseñaron a cada uno de ellos. Con esto se puede decir que este tipo de manifestación cultural tiene un listado ilimitado, muy variado y características autóctonas de un determinado lugar.

Ilustración 1.Beneficios del Juego Tradicional



Nota: PC: Patrimonio Cultural

Fuente: Palate Alba 2018 pg. 22

Elaborado por: Alexandra Palma (2019).

Un juego cualquiera que fuere siempre tiene beneficios como sociabilizar, conocerse, hace que la mente del niño baya mas allá de lo que estaba acostumbrado conoce, acepta y respeta las reglas del juego esto, enriquece la localidad y la ayuda a mantener vigente en costumbres tradiciones pero sobre todo en valores.(Bruner & Jerome, 2009, pág. 256)

Juegos rituales o festivos: son juegos de carácter solemne que tienen una función simbólica dentro de contextos de ritualidad y celebración.

Prácticas deportivas y recreativas: son las actividades lúdicas expresadas en la actividad física y mental, que tienen reglas específicas y que generalmente involucran situaciones de competencia.

8.7. Inventario del patrimonio inmaterial

El Patrimonio Cultural inmaterial propone medidas de salvaguarda mismas que son:

1. Para asegurar la identificación con fines de salvaguarda, cada Estado Parte confeccionará con arreglo a su propia situación uno o varios inventarios del patrimonio cultural inmaterial presente en su territorio. Dichos inventarios se actualizarán regularmente.
2. Al presentar su informe periódico al Comité de conformidad con el Artículo 29 cada Estado Parte proporcionará información pertinente en relación con esos inventarios. (Guía Salvaguarda PCI, 2011-2012, pág. 24).

Un inventario es un registro y un estado integrado de todos los elementos turísticos que por sus cualidades naturales, culturales y humanas estas suelen llegar a ser un recurso para el turista. En el Inventario se describen los bienes o manifestaciones encontradas y les da una valoración patrimonial, detalla el estado de vulnerabilidad y amenaza en el que se encuentren los bienes. Sirve de gestión el cual puede ser mejorado de manera constante con el fin de que éste se encuentre actualizado.

8.8. Características del inventario

Debe ser un reflejo claro sea un recurso natural o cultural es importante que ese se mencione la situación actual y la información técnica que llevará a crear proyectos acordes a necesidades establecidas e identificadas, de igual manera debe tener datos que lleven al lugar de origen de la manifestación a inventariar, otra característica del inventario.

Ficha de registro

En el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural INPC (2011). Menciona: El registro del Patrimonio Inmaterial se divide en tres categorías con sus respectivos criterios de identificación.

Manifestaciones Vigentes (MV). - Transmisión intergeneracional en vigencia. Todas las expresiones orales se heredan de generación en generación, son manifestaciones vivas o que requiere de un proceso de revitalización.

Manifestaciones Vigentes Vulnerables (MVV). - Fragilidad en el proceso de transmisión, se detectan amenazas y requieren una intervención inmediata.

Manifestaciones Vigentes en la Memoria Colectiva (MVMC). - Permanecen en la memoria. Las manifestaciones han perdido vigencia en la práctica, pero se mantienen en la memoria colectiva. (pág.29).

8.9. Guía Descriptiva

Una guía tiene la función de orientar, con diferentes significados acorde al contexto que se realice. El texto descriptivo consiste en una representación verbal real de un objeto, persona, paisaje, emoción y todo cuanto se pueda ser puesto en palabras, se pretende que el lector tenga una imagen exacta de la realidad que estamos transmitiendo en palabras como una especie de “pintura verbal”.

En este caso la guía descriptiva del patrimonio cultural inmaterial transcribe detalles de la transmisión de las tradiciones y expresiones orales, artes del espectáculo, bajo un lineamiento dado por el INPC, que es el registro en las fichas.

8.9.1. Tipos de guía descriptiva

8.9.1.1. Técnica:

Es fundamental que la objetividad sea respetada para que la información no se distorsione ya sea por un punto de vista diferente o por opiniones, usa un lenguaje frío con palabras técnicas que se enfocan en una característica de lo que se pretende representar.

8.9.1.2. Literaria:

Es lo contrario teniendo como prioridad la subjetividad del autor con palabras más sencillas en esta descripción la realidad que describe el escritor puede haber salido de su imaginación ser un texto descriptivo ya que se trata de una realidad.

Éste tipo de descripción se divide en tres etapas:

La primera consiste en observar la realidad analizando detenidamente todos los detalles que podamos reconocer

La segunda etapa ordenamos la información con el fin que el texto sea interpretado con claridad organizando de lo más importante a lo menos importante o viceversa.

Y la tercera fase es presentar lo que se definió en las dos anteriores.

Para este proyecto es un documento que incluye un levantamiento de información que como resultado de un listado de manifestaciones culturales encontradas con información clara y verídica.

9. METODOLOGÍA

9.1. Enfoque

El enfoque es etnográfico debido a que permite conocer la forma de vida de las personas, ayuda también a interactuar directamente con la sociedad siendo esta investigación fundamental para obtener datos que favorezcan al desarrollo de la investigación, con la aplicación de métodos y técnicas adecuadas. Un enfoque cualitativo y cuantitativo porque en la investigación de campo se obtendrá resultados de carácter numérico y características de las expresiones orales y manifestaciones identificadas mismas que servirán para la sustentación de la investigación. Y un enfoque descriptivo que nos permitirá identificar el objeto de estudio en este caso (Patrimonio Inmaterial) y posteriormente presentar sus características (Bienes Inmateriales) y como tal diseñar un material de difusión en el que se plasmará toda la información dada por los pobladores entrevistados.

Investigación bibliográfica.

Permitió analizar diferentes fuentes para conocer la situación de la Parroquia Tanicuchí a través de la recopilación de información de la provincia, siendo el caso del año de fundación, en donde existen algunas hipótesis, así también esta investigación ha permitido indagar en las personas de mayor edad que son principales portadoras de la identidad de la Parroquia.

Investigación de campo

Una vez obtenida la información primaria acerca de la Parroquia, seguimos con la investigación de campo para obtener datos secundarios, se pretende conocer el área de estudio, identificar actores clave para la extracción de información idónea para la elaboración de la guía descriptiva y de acuerdo a los objetivos planteados.

De la misma manera va a permitir la recolección de datos como fotografías, coordenadas GPS, descripción y detalles de las manifestaciones vigentes y de la memoria colectiva.

Investigación Etnográfica

Mediante esta investigación se ha podido conocer de manera detallada las costumbres y forma de vida de la población misma que a través del tiempo ha cambiado en gran medida el patrimonio cultural inmaterial para sustentar este importante paso se identificaron actores clave misma que se encuentran separados en grupos acorde a la edad con la finalidad de identificar en qué etapa fueron perdiendo la transmisión de costumbres y tradiciones.

Para lo cual se ha aplicado diferentes herramientas e instrumentos que ayudan a la recopilación de información.

9.2. Métodos

Matriz Mapeo de Actores clave (MAC)

El uso de esta matriz permite tener claro quiénes serán los involucrados y brindar información adecuada para el avance de la investigación, mediante esta ficha se tomó en cuenta ciertos aspectos de diferentes edades, la ubicación, el interés e influencia en algún tipo de manifestación, el entorno familiar; todos los datos obtenidos en este registro se trasladarán posteriormente a la ficha del INPC

Método descriptivo

Se aplicó esta investigación debido a que se transcribió los datos obtenidos en las salidas de campo y la búsqueda de información en diferentes fuentes de información, mismas que ayudan a entender mejor acerca de la cultura pasada y actual, los cambios, así como en manifestaciones encontradas.

Método Analítico

Este método se aplicó al analizar, verificar y extraer la información cuantitativa y cualitativa registradas para ser transcritas y pasadas a la ficha del Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (INPC), dándole su característica propia y su numeración.

Método cualitativo y cuantitativo

Esta investigación se aplica el método cualitativo y cuantitativo ya que se obtuvo datos numéricos y características acerca de las manifestaciones enfocada a cuentos, leyendas y juegos tradicionales.

Método de observación directa

Es una técnica que se relaciona con los objetos de estudio siendo este uno de los métodos más antiguos para adquirir la aplicación de éste método ayudó a identificar los sectores como punto clave de la investigación, y percibir las prácticas de los juegos tradicionales y las características propias de los cuentos y leyendas.

9.4. Técnicas

Entrevistas abiertas

Ésta técnica ha permitido crear un diálogo con las personas las cuales han transmitido su historia de vida con detalles lo cual ha facilitado en gran medida la recolección de información de la que no se tenía registro alguno.

Fichas de patrimonio cultural inmaterial

“Son fichas especializadas para el registro e inventario de bienes muebles, bienes inmuebles y patrimonio cultural inmaterial. Este material tiene por objeto dar directrices normalizadas para el levantamiento de las fichas a nivel nacional, con un registro único”.(INPC, 2011 - 2012, pág. 17).

Estas fichas son dadas por el Ministerio de Turismo (MINTUR), las cuales son didácticas y siguen un proceso con los datos precisos que ha permitido tener la información necesaria para la ubicación y conocimiento de la manifestación inventariada.

Estructura.

La estructura de la ficha va acorde la necesidad del tipo de investigación, teniendo como base la ficha Instituto Nacional de Patrimonio Cultural INPC (2012). Dando el cumplimiento la siguiente estructura:

Encabezado: Es consignado por el INPC por ser una entidad rectora, este encabezado debe ir todo tipo de ficha sin importar el ámbito al cual se haga referencia.

Código: Consiste en ubicar los dígitos de la división político-administrativa que son generados por la normalización vigente del INEC (2010). El código consta de lo siguiente:

En letras mayúsculas las letras “IM” que corresponde al área del patrimonio inmaterial, 2 dígitos de la provincia, 2 dígitos del código del cantón, 2 dígitos del código de la parroquia, contenedor de 3 números que corresponde al ámbito, 2 dígitos del año de

realización, consta de 6 números que corresponde a la secuencia del registro.(Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, 2011, pág. 36).

Para el contenido de las fichas consta de la siguiente estructura.

- 1.- Datos de localización
- 2.- Fotografía referencial
- 3.- Datos de Identificación
- 4.- Descripción de la manifestación
- 5.- Portadores/ Soportes
- 6.- Valoración
- 7.- Interlocutores
- 8.- Elementos relacionados
- 9.- Anexos
- 10.- Observaciones
- 11.- Datos de control.(Guía Salvaguarda PCI, 2011-2012, págs. 37- 46)

9.5.Instrumentos

Libreta de campo/ lápiz: En la que se pudo registrar información principal.

Cámara fotográfica: Permitió registrar evidencias de la salida de campo, prácticas de los diferentes juegos y fuentes de información de cuentos y leyendas.

Audio grabadora: Permitió tener una evidencia de información y facilitó en la recopilación de información.

Publisher 2016: Sirvió como herramienta de diseño de la guía descriptiva ya que por sus usos múltiples y herramientas que posee se cumplió con el último objetivo del proyecto.

10. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

10.5. Localización del área de estudio

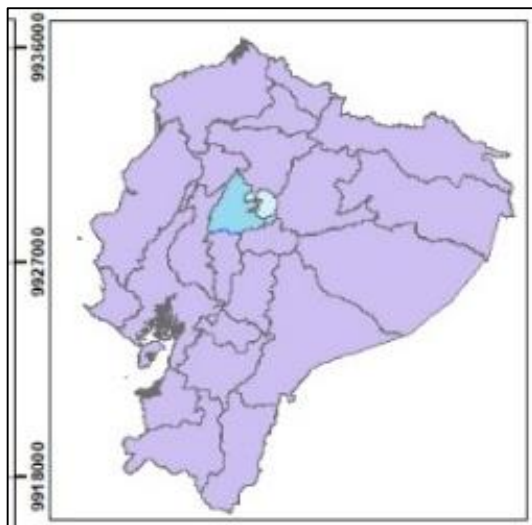
Para el diagnóstico del área de estudio se aplicó la observación directa ya que dentro del trabajo etnográfico es una de las herramientas más importantes, además de ello se revisó fuente primaria y secundaria en sitios web y bibliografías las cuales brindan información clara y precisa de ubicación del lugar para esto es necesario analizar en forma macro meso y micro dentro del cual en el micro análisis arrojan datos importantes para la elaboración de este proyecto de investigación.

10.6. Macro localización

Este proyecto de investigación se encuentra ubicado en la Provincia Cotopaxi, Cantón Latacunga, Parroquia Tanicuchí.

Cotopaxi es una de las 24 provincias que conforman la república del Ecuador situada en el centro del país, en la zona geográfica interandina, ocupa un territorio de unos 6.569 km² siendo la décima séptima provincia del país por extensión. Limita al Norte con Pichincha, al Sur con Tungurahua y Bolívar, Occidente con Los Ríos y al Oriente con Napo.

Ilustración 2. Macro localización



Fuente:PDYOT (2016)

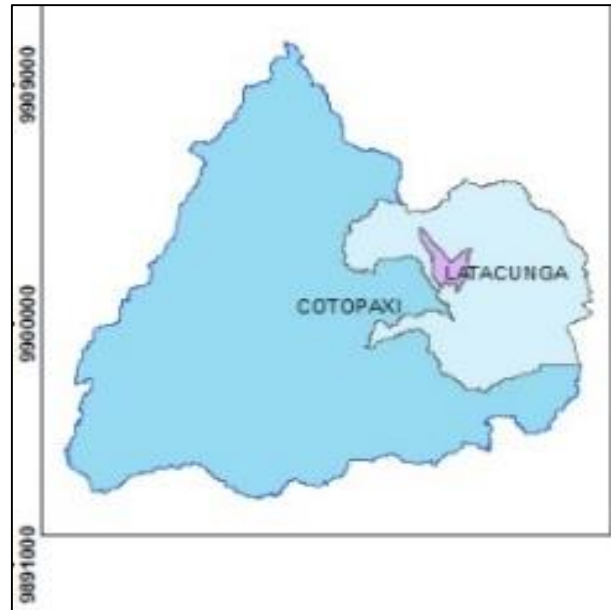
Elaborado por: Alexandra Palma (2019)

10.7. Meso localización

“Antes de la llegada de los españoles, Latacunga era un tambo incaico y esta condición la mantuvo después de la conquista. La tradición cuenta que HuaynaCápac al recibir a los mitimaes trasplantados a esta región, les dijo: "LlactaCunani" que quiere decir: "Os entrego esta tierra", de donde provendría el nombre actual de la población.” viajandox.com-historia (s.f.). El Cantón Latacunga también conocido como San Vicente Mártir de Latacunga, capital de la Provincia de Cotopaxi, Es llamada “sultana del Cotopaxi” “Pensil de los Andes” por su ubicación geográfica. En el censo del 201 tenía una población de 63.842 habitantes, lo cual la convierte en la vigésima ciudad más poblada del país. Tiene una superficie de 1.327 km².

Está limitada al Norte con la Provincia de Pichincha, Sur Cantón Salcedo, al Este la Provincia de Napo y al Oeste los Cantones: Sigchos, Pujilí y Saquisilí.

Ilustración 3. Mesolocalización



Fuente:PDYOT (2016)

Elaborado por: Alexandra Palma (2019).

Parroquias:

- La Matriz,
- Eloy Alfaro (San Felipe),
- Ignacio Flores (La Laguna),
- Juan Montalvo (San Sebastián),
- San Buenaventura.

Altitud: media 2750 msnm.

Clima: 12°C

Fiestas mayores: 24 de septiembre (Virgen de la Merced) y 10 de noviembre (Independencia).

10.8. Micro localización

Según PDYOT (2016). En la conformación pre incásica del territorio de la actual provincia de Cotopaxi, donde se ubica geográficamente los primeros asentamientos en la parroquia de Tanicuchí, los estudios arqueológicos muestran que estuvo habitado por diversas parcialidades aborígenes que entraron por oleadas migratorias. Esta es la visión planteada por algunos historiadores, que consideran que la civilización primitiva que llegó a la región fue la Protopanzalea de descendencia chibcha. Posterior a ello llegaron los Cayapas colorados

procedentes de Centroamérica, los atacameños, los quijos procedentes del oriente y que habrían formado los cacicazgos independientes de Tacunga, Mulliambato, Pillaro, Quizapincha y otros. Inicialmente los Tacungas se defendieron de la invasión incaica, pero gracias a la política hábil de Huayna-Cápac y al mestizaje, depusieron su resistencia para más tarde oponerse valientemente a los conquistadores españoles.

En la época colonial, fue fundada como doctrina cristiana en el año del Señor de 1520 por frailes españoles, un 10 de agosto con el nombre de “San Lorenzo de Tanicuchí” desde entonces sus fiestas se desarrollan en esa fecha en las que se realiza una serie de actividades folklóricas acompañadas de las ya afamadas corridas de toros que se han dado por siempre. El 28 de marzo de 1996 la población sufrió un fuerte sismo que sacudió a la región, a pesar de ello la parroquia ha logrado surgir y mantener su cultura mediante las fiestas, programas y cursos vacacionales en los que hasta hoy se realizan cada año para tratar de mitigar los cambios efectuados por la globalización y aculturación.

Datos Generales:

Datos de la fundación: La Parroquia Tanicuchí según datos del Plan de Desarrollo y Ordenamiento Territorial (PDyOT) fue fundada un 10 de agosto del año 1520 este dato consta en casi todos los registros, proyectos, tesis relacionadas a la parroquia, sin embargo se ha encontrado datos en enciclopedia del Ecuador (s.f.). En la que indica que el año de fundación es en 1540, al realizar una investigación en una monografía de (Rivera, Oswaldo, 1986) en donde menciona el año de fundación de Latacunga que es 1534 y posterior a ello conquistaron y fundaron nuevas tierras por tal razón la fecha exacta de fundación como criterio personal está como un enigma. En una entrevista al Sr. (Palis, 2019) de 51 años de edad quien debate sobre la fundación de la parroquia Tanicuchí piensa que la fundación debe ir de 1534 a 1540 por su análisis y lógica que se fundó en primera instancia Latacunga y después los demás territorios.

La parroquia se encuentra a una altura de 2920 y 4040 msnm. Con una extensión de 80 Km cuadrados y su temperatura varía de los 14°C a 22°C, se encuentra a 20 Km al noroccidente de la ciudad de Latacunga.

Tabla 4. Datos generales de Tanicuchí

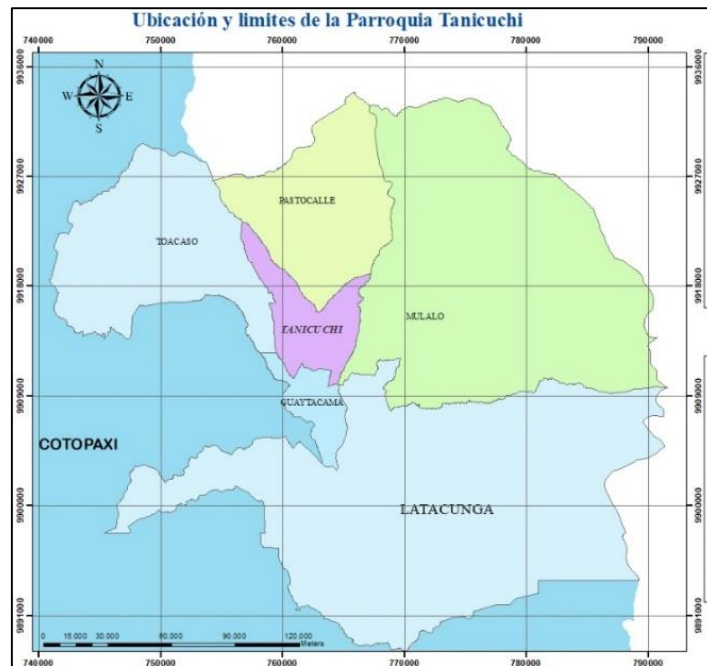
CARACTERÍSTICA	DESCRIPCIÓN
Nombre de GAD	Gobierno Autónomo Descentralizado Parroquia Rural de San Lorenzo de Tanicuchí
Fecha de creación de la Parroquia	10 de Agosto de 1520
Población Total	12831 Habitantes

Límites	Norte: Parroquia Pastocalle Sur: Parroquia Guaytacama Este: Parroquia Mulaló Oeste: Parroquia Toacaso
Rango Altitudinal	2920 – 4040 m.s.n.m.
Extensión	80 Km cuadrados
Temperatura	14°C – 22°C
Distancia	20 km al Noroccidente de la ciudad de Latacunga

Fuente: Censo de la población y vivienda 2010

Elaborado por: Alexandra Palma (2019).

Ilustración 4. Micro localización



Fuente: ArcGis 10.2

Elaborado por: Alexandra Palma (2019).

10.9. Diagnóstico de la parroquia por ámbitos

10.9.1. Ámbito Sociocultural

La población total, según el censo de población y vivienda, realizado por el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos. (2010), reporta una población en la parroquia SAN LORENZO DE TANICUCHI de 12831 habitantes distribuidos en 6256 hombres y 6575 mujeres. Con los datos proporcionados del INEC se puede dar cuenta que existe un mayor número de mujeres que hombres, en este año han existido un total de 1.488 personas adultas mayores de 60 a 100 años. Analizando estos datos se puede tener un aproximado de 2.182 personas identificadas como adultas mayores.

Tabla 5: Población

Grupos de edad	Género				
	Hombre		Mujer		Total
	Número	Porcentaje	Número	Porcentaje	
Menor de 1 año	118	0,9%	123	1,0	241
De 1 a 4 años	566	4,4%	520	4,0%	1086
De 5 a 9 años	704	5,5%	709	5,5%	1413
De 10 a 14 años	704	5,5%	684	5,3%	1388
De 15 a 19 años	627	4,9%	604	4,7%	1231
De 20 a 24 años	518	4,0%	570	4,4%	1088
De 25 a 29 años	526	4,1%	560	4,4%	1086
De 30 a 34 años	457	3,6%	493	3,8%	950

De 35 a 39 años	403	3,1%	441	3,9%	844
De 40 a 44 años	315	2,5%	335	6,6%	650
De 45 a 49 años	278	2,2%	278	2,2%	556
De 50 a 54 años	194	1,5%	234	1,8%	428
De 55 a 59 años	169	1,3%	213	1,7%	382
De 60 a 64 años	170	1,3%	188	1,5%	358
De 65 a 69 años	163	1,3%	224	1,7%	386
De 70 a 74 años	121	0,9%	144	1,1%	265
De 75 a 79 años	103	0,8%	114	0,9%	217
De 80 a 84 años	69	0,5%	76	0,6%	145
De 85 a 89 años	35	0,3%	45	0,4%	80
De 90 a 94 años	15	0,1%	16	0,1%	31
De 95 a 99 años	0	0,00%	3	0,02%	3
De 100 años y mas	1	0,01%	1	0,01%	2
Total	6256	48,8%	6575	51,2%	12831

Fuente: PDYOT (2016)

Elaborado por: Alexandra Palma (2019).

10.9.2. Ámbito ambiental

A través de un análisis del PDYOT se ha encontrado los siguientes datos en cuanto al relieve de la Parroquia existen colinas altas, terrazas y vertientes.

Tabla 6. Relieve de la Parroquia Tanicuchí

Relieve	Colinas altas.	No superan los 100 metros
	Terrazas.	Se forma cuando una corriente forma un valle con sedimentos y labra después su cauce a nivel subyacente.
	Vertientes.	Superficie inclinada (picos, crestas, bordes de mesetas, o puntos culminantes del relieve)

Fuente: Cartografía temática MAE

Elaborado por: Alexandra Palma (2019).

El relieve de la parroquia Tanicuchí se encuentra en tres superficies, colinas altas que no superan los 100 metros, terrazas que se forman cuando una corriente forma un valle con sedimentos y labra después su cauce a nivel subyacente, y vertientes que son superficies

inclinadas en forma de picos, crestas y mesetas. Lo cual indica que es una localidad de relieve distinto lo cual ayuda también a la adaptación de especies para los cultivos.

Riesgos

Al recibir una amenaza volcánica en cuanto a ceniza los cultivos, ganadería y vivienda serían afectados de manera irremediable en las zonas bajas que comprende el centro de la parroquia y barrios localizados al norte, este y sur, y toda la población se ve afectada por la caída de ceniza. En cuanto a los peligros por lahares de igual manera se ve afectada la población, vivienda, cultivos, ganadería y vialidad, siendo esta la de mayor peligro.

Tabla 7.Riesgos

Alerta	Ubicación	Afecciones principales	Descripción
Caída de ceniza	San Lorenzo de Tanicuchí	Cultivos, ganadería, vivienda	Cultivos en peligro por caída de ceniza proveniente del volcán Cotopaxi, así como posible daño a la ganadería por alimentarse de cultivos de pasto contaminado, además en peligro por acumulación de ceniza en los techos de las viviendas de la población.
Descenso de lahares	San Lorenzo de Tanicuchí	Población, vivienda, cultivos, vialidad, ganadería	Población, vivienda, cultivos, vialidad, ganadería en peligro por descenso de lahares conformador por deshielos del Volcán Cotopaxi debido al descongelamiento por el contacto de flujos de piro clásticos

Fuente: IGM. 2010, GADM Latacunga.

Elaborado por: Alexandra Palma (2019).

Suelos: Los cultivos principales en la parroquia son: Maíz, rosas, brócoli, pastos, en su mayoría cultivan brócoli y en menos cantidad maíz. (ver tabla,8)

La parroquia Tanicuchí cuenta con una gran variedad de cultivos debido a los diferentes tipos de suelos presentes en esta tierra en donde la mayor producción es de brócoli con 37,3 ha. Seguido por pastos 17 ha. según los datos de Ministerio de Agricultura Ganadería y Pesca (MAGAP). También se puede identificar que los cultivos de ciclo corto son en mayor productividad, seguido de pastos, cultivo invernadero y páramo.

Tabla 8. Suelos

Cultivos Principales	Superficie Promedio (ha)
Maíz	0,1
Rosas	27

Brócoli	37,3
Pastos	17
Uso del suelo	
Cultivos de ciclo corto	2835,12
Pasto cultivado	1761,07
Cultivo invernadero	321,8
Paramo	210,45
Bosque Plantado	50,76
Sectores urbanos	130,5
Vegetación arbustiva	48,19
Bosque natural	16,98
Total	5374,87

Fuente: MAGAP, GADPR San Lorenzo de Tanicuchí

Elaborado por: Alexandra Palma (2019).

10.9.3. **Ámbito Cultural**

En la parroquia el Gobierno Municipal considera que Tanicuchí posee 11 bienes inmuebles, 3 conjuntos urbanos, 1 espacio público dando un total de 15 bienes inmuebles patrimoniales en la parroquia. Existen además usos, representaciones, expresiones, conocimientos, técnicas y manifestaciones culturales junto con los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales de los barrios. Este Patrimonio Cultural Inmaterial, ha sido transmitido de generación en generación, es recreado constantemente por los barrios y grupos en función de su entorno, su interacción con la naturaleza y su historia, infundiéndoles un sentimiento de identidad y continuidad, contribuyendo así a promover el respeto de la diversidad cultural y la creatividad.

El patrimonio cultural inmaterial en la parroquia se clasifica en: Tradiciones y expresiones orales, artes del espectáculo, usos rituales y actos festivos, Conocimiento y usos relacionados con la naturaleza y el universo además de técnicas artesanales y tradicionales.

Tabla 9. Tipo de Bien Inmaterial

Tipo de bien inmaterial	
Prácticas productivas ancestrales vigentes en los asentamientos humanos	
Se practica la minga	Actividades de interés común como limpiezas de acequias y bordillos
Se practica el presta manos	Se realiza para labores agrícolas y se la practica entre familiares

Se practica la jocha	Es usada exclusivamente para las fiestas, en donde sirven como presentes o regalos.
----------------------	-------------------------------------------------------------------------------------

Fuente: GADPR. Entrevistas a actores claves

Elaborado por: Alexandra Palma (2019).

En la actualidad en todos los barrios de la parroquia permanece las prácticas productivas ancestrales como la minga, la presta mano y la jocha. De la misma manera se celebran las fiestas religiosas y cívicas de carácter nacional algunas de estas son: navidad, semana santa, día del padre, día de la madre, batalla de pichincha, día del trabajo. La comida tradicional en casi todas las fiestas religiosas es el chancho horneado, fritada, cuy, el conejo y la gallina, salvo en semana santa y finados donde se consume la tradicional fanesca y la colada morada con la guagua de pan.

Dentro de lo que conforman las fiestas de la parroquia realizan actividades como: Enbanderamiento de calles principales, competencias de vehículos preparados para 4x4, presentaciones de orquestas sinfónicas invitadas, novenas en honor al Patrono San Lorenzo de Tanicuchí, festivales artístico musicales, recibimiento de bandas, carreras de caballos, encuentros de futbol, toreo de bufandas a caballo, ferias taurinas, toros populares, desfiles de colchas, donación de frutas y confites, encuentros de vóley ball, bailes de elección y coronación de la reina de la parroquia, albazos y canelazos, cambio de mando de priostes, danzas, competencias atléticas, cuadrangulares de pelota nacional, peleas de gallos, chamarascas, retretas populares, partidos de básquet femenino, torneos de bufandas en caballitos de palo, serenatas, bailes populares, misas, desfiles de comparsas, sesiones solemnes, desfiles del chagra ecuatoriano, concursos de laso, todos estos eventos organizados permanentemente por un comité e fiestas patronales conformado por una directiva.

Tabla 10. lista de atractivos

ATRACTIVO	CATEGORÍA
La Antigua Escuela Manuel Quiroga	Cultural
Monumental Plaza De Toros San Lorenzo De Tanicuchí	Cultural
Torreón En Lasso, Estación	Cultural
Ferrocarril Lasso	Cultural
Iglesia Matriz	Cultural
Hacienda La Ciénega	Cultural
Puente Negro	Historico-cultural
Fiestas Patronales De San Lorenzo De Tanicuchí	Cultural
Artesanos Que Diseñan Esteras.	Cultural
Vertientes De Agua Dulce Pachosalag	Natural

La Chorrera De Pachosalag	Natural
Vertientes De Quingahuano	Natural
Fiesta Religiosa	Religioso
Cuentos Y Leyendas De La Parroquia	Historia

Fuente: PDYOT, 2016

Elaborado por: Alexandra Palma (2019).

Al analizar esta lista de atractivos se puede identificar que el mayor patrimonio pertenece a cultura, también se puede identificar que estos atractivos se encuentran en el centro y norte de la parroquia y en menos cantidad atractivos naturales.

10.9.4. **Ámbito económico productivo**

La economía en la parroquia, se basa principalmente en las actividades de carácter agrícola, ganadero; agro exportador, industria, comercio y construcción. Mientras que las actividades de manufactura, y turismo se realizan en menor cantidad, pero son importantes para el desarrollo económico de la parroquia. Las relaciones económicas de abastecimiento de productos bienes o servicios, se realizan en las parroquias cercanas y principalmente en la ciudad de Latacunga, y Saquisilí, en menor cantidad en Machachi y Quito.

Tanicuchí cuenta con múltiples fuentes de trabajo, empresas y establecimientos que ofrecen diferentes servicios a la población algunos de ellos son:

Tabla 11. Establecimientos y empresas

Barrio	Empresa/ Establecimientos/ fuentes de trabajo	Cantidad
Lasso	FamiliaSancela, Lácteos Parmalat, , Cuerpo de bomberos, Banco pichincha – Lasso, Hospital tipo C, Elepco, Gasolinera, Iglesia evangélica pentecostés, Iglesia católica, El torreón (turístico), Casa barrial coliseo, Mercado, Cooperativa 29 de octubre, Centro infantil de buen vivir, Lubricadoras, Repuestos mena, Lubricadora Travez, Oficina de la empresa flowers, Aserradero san Carlos, Aserradero del señor del árbol, Aserradero carrera, Gasolinera- Lasso, Ferreterías, Campaña Benítez Pacheco,	1
Estación de ferrocarril- Lasso	Corporación nacional de telecomunicaciones	1
	Agripag, Agro Lasso, Agroquímicos	5
	Consultorios odontológicos	2
	Farmacias	3

Lasso	Hostal Cotopaxi Tour, Hostería los volcanes, Paraderos, Mónica, Morales , Mini comisariato cercano, Mecánica Ronymotor, Mecánica automotriz, Bloqueras	4
	Bazar y papelería, Restaurantes- comedores	6
Barrio el Vergel encontramos	Peladora de pollo, Casa comunal, Bloquera	1
Barrio Rio blanco alto	Aglomerados Cotopaxi, Bloqueras	4
	Mecánica automotriz, Aserradores	2
	Supermercado el triángulo, Centro infantil del buen vivir Danielito, Estadio, Parque colegio Sara bustillos (escuela de conducción- nocturna), Escuela Ambato, Papelería y centro de internet, Grúas herrera, Mecánica enderezada y pintura, Rebobinaje, Cooperativa, Lavadora de carros, Bioalimentos, Foto estudio vero, Cooperativade camionetas aglomerados, Panadería, Comedores	2
Barrio la Avelina, Arconpaxi	Unidad de policía comunitaria (UPC), Canchas múltiples, Micro mercado	1
	Oversea, Dilip, MMM (bodega de implementos de seguridad industrial), Reencauche de llantas, Muebles el dorado, Galpones industriales (fuera de servicio), Paradero la vaquita, Paradero la Avelina	2
	Campamento pana vial, Novacero, Indulac, Paradero la papa, Asociación de Ganaderos de la sierra, Fabrica la Avelina, Flores del Cotopaxi, Planta industrial de heladería y quesos, Escuela ecuador.	
Rio Blanco	Tanques de reserva de la junta de agua potable	

Fuente:PDyOT, 2016

Elaborado por: Alexandra Palma (2019).

Población económicamente activa de la parroquia.

Los hombres de la población son en su mayoría quienes se dedican al trabajo con un total de 3.169 personas y un índice de la población económica inactiva de 1.699 en el caso de los hombres. En el caso de las mujeres la menor parte de la población no cuenta con un trabajo.

Tabla 12. Población Económicamente Activa

Parroquia	PEA		PEI	
	Hombre	Mujer	Hombre	Mujer
TANICUCHÍ				
TOTAL	3169	2035	1699	3188

Fuente: GADM Latacunga

Elaborado por: Alexandra Palma (2019).

10.9.5. Migración

Tras una previa investigación y análisis del PDYOT, existen migraciones en su mayoría hombres, los datos del 2001 al 2010 arrojan que 59 pertenecen al género masculino y 49 al femenino, de igual forma el país con mayor registro es España 43 hombres y 41 mujeres, mientras que a otros países como Estados Unidos, Venezuela, Italia existen números inferiores de 3 – 4 personas, el motivo principal de viaje es por trabajo el 37,96% de hombres y el 32.41% en mujeres.

Tabla 13. Motivo de viaje

Principal motivo de viaje	Género de la persona que salió del país				Total
	Hombre		Mujer		
	Número	Porcentaje	Numero	Porcentaje	
Trabajo	41	37,96 %	35	32,41%	79
Estudios	6	5,56 %	3	2,78 %	9
Unión familiar	7	6,48 %	8	7,41 %	15
Otro	5	4,63 %	3	2,78 %	8
Total	59	54,63 %	49	45,37 %	108

Fuente: PDYOT

Elaborado por: Alexandra Palma (2019).

10.10. Análisis general de potencialidades y problemas de acuerdo al ámbito

Social: Existe un alto nivel de escolaridad sin embargo se identifica analfabetismo no erradicado, en cuanto a la salud la Parroquia cuenta con una buena prestación de servicios de calidad, existe también la presencia de una cantidad considerable de espacios de uso público sin embargo muchos de ellos no tienen un adecuado mantenimiento.

Organizaciones y directivas propias, pero no existe una adecuada planificación que favorezca a la Parroquia y potencie sus riquezas.

Cultural: En cuanto a los grupos étnicos existe diversidad de culturas y tradiciones, pero el problema central en ello es la migración, la mayor parte de la población se identifica como mestiza.

Bienes arquitectónicos presentes en el territorio con potencialidad de readecuación y aprovechamiento, sin embargo, no existe estudios técnicos adecuados para registrar los bienes en un inventario legible.

Existe el conocimiento de nuevas costumbres y tradiciones en lugares distintos al territorio, es el caso de la migración de venezolanos a la población, otro problema radica en la permanencia fuera del territorio a largo tiempo y eso lleva consigo la aculturación.

Ambiental: Los pobladores en zonas alejadas al centro de la Parroquia han mantenido su costumbre en cuanto a los cultivos en sus tierras, sin embargo, a través de revisión de datos estadísticos existe un gran aumento en cultivo de Brócoli, y la causa principal para ello es la economía. Esto trae un problema grave consigo ya que en ciertos lugares se ha podido notar que talan árboles y a su vez se dedican al cultivo de Brócoli, perdiendo así la flora y vegetación que caracteriza el lugar. Llevando consigo la disminución de especies de fauna como reptiles y aves, en muchos casos extinguiéndolos.

Económico: la población económica activa de la parroquia es de 3169 hombres y en menos cantidad mujeres 2035 mientras que la población económica inactiva en hombres es 1699 y mujeres 3188, la parroquia cuenta con diversas empresas y establecimientos económicos entre las que se destacan son: Empresa familia Sancela, Lácteos Parmalat, bloqueras, mecánica automotriz, entre muchas otras que son fuente de ingresos primordial para la población. En cuanto al turismo podemos considerar que entre una de las fortalezas con la que cuenta el territorio parroquial es el encontrarse estratégicamente cerca de las riquezas turísticas del Cantón y la Provincia, al estar ubicada geográficamente en una planicie en la parte central del país, con un clima privilegiado, es sitio ideal para formar parte de un nodo turístico importante, considerando además la riqueza cultural existente.

10.11. Identificación de actores clave.

Para la identificación de actores clave se realizó un breve análisis de los datos encontrados y la salida de campo, mediante una entrevista abierta, para agruparlos y posterior a ello realizar un mapeo de personas que ayuden a la investigación de cuentos, leyendas y juegos tradicionales.

La parroquia Tanicuchí cuenta con una gran población, tiene alrededor de 30 barrios por lo que es un trabajo muy extenso para el desarrollo de este proyecto es por ello que se ha tomado como referencia los barrios que se encuentra ubicados al noroeste de la Parroquia dando un total de 9 barrios en los que se ha analizado y de estos se ha hecho la investigación con una pequeña muestra de cada uno de estos barrios identificados dando un total de 21 personas y dos entidades públicas pertenecientes a la directiva del Barrio Chilcapamba Centro y la institución educativa Batalla de Panupali. Los actores clave son parte fundamental de la investigación etnográfica, la técnica de mapeo social ayudó a identificar datos generales de interés como la edad, género, etnia, ubicación. Cabe mencionar que cada actor clave describe la manifestación acorde a su forma de vida y la transmisión del saber hacia sus generaciones.

Tabla 14: Identificación de actores clave

Moradores	Edades promedio	Hombres	Mujeres	Total
Menores de edad media	De 30 a 50	5	2	7
Adultos de edad media	De 51 a 80	3	5	8
Adultos mayores	De 81 a 100	2	4	6
				Subtotal: 21
Instituciones / directivas de barrio	N/A	N/A	N/A	2
				Total: 23

Fuente: Salida de campo.

Elaborado por: Alexandra Palma (2019).

Análisis de resultados de actores clave

Tras un previo análisis de los actores clave se ha definido características en cada rango de edad establecido, para mejor entendimiento y análisis de resultados los cuales son portadores de gran experiencia e historia de vida que es importante plasmarla en esta guía y tomando como referencia al actor más antiguo del rango 81-100 años, se encuentra de 92 años de edad la señora María Petrona Lema Casa, Jairo Vásquez 88 años Quinatoa María Alegría de 81 años, los cuales son los principales portadores de información acerca de la identidad e historia de la localidad, estas personas pertenecen al Barrio Chilcapamba Centro de estas personas se extraen información de manifestaciones que han sido transmitidas de padres a hijos, en un segundo análisis del rango 51 a 80 años se encuentra al Sr. Cesar Centeno de 75 años el actor principal para realizar un análisis más profundo acerca del cambio en cuanto a la transmisión del saber en estas dos etapas y se encuentran personas de 30 a 50 años que también formaron parte de esta investigación lo cual este rango de edad ha permitido identificar de mejor manera realizar

una comparación de las formas de vida propias y las manifestaciones que se han perdido en cada etapa de la vida.

10.12. Inventario

Una vez identificado a los actores clave para el desarrollo de la investigación se procede a realizar un inventario del patrimonio cultural inmaterial enfocado en cuentos leyendas y juegos tradicionales a través de técnicas de entrevistas abiertas para el respaldo de esta investigación se utilizó grabadora, cámara fotográfica, fichas bibliográficas. En esta identificación se han reconocido 31 manifestaciones mismos que pertenecen al ámbito 1 tradiciones y expresiones orales y al ámbito 2 artes del espectáculo con su respectivo sub ámbito. Se ha podido conocer que existen más juegos tradicionales vigentes (21), en menor cantidad leyendas (10), un cuento, una creencia. **Ver tabla:18**

Línea de tiempo 81-100 años de edad

Según los adultos mayores identificados se encuentra los siguientes datos.

Tabla 15: Adultos mayores

Edad	Genero	Ámbito	Denominación/Nombre de la manifestación
81	Femenino	2	El conejo
82	Femenino	1	Duende del bosque
82	Masculino	2	Las estatuas
86	Masculino	1	Busto de Segundo Yánez
88	Femenino	1	Cuento del cuy
		2	La cebollita
		2	El caballito
92	Femenino	1	Longo chiquito

Fuente: Salida de campo.

Elaborado por: Alexandra Palma (2019).

Analizando el cuadro anterior se puede identificar que en esa etapa existen 4 manifestaciones del ámbito uno relacionadas a leyendas, cuentos y memoria local. Cabe mencionar que el juego del conejo se realiza en un velorio y está relacionada en el ámbito 2 sub ámbito juegos rituales y festivos.

Línea de tiempo 51-80 años de edad

En esta segunda línea de tiempo se identifican siete juegos tradiciones y se puede notar que ha comparación de los adultos mayores (ver tabla:14) poseían conocimiento de 4 juegos, en cuanto a leyendas (4) y una memoria local, es importante mencionar que estos datos son debido al número de acores clave, en esta segunda etapa existen más actores clave, en la que aún se mantiene un conocimiento de las transmisiones del saber, prácticas de juego y expresiones orales, que fueron dadas por sus padres y en muchos casos por maestros de la escuela.

Tabla 16: Adultos de edad media

Edad	Genero	Ámbito	Denominación
51	Masculino	2	Pan quemado
		1	El zapatero y el duende
57	Femenino	2	Las cogidas
61	Femenino	1	Pájara pinta
64	Femenino	1	Pavo encadenado
		1	Loca viuda
64	Femenino	1	Leyenda del Puente negro
67	Masculino	2	Juego del hueso
68	Femenino	2	Macatetas con habas
73	Zumbambico	2	El zumbambico
75	Masculino	2	El tarzán
		1	Historia la Ciénega
		2	Huevo de gato

Fuente: Salida de campo.

Elaborado por: Alexandra Palma (2019).

Línea de tiempo 30-50 años de edad menores de edad media

En ésta tabla se muestra el cambio muy evidente en cuanto a la transmisión del saber ya que existen más juegos tradicionales y solo una persona tiene conocimiento de una expresión oral.

Se evidencia notablemente la pérdida de conocimientos y transmisión en cuanto a expresiones orales, esto debido a la falta de transmisión y difusión de las manifestaciones y otra causa principal por los cambios dados en el entorno natural, es decir: Los caminos se han rehabilitado, antes no existía luz eléctrica, lo cual impide en muchos casos expresar las manifestaciones de manera natural y creíble. Como es el caso de la loca viuda (Ver tabla:14).

Tabla 17: Menores de edad media.

Edad	Genero	Ámbito	Denominación
38	Femenino	1	Amor prohibido “leyenda del V. Cotopaxi”
36	Femenino	1	Creencia del arcoiris
39	Masculino	2	La sogá

43	Masculino	2	La rayuela
35	Femenino	2	El trompo
		2	El gato y el ratón
45	Masculino	2	Carros de madera
36	Masculino	2	Planchas

Fuente: Salida de campo.

Elaborado por: Alexandra Palma (2019).

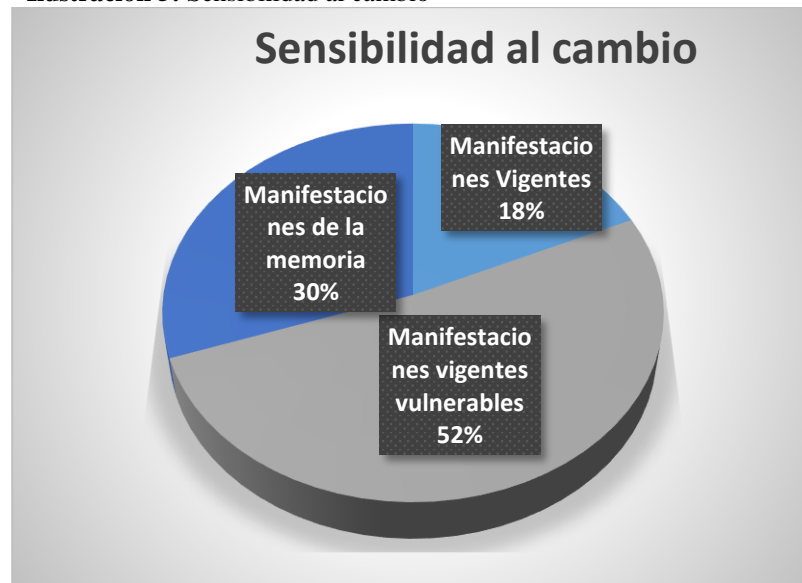
Al analizar estas tres etapas se puede identificar que evidentemente existe pérdida en cuanto a la identidad de local. Las personas adultas mayores si bien es cierto existen pocas que aún recuerdan los momentos vividos en un entorno natural en el que no hayan existido intervenciones y se produzca las manifestaciones que en su época eran parte de su diario vivir, siendo estas: La loca viuda, el duende, incluso el juego del pan quemado (**Ver tabla:15**) mismo que se transmitía con un cuento del diablo con el fin de que sus hijos regresen pronto a casa, en esta la época en la que no existía luz eléctrica, así entre otras manifestaciones que viven en la memoria de personas de más de 85 años de edad. En la segunda etapa se registran más manifestaciones en cuanto a leyendas, se ha notado que la transmisión en esta etapa es de padres a hijos mientras que en la última etapa las personas de 38 a 45 años de edad ha perdido mucha identidad, en cuanto a al conocimiento de juegos tradicionales y propios de la zona y manifestaciones que sus padres no lo supieron transmitir dando poca importancia, este rango de edad son de personas que trabajan en empresas, esto es una causa de la pérdida de saberes y costumbres. El porcentaje de sensibilidad al cambio se presenta en la **Ilustración:6** y a continuación se presenta la tabla de sensibilidad al cambio:

Tabla 18. Sensibilidad al cambio

SENSIBILIDAD AL CAMBIO			
Manifestaciones encontradas	Manifestaciones Vigentes	Manifestaciones vigentes vulnerables	Manifestaciones de la memoria
33	6	17	10

Fuente: Salida de campo

Elaborado por: Alexandra Palma (2019).

Ilustración 5: Sensibilidad al cambio

Fuente: Salida de campo

Elaborado por: Alexandra Palma (2019).

Interpretación: En el gráfico se puede apreciar un análisis general del estado de vulnerabilidad o sensibilidad al cambio en el que el 52 % de las manifestaciones presentan un estado medio de sensibilidad al cambio, es decir, pocas personas las realizan y están en peligro de ser olvidadas; necesitan una intervención inmediata en cuanto a leyendas y cuentos, mientras que el 30% de estas manifestaciones se mantienen en la memoria de las personas adultas mayores, han perdido vigencia, y el 18% de las manifestaciones están presentes y desarrollándose con normalidad hasta nuestros días en cuanto a juegos tradicionales.

Inventario

Se detalla a continuación todas las manifestaciones obtenidas en las salidas de campo, mismas que se encuentran clasificadas por ámbitos, sub-ámbitos, detalle del sub-ámbito, denominación/nombre de la manifestación y sensibilidad al cambio de donde se extraen datos para el análisis. **Ver tabla:18**

Tabla 19. Inventario

Nº	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	Denominación	SENSIBILIDAD AL CAMBIO
1	Tradiciones y expresiones orales	Memoria Local vinculada a acontecimientos históricos reinterpretados por las comunidades	N/A	Busto de Segundo Yáñez (1989)	Manifestación vigente
2	Tradiciones y expresiones orales	Memoria Local vinculada a acontecimientos históricos reinterpretados por las comunidades	N/A	Historia de la Ciénega	Manifestación vigente vulnerable
3	Tradiciones y expresiones orales	Leyendas	Leyendas asociadas a apariciones de seres sobrenaturales	Longo Chiquito	Manifestación de la memoria
4	Tradiciones y expresiones orales	Leyendas	Leyendas asociadas a apariciones de seres sobrenaturales	El zapatero y el duende	Manifestación vigente vulnerable
5	Tradiciones y expresiones orales	Leyendas	N/A	Pavo encadenado la Ciénega	Manifestación vigente vulnerable
6	Tradiciones y expresiones orales	Leyendas	Leyendas asociadas a apariciones de seres sobrenaturales	Loca viuda	Manifestación vigente vulnerable
7	Tradiciones y expresiones orales	Leyendas	Leyendas asociadas a apariciones de seres sobrenaturales	Duende del bosque	Manifestación vigente vulnerable
8	Tradiciones y expresiones orales	Leyendas	Leyendas asociadas a elementos naturales	Leyenda del Cotopaxi "amor prohibido"	Manifestación vigente
9	Tradiciones y expresiones orales	Leyendas	Leyendas asociadas a topónimos y antropónimos	Leyenda del Puente negro	Manifestación vigente vulnerable

10	Tradiciones y expresiones orales	Expresiones orales	Cuentos	Cuento del cuy	Manifestación vigente vulnerable
11	Tradiciones y expresiones orales	Expresiones orales	Proverbios, dichos, supersticiones y creencias	Aparición del arcoiris	Manifestación vigente vulnerable
12	Artes del espectáculo	Juegos tradicionales	Juegos de faenas agrícolas y otras actividades productivas	El tarzán	Manifestación de la memoria
13	Artes del espectáculo	Juegos tradicionales	Juegos rituales o festivos	El Conejo	Manifestación de la memoria
14	Artes del espectáculo	Juegos tradicionales	Juegos rituales o festivos	El hueso	Manifestación vigente vulnerable
15	Artes del espectáculo	Juegos tradicionales	Juegos rituales o festivos	Palo encebado	Manifestación vigente
16	Artes del espectáculo	Juegos tradicionales	Prácticas deportivas y recreativas	Pelota nacional	Manifestación de la memoria
17	Artes del espectáculo	Juegos tradicionales	Prácticas deportivas y recreativas	La soga	Manifestación vigente
18	Artes del espectáculo	Juegos tradicionales	Prácticas deportivas y recreativas	La silla	Manifestación vigente
19	Artes del espectáculo	Juegos tradicionales	Prácticas deportivas y recreativas	El chumado	Manifestación vigente vulnerable
20	Artes del espectáculo	Juegos tradicionales	Prácticas deportivas y recreativas	La rayuela	Manifestación vigente vulnerable
21	Artes del espectáculo	Juegos tradicionales	Prácticas deportivas y recreativas	El trompo	Manifestación vigente vulnerable
22	Artes del espectáculo	Juegos tradicionales	Prácticas deportivas y recreativas	El gato y el ratón	Manifestación vigente vulnerable
23	Artes del espectáculo	Juegos tradicionales	Prácticas deportivas y recreativas	Carros de madera	Manifestación de la memoria
24	Artes del espectáculo	Juegos tradicionales	Prácticas deportivas y recreativas	Las estatuas	Manifestación vigente vulnerable

25	Artes del espectáculo	Juegos tradicionales	Juegos infantiles	El zumbambico	Manifestación vigente vulnerable
26	Artes del espectáculo	Juegos tradicionales	Juegos infantiles	Macatetas con habas	Manifestación de la memoria
27	Artes del espectáculo	Juegos tradicionales	Juegos infantiles	Las cogidas	Manifestación vigente
28	Artes del espectáculo	Juegos tradicionales	Otros	Pájara pinta	Manifestación de la memoria
29	Artes del espectáculo	Juegos tradicionales	Juegos infantiles	Pan quemado	Manifestación de la memoria
30	Artes del espectáculo	Juegos tradicionales	Juegos infantiles	La cebollita	Manifestación de la memoria
31	Artes del espectáculo	Juegos tradicionales	Juegos infantiles	El caballito	Manifestación de la memoria
32	Artes del espectáculo	Juegos tradicionales	Juegos infantiles	Huevo de gato	Manifestación de la memoria
33	Artes del espectáculo	Juegos tradicionales	Juegos infantiles	Planchas	Manifestación vigente vulnerable

Fuente: Salida de campo

Elaborado por: Alexandra Palma (2019).

Se describe el inventario general de las manifestaciones encontradas en los barrios seleccionados de la parroquia Tanicuchí, mismos que pertenecen al ámbito 1 tradiciones y expresiones orales y al ámbito 2 artes del espectáculo con su respectivo sub ámbito.

Análisis de acuerdo a los resultados de los actores clave

En cuanto a la transmisión de saberes y costumbres, se demuestra que las personas adultas mayores (81 a 100 años) poco a poco están perdiendo el conocimiento de éstas expresiones y manifestaciones, lastimosamente se ha notado que actualmente la población demuestra escasas/perdida en cuanto a cultura, tradiciones orales, en el análisis de las personas mayores de edad media (51 a 80 años) poseen más manifestaciones que se han transmitido de generación en generación, es el caso del Sr. Daniel Palis que sus conocimientos y saberes acerca de la historia y expresiones orales fueron heredadas por sus padres, algunas de estas son: (El zapatero y el duende, pan quemado, cuento del diablo, historia de la parroquia, costumbres y tradiciones), por otra parte se analiza el rango de las personas menores de edad media (30 a 50 años), la mayor parte de conocimientos han sido transmitidos en instituciones educativas, demostrando así que ya no existe una comunicación directa y la transmisión de saberes de identidad cultural, las personas adultas mayores

En general la población perteneciente a Tanicuchí y juegos que antes eran muy común apreciar, existen muchas personas adultas mayores y ancianos que pueden relatar su versión de lo que fue su localidad en sus tiempos de niñez lo cual es una gran fortaleza ya que con esta información obtenida, mediante este proyecto de investigación va a quedar plasmada una parte de la historia y tradiciones de esta Parroquia.

10.13. Diseño de la guía descriptiva

La presente guía esta apta para todo el público especialmente a la población Tanicuchí ya que de esta manera conocen las leyendas, cuentos y juegos tradicionales que tiempos atrás fueron parte del vivir diario de esta Parroquia que ahora se queda plasmada en esta guía descriptiva dando un valor importante para cada una de las manifestaciones señaladas en la misma cabe des destacar que cada una de estas manifestaciones son producto de una ardua investigación y las fuentes de información son completamente reales de personas sabias que al pasar el tiempo han adquirido conocimientos importantes y que cada uno de estos saberes forman parte de un patrimonio inmaterial fundamental para la autenticidad de la Parroquia Tanicuchí

10.13.1. Proceso para la elaboración de la guía

La elaboración de una guía es una herramienta para salvaguardar el patrimonio inmaterial para lo que se entiende como un proceso metodológico encaminadas a revitalizar, transmitir, promocionar y proteger el patrimonio inmaterial mediante tres momentos:

Identificación: es importante para realizar cualquier documento identificar el problema. En este caso se detectó perdida de tradiciones y falta de conocimiento en cuanto a las manifestaciones que las personas adultas mayores mencionaban. Y las personas de 35 años en adelante no sabían de aquello que antes era parte del diario vivir.

Investigación: Es otro punto importante para la realización de un documento. Para la presente guía se identificaron actores clave quienes mediante su relato de vida ayudaron a obtener datos importantes sobre las manifestaciones en la Parroquia.

Elaboración: Una guía descriptiva sirve para difundir lo que se desee o para futuras investigaciones y salvaguardar un patrimonio inmaterial.

10.13.2. Estructura de la guía descriptiva

Será de la siguiente manera: fotografías de actores clave y la manifestación, transcripción de las leyendas cuentos y juegos tradicionales, fuente de información y localidad del área de estudio, en la que encontraremos los siguientes apartados.

- Portada
- Introducción
- Glosario de términos
- Prologo
- Como utilizar la guía
- Concepto de Patrimonio Cultural Inmaterial
- Concepto de salvaguarda de patrimonio inmaterial
- Conceptos del Ámbito 1 y 2
- Descripción de cada una de las manifestaciones inventariadas
- Análisis general

10.13.3. Análisis de resultados sobre la guía descriptiva

Para un manejo adecuado de la guía descriptiva se han tomado en cuenta datos importantes que ayuden a los lectores a entender paso a paso de lo que se trata la guía es decir en la introducción se determina de forma detallada el contenido de la guía y se explica los ámbitos dados por el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural y las manifestaciones que tiempos antiguos formaban parte de su diario vivir y los cambios que se han dado a través del tiempo del mismo modo el proceso que llevo a cabo la elaboración de la guía como son: análisis general del lugar, identificación de actores clave, inventario y la elaboración.

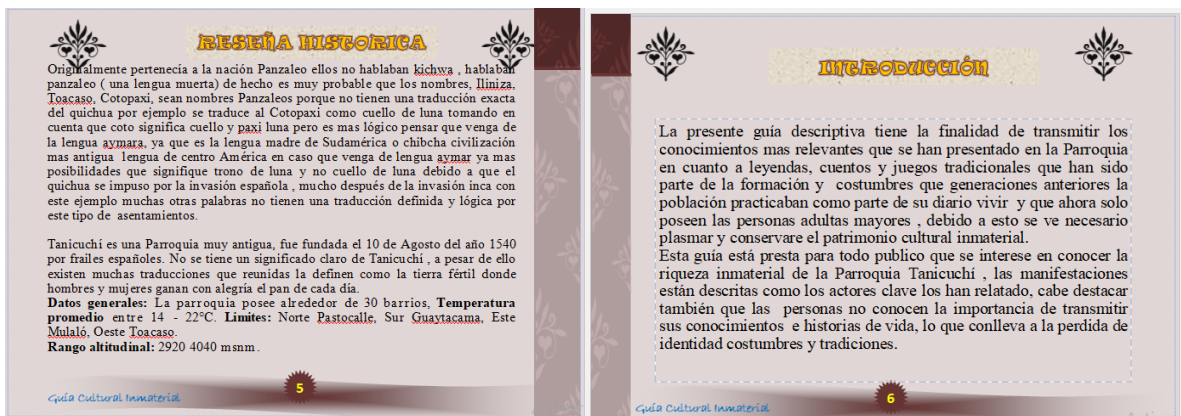
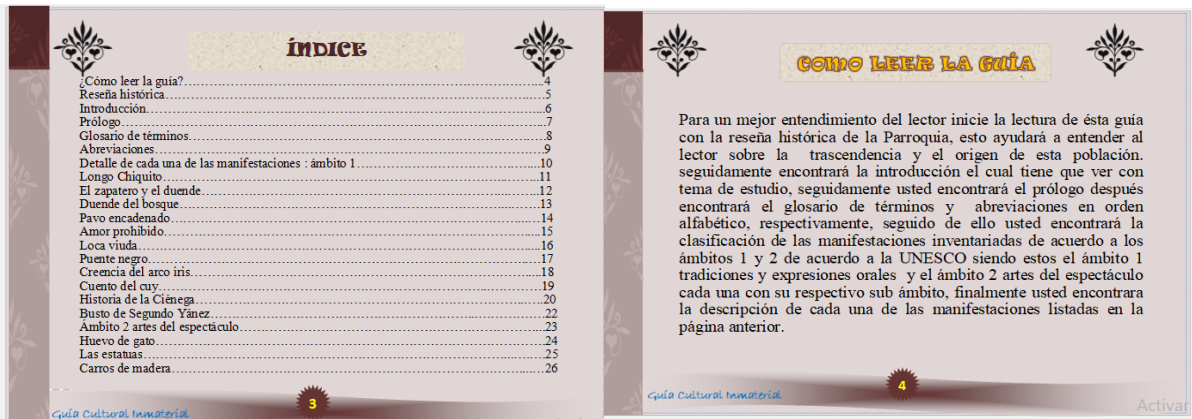
En el glosario de términos se recopila palabras importantes, palabras poco conocidas y otras en quichua y serán puestas en orden alfabético para un mejor entendimiento.

Prólogo: en esta parte se describe la importancia de la guía al recopilar información de las manifestaciones y juegos tradicionales que marcaron la vida de las personas mayores. Y es de suma importancia llegar a los lectores para que entiendan y se sientan identificados con sus raíces y que entienda que cada palabra fue dicha por personas que vivieron y sintieron cada una de las manifestaciones descritas en la guía y no es un trabajo científico.

10.13.4. Diseño de portada contraportada



10.13.5. Diseño del contenido de la guía



PRÓLOGO

Esta guía descriptiva es producto de una ardua investigación de campo con fuentes de información únicas de personas que han adquirido gran conocimiento al pasar los años y son fieles testigos de los cambios que ha sufrido la localidad en el transcurso del tiempo. Esta es una herramienta de difusión de las manifestaciones encontradas acerca de cuentos, leyendas y sobre todo juegos tradicionales de la Parroquia Tanicuchi, siendo así una manera de acercar a los visitantes propios y extraños a la forma de vida de esta población y de la misma manera tener un punto de partida para un proyecto futuro de salvaguardar el Patrimonio Cultural Inmaterial que está a punto de desaparecer en la Parroquia. La globalización a sido el principal causante de que se produzca la aculturación debido a esto muchas manifestaciones culturales se encuentran en un estado de vulnerabilidad quedando muchas manifestaciones en la memoria de quienes en algún momento fueron partícipes, palparon y vivieron estas experiencias.

7

Guía Cultural Inmaterial

GLOSARIO DE TÉRMINOS

Aculturación: pérdida de identidad cultural al olvidando que la trascendencia ha sido por mucho tiempo un legado cultural.
Creencia: Son enunciados o ideas que a manera sentenciosa interpretada de forma paradigmática los hechos reales y sobrenaturales que suceden en la vida diaria.
Cultura: Se asocia a la religión, artes y valores de una localidad definiéndolo como un conjunto de costumbres que identifican a las personas de un lugar.
Cuentos: Son producido por la creatividad e intervienen elementos mitológicos lo cual deja enseñanzas y moralejas para la vida.
Inventario: Es un registro documental de los bienes de una persona, empresa, localidad, entre otras que se realiza con precisión para plasmar dichos datos.
Juegos tradicionales: Son todos aquellos juegos conocidos por la gente de un determinado lugar, llevados regularmente a la practica y que se conservan y transmiten de generación en generación.
Leyendas: surge por un acontecimiento real que sumada a la imaginación toma diferentes nombres y matices de acuerdo al lugar donde es narrado.
Patrimonio: Herencia que se recibe de los antepasados, dan sentido de pertenencia y permite valorar lo que somos y tenemos.
Patrimonio Cultural: es el conjunto de bienes tangibles que caracteriza a un grupo humano teniendo una identidad propia heredada.

8

Guía Cultural Inmaterial

**ÁMBITO 1:
TRADICIONES Y
EXPRESIONES ORALES**



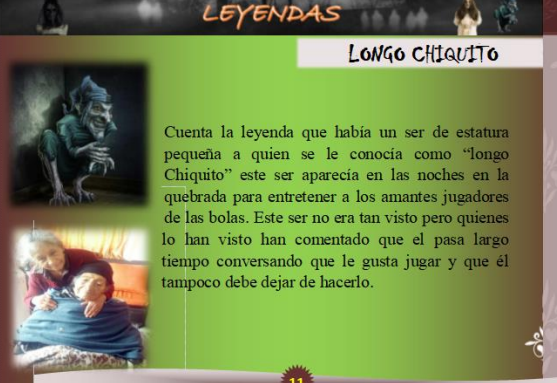
Conjunto de conocimientos y saberes expresados en mitos, leyendas, cuentos, plegarias, expresiones literarias, así como narraciones de la memoria local y otras que tengan un valor simbólico para la comunidad y que se transmiten oralmente de generación en generación.

10

Guía Cultural Inmaterial

LEYENDAS

LONGO CHIQUITO



Cuenta la leyenda que había un ser de estatura pequeña a quien se le conocía como "longo Chiquito" este ser aparecía en las noches en la quebrada para entretener a los amantes jugadores de las bolas. Este ser no era tan visto pero quienes lo han visto han comentado que el pasa largo tiempo conversando que le gusta jugar y que él tampoco debe dejar de hacerlo.

11

Fuente: Sr a. María Petrona Lema

**ÁMBITO 2 : ARTES DEL
ESPECTÁCULO**




Categoría referente a las representaciones de la danza, música, teatro, juegos y otras expresiones vinculadas a espacios rituales o cotidianos, públicos y privados que tengan un valor simbólico para la comunidad y que se transmiten de generación en generación.

23

Guía Cultural Inmaterial

Juegos Tradicionales

LAS ESTATUAS



Se lo realiza en grupo, a la señal se pone música mientras los participantes se dedican a bailar hasta que se suspenda la música, en ese momento los participantes deben quedarse totalmente inmóviles, en la posición que termino el baile. Serán eliminados o cumplirán una penitencia los participantes que conscientemente hagan algún movimiento.

Entre las penitencias estaban darle un beso a alguien o quitarse una prenda.

25

Fuente: Sr. Casagualpa Pedro

11. IMPACTOS

11.5. Social

Al pasar los años la sociedad va perdiendo los valores, cultura y tradición, causantes de estos son la aculturación, la migración debido a la falta de empleo esto podría ser la causa principal para la pérdida de saberes ancestrales.

La falta de comunicación y lectura es otro factor a tomar en cuenta ya que hoy en día la sociedad necesita pasar más tiempo en familia, escuchar y ser escuchados, tener una conversación sobre sus orígenes, qué costumbres tenían sus generaciones antiguas y la lectura que en estos tiempos ya se deja de lado por la tecnología esto afecta mucho en jóvenes que usan redes sociales y se desconectan de la realidad.

Con esta guía se pretende tener un material de apoyo para que las generaciones actuales y futuras tengan plasmada un rasgo de su cultura e identidad.

11.6. Cultural

Dentro de este ámbito se puede decir que existe un fuerte cambio en la población debido a la aculturación y la misma globalización las personas se desinteresan de su propia cultura no tienen gran interés en mantener viva sus tradiciones y costumbres o en transmitir sus conocimientos a sus hijos o nietos, eso solo pocas personas realizan personas que realmente aprecian y saben la importancia que tienen sus orígenes y cultura y luchan por que esto se mantenga al menos en su familia.

12. PRESUPUESTO PARA LA ELABORACIÓN DEL PROYECTO

Ilustración 6. Presupuesto

PRESUPUESTO PARA LA ELABORACIÓN DEL PROYECTO				
Recursos		Cantidad	V. Unitario \$	V. Total \$
Equipos tecnologicos	Lapto hp	1	500,60	500,60
	Camara fotografica Sony	1	200,00	200,00
	Gps Garmin	1	130,00	130,00
Transporte y salidas de campo	Salidas	6	5,00	30,00
	Camioneta-bus	4	4,00	16,00
Materiales y suministros	Cuaderno de campo	1	1,25	1,25
	Fichas bibliograficas	33	0,05	1,65
	Esferos	2	0,40	0,80
Material bibliografico y fotocopias	Impresión de la Guía	2	30,00	60,00
	Resmas de papel Boom	2	3,20	6,40
	Impresión y anillado del proyecto	3	8,35	25,05
Talento humano	Diseño de la guía	1	25,00	25,00
Gastos varios	Alimentación	6	1,50	9,00
Sub total				1005,75
Imprevistos 10%				100,58
TOTAL				1106,33

Elaborado por: Alexandra Palma (2019).

13. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Ilustración 7. Cronograma

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES																	
ACTIVIDADES	MAR	ABRIL				MAYO				JUNIO				JULIO			
	N°se	N°semanas				N°semanas				N°semanas				N°semanas			
	1 (25deMarzo)	2 (1deAbril)	3 (8deAbril)	4 (9deAbril.)	5 (22deAbril)	6(1deMayo)	7 (6deMayo)	8 (13deMayo)	9 (20deMayo)	10(27deMayo)	11 (3deJunio)	12 (10deJunio)	13 (17deJunio)	14 (24deJunio)	15 (1deJulio)	16 (8deJulio)	17 (15deJulio.)
Solicitud del tutor para titulación al director de carrera																	
Designación del tutor de titulación																	
Revisión y aprobación del tema de																	
Aprobación del plan de Titulación																	
Desarrollo del trabajo de Titulación funciones del tutor "Descripción, Justificación, Beneficiarios, Problemática, desarrollo de objetivos																	
Antecedentes, fundamentación científica, metodologías, diagnóstico, cronograma de actividades, salida de																	
salida de campo diagnóstico del																	
Salida de campo ; entrevista mediante un banco de preguntas a actores																	
Inventariar el Patrimonio Cultural inmaterial a través de las fichas del																	
Inventariar el Patrimonio Cultural inmaterial a través de las fichas del																	
Designación y aprobación del tribunal																	
Sistematizar la información obtenida para el diseño de la guía.																	
Entrega de una copia del trabajo de Titulación a los lectores para la pre-																	
Pre-defensa del trabajo de titulación																	
Defensa final																	

Elaborado por: Alexandra Palma (2019).

14. CONCLUSIONES

- Se pudo obtener los datos generales de la Parroquia Tanicuchí a través de fuentes bibliográficas y salidas de campo, analizando la situación actual del área de estudio, siendo estas las vías en mal estado y los cambios bruscos que han sufrido ciertos lugares naturales a través del tiempo, se identificaron actores clave de diferente rango de edad lo cual ha permitido realizar un análisis en cuanto a la transmisión de saberes y costumbres, dando como resultado las personas que van de 30 a 50 años, los conocimientos fueron transmitidos por sus maestros en la escuela, por otra parte personas de 51 a 80 años, en su mayoría los conocimientos fueron transmitidos de padres a hijos, de la misma manera personas de 81 a 100 años, sus conocimientos fueron heredados por sus padres, pero poco a poco están perdiendo el conocimiento de éstas expresiones y manifestaciones.
- A través de técnicas como las fichas del Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (INPC) se pudo registrar y determinar un total de 33 manifestaciones encontradas de las cuales 11 pertenecen al ámbito uno tradiciones y expresiones orales y 22 al ámbito dos, artes del espectáculo cabe mencionar que estas manifestaciones se han recopilado de 9 Barrios de la Parroquia Tanicuchí, es decir en esta investigación se obtuvo un 40% de manifestaciones en cuanto a leyendas, cuentos y juegos tradicionales lo que deja mucho que investigar aún.
- Como resultado se obtuvo la guía descriptiva la cual contiene información primordial para conocer una parte de la identidad local y para futuras investigaciones, teniendo como base este proyecto, de esa manera dar una continuidad a la búsqueda y recuperación de la identidad autóctona de la Parroquia Tanicuchí.

15. RECOMENDACIONES

- El GAD Parroquial y el Municipio de Latacunga deben trabajar en equipo y mejorar las vías de acceso hacia lugares alejados a la Parroquia de la misma manera se debe mantener ciertos lugares naturales con el fin de que las manifestaciones presentes en el sitio permanezcan para nuevas generaciones, de la misma manera se debe hacer partícipes a los adultos mayores en programas y acontecimientos que fortalezcan la identidad local.
- Se deben crear más proyectos de investigación enfocados en estos dos ámbitos para profundizar investigaciones y registros en los demás Barrios e implementar planes de revitalización según sea el caso de vulnerabilidad de las manifestaciones.
- Las instituciones educativas Escuelas, Colegios y Universidades deben intervenir en el plan de revitalización creando, convenios mismos que sean orientados a programas, de esta manera ayuden a difundir las investigaciones realizadas en la Parroquia y no se quede plasmada como un recuerdo de nuestros antepasados

16. BIBLIOGRAFÍA

- Asamblea Costituyente. (s.f). *Cultura y Ciencia*.
- Bettelheim. (Septiembre, 2014). Psicoanálisis de los cuentos. http://www.heortiz.net/ampag/mitos/bettelheim-pa_cuentos_de_hadas.pdf.
- Bruner & Jerome. (20 de Marzo de 2009). Acción , Pensamiento y Lenguaje. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35614571028.pdf>.
- Constitución de la República del Ecuador. (2008). *Cultura*.
- Enciclopedia del Ecuador. (s.f.). Obtenido de <http://www.encyclopediadelecuador.com/resultados/?q=fundacion%20tanicuchi>
- Galindez, N. (11 de 03 de 2016). Practica de psicologia . *Mapeo de actores*. Popayan, Cauca: https://issuu.com/adriana2793/docs/mapeo_de_actoresnatalia. Obtenido de https://issuu.com/adriana2793/docs/mapeo_de_actoresnatalia
- Guía Salvaguarda PCI. (2011-2012). *Instituta Nacional de Patrimonio Cultural*. Quito, ECUADOR: GUÍA METODOLÓGICAPARA LA SALVAGUARDIA DEL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL.
- Hernández M, K. S. (03 de 2011). construcción a las ciencias sociales. *LA HISTORIA DE VIDA: MÉTODO CUALITATIVO*. <http://www.eumed.net/rev/cccss/11/kshm.htm>.
- INEC. (2010). *Instituto Nacional de Estadística y Censos*. Cotopaxi.
- INPC. (2011 - 2012). Quito: Instituto Nacional de Patrimonio Cultural.
- Instituto Nacional de Patrimonio Cultural. (2011). Instructivo Ficha Inmaterial. Quito: Quito Ecuador.
- Jhony Arellano. (13 de 06 de 2012). *elcomunicadorpucesi.blogs*. Recuperado el 10 de julio de 2017, de El comunicador : <http://elcomunicadorpucesi.blogspot.com/2012/03/la-identidad-cultural-es-parte-de-la.html>
- Llano, I. (Marzo de 2017). *Estudio Del Patrimonio Cultural Inmaterial Del Ámbito Tradiciones Y Expresiones Orales, Subámbito Leyendas Y Expresiones Orales Para La Creación De Una Guía, En La Parroquia San Juan De Pastocalle, Cantón Latacunga*.
- Miguélez, M. M. (12 de Diciembre de 2005). *El Método Etnográfico de Investigación*. Obtenido de pdf: <http://prof.usb.ve/miguelm/metodoetnografico.html>
- MINCETUR. (2006). *Manual para la formación del Inventario de Recursos Turísticos a nivel Nacional*.
- Morera, M. (Julio de 2008). Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales. *MHSalud*, vol.5 (1).
- Pacheco, C. (2014). *Trabajo de titulacion* . Obtenido de Análisis del Patrimonio Cultural de la parroquia Tanicuchí Cantón Latacunga para promover el desarrollo Turístico de la zona.
- Palis, S. D. (10 de Junio de 2019). historia de la Parroquia Tanicuchí. (P. Alexandra, Entrevistador) Tanicuchí barrio Goteras Yánez.

- Patrimonio, M. C. (Agosto de 2012). *ÁGORA MEMORIA Y PATRIMONIO*. Obtenido de Introducción al Patrimonio Cultural.
- PDYOT. (2016-2021). *Plan de Desarrollo Territorial de la Parroquia "San Lorenzo de Tanicuchí"*. Tanicuchí.
- Plan toda una vida. (2017). <http://www.buenvivir.gob.ec/versiones-plan-nacional>.
- Rivera, Oswaldo. (1986). *Monografía de Cotopaxi*. Latacunga: Latacunga - Ecuador.
- Rocío, S. A. (2015). los cuentos infantiles y la incidencia en la dramatización a los niños del primer año la escuela "domingo faustino sarmiento" de la parroquia tanicuchi, barrio cajón veracruz. *Universidad Tecnica de Cotopaxi*, 7.
- Rocío, S. A. (2015). *Los cuentos infantiles y su incidencia en la dramatización a los niños/as del primer año de preparatoria de educación general básica de la escuela "DOMINGO FAUSTINO SARMIENTO" de la Parroquia Tanicuchí, Barrio Cajón De Vera Cruz,*. Latacunga.
- Ruiz , Olabuénaga. (1999). La entrevista. Obtenido de http://www.academia.edu/6972213/I._La_entrevista_Ruiz_Olabu%C3%A9naga
- Salvuarda de Patrimonio. (2016, p.17). Salvuarda de Patrimonio Nacional. QUITO-ECUADOR: QUITO-ECUADOR.
- Salvuarda del Patrimonio Cultural Inmaterial. (2011-2012). *Guía Salvuarda del Patrimonio Cultural*. Quito-Ecuador: Quito-Ecuador.
- SEMPLEDES, S. (2013). *Plan Nacional de Desarrollo/Plan Nacional del Buen Vivir*. National Development Plan For Living well, 2017.
- UNESCO. (17 de Agosto de 2003). *unesco*. Obtenido de [unesco.org: http://es.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/digital-library/cdis/Patrimonio.pdf](http://es.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/digital-library/cdis/Patrimonio.pdf)
- UNESCO. (2014). UNESCO DE CULTURA PARA EL DESARROLLO. *Patrimonio*, 8.
- United Nations Educational Scientific and Cultural Organization. (Octubre de 1999). Los siete saberes necesarios para la educación del futuro. En E. Morin, *Los siete saberes* (págs. 27,43,64). Quito: Quito-Ecuador.
- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization; Edgar, Morin. (Octubre de 1999). Los siete saberes necesario para la educación del futuro. En E. Morin, *Los siete saberes* (págs. 27,43,64). Quito: Quito-Ecuador. Obtenido de <http://es.unesco.org/http://unesdoc.unesco.org/images/0011/001177/117740so.pdf>

17. APÉNDICES

17.1. Apéndice 1. Aval de traducción de idiomas.



CENTRO DE IDIOMAS

AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de docente del Idioma Inglés del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal **CERTIFICO** que: la traducción del resumen del proyecto de investigación al Idioma Inglés presentado por la señorita egresada, **PALMA CAIZA ALEXANDRA CRISTINA** de la carrera de **INGENIERIA EN ECOTURISMO** de la **FACULTAD DE CIENCIAS AGROPECUARIAS Y RECURSOS NATURALES**, cuyo título versa **“GUÍA DE PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL ENFOCADOS A CUENTOS, LEYENDAS Y JUEGOS TRADICIONALES DE LA PARROQUIA TANICUHÍ - CANTÓN LATACUNGA”**, lo realizó bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad y autorizo a la peticionaria hacer uso del presente certificado de la manera ética que estimare conveniente.

Latacunga, Julio de 2019

Atentamente,

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'José Ignacio Andrade', written over a horizontal line.

Lic. José Ignacio Andrade. MSc.

DOCENTE CENTRO DE IDIOMAS

C.I.: 0503101040



17.2. Apéndice 2 Hoja de vida de la Tutora

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

DATOS INFORMATIVOS PERSONAL DOCENTE

**DATOS PERSONALES****APELLIDOS:** Vinueza Morales**NOMBRES:** Diana Karina**ESTADO CIVIL:** Soltera**CEDULA DE CIUDADANÍA:** 1716060148**NÚMERO DE CARGAS FAMILIARES:** 2**LUGAR Y FECHA DE NACIMIENTO:** 05/11/1984**DIRECCIÓN DOMICILIARIA:** Av. Simón Bolívar y Av. Gral. Rumiñahui, Quito.**TELÉFONO CELULAR:** 0994240704**EMAIL INSTITUCIONAL:** diana.vinueza@utc.edu.ec**TIPO DE DISCAPACIDAD:** N/A**# DE CARNET CONADIS:** N/A**ESTUDIOS REALIZADOS Y TÍTULOS OBTENIDOS**

NIVEL	TITULO OBTENIDO	FECHA DE REGISTRO	CÓDIGO DEL REGISTRO CONESUP O SENESCYT
TERCER	Licenciada en Turismo Histórico Cultural	2008-01-15	1005-08-806777
CUARTO	Magister en Ecoturismo y Manejo de Áreas Naturales	2016-05-23	1032-2016-1675427

PUBLICACIONES RECIENTES

Autor/ Coautor de artículo indexado	Nombre del Artículo	Nombre de la revista	Lugar (País-ciudad)	Fecha de la publicación
Autor	Diagnóstico ornitológico en el campus Salache	Libro	Ecuador - Latacunga	(Aprobado para publicación digital)
Coautor	Planificación para la conservación de sitios del turismo sostenible, caso bosque de Leonana, provincia de Chimborazo.	UTCiencia	Ecuador - Latacunga	(Aprobado para publicación, volumen 4)

HISTORIAL PROFESIONAL**FACULTAD Y CARRERA EN LA QUE LABORA:** Facultad de Ciencias Agropecuarias y Recursos Naturales – Ecoturismo**ÁREA DEL CONOCIMIENTO EN LA CUAL SE DESEMPEÑA:** Servicios: 81 Servicios personales, 85 Protección del medio ambiente.

FIRMA

17.3. Apéndice 3. Hoja de vida de la alumna

HOJA DE VIDA

APELLIDOS: PALMA CAIZA

NOMBRES:ALEXANDRA CRISTINA

Dirección: Parroquia Tanicuchí, vía Calvario

Teléfono (s): 0998104294

Cédula de identidad: 050400584-4

Correo electrónico: alexandracruzina434@gmail.com

Ciudad / Provincia / País: LATACUNGA / COTOPAXI / ECUADOR



Instrucción Formal	
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI	TERCER NIVEL
QUÍMICO BIOLÓGICAS(6 años)	BACHILLERATO
EDUCACIÓN BÁSICA (6 años)	PRIMARIA

Historial Laboral o Profesional

2019, Información Turística, iTour, Latacunga

2015- 2016, multifunciones, Hostería Alma del Sur, Lasso

2014, Secretaria en la Academia de Música Monteverdi, Latacunga

2013, Atención al cliente cyber, Tanicuchí

ÁREA DE CONOCIMIENTO

Turismo

Línea de Investigación: 10. Cultura Patrimonio y Saberes Ancestrales

Sub-línea: Gestión de recursos culturales.

Firma

17.4. Apéndice 4. Hoja de vida de los lectores**17.4.1. Hoja de vida Lector 1****UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI****DATOS INFORMATIVOS PERSONAL DOCENTE****DATOS PERSONALES****APELLIDOS:** Mendoza Poma**NOMBRES:** Rodolfo Matius**ESTADO CIVIL:** Casado**CEDULA DE CIUDADANÍA:** 1710448521**NÚMERO DE CARGAS FAMILIARES:** 4**LUGAR Y FECHA DE NACIMIENTO:** Quito, 05 de Febrero de 1975**DIRECCIÓN DOMICILIARIA:** Cdala Mario Mogollo, Conjunto Terranova**TELÉFONO CONVENCIONAL:** 032663867**TELÉFONO CELULAR:** 0998716173**EMAIL INSTITUCIONAL:** matius.mendoza@utc.edu.ec**TIPO DE DISCAPACIDAD:** ninguna**ESTUDIOS REALIZADOS Y TÍTULOS OBTENIDOS:**

NIVEL	TITULO OBTENIDO	FECHA DE REGISTRO	CÓDIGO DEL REGISTRO CONESUP O SENESCYT
TERCER	Ingeniero en sistemas	2003-03-13	1045-03-354960
CUARTO	Magister en sistemas informáticos educativos	2011-04-14	1051-11-726590

PUBLICACIONES RECIENTES:

Autor/ Coautor de artículo indexado	Nombre del Artículo	Nombre de la revista	Lugar (País-ciudad)	Fecha de la publicación
RODOLFO MATIUS MENDOZA POMA	Las neurociencias. Una visión de su aplicación en la educación	Revista Órbita Pedagógica con ISSN 2409-0131	CUBA	13 de junio del 2017
RODOLFO MATIUS MENDOZA POMA	Laboratorio de neurociencias aplicado a áreas administrativas: neuromarketing en educación superior	Revista Órbita Pedagógica con ISSN 2409-0131	CUBA	13 de junio del 2017
RODOLFO MATIUS MENDOZA POMA	Sistema de almacenamiento basado en arquitectura de la computación en la nube desde una perspectiva docente	Revista Didasc@lia: Didáctica y Educación con ISSN 2224-2643	CUBA	26 de junio del 2017

HISTORIAL PROFESIONAL**UNIDAD ADMINISTRATIVA O ACADÉMICA EN LA QUE LABORA:** Facultad de Ciencias Agropecuarias y Recursos Naturales – Ecoturismo**ÁREA DEL CONOCIMIENTO EN LA CUAL SE DESEMPEÑA:** Educación Tecnologías**FECHA DE INGRESO A LA UTC:** Marzo 2005

FIRMA

17.4.2. Hoja de vida lector 2

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

DATOS INFORMATIVOS PERSONAL DOCENTE

**DATOS PERSONALES****APELLIDOS:**Chicaiza Ronquillo**NOMBRES:**José Eliecer**CEDULA DE CIUDADANÍA:** 050142313-1**TELÉFONO CELULAR:**0983163984**TIPO DE DISCAPACIDAD:** ninguna**ESTUDIOS REALIZADOS Y TÍTULOS OBTENIDOS:**

TÍTULOS: Profesor Primario, profesor de Educación Media, Licenciado en Administración y Supervisión Educativas, Diplomado Superior en Gestión para el Aprendizaje Universitario, Licenciado en Jurisprudencia, Abogado, Dr. en Jurisprudencia, Master en Derecho Civil y Procesal Civil,

EXPERIENCIA LABORAL: Profesor primario, facilitador del programa Si Profe del Ministerio de Educación, Supervisor Provincial de Educación, Jefe de Supervisión Provincial de la EBC, Director Provincial de Educación de la DIPEIB-C (e), Asesor Jurídico del Distrito PujilíSaquisilí, Secretario General del Municipio de Saquisilí, Mediador de Conflictos calificado del Colegio de Abogados de Pichincha, Abogado en libre ejercicio, facilitador de los curso de aprendizaje de la lengua kichwa inicial, básico, intermedio y avanzado para docentes a nivel profesional, Jefe del Área Técnica de la Dirección de Educación Bilingüe de Cotopaxi, Prof. Contratado de U.T.A., actualmente docente de la lengua ancestral kichwa en los diferentes niveles del Centro Cultural de Idiomas, Prof. de Legislación Educativa, Prof. de Legislación Turística y Ambiental, Prof. de Legislación Pecuaría, Prof. de Derecho Laboral y Legislación Laboral, profesor de Problemas Contemporáneos y profesor de Emprendimiento Social de la UTC

AUTORÍAS: Coautor del Rediseño Curricular de E.I.B., Autor del Kukayu Pedagógico del Español como Segunda Lengua para Niños del Quinto Nivel, La Medición como una alternativa eficiente en la resolución de conflictos, Metodologías basadas en motivaciones para el aprendizaje.

FIRMA

17.4.3. Hoja de vida lector 3

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

DATOS INFORMATIVOS PERSONAL DOCENTE



1.- DATOS PERSONALES

Nombres y Apellidos:klever Homero Muñoz Solis

Fecha de Nacimiento: 25 de junio de 1964

Cedula de Ciudadanía: 050139781-4

Estado Civil: Casado

Números Telefónicos: 032-276-232/098-393-510

E-mail: kleverito1964@hotmail.com/klever.munoz@utc.edu.ec

2.-ESTUDIOS REALIZADOS

Nivel Primario: Escuela Luis Alfredo Martínez

Nivel Secundario: Colegio Experimental Nacional Salcedo

Nivel Superior: Universidad Técnica de Cotopaxi.

3.-TITULOS

Pregrado: Ingeniero en Ecoturismo

Posgrado:Mgs. Gestión de Proyectos Socio Productivos

4.- CARGOS DESEMPEÑADOS




➤Docente UTC.

➤Coordinador de Investigación

FIRMA

17.5. Apéndice 5. Fichas del Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (INPC)

Ficha. 1 El conejo

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			
					CÓDIGO
					IM-05-01-61-002-19-000001
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN					
Provincia: Cotopaxi			Cantón: Latacunga		
Parroquia: Tanicuchí		Urbana		Rural	
				X	
Localidad: Barrio Chilcapamba Centro					
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM: X (Este) 760161 Y (Norte) 9913167 Z (Altitud) 3082					
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL					
					
Descripción de la fotografía: Fuente de información acerca del juego “el conejo” en la que practicaban en los velorios.					
Código fotográfico: IM-05-01-61-002-19-000001_1.JPG					
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN					
Denominación		Otra (s) denominación (es)			
Juego de “el conejo”		D1		N/A	
		D2		N/A	
Grupo social		Lengua			
Mestizo		L1		Español	
		L2		N/A	
Ámbito					
Subámbito		Detalle del subámbito			
juegos tradicionales		juegos rituales o festivos			
4. DESCRIPCIÓN					
Este juego se practicaba en los velorios el juego consistía en formar dos grupos de 10 personas a cada lado cada uno tenía un taguar (jefe), un grupo eran llamados conejos y el otro grupo cazadores, formaban un envoltorios con la faja algunos, para con ello golpear o					

castigar al conejo habían quienes ponían instrumentos pesados en el envoltorio y por ello habían riñas, en el juego el primer grupo (cazadores) debían cazar a los conejos tirando de la faja y al quien le llegaba perdía el juego y salía también no debían cruzar la línea trazada debía cruzar la línea trazada, el premio en juego era un borrego practicaban como una costumbre que siempre se realizaba en los velorios en la actualidad ya no se juega ya que por las características del juego pueden crear malas iniciativas y visión de las nuevas generaciones.

Fecha o período		Detalle de la fecha o período
	Anual	El juego se realiza en cada velorio
X	Continúa	
Alcance		Detalle del alcance
	Local	El juego es conocido y lo realizaban en toda la provincia Cotopaxi
X	Provincial	
	Regional	
	Nacional	
	Internacional	
Uso simbólico		Descripción del uso simbólico
	Ritual	Este juego de “el conejo” se practicaba como diversión y entretenimiento para amenizar la noche
	Festivo	
X	Lúdico	
	Narrativo	
	Otro	

5. PORTADORES / SOPORTES




Tipo	Nombre	Edad/Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Quinatoa María Alegría	81	Agricultora	Chilcapamba Centro	Tanicuchí
Colectividades	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Instituciones	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Procedencia del saber		Detalle de la procedencia			
	Padres-Hijos	Es una tradición que se ha dado desde tiempos muy antiguos no se conoce el origen			
	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				
X	Otro				
Transmisión del saber		Detalle de la transmisión			
	Padres-Hijos	Se ha ido practicando de generación en generación como parte de las costumbres.			
	Maestros-Aprendiz				

	Centro capacitación				
X	Otro				
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Esta tradición en sus tiempos fue muy conocida y practicada, tuvo mucha importancia ya que era una de las actividades que no podía faltar en los velorios, en la actualidad se ha perdido ya que este juego era muy tosco y causaba problemas y enfrentamientos entre los familiares					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestación Vigente	En la actualidad ya no se practica este juego ya que por sus características suelen ser perjudiciales para las nuevas generaciones, causarían más violencia y separación entre las familias. Solo existe en la memoria de las personas adultas mayores.			
	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
X	Manifestaciones de la memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y Nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Quinatoa María Alegría		Chilcapamba Centro	N/A	Femenino	81
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	Código/Nombre		
Artes del espectáculo	Juegos tradicionales	Juegos Rituales o Festivos	Juego el hueso		
9. ANEXOS					
Textos	Fotografías	Videos	Audio		
	IMG-20190515-WA0008				
	IMG-20190515-WA0009				
10. OBSERVACIONES					
11. DATOS DE CONTROL					
Entidad Investigadora: Universidad Técnica de Cotopaxi					
Inventariado por: Palma Alexandra			Fecha de inventario: 2019/05/05		
Revisado por: Vinueza Diana			Fecha de revisión: 2019/05/30		
Aprobado por: Vinueza Diana			Fecha de aprobación: 2019/06/20		
Registro Fotográfico: Palma Alexandra					

Fuente: Salida de campo

Elaborado por: Alexandra Palm

Ficha. 2Longo chiquito

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO			
CÓDIGO					
IM-05-01-61-002-19-000002					
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN					
Provincia: Cotopaxi		Cantón: Latacunga			
Parroquia: Tanicuchí		Urbana		Rural X	
Localidad: Barrio Chilcapamba centro					
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM: X (Este) 760578				Y (Norte) 9913315	
Z (Altitud) 3054					
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL					
					
Descripción de la fotografía: Fuente de información acerca de la leyenda del “Longo Chiquito”					
Código fotográfico: IM-05-01-61-002-19-000002_02.JPG					
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN					
Denominación		Otra (s) denominación (es)			
Longo Chiquito		D1		N/A	
		D2		N/A	
Grupo social		Lengua			
Mestizo		L1		Kichwa	
		L2		Español	
Ámbito					
Subámbito		Detalle del subámbito			
Leyendas		Leyendas asociadas a apariciones			
4. DESCRIPCIÓN					
<p>Cuenta la leyenda que había un ser de estatura pequeña a quien se le conocía como “longo Chiquito” este ser aparecía en las noches en la quebrada para entretener a los amantes jugadores de las bolas. Este ser no era tan visto pero quienes lo han visto han comentado que el pasa largo tiempo conversando que le gusta jugar y que él tampoco debe dejar de hacerlo.</p>					



Fecha o período		Detalle de la fecha o período			
	Anual	Esta leyenda era contada ocasionalmente por la señora hacia sus hijos.			
X	Continua				
Alcance		Detalle del alcance			
X	Local	La leyenda era contada por la señora y su hijo quien había tenido la experiencia de ver al “Longo Chiquito”			
	Provincial				
	Regional				
	Nacional				
	Internacional				
Uso simbólico		Descripción del uso simbólico			
	Ritual	Esta leyenda no es tan conocida en esta localidad, la leyenda era contada por la señora para atemorizar a sus hijos en horas de la noche.			
	Festivo				
	Lúdico				
X	Narrativo				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad/Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Lema María Petrona	92	N/A	Tanicuchí	Chilcapamba Centro
Colectividades	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Instituciones	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Procedencia del saber	Detalle de la procedencia				
X	Padres-Hijos	Esta leyenda se ha transmitido de padres a hijos de generación en generación.			
	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				
	Otro				
Transmisión del saber	Detalle de la transmisión				
X	Padres-Hijos	La leyenda ha sido reconocida por los hijos de la señora.			
	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				
	Otro				
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					

Tiene gran importancia tomando en cuenta que esta es una de las escasas familias que relata esta leyenda.					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestación Vigente	Esta leyenda solo vive en la memoria de padres e hijos quienes en su momento relataban ahora esa quebrada al pasar los años se ha modificado y ya no se relata esta leyenda.			
	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
X	Manifestaciones de la memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y Nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Lema María Petrona		Chilcapamba Centro	N/A	Femenino	92
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	Código/Nombre		
Tradiciones y expresiones orales	Leyendas	Leyendas asociadas a apariciones de seres sobrenaturales	Longo Chiquito		
9. ANEXOS					
Textos	Fotografías	Videos	Audio		
	IMG-20190515-WA0018				
10. OBSERVACIONES					
11. DATOS DE CONTROL					
Entidad Investigadora: Universidad Técnica de Cotopaxi					
Inventariado por: Palma Alexandra			Fecha de inventario: 2019/05/05		
Revisado por: Vinueza Diana			Fecha de revisión: 2019/05/30		
Aprobado por: Vinueza Diana			Fecha de aprobación: 2019/06/20		
Registro Fotográfico: Alexandra Palma					

Fuente: Salida de campo

Elaborado por: Alexandra Palma

Ficha. 3Pelota nacional

 INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO			
DIRECCION DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE REGISTRO		ÓDIGO <hr/> M-05-01-61-002-19-000003	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: Cotopaxi		Cantón: Latacunga	
Parroquia: Tanicuchí		Urbana	Rural X
Localidad: Barrio Chilcapamba Centro			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM: X (Este) 780092		Y (Norte) 665489	
Z (Altitud)			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía: Pelota nacional era un deporte autentico se desarrollaba con una tabla ideal hecha específicamente para este juego.			
Código fotográfico: IM-05-01-61-003-19-000003_3.jpg			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación	Otra (s) denominación (es)		
Pelota nacional	D1	N/A	
	D2	N/A	
Grupo social	Lengua		
Mestiza	L1	Español	
	L2	N/A	
Subámbito	Detalle del subámbito		
Juegos tradicionales	Prácticas deportivas y recreativas		
Breve reseña			
Este deporte más que esto para el Sr, Jairo fue un hobby practico más de 15 años tuvo su propia tabla de juego.			
4. DESCRIPCIÓN			
Para este deporte se utiliza una tabla propia para botear la pelota, cal para trazar los límites de la cancha. El juego consistía en ubicarse cinco personas a cada lado, el primer equipo saca la pelota de un solo bote con la tabla en el que se debe pasar la raya intermedia, el equipo contrario regresa la pelota de la misma manera y así sucesivamente hasta completar los			




puntos y ganar el juego, para ganar puntos cada equipo debe introducir la pelota dentro del área determinada para ello cada equipo realiza puntos y cambios.						
Narración (versión 1)						
N/A						
Estructura		Prosa	Verso	Otro		
Fecha o período		Detalle de la fecha o período				
	Anual	Era un deporte de libre práctica se podía practicar siempre y cuanto completen el número de jugadores (10)				
X	Continua					
Alcance		Detalle del alcance				
	Local	Es un deporte conocido a nivel nacional en todas las provincias se ha practicado este deporte.				
	Provincial					
	Regional					
X	Nacional					
	Internacional					
Uso simbólico		Descripción del uso simbólico				
	Ritual	Este juego es divertido, no causa ninguna alteración en las creencias o tradiciones de las personas, es un deporte saludable y recreativo que lo pueden practicar jóvenes y adultos.				
	Festivo					
X	Lúdico					
	Narrativo					
	Otro					
5. PORTADORES / SOPORTES						
Tipo		Nombre	Edad/Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos		Yáñez Jairo	Chilcapamba Centro	N/A	Masculino	88
Colectividades						
Instituciones						
Procedencia del saber		Detalle de la procedencia				
	Padres-Hijos	El juego de la pelota nacional la aprendió en el colegio y desde entonces lo practicó.				
X	Maestros-Aprendiz					
	Centro capacitación					
	Otro					
Transmisión del saber		Detalle de la transmisión				
	Padres-Hijos	La forma de juego la aprendió en su tiempo de colegio como uno de sus mejores deportes se convirtió en su hobby hasta ser campeón en los juegos de Latacunga				
X	Maestros-Aprendiz					
	Centro capacitación					

	Otro				
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Tuvo gran importancia ya que al ser un deporte único y en el que participaban muchas personas, con una característica importante que es la tabla para batear la pelota. Aunque hoy ya no se practica ese deporte.					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestación Vigente	Hoy en día ya no se practica este deporte a su vez juegan el boli el futbol pero la pelota nacional ya no es un juego vigente en la parroquia.			
	Manifestacion es Vigentes Vulnerables				
X	Manifestacion es de la memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y Nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Yáñez Jairo		Chilcapamba Centro	N/A	Masculino	88
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Ámbito		Subámbito	Detalle del subámbito	Código/Nombre	
Artes del espectáculo		Juegos tradicionales	Prácticas deportivas y recreativas	Pelota nacional	
9. ANEXOS					
Textos		Fotografías	Videos	Audio	
		DSC00307		12019_06_14_14_32_03.wav	
10. OBSERVACIONES					
11. DATOS DE CONTROL					
Entidad Investigadora: Universidad Técnica de Cotopaxi					
Inventariado por: Palma Alexandra			Fecha de inventario: 2019/06/13		
Revisado por: Vinueza Diana			Fecha de revisión: 2019/05/30		
Aprobado por: Vinueza Diana			Fecha de aprobación: 2019/06/20		
Registro Fotográfico:					

Fuente: Salida de campo

Elaborado por: Alexandra Palma

Ficha. 4macatetas con habas

 <p style="text-align: center;">INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL</p>				CÓDIGO	
				IM-05-01-61-002-19-000004	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN					
Provincia: Cotopaxi			Cantón: Latacunga		
Parroquia: Tanicuchí		Urbana		Rural	X
Localidad: Barrio Chilcapamba Centro					
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM: X (Este) 760036			Y (Norte) 9913161		
Z (Altitud) 3089					
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL					
					
Descripción de la fotografía: Fuente de información acerca del juego tradicional “Macatetas”					
Código fotográfico: IM-05-01-61-002-19-000004_4.JPG					
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN					
Denominación		Otra (s) denominación (es)			
Juego de las Macatetas con habas		D1		Juego de las habas	
		D2		N/A	
Grupo social		Lengua			
Mestiza		L1		Español	
		L2		N/A	
Subámbito		Detalle del subámbito			
Juegos tradicionales		Juegos infantiles			
Breve reseña					

El juego de las habas era un juego de diversión y recreación sana que se caracterizaba por el instrumento o herramienta de juego los granos propios de la localidad (habas, maíz, frejol), se jugaba con un mínimo de dos personas y el premio del ganador era las semillas en juego.

4. DESCRIPCIÓN

El juego de las macatetas con habas era una de las actividades en las que en sus tiempos realizaban para distraerse y pasar sus tiempos libres el juego consistía en formar una torre con las habas y a una cierta distancia otra persona lanzaba la semilla hacia la torre y quien lograba derrumbarla era el ganador, el premio eran las semillas que formaban la torre, el juego lo realizaban entre dos personas. Hay quienes dicen que el juego era con bolas y no con granos.

Narración (versión 1)

N/A

Estructura: **Verso** **Prosa** **Otro**X

Fecha o período		Fecha o período
	Anual	Las personas jugaban las macatetas continuamente en sus tiempos libres.
X	Continua	
Alcance		Detalle del alcance
X	Local	Este es un juego muy conocido localmente una gran parte de la población entrevistada sabe y ha jugado las macatetas con habas / bolas.
	Provincial	
	Regional	
	Nacional	
	Internacional	
Uso simbólico		Descripción del uso simbólico
	Ritual	
	Festivo	
	Lúdico	
	Narrativo	
	Otro	

5. PORTADORES / SOPORTES



Tipo	Nombre	Edad/Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos					
Colectividades	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Instituciones	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Procedencia del saber	Detalle de la procedencia				
	Padres-Hijos	Al no tener estudios de primaria el conocimiento del juego lo aprendió con los demás niños/as del barrio y en sus poco tiempos libres jugaban.			
	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				

X	Otro				
Transmisión del saber		Detalle de la transmisión			
	Padres-Hijos	Al no tener estudios de primaria el conocimiento del juego lo aprendió con los demás niños/as del barrio y en sus poco tiempos libres jugaban.			
	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				
X	Otro				
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Al realizarse el juego von granos de sus cultivos es muy importante porque representa la fertilidad de las tierras.					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestación Vigente	Debido a que hoy en día ya no juegan las macatetas con habas y escasas personas las juegan aun pero con bolas y de una manera totalmente distinta.			
	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
X	Manifestaciones de la memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y Nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Quinatoa Josefina		Chilcapamba Centro		Femenino	68
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	Código/Nombre		
Artes del espectáculo	Juegos tradicionales	Juegos infantiles	Juego de macatetas con habas		
9. ANEXOS					
Textos	Fotografías	Videos	Audio		
	IMG-20190515-WA0010				
10. OBSERVACIONES					
11. DATOS DE CONTROL					
Entidad Investigadora: Universidad Técnica de Cotopaxi					
Inventariado por: Palma Alexandra		Fecha de inventario: 2019-05-18			
Revisado por: Vinueza Diana		Fecha de revisión: 2019/05/30			
Aprobado por: Vinueza Diana		Fecha de aprobación: 2019/06/20			
Registro Fotográfico: Palma Alexandra					

Fuente: Salida de campo

Elaborado por: Alexandra Palma

Ficha. 5Palo encebado

			
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL			
CÓDIGO			
IM-05-01-61-002-19-000005			
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: Cotopaxi		Cantón: Latacunga	
Parroquia: Tanicuchí		Urbana	Rural <input checked="" type="checkbox"/>
Localidad: Barrio Chilcapamba Centro			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM: X (Este) 783359		Y (Norte) 659556	
Z (Altitud)			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía: El palo encebado es una actividad muy tradicional que se ve en casi todas las fiestas de barrio de la localidad			
Código fotográfico: IM-05-01-61-002-19-000005_5.jpg			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación		Otra (s) denominación (es)	
Palo encebado		D1	N/A
		D2	N/A
Grupo social		Lengua	
Mestizo		L1	Español
		L2	N/A
Subámbito		Detalle del subámbito	
Juego tradicional		Juegos rituales o festivos	
Breve reseña			

El palo encebado es un juego muy tradicional practicado en las festividades en el cual cuelgan de él artículos víveres, bisutería, dulces que los participantes deben tratar de alcanzar

4. DESCRIPCIÓN

Este juego tradicional consta de un palo de 10 a 15 metros de altura el que es envuelto en aceite quemado o manteca y en el extremo sujetan prendas de vestir, víveres, bisutería entre otros lo cual se llevaran las personas que logren llegar para ello los participantes hacen una fila y esperan su turno, la persona que llega al final del palo lanza cosas a sus conocidos. Se establece como regla que el participante que logre llegar lance cierto número de cosas para que el juego sea equitativo

Narración (versión 1)

N/A

Estructura		Prosa	Verso	Otro
Fecha o período		Fecha o período		
X	Anual	Este acontecimiento se ve cada año en las fiestas del barrio		
	Continua			
Alcance		Detalle del alcance		
	Local	Es un juego popular se conoce y practica a nivel nacional		
	Provincial			
	Regional			
X	Nacional			
	Internacional			
Uso simbólico		Descripción del uso simbólico		
	Ritual	Se realiza normalmente cada año en las fiestas respectivamente		
X	Festivo			
	Lúdico			
	Narrativo			
	Otro			

5. PORTADORES / SOPORTES

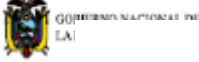


Tipo	Nombre	Edad/Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos					
Colectividades	Directiva del barrio	2	Presidente y Vocales	Tanicuchí	Chilcapamb a Centro
Instituciones					
Procedencia del saber	Detalle de la procedencia				
	Padres-Hijos	Es una tradición que tiene la población y se va dando año tras año			
	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				
X	Otro				

Transmisión del saber		Detalle de la transmisión			
	Padres-Hijos	Año tras año se han realizado este tipo de juegos populares con la ayuda de la directiva a cargo del Barrio.			
	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				
X	Otro				
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Al ser una tradición y costumbre dada desde muchos años atrás tiene gran importancia en la localidad.					
Sensibilidad al cambio					
X	Manifestación Vigente	No presenta alteraciones y modificaciones en el juego, está vigente en la práctica.			
	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
	Manifestaciones de la memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y Nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Directiva del barrio		Chilcapamba Centro			2
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	Código/Nombre		
9. ANEXOS					
Textos	Fotografías	Videos	Audio		
	DSC00222				
10. OBSERVACIONES					
11. DATOS DE CONTROL					
Entidad Investigadora: Universidad Técnica de Cotopaxi					
Inventariado por: Palma Alexandra			Fecha de inventario: 2019/04/19		
Revisado por: Vinueza Diana			Fecha de revisión: 2019/05/30		
Aprobado por: Vinueza Diana			Fecha de aprobación: 2019/06/20		
Registro Fotográfico:					

Fuente: Salida de campo

Elaborado por: Alexandra Palma

Ficha. 6Las cogidas

 			
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO		CÓDIGO	
DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL		IM-05-01-61-002-19-000006	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: Cotopaxi		Cantón: Latacunga	
Parroquia: Tanicuchí		Urbana	Rural
		X	
Localidad: Chilcapamba Centro			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM: X (Este) 782613 Y (Norte) 656697 Z (Altitud)			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía: las cogidas es un juego tradicional y muy común en niños no hay número definido de participantes.			
Código fotográfico: IM-05-01-61-002-19-000006_6.jpg			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación		Otra (s) denominación (es)	
Las cogidas		D1	N/A
		D2	N/A
Grupo social		Lengua	
Mestiza		L1	Español
		L2	N/A
Subámbito		Detalle del subámbito	
Juego tradicional		Juegos infantiles	
Breve reseña			
Este juego se practica hasta la actualidad en niños y ciertos jóvenes aún se ven realizar este juego dinámico que no requiere instrumento alguno			
4. DESCRIPCIÓN			
Este juego consta de formar dos grupos de niños, delimitar el espacio, seleccionar lugares que servirán de casa y elegir quien de los grupos empieza con el juego, una vez hecho esto se empieza el juego echando todos a correr, un grupo deberá perseguir al otro grupo la			

persona que llegue a la casa podrá quedar ahí no más de un minuto de lo contrario se le considera atrapado cuando todos los participantes del grupo sean atrapados es el turno del siguiente grupo.					
Narración (versión 1)					
Estructura		Prosa	Verso	Otro X	
Fecha o período		Fecha o período			
	Anual	Es un juego que se practicaba de improviso en cualquier momento siempre que se tenga la cantidad de participantes necesaria.			
X	Continua				
Alcance		Detalle del alcance			
	Local	Este juego es conocido a nivel nacional es muy recreativo y sano, aunque en otras regiones lo realizan de manera diferente.			
	Provincial				
	Regional				
X	Nacional				
	Internacional				
Uso simbólico		Descripción del uso simbólico			
	Ritual				
	Festivo				
X	Lúdico				
	Narrativo				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad/Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Colectividades	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Instituciones	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Procedencia del saber	Detalle de la procedencia				
	Padres-Hijos	Lo aprendieron de maestros quienes impartían sus conocimientos no solo académicos si no también recreaciones.			
X	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				
	Otro				
Transmisión del saber	Detalle de la transmisión				
	Padres-Hijos	Fue transmitida de maestros a alumnos como parte de las actividades recreativas.			
X	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				

	Otro				
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Al realizar este juego los niños se distraen y crean un hábito de deporte que es muy favorable para su salud.					
Sensibilidad al cambio					
X	Manifestación Vigente	Es un juego muy conocido y aún está vigente en los actuales momentos a pesar de ciertas variaciones en cuanto al desarrollo del juego.			
	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
	Manifestaciones de la memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y Nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Quinatoa Elvira		Chilcapamba Centro		Femenino	57
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Ámbito		Subámbito	Detalle del subámbito	Código/Nombre	
Artes del espectáculo		Juegos tradicionales	Prácticas deportivas y recreativas	Las escondias	
9. ANEXOS					
Textos		Fotografías	Videos	Audio	
		DSC00187			
10. OBSERVACIONES					
11. DATOS DE CONTROL					
Entidad Investigadora: Universidad Técnica de Cotopaxi					
Inventariado por: Palma Alexandra			Fecha de inventario: 2019/06/07		
Revisado por: Vinueza Diana			Fecha de revisión: 2019/05/30		
Aprobado por: Vinueza Diana			Fecha de aprobación: 2019/06/20		
Registro Fotográfico:					

Fuente: Salida de campo

Elaborado por: Alexandra Palma

Ficha. 7La sogá

 <p style="text-align: center;">INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL</p>		CÓDIGO	
		IM-05-01-61-002-19-000007	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: Cotopaxi		Cantón: Latacunga	
Parroquia: Tanicuchí		Urbana	Rural X
Localidad: Chilcapamba Sur			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM: X (Este) 732613 Y (Norte) 656697 Z (Altitud)			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía: la sogá este juego que bien se juega solo o en grupo de 3 a más personas.			
Código fotográfico: IM-05-01-61-002-19-000007_7.jpg			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación		Otra (s) denominación (es)	
Juego de la sogá		D1	N/A
		D2	N/A
Grupo social		Lengua	
Mestiza		L1	Español
		L2	N/A
Subámbito		Detalle del subámbito	
Juegos tradicionales		Prácticas deportivas y recreativas	
Breve reseña			
Este juego se ha desarrollado desde la antigüedad hasta nuestros días lo único que se requiere es una sogá de 1 metro y medio de largo se puede practicar solo o en grupo de tres a más personas.			

4. DESCRIPCIÓN					
<p>el juego consiste en cortar un pedazo de soga de 1 metro y medio, el tamaño depende la estatura de la persona (cuando es el juego solo) se practica el salto en cruz, por atrás y doble. Cuando se quiere jugar entre más personas: la soga debe ser más grande mínimo de dos metros este juego consiste en que dos del grupo sujetan la soga de extremo a extremo para hacerle girar estos saltos se acompañan de cantos: viuda, soltera y casada, así comienza el juego de saltar a la soga. Monja, viuda, soltera, Casada, divorciada, enamorada. Gringo, albañil, zapatero, chofer. Te, chocolate, café. Un hijo, dos hijos, tres hijos cuatro hijos Una casa, dos casas, tres casas, Loza, china, barro Cada palabra corresponde a un salto. Cuando falla pasa el turno a otro participante y así sucesivamente.</p>					
Narración (versión 1)					
N/A					
Estructura		Prosa		Verso	
				OtroX	
Fecha o período		Fecha o período			
	Anual	Se practica en cualquier momento			
X	Continua				
Alcance		Detalle del alcance			
	Local	Es un juego que se practica en todo el país en algunas instituciones toman a este juego como practica de sus actividades en la materia de cultura física.			
	Provincial				
	Regional				
X	Nacional				
	Internacional				
Uso simbólico		Descripción del uso simbólico			
	Ritual	Es de carácter dinámico y colectivo.			
	Festivo				
X	Lúdico				
	Narrativo				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad/Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Colectividades	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Instituciones	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Procedencia del saber	Detalle de la procedencia				

	Padres-Hijos	Lo aprendieron de maestros quienes impartían sus conocimientos no solo académicos si no también recreaciones.			
X	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				
	Otro				
Transmisión del saber		Detalle de la transmisión			
	Padres-Hijos	Fue transmitida de maestros a alumnos como parte de las actividades recreativas. Lo aprendieron de maestros quienes impartían sus conocimientos no solo académicos si no también recreaciones.			
X	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				
	Otro				
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
En la actualidad el juego de la sogá es importante y se ha mantenido gracias a la ayuda de las instituciones,					
Sensibilidad al cambio					
X	Manifestación Vigente	A pesar de estar ligada a las instituciones si esto dejara de incentivar a los niños y jóvenes se puede dar por hecho que este juego se desaparecería.			
	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
	Manifestaciones de la memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y Nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Palma Diego		Chilcapamba Sur		Masculino	39
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	Código/Nombre		
N/A	N/A	N/A	N/A		
9. ANEXOS					
Textos	Fotografías	Videos	Audio		
N/A	N/A	N/A	N/A		
10. OBSERVACIONES					
11. DATOS DE CONTROL					
Entidad Investigadora: Universidad Técnica de Cotopaxi					
Inventariado por: Palma Alexandra			Fecha de inventario: 2019/06/11		
Revisado por: Vinueza Diana			Fecha de revisión: 2019/05/30		
Aprobado por: Vinueza Diana			Fecha de aprobación: 2019/06/20		
Registro Fotográfico: Palma Alexandra					

Fuente: Salida de campo

Elaborado por: Alexandra Palma

Ficha. 8La silla

  <p>INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO</p> <p>DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL</p> <p>PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL</p>			
		CÓDIGO	
		IM-05-01-61-002-19-000008	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: Cotopaxi		Cantón: Latacunga	
Parroquia: Tanicuchí		Urbana	Rural
		X	
Localidad: centro			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM: X (Este)		Y (Norte)	Z
(Altitud)			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía: juego de la silla			
Código fotográfico: IM-05-01-61-002-19-000008_8.jpg			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación	Otra (s) denominación (es)		
Juego de la silla	D1	N/A	
	D2	N/A	
Grupo social	Lengua		
Mestiza	L1	Español	
	L2	N/A	
Subámbito	Detalle del subámbito		
Juego tradicional	Prácticas deportivas y recreativas		
Breve reseña			
El juego de la silla es uno de los más recreativos en algunos casos lo realizan como interacción intervine música y número de participantes es ilimitado según el acontecimiento.			
4. DESCRIPCIÓN			
Es un juego que pueden practicar niños, jóvenes y adultos lo que se necesita son silla y música, el número de participantes depende del acontecimiento si es una reunión familiar obviamente serán pocas personas, el juego consiste en ubicar las sillas en forma horizontal si son 5 participantes deberán haber 4 sillas ubicadas una vez listos los participantes suena un			

ritmo que deben bailar alrededor de las sillas cuando a esta le pongan pausa los participantes deben sentarse, la persona que se quede sin silla sale del juego y se saca una silla, así sucesivamente hasta que quede una persona quien será el ganador.

Narración (versión 1)	
También se pueden ubicar las sillas en forma circular, el procedimiento es el mismo.	
Estructura	Prosa Verso Otro X
Fecha o período	Fecha o período
<input type="checkbox"/> Anual	Es practicada en cualquier evento social o familiar
X Continua	
Alcance	Detalle del alcance
<input type="checkbox"/> Local	Este juego es conocido a nivel nacional es muy recreativo y sano.
<input type="checkbox"/> Provincial	
<input type="checkbox"/> Regional	
X Nacional	
<input type="checkbox"/> Internacion al	
Uso simbólico	Descripción del uso simbólico
<input type="checkbox"/> Ritual	
<input type="checkbox"/> Festivo	
X Lúdico	
<input type="checkbox"/> Narrativo	
<input type="checkbox"/> Otro	

5. PORTADORES / SOPORTES




Tipo	Nomb re	Edad/Tiem pode actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localid ad
Individuos	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Colectividades	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Instituciones	Marco Aureli o Subía	N/A	Nivel Inicial	Tanicuchí	Centro
Procedencia del saber	Detalle de la procedencia				
<input type="checkbox"/> Padres- Hijos	Lo aprendieron de maestros quienes impartían sus conocimientos no solo académicos si no también recreaciones.				
X Maestros- Aprendiz					
<input type="checkbox"/> Centro capacitació n					
<input type="checkbox"/> Otro					
Transmisión del saber	Detalle de la transmisión				

	Padres-Hijos	Fue transmitida de maestros a alumnos como parte de las actividades recreativas			
X	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				
	Otro				
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
En la actualidad aún se practica este juego divertido y recreativo, tiene mucha importancia ya que en instituciones lo practican como interacción.					
Sensibilidad al cambio					
X	Manifestación Vigente	Es un juego muy conocido y aún está vigente en los actuales momentos las personas toman este juego como uno de los que se debe dar en cualquier acontecimiento social.			
	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
	Manifestaciones de la memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y Nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Unidad Educativa Marco Aurelio Subía		Tanicuchí			
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	Código/Nombre		
Artes del espectáculo	Juegos tradicionales	Prácticas deportivas y recreativas	Juego de la silla		
9. ANEXOS					
Textos	Fotografías	Videos	Audio		
	WP_20190607_10_52_21_Pro WP_20190607_10_52_32_Pro	WP_20190607_11_05_19_Pro			
10. OBSERVACIONES					
11. DATOS DE CONTROL					
Entidad Investigadora: Universidad Técnica de Cotopaxi					
Inventariado por: Palma Alexandra		Fecha de inventario: 2019/06/07			
Revisado por: Vinueza Diana		Fecha de revisión: 2019/05/30			
Aprobado por: Vinueza Diana		Fecha de aprobación: 2019/06/20			
Registro Fotográfico: Palma Alexandra					

Fuente: Salida de campo

Elaborado por: Alexandra Palma

Ficha. 9 El chumado

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC Instituto Nacional de Patrimonio Cultural	
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL			CÓDIGO
			IM-05-01-61-002-19-000009
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: Cotopaxi		Cantón: Latacunga	
Parroquia: Tanicuchí		Urbana	<input checked="" type="checkbox"/> Rural
Localidad: Centro			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM: X (Este)		Y (Norte)	Z
(Altitud)			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía: El chumado es un juego divertido participan jóvenes y personas mayores con un palo de escoba o bastón.			
Código fotográfico: IM-05-01-61-002-19-000009_9.jpg			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación		Otra (s) denominación (es)	
El chumado		D1	N/A
		D2	N/A
Grupo social		Lengua	
Mestiza		L1	Español
		L2	N/A
Subámbito		Detalle del subámbito	
Juegos Tradicionales		Prácticas deportivas y recreativas	
Breve reseña			
No se conoce un dato del origen de este juego sin embargo			
4. DESCRIPCIÓN			
El juego del chumado consiste en dar vueltas con la cabeza inclinada y sosteniendo el bastón con la frente (El número de vueltas lo determina el organizador) una vez dadas las vueltas el			

participante debe correr a la meta entre caídas y choques el primero que llegue es el ganador. Es un juego en el que no participan niños para evitar incidentes.					
Narración (versión 1)					
N/A					
Estructura		Prosa		Verso	
				Otro X	
Fecha o período		Detalle de la Fecha o período			
	Anual	Se realiza en cualquier festividad o reunión.			
X	Continua				
Alcance		Detalle del alcance			
X	Local	Este juego no es muy conocido y casi no se practica.			
	Provincial				
	Regional				
	Nacional				
	Internacional				
Uso simbólico		Descripción del uso simbólico			
	Ritual	Es de carácter divertido y recreativo para quienes lo practican.			
	Festivo				
X	Lúdico				
	Narrativo				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad/Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Colectividades	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Instituciones	Marco Aurelio Subía		Nivel Inicial	Tanicuchí	Centro
Procedencia del saber		Detalle de la procedencia			
	Padres-Hijos	las maestras de esta institución son capacitadas y de esta manera desarrollan la actividad			
	Maestros-Aprendiz				
X	Centro capacitación				
	Otro				
Transmisión del saber		Detalle de la transmisión			

	Padres-Hijos	el centro de capacita citación es quien se encarga de transmitir el conocimiento de este juego y de esta manera son quienes enseñan a los padres de familia que son parte de la institución.		
	Maestros-Aprendiz			
X	Centro capacitación			
	Otro			
6. VALORACIÓN				
Importancia para la comunidad				
Este juego no es tan conocido por los pobladores pero hace referencia a las personas que toman y se las hace ver cómo están cuando toman (borrachos) ya que al realizar este juego la mayor parte queda mareada y corre de lado a lado.				
Sensibilidad al cambio				
	Manifestación Vigente	Al no ser muy conocida y no tener un dato del origen la hace ver como vulnerable sin embargo se mantiene .		
X	Manifestaciones Vigentes Vulnerables			
	Manifestaciones de la memoria			
7. INTERLOCUTORES				
Apellidos y Nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Marco Aurelio Subía	Tanicuchí Centro			
8. ELEMENTOS RELACIONADOS				
Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	Código/Nombre	
9. ANEXOS				
Textos	Fotografías	Videos	Audio	
	WP_20190607_11_16_59_Pro	WP_20190607_11_23_31_Pro		
10. OBSERVACIONES				
11. DATOS DE CONTROL				
Entidad Investigadora: Universidad Técnica de Cotopaxi				
Inventariado por: Palma Alexandra		Fecha de inventario: 2019/06/07		
Revisado por: Vinueza Diana		Fecha de revisión: 2019/05/30		
Aprobado por: Vinueza Diana		Fecha de aprobación: 2019/06/20		
Registro Fotográfico: Palma Alexandra				

Fuente: Salida de campo

Elaborado por: Alexandra Palma

Ficha. 10Zumbambico

  <p>INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO</p> <p>DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL</p> <p>PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL</p>		CÓDIGO	
		IM-05-01-61-002-19-000010	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: Cotopaxi		Cantón: Latacunga	
Parroquia: Tanicuchí		Urbana	Rural <input checked="" type="checkbox"/>
Localidad: Barrio El Calvario			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM: X (Este) 783359		Y (Norte) 659556	
Z (Altitud)			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía: juego del zumbambico es muy tradicional de materiales fáciles de conseguir y muy divertido, solo se requiere tillos y un pedazo de piola.			
Código fotográfico: IM-05-01-61-002-19-000010_10.jpg			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación	Otra (s) denominación (es)		
El Zumbambico	D1	Remolino	
	D2	N/A	
Grupo social	Lengua		
Mestizo	L1	Español	
	L2	N/A	
Subámbito	Detalle del subámbito		
Juegos tradicionales	Juegos infantiles		
Breve reseña			
Para esta actividad usan tapas y una piola que al unir y dar vueltas forma un remolino esto lo aprendieron en la escuela y se practicaba a diario.			



4. DESCRIPCIÓN					
El juego del zumbambico se puede jugar solo o realizar una competencia de hasta 3 personas, para el juego se necesita un tillo en el que se hace un hueco en la mitad y pasar por ella una piola o hilo se le pasa el tillo hasta la mitad y sosteniendo de los extremos de la piola o hilo se da las vueltas se forma una especie de remolinos pude practicar solo y para una competencia es el mismo procedimiento hay dos formas de ganar según como se organice la primera cuando el tillo llegue dos veces al extremo y la segunda quien mantenga el remolino por más tiempo.					
Narración (versión 1)					
N/A					
Estructura		Verso		Prosa	
				Otro X	
Fecha o período		Detalle de la fecha o período			
<input type="checkbox"/> Anual		Lo practicaban en cualquier momento de sus tiempos libres.			
<input checked="" type="checkbox"/> Continua					
Alcance		Detalle del alcance			
<input type="checkbox"/> Local		Este juego es conocido aunque sus nombres pueden variar.			
<input type="checkbox"/> Provincial					
<input type="checkbox"/> Regional					
<input checked="" type="checkbox"/> Nacional					
<input type="checkbox"/> Internacional					
Uso simbólico		Descripción del uso simbólico			
<input type="checkbox"/> Ritual		Es un juego divertido y con instrumentos fáciles de encontrar y elaborar.			
<input type="checkbox"/> Festivo					
<input checked="" type="checkbox"/> Lúdico					
<input type="checkbox"/> Narrativo					
<input type="checkbox"/> Otro					
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad/Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Colectividades	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Instituciones	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Procedencia del saber		Detalle de la procedencia			
<input type="checkbox"/> Padres-Hijos		Este juego lo aprendieron en la escuela con los maestros.			
<input checked="" type="checkbox"/> Maestros-Aprendiz					
<input type="checkbox"/> Centro capacitación					
<input type="checkbox"/> Otro					
Transmisión del saber		Detalle de la transmisión			

	Padres-Hijos	Fueron los maestros quienes les impartieron este conocimiento del juego quienes los hacían practicar en sus horas de recreo			
X	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				
	Otro				
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Este es uno de los juegos en el que no intervienen muchos instrumentos y se puede jugar solo, era muy importante y a la vez muy divertido practicar este juego entre más personas.					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestación Vigente	Este juego ha perdido sus características propias sin embargo en la actualidad se practica con una cadena o manija.			
X	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
	Manifestaciones de la memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y Nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Quinatoa Segundo		Barrio el Calvario	0984864060	Masculino	73
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	Código/Nombre		
artes del espectáculo	Juegos tradicionales	Juegos infantiles	El zumbambico		
9. ANEXOS					
Textos	Fotografías	Videos	Audio		
10. OBSERVACIONES					
11. DATOS DE CONTROL					
Entidad Investigadora: Universidad Técnica de Cotopaxi					
Inventariado por: Palma Alexandra			Fecha de inventario: 2019/06/04		
Revisado por: Vinueza Diana			Fecha de revisión: 2019/05/30		
Aprobado por: Vinueza Diana			Fecha de aprobación: 2019/06/20		
Registro Fotográfico: Palma Alexandra					

Fuente: Salida de campo

Elaborado por: Alexandra Palma

Ficha. 11 El hueso

 <p style="text-align: center;">INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO</p> <p style="text-align: center;">DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL</p> <p style="text-align: center;">PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL</p> <p style="text-align: center;">FICHA DE REGISTRO</p>			
		CÓDIGO	
		IM-05-01-61-002-19-000011	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: Cotopaxi		Cantón: Latacunga	
Parroquia: Tanicuchí		Urbana	Rural X
Localidad: Barrio San Pedro			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM: X (Este) 761486		Y (Norte) 9912073	
Z (Altitud) 3005			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía: Fuente de información acerca del juego “el hueso” en la que practicaban en los velorios.			
Código fotográfico: IM-05-01-61-002-19-000011_11.jpg			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación		Otra (s) denominación (es)	
Juego de “el hueso”		D1	N/A
		D2	N/A
Grupo social		Lengua	
Mestizo		L1	Español
		L2	N/A
Ámbito			
Subámbito		Detalle del subámbito	
juegos tradicionales		juegos rituales o festivos	
4. DESCRIPCIÓN			
<p>Este es un juego tradicional que hacía parte de un ritual sagrado y obligatorio en los velorios ya que existía la creencia de que al realizar este juego los deudos quedaban purificados, el difunto se liberaba de los pecados y se sacaba el mal aire de la casa. El instrumento de juego es el hueso de una persona en este caso el dueño del hueso en sus tiempos fue panteonero y se encontró un hueso al que le dio forma y lo usó en este juego mismo que debía ser tallado en seis lados enumerados respectivamente. El juego consiste en formar dos grupos de seis-ocho o diez personas en la que se debe nombrar un jefe o tallador, se forma una media luna cada grupo formando un círculo, en la estera se forma un círculo con carbón o tiza y a los</p>			

extremos donde se encuentra el jefe o representante del grupo en el círculo se dibuja una cruz en donde en cada terminación y en el centro se colocan 2 semillas de maíz (10), el hueso se pasa por las manos de cada uno de los participantes con el fin de que lo conozcan y para pedir suerte, luego se reza y se sopla trago al hueso después de ello se empieza con el juego lanzando una moneda al aire para ver qué grupo inicia el juego, empezando por el jefe cada uno lanza el hueso y la cantidad que salga será el número de maíces que pasen al segundo participante, el siguiente lanzará el hueso y el número que quede seguirá pasando así sucesivamente hasta que los maíces lleguen nuevamente al centro del círculo denominada (plaza), si el participante lanza y el hueso toca la línea marcada se le denomina quemado y los puntos que salgan en el hueso no se contabilizan también si el participante lanza el hueso y logra dejar el hueso parado será el grupo ganador automáticamente. Se realizan tres partidos el primero en nombre de la casa del difunto en el que apuestan dinero y los perdedores tienen que poner el dinero apostado y entregan al dueño de casa. En el segundo partido apuestan un borrego el cual es sacrificado por todos los perdedores, la cabeza se lleva el ganador del juego mientras que el resto del animal se prepara y reparte entre los presentes el tercer partido se realiza a la madrugada en el que apuestan trago y cigarrillos de esta manera culmina el juego. Anteriormente los perdedores eran sometidos a penitencias como: llorar en el cementerio, hincarse en las ortigas peposas y mojadas frente al difunto, hacer rezar a los presentes. El juego también servía para amenizar la noche y entretenerse ya que en cada partido jugaban personas diferentes.

Fecha o período		Detalle de la fecha o período
	Anual	El juego se realiza en cada velorio
X	Continua	
Alcance		Detalle del alcance
	Local	El juego es conocido y lo realizaban en toda la provincia Cotopaxi
X	Provincial	
	Regional	
	Nacional	
	Internacional	
Uso simbólico		Descripción del uso simbólico
X	Ritual	Se practicaba como parte de un ritual de purificación y limpia para la casa deudos y el difunto.
	Festivo	
	Lúdico	
	Narrativo	
	Otro	

5. PORTADORES / SOPORTES

Tipo	Nombre	Edad/Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Familia Palma Lema	N/A	N/A	Tanicuchí	Chilcapamba Centro
Colectividades	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Instituciones	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A



Procedencia del saber		Detalle de la procedencia			
	Padres-Hijos	Es un ritual que se ha dado desde tiempos muy antiguos no se conoce el origen			
	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				
X	Otro				
Transmisión del saber		Detalle de la transmisión			
	Padres-Hijos	Es un patrimonio inmaterial que se ha llevado a cabo desde generaciones muy antiguas, mismo que hasta hoy lo da a conocer y lo practica en la localidad.			
	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				
X	Otro				
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Esta tradición es parte de un ritual que se realiza en los velorios como parte de purificación y limpieza tanto de la casa como del difunto y de esta manera se quedaban purificados.					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestación Vigente	este juego fue parte de una tradición que actualmente se está perdiendo, existen escasas personas que saben del juego y que aun poseen el objeto de juego "hueso" como parte de una herencia de generaciones anteriores.			
X	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
	Manifestaciones de la memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y Nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Casa Segundo Andrés		San Pedro	N/A	Femenino	67
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	Código/Nombre		
Artes del espectáculo	Juegos tradicionales	Juegos Rituales o Festivos	Juego del hueso		
9. ANEXOS					
Textos	Fotografías	Videos	Audio		
	DSC00231 DSC00232 DSC00237 DSC00233				
10. OBSERVACIONES					

11. DATOS DE CONTROL	
Entidad Investigadora: Universidad Técnica de Cotopaxi	
Inventariado por: Alexandra Palma	Fecha de inventario: 2019/05/05
Revisado por: Diana Vinueza	Fecha de revisión: 2019/05/30
Aprobado por: Diana Vinueza	Fecha de aprobación: 2019/06/20
Registro Fotográfico: Alexandra Palma	

Fuente: Salida de campo

Elaborado por: Alexandra Palma

Ficha. 12 La rayuela

 <p style="text-align: center;">INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL</p>		CÓDIGO	
		IM-05-01-61-002-19-000012	
		1. DATOS DE LOCALIZACIÓN	
Provincia: Cotopaxi		Cantón: Latacunga	
Parroquia: Tanicuchí	Urbana	Rural	X
Localidad: San Pedro			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM: X (Este) 761486 Y (Norte) 9912073 Z (Altitud)3005			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía: el juego de la rayuela se caracteriza por tener variaciones en el juego, se puede jugar solo como un pasatiempo o en grupo que resulta más divertido.			
Código fotográfico: IM-05-01-61-002-19-000012_12.jpg			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación	Otra (s) denominación (es)		
La rayuela	D1	N/A	
	D2	N/A	
Grupo social	Lengua		
Mestizo	L1	Español	
	L2	N/A	
Subámbito	Detalle del subámbito		
Juegos tradicionales	Prácticas deportivas y recreativas		

Breve reseña					
El juego de la rayuela tiene variaciones como : el avión, la semana, el gato y el reloj para dibujar se utiliza carbón, pedazo de ladrillo o tiza.					
4. DESCRIPCIÓN					
<p>el juego consiste en dibujar la figura en el piso ya sea con carbón, tiza o un pedazo de ladrillo, hay quienes lo dibujan directamente en la tierra luego se organiza el orden del grupo y se empieza el juego, cada persona debe tener su piedra conocida como (faqui) que le sirve como ficha, misma que todos los jugadores deberán colocar en el primer recuadro del gráfico y de allí empujar el faquí recuadro por recuadro saltando de un solo pie menos en los recuadros que están las fichas contrarias, el jugador perderá si no logra lanzar la ficha en el recuadro que le toque y si pisa la raya, el ganador será el participante que primero llegue al final de la figura dibujada: la figura del avión tiene un descanso con dos pies al final el círculo del avión. La semana es un rectángulo de 7 cuadros que representa los días de la semana y este tiene un descanso de dos pies el día jueves. El gato Esta es una figura parecida a la del avión con la diferencia que esta figura tiene un círculo en el medio, y dos recuadros al final. El reloj tiene dos recuadros al inicio y luego le continúa una esfera con 12 espacios, que representan las horas</p>					
Narración (versión 1)					
N/A					
Estructura		Prosa		Verso	
Otro		X			
Fecha o período		Fecha o período			
Anual		Este juego es de libre práctica y se juega en cualquier época del año.			
X	Continua				
Alcance		Detalle del alcance			
Local		Es un juego muy conocido y que se ha practicado a nivel nacional			
Provincial					
Regional					
X	Nacional				
Internacional					
Uso simbólico		Descripción del uso simbólico			
Ritual		A pesar de su reconocimiento y práctica no se ha podido mantener hasta nuestros días			
Festivo					
X	Lúdico				
Narrativo					
Otro					
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad/Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Colectividades	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Instituciones	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A

Procedencia del saber		Detalle de la procedencia			
	Padres-Hijos	Lo aprendieron de maestros quienes impartían sus conocimientos no solo académicos si no también recreaciones.			
X	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				
	Otro				
Transmisión del saber		Detalle de la transmisión			
	Padres-Hijos	Fue transmitida de maestros a alumnos como parte de las actividades recreativas			
X	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				
	Otro				
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Actualmente la entidad que se encarga de difundir este juego son las escuelas.					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestación Vigente	En estos tiempos ya no se juega la rayuela hay personas que conocen del juego saben cómo se juega pero ya no son transmitidas a sus hijos.			
X	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
	Manifestaciones de la memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y Nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Monta Rigoberto		San Pedro		Masculino	43
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Ámbito	Sub-ámbito	Detalle del subámbito	Código/Nombre		
Artes del espectáculo	Juegos tradicionales	Práctica deportiva y recreativa	La rayuela		
9. ANEXOS					
Textos	Fotografías	Videos	Audio		
	DCS00001 DCS00002				
10. OBSERVACIONES					
N/A					

11. DATOS DE CONTROL	
Entidad Investigadora: Universidad Técnica de Cotopaxi	
Inventariado por: Palma Alexandra	Fecha de inventario: 2019/06/07
Revisado por: Vinueza Diana	Fecha de revisión: 2019/05/30
Aprobado por: Vinueza Diana	Fecha de aprobación: 2019/06/20
Registro Fotográfico:	

Fuente: Salida de campo

Elaborado por: Alexandra Palma

Ficha. 13 El trompo

 INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL			
CÓDIGO			
IM-05-01-61-002-19-000013			
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: Cotopaxi		Cantón: Latacunga	
Parroquia: Tanicuchí		Urbana <input type="checkbox"/> Rural <input checked="" type="checkbox"/>	
Localidad: Barrio Chilcapamba Centro			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM: X (Este) 782614 Y (Norte) 656696 Z (Altitud)			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía: El trompo es un juguete de madera envuelto en un clavo sin punta. Se juega en piso realizando un círculo o realizando diferentes maniobras en el aire.			
Código fotográfico: IM-05-01-61-002-19-000013_13.jpg			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación		Otra (s) denominación (es)	
Juego del trompo		D1	N/A
		D2	N/A
Grupo social		Lengua	
Mestizo		L1	Español
		L2	N/A

Subámbito	Detalle del subámbito				
Juegos tradicionales	Prácticas deportivas y recreativas				
Breve reseña					
El trompo es un juguete elaborado con diferentes colores llamativos que al girar forman una figura excepcional hace años atrás era una moda jugar con los diferentes nuevos diseños de trompo que salían al mercado.					
4. DESCRIPCIÓN					
El juego del trompo es envolver la cuerda o piola en el trompo, para luego lanzarlo con un golpe al suelo y que este comience a girar. Luego en el momento que el trompo se pone a bailar (girar) los jugadores pactan una serie de maniobras como, por ejemplo: el trompo que puede bailar el mayor tiempo, qué trompo llega más lejos, golpear y mover objetos con el trompo, hacer bailar el trompo en la mano, el truco del dormilón, entre otros. Hay quienes trazan una circunferencia y se pone en el centro una señal, luego cada participante debe lanzar el trompo cuya finalidad es llegar a la señal del centro de la circunferencia, aquellos que no logren llegar hasta el centro deben poner el trompo dentro de la circunferencia, ordenadamente cada jugador con su trompo trata de sacar el objeto de la circunferencia, gana quien haya sacado más trompos.					
Narración (versión 1)					
N/A					
Estructura	Prosa	Verso	OtroX		
Fecha o período	Fecha o período				
<input type="checkbox"/> Anual	Se practica en cualquier momento				
X Continua					
Alcance	Detalle del alcance				
<input type="checkbox"/> Local	Es un juego que se practica en todo el país en algunas instituciones toman a este juego como practica de sus actividades en la materia de cultura física.				
<input type="checkbox"/> Provincial					
<input type="checkbox"/> Regional					
X Nacional					
<input type="checkbox"/> Internacional					
Uso simbólico	Descripción del uso simbólico				
<input type="checkbox"/> Ritual	Es de carácter dinámico y colectivo.				
<input type="checkbox"/> Festivo					
X Lúdico					
<input type="checkbox"/> Narrativo					
<input type="checkbox"/> Otro					
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad/Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A

Colectividades	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Instituciones	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Procedencia del saber	Detalle de la procedencia				
	Padres-Hijos	Lo aprendieron de maestros quienes impartían sus conocimientos no solo académicos si no también recreaciones.			
X	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				
	Otro				
Transmisión del saber	Detalle de la transmisión				
	Padres-Hijos	Fue transmitida de maestros a alumnos como parte de las actividades recreativas.			
X	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				
	Otro				
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Es un juego de carácter dinámico y se practica en momentos inesperados no suele estar sujeto a ningún hecho de la población o historia en general.					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestación Vigente	en los últimos años se ha podido percibir que ya no comercializan los trompos de la misma manera, los niños y jóvenes ya no se ven interesados en este tipo de juegos.			
X	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
	Manifestaciones de la memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y Nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Quinatoa Patricia		Chilcapamba Sur		Femenino	35
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	Código/Nombre		
9. ANEXOS					
Textos	Fotografías	Videos	Audio		
	DSC00191				

10. OBSERVACIONES	
N/A	
11. DATOS DE CONTROL	
Entidad Investigadora: Universidad Técnica de Cotopaxi	
Inventariado por: Palma Alexandra	Fecha de inventario: 2019/06/07
Revisado por: Vinueza Diana	Fecha de revisión: 2019/05/30
Aprobado por: Vinueza Diana	Fecha de aprobación: 2019/06/20
Registro Fotográfico: Palma Alexandra	

Fuente: Salida de campo

Elaborado por: Alexandra Palma

Ficha. 14 El gato y el ratón

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO			
DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL				CÓDIGO	
				IM-05-01-61-002-19-000014	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN					
Provincia: Cotopaxi		Cantón: Latacunga			
Parroquia: Tanicuchí		Urbana		Rural X	
Localidad: Barrio Chilcapamba Centro					
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM:		X (Este) 782613		Y (Norte) 656697	
Z (Altitud)					
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL					
					
Descripción de la fotografía: El juego del gato y el ratón es un juego de competencia allí se ven reflejados las habilidades de los niños, sirve como interacción.					
Código fotográfico: IM-05-01-61-002-19-000014_14.jpg					
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN					
Denominación		Otra (s) denominación (es)			
Juego del gato y el ratón		D1		N/A	
		D2		N/A	

Grupo social		Lengua	
Mestiza		L1	Español
		L2	
Subámbito		Detalle del subámbito	
Juegos tradicoinales		Prácticas deportivas y recreativas	
Breve reseña			
Este juego se requiere de varias personas con un mínimo de 6 para grupos pequeños en el que se elige al gato y ratón y entre ellos existe un dialogo.			
4. DESCRIPCIÓN			
<p>Los jugadores formarán una circunferencia agarrados de las manos, dentro del círculo se ubicará el jugador que representa al ratón y fuera del círculo el jugador que representa al gato, el juego se inicia con el siguiente diálogo.</p> <p>Gato: Ratón, ratón Ratón: ¿Qué quieres gato Ladròn? Gato: Comerte quiero Ratón: ¡Cómeme si puedes ; Gato: ¿Estás gordito? Ratón: Hasta la punta de mi rabito.</p> <p>Escuchada la última frase el gato inician la persecución del gato al ratón para atraparlo; los jugadores que forman la cadena en circunferencia impedirán que el gato entre o salga del círculo para cumplir su cometido, es decir el círculo es la casa del ratón y les debe proteger. Gana el gato si atrapa al ratón dentro del tiempo determinado, caso contrario ganará el ratón.</p>			
Narración (versión 1)			
N/A			
Estructura	Prosa	Verso	OtroX
Fecha o período	Fecha o período		
<input type="checkbox"/> Anual	Se practica en cualquier momento		
<input checked="" type="checkbox"/> Continua			
Alcance	Detalle del alcance		
<input type="checkbox"/> Local	Es un juego que se practica en todo el país en algunas instituciones toman a este juego como practica de sus actividades en la materia de cultura física.		
<input type="checkbox"/> Provincial			
<input type="checkbox"/> Regional			
<input checked="" type="checkbox"/> Nacional			
<input type="checkbox"/> Internacional			
Uso simbólico	Descripción del uso simbólico		
<input type="checkbox"/> Ritual	Es de carácter dinámico y colectivo.		
<input type="checkbox"/> Festivo			
<input checked="" type="checkbox"/> Lúdico			
<input type="checkbox"/> Narrativo			
<input type="checkbox"/> Otro			
5. PORTADORES / SOPORTES			

Tipo	Nombre	Edad/Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Colectividades	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Instituciones	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Procedencia del saber	Detalle de la procedencia				
	Padres-Hijos	Lo aprendieron de maestros quienes impartían sus conocimientos no solo académicos si no también recreaciones.			
X	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				
	Otro				
Transmisión del saber	Detalle de la transmisión				
	Padres-Hijos	Fue transmitida de maestros a alumnos como parte de las actividades recreativas.			
X	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				
	Otro				
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Este juego hacer referencia a la vida real debido a que de tal manera que en tiempos antiguos y hoy en ciertos casos conviven con gatos para que de ésta manera los ratones no invadan su casa además de ello es un juego muy divertido y relajante a la vez.					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestación Vigente	Es un juego que ha permanecido a pesar de que ya no se aprecia tanto como antes es muy escaso ver a niños jugar al gato y el ratón.			
X	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
	Manifestaciones de la memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y Nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Quinatoa Patricia		Chilcapamba Sur		Femenino	35
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Ámbito	Subámbito		Detalle del subámbito	Código/Nombre	
N/A	N/A		N/A	N/A	

9. ANEXOS			
Textos	Fotografías	Videos	Audio
	DSC00210 DSC00209		
10. OBSERVACIONES			
N/A			
11. DATOS DE CONTROL			
Entidad Investigadora: Universidad Técnica de Cotopaxi			
Inventariado por: Palma Alexandra		Fecha de inventario: 2019/06/07	
Revisado por: Vinueza Diana		Fecha de revisión: 2019/05/30	
Aprobado por: Vinueza Diana		Fecha de aprobación: 2019/06/20	
Registro Fotográfico: Palma Alexandra			

Fuente: Salida de campo

Elaborado por: Alexandra Palma

Ficha. 15 El arcoíris

 <p style="text-align: center;">INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL</p>			
		CÓDIGO	
		IM-05-01-61-001-19-000015	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: Cotopaxi		Cantón: Latacunga	
Parroquia: Tanicuchí		Urbana	Rural X
Localidad: Barrio Chilcapamba Centro			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM: X (Este) 782613 Y (Norte) 656697 Z (Altitud)			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía: el Arco iris es un fenómeno natural con el que surgen varias creencias sobre él una de ellas es esta: que un familiar se muere cuando el arco iris se aparece frente a la casa.			
Código fotográfico: IM-05-01-61-001-19-000015_15.jpg			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación		Otra (s) denominación (es)	
Arco iris para morir		D1	N/A
		D2	N/A
Grupo social		Lengua	




Mestiza	L1	Español			
	L2	N/A			
Subámbito	Detalle del subámbito				
Expresiones Orales	Proverbios, dichos, supersticiones y creencias				
Breve reseña					
Aún existe la creencia de que cuando el arco iris se aparece al frente de la casa o muy cerca de esta un familiar fallece.					
4. DESCRIPCIÓN					
Esta creencia es dicha por una persona que en repetidas ocasiones escuchaba decir que si un arcoíris aparecía en frente de la casa o muy cerca un familiar se moría y según dice esta creencia es muy cierta ya que en la familia de su esposo han sucedido esas coincidencias, incluso dicen que cuando dicho familiar fallece se debe cambiar la cama a otro lugar y barrer ya que de no hacerlo el difunto/a se lleva a mas familiares y de la misma manera han coincidido estos hechos por ello son muy creyentes a este tipo de cosas.					
Narración (versión 1)					
Estructura	Prosa	Verso	OtroX		
Fecha o período	Detalle de la fecha o periodo				
<input type="checkbox"/>	Anual	En la familia no se presencia continuamente a este fenómeno natural.			
<input type="checkbox"/>	Continua				
<input checked="" type="checkbox"/>	Ocasional				
Alcance	Detalle del alcance				
<input checked="" type="checkbox"/>	Local	Esta creencia es dicha por pocas personas de la localidad			
<input type="checkbox"/>	Provincial				
<input type="checkbox"/>	Regional				
<input type="checkbox"/>	Nacional				
<input type="checkbox"/>	Internacional				
Uso simbólico	Descripción del uso simbólico				
<input type="checkbox"/>	Ritual				
<input type="checkbox"/>	Festivo				
<input type="checkbox"/>	Lúdico				
<input type="checkbox"/>	Narrativo				
<input checked="" type="checkbox"/>	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad/Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Colectividades	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Instituciones	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Procedencia del saber	Detalle de la procedencia				
<input type="checkbox"/>	Padres-Hijos	Supo de esta creencia por la familia de su esposo			

	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				
X	Otro				
Transmisión del saber		Detalle de la transmisión			
	Padres-Hijos	fueron sus suegro y suegra quienes le transmitieron esta creencia			
	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				
X	Otro				
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
No es de tanta importancia ya que muy pocos son quienes creen en supersticiones creencias y cosas sobrenaturales que rigen en su diario vivir					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestación Vigente	Muy pocas personas creen.			
X	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
	Manifestaciones de la memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y Nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Quinatoa Carmen		Barrio Chilcapamba Centro		Femenino	38
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	Código/Nombre		
N/A	N/A	N/A	N/A		
9. ANEXOS					
Textos	Fotografías	Videos	Audio		
N/A	N/A	N/A	N/A		
10. OBSERVACIONES					
11. DATOS DE CONTROL					
Entidad Investigadora: Universidad Técnica de Cotopaxi					
Inventariado por: Palma Alexandra			Fecha de inventario: 2019/06/13		
Revisado por: Vinueza Diana			Fecha de revisión: 2019/05/30		
Aprobado por: Vinueza Diana			Fecha de aprobación: 2019/06/20		
Registro Fotográfico:					

Fuente: Salida de campo

Elaborado por: Alexandra Palma

Ficha. 16 La pájara pinta

 INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO			
DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL		CÓDIGO	
		IM-05-01-61-001-19-000016	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: Cotopaxi		Cantón: Latacunga	
Parroquia: Tanicuchí		Urbana	Rural X
Localidad: Barrio Pucará			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM: X (Este) 761785 Y (Norte) 662785 Z (Altitud)			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía: fuentes de información lapájara pinta es un canto que se jugaba en un grupo de 20 personas máximo			
Código fotográfico: IM-05-01-61-001-19-000016_16.jpg			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación	Otra (s) denominación (es)		
Pájara pinta	D1	N/A	
	D2	N/A	
Grupo social	Lengua		
Mestiza	L1	Español	
	L2	N/A	
Subámbito	Detalle del subámbito		
Tradiciones y expresiones orales	Otros		
Breve reseña			
Se cantaba: jugando a la pájara pinta jugando al limón, con el pico le coge a la rama con la rama le coge a la flor ayayay tu eres mi amor.			

4. DESCRIPCIÓN					
<p>Este canto se realizaba en grupo haciendo un círculo y dando vueltas y siguiendo el ritmo de la canción y la letra. El canto era el siguiente:</p> <p>Estaba la pájara pinta sentada en su verde limón, con el pico le coge la rama, con la rama cortaba la flor.</p> <p>Estaba la pájara pinta sentada en su verde limón, con el pico le coge la rama, con la rama cortaba la flor.</p> <p>Ayayay cuando vendrá mi amor Ayayay cunado vendrá mi amor Daré la media vuelta daré la vuelta entera, con un pasito atrás, haciendo la reverencia pero no pero no pero no porque me da vergüenza, pero sí pero sí pero si porque porqué te quiero a tiiii.</p>					
Narración (versión 1)					
N/A					
Estructura		Prosa		VersoX	
Fecha o período		Otro			
Fecha o período		Fecha o período			
	Anual	Se practicaba en los tiempos libre y en los recreos			
	Continua				
X	Ocasional				
	Otra				
Alcance		Detalle del alcance			
X	Local	No es canto no muy conocido, hoy solo vive en la memoria de quienes en su momento practicaban.			
	Provincial				
	Regional				
	Nacional				
	Internacional				
Uso simbólico		Descripción del uso simbólico			
	Ritual	Al ser un canto que no es muy conocido solo se narra el canto de este juego y pocas personas.			
	Festivo				
	Lúdico				
X	Narrativo				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad/Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Colectividades	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Instituciones	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A

Procedencia del saber		Detalle de la procedencia			
	Padres-Hijos	Los maestros fueron los portadores de este canto quienes reunían a los alumnos y les enseñaron			
X	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				
	Otro				
Transmisión del saber		Detalle de la transmisión			
	Padres-Hijos	Este juego cantado se lo transmitieron los maestros quienes jugaban con ellos			
X	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				
	Otro				
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
En aquel entonces era un canto que se escuchaba siempre a los niños hoy en día ya nadie sabe canta y muy pocas personas saben del canto					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestación Vigente	Ya no se juega se ha perdido y solo vive en la memoria de aquellos que conocían el juego.			
	Manifestacion es Vigentes Vulnerables				
X	Manifestacion es de la memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y Nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Centeno Carmela		Barrio Pucará		Femenino	61
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	Código/Nombre		
N/A	N/A	N/A	N/A		
9. ANEXOS					
Textos	Fotografías	Videos	Audio		
	DSC00245		2019_06_14_09_15_01.wav		
10. OBSERVACIONES					
N/A					
11. DATOS DE CONTROL					
Entidad Investigadora: Universidad Técnica de Cotopaxi					

Inventariado por: Palma Alexandra	Fecha de inventario: 2019/06/13
Revisado por: Vinueza Diana	Fecha de revisión: 2019/05/30
Aprobado por: Vinueza Diana	Fecha de aprobación: 2019/06/20
Registro Fotográfico: Palma Alexandra	

Fuente: Salida de campo

Elaborado por: Alexandra Palma

Ficha. 17Planchas

<p>INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL</p>		<p>CÓDIGO</p> <p>IM-05-01-61-002- 19-000017</p>	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: Cotopaxi		Cantón: Latacunga	
Parroquia: Tanicuchí		Urbana	Rural X
Localidad: Barrio Chilcapamba Centro			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM: X (Este) 774422 Y (Norte) 670922 Z (Altitud)			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
Descripción de la fotografía: el juego de las planchas es muy conocido, se practica en grupo y normalmente se realizar apuestas			
Código fotográfico: IM-05-01-61-002-19-000017_17.jpg			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación		Otra (s) denominación (es)	
Juego de las planchas		D1	N/A
		D2	N/A
Grupo social		Lengua	
Mestizo		L1	Español
		L2	N/A
Subámbito		Detalle del subámbito	
Juegos tradicionales		juegos infantiles	
Breve reseña			

Es un juego de carácter competitivo, dinámico y colectivo, se juega en grupos y lo más común es la apuesta de dinero.

4. DESCRIPCIÓN

El juego de las planchas consiste en realizar una circunferencia de aproximadamente 0.30 cm de diámetro (bomba) y poner monedas en el centro de la bomba, los participantes tienen que lanzar las fichas o monedas desde la línea de partida tratando de alcanzar la línea es el que comienza la partida tratando de sacar las monedas del círculo y al mismo tiempo tratar de pegarle con la ficha a las monedas de los otros participantes para matarlos y poder ganar el juego y el premio, en este caso el premio o apuesta será estipulada por los jugadores como también las reglas del juego.

Narración (versión 1)

N/A

Estructura	Prosa	Verso	Otro	X
Fecha o período	Fecha o período			
<input type="checkbox"/>	Anual	No es común ver practicar este juego		
<input type="checkbox"/>	Continua			
<input checked="" type="checkbox"/>	Ocasional			
<input type="checkbox"/>	Otro			
Alcance	Detalle del alcance			
<input type="checkbox"/>	Local	Este juego ha practicado a nivel nacional en casi todas las provincias		
<input type="checkbox"/>	Provincial			
<input type="checkbox"/>	Regional			
<input checked="" type="checkbox"/>	Nacional			
<input type="checkbox"/>	Internacional			
Uso simbólico	Descripción del uso simbólico			
<input type="checkbox"/>	Ritual	Este es un juego muy divertido y hoy existen más relatos del juego que ver a niños o jóvenes jugar planchas.		
<input type="checkbox"/>	Festivo			
<input checked="" type="checkbox"/>	Lúdico			
<input type="checkbox"/>	Narrativo			
<input type="checkbox"/>	Otro			

5. PORTADORES / SOPORTES

Tipo	Nombre	Edad/Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Palma Diego	36	Corporación Favorita	Quito	Los chillos
Colectividades	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Instituciones	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A

Procedencia del saber		Detalle de la procedencia			
X	Padres-Hijos	Este juego fue enseñado por su padre desde muy pequeño.			
	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				
	Otro				
Transmisión del saber		Detalle de la transmisión			
X	Padres-Hijos	Fue transmitido por su padre sin embargo no se ha podido seguir transmitiendo en su familia a su hijo debido a que cambiaron de residencia a la ciudad de Quito.			
	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				
	Otro				
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Este juego no tiene mayor importancia sino en las personas que han practicado este juego.					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestación Vigente	Es difícil volver a practicar este juego en la época actual ya que la tecnología invade a muchas personas.			
X	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
	Manifestaciones de la memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y Nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Palma Diego		Chilcapamba Centro		Masculino	36
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	Código/Nombre		
9. ANEXOS					
Textos	Fotografías	Videos	Audio		
	IMG_4254				
10. OBSERVACIONES					

11. DATOS DE CONTROL	
Entidad Investigadora: Universidad Técnica de Cotopaxi	
Inventariado por: Palma Alexandra	Fecha de inventario: 2019/06/14
Revisado por: Vinueza Diana	Fecha de revisión: 2019/05/30
Aprobado por: Vinueza Diana	Fecha de aprobación: 2019/06/20
Registro Fotográfico: Palma Alexandra	

Fuente: Salida de campo

Elaborado por: Alexandra Palma

Ficha. 18El zapatero y el duende

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO	
DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL		CÓDIGO	
		IM-05-01-61-001-19-000018	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: Cotopaxi		Cantón: Latacunga	
Parroquia: Tanicuchí		Urbana	Rural X
Localidad: Barrio Goteras Yánez			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM: X (Este) 760036		Y (Norte) 9913161	
Z (Altitud) 3089			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía: Leyenda del zapatero y el duende.			
Código fotográfico: IM-05-01-61-002-19-000018_18.jpg			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación		Otra (s) denominación (es)	
El duende y el zapatero		D1	N/A
		D2	N/A
Grupo social		Lengua	
Mestizo		L1	Español
		L2	N/A
Subámbito		Detalle del subámbito	
Leyendas		Leyendas asociadas a apariciones de seres sobrenaturales	
Breve reseña			
La leyenda del zapatero y el duende es una inspiración para esta pareja por lo que pusieron de nombre QUINTA LOS DUENDES en la que poseen unas cabañas para huéspedes			

4. DESCRIPCIÓN					
<p>En este caso el señor tiene una quinta llamada LOS DUENDES ellos tienen una perspectiva diferente de este ser y dice que inspirados en esta leyenda que había una tiendita muy vieja de zapatos que no les iba muy bien y tenían un pedazo de cuero para construir otro par de zapatos pero esa noche no lo hicieron y se fueron a dormir a la mañana siguiente se encontraron con un par de zapatos flamante estaba sorprendidos por su belleza, estaban muy bien hechos y se vendieron enseguida entonces con el dinero de la venta de esos zapatos compraron más cuero y lo dejaron y a la mañana siguiente habían dos pares de zapatos y eso era primoroso para ellos porque mejoraron su economía se vendieron el mismo día y compraron más cuero esto sucedió por varios días a la mañana siguiente aparecían más zapatos y un día decidieron quedarse en vela a ver qué era lo que estaba pasando y descubrieron un montón de duendes que salían y construían los zapatos para ellos pero estos duendecitos estaban desnudos y la mujer la esposa quiso confeccionarles ropa y así lo hizo le dejo en la mesa junto con el cuero pero esa noche ya no regresaron pero ya no les hizo falta porque ya su negocio estaba bien entonces inspirados en esta historia de estos duendes que ayudan pusieron su quinta de esa manera</p>					
Narración (versión 1)					
Existen leyendas enmarcadas al duende malo y duende castigador					
Estructura		Prosa	Verso	Otro X	
Fecha o período		Detalle de la Fecha o período			
	Anual	Fue un acontecimiento que se vivió en repetidas ocasiones			
X	Continua				
Alcance		Detalle del alcance			
X	Local	Esta leyenda fue contada en algunas escuelitas de aquel entonces dejando como moraleja el ayudar sin esperar nada a cambio			
	Provincial				
	Regional				
	Nacional				
	Internacional				
Uso simbólico		Descripción del uso simbólico			
	Ritual	Esta leyenda es contada por personas que han visto a este ser y otras pocas que las han relatado en su institución.			
	Festivo				
	Lúdico				
X	Narrativo				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad/Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Palis Daniel	51	N/A	Barrio Goteras Yáñez	Tanicuchí
Colectividades	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Instituciones	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Procedencia del saber	Detalle de la procedencia				




X	Padres-Hijos	Esta leyenda fue contada por su abuelo			
	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				
	Otro				
Transmisión del saber		Detalle de la transmisión			
X	Padres-Hijos	La leyenda se transmite de generación en generación con el relato de lo acontecido			
	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				
	Otro				
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Esta leyenda del duende y el zapatero es muy importante al punto que un poblador ha puesto su quinta “los duendes”					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestación Vigente	No muchas personas conocen esta historia sin embargo el portador principal de esta leyenda es una persona abierta y dispuesta a relatarla como sus abuelos lo han transmitido			
X	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
	Manifestaciones de la memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y Nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Daniel Palis		Goteras Yanez		Masculino	36
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	Código/Nombre		
Tradiciones y expresiones orales	Leyendas	Leyendas asociadas a apariciones de seres sobrenaturales	El duende		
9. ANEXOS					
Textos	Fotografías	Videos	Audio		
	DSC00266 DSC00268 DSC00269				
10. OBSERVACIONES					
N/A					
11. DATOS DE CONTROL					
Entidad Investigadora: Universidad Técnica de Cotopaxi					

Inventariado por: Palma Alexandra	Fecha de inventario: 2019/06/13
Revisado por: Vinueza Diana	Fecha de revisión: 2019/05/30
Aprobado por: Vinueza Diana	Fecha de aprobación: 2019/06/20
Registro Fotográfico:	

Fuente: Salida de campo

Elaborado por: Alexandra Palma

Ficha. 19 Pan quemado

  <p>INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL</p>		CÓDIGO	
		IM-05-01-61-002-19-000019	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: Cotopaxi		Cantón: Latacunga	
Parroquia: Tanicuchí		Urbana	Rural X
Localidad: Barrio Goteras Yánez			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM: X (Este) 756517 Y (Norte) 658997 Z (Altitud)			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía: el juego del pan quemado era muy tradicional aunque de ello también nace un cuento			
Código fotográfico: IM-05-01-61-002-19-000019_19.jpg			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación		Otra (s) denominación (es)	
Juego del pan quemado		D1	N/A
		D2	N/A
Grupo social		Lengua	
Mestiza		L1	Español
		L2	N/A
Subámbito		Detalle del subámbito	
Juegos Tradicionales		Juegos infantiles	
Breve reseña			

Este juego es muy divertido y se trata de esconder un objeto a quien el grupo debe encontrar siguiendo instrucciones del que la escondió

4. DESCRIPCIÓN

El juego del pan quemado consta de un jugador sorteado el cual debe esconder un objeto sin que los otros jugadores le observen, después de haber escondido el objeto el jugador grita: "SE QUEMO EL PAN". El grupo de jugadores salen corriendo a buscar el objeto escondido, el jugador que escondió el objeto de acuerdo a la ubicación de los demás jugadores dice: FRIO;

FRIO si los jugadores se encuentran lejos,

TIBIO si los jugadores están cerca del objeto en juego,

CALIENTE, CALIENTE si los jugadores se encuentran muy cerca del objeto,

SE QUEMO EL PAN si los jugadores encontraron el objeto.

El jugador que encuentra el objeto esconde nuevamente para comenzar el juego.

Al ser un juego muy divertido para los niños se creó un cuento de los padres ya que sus hijos llegaban a altas horas de la noche a casa y en ese tiempo como había luz los padres se preocupaban mucho creando el cuento de que se quedan hasta la noche jugando el pan quemado en lugar de encontrar el objeto escondido lo que iban a encontrar era la cola del diablo mismo que les iba a reclamar porque cogen su cola, esto atemorizaba a los niños y regresaban temprano a casa

Narración (versión 1)

N/A

Estructura	Prosa	Verso	OtroX
Fecha o período	Fecha o período		
<input type="checkbox"/> Anual	El juego lo practicaban diariamente o al menos cuando tenían tiempo		
X <input checked="" type="checkbox"/> Continua			
Alcance	Detalle del alcance		
<input type="checkbox"/> Local	Este juego es conocido y practicado a nivel nacional con ciertas variantes por ejemplo el cuento del diablo.		
<input type="checkbox"/> Provincial			
<input type="checkbox"/> Regional			
X <input checked="" type="checkbox"/> Nacional			
<input type="checkbox"/> Internacional			
Uso simbólico	Descripción del uso simbólico		
<input type="checkbox"/> Ritual	Es un juego divertido y practicado por la localidad		
<input type="checkbox"/> Festivo			
X <input checked="" type="checkbox"/> Lúdico			
<input type="checkbox"/> Narrativo			
<input type="checkbox"/> Otro			

5. PORTADORES / SOPORTES

Tipo	Nombre	Edad/Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Colectividades	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A

Instituciones	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Procedencia del saber	Detalle de la procedencia				
X	Padres-Hijos	Fueron los padres quienes enseñaron a sus hijos este juego			
	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				
	Otro				
Transmisión del saber	Detalle de la transmisión				
X	Padres-Hijos	Este juego se transmitía de padres a hijos			
	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				
	Otro				
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestación Vigente	A pesar de ser un juego muy conocido a nivel nacional ya no se juega			
	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
X	Manifestaciones de la memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y Nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Daniel Palis		Goteras Yáñez		Masculino	51
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	Código/Nombre		
9. ANEXOS					
Textos	Fotografías	Videos	Audio		
	DSC00266 DSC00268 DSC00269				
10. OBSERVACIONES					

11. DATOS DE CONTROL	
Entidad Investigadora: Universidad Técnica de Cotopaxi	
Inventariado por: Palma Alexandra	Fecha de inventario: 2019/06/13
Revisado por: Vinueza Diana	Fecha de revisión: 2019/05/30
Aprobado por: Vinueza Diana	Fecha de aprobación: 2019/06/20
Registro Fotográfico:	

Fuente: Salida de campo

Elaborado por: Alexandra Palma

Ficha. 20 Busto de Segundo Yánez

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC	
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL			
		CÓDIGO	
		IM-05-01-61-002-19-000020	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: Cotopaxi		Cantón: Latacunga	
Parroquia: Tanicuchí		Urbana	Rural X
Localidad: Barrio Goteras Yanez			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM: X (Este) 757063 Y (Norte) 650222 Z (Altitud)			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía: monumento segundo Yánez jugador y representante del vóley “campeón”			
Código fotográfico: IM-05-01-61-002-19-000020_20.jpg			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación		Otra (s) denominación (es)	
Busto de Segundo Yánez		D1	N/A
		D2	N/A
Grupo social		Lengua	
Mestiza		L1	Español
		L2	N/A

Subámbito		Detalle del subámbito			
Memoria Local vinculada a acontecimientos históricos reinterpretados por las comunidades		N/A			
Breve reseña					
Este joven era un buen jugador del vóley por lo que al fallecer en su memoria le mandaron hacer el busto de este jugador.					
4. DESCRIPCIÓN					
El busto de este jugador fue mandada hacer para recordarlo ya que dejó en alto el nombre del barrio cuando el jugador ganó el premio y quedó como campeón en Guayaquil, este busto se encuentra en la parte derecha del centro del barrio.					
Narración (versión 1)					
N/A					
Estructura		Prosa Verso		OtroX	
Fecha o período		Detalle de la Fecha o período			
<input type="checkbox"/>	Anual	Se mantiene su recuerdo			
<input type="checkbox"/>	Continua				
<input type="checkbox"/>	Ocasional				
<input checked="" type="checkbox"/>	Otra				
Alcance		Detalle del alcance			
<input checked="" type="checkbox"/>	Local	este busto es conocido por todo el barrio los moradores sienten mucho aprecio y respeto aun hacia este jugador			
<input type="checkbox"/>	Provincial				
<input type="checkbox"/>	Regional				
<input type="checkbox"/>	Nacional				
<input type="checkbox"/>	Internacional				
Uso simbólico		Descripción del uso simbólico			
<input type="checkbox"/>	Ritual	Es un recuerdo de quien en algún momento los represento			
<input type="checkbox"/>	Festivo				
<input type="checkbox"/>	Lúdico				
<input type="checkbox"/>	Narrativo				
<input checked="" type="checkbox"/>	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad/Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Colectividades	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Instituciones	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A





Procedencia del saber		Detalle de la procedencia			
X	Padres-Hijos	A este jugador le enseñaron desde muy pequeño el juego quien le tomo como su deporte y hobby			
	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				
	Otro				
Transmisión del saber		Detalle de la transmisión			
X	Padres-Hijos	Los conocimientos se los debe a sus padres quienes lo incentivaron en este juego			
	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				
	Otro				
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Tiene gran importancia en la localidad ya que este busto representa el empeño, la unión y solidaridad de cada uno de ellos.					
Sensibilidad al cambio					
X	Manifestación Vigente	Este acontecimiento siempre se mantendrá vivo ya que los hechos se transmiten en las dudas de los más pequeños quienes ya conocen de que se trata este busto.			
	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
	Manifestaciones de la memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y Nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Peña Herrera Yáñez		Goteras Yáñez		Masculino	86
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	Código/Nombre		
N/A	N/A	N/A	N/A		
9. ANEXOS					
Textos	Fotografías	Videos	Audio		
	DSC00276 DSC00277 DSC00273		2019_06_14_12_33_03.wav		
10. OBSERVACIONES					
N/A					

11. DATOS DE CONTROL	
Entidad Investigadora: Universidad Técnica de Cotopaxi	
Inventariado por: Palma Alexandra	Fecha de inventario: 2019/06/13
Revisado por: Vinueza Diana	Fecha de revisión: 2019/05/30
Aprobado por: Vinueza Diana	Fecha de aprobación: 2019/06/20
Registro Fotográfico: Palma Alexandra	

Fuente: Salida de campo

Elaborado por: Alexandra Palma

Ficha. 21La cebollita

 			
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL		CÓDIGO	
		IM-05-01-61-002-19-000021	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: Cotopaxi		Cantón: Latacunga	
Parroquia: Tanicuchí		Urbana	Rural X
Localidad: Barrio Pucará			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM: X (Este) 750917		Y (Norte) 658407	
Z (Altitud)			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía: Fuente de información del juego de la cebollita, éste juego era un juego no muy tradicional pero muy divertido y conocido por la localidad			
Código fotográfico: IM-05-01-61-002-19-000021_21.jpg			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación		Otra (s) denominación (es)	
La cebollita		D1	N/A
		D2	N/A
Grupo social		Lengua	
Mestiza		L1	Español

	L2	N/A			
Subámbito	Detalle del subámbito				
Juegos tradicionales	Juegos infantiles				
Breve reseña					
Este juego fue aprendido por esta persona en la escuela, fueron sus maestros quienes la enseñaron.					
4. DESCRIPCIÓN					
El juego de la cebollita consistía en que una persona se sentaba y otra le cogía con la chalina atrás y una tercera persona le jalaba hasta que la persona que está sentada se suelte de la persona que está al frente sosteniéndola, se puede jugar en grupos de dos personas y 8 personas este juego aprendió de la maestra y desde allí jugaban en casa o en los recreos mismos de la escuelita.					
Narración (versión 1)					
N/A					
Estructura	Prosa	Verso	OtroX		
Fecha o período	Fecha o período				
<input type="checkbox"/> Anual	Se jugaba continuamente mientras tenían tiempo libre				
<input checked="" type="checkbox"/> Continua					
Alcance	Detalle del alcance				
<input checked="" type="checkbox"/> Local	Este juego es muy conocido y solo lo practicaban personas aledañas a esta institución que transmitía este cuento				
<input type="checkbox"/> Provincial					
<input type="checkbox"/> Regional					
<input type="checkbox"/> Nacional					
<input type="checkbox"/> Internacional					
Uso simbólico	Descripción del uso simbólico				
<input type="checkbox"/> Ritual	Era un juego muy divertido				
<input type="checkbox"/> Festivo					
<input checked="" type="checkbox"/> Lúdico					
<input type="checkbox"/> Narrativo					
<input type="checkbox"/> Otro					
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad/Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Colectividades	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Instituciones	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Procedencia del saber	Detalle de la procedencia				




	Padres-Hijos	Los maestros fueron los portadores de este canto quienes reunían a los alumnos y les enseñaron			
X	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				
	Otro				
Transmisión del saber		Detalle de la transmisión			
	Padres-Hijos	Este juego cantado se lo transmitieron los maestros quienes jugaban con ellos			
X	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				
	Otro				
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Este juego se ha perdido en muchos casos no saben de qué se trata en su momento fue uno de los mejores para quienes tuvieron la oportunidad de jugar la cebollita					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestación Vigente	Ya no se juega se ha perdido y solo vive en la memoria de aquellos que conocían el juego.			
	Manifestacion es Vigentes Vulnerables				
X	Manifestacion es de la memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y Nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Escobar Mercedes		Barrio Pucará		Femenino	88
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	Código/Nombre		
N/A	N/A	N/A	N/A		
9. ANEXOS					
Textos	Fotografías	Videos	Audio		
	DSC00300 DSC00299		2019_06_14_13_53_36.w av		
10. OBSERVACIONES					
N/A					
11. DATOS DE CONTROL					
Entidad Investigadora: Universidad Técnica de Cotopaxi					

Inventariado por: Palma Alexandra	Fecha de inventario: 2019/06/13
Revisado por: Vinueza Diana	Fecha de revisión: 2019/05/30
Aprobado por: Vinueza Diana	Fecha de aprobación: 2019/06/20
Registro Fotográfico: Palma Alexandra	

Fuente: Salida de campo

Elaborado por: Alexandra Palma

Ficha. 22El caballito

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC	
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL			
			CÓDIGO
			IM-05-01-61-002-19-000022
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: Cotopaxi		Cantón: Latacunga	
Parroquia: Tanicuchí		Urbana	Rural X
Localidad: Barrio Pucará			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM: X (Este) 760036		Y (Norte) 9913161	
Z (Altitud) 3089			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía: El juego del caballito fue muy tradicional divertido pero a la vez se requería de prendas de vestir adecuadas para el juego			
Código fotográfico: IM-05-01-61-002-19-000022_22.jpg			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación		Otra (s) denominación (es)	
Juego del caballito		D1	N/A
		D2	N/A
Grupo social		Lengua	
Mestiza		L1	Español
		L2	N/A
Subámbito		Detalle del subámbito	

Juego tradicional	Juegos infantiles				
Breve reseña					
Este es uno de los juegos que se han transmitido en las instituciones de allí se transmiten a la localidad.					
4. DESCRIPCIÓN					
Este juego lo practicaban por tiempo prolongado el juego consistía en formar una maleta con la chalina y una se ponía en cuatro y otra se sentaba encima como un caballito de allí debía ir a otro extremo en donde otras personas esperaban y regresaban ganaba quien llegue primero al lugar de inicio este juego se podía realizar de dos hasta 10 parejas. Este juego es de carreras.					
Narración (versión 1)					
N/A					
Estructura					Prosa
Otro					
Fecha o período		Fecha o período			
	Anual	Se jugaba continuamente mientras tenían tiempo libre			
X	Continua				
Alcance		Detalle del alcance			
X	Local	Este juego es muy conocido y solo lo practicaban personas aledañas a esta institución que transmitía este juego			
	Provincial				
	Regional				
	Nacional				
	Internacional				
Uso simbólico		Descripción del uso simbólico			
	Ritual	Era un juego muy divertido y de fácil aprendizaje.			
	Festivo				
X	Lúdico				
	Narrativo				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad/Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Colectividades	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Instituciones	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A

Procedencia del saber		Detalle de la procedencia			
	Padres-Hijos	Los maestros fueron los portadores de este juego quienes reunían a los alumnos y les enseñaron			
X	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				
	Otro				
Transmisión del saber		Detalle de la transmisión			
	Padres-Hijos	Este juego tradicional se lo transmitieron los maestros quienes jugaban con ellos y ellos a la vez transmitían a sus amigos de infancia.			
X	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				
	Otro				
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Este juego es poco conocido en realidad hoy solo vive en la memoria de las personas que en aquel tiempo disfrutaban del caballito					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestación Vigente	Es un juego que tiene poca acogida en la actualidad no se practica			
	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
X	Manifestaciones de la memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y Nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Escobar Mercedes		Barrio Pucará		Femenino	88
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	Código/Nombre		
N/A	N/A	N/A	N/A		
9. ANEXOS					
Textos	Fotografías	Videos	Audio		
N/A	DSC00299	N/A	2019_06_14_13_53_36.wav		
10. OBSERVACIONES					
N/A					

11. DATOS DE CONTROL	
Entidad Investigadora: Universidad Técnica de Cotopaxi	
Inventariado por: Palma Alexandra	Fecha de inventario: 2019/06/13
Revisado por: Vinueza Diana	Fecha de revisión: 2019/05/30
Aprobado por: Vinueza Diana	Fecha de aprobación: 2019/06/20
Registro Fotográfico: Palma Alexandra	

Fuente: Salida de campo

Elaborado por: Alexandra Palma

Ficha. 23Cuento del cuy

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL			
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL				CÓDIGO	
				IM-05-01-61-001-19-000023	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN					
Provincia: Cotopaxi		Cantón: Latacunga			
Parroquia: Tanicuchí		Urbana		Rural X	
Localidad: Barrio Pucará					
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM: X (Este)760036 Y (Norte) 9913161 Z (Altitud)					
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL					
					
Descripción de la fotografía: Cuento del cuy ; el cuy es uno de los animales más comunes en los hogares de toda la región Sierra a través de este animal se ha creado un cuento.					
Código fotográfico: IM-05-01-61-001-19-000023_23.jpg					
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN					
Denominación		Otra (s) denominación (es)			
Cuento del cuy		D1		N/A	
		D2		N/A	
Grupo social		Lengua			
Mestiza		L1		Español	
		L2		N/A	

Subámbito	Detalle del subámbito				
Expresiones orales	Cuentos				
Breve reseña					
Se dice que este cuy era de un viejito que ponía un cuy en la chacra y aumentaba y pedía que le compre.					
4. DESCRIPCIÓN					
Cuentan que se reunían entre tres personas y un viejito venía con una bolsa de tela y decía: señoritas tienen plata? Ellas decían: sí, pero poco tenían dos reales tres reales cada una y ellas le preguntaban para que pregunta Y el viejito decía para que me compren un cuycito, salí a vender porque no tenía plata Ellas reunían entre todas y le compraban al cuy El viejito decía con esto si me alcanza El viejito le entregaba al cuy por 9 reales. Un niño ya tiene un cuy para comerle y las tres y niño corrían a coger al cuy pero entre las corridas el cuy se cae en una sequía de agua.					
Narración (versión 1)					
N/A					
Estructura	Prosa	Verso	OtroX		
Fecha o período	Detalle de la Fecha o período				
<input type="checkbox"/>	Anual	Este cuento era contado a menudo por esta joven a sus amigos y conocidos después a sus hijos y nietos			
<input checked="" type="checkbox"/>	Continua				
Alcance	Detalle del alcance				
<input checked="" type="checkbox"/>	Local	Solo es relatada en la localidad de personas más cercanas a esta persona que de una parte de su vida la convirtió en cuento para sus hijos y nietos.			
<input type="checkbox"/>	Provincial				
<input type="checkbox"/>	Regional				
<input type="checkbox"/>	Nacional				
<input type="checkbox"/>	Internacional				
Uso simbólico	Descripción del uso simbólico				
<input type="checkbox"/>	Ritual				
<input type="checkbox"/>	Festivo				
<input type="checkbox"/>	Lúdico				
<input checked="" type="checkbox"/>	Narrativo				
<input type="checkbox"/>	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad/Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Colectividades	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Instituciones	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Procedencia del saber	Detalle de la procedencia				




	Padres-Hijos	Este cuento es una parte de su vida			
	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				
X	Otro				
Transmisión del saber		Detalle de la transmisión			
	Padres-Hijos	El cuento del cuy es relatada para sus hijos y nietos			
	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				
X	Otro				
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Al ser este un cuento que no se ha expandido a mas lugares y ser parte de su viva propia no es tan importante para la comunidad, pero si para su familia.					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestación Vigente	El cuento del cuy es contado muy a menudo para sus hijos y familiares lo cual se ha transmitido y quienes son portadores de este conocimiento seguirán transmitiendo de generación en generación en la familia sin embargo si uno de los miembros no acoge esta manifestación puede ser olvidada.			
X	Manifestacion es Vigentes Vulnerables				
	Manifestacion es de la memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y Nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Escobar Mercedes		Barrio Pucará		Femenino	88
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	Código/Nombre		
N/A	N/A	N/A	N/A		
9. ANEXOS					
Textos	Fotografías	Videos	Audio		
	DSC00299		2019_06_14_13_53_36.wav		
10. OBSERVACIONES					
N/A					
11. DATOS DE CONTROL					
Entidad Investigadora: Universidad Técnica de Cotopaxi					

Inventariado por: Palma Alexandra	Fecha de inventario: 2019/06/13
Revisado por: Vinueza Diana	Fecha de revisión: 2019/05/30
Aprobado por: Vinueza Diana	Fecha de aprobación: 2019/06/20
Registro Fotográfico:	

Fuente: Salida de campo

Elaborado por: Alexandra Palma

Ficha. 24Duende del bosque

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC	
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL			
		CÓDIGO	
		IM-05-01-61-001-19-000024	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: Cotopaxi		Cantón: Latacunga	
Parroquia: Tanicuchí		Urbana	Rural X
Localidad: Barrio Pucará			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM: X (Este) 750917		Y (Norte) 658404	
Z (Altitud)			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía: leyenda el duende del bosque un ser de estatura pequeña con un gran sombrero que aparece en las noches para asustar a los borrachos			
Código fotográfico: IM-05-01-61-001-19-000024_24.jpg			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación		Otra (s) denominación (es)	
El duende		D1	N/A
		D2	N/A
Grupo social		Lengua	
Mestiza		L1	Español
		L2	N/A
Subámbito		Detalle del subámbito	
Leyendas		Leyendas asociadas a apariciones de seres sobrenaturales	

Breve reseña					
En algunas ocasiones escuchaba hablar de un ser pequeño que aparecía en las noches de los lugares donde no había luz ni era tan frecuentado para de esta manera castigar a quienes se portaban mal.					
4. DESCRIPCIÓN					
En ese tiempo había una leyenda de que si alguien se portaba mal en el sentido que tomaba mucho licor y regresaba tarde a casa, en el camino se encontraba con un personaje que le encantaba castigar a los borrachos y uno de ellos era el personaje de la viuda negra una mujer muy hermosa que les quiere conquistar y el borracho como no está en sus 5 sentidos piensa que ha hecho una conquista y amanecía en los potreros o en las quebradas lastimados castigados sin zapatos solo y con mucho frío y el duende también es otro personaje que se encuentra en las quebradas en los bosques y pasos oscuros es un ser mítico que usa un sombrero grande y pequeño de estatura bandido y pícaro que se encuentra sentado en los espinos o en cosas muy duras y cuando pasa el borracho era sorprendido y la gente que lo conocía y sabía de él decían que la manera de enfrentarse a él era diciéndole malas palabras y algunas personas más violentas dicen que se han ido a peleas a golpes con este personaje pero es muy difícil de ganar y responde muy bien a los golpes y si el borracho regresaba a la casa sucio, golpeado decía que se había encontrado con el duende y se enfrentaron y por eso llegaba así.					
Narración (versión 1)					
N/A					
Estructura		Prosa		Verso	
				OtroX	
Fecha o período		Fecha o período			
	Anual	Esta leyenda es narrada por los pobladores que en tiempos antiguos se escuchaban muchos rumores de estos			
X	Continua				
	Ocasional				
Alcance		Detalle del alcance			
X	Local	Esta leyenda vive en las memorias de los pobladores que han tenido la experiencia de verlo y de otras que han sido testigos de la historia r			
	Provincial				
	Regional				
	Nacional				
	Internacional				
Uso simbólico		Descripción del uso simbólico			
	Ritual	Esta leyenda es conocida por algunas personas especialmente aledañas a quebradas y bosques			
	Festivo				
	Lúdico				
X	Narrativo				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad/Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Colectividades	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A

Instituciones	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Procedencia del saber	Detalle de la procedencia				
X	Padres-Hijos	Esta leyenda fue contada por sus padres			
	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				
	Otro				
Transmisión del saber	Detalle de la transmisión				
X	Padres-Hijos	La leyenda se transmite de generación en generación con el relato de lo acontecido			
	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				
	Otro				
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Esta leyenda del duende es muy importante ya que a lo largo de toda la localidad se cuentan apariciones de este personaje					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestación Vigente	En la actualidad se van cambiando los aspectos físicos de y se van poblando más la localidad lo cual hace que se pierda esta leyenda. A pesar de haber personas que relaten esta manifestación.			
X	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
	Manifestaciones de la memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y Nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Bravo Tapia Delia Rosa		Barrio Pucará		Femenino	82
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	Código/Nombre		
N/A	N/A	N/A	N/A		
9. ANEXOS					
Textos	Fotografías	Videos	Audio		
N/A	DSC00254 DSC00301	N/A	2019_06_14_14_04_47.wav		
10. OBSERVACIONES					

N/A	
11. DATOS DE CONTROL	
Entidad Investigadora: Universidad Técnica de Cotopaxi	
Inventariado por: Palma Alexandra	Fecha de inventario: 2019/06/13
Revisado por: Vinueza Diana	Fecha de revisión: 2019/05/30
Aprobado por: Vinueza Diana	Fecha de aprobación: 2019/06/20
Registro Fotográfico:	

Fuente: Salida de campo

Elaborado por: Alexandra Palma

Ficha. 25 Pavo encadenado

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL			
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL				CÓDIGO	
				IM-05-01-61-001-19-000025	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN					
Provincia: Cotopaxi		Cantón: Latacunga			
Parroquia: Tanicuchí		Urbana		Rural X	
Localidad: Barrio Rio Blanco de Lasso					
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM: X (Este) 772028 Y (Norte) 619130 Z (Altitud)					
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL					
					
Descripción de la fotografía: Pila de la hostería La Ciénega en donde se comenta se veía un pavo encadenado salir de ella a la media noche “leyenda del pavo encadenado”					
Código fotográfico: IM-05-01-61-001-19-000025_25.jpg					
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN					
Denominación		Otra (s) denominación (es)			
Leyenda del Pavo encadenado		D1		N/A	
		D2		N/A	
Grupo social		Lengua			
Mestiza		L1		Español	
		L2		N/A	

Subámbito	Detalle del subámbito				
Leyendas	Leyendas asociadas a apariciones de seres sobrenaturales				
Breve reseña					
Antiguamente se decía que en uno de los patios de la hacienda la Ciénega se veía a un pavo encadenado caminar alrededor del patio.					
4. DESCRIPCIÓN					
Esta leyenda fue relatada por un mayor domo que vivía en la Ciénega aseguraba ver a la media noche un pavo encadenado que recorría uno de los patios, este hecho pudo ser una realidad ya que antes una de las dueñas en su momento tuvo una cantidad de aves inimaginable Sierra costa y del África.					
Narración (versión 1)					
N/A					
Estructura	Prosa		Verso		OtroX
Fecha o período	Fecha o período				
<input type="checkbox"/>	Anual	Esta leyenda es poco conocida ya que el autor principal quien solía ver a este personaje ya se murió y pocas personas que tenían contacto con este señor			
<input type="checkbox"/>	Continua				
<input checked="" type="checkbox"/>	Ocasional				
<input type="checkbox"/>	Otra				
Alcance	Detalle del alcance				
<input checked="" type="checkbox"/>	Local	Esta leyenda se relata solo al alcance de la señora que conoció al señor			
<input type="checkbox"/>	Provincial				
<input type="checkbox"/>	Regional				
<input type="checkbox"/>	Nacional				
<input type="checkbox"/>	Internacional				
Uso simbólico	Descripción del uso simbólico				
<input type="checkbox"/>	Ritual	La leyenda del pavo encadenado es contada por quienes han sido familiares o amigos del antiguo mayordomo de la que hoy se llama Hostería la Ciénega			
<input type="checkbox"/>	Festivo				
<input type="checkbox"/>	Lúdico				
<input checked="" type="checkbox"/>	Narrativo				
<input type="checkbox"/>	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad/Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Colectividades	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Instituciones	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A

Procedencia del saber		Detalle de la procedencia			
<input type="checkbox"/>	Padres-Hijos	Esta leyenda es originaria del diario vivir y experiencia de uno de los trabajadores de la Ciénega			
<input type="checkbox"/>	Maestros-Aprendiz				
<input type="checkbox"/>	Centro capacitación				
<input checked="" type="checkbox"/>	Otro				
Transmisión del saber		Detalle de la transmisión			
<input type="checkbox"/>	Padres-Hijos	La leyenda se ha transmitido desde él hacia sus hijos y familiares más cercanos			
<input type="checkbox"/>	Maestros-Aprendiz				
<input type="checkbox"/>	Centro capacitación				
<input checked="" type="checkbox"/>	Otro				
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
No cuenta con mucha importancia ya que escasas personas conocen esta leyenda.					
Sensibilidad al cambio					
<input type="checkbox"/>	Manifestación Vigente	Al no ser conocida por los moradores se convierte en una manifestación vulnerable, sin embargo, aún hay personas que conocen y transmiten a quienes se lo solicita.			
<input checked="" type="checkbox"/>	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
<input type="checkbox"/>	Manifestaciones de la memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y Nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Centeno Bertha		Rioblanco de Lasso		Femenino	64
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	Código/Nombre		
9. ANEXOS					
Textos	Fotografías	Videos	Audio		
	DSC00387 DSC00389				
10. OBSERVACIONES					

11. DATOS DE CONTROL	
Entidad Investigadora: Universidad Técnica de Cotopaxi	
Inventariado por: Palma Alexandra	Fecha de inventario: 2019/06/13
Revisado por: Vinueza Diana	Fecha de revisión: 2019/05/30
Aprobado por: Vinueza Diana	Fecha de aprobación: 2019/06/20
Registro Fotográfico: Palma Alexandra	

Fuente: Salida de campo

Elaborado por: Alexandra Palma

Ficha. 26 Loca viuda

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC	
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL			
			CÓDIGO
			IM-05-01-61-001-19-000026
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: Cotopaxi		Cantón: Latacunga	
Parroquia: Tanicuchí		Urbana	Rural X
Localidad: Barrio Río Blanco de Lasso			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM: X (Este) 763392 Y (Norte) 619033 Z (Altitud)			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía: la Leyenda de la loca viuda era muy común en esta localidad al pasar por las noches por una casa abandonada.			
Código fotográfico: IM-05-01-61-001-19-000026_26.jpg			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación		Otra (s) denominación (es)	

Leyenda de la loca viuda	D1	N/A			
	D2	N/A			
Grupo social	Lengua				
Mestiza	L1	Español			
	L2	N/A			
Subámbito	Detalle del subámbito				
Leyendas	Leyendas asociadas a apariciones de seres sobrenaturales				
Breve reseña					
Antiguamente esta leyenda era relatada por un morador decía que venía de su trabajo a altas horas de noche y era muy común ver pasar a un ser pequeño y ver a una hermosa mujer que lo perseguía.					
4. DESCRIPCIÓN					
La leyenda de loca viuda era contada antiguamente por un morador que solía pasar a altas horas de la noche por lugares sombríos y sin luz comentaba que la calle que ahora va a Toacazo era de andar una sola persona y que en ese trayecto aparecía el duende en bicicleta escondido en chilcos también comentaba de la leyenda de la loca viuda se decía que en una casa abandonada por varios años habitaba una mujer hermosa que salía todas las noches 12:00 esperando conquistar a un hombre comentaba que al pasar por allí era perseguido por este personaje. Hoy en día esa casa ya no existe.					
Narración (versión 1)					
N/A					
Estructura	Prosa	Verso	OtroX		
Fecha o período	Fecha o período				
<input type="checkbox"/>	Anual	Esta leyenda es poco conocida ya que el autor principal quien solía ver a este personaje ya se murió y solo que en la memoria de los hijos/as			
<input type="checkbox"/>	Continua				
<input checked="" type="checkbox"/>	Ocasional				
<input type="checkbox"/>	Otra				
Alcance	Detalle del alcance				
<input checked="" type="checkbox"/>	Local	Esta leyenda se relata solo al alcance de la señora y sus hermanos algunas perdonas que antes Vivian alrededor de esta casa			
<input type="checkbox"/>	Provincial				
<input type="checkbox"/>	Regional				
<input type="checkbox"/>	Nacional				
<input type="checkbox"/>	Internacional				
Uso simbólico	Descripción del uso simbólico				
<input type="checkbox"/>	Ritual	La leyenda de la loca viuda es contada por la hija que vive en la misma localidad en la que existió este acontecimiento.			
<input type="checkbox"/>	Festivo				
<input type="checkbox"/>	Lúdico				
<input checked="" type="checkbox"/>	Narrativo				
<input type="checkbox"/>	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad/Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad

Individuos	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Colectividades	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Instituciones	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Procedencia del saber	Detalle de la procedencia				
X	Padres-Hijos	Esta leyenda es fue contada por sus padres y ella ahora transmite a sus hijos a pesar de ya no haber este lugar			
	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				
	Otro				
Transmisión del saber	Detalle de la transmisión				
X	Padres-Hijos	La leyenda se ha transmitido desde él hacia sus hijos y a pesar de no existir esta casa aún se comenta y esto quedará en la memoria de estas personas.			
	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				
	Otro				
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Al ya no existir el lugar de donde se originaba la leyenda No cuenta con mucha importancia.					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestación Vigente	En algún momento esta leyenda desaparecerá porque no existe el origen y las pocas personas que lo saben ya no pueden transmitir a mas generaciones.			
X	Manifestacion es Vigentes Vulnerables				
	Manifestacion es de la memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y Nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Centeno Bertha		Rioblanco de Lasso		Femenino	64
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	Código/Nombre		
N/A	N/A	N/A	N/A		
9. ANEXOS					
Textos	Fotografías	Videos	Audio		

N/A	DSC00308	N/A	2019_06_15_10_04_45.wa v
10. OBSERVACIONES			
N/A			
11. DATOS DE CONTROL			
Entidad Investigadora: Universidad Técnica de Cotopaxi			
Inventariado por: Palma Alexandra		Fecha de inventario: 2019/06/13	
Revisado por: Vinueza Diana		Fecha de revisión: 2019/05/30	
Aprobado por: Vinueza Diana		Fecha de aprobación: 2019/06/20	
Registro Fotográfico: Palma Alexandra			

Fuente: Salida de campo

Elaborado por: Alexandra Palma

Ficha. 27Puente negro

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR	INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO	 INPC INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL		
			DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL	CÓDIGO
				IM-05-01-61-001-19-000027

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN				
Provincia: Cotopaxi		Cantón: Latacunga		
Parroquia: Tanicuchí		Urbana		Rural X
Localidad: Barrio El Progreso				
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM: X (Este) 736615 Y (Norte) 610171 Z (Altitud)				

2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL	
	

Descripción de la fotografía:Puente negro en sector El Progreso en el que cuentan los pobladores que en la noche se escuchan gritos sonidos fuera de lo común.

Código fotográfico:IM-05-01-61-001-19-000027_27.jpg

3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN		
Denominación	Otra (s) denominación (es)	
Puente negro	D1	N/A
	D2	N/A
Grupo social	Lengua	
Mestiza	L1	Español

	L2	N/A			
Subámbito	Detalle del subámbito				
Leyendas	Leyendas asociadas a topónimos y antropónimos				
Breve reseña					
Esta leyenda se ha contado hace muchos años atrás (45) cuando el tren arroyo a una pareja y cayeron bajo el puente.					
4. DESCRIPCIÓN					
El puente negro se encuentra ubicado en el barrio de Lasso, en el sector el progreso a pocos minutos de la calle principal, este puente fue construido en el tiempo de gobierno de Eloy Alfaro, reposa sobre una construcción de piedra pómez, se encontraba pintado de color negro. Aunque también los pobladores comentan que su nombre es puesto por su alto índice de pesadez sobre la gente que pasa por este sector. Se comenta que hace muchos años atrás cuando esta vía funcionaba con regularidad, una pareja fue atropella por el tren y cayeron bajo el puente. Desde entonces se dice que en este lugar se escuchan gritos y sonidos descomunales, como también se dice que si uno pasa por este puente en horas inadecuadas a partir de las 6 de la tarde les da “malaire”, esto consiste en pesadillas, dolor de cabeza y barriga.					
Narración (versión 1)					
N/A					
Estructura					Prosa
Otro					
Fecha o período		Fecha o período			
	Anual	Este tipo de malestar son presentada en las personas que transitan por este lugar pero sobre todo si son creyentes en cuentos sobrenaturales			
	Continua				
X	Ocasional				
	Otro				
Alcance		Detalle del alcance			
X	Local	Pocas personas conocen esta leyenda y/o hecho pasado que hasta hoy tiene secuelas en aquellas personas que transitan por el lugar en altas horas de la noche.			
	Provincial				
	Regional				
	Nacional				
	Internacional				
Uso simbólico		Descripción del uso simbólico			
	Ritual	Este hecho es contado por algunas personas que han vivido en este sector durante muchos años.			
	Festivo				
	Lúdico				
X	Narrativo				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad/Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A




Colectividades	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Instituciones	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Procedencia del saber	Detalle de la procedencia				
<input type="checkbox"/>	Padres-Hijos	Procede de un hecho real			
<input type="checkbox"/>	Maestros-Aprendiz				
<input type="checkbox"/>	Centro capacitación				
<input checked="" type="checkbox"/>	Otro				
Transmisión del saber	Detalle de la transmisión				
<input type="checkbox"/>	Padres-Hijos	Es transmitida a pobladores del sector a quienes les interesa conocer la historia del lugar en que viven.			
<input type="checkbox"/>	Maestros-Aprendiz				
<input type="checkbox"/>	Centro capacitación				
<input checked="" type="checkbox"/>	Otro				
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
La historia que surge alrededor de Este puente tiene gran importancia ya que los pobladores procuran no acercarse mucho sobre todo en horas de la tarde, para no ser víctimas del malaire					
Sensibilidad al cambio					
<input type="checkbox"/>	Manifestación Vigente	Quedan pocas personas que viven alrededor del puente que conocen el relato de lo acontecido.			
<input checked="" type="checkbox"/>	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
<input type="checkbox"/>	Manifestaciones de la memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y Nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Toaquiza Elena		El Progreso		Femenino	64
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	Código/Nombre		
N/A	N/A	N/A	N/A		
9. ANEXOS					
Textos	Fotografías	Videos	Audio		

N/A	DSC00360 DSC00362 DSC00354 DSC00376	N/A	2019_06_15_11_50_15.wa v
10. OBSERVACIONES			
N/A			
11. DATOS DE CONTROL			
Entidad Investigadora: Universidad Técnica de Cotopaxi			
Inventariado por: Palma Alexandra		Fecha de inventario: 2019/06/14	
Revisado por: Vinueza Diana		Fecha de revisión: 2019/05/30	
Aprobado por: Vinueza Diana		Fecha de aprobación: 2019/06/20	
Registro Fotográfico: Palma Alexandra			

Fuente: Salida de campo

Elaborado por: Alexandra Palma

Ficha. 28Carros de madera

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL		CÓDIGO	
				IM-05-01-61-002-19-000028	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN					
Provincia: Cotopaxi		Cantón: Latacunga			
Parroquia: Tanicuchí		Urbana		Rural X	
Localidad: Barrio Rioblanco de Lasso					
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM: X (Este) 760871				Y (Norte) 618100	
Z (Altitud)					
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL					
					
Descripción de la fotografía: El juego de los carros de madera era conocido en esta localidad de esta manera pasaban el tiempo libre.					
Código fotográfico: IM-05-01-61-002-19-000028_28.jpg					
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN					
Denominación		Otra (s) denominación (es)			

Carros de madera	D1	N/A			
	D2	N/A			
Grupo social	Lengua				
Mestiza	L1	Español			
	L2	N/A			
Subámbito	Detalle del subámbito				
Juegos tradicionales	Prácticas deportivas y recreativas				
Breve reseña					
Este carro de madera era construido en grupo dependiendo el número de personas se realizaban los carritos una vez finalizada se turnaban y hacían carreras.					
4. DESCRIPCIÓN					
El juego de los carritos de madera consistía en buscar tablas y de esta manera cada uno colaboraba para la construcción del carrito una vez que hayan terminado cada participante Salía al otro extremo del área delimitada y en la que esperaban otros participantes y regresaban quien primero llegue al inicio era el ganador.					
Narración (versión 1)					
N/A					
Estructura	Prosa	Verso	OtroX		
Fecha o período	Fecha o período				
<input type="checkbox"/>	Anual	Este juego ya no se practica			
<input type="checkbox"/>	Continua				
<input type="checkbox"/>	Ocasional				
<input checked="" type="checkbox"/>	Otro				
Alcance	Detalle del alcance				
<input checked="" type="checkbox"/>	Local	En aquel tiempo participaban algunas niños y jóvenes del barrio			
<input type="checkbox"/>	Provincial				
<input type="checkbox"/>	Regional				
<input type="checkbox"/>	Nacional				
<input type="checkbox"/>	Internacional				
Uso simbólico	Descripción del uso simbólico				
<input type="checkbox"/>	Ritual	Hoy en día este juego o lo es contado y vive en las memorias de quienes veían o eran partícipes de este divertido juego			
<input type="checkbox"/>	Festivo				
<input type="checkbox"/>	Lúdico				
<input checked="" type="checkbox"/>	Narrativo				
<input type="checkbox"/>	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad/Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad

Individuos	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Colectividades	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Instituciones	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Procedencia del saber	Detalle de la procedencia				
	Padres-Hijos	Fueron los maestros quienes incentivaron y dieron una idea de cómo realizar y jugar este juego recreativo			
X	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				
	Otro				
Transmisión del saber	Detalle de la transmisión				
	Padres-Hijos	El juego del carrito de madera fue transmitido por sus maestros y desde allí siempre solían jugar en sus tiempos libres			
X	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				
	Otro				
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
En aquel tiempo fue un lujo que alguien pudiera jugar a los carritos de madera ya que no mucho solían como hacer y tampoco contaban con los materiales					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestación Vigente	Este juego vive en la memoria de quienes eran participes de este juego			
	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
X	Manifestaciones de la memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y Nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Casahualpa Pedro		Rioblanco de Lasso		Masculino	45
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	Código/Nombre		
9. ANEXOS					
Textos	Fotografías	Videos	Audio		

	DSC00312 DSC00311		
10. OBSERVACIONES			
11. DATOS DE CONTROL			
Entidad Investigadora: Universidad Técnica de Cotopaxi			
Inventariado por: Palma Alexandra		Fecha de inventario: 2019/06/14	
Revisado por: Vinueza Diana		Fecha de revisión: 2019/05/30	
Aprobado por: Vinueza Diana		Fecha de aprobación: 2019/06/20	
Registro Fotográfico:			

Fuente: Salida de campo

Elaborado por: Alexandra Palma

Ficha. 29 Las estatuas

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC	
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL			
			CÓDIGO
			IM-05-01-61-002-19-000029
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: Cotopaxi		Cantón: Latacunga	
Parroquia: Tanicuchí		Urbana	Rural X
Localidad: Lasso Centro			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM: X (Este) 753619		Y (Norte) 610021	
Z (Altitud)			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía: El juego las estatuas era un juego con reglas se practicaba en grupo y se necesita de música			
Código fotográfico: IM-05-01-61-002-19-000029_29.jpg			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación		Otra (s) denominación (es)	
Las estatuas		D1	N/A
		D2	N/A

Grupo social		Lengua			
Mestizo		L1		Español	
		L2		N/A	
Subámbito		Detalle del subámbito			
Juegos tradicionales		Prácticas deportivas y recreativas			
Breve reseña					
El juego era realizado en grupo interviene música y penitencias quien no cumpla con las reglas del juego					
4. DESCRIPCIÓN					
Se lo realiza en grupo, a la señal se pone música mientras los participantes se dedican a bailar hasta que se suspenda la música, en ese momento los participantes deben quedarse totalmente inmóviles, en la posición que termino el baile. Serán eliminados o cumplirán una penitencia los participantes que conscientemente hagan algún movimiento. Entre las penitencias estaban darle un beso a alguien o quitarse una prenda					
Narración (versión 1)					
N/A					
Estructura		Prosa		Verso	
				OtroX	
Fecha o período		Fecha o período			
<input type="checkbox"/> Anual		Este juego era practicado muy a menudo en sus tiempos libres			
<input checked="" type="checkbox"/> Continua					
<input type="checkbox"/> Ocasional					
<input type="checkbox"/> Otro					
Alcance		Detalle del alcance			
<input type="checkbox"/> Local		Este juego es conocido a nivel nacional a pesar de que ya no se practique este tipo de juegos.			
<input type="checkbox"/> Provincial					
<input type="checkbox"/> Regional					
<input checked="" type="checkbox"/> Nacional					
<input type="checkbox"/> Internacional					
Uso simbólico		Descripción del uso simbólico			
<input type="checkbox"/> Ritual		Es un juego de competencia muy divertido y está sujeto a reglas			
<input type="checkbox"/> Festivo					
<input checked="" type="checkbox"/> Lúdico					
<input type="checkbox"/> Narrativo					
<input type="checkbox"/> Otro					
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad/Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Colectividades	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Instituciones	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A



Procedencia del saber		Detalle de la procedencia			
	Padres-Hijos	Los maestros fueron los portadores de este juego quienes reunían a los alumnos y les enseñaron			
X	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				
	Otro				
Transmisión del saber		Detalle de la transmisión			
	Padres-Hijos	Este juego se lo transmitieron los maestros quienes jugaban con ellos			
X	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				
	Otro				
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Ya no se juega sin embargo es posible volver a integrarlo como parte de uno de los juegos					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestación Vigente	Este juego lo practican muy pocas personas en la actualidad			
X	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
	Manifestaciones de la memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y Nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Marco Toaquiza		Rioblanco de Lasso		Masculino	82
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	Código/Nombre		
N/A	N/A	N/A	N/A		
9. ANEXOS					
Textos	Fotografías	Videos	Audio		
N/A	DSC00378	N/A	N/A		
10. OBSERVACIONES					

N/A	
11. DATOS DE CONTROL	
Entidad Investigadora: Universidad Técnica de Cotopaxi	
Inventariado por: Palma Alexandra	Fecha de inventario: 2019/06/14
Revisado por: Vinueza Diana	Fecha de revisión: 2019/05/30
Aprobado por: Vinueza Diana	Fecha de aprobación: 2019/06/20
Registro Fotográfico: Palma Alexandra	

Fuente: Salida de campo

Elaborado por: Alexandra Palma

Ficha. 30Historia de la Ciénega

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL			
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL				CÓDIGO	
				IM-05-01-61-001-19-000030	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN					
Provincia: Cotopaxi		Cantón: Latacunga			
Parroquia: Tanicuchí		Urbana		Rural X	
Localidad: Rioblanco de Lasso					
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM: X (Este) 772028 Y (Norte)619130 Z (Altitud)					
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL					
					
Descripción de la fotografía: Fuente de información acerca de la historia de la Hostería la Ciénega quien trabajo durante 18 años.					
Código fotográfico: IM-05-01-61-001-19-000030_30.jpg					
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN					
Denominación		Otra (s) denominación (es)			

Historia de la Ciénega	D1	N/A
	D2	N/A
Grupo social	Lengua	
Mestiza	L1	Español
	L2	N/A
Subámbito	Detalle del subámbito	
Memoria Local vinculada a acontecimientos históricos reinterpretados por las comunidades.	N/A	
Breve reseña		
El señor relata la historia de la Ciénega como él vivió cada transformación y gracias a escrituras que encontró en esta hacienda.		
4. DESCRIPCIÓN		
<p>La historia que cuenta el Sr. Es que el lugar fue una hacienda todos los terrenos que existen alrededor con sembrío de brócoli. En esta hacienda vivió Marqués de Maenza después venden la hacienda a Gabriel García Moreno éste llega a tener hijos y viene una hija que se llamaba Avelina Ascasubi, se casa con Jose Maria Lasso de la Vega un español ya que antes la hacienda fue embajada (350 años) tienen dos hijos Avelina Lasso Ascásubi, mamá de Galo Plaza Lasso quien fue secretario de la OEA y coronel Manuel Lasso Ascúsubi Socialista, la hija Avelina Lasso se casa con Leonidas Plaza Gutiérrez “Manabita” y adquiere a al señor Galo Plaza, Leonidas Plaza María Plaza, Alegría Plaza y José María Plaza se casa, Gloria Palza, se casa el coronel Juan Manuel Lasso Ascúsubi con la reina María Carrión Mata y adquiere a Patricio Lasso (muerto) Elsa laso, Bolívar Lasso entonces la hacienda la Ciénega era una de las mejores de la Provincia tenía ganado broncuís la señora tenía todo tipo de aves Costa, Sierra, África, (grullas enormes) a raíz de que ella fallece Heredan los hijos Elsa Bolívar Patricio al poco tiempo que fallece la dueña absoluta María Carrión piensan y hacen hostería de lo que era hacienda desapareció el ganado las haciendas y esto quedo como la casa mayor en donde existe hoy la hostería la Ciénega y vive hasta hoy el coheredero el Sr. Bolívar Lasso y dice el muriendo él han de vender este patrimonio que guarda mucha historia, hay paredes que miden casi 1.50 de ancho y unas paredes desniveladas porque antes los Incas han construido de esa manera hoy en día la hostería la Ciénega se va desapareciendo está como casa de pobres porque como ya estaba un año de ser hostería fue una de las mejores de América del Sur por la antigüedad y el arreglo para que vengan Alemanes Australianos etc. El señor hasta estos días va a la Ciénega a tocar el piano que tiene 150 años de antigüedad.</p>		
Narración (versión 1)		
N/A		
Estructura	Prosa	Verso
		OtroX
Fecha o período	Fecha o período	
<input type="checkbox"/> Anual	Esta historia es contada únicamente por el señor cuando lo solicitan	
<input type="checkbox"/> Continua		
<input checked="" type="checkbox"/> Ocasional		
<input type="checkbox"/> Otra		
Alcance	Detalle del alcance	




X	Local	La historia de la Ciénega con detalles a la perfección solo la posee este señor ya que él vivió todos estos cambios y se interesó en adquirir más conocimientos en los escritos que se encuentran en la misma hacienda.			
	Provincial				
	Regional				
	Nacional				
	Internacional				
Uso simbólico		Descripción del uso simbólico			
	Ritual	Ésta es una historia única que el señor recuerda y esta presto a relatarla en cualquier momento.			
	Festivo				
	Lúdico				
X	Narrativo				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad/Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Colectividades	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Instituciones	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Procedencia del saber	Detalle de la procedencia				
	Padres-Hijos	Esta historia es de su propio vivir			
	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				
X	Otro				
Transmisión del saber	Detalle de la transmisión				
	Padres-Hijos	Algunos conocimientos de historia lo adquirió al leer los escritos de pluma que se encuentran en la hacienda y él está presto a transmitir estos conocimientos a quien lo solicite			
	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				
X	Otro				
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Esta historia es muy importante ya que se trata de patrimonio de casi 450 años de antigüedad que se ha mantenido hasta nuestros días.					

Sensibilidad al cambio					
	Manifestación Vigente	la historia que cuenta el señor es muy resumida y solo las personas que les interese la historia de este señor tendrán un gran conocimiento histórico sin embargo existen muchas otras fuentes de información acerca de la Ciénega.			
X	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
	Manifestaciones de la memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y Nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Centeno César		Rioblanco de Lasso		Masculino	75
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	Código/Nombre		
N/A	N/A	N/A	N/A		
9. ANEXOS					
Textos	Fotografías	Videos	Audio		
	DSC00389 DSC00385		2019_06_15_12_50_50.wav. 2019_06_15_12_50_50.wav		
10. OBSERVACIONES					
11. DATOS DE CONTROL					
Entidad Investigadora: Universidad Técnica de Cotopaxi					
Inventariado por: Palma Alexandra			Fecha de inventario: 2019/06/14		
Revisado por: Vinueza Diana			Fecha de revisión: 2019/05/30		
Aprobado por: Vinueza Diana			Fecha de aprobación: 2019/06/20		
Registro Fotográfico: Palma Alexandra					

Fuente: Salida de campo

Elaborado por: Alexandra Palma

Ficha. 31 El tarzán

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO		 INPC INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL	
DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL				CÓDIGO	
				IM-05-01-61-002-19-000031	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN					
Provincia: Cotopaxi			Cantón: Latacunga		
Parroquia: Tanicuchí		Urbana		Rural X	
Localidad: Barrio Rioblanco de Lasso					
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM: X (Este) 772028 Y (Norte) 619130 Z (Altitud)					
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL					
					
Descripción de la fotografía: Fuente de información del juego el tarzán					
Código fotográfico: IM-05-01-61-002-19-000031_31.jpg					
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN					
Denominación		Otra (s) denominación (es)			
Juego el tarzán		D1		N/A	
		D2		N/A	
Grupo social		Lengua			
Mestizo		L1		Español	
		L2		N/A	
Subámbito		Detalle del subámbito			
Juegos tradicionales		Juegos de faenas agrícolas y otras actividades productivas			
Breve reseña					
Hubo un tiempo en el que en la hacienda la Ciénega había una vegetación hermosa y animales de todo tipo por lo que se prestaba el juego del tarzán.					
4. DESCRIPCIÓN					
Este era un juego muy divertido en el que participaban 5 o 6 jóvenes el juego consistían en nombrar un Tarzán el más alto que se colgaba en las ramas y todos se montaban en los burros caballos, borregos, en este juego no había ganadores ni perdedores solo se trataba de disfrutar					




y hacerse de los personajes de la película el rey de la selva hoy en día se aprecia la naturaleza pero no en su totalidad no como antes se mantenían verdes las áreas de la hacienda					
Narración (versión 1)					
N/A					
Estructura		Prosa	Verso	Otro	X
Fecha o período		Fecha o período			
	Anual	Ya no se practica este juego			
	Continua				
	Ocasional				
X	Otro				
Alcance		Detalle del alcance			
X	Local	Este juego solo vive en la memoria del señor y es relatada a sus conocidos y familiares y personas que lo interroguen			
	Provincial				
	Regional				
	Nacional				
	Internacional				
Uso simbólico		Descripción del uso simbólico			
	Ritual	Este fue un juego muy divertido y hoy en día solo se tiene como un hermoso recuerdo de cuando era joven.			
	Festivo				
	Lúdico				
X	Narrativo				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad/Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Colectividades	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Instituciones	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Procedencia del saber		Detalle de la procedencia			
	Padres-Hijos	El junto con sus compañeros de trabajo analizaron el panorama natural y decidieron jugar desde entonces el juego El tarzán			
	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				
X	Otro				
Transmisión del saber		Detalle de la transmisión			
	Padres-Hijos	No se ha podido transmitir debido a las circunstancias del cambio natural del lugar y por ser una propiedad privada			
	Maestros-Aprendiz				

	Centro capacitación				
X	Otro				
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Este juego no tiene importancia local sin embargo para el señor es parte de su vida y un legado que la vida le dio haber pertenecido por 18 años a este lugar					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestación Vigente	Se ha perdido el ambiente de juego solo vive en la memoria de este señor			
	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
X	Manifestaciones de la memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y Nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Centeno César		Rioblanco de Lasso		Masculino	75
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	Código/Nombre		
N/A	N/A	N/A	N/A		
9. ANEXOS					
Textos	Fotografías	Videos	Audio		
	DSC00385		019_06_15_12_54_22.wav		
10. OBSERVACIONES					
11. DATOS DE CONTROL					
Entidad Investigadora: Universidad Técnica de Cotopaxi					
Inventariado por: Palma Alexandra			Fecha de inventario: 2019/06/14		
Revisado por: Vinueza Diana			Fecha de revisión: 2019/05/30		
Aprobado por: Vinueza Diana			Fecha de aprobación: 2019/06/20		
Registro Fotográfico: Palma Alexandra					

Fuente: Salida de campo

Elaborado por: Alexandra Palma

Ficha. 32Huevo de gato

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL			
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL				CÓDIGO	
				IM-05-01-61-002-19-000032	
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN					
Provincia: Cotopaxi		Cantón: Latacunga			
Parroquia: Tanicuchí		Urbana		Rural X	
Localidad: Barrio Rioblanco de Lasso					
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM: X (Este) 760036				Y (Norte) 9913161	
Z (Altitud) 3089					
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL					
					
Descripción de la fotografía: huevo de gato es un juego tradicional que se ha practicado en algunas provincias del país					
Código fotográfico: IM-05-01-61-002-19-000032_32.jpg					
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN					
Denominación		Otra (s) denominación (es)			
Huevo de gato		D1		N/A	
		D2		N/A	
Grupo social		Lengua			
Mestiza		L1		Español	
		L2		N/A	
Subámbito		Detalle del subámbito			
Juego tradicional		Juegos infantiles			
Breve reseña					
Este juego del huevo de gato es conocido por algunos pobladores realizando un hueco en el suelo.					

4. DESCRIPCIÓN					
El huevo de gato consiste en hacer un hueco en el suelo (tierra) y desde una distancia de más o menos un metro se lanzaba la bola y si metió se ganaba y si no llegaba al hueco tenía que pagar un real dos reales en ese tiempo hace 62 o 63 años. Este juego se llama así porque era la bola y entraba en eloyito por eso se llamaba de esa manera cuenta el señor Cesar.					
Narración (versión 1)					
N/A					
Estructura		Prosa		Verso	
				Otro X	
Fecha o período		Fecha o período			
	Anual	Hoy en día es raro ver que practiquen este juego			
	Continua				
X	Ocasional				
	Otra				
Alcance		Detalle del alcance			
	Local	Este juego ha sido conocido a nivel nacional y muchos lo practicaban antes			
	Provincial				
	Regional				
X	Nacional				
	Internacional				
Uso simbólico		Descripción del uso simbólico			
	Ritual	Fue un juego de diversión y pasa tiempo			
	Festivo				
X	Lúdico				
	Narrativo				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad/Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Colectividades	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Instituciones	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Procedencia del saber		Detalle de la procedencia			
	Padres-Hijos	El junto con sus amigos de infancia vieron a otros niños jugar y aprendieron			
	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				
X	Otro				

Transmisión del saber		Detalle de la transmisión			
	Padres-Hijos	Este juego ya no se transmite pocos son quienes recuerdan en qué consistía el juego			
	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				
X	Otro				
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Este juego no tiene importancia local sin embargo para el señor es parte de su vida y un legado que la vida le dio haber pertenecido por 18 años a este lugar en el que aprendió muchas cosas					
Sensibilidad al cambio					
	Manifestación Vigente	Hoy en día es muy difícil encontrar niños jugando el huevo de gato			
	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
X	Manifestaciones de la memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y Nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Centeno César		Rioblanco de Lasso		Masculino	75
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	Código/Nombre		
N/A	N/A	N/A	N/A		
9. ANEXOS					
Textos	Fotografías	Videos	Audio		
	DSC00385		019_06_15_12_54_22.wav		
10. OBSERVACIONES					
N/A					
11. DATOS DE CONTROL					
Entidad Investigadora: Universidad Técnica de Cotopaxi					
Inventariado por: Palma Alexandra		Fecha de inventario: 2019/06/14			
Revisado por: Vinueza Diana		Fecha de revisión: 2019/05/30			
Aprobado por: Vinueza Diana		Fecha de aprobación: 2019/06/20			
Registro Fotográfico: Palma Alexandra					

Fuente: Salida de campo

Elaborado por: Alexandra Palma

Ficha. 33 Amor prohibido

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		 INPC	
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL			
			CÓDIGO
			IM-05-01-61-001-19-000033
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN			
Provincia: Cotopaxi		Cantón: Latacunga	
Parroquia: Tanicuchí		Urbana	Rural X
Localidad: Centro			
Coordenadas WGS84 Z17S - UTM: X (Este) 760036		Y (Norte) 9913161	
Z (Altitud) 3089			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL			
			
Descripción de la fotografía: el volcán Cotopaxi en el Volcán activo más grande del mundo y junto con él se halla una leyenda “amor prohibido”			
Código fotográfico: IM-05-01-61-001-19-000033_33.jpg			
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
Denominación		Otra (s) denominación (es)	
Leyenda de Cotopaxi		D1	N/A
		D2	N/A
Grupo social		Lengua	
Mestiza		L1	Español
		L2	N/A
Subámbito		Detalle del subámbito	
Tradiciones y expresiones orales		Juegos infantiles	
Breve reseña			
Desde hace muchos años atrás se ha creado ciertas leyendas y cuentos del volcán Cotopaxi por su cercanía y coincidencias en ciertos fenómenos naturales pasados			
4. DESCRIPCIÓN			
Cuenta la leyenda que el Cotopaxi tenía amoríos a escondidas con el volcán Iliniza Norte ya que era caso con el nevado Iliniza Sur, el volcán Rumiñahui, amigo de Iliniza Sur le avisó de esa aventura, lo que destruyó al monte corazón, hijos de los Ilinizas que lloró amargamente formando la Laguna del Quilotoa. Es por eso que el Cotopaxi pasa nublado casi siempre avergonzado de haber dañado el matrimonio de los Ilinizas.			
Narración (versión 1)			

N/A					
Estructura		Prosa		Verso	
				Otro X	
Fecha o período		Fecha o período			
	Anual	En cualquier fecha del año			
	Continua				
X	Ocasional				
	Otra				
Alcance		Detalle del alcance			
	Local	Esta leyenda se encuentra a nivel nacional en los centros de interpretación y/o Parques Nacionales			
	Provincial				
	Regional				
X	Nacional				
	Internacional				
Uso simbólico		Descripción del uso simbólico			
	Ritual	Esta leyenda es de suma importancia para la Provincia			
	Festivo				
	Lúdico				
X	Narrativo				
	Otro				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad/Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Colectividades	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Instituciones	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Procedencia del saber	Detalle de la procedencia				
	Padres-Hijos				
	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				
X	Otro				
Transmisión del saber	Detalle de la transmisión				
	Padres-Hijos	Es transmitida a todas las personas a través de trípticos y cuadros expuestos			
	Maestros-Aprendiz				
	Centro capacitación				

X	Otro				
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Esta leyenda es de suma importancia no solo para la localidad sino también para la provincia en cuanto al ámbito turístico esto hace que los turistas conozcan y se motiven a conocer y descubrir más cosas de nuestra Parroquia y Provincia.					
Sensibilidad al cambio					
X	Manifestación Vigente	Este tipo de leyendas es transmitido a todas las personas a través de los centros turísticos a nivel nacional.			
	Manifestaciones Vigentes Vulnerables				
	Manifestaciones de la memoria				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y Nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Joanna Reason		Tanicuchí Centro		Femenino	38
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	del	Código/Nombre	
Tradiciones y expresiones orales	Leyendas	Leyendas asociadas a elementos naturales	a	Amor eterno	
9. ANEXOS					
Textos	Fotografías	Videos	Audio		
	DSC00385				
10. OBSERVACIONES					
N/A					
11. DATOS DE CONTROL					
Entidad Investigadora: Universidad Técnica de Cotopaxi					
Inventariado por: Palma Alexandra			Fecha de inventario: 2019/06/14		
Revisado por: Vinueza Diana			Fecha de revisión: 2019/05/30		
Aprobado por: Vinueza Diana			Fecha de aprobación: 2019/06/20		
Registro Fotográfico: Palma Alexandra					

Fuente: Salida de campo

Elaborado por: Alexandra Palma

17.6. Apéndice 6. Evidencias del trabajo de investigación con actores clave.



