



ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL

TEMA:

“DISEÑO DE UN PARQUE RECREATIVO DE LA PLAZA DE LA RESISTENCIA INDÍGENA, APLICANDO LA IDENTIDAD CULTURAL DEL CANTÓN PÍLLARO.”

Disertación de grado previo a la obtención del título de Ingeniera en Diseño Industrial

Línea de Investigación:

IDENTIDAD, CULTURA Y/O LENGUAJE.

Autor:

MARÍA GABRIELA SALCEDO VIERA

Director:

MG. ING. FERNANDO ALFREDO FLOR TAPIA

Ambato – Ecuador

Mayo - 2015

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO

HOJA DE APROBACIÓN

Tema:

“DISEÑO DE UN PARQUE RECREATIVO DE LA PLAZA DE LA
RESISTENCIA INDÍGENA, APLICANDO LA IDENTIDAD CULTURAL DEL
CANTÓN PÍLLARO.”

Línea de Investigación:

Identidad, cultura y/o lenguaje.

Autor:

María Gabriela Salcedo Viera

Jorge Francisco Abril Flores. Dr.

MIEMBRO DEL TRIBUNAL CALIFICADOR f. _____

Juan Carlos Palacios Proaño. Ing. Mg.

MIEMBRO DEL TRIBUNAL CALIFICADOR f. _____

Diana Gabriela Flores Carrillo. Ing. MG.

MIEMBRO DEL TRIBUNAL CALIFICADOR f. _____

Fernando Alfredo Flor Tapia. Ing. Mg

DIRECTOR DE LA ESCUELA f. _____

DE DISEÑO INDUSTRIAL

Hugo Rogelio Altamirano Villarroel. Dr.

SECRETARIO GENERAL PUCESA f. _____

AMBATO-ECUADOR

Mayo 2015

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Y RESPONSABILIDAD

Yo, María Gabriela Salcedo Viera portadora de la cédula de ciudadanía número 180400982-5 declaro que los resultados obtenidos en la investigación que presento como informe final, previo a la obtención del título de Ingeniera en Diseño Industrial son absolutamente originales, auténticos y personales.

En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos que se desprendan del trabajo propuesto de investigación y luego de la redacción de este documento son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.

María Gabriela Salcedo Viera

CI. 180400982-5

AGRADECIMIENTO

Un profundo agradecimiento a Dios por permitirme culminar esta etapa.

Además agradezco de manera infinita a mi madre por todo su cariño, comprensión y por brindarme los recursos necesarios para terminar mis estudios superiores en una universidad de alto nivel, y a mi esposo por creer en mí e incentivarme a ser mejor cada día, demostrándome que todo esfuerzo tiene su recompensa.

DEDICATORIA

Todo mi esfuerzo va dedicado a mi madre Jenny Alexandra Viera Alulema por enseñarme a ser una guerrera ante cualquier obstáculo, y mi esposo Víctor Antonio Jiménez Fiallos por superar a mi lado toda adversidad que se ha interpuesto en el camino, y por persuadirme a seguir mis sueños.

A mis chiquitos por ser mi motor de vida y alegría.

Gracias por ayudarme a cumplir con esta meta.

RESUMEN

La Plaza de la Resistencia Indígena fue un lugar estratégico en el imperio Inca, pues se afirma que desde ahí Rumiñahui se percataba de la presencia de atacantes debido a su ubicación geográfica. Actualmente a la fortaleza no se le está dando el uso adecuado y por tanto es notoria su destrucción y deterioro. Este proyecto plantea la readecuación de la Plaza de la Resistencia Indígena, implementando un parque recreativo, con el fin de que se convierta en un lugar potencialmente turístico, que rescate la identidad de la cultura incaica, su líder Rumiñahui y su comunidad. A través de una investigación de campo, experimental y documental-bibliográfica, más el análisis de la información obtenida y contando con el apoyo del Municipio de Píllaro, se demuestra la factibilidad del presente proyecto. La propuesta de diseño incluye la marca para el parque, estado actual de la fortaleza, zonificación, juegos tradicionales rescatados y su descripción por medio de señalética, leyendas alusivas a la vida de Rumiñahui, los íconos representativos de la comunidad, mobiliario y principios de paisajismo que van acorde a la infraestructura incaica, haciendo que el visitante reviva la experiencia de esa época.

Palabras clave: inca, píllaro, paisajismo, identidad cultural, rumiñahui.

ABSTRACT

La Plaza de la Resistencia Indígena was a strategic place in the Inca Empire, as it claims that from this place Rumiñahui was aware of the presence of enemies due to its geographical location. At this moment the stronghold is not being given proper use and therefore its destruction and damage is notorious. This project proposes the adaptation of the Plaza de la Resistencia Indígena by implementing a recreational park, so that it becomes a potential tourist destination that rescues the identity of the Inca culture, his leader Rumiñahui and its community. By means of field, experimental and documentary-bibliographical research, plus the analysis of the information achieved and the support of the Píllaro City Hall, the viability of this project is proved. The design proposal includes the brand for the park, the current condition of the stronghold, zoning, traditional rescued games and their description through signs, legends referred to the life of Rumiñahui, community representative icons, furniture and landscaping principles in accordance to the Inca infrastructure, making the visitor relive the experience of that time period.

Key words: inca, pillaro, landscaping, cultural identity, rumiñahui.

TABLA DE CONTENIDOS

PRELIMINARES

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
RESUMEN.....	vi
ABSTRACT	vii
TABLA DE CONTENIDOS.....	viii
TABLA DE GRÁFICOS	xii
Gráficos	xii
Tablas	xii
Láminas	xiv
CAPÍTULO I.....	1
EL PROBLEMA	1
1.2 Tema.....	1
1.3 Introducción	1
1.4 Justificación.....	3
1.5 Planteamiento del problema.....	4
1.5.1 Contextualización	4
1.5.2 Formulación del problema.....	5
1.5.3 Delimitación del problema	6
1.6 Objetivos	7
1.6.1 Objetivo general	7
1.6.2 Objetivos específicos.....	7

CAPÍTULO II	8
MARCO TEÓRICO.....	8
2.1 Antecedentes investigativos	8
2.2 Diseño	9
2.3 Diseño de entorno urbano	10
2.4 Diseño cívico.....	11
2.5 Diseño de parques	11
2.6 Juegos infantiles	12
2.6.1 Juegos infantiles tradicionales.....	13
2.7 Diseño de senderos.....	14
2.8 Mobiliario urbano.....	14
2.9 Mobiliario para parques infantiles	15
2.10 Materiales de mobiliario	16
2.10.1 Madera.....	17
2.10.2 Plástico	17
2.10.3 Acero Inoxidable	18
2.10.4 Concreto	18
2.11 Cultura.....	19
2.11.1 Identidad Cultural.....	20
2.12 Tungurahua	21
2.12.1 Cantón Píllaro.....	22
2.12.2 Parroquia San Miguelito.....	22
2.12.3 Barrio Huaynacuri	23
2.13 Plaza de la Resistencia indígena	23
2.14 Gastronomía	25
2.15 Expresiones artesanales.....	26

2.16	Festejos, costumbres y tradiciones del cantón Píllaro.....	27
2.16.1	Vestimenta de la Diablada Pillareña	29
2.17	Festejos, costumbres y tradiciones de la Parroquia San Miguelito.....	30
2.17.1	Vestimenta de la parroquia San Miguelito	31
CAPÍTULO III.....		33
METODOLOGÍA		33
3.1	Método de la Investigación	33
3.1.1	Inductivo:.....	33
3.2	Enfoque de la investigación	33
3.3	Modalidad básica de la investigación	34
3.4	Población y muestra	35
3.5	Técnicas e instrumentos	36
3.6	Recolección de la información.....	37
3.7	Procesamiento y análisis	37
3.7.1	Análisis e interpretación de resultados	37
3.7.2	Análisis e interpretación de la Encuesta.....	37
3.8	Análisis de la entrevista	48
3.9	Fichas de observación	49
3.10	Conclusiones	60
3.11	Recomendaciones.....	60
CAPÍTULO IV.....		61
PROPUESTA.....		61
4.1	Antecedentes de la propuesta.....	61
4.2	Estilo de diseño	61
4.2.1	Estilo: Influencias étnicas.....	61
4.3	Presupuesto	137

CAPÍTULO V	139
5.1 Conclusiones	139
5.2 Recomendaciones.....	139
BIBLIOGRAFÍA	141
GLOSARIO	143
ANEXOS	144

TABLA DE GRÁFICOS

Imágenes

Imagen 2.1 Plaza de la Resistencia Indígena.....	24
--	----

Gráficos

Gráfico 3.1 Pregunta 1	38
Gráfico 3.2 Pregunta 2	39
Gráfico 3.3 Pregunta 3	40
Gráfico 3.4 Pregunta 4	41
Gráfico 3.5 Pregunta 5	42
Gráfico 3.6 Pregunta 6	43
Gráfico 3.7 Pregunta 7	44
Gráfico 3.8 Pregunta 8	45
Gráfico 3.9 Pregunta 9	46
Gráfico 3.10 Pregunta 10	47

Tablas

Tabla 3.1 Pregunta 1.....	38
---------------------------	----

Tabla 3.2 Pregunta 2.....	39
Tabla 3.3 Pregunta 3.....	40
Tabla 3.4 Pregunta 4.....	41
Tabla 3.5 Pregunta 5.....	42
Tabla 3.6 Pregunta 6.....	43
Tabla 3.7 Pregunta 7.....	44
Tabla 3.8 Pregunta 8.....	45
Tabla 3.9 Pregunta 9.....	46
Tabla 3.10 Pregunta 10.....	47
Tabla 3.11 Ficha de Observación 1.....	49
Tabla 3.12 Ficha de Observación 2.....	50
Tabla 3.13 Ficha de Observación 3.....	51
Tabla 3.14 Ficha de Observación 4.....	52
Tabla 3.15 Ficha de Observación 5.....	53
Tabla 3.16 Ficha de Observación 6.....	54
Tabla 3.17 Ficha de Observación 7.....	55
Tabla 3.18 Ficha de Observación 8.....	56
Tabla 3.19 Ficha de Observación 9.....	57
Tabla 3.20 Ficha de Observación 10.....	58

Tabla 3.21 Ficha de Observación 11.....	59
---	----

Tabla 4.1 Presupuesto.....	137
----------------------------	-----

Láminas

Lámina 4.1 Marca.....	62
-----------------------	----

Lámina 4.2 Logotipo, Cromática, Tipografía.....	63
---	----

Lámina 4.3 Ubicación.....	64
---------------------------	----

Lámina 4.4 Memoria Descriptiva.....	65
-------------------------------------	----

Lámina 4.5 Memoria Descriptiva.....	66
-------------------------------------	----

Lámina 4.6 Inspiración - Concepto.....	67
--	----

Lámina 4.7 Estado Actual.....	68
-------------------------------	----

Lámina 4.8 Asoleamiento.....	69
------------------------------	----

Lámina 4.9 Implantación.....	70
------------------------------	----

Lámina 4.10 Plano Acotado.....	71
--------------------------------	----

Lámina 4.11 Zonificación.....	72
-------------------------------	----

Lámina 4.12 Diagrama Funcional.....	73
-------------------------------------	----

Lámina 4.13 Diagrama de Interrelación.....	74
--	----

Lámina 4.14 Circulación.....	75
------------------------------	----

Lámina 4.15 Instalaciones Eléctricas.....	76
Lámina 4.16 Juegos tradicionales.....	77
Lámina 4.17 Juegos tradicionales	78
Lámina 4.18 Leyendas juegos tradicionales.....	79
Lámina 4.19 Fichas Culturales.....	80
Lámina 4.20 Leyendas juegos tradicionales	81
Lámina 4.21 Fichas Culturales.....	82
Lámina 4.22 Leyendas juegos tradicionales	83
Lámina 4.23 Fichas Culturales.....	84
Lámina 4.24 Palo encebado.....	85
Lámina 4.25 Leyendas Juegos Tradicionales.....	86
Lámina 4.26 Fichas Culturales.....	87
Lámina 4.27 Fichas Culturales.....	88
Lámina 4.28 Boliche.....	89
Lámina 4.29 Leyendas Rumiñahui.....	90
Lámina 4.30 Leyendas Rumiñahui.....	91
Lámina 4.31 Fichas Culturales.....	92
Lámina 4.32 Conceptualización.....	93
Lámina 4.33 Leyendas Diablada.....	94

Lámina 4.34 Leyendas Diablada.....	95
Lámina 4.35 Fichas Culturales.....	96
Lámina 4.36 Aparcabicicleta.....	97
Lámina 4.37 Leyendas Pirotecnia.....	98
Lámina 4.38 Leyendas Pirotecnia.....	99
Lámina 4.39 Fichas Culturales.....	100
Lámina 4.40 Vaca loca.....	101
Lámina 4.41 Leyendas Incas.....	102
Lámina 4.42 Fichas Culturales.....	103
Lámina 4.43 Leyendas Incas.....	104
Lámina 4.44 Bar.....	105
Lámina 4.45 Fichas Culturales.....	106
Lámina 4.46 Leyendas Incas.....	107
Lámina 4.47 Establo de llamas.....	108
Lámina 4.48 Juegos infantiles.....	109
Lámina 4.49 Columpio circular.....	110
Lámina 4.50 Pileta.....	111
Lámina 4.51 Rayuela y Perinola.....	112
Lámina 4.52 Resbaladera Inti.....	113

Lámina 4.53 Multijuego.....	114
Lámina 4.54 Guardianía.....	115
Lámina 4.55 Binoculares.....	116
Lámina 4.56 Portones de ingreso.....	117
Lámina 4.57 Casas de Descanso.....	118
Lámina 4.58 Baños.....	119
Lámina 4.59 Plano acotado.....	120
Lámina 4.60 Cuadro de fondo permanente.....	121
Lámina 4.61 Representación virtual.....	122
Lámina 4.62 Ingreso.....	123
Lámina 4.63 Guardianía.....	124
Lámina 4.64 Zona de la luna.....	125
Lámina 4.65 Aparcabicicleta.....	126
Lámina 4.66 Miradores.....	127
Lámina 4.67 Zonas de descanso.....	128
Lámina 4.68 Baños.....	129
Lámina 4.69 Bar.....	130
Lámina 4.70 Paneles de señalización.....	131
Lámina 4.71 Zona de cometas.....	132

Lámina 4.72 Rayuela y perinola.....	133
Lámina 4.73 Pileta de deseos.....	134
Lámina 4.74 Zona de juegos.....	135
Lámina 4.75 Establo de llamas.....	136

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.2 Tema

“DISEÑO DE UN PARQUE RECREATIVO DE LA PLAZA DE LA RESISTENCIA INDÍGENA, APLICANDO LA IDENTIDAD CULTURAL DEL CANTÓN PÍLLARO”

1.3 Introducción

El presente proyecto contempla la generación de: juegos infantiles, mobiliario, diseño de jardines, aplicando principios de paisajismo, señalización y leyendas alusivas a la vida de Rumiñahui y a la fortaleza indígena; los mismos que irán acorde al significado histórico de la Plaza de la Resistencia Indígena, haciendo que el visitante reviva la experiencia de esa época.

El desarrollo del presente trabajo comienza con la definición del problema en el cual se proporciona la conceptualización de la situación actual de la Plaza de la Resistencia Indígena ubicada en el cantón Píllaro de la Provincia Tungurahua. En el primer capítulo se plantea el tema, los antecedentes del problema y su definición adecuada para el estudio del mismo.

En el segundo capítulo se presenta el marco teórico en el que se exponen los fundamentos científicos, culturales y de diseño detallando cada uno de estos para el desarrollo del problema.

El tercer capítulo plantea la metodología proyectual con la cual se definirá el problema mediante entrevistas con las autoridades del cantón Píllaro. Así también se desarrollará la recolección de información, mediante varias técnicas que se aplicarán en el transcurso del proyecto, lo que conseguirá resultados favorables en beneficio del cantón en términos turísticos.

El cuarto capítulo se fundamenta en la investigación para presentar la propuesta del proyecto con el que se dará solución a las falencias existentes en la Plaza de la Resistencia Indígena.

En el quinto capítulo presenta las conclusiones y recomendaciones afines con los resultados obtenidos.

El sexto capítulo presenta las conclusiones y recomendaciones para el proyecto, basadas en el análisis de resultados obtenido e investigación global acerca del tema planteado.

1.4 Justificación

Por medio del análisis realizado se ha podido concluir que, la implementación del parque recreativo en la Plaza de la Resistencia Indígena, convertirá a este sector en un lugar potencialmente turístico, que brindará a los usuarios espacios interactivos, estéticos con aporte cultural, los mismos que irán acorde al significado histórico de la fortaleza.

Mediante espacios lúdicos e interactivos que posibilitan la valoración de nuestra identidad cultural, el visitante podrá revivir la experiencia de la época incaica, y así ser mejor apreciada por los moradores y turistas, rescatando la cultura del cantón Píllaro, conocida como la cuna de Rumiñahui; por otro lado un elemento tradicional que se ha mantenido a través del tiempo es la famosa Diablada Pillareña, la cual ha sido declarada como patrimonio cultural intangible del Ecuador y reúne a más de 30000 espectadores.

El rescate de la identidad cultural del sector, debe ser considerado de gran interés en la actualidad ya que se ha venido desvaneciendo con el paso del tiempo, con este proyecto se tratará de revalorizar y resaltar los elementos que destacan dentro del sector y hacer una remembranza de los personajes históricos del cantón Píllaro.

Es de gran importancia reconocer que al generar turismo para el sector por medio de la implementación del parque recreativo, el ámbito económico se potencializará con la creación de más fuentes de trabajo.

1.5 Planteamiento del problema

1.5.1 Contextualización

En la actualidad la falta de control y mantenimiento de la Plaza de la Resistencia Indígena ubicada en el cantón Píllaro, ha desencadenado una serie de problemas, que han afectado a la población de este sector, tales como, el uso indebido de la fortaleza, pues se ha convertido en refugio para que los jóvenes se dediquen a vicios y, por lo tanto, exista destrucción de la infraestructura, el deterioro y descuido de la misma.

Así mismo, la falta de elementos que identifiquen a la población con sus raíces culturales, ha generado cambios en su forma de pensar y actuar, por lo cual es muy notorio que, entre los pobladores del lugar, existe falta de apego a su identidad, por lo que es necesario rescatarla.

Se ha tomado la historia de un héroe legendario provenientes del cantón Píllaro, como es Rumiñahui, convirtiéndose en tema de estudio base para la elaboración del proyecto por ser uno de los héroes de nuestra historia ecuatoriana, luchador valeroso, ejemplo de patriotismo y coraje, se puede ocupar uno de los sitios en los que se afirma que él lideraba.

El propósito es llegar a la población del cantón Píllaro a través del diseño de un parque recreativo junto a la Plaza de la Resistencia Indígena y jardines, convirtiéndolos en elementos representativos de su cultura.

1.5.2 Formulación del problema

En otros países se aprecia de mejor manera la identidad cultural, ya que ha sido potencializada de mejor manera por parte de los departamentos de turismo. El tema ha tomado fuerza de manera considerable en diferentes lugares, logrando que las personas tomen conciencia en la falta de apego a sus raíces y la adquisición de costumbres que no son propias de su nación.

En América encontramos una gran explotación turística en cuanto a identidad cultural, como es el caso del conocido lugar de los dioses, Teotihuacán, ubicado en México, el cual comienza con el museo del sitio, visita los Templos de Quetzalcóatl y Tláloc, la Calzada de los Muertos hacia las Pirámide del Sol y la Luna, además cuenta con un restaurante en el cual se puede disfrutar de una vista panorámica inigualable que es de gran atracción para los visitantes.

En Sudamérica el turismo basado en el ámbito cultural, también se ha desarrollado de excelente manera en países como Perú, donde se encontraron las ruinas de Machu Picchu, considerada como una de las 7 maravillas del mundo y Patrimonio de la Humanidad por su arquitectura e ingeniería, por lo cual la población del sector se vio beneficiada al momento de emprender nuevos negocios como restaurantes y hoteles para poder acoger a todos los turistas.

Así mismo, en Ecuador podemos encontrar las Ruinas de Ingapirca, uno de los lugares más visitados por turistas nacionales y extranjeros, en donde se puede acceder a un museo para conocer sobre la historia de estas ruinas y de la cultura del sector. A la vez, en las principales ciudades de nuestro país se ha tratado de crear museos interactivos, los que se han convertido en lugares favoritos para niños, pues

pueden jugar y aprender al mismo tiempo, como lo es Yaku, el museo del agua, ubicado en la ciudad de Quito.

Como parte del problema se presenta la falta de proyectos turísticos que rescaten la identidad cultural por parte de las autoridades y la población para lograr una mejor valoración de nuestras raíces culturales; además, todavía no se comprende que por medio de la creación de estos proyectos, pueden existir beneficiarios, que serían los mismos moradores del cantón en distintos aspectos económicos y socioculturales.

1.5.3 Delimitación del problema

Periodo: Diciembre del 2014 a abril del 2015

Espacio: Provincia de Tungurahua en el cantón Píllaro, parroquia San Miguelito, en la Plaza de la Resistencia Indígena

Área: Diseño Industrial

Unidad experimental: Plaza de la Resistencia Indígena.

1.6 Objetivos

1.6.1 Objetivo general

- Diseñar un parque Recreativo para la Plaza de la Resistencia Indígena, aplicando la identidad cultural del cantón Píllaro.

1.6.2 Objetivos específicos

- Diagnosticar las condiciones físicas en que se encuentra actualmente la Plaza de la Resistencia Indígena.
- Seleccionar personajes y momentos históricos dentro de la cultura del cantón Píllaro.
- Definir la temática y el estilo de diseño para el parque recreativo, su mobiliario y señalización.
- Plantear una propuesta por medio de maquetas virtuales aplicando la identidad cultural de la Plaza de la Resistencia Indígena.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes investigativos

Píllaro es conocido como la cuna de Rumiñahui, una ciudad rica en cultura y tradición, que aún no ha sido explotada turísticamente; por el contrario, se ha deteriorado y dado un uso errado de muchos de sus lugares turísticos como es el caso de la Plaza de la Resistencia Indígena.

La Fortaleza Indígena, del barrio Huaynacuri, es un lugar desde el cual se afirma que Rumiñahui se percataba de la presencia de atacantes, pues este permite observar: al sur oriente, Ambato y Pelileo, y al nor occidente, los Llanganates, sitio en el que se cuenta, está enterrado su tesoro. Este atractivo cuenta con 5905,78 m², de los que se ha ocupado aproximadamente el 30%, y no se le está dando el uso adecuado, pues la población de sus alrededores utiliza la plaza indígena para libar.

En cuanto a personajes históricos se refiere, Rumiñahui, aparece como principal, tanto en bibliografía como en cultura de los habitantes del cantón Píllaro, ya que fue oriundo del sector; mientras que, en cuanto a momento histórico, la investigación se enfoca en la Época Incaica, debido al tipo de construcción que posee la fortaleza, complementada con la aparición de la Diablada Pillareña, los juegos tradicionales y la pirotecnia, como una de las principales actividades comerciales del sector.

2.2Diseño

Según B. Lobach (Diseño Industrial, 1981) se determina que:

“Que el concepto de diseño sea a menudo causa de confusión es efecto de que no se ha establecido con claridad lo que se quiere significar con dicho término.

El diseño es a veces una idea, un proyecto o un plan para la solución de un problema determinado. Es decir, un razonamiento, un proceso intelectual que, sin embargo, no es visualmente perceptible, ni siquiera traducible, en la mayoría de los casos, verbalmente. El diseño consistiría entonces en la transformación de esta idea para, con la ayuda de los medios auxiliares correspondientes, permitir participar a otros de la misma. La confección de croquis, proyectos, muestras, modelos constituye, el medio para hacer perceptible visualmente la solución de un problema.”

El diseño industrial se ha mal interpretado a lo largo del tiempo, especialmente por parte de las grandes empresas que no valoran el trabajo del diseñador pues creen que este, debe preocuparse solo por la forma de los productos, cuando en realidad el mismo comprende la solución objetiva a algún problema o necesidad de la sociedad, y para probar el beneficio de este diseño se recurre a medios como maquetas ya sean físicas o virtuales.

2.3 Diseño de entorno urbano

El libro “Diseño Urbano” (Munizada, 2012) determina que:

“La concepción científica y progresista, así como la fantasía histórica y significativa, han hecho expandirse por el planeta una mayor concentración de utopías a las cuales el cine y los medios de comunicación convierten en supra realidad, que se desborda desde las revistas de arquitectura hasta las escuelas y de allí a una profesión marginalizada, evitándose así muchas veces la visión real de las ciudades en que concretamente vivimos, o los problemas humanos y de geografía que precariamente controlamos y rara vez intentamos planificar. No vemos una ciudad histórica como testimonio de evidencias, sino como museo, y la naturaleza se aleja cada vez más de nuestras cajas mecánicas.”

En la actualidad los arquitectos y diseñadores adaptan las condiciones de sus proyectos al entorno, en lugar de conocer a cabalidad el lugar en el que se va a desarrollar su propuesta, en cuanto a cultura, situación geografía y económica del mismo. Es por eso que la sociedad se va cada vez más despojando de su identidad cultural, pues el espacio urbano no refleja la cultura del sector.

2.4 Diseño cívico

En el libro “Teoría y Práctica del Diseño Urbano” denomina al tema como:

“Cuando en la actualidad usamos expresiones como la “belleza de la ciudad” o “espacios diseñados con gusto” estamos de alguna forma definiendo aquellos cánones que han sido la base de la buena arquitectura y el diseño urbano, acuñados previamente por los conceptos de arte público y más ampliamente el diseño cívico.” (Inzulza y Pérez, 2014)

Mediante este concepto se puede concluir que el diseño urbano debe tomar en cuenta como factor principal rescatar lo cívico como parte esencial al “hacer ciudad para la ciudadanía”, reflejando siempre el modo en el que la sociedad ha sido desarrollada a través del tiempo, brindándoles espacios en los que se valore lo existente en su ciudad e integrando sus paisajes naturales, y no solo diseñar para cumplir con los cánones estéticos.

2.5 Diseño de parques

En el artículo “Consideraciones sociales en el diseño y planificación de parques urbanos” se señala que:

“Los parques urbanos han sido creados desde tiempos históricos con la finalidad de proporcionar diversos servicios destinados a beneficiar a determinados grupos

sociales. Actualmente, el concepto de parques públicos incluye principios de sustentabilidad ecológica, económica y social, es debido a ello que se permite considerarlos como espacios incluyentes y con usos recreativos diversos” (Flores y González, 2014).

Debido a la situación actual de la sociedad, las personas de todas las edades necesitan lugares abiertos para recrear y disipar su mente de las preocupaciones cotidianas, en donde existan juegos y también espacios para descansar y sentirse incluidos en ese entorno.

2.6 Juegos infantiles

En el libro “Juegos infantiles” se determina que:

“El secreto de las diversiones de la infancia y la juventud consiste en lograr que sean útiles y agradables, escondiendo la aplicación educativo-instructiva dentro el envoltorio seductor de un pasatiempo ligero y bullicioso.” (Bastinos, 1986)

Al diseñar juegos infantiles es importante que se obtenga un balance perfecto entre la diversión que estos juegos producen, y la educación inmersa en los mismos.

2.6.1 Juegos infantiles tradicionales

En el libro “Los juegos tradicionales infantiles” Giménez y Fernández citan a Tigueros, enfatizando que:

“Los juegos tradicionales constituyen la expresión lúdica de la motricidad humana a través del tiempo y forman parte de nuestro patrimonio cultural. A lo largo de la historia han sido adaptados a las características socioeconómicas de cada lugar y transmitidos de generación en generación hasta nuestros días. Practicando los juegos, el niño no solo se divierte, sino que también desarrolla sus potencialidades físicas, intelectuales y sociales.” (Trigueros, 2002)

Los juegos que se practicaban en épocas ancestrales se deberían tener en cuenta como un componente esencial al momento de diseñar los espacios para parques infantiles, pues de esta manera incentivamos a los más pequeños a identificarse con sus raíces, y evitar que los mismos tomen costumbres que no son propias de su cultura.

Entre los más representativos, en el cantón Píllaro, se encuentran:

- El boliche
- El palo encebado
- La rayuela
- El vuelo de cometa

Esta información será ampliada en la propuesta, además de otros juegos infantiles adaptados e inspirados en las creencias, pirotecnia, entre otras.

2.7 Diseño de senderos

En el libro "Manual de Senderos y Uso Público" (Tacón y Firmani, 2004) se determina que:

“Es un pequeño camino o huella que permite recorrer con facilidad un área determinada. Los senderos cumplen varias funciones, tales como servir de acceso y paseo para los visitantes; ser un medio para el desarrollo de actividades educativas; servir para los propósitos administrativos del área protegida. Los senderos son una de las mejores maneras de disfrutar de un área protegida a un ritmo que permita una relación íntima con el entorno. Con frecuencia estos son el único medio de acceso a las zonas más silvestres y alejadas que existen al interior del área.”

Es necesario que al momento de diseñar senderos, se tome en cuenta que el mismo reduzca el impacto ambiental, brinde seguridad y comodidad para sus visitantes con el fin de que se integren con la naturaleza; para lo cual, el proyecto debe ser perfectamente generado para que los turistas opten por pasar por el sendero, en vez de cortar camino.

2.8 Mobiliario urbano

En el artículo "Mobiliario urbano un elemento diferenciador en las ciudades" (Rebollos, 2004) se indica que:

“Podríamos considerar como mobiliario urbano a toda la serie de elementos que forman parte del paisaje de la ciudad, habiendo sido añadidos tanto en plano de

superficie como en el subsuelo o en la parte aérea de dicho espacio. Son elementos que sirven para jugar, sentarse, tirar la basura, iluminar una zona, informar, preservar de la lluvia, esperar el autobús enviar una carta, llamar por teléfono, comprar el periódico, hacer gimnasia o, sencillamente, sentarse a tomar una copa al aire libre. En general, hablamos de elementos que se instalan en el espacio público con un propósito común al ciudadano: el de ser UTIL. En todos los casos, el mobiliario urbano afecta al orden de las ciudades, al confort de sus habitantes y a su calidad de vida”.

El mobiliario urbano contempla todos los elementos que conforman el paisaje de la ciudad y que tienen como objetivo servir y ser útiles para las personas, es por eso que del diseño del mobiliario debe ser correctamente desarrollado pues el mismo debe brindar confort y deben ir de la mano con la situación socio económica y cultural del lugar en donde será ubicado.

2.9 Mobiliario para parques infantiles

En la Revista Biomecánica (Sánchez, Comín y Martínez, 2005) se señala que:

“Las normas técnicas de aplicación al mobiliario para áreas de juego infantil (UNE-EN 1176 en sus distintas partes) consideran aspectos como la resistencia estructural, los riesgos de atrapamiento, la protección frente a golpes, etc. Atendiendo a estas normas, las empresas fabricantes desarrollan sus productos, que son enviados con posterioridad a centros certificadores para su verificación, lo que en muchas

ocasiones supone un proceso de prueba y error que puede demorarse hasta un año, lo que frena de forma importante los procesos de innovación de las mencionadas empresas”.

Innovar en el diseño de mobiliario para parques infantiles se ha vuelto complicado con el paso del tiempo, debido a que existen normas a las cuales regirse, pero sobre todo a causa de las pruebas a las que el mobiliario debe ser sometido, proceso en el cual los institutos tienden a demorarse por un tiempo muy prolongado, dando como consecuencia que los diseñadores opten por ocupar los mismo juegos y mobiliario ya existentes con el fin de terminar pronto sus proyectos, lo que da paso al desvanecimiento de la creatividad e innovación.

2.10 Materiales de mobiliario

Para definir materiales en mobiliario, en el artículo “Mobiliario Urbano: Escenario de lo Público” (Rojas, 2009) se indica que:

“Uno de los temas más importantes de los muebles que sirven en espacio público, es la selección de los materiales empleados en su fabricación y que se escoge en función de la estética, la durabilidad y el sitio en donde se instalarán.

Así, aparecen entre los más frecuentemente aprovechados por la industria: la madera, el plástico en sus distintas variedades, el metal y el concreto; todos, al paso del

tiempo han evolucionado según las condiciones impuestas por la arquitectura o la moda de su entorno, aportando a la construcción del concepto mueble urbano y de paso, a la manera como el ciudadano lo aprecia y lo utiliza”.

Al momento de seleccionar los materiales a utilizarse en el mobiliario es importante que se tome en cuenta ciertos factores, como la amabilidad con su entorno, que los mismos inviten a su uso, y, especialmente que sean de fácil mantención ocupando los menores recursos posibles.

2.10.1 Madera

La madera es un material que ha sido utilizado a través del tiempo debido a su calidez y belleza, señalando a los parques infantiles como uno de los lugares que más usa pino Pátula (*Pinus patula*); ya que se adapta a diferentes condiciones climáticas y en comparación con el metal tiene un tiempo mayor de vida útil sin ser afectado por corrosión o desgaste.

Otra de las ventajas de la madera es que se extrae de los árboles por lo que es un producto renovable y sostenible, además puede ser combinado con otros materiales.

2.10.2 Plástico

El plástico es uno de los materiales que son más susceptibles a ser moldeados y modelados, por lo cual pueden obtener nuevas y diferentes formas que pueden variar radicalmente; de esta manera promueven la innovación en el diseño.

Sus principales beneficios son la ligereza de su peso, resistencia a rotura, capacidad de aislamiento, son seguros, manejables, versátiles, útiles, económicos en términos de fabricación, impermeables y no conducen la electricidad.

2.10.3 Acero Inoxidable

El acero inoxidable es otro de los materiales preferidos por los diseñadores y arquitectos para el diseño y construcción de mobiliario urbano, pese a que su costo es elevado, pero brinda más resistencia, fácil mantenimiento, y de alguna manera inspira un nivel de conservación mayor entre los usuarios.

2.10.4 Concreto

A pesar de que este material se caracteriza por ser frío, limitado en términos estéticos, poco comunicativo y rígido, ha sido utilizado desde hace varios años para la fabricación de mobiliario urbano, como en bancas, gradas y elementos de descanso. Otra de las razones por las que se utiliza, es que se pueden fabricar piezas resistentes y que se acoplan a la tradición o cultura de cualquier lugar.

Hoy en día para mejorar los problemas que presentaba, como el difícil mantenimiento y reparación, a la mezcla de hormigón se incluyen aditivos con el fin de mejorar las propiedades mecánicas y evitando su deterioro.

2.11 Cultura

En el libro “Emergencia de culturas juveniles estrategias del desencanto” (Reguillo, 2000) se comenta sobre la cultura:

“La cultura popular está tan estrechamente ligada a la cultura juvenil que, en la actualidad el joven se configura como tal a partir de la frecuentación, el consumo y el acceso a un cierto tipo de bienes simbólicos y productos culturales específicos. Es en el ámbito de los productos culturales donde el joven despliega su visibilidad como actor social. Precisamente por ello es que adquiere particular importancia preguntarse por los consumos culturales de los jóvenes. Su análisis permite entender las distintas configuraciones del mundo que, de manera contradictoria y compleja, los jóvenes construyen a partir de sus vínculos con las industrias culturales”.

Los diseñadores al momento de plantear un proyecto para recuperar la cultura de algún lugar, necesitan canalizar los medios y reconocer que la juventud utiliza diferentes lenguajes que requieren ser incorporados en el diseño, para que se puedan sentir identificados y por lo tanto adquieran interés sobre el mismo, de esta manera se mantendrán arraigados a sus raíces culturales.

En el libro “El capital cultural de los jóvenes” se explica que:

“Los medios de comunicación modifican nuestra percepción de la realidad, nuestra actitud ante el conocimiento y nuestra manera de concebir el mundo. Por ello, los

medios influyen sobre lo que las personas aprenden, tanto sobre los contenidos, como sobre su manera de aprender y relacionar.

El acceso o la exclusión de los bienes culturales inciden sobre el modo en que los jóvenes experimentan el mundo y le dan sentido y significado a la realidad. Y el acceso no significa solo posesión, sino comprensión crítica y apropiación creativa” (Morduchowicz, 2004).

Debido al avance en la tecnología en la actualidad, la juventud adopta nuevas costumbres ya que conciben al mundo según lo que observan en los medios de comunicación y redes sociales, aceptando una cultura que no les pertenece, es por tanto que las instituciones educativas deben realizar un mayor esfuerzo al momento de educar a sus estudiantes sobre la historia y cultura propia de la ubicación geográfica en la que se encuentran.

2.11.1 Identidad Cultural

De acuerdo con (González, 2000) la identidad cultural es:

“La identidad cultural de un pueblo viene definida históricamente a través de múltiples aspectos en los que se plasma su cultura, como la lengua, instrumento de comunicación entre los miembros de una comunidad, las relaciones sociales, ritos y ceremonias propias, o los comportamientos colectivos, esto es, los sistemas de valores y creencias (...) Un rasgo propio de estos elementos de identidad cultural es su carácter inmaterial y anónimo, pues son producto de la colectividad.”

La identidad cultural de un territorio se mantiene por el constante uso de sus pobladores en tanto a su lengua, ritos, celebraciones, religión; lo cual conlleva a una comunidad integrada y relacionada entre sí.

Arraigarse a la identidad cultural en la actualidad, es cada vez más difícil, debido al proceso de globalización que nos aleja de nuestras raíces y produce que adoptemos nuevos modismos y costumbres.

2.12 Tungurahua

La provincia de Tungurahua fue fundada el 25 de junio de 1824 y está ubicada en el centro del país, específicamente en los hemisferios sur y occidental, a una altitud de 2.600 m. a nivel del mar en la hoya de Patate, por lo cual su topografía presenta una variedad de panoramas que varían desde los volcanes, montes, planicies y valles contando con variaciones en el factor climático con temperaturas entre 7° C a 24° C.

Se limita al norte con la provincia de Cotopaxi; al sur con la provincia de Chimborazo; al este con las provincias de Pastaza y Napo; al sureste con Morona-Santiago, y al oeste con las provincias de Cotopaxi y Bolívar.

Además es una de las provincias con más riqueza cultural, pues se conoce que es la cuna de los Tres Juanes, Augusto Martínez, Pedro Fermin Cevallos, Luis A Martínez, quienes aportaron en diferentes aspectos socioculturales.

2.12.1 Cantón Píllaro

Santiago de Píllaro fue fundado por el Dr. José Félix Valdivieso con una superficie territorial de 874 km². El cantón fue nombrado así debido a que los ATIPILLAHUAZO habitaban en este sector por con siguiente PILLARO proviene de las voces indígenas: PILLALA que quiere decir rayo o trueno, y ARROQUE que significa altares; por lo tanto se determinaría como "Altar del Dios Rayo y Trueno".

La cuna de Rumiñahui, está situada en las faldas de la Cordillera Central de los Andes, al norte la Provincia de Cotopaxi, al sur los cantones Patate y Pelileo, al este la Provincia de Napo y al Oeste el cantón Ambato.

2.12.2 Parroquia San Miguelito

Se ubica en el sur del Cantón Píllaro y es una de las tres parroquias más antiguas del cantón ya que fue fundada en el año 1861, su nombre fue dado debido a la donación de terrenos para la plaza pública, la iglesia y el cementerio por parte de don Miguel Robalino; tiene una extensión de 18 km² y debido a su ubicación a 2275 msnm goza de un clima abrigado con temperaturas promedio de 16 grados centígrados.

Su población es de 7000 habitantes y latitudinalmente tiene tres zonas bien diferenciadas alta, media y baja, cada una cuenta con conglomerados barriales.

2.12.3 Barrio Huaynacuri

En la zona alta se encuentra el barrio Huaynacuri, donde cuenta la leyenda que nació el gran héroe Rumiñahui, hermano de Atahualpa, hijo de Huayna Capac con la princesa india Nary Pillahuaso Choasanguil, hija del último ATI (Rey de Píllaro).

También se manifiesta que Huayna Capac mando a construir tambos y aposentos reales para su descanso y recreación en este sector.

Muchos proyectos se han presentado con el fin de rescatar este sector como icono cultural debido a su historia e increíble belleza, mediante la creación de bibliotecas, miradores, salas de conferencias, cafeterías o incluso un parque nacional, sin embargo ninguno se ha llevado a cabo por falta de interés por parte de las autoridades tanto del cantón como de la provincia.

2.13 Plaza de la Resistencia indígena

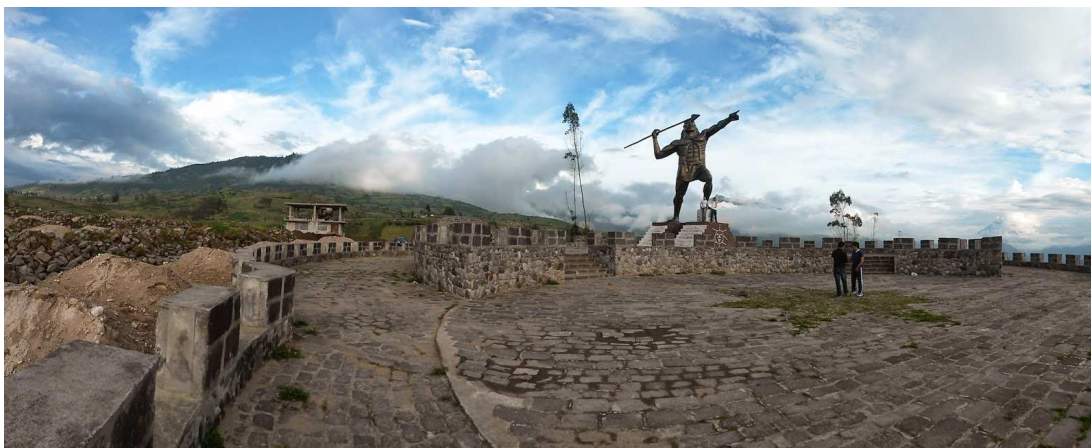
En la revista “Entorno Magazine” se determina que:

“La infraestructura de la plaza está constituida por cantos rodados y piedras labradas de granito, asemejando el estilo arquitectónico cuzqueño, el pórtico de entrada se destaca por tener la forma trapezoidal. Diseñado en dos niveles, siendo el nivel más alto el sitio en el cual se ubicó la escultura del General Rumiñahui; a sus costados se ubican 12 columnas de piedra las que significan los 12 meses del año. El nivel más alto tiene la forma de la luna, y la siguiente en forma de sol en homenaje a los

adoradores de estos elementos naturales” (Departamento de Cultura del Municipio de Píllaro, 2012).

El Municipio de Píllaro ha realizado la planificación de varios proyectos con el fin de que en este sitio se dé cabida a reuniones o ceremonias, también se quiso construir un museo-biblioteca con textos relacionados a Rumiñahui e Historia de los Incas y del Cantón Píllaro; y con el fin de ayudar a la economía de los moradores del barrio Huaynacuri se pensó en construir un Restaurante temático, sin embargo ninguno de estos se han llegado a concluir pues existen problemas como el presupuesto y la falta de colaboración por parte de las autoridades pese a que incluso en la planificación y diseño de estos se contó con la intervención de Guayasamín.

Imagen 2.1 Plaza de la Resistencia Indígena



Fuente: turismointeriorpillaro.blogspot.com

2.14 Gastronomía

En la revista “Entorno Magazine” (Departamento de Cultura del Municipio de Pillaro, 2012) se determina que:

“Píllaro es una ciudad de variada cultura gastronómica, donde podemos degustar de uno de sus platos principales como es la fritada acompañada con mote, tortillas y el infaltable ají molido en piedra; las tortillas con morcilla, el caldo de calavera y las empanadas de viento. También podemos degustar de comida exclusiva según la temporada, como el mucho elaborado con capulines y duraznos, dulces de manzana, pera, membrillo, higos, durazno, babaco, etc., en la temporada de carnaval.

Las rosquillas, el champús y las guabas en Corpus Cristi, los tamales y buñuelos de maíz hechos en horno de leña en Navidad y Año Nuevo. Y en el transcurso de todo el año podemos saborear locro de cuy, caldo de pata y yahuarlocro. Píllaro se ha caracterizado por brindar a sus visitantes el muy conocido aguado Pillareño que es una mezcla de varios licores acompañado con jugos de frutas naturales y el secreto que lo pone quien lo prepara. (...) Una de las bebidas que encontrarás en el cantón, que aparte de ser muy tradicional, su consumo brinda vitalidad al cuerpo humano, es la bebida de nuestros antepasados con alto beneficio para el cuerpo, una bebida que reactivará para seguir y seguir adelante disfrutando de los atractivos que te ofrece esta encantadora ciudad. Su preparación se la realiza de una forma tradicional y muy autóctona”.

El cantón Píllaro es muy conocido por su deliciosa gastronomía, especialmente el barrio Huaynacuri en la parroquia San Miguelito, debido a que brinda una gran variedad de platillos durante todo el año ya que en este sector se crían gallinas, gansos, palomas, patos y pavos; y se cultiva toda clase de vegetales y frutas; de hecho San Miguelito se conoce como la tierra de las manzanas y el tomate riñón.

2.15 Expresiones artesanales

San Miguelito es también conocido por la artesanía específicamente en la ebanistería, que es la elaboración de instrumentos musicales de cuerda como guitarras, arpas, charangos, requintos y violines trabajados en maderas finas; en los que se emplean varias piezas procesadas de distintas maderas específicas para cada uno de estos y el proceso de elaboración es largo, pues se necesita ser muy cuidadoso en cada una de sus etapas de corte, moldeado, ensamble, barniz y pulido. En esta parroquia existen talleres familiares que han traspasado su conocimiento e ingenio, de generación en generación, como es el caso de las familias Robalino, Díaz, Robayo, Salazar, Viteri que acogen a los turistas con su amabilidad y les permiten observar como construyen sus productos y de paso les brindan jugo de manzana o una copita de vino.

La pirotecnia, es otro de los campos en los que los moradores de San Miguelito son expertos, este colorido pero muy peligroso arte de elaborar fuegos artificiales como voladores, camaretas y los conocidos “castillos” que son estructuras de carrizo y que asemejan a piletas, barcos, estrellas, animales, aviones, trenes, etc.; ha causado a sus

fabricantes quemaduras dolorosas y deformantes que ha dejado como consecuencia huellas permanentes y hasta incluso la muerte; sin embargo en la parroquia se destacan los expertos de las familias Granda, Llugsha, Manobanda y Toapanta; quienes han recibido menciones honorificas a nivel nacional por su excelente calidad.

2.16 Festejos, costumbres y tradiciones del cantón Píllaro

El artículo “Píllaro, un cantón que arde seis días” (Rivera, 2013) menciona que:

“En el cantón Píllaro, de la provincia de Tungurahua, desde el 1 hasta el 6 de enero de cada año se desarrolla la Diablada Pillareña, una tradición popular que reúne a invitados de varias zonas del país para disfrutar del festejo junto a los diablos que durante seis días se toman las principales calles del pueblo. Según cuentan los habitantes de la localidad, la Diablada tiene sus orígenes hace no más de 70 años, cuando las familias se reunían por la tarde para hablar, entre otros temas, de los encuentros con “las cosas malas” que sucedían en el pueblo. Evidentemente, esos hechos fueron asociados con el diablo y su leyenda se utilizó para atemorizar a niños y adultos. Para Vicente López, pillareño de 67 años, la Diablada inició cuando los hombres de la parroquia Marcos Espinel bajaban a la plaza central de Píllaro para pretender a las mujeres de la zona. Entonces, los padres de ellas ponían en el camino máscaras de diablos rodeadas con antorchas encendidas para espantar al pelotón de hombres ansiosos de amor. Hay quienes consideran que la Diablada Pillareña tiene

una estrecha relación histórica con el mestizaje cultural que se produjo desde tiempos de la Colonia. La fiesta trascendería el sentido del espectáculo y jugaría una suerte de ritual en donde se disputan nuevas formas de reappropriación del cuerpo, del espacio y de los valores culturales y sociales”.

La Diablada Pillareña es una manifestación cultural que a pesar de su origen confuso es ya considerada como Patrimonio Cultural Intangible del Ecuador, a esta tradicional fiesta de seis días, llena de comparsas en donde los participantes se disfrazan y usan máscaras del ser al que más temen, pensando que mediante esto tienen el control sobre el maligno. En la actualidad en esta fiesta se puede encontrar participantes desde ancianos hasta niños e incluso mujeres, y la duración diaria de este festejo sobrepasa las ocho horas.

Otro de las costumbres del cantón es la realización del “Desfile y Rodeo del chagra” en donde los participantes demuestran su talento y técnicas de rodeo montado a caballo sin olvidar su elegancia pues en este también desfilan cuatro hermosas representantes de los chagras pillareñas, quienes para poder ostentar este cargo deben participar en la elección de la “Chagra Bonita Píllaro” y deben presentarse muy bien uniformadas usando zamarro, sombrero, poncho, bufanda, botas, espuelas, veta, cuchillo, pero lo más importante deben saber montar a caballo a la perfección. En este desfile también se cuenta con la banda de música popular que se encarga de amenizar el ambiente. Al finalizar este desfile se designa a los ganadores de entre los diferentes equipos quienes se hacen acreedores a monturas, zamarros y trofeos.

No se debe olvidar que otra de las tradiciones de Pillaro son las Fiestas de Fundación que se realizan en el mes de Julio, para lo cual se cumplen diferentes eventos que cuentan con toda la preparación para llevar a cabo actividades de reconocimiento como el pregon, la inscripción de las candidatas a reina de Píllaro, peleas de gallos, la elección de la reina, exposiciones, noche de arpas, competencia atlética, farra pillarena, toros populares, concurso de fuegos pirotécnicos y globos, desfile cívico militar, desfile folclórico y por último la sesión solemne con lo cual se concluyen las Fiestas de Fundación.

2.16.1 Vestimenta de la Diablada Pillareña

Para poder referirnos a la vestimenta de la Diablada Pillareña hay que tener en claro que existen diversos personajes que conforman esta comparsa, así podemos mencionar “El Capariche” que va en la cabecera de la comparsa vestido con una túnica blanca, zapatillas de lona y una careta, acompañado de una escoba barriendo los pies de las personas especialmente mujeres, asegurándoles que se casarán con un viejo; “ Los Líneas” visten con trajes formales y bailan en pareja, los hombres utilizan pantalón negro, camisa blanca y pañuelo, mientras las mujeres usan una falda verde, blusa color crema, un pañuelo en su cabeza y una mascarilla de malla para representar a la clase alta de aquel entonces; “La Guaricha” va vestida de camión con careta de malla, zapatillas medias, sombrero con cinta roja y lleva una muñeca que simboliza que es una madre soltera, este personaje saca a bailar a los espectadores y les brinda licor para simular que busca a alguien para que se haga cargo de su hijo. “El Alma Santa” es una mujer que viste de blanco entero y va

agitando la “guadaña” que es el símbolo de la muerte”; “Los Buitres” utilizan falda negra, capa roja, máscara de tela con una nariz grande incrustada una aguja y un mazo en la mano, los buitres representaban el miedo o la oscuridad sin embargo este personaje se ha perdido pues los jóvenes ya no se visten de este personaje. Y los personajes más importantes son “Los diablos” que van gritando “achachay” queriendo decir que salieron del infierno y sienten frío, ellos visten de zapatillas de lona en color negro, medias color carne, pantalón corto $\frac{3}{4}$ con flecos dorados, blusa o camisa roja, capa, axial o fute, coronilla de cartón, pelucas elaboradas de cabuya y lo más esencial que es la careta, de modelo único y representativo, que nunca cuenta con los mismos rasgos o materiales por lo que son elaboradas cuidadosamente y pueden llegar a costar hasta mil dólares americanos pues tienen cuernos, pieles, ojos y dientes de diferentes animales.

2.17 Festejos, costumbres y tradiciones de la Parroquia San Miguelito

En cuanto a las tradiciones de la parroquia San Miguelito, se pueden mencionar sus festividades, empezando por la más antigua llamada comúnmente “Las Octavas” o para quien mejor las conoce como “Corpus Christi”, en esta celebración religiosa los moradores se disfrazan de “huacos” lo cual ya es una tradición que remonta desde la época de los incas.

Sin embargo, la fiesta más importante para esta parroquia es la de la Niña María de Jerusalén, a la cual los habitantes acuden movidos por la fé y devoción; Esta fiesta

empieza con la “pasada” en donde se carga la imagen de la virgen alrededor de la parroquia, acompañada de canticos religiosos y la banda de pueblo. Para esta fiesta las autoridades de la parroquia designan priostes, lo cual se considera un honor aunque viene acompañado de un alto egreso económico pues deben aportar con arroz, gallinas, azúcar, licores, papas, cebolla, leña, cuyes, hortalizas, frutas, chicha y dinero; un gasto que resulta alto y por ello toda la familia de los priostes colabora por medio de lo que ellos conocen como “rama”, es decir una colecta. Y después de que se acaban las fiestas los priostes se llegan a considerar como pertenecientes a un mayor rango social.

Otra de las costumbres mencionables de San Miguelito se da el día de los difuntos, donde los familiares de los fallecidos llevan colada morada, cuyes asados, caldo de gallina y pan al cementerio; consumen cierta porción, el resto lo dejan como “ofrenda” para el fallecido.

Así mismo cuando alguien fallece, los familiares cargan el féretro y realizan la llamada “despedida” en donde se hacen varias reflexiones antes de ir a la iglesia, posterior al sepelio se realiza la “boda” es decir una fiesta con música y baile por varios días.

2.17.1 Vestimenta de la parroquia San Miguelito

La vestimenta en la parroquia San Miguelito, y particularmente en el barrio Huaynacuri era muy notoria hace mucho tiempo, esto se debe a que en estos barrios altos poblaban comunidades indígenas, por lo que los hombres usaban pantalón y

camisa blanca, acompañado de un poncho rojo y faja de colores a lo que complementaban con sombrero blanco de fieltro; mientras que las mujeres vestían anaco negro y blusa blanca bordada con rebozo negro o azul adornada con numerosas “huascas” de coral rojo y faja multicolor, la cantidad de huascas en su cuello y muñecas era símbolo de riqueza y abolengo. Al momento esta comunidad ya se ha mestizado y por ello ha adquirido otra forma de vestir.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Método de la Investigación

3.1.1 Inductivo:

El método que se utilizará en este proyecto es el inductivo, ya que por medio de las premisas particulares, se obtienen resultados generales. Es así que se concluye que los personajes icónicos del Cantón Píllaro son Rumiñahui y la Diablada Pillareña, y por tanto el proyecto pretende describir el valor cultural que representan utilizándolos como elementos de estudio e inspiración para el desarrollo integral del diseño del parque recreativo para la Plaza de la Resistencia Indígena.

3.2 Enfoque de la investigación

El enfoque que se va a emplear en el presente estudio es cualitativo, ya que se analizarán las características propias de los elementos de estudio para así poder recuperar la identidad cultural del Cantón Píllaro por medio de entrevistas y fichas de observación.

A su vez, se aplicará también un enfoque cuantitativo que se verá evidenciado en el proceso de análisis e interpretación de datos, los mismos que se obtendrán mediante la tabulación de encuestas, que brindará resultados con los que se pueda conocer información específica que ayude al desarrollo del diseño de la propuesta

3.3 Modalidad básica de la investigación

Se aplicarán tres tipos de investigación:

Investigación aplicada.- El presente proyecto pretende el diseño del parque recreativo de la “Plaza de la Resistencia Indígena”, por tanto se realizarán planos arquitectónicos y animaciones en tercera dimensión, que explicarán como el planteamiento de este espacio recreacional se inspiró en los personajes icónicos del cantón, para de esta manera recuperar en cierta forma la identidad cultural de Píllaro.

Investigación de campo.- La investigación se realizará en el cantón Píllaro, parroquia San Miguelito, Barrio Huaynacuri, donde se encuentra la “Plaza de la Resistencia Indígena”, lugar en el cual se realizarán encuestas a los moradores con el fin de determinar la manera en la que se identifican culturalmente con su cantón, así también se realizarán entrevistas a las autoridades del Gad Municipal de Píllaro que se encargan del mantenimiento de los lugares recreativos del cantón, y fichas de

observación con el fin de resaltar en el diseño del parque recreativo la fauna y flora propia y representativa del sitio.

Investigación documental y bibliográfica.- Se ha de consultar información en varios libros, revistas y folletos acerca de los iconos culturales del cantón, los cuales servirán de gran ayuda para desarrollar la propuesta.

3.4 Población y muestra

En la investigación se identifica a un porcentaje de la población del cantón Píllaro según los datos obtenidos en el censo realizado por el INEC en el año 2010 para que formen parte de la muestra, con el objetivo de analizar sus necesidades y conocimientos sobre la historia y cultura de su cantón.

Fórmula determinar la muestra:

n= Tamaño de la muestra

Z= 95% (1.96) Nivel de confiabilidad

P= 90 Probabilidad de ocurrencia (proyecto aprobado para ejecutarse)

Q= 10 Probabilidad de no ocurrencia

e= 6% (0.06) Error de muestra

N= 38.357 Tamaño de la población

$$n = \frac{Z^2 \times P \times Q \times N}{E^2(N - 1) + Z^2 P \times Q}$$

$$n = \frac{2^2 \times 90 \times 10 \times 38357}{6^2(38357 - 1) + 2^2 \times 90 \times 10}$$

$$n = \frac{138085200}{1384416}$$

$$n = 100$$

3.5 Técnicas e instrumentos

La observación: Por medio de la que se podrán evaluar factores específicos de la zona a investigar.

La encuesta: Se utilizará la técnica de investigación por medio de la interrogación a través de un cuestionario para adquirir datos reales y cuantitativos que ayudarán al desarrollo de la propuesta del parque recreativo.

La entrevista: Realizada por medio de la interacción verbal, basada en un cuestionario que contendrá preguntas relacionadas a la identidad cultural y el diseño de lugares públicos.

3.6 Recolección de la información

En el presente proyecto se recogió los datos informativos por medio de entrevistas realizadas a las autoridades del GAD Municipal del Cantón Píllaro.

Se efectuaron fichas de observación de cada zona que se consideró importante y esencial de la Plaza de la Resistencia Indígena para determinar elementos naturales y artificiales que compone su infraestructura.

A su vez, con el objetivo de delimitar las preferencias de los moradores y su apego cultural con el cantón se realizaron encuestas dirigidas a 97 pobladores del Cantón Píllaro.

3.7 Procesamiento y análisis

3.7.1 Análisis e interpretación de resultados

3.7.2 Análisis e interpretación de la Encuesta

Pregunta 1. ¿Qué elemento define la cultura de un pueblo según usted?

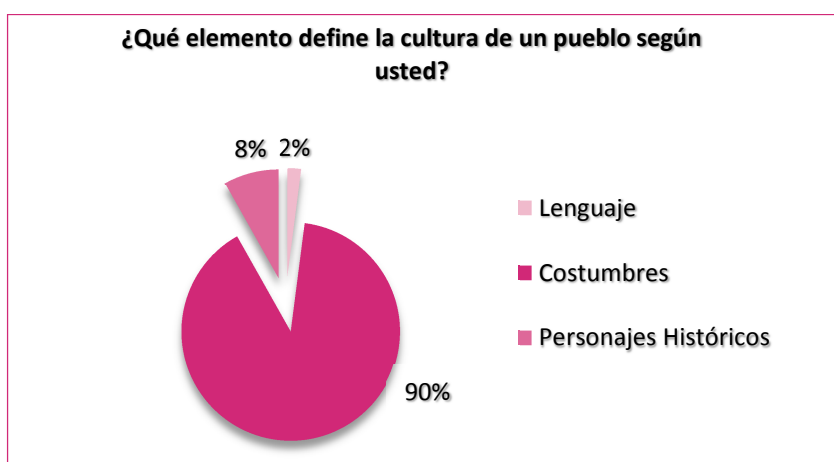
Análisis de resultados:

Tabla 3.1 Pregunta 1

Opciones	Respuestas	Porcentaje
Lenguaje	2	2%
Costumbres	8	8%
Personajes Históricos	90	90%
Total Encuestados	100	100%

Elaborado por: Gabriela Salcedo.

Gráfico 3.1 Pregunta 1



Elaborado por: Gabriela Salcedo.

Interpretación:

El resultado de esta pregunta revela que la mayoría de los moradores del Cantón Píllaro cree que las costumbres definen su cultura, por lo tanto es importante que al momento de realizar la propuesta de diseño se apliquen ciertos valores tradicionales con los que los pobladores se sientan más identificados.

Pregunta 2. ¿En qué rango de porcentaje cree usted que conoce sobre la historia de su cantón?

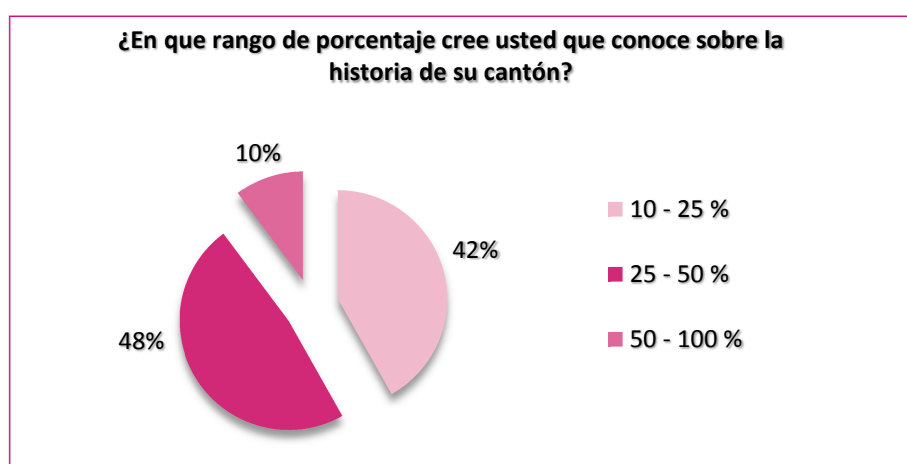
Análisis de resultados:

Tabla 2.1 Pregunta 2

Opciones	Respuestas	Porcentaje
10 - 25 %	42	42%
25 - 50 %	48	48%
50 - 100 %	10	10%
Total Encuestados	100	100%

Elaborado por: Gabriela Salcedo

Gráfico 3.2 Pregunta 2



Elaborado por: Gabriela Salcedo

Interpretación:

Los pobladores aseguran que si conocen la historia de su cantón en un veinte y cinco a cincuenta por ciento, sin embargo debido a la globalización muchas personas han perdido sus costumbres propias y han adoptado nuevas, especialmente en el caso de los niños y adolescentes. Por lo que se considera de mucha importancia recuperar la identidad cultural en el cantón Píllaro.

Pregunta 3. ¿Qué influencia tiene la cultura del cantón en su diario vivir?

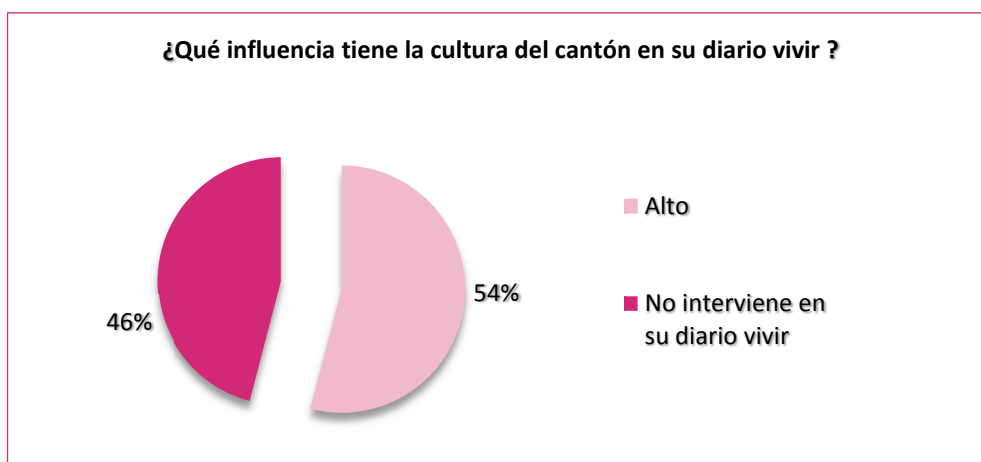
Análisis de resultados:

Tabla 3.1 Pregunta 3

Opciones	Respuestas	Porcentaje
Alto	54	54%
No interviene en su diario vivir	46	46%
Total Encuestados	100	100%

Elaborado por: Gabriela Salcedo.

Gráfico 3.3 Pregunta 3



Elaborado por: Gabriela Salcedo.

Interpretación:

Con los datos obtenidos se puede interpretar que los pillareños aseguran que la cultura de su cantón tiene una gran influencia en su diario vivir, por lo que es de gran importancia que la cultura y costumbres, se vean reflejados en su diario vivir y es lo que se buscará con el diseño del parque recreativo.

Pregunta 4. ¿Se siente usted identificado con la identidad cultural de su cantón?

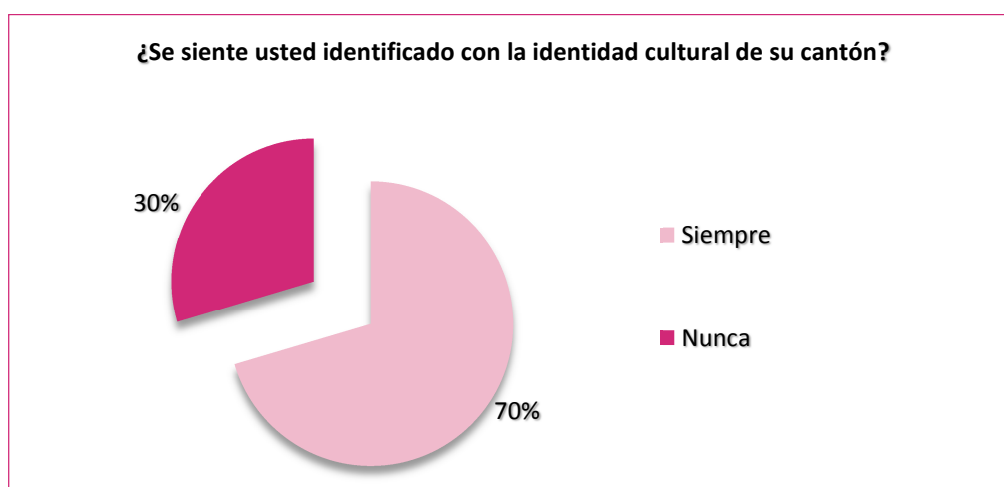
Análisis de resultados:

Tabla 3.4 Pregunta 4

Opciones	Respuestas	Porcentaje
Siempre	70	70%
Nunca	30	30%
Total Encuestados	100	100%

Elaborado por: Gabriela Salcedo.

Gráfico 3.4 Pregunta 4



Elaborado por: Gabriela Salcedo.

Interpretación:

Por lo observado con los datos obtenidos se puede evidenciar que la mayoría de los pobladores se sienten identificados con la cultura de su cantón, pero existe un 30%, al que se debe impulsar por no perder sus costumbres.

Pregunta 5. ¿Cree usted que se puede aprender sobre algún tema mediante actividades recreativas?

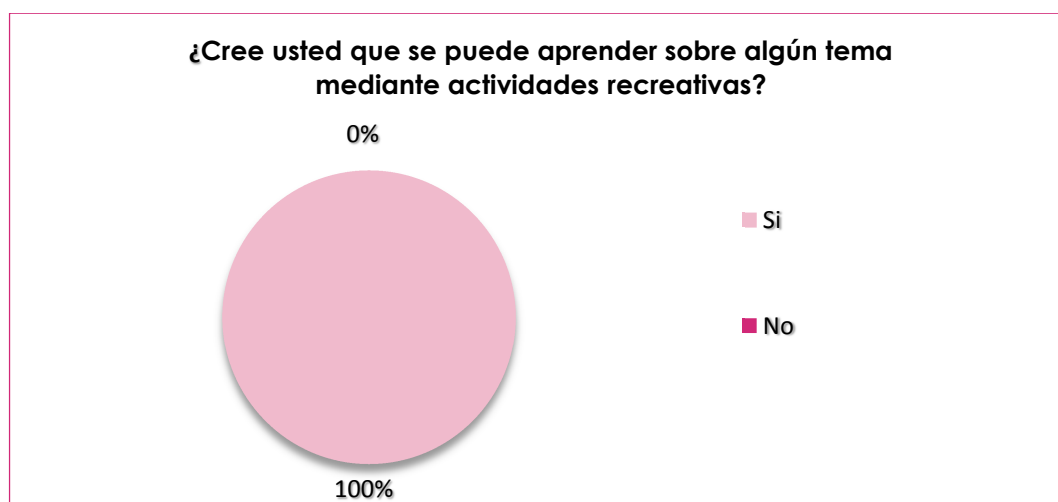
Análisis de resultados:

Tabla 3.5 Pregunta 5

Opciones	Respuestas	Porcentaje
Si	100	100%
No	0	0%
Total Encuestados	100	100%

Elaborado por: Gabriela Salcedo.

Gráfico 3.5 Pregunta 5



Elaborado por: Gabriela Salcedo.

Interpretación:

El resultado de esta pregunta coincidió con el lema principal que se aplicará al parque que es enseñar las costumbres y tradiciones del cantón Píllaro por medio de la creación de juegos recreativos que reflejen su identidad.

Pregunta 6. ¿Qué ícono cree usted que es el más representativo del Cantón Píllaro?

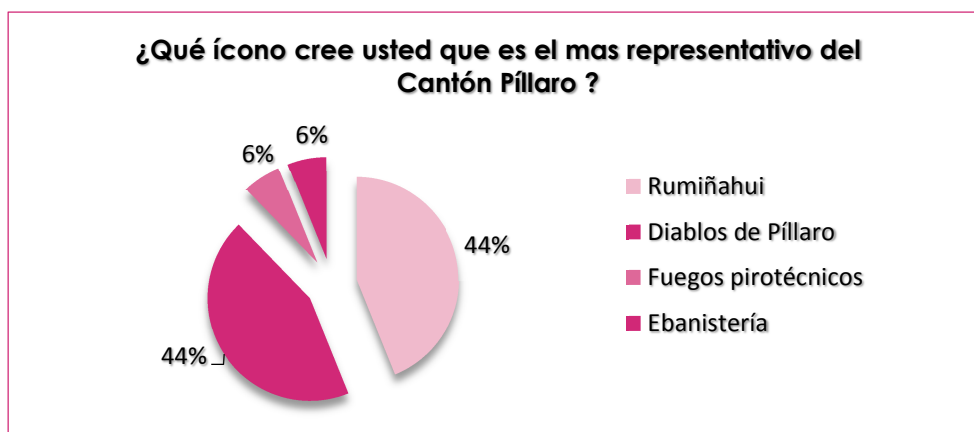
Análisis de resultados:

Tabla 3.6 Pregunta 6

Opciones	Respuestas	Porcentaje
Rumiñahui	44	44%
Diablos de Píllaro	44	44%
Juegos pirotécnicos	6	6%
Ebanistería	6	6%
Total Encuestados	100	100%

Elaborado por: Gabriela Salcedo.

Gráfico 3.6 Pregunta 6



Elaborado por: Gabriela Salcedo

Interpretación:

Con el resultado obtenido se puede asegurar que los iconos más importantes para los pobladores del cantón y con los que más se sienten identificados son Rumiñahui, a quien consideran un héroe valeroso del Imperio Inca, y la Diablada Pillareña, que es una de los eventos más importantes a nivel nacional, pues congrega a miles de personas y es ya considerado Patrimonio Cultural Intangible del Ecuador.

Pregunta 7. ¿Cree usted que existen zonas recreativas que reflejen la identidad cultural de su cantón?

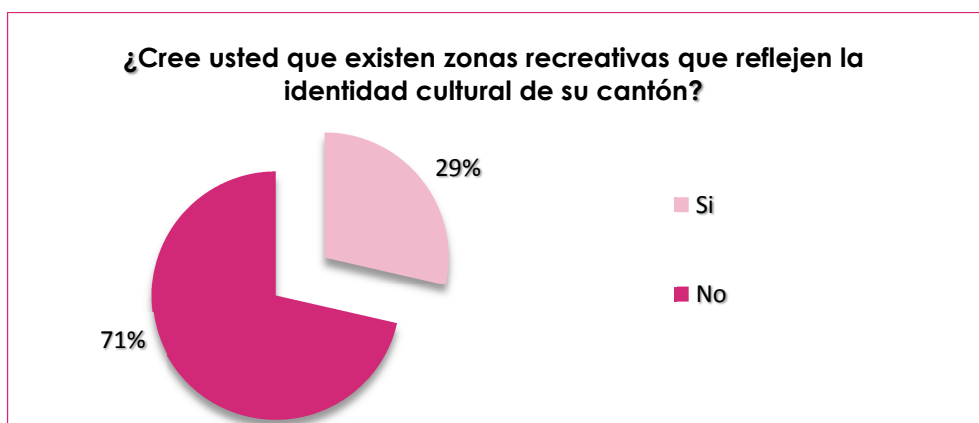
Análisis de resultados:

Tabla 3.7 Pregunta 7

Opciones	Respuestas	Porcentaje
Si	29	29%
No	71	71%
Total Encuestados	100	100%

Elaborado por: Gabriela Salcedo.

Gráfico 3.7 Pregunta 7



Elaborado por: Gabriela Salcedo.

Interpretación:

Con los resultados obtenidos referentes a esta pregunta podemos darnos cuenta que la mayoría de la población no cree que existen zonas recreativas que reflejen la identidad cultural de su cantón, y las pocas personas que creen que si existen se referían al Parque Nacional Los Llanganates, en donde se presume está enterrado el tesoro de Atahualpa, sin embargo solo han escuchado de este lugar, ya que es casi imposible llegar debido a la falta de señalización y carreteras adecuadas.

Pregunta 8. ¿A qué edad cree Usted que es oportuno educar a las personas con el fin de recuperar la identidad cultural de una zona?

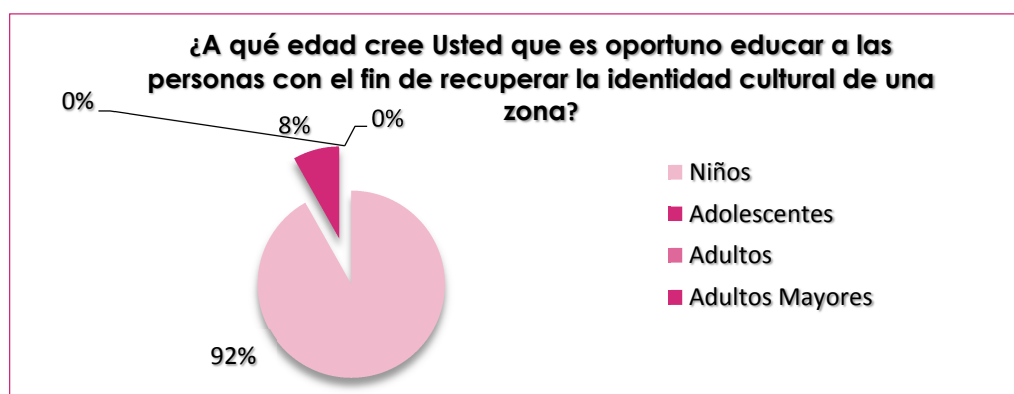
Análisis de resultados:

Tabla 3.8 Pregunta 8

Opciones	Respuestas	Porcentaje
Niños	92	92%
Adolescentes	8	8%
Adultos	0	0%
Adultos Mayores	0	0%
Total Encuestados	100	100%

Elaborado por: Gabriela Salcedo.

Gráfico 3.8 Pregunta 8



Elaborado por: Gabriela Salcedo.

Interpretación:

En las respuestas podemos observar que es oportuno diseñar el parque recreativo dirigido a niños y adolescentes con el fin de recuperar la identidad cultural del cantón Píllaro, pues son ellos los que se ven más afectados con la globalización y por tanto adoptan nuevas costumbres dependiendo de lo que ven en diferentes medios de comunicación.

Pregunta 9. ¿Qué servicios cree usted que se debería contemplar en el diseño de un parque recreativo en la Plaza de la Resistencia Indígena, con el fin de reflejar la identidad cultural de su pueblo?

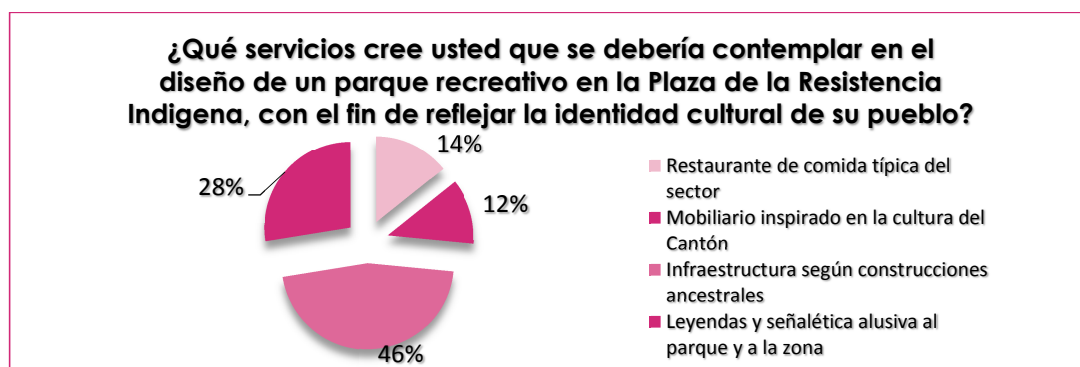
Análisis de resultados:

Tabla 3.9 Pregunta 9

Opciones	Respuestas	Porcentaje
Restaurante de comida típica del sector	14	14%
Mobiliario inspirado en la cultura del Cantón	12	12%
Infraestructura según construcciones ancestrales	46	46%
Leyendas y señalética alusiva al parque y a la zona	28	28%
Total Encuestados	100	100%

Elaborado por: Gabriela Salcedo.

Gráfico 3.9 Pregunta 9



Elaborado por: Gabriela Salcedo.

Interpretación:

De acuerdo con las respuestas obtenidas en esta pregunta se puede notar que la población cree que se debe diseñar el parque recreativo con la infraestructura acorde a la Plaza de la Resistencia Indígena, y en este incluir señalética y leyendas alusivas para que las personas que la visiten entiendan el valor histórico de este lugar.

Pregunta 10. ¿Qué imagen le gustaría a usted que refleje el parque recreativo con respecto a su cantón?

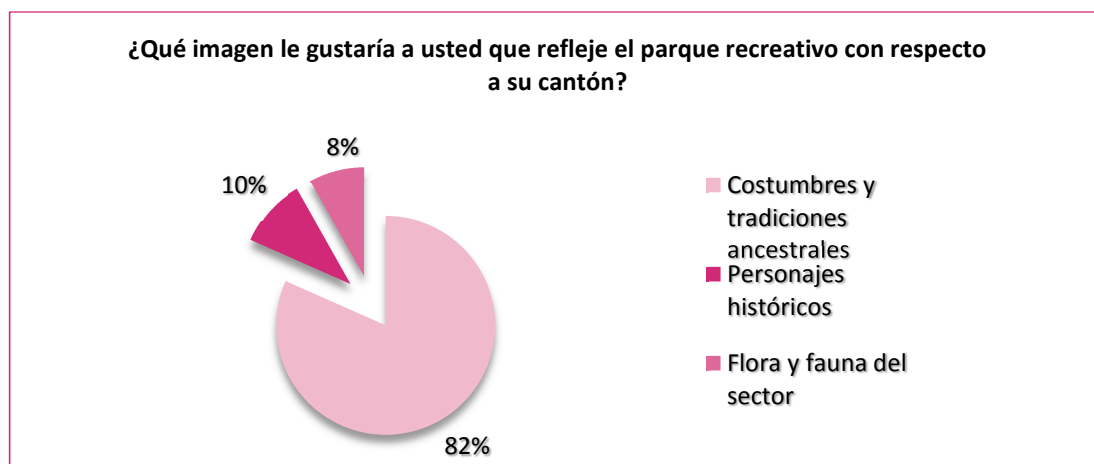
Análisis de resultados:

Tabla 3.10 Pregunta 10

Opciones	Respuestas	Porcentaje
Costumbres y tradiciones ancestrales	82	82%
Personajes históricos	10	10%
Flora y fauna del sector	8	8%
Total Encuestados	100	100%

Elaborado por: Gabriela Salcedo.

Gráfico 3.10 Pregunta 10



Elaborado por: Gabriela Salcedo.

Interpretación:

Con un amplio margen en la respuesta se puede apreciar que los pobladores desean que el parque recreativo refleje costumbres y tradiciones ancestrales.

3.8 Análisis de la entrevista

En la entrevista realizada al Abogado Patricio Sarabia, Alcalde del Cantón Santiago de Píllaro, se trataron de varios asuntos con el fin de beneficiar al desarrollo de la propuesta.

En primer lugar se trató sobre las actividades, personajes y elementos representativos del cantón, con lo que se pudo determinar que la actividad cultural más representativa del cantón es la Diablada Pillareña, que al momento es considerada como Patrimonio Cultural Intangible del Ecuador, y por tanto los "diablos" serían uno de los principales personajes representativos, sin olvidar que Píllaro es la cuna de Rumiñahui, a quien los pobladores del sector consideran un héroe valeroso, así como los fuegos pirotécnicos y ebanistería realizada por muchos de los moradores, se convertirían en elementos importantes dentro de la cultura y tradición del cantón

A continuación, se trató sobre proyectos destinados a recuperar la identidad cultural por lo cual se determinó que al momento no existen este tipo de proyectos ni un presupuesto determinado ya que se manifestó que el presupuesto depende de la propuesta que se presente, ya que como municipio buscan potenciar el turismo de nuestro cantón, pero a la vez se recibe ayuda de parte de las empresas de la ciudad.

Por último, se identificó que no existe un registro debido a que no se ha destinado personal para la guardianía de este sector y por ende se le ha dado mal uso a la Plaza de la Resistencia Indígena, lo cual se ve reflejado en el deterioro de la misma.


3.9 Fichas de observación

Tabla 3.11 Ficha de Observación 1

FICHA DE OBSERVACIÓN N. 1					
Investigador	Gabriela Salcedo	Fecha	8 de marzo 2015	Zona	Plaza de la Resistencia
Longitud	78°31'27.67"	Latitud	-1°12'23.16"	Área	
Temperatura	16°	Tipo de clima	Templado	Suelo	Concreto y Canto Rodado
Señalización	No existe	Iluminación	Natural	M.S.N.M	2275 m
Vegetación		EQUIPAMIENTO		MOBILIARIO	
Césped	Geranio	Elementos	Materiales	Elementos	Materiales
Chilca	Sigse	Monumento	Yeso		
Cabuya	Mosquera	Escaleras	Piedra		
Ashpa	Bledo				
IMAGEN				OBJETIVO	
				<p>Diagnosticar las condiciones físicas en que se encuentra actualmente la Plaza de la Resistencia Indígena.</p>	
				<p>ANÁLISIS</p> <p>Este sitio carece de leyendas alusivas a la historia y origen de la plaza de la resistencia indígena, además no le se ha dado el mantenimiento y el cuidado necesarios.</p>	


Elaborado por: Gabriela Salcedo

Tabla 3.12 Ficha de Observación 2

FICHA DE OBSERVACIÓN N. 2					
Investigador	Gabriela Salcedo	Fecha	8 de marzo 2015	Zona	Escaleras
Longitud	-78°31'27.67"	Latitud	-1°12'23.16"	Área	
Temperatura	16°	Tipo de clima	Templado	Suelo	Concreto y Canto Rodado
Señalización	No existe	Iluminación	Natural	M.S.N.M	2275 m
Vegetación		EQUIPAMIENTO		MOBILIARIO	
Mala Hierba		Elementos	Materiales	Elementos	Materiales
		Escaleras	Piedra		
IMAGEN				OBJETIVO	
				<p>Diagnosticar las condiciones físicas en que se encuentra actualmente la Plaza de la Resistencia Indígena.</p> <p style="text-align: center;">ANÁLISIS</p> <p>Estas son las escaleras con las cuales se divide la plaza en dos niveles, separando la zona que representa al sol y a la luna. Este sitio no ha recibido el mantenimiento suficiente por lo que se puede observar que está creciendo mala hierba.</p>	


Elaborado por: Gabriela Salcedo

Tabla 3.13 Ficha de Observación 3

FICHA DE OBSERVACIÓN N. 3					
Investigador	Gabriela Salcedo	Fecha	8 de marzo 2015	Zona	Nivel Sol
Longitud	-78°31'27.67"	Latitud	-1°12'23.16"	Área	
Temperatura	16°	Tipo de clima	Templado	Suelo	Concreto y Canto Rodado
Señalización	No existe	Iluminación	Natural	M.S.N.M	2275 m
Vegetación		EQUIPAMIENTO		MOBILIARIO	
Mala Hierba		Elementos	Materiales	Elementos	Materiales
		Montículos	Canto Rodado		
IMAGEN				OBJETIVO	
				<p>Diagnosticar las condiciones físicas en que se encuentra actualmente la Plaza de la Resistencia Indígena.</p>	
				<p>ANÁLISIS</p> <p>Este es uno de los doce montículos que representan los doce meses del año, los mismos separan el nivel que representa al sol, con el nivel que representa la luna Estos montículos se restauraron con el uso de cemento, sin perder la figura original de cada uno, ni variar su tamaño.</p>	


Elaborado por: Gabriela Salcedo

Tabla 3.14 Ficha de Observación 4

FICHA DE OBSERVACIÓN N. 4					
Investigador	Gabriela Salcedo	Fecha	8 de marzo 2015	Zona	Nivel Sol
Longitud	-78°31'27.67"	Latitud	-1°12'23.16"	Área	
Temperatura	16°	Tipo de clima	Templado	Suelo	Concreto y Canto Rodado
Señalización	No existe	Iluminación	Natural	M.S.N.M	2275 m
Vegetación		EQUIPAMIENTO		MOBILIARIO	
Mala Hierba		Elementos	Materiales	Elementos	Materiales
		Estrella	Piedra labrada de granito		
IMAGEN			OBJETIVO		
			<p>Diagnosticar las condiciones físicas en que se encuentra actualmente la Plaza de la Resistencia Indígena.</p> <p>ANÁLISIS</p> <p>Este nivel representa al sol debido a que los indígenas lo consideraban Dios y le ofrecían tributo, también se puede observar que en medio de esta área está plasmada una estrella de 8 puntas, y debido a su falta de mantenimiento está creciendo mala hierba.</p>		

Elaborado por: Gabriela Salcedo

Tabla 3.15 Ficha de Observación 5

FICHA DE OBSERVACIÓN N. 5					
Investigador	Gabriela Salcedo	Fecha	8 de marzo 2015	Zona	Muros Perimetrales
Longitud	-78°31'27.67"	Latitud	-1°12'23.16"	Área	
Temperatura	16°	Tipo de clima	Templado	Suelo	Concreto y Canto Rodado
Señalización	No existe	Iluminación	Natural	M.S.N.M	2275 m
Vegetación		EQUIPAMIENTO		MOBILIARIO	
Mala Hierba		Elementos	Materiales	Elementos	Materiales
		Muros	Canto Rodado y Piedra Labrada		
IMAGEN				OBJETIVO	
				<p>Diagnosticar las condiciones físicas en que se encuentra actualmente la Plaza de la Resistencia Indígena.</p> <p>ANÁLISIS</p> <p>Estos son los muros perimetrales que marcan los límites de construcción de la Plaza de la Resistencia Indígena, en los que se puede notar que está creciendo mala hierba por falta de cuidado</p>	

Elaborado por: Gabriela Salcedo

Tabla 3.16 Ficha de Observación 6

FICHA DE OBSERVACIÓN N. 6					
Investigador	Gabriela Salcedo	Fecha	8 de marzo 2015	Zona	Nivel Luna
Longitud	-78°31'27.67"	Latitud	-1°12'23.16"	Área	
Temperatura	16°	Tipo de clima	Templado	Suelo	Concreto y Canto Rodado
Señalización	No existe	Iluminación	Natural	M.S.N.M	2275 m
Vegetación		EQUIPAMIENTO		MOBILIARIO	
No aplica		Elementos	Materiales	Elementos	Materiales
		Monumento	Yeso	No aplica	
IMAGEN			OBJETIVO		
			<p>Diagnosticar las condiciones físicas en que se encuentra actualmente la Plaza de la Resistencia Indígena.</p> <p style="text-align: center;">ANÁLISIS</p> <p>El monumento en conmemoración a Rumiñahui ha sido restaurado por segunda vez, en la actualidad esta obra plasma a Rumiñahui señalando a Los Llanganates, en donde se cuenta que está enterrado el tesoro incario.</p> <p>Este monumento está fabricado a escala en yeso y está ubicado sobre escaleras de forma trapezoidal y posteriormente se observa un montículo para poder colocar, de forma recta, la esfinge.</p>		


Elaborado por: Gabriela Salcedo

Tabla 3.17 Ficha de Observación 7

FICHA DE OBSERVACIÓN N. 7					
Investigador	Gabriela Salcedo	Fecha	8 de marzo 2015	Zona	Nivel Luna
Longitud	-78°31'27.67"	Latitud	-1°12'23.16"	Área	
Temperatura	16°	Tipo de clima	Templado	Suelo	Concreto y Canto Rodado
Señalización	No existe	Iluminación	Natural	M.S.N.M	2275 m
Vegetación		EQUIPAMIENTO		MOBILIARIO	
No aplica		Elementos	Materiales	Elementos	Materiales
		Escaleras	ladrillo	No aplica	
IMAGEN			OBJETIVO		
			<p>Diagnosticar las condiciones físicas en que se encuentra actualmente la Plaza de la Resistencia Indígena.</p> <p>ANÁLISIS</p> <p>Esta base tiene una forma trapezoidal y cuenta con nueve escalones, en la parte lateral de este montículo se puede constatar el símbolo del sol en relieve, debido a que los indígenas adoraban a este elemento natural.</p> <p>Sin embargo, al restaurar esta zona, el piso fue afectado por descuido de los trabajadores.</p>		

Elaborado por: Gabriela Salcedo

Tabla 3.18 Ficha de Observación 8

FICHA DE OBSERVACIÓN N. 8					
Investigador	Gabriela Salcedo	Fecha	8 de marzo 2015	Zona	Pórtico de Entrada
Longitud	-78°31'27.67"	Latitud	-1°12'23.16"	Área	
Temperatura	16°	Tipo de clima	Templado	Suelo	Suelo Arenoso
Señalización	No existe	Iluminación	Natural	M.S.N.M	2275 m
Vegetación		EQUIPAMIENTO		MOBILIARIO	
Mala Hierba		Elementos	Materiales	Elementos	Materiales
		Montículos	Canto Rodado		
IMAGEN				OBJETIVO	
				<p>Diagnosticar las condiciones físicas en que se encuentra actualmente la Plaza de la Resistencia Indígena.</p>	
				<p>ANÁLISIS</p> <p>Este es el pórtico de entrada que tiene forma trapezoidal con nueve escalones a cada lado. Este pórtico también fue restaurado por lo que se nota la presencia de cemento en sus columnas para brindarle más seguridad y duración.</p>	

Elaborado por: Gabriela Salcedo

Tabla 3.19 Ficha de Observación 9

FICHA DE OBSERVACIÓN N. 9					
Investigador	Gabriela Salcedo	Fecha	8 de marzo 2015	Zona	Parque
Longitud	-78°31'27.67"	Latitud	-1°12'23.16"	Área	
Temperatura	16°	Tipo de clima	Templado	Suelo	Suelo Arenoso
Señalización	No existe	Iluminación	Natural	M.S.N.M	2275 m
Vegetación		EQUIPAMIENTO		MOBILIARIO	
Pasto		Elementos	Materiales	Elementos	Materiales
		No aplica	No aplica	No aplica	No aplica
IMAGEN				OBJETIVO	
				<p>Diagnosticar las condiciones físicas en que se encuentra actualmente la Plaza de la Resistencia Indígena.</p> <p style="text-align: center;">ANÁLISIS</p> <p>Esta zona perteneciente al Municipio de Píllaro cuenta con una extensa área, que no ha sido ocupada para beneficio de la comunidad; más bien los adolescentes la han ocupado como un espacio para libar, por lo que es justificable darle un mejor uso por medio de la construcción de un parque recreativo acorde a la plaza de la resistencia indígena y a las costumbres del sector.</p>	


Elaborado por: Gabriela Salcedo

Tabla 3.20 Ficha de Observación 10

FICHA DE OBSERVACIÓN N. 10					
Investigador	Gabriela Salcedo	Fecha	8 de marzo 2015	Zona	Alrededores de la Plaza
Longitud	-78°31'27.67"	Latitud	-1°12'23.16"	Área	
Temperatura	16°	Tipo de clima	Templado	Suelo	Suelo Arenoso
Señalización	No existe	Iluminación	Natural	M.S.N.M	2275 m
Vegetación		EQUIPAMIENTO		MOBILIARIO	
Pasto		Elementos	Materiales	Elementos	Materiales
		No aplica	No aplica	No aplica	No aplica
IMAGEN				OBJETIVO	
				<p>Diagnosticar las condiciones físicas en que se encuentra actualmente la Plaza de la Resistencia Indígena.</p> <p style="text-align: center;">ANÁLISIS</p> <p>La plaza de la Resistencia Indígena está ubicada en un sitio relativamente alto, por lo que se puede constatar la presencia de llamas; éstos animales fueron usados en el imperio inca para sacrificios, carga y con el fin de obtener carne y lana de ellos.</p>	

Elaborado por: Gabriela Salcedo

Tabla 3.21 Ficha de Observación 11

FICHA DE OBSERVACIÓN N. 11					
Investigador	Gabriela Salcedo	Fecha	8 de marzo 2015	Zona	Alrededores
Longitud	-78°31'27.67"	Latitud	-1°12'23.16"	Área	
Temperatura	16°	Tipo de clima	Templado	Suelo	Concreto y Canto Rodado
Señalización	No existe	Iluminación	Natural	M.S.N.M	2275 m
Vegetación		EQUIPAMIENTO		MOBILIARIO	
Césped	Geranio	Elementos	Materiales	Elementos	Materiales
Chilca	Sigse	Monumento	Yeso		
Cabuya	Mosquera	Escaleras	Piedra		
Ashpa	Bledo				
IMAGEN				OBJETIVO	
				<p>Diagnosticar las condiciones físicas en que se encuentra actualmente la Plaza de la Resistencia Indígena.</p> <p style="text-align: center;">ANÁLISIS</p> <p>La vegetación, antes mencionada en esta ficha, es propia del cantón Píllaro, por lo que se la debería usar para las zonas de jardinería del parque recreativo.</p>	

Elaborado por: Gabriela Salcedo

3.10 Conclusiones

La Plaza de la Resistencia Indígena se encuentra en estado de deterioro debido al mal uso que se le está dando a la misma y a la falta de guardianía que preserve esta fortaleza incaica

Con los datos obtenidos en las encuestas se determinó que no existen zonas recreativas que reflejen la identidad cultural del cantón por tanto el proyecto es factible ya que sería una propuesta ideal para potenciar el turismo en esa zona

3.11 Recomendaciones

Es necesario brindar un espacio dentro del proyecto propuesto para que los moradores de este sector se vean beneficiados y puedan generar ingresos para sus familias, de esta manera aseguramos también la preservación de la plaza de la resistencia indígena.

Es necesario que se realicen propuestas que reflejen la realidad que vivimos dentro de nuestro país, explotando nuestra cultura y más no adaptando tradiciones y modismos que no nos pertenecen.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

4.1 Antecedentes de la propuesta

A partir de los resultados obtenidos, por medio de las técnicas e instrumentos, se considera necesario plantear soluciones gráficas como marca gráfica y señalización. También se generarán juegos infantiles adaptados con rasgos culturales, juegos tradicionales, mobiliario para exteriores y actividades comerciales del sector. De esta manera, se logrará crear un espacio recreativo para moradores y turistas, además de potencializar la identidad cultural del cantón Píllaro y resistencia indígena.

4.2 Estilo de diseño

4.2.1 Estilo: Influencias étnicas

El estilo “Influencias étnicas” o también conocido como étnico, posee rasgos bien diferenciados. Básicamente, trata de elementos de las culturas en el diseño, especialmente, provenientes de aquellas creencias y tradiciones más exóticas. Por lo que se convierte en el estilo más adecuado para la Resistencia Indígena.

En ocasiones, un objeto puede trasladarnos a lejanas culturas o momentos históricos, generando un entorno muy particular; la clave es obtener una combinación perfecta entre el uso de materiales y pocos elementos, pero impresionantes.

Generalmente utiliza tonos terrosos y toda la gama de rojos y grises, sin embargo, se pueden usar colores atemporales como el blanco y el negro.



RUMI

LA PALABRA RUMI, VIENE DEL QUECHUA, QUE SIGNIFICA PIEDRA

PARKI

LA PALABRA PARKI, VIENE DEL QUECHUA, QUE SIGNIFICA PARQUE.

ES ASÍ QUE SE LLAMARÁ PARQUE DE PIEDRA, QUE AL TRADUCIRLO AL QUECHUA, SE LO DENOMINA:

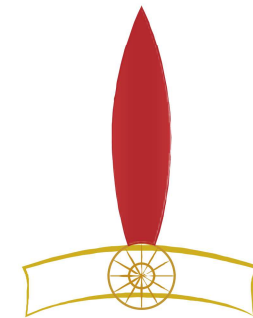
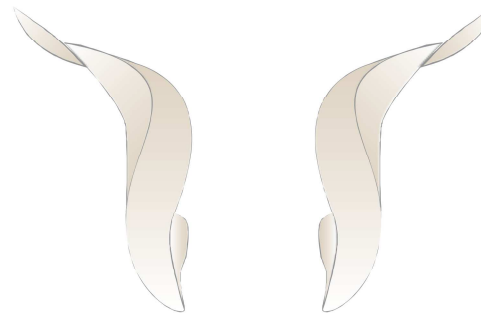
RUMI PARKI



SE EXTRAJO COMO PRIMER MOTIVO GESTOR DEL LOGOTIPO, LOS CACHOS DEL DIABLO DE PÍLLARO, TOMADOS DE SU MÁSCARA REALIZADA CON CUERNOS DE CABRA.



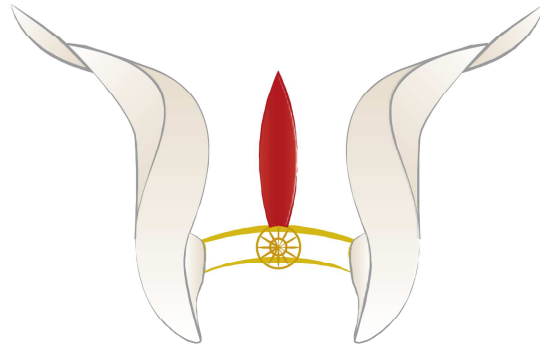
COMO SEGUNDO MOTIVO GESTOR, SE TOMÓ LA MASCAIPACHA, ELEMENTO INCA, USADO SÓLO POR GUERREROS DE JERARQUÍA.





RUMI PARKI

LOGOTIPO



RUMI PARKI

PARQUE RECREATIVO DE LA PLAZA DE LA RESISTENCIA INDÍGENA

TIPOGRAFÍA

PARQUE RECREATIVO DE LA PLAZA DE LA RESISTENCIA INDÍGENA

NEOTERIC

ABCDEFGHIKJLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890

RUMI PARKI

desdemona

abcdefghijklmnpqrstuvwxy

1234567890

CROMÁTICA

PANTONE 485 C

C: 0% R: 237
M: 100% G: 28
Y: 100% B: 36
K: 0%



PANTONE 7751 C

PANTONE 7527 C

C: 0% R: 223
M: 5% G: 211
Y: 14% B: 193
K: 14%

C: 0%

M: 12%
Y: 78%
K: 26%

R: 199

G: 171
B: 67

PANTONE 7482 C

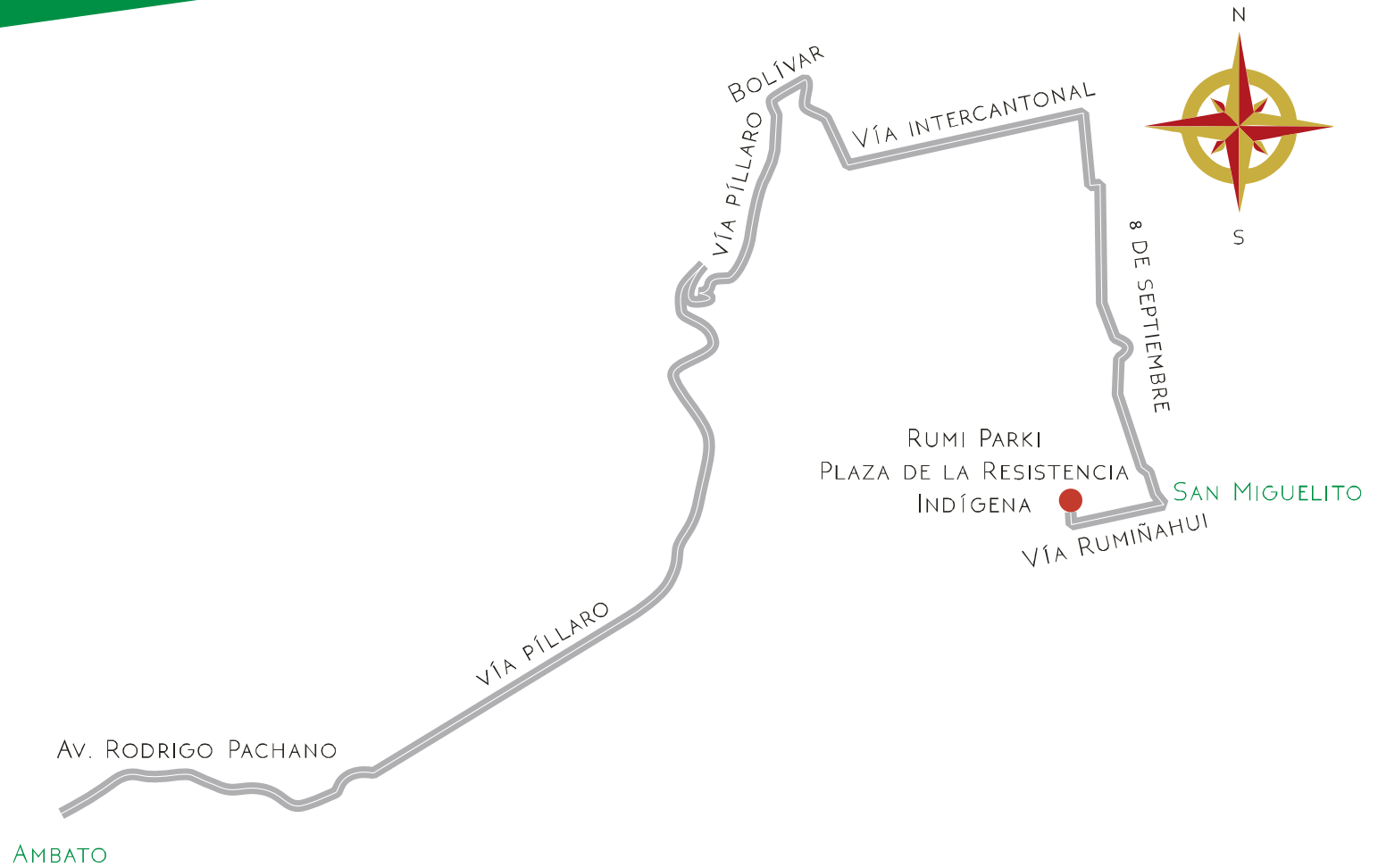
C: 100% R: 0
M: 0% G: 166
Y: 100% B: 81
K: 0%



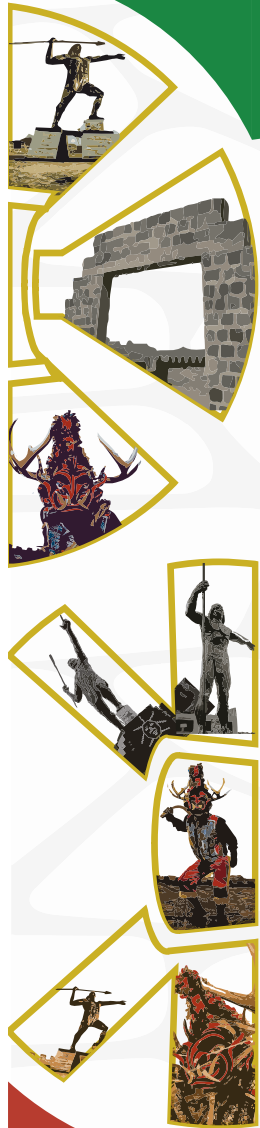
RUMI PARKI



UBICACIÓN



MEMORIA DESCRIPTIVA



LUGAR

PLAZA DE LA RESISTENCIA INDÍGENA

UBICACIÓN

BARRIO HUAYNACURI, PARROQUÍA SAN MIGUELITO
CANTÓN PÍLLARO, TUNGURAHUA, ECUADOR

TRANSPORTE
ACCESIBILIDAD

CARRETERA PAVIMENTADA DESDE EL CANTÓN PÍLLARO
HASTA LA PLAZA DE LA RESISTENCIA INDÍGENA

ENTORNO

RURAL
TURÍSTICO

TIPO DE CONSTRUCCIÓN

OBRA PÚBLICA
CIMENTACIÓN
PIEDRA DE CANTO RODADO

LA PLAZA DE LA RESISTENCIA INDÍGENA ESTÁ UBICADA A QUINCE MINUTOS DEL CENTRO DEL CANTÓN PÍLLARO Y ES UNO DE LOS LUGARES TURÍSTICOS MÁS IMPORTANTES DE ESTE CANTÓN DEBIDO A SU VALOR HISTÓRICO PUES SE CONOCE QUE LA PARROQUIA SAN MIGUELITO FUE EL LUGAR NATAL DEL HÉROE INCAICO RUMIÑAHUI.

LA INFRAESTRUCTURA DE LA PLAZA SE CONSTITUYE DE CANTOS RODADOS Y PIEDRAS LABRADAS DE GRANITO Y CUENTA CON DOS NIVELES, EL MAS ALTO TIENE LA FORMA DE LA LUNA, EN DONDE SE UBICA LA ESCULTURA DEL GENERAL RUMIÑAHUI Y EL SIGUIENTE TIENE FORMA DE SOL CON DOCE COLUMNAS ALREDEDOR QUE REPRESENTAN LOS MESES DEL AÑO

EN LA ACTUALIDAD SE LO USA COMO MIRADOR PUES DESDE ESTA FORTALEZA SE PUEDE ADMIRAR UNA GRAN EXTENSIÓN DEL CANTÓN Y SUS PRINCIPALES ATRACTIVOS, TAMBIÉN SE LA USA PARA CELEBRACIONES COMO INTI RAYMI AL CUAL ACUDEN SUS HABITANTES DURANTE LOS MESES DE MAYO Y JUNIO.





LA FALTA DE APEGO A LA CULTURA POR PARTE DE LOS MORADORES DEL CANTÓN PÍLLARO HA INCENTIVADO A CREAR UN ESPACIO RECREATIVO QUE RECUPERE TRADICIONES Y CON EL CUAL SE PUEDA APRENDER SOBRE SU HISTORIA ES POR ESO QUE SE DECIDE UBICARLO JUNTO A LA PLAZA DE LA RESISTENCIA INDÍGENA, ÍCONO CULTURAL DE PÍLLARO, POR SER EL LUGAR NATAL DE SU PRINCIPAL HÉROE INCAICO RUMIÑAWI, "OJO DE PIEDRA" QUIEN SE CONVIERTE EN EL PRINCIPAL ELEMENTO INSPIRADOR DE ESTE PARQUE, MOBILIARIO Y EQUIPAMIENTO

EL PARQUE SE HA INSPIRADO EN DIFERENTES PERIODOS DE TIEMPO, COMENZANDO CON LA ÉPOCA INCAICA, DE LA QUE SE HA TOMADO EN CUENTA LOS PRINCIPALES ELEMENTOS NATURALES COMO EL SOL, LUNA, VOLCANES, Y PIEDRA DE CANTO RODADO QUE SERÁ EL MATERIAL DE CONSTRUCCIÓN ESENCIAL.

AVANZANDO EN LA LÍNEA DE TIEMPO, NOS ENCONTRAMOS CON LOS JUEGOS ANCESTRALES, COMO EL BOLICHE QUE SE INCORPORARÁ EN EL PARQUE CON EL FIN DE QUE LOS MÁS PEQUEÑOS RECUPEREN ESTAS TRADICIONES

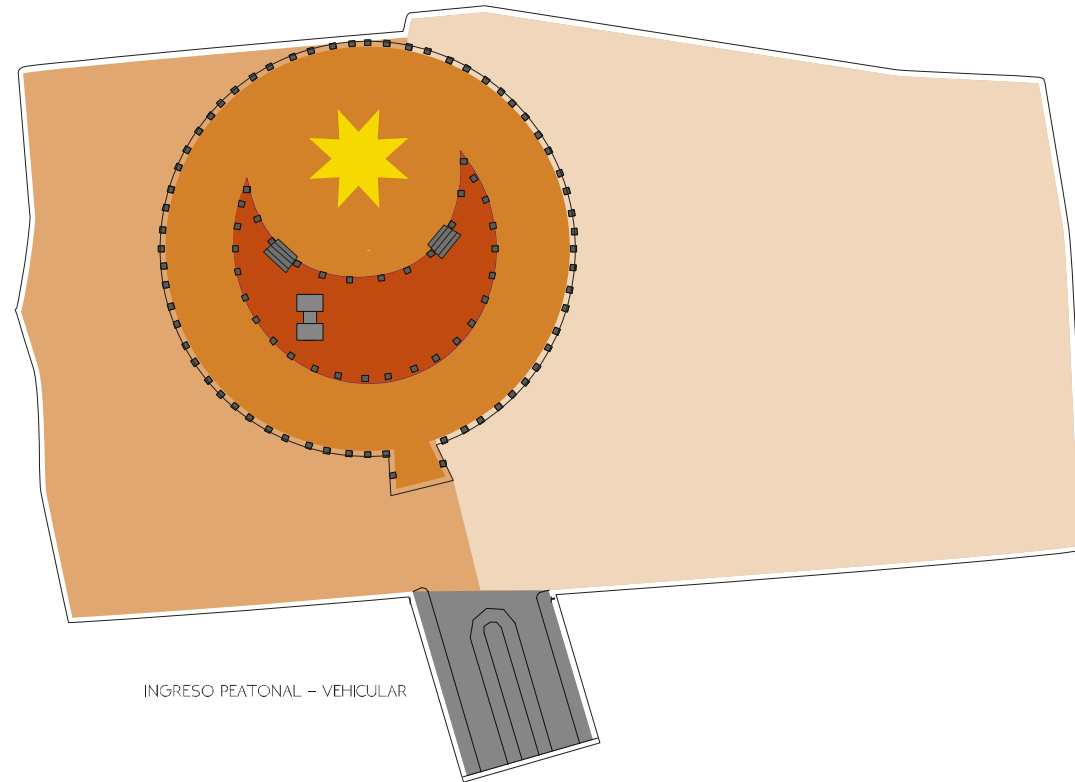
POR ÚLTIMO LOS ELEMENTOS CULTURALES ACTUALES QUE SIRVIERON DE INSPIRACIÓN EN ESTE DISEÑO FUERON LA TRADICIONAL DIABLADA PILLAREÑA, QUE HOY EN DIA ES CONSIDERADA PATRIMONIO CULTURAL INTANGIBLE DEL ECUADOR Y LA MUY COTIZADA PIROTECNÍA REALIZADA POR GRAN PARTE DE LA POBLACIÓN DEL SECTOR.





RUMI PARKI

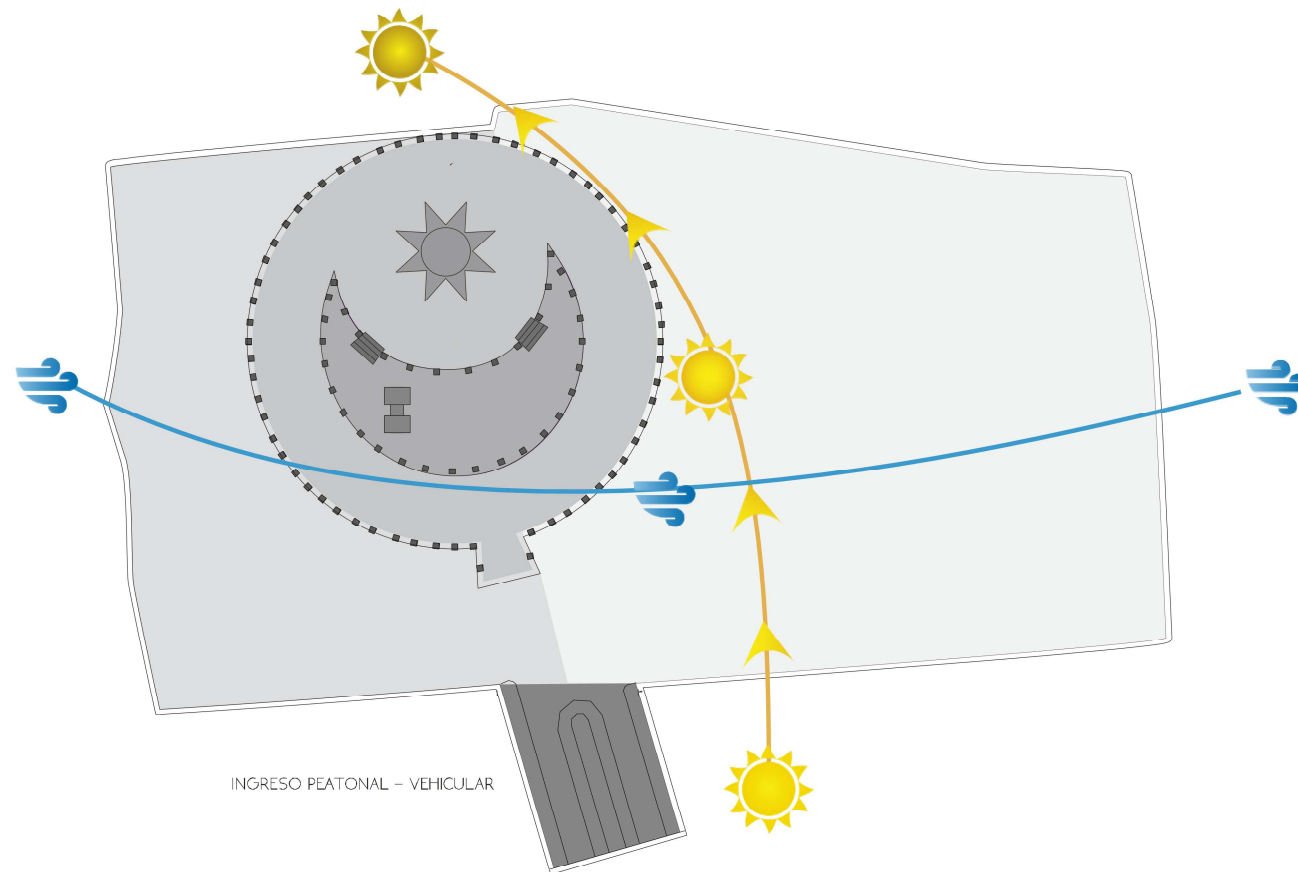
ESTADO ACTUAL



INGRESO PEATONAL - VEHICULAR

ESCALA 1:700

PROPUESTA LÁMINA N. 7



LA DIRECCIÓN DEL VIENTO EN LA PLAZA DE LA RESISTENCIA INDÍGENA ES DE SUR A NORTE,

ESCALA 1:700

PROPUESTA LÁMINA N. 8



IMPLANTACIÓN

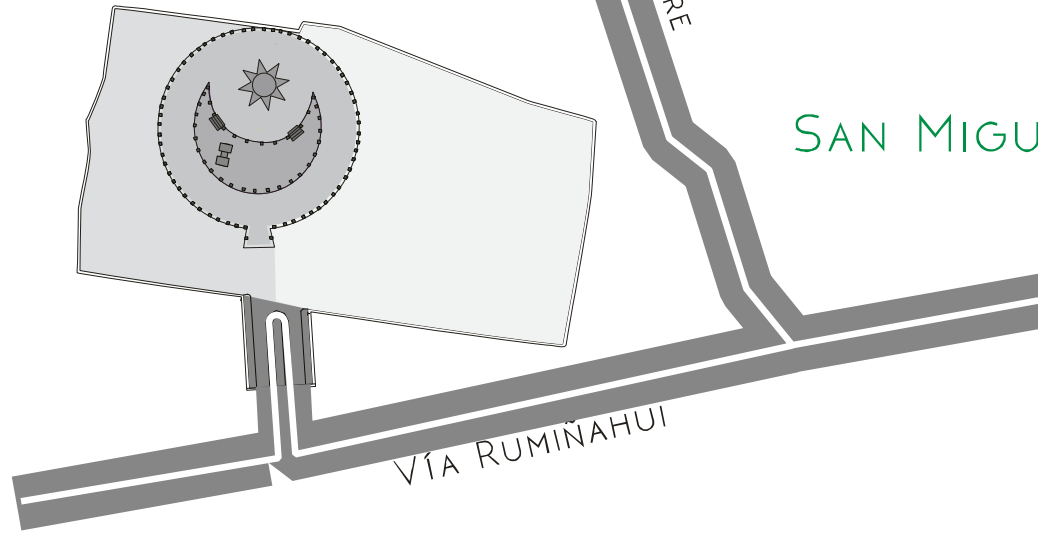
PÍLLARO

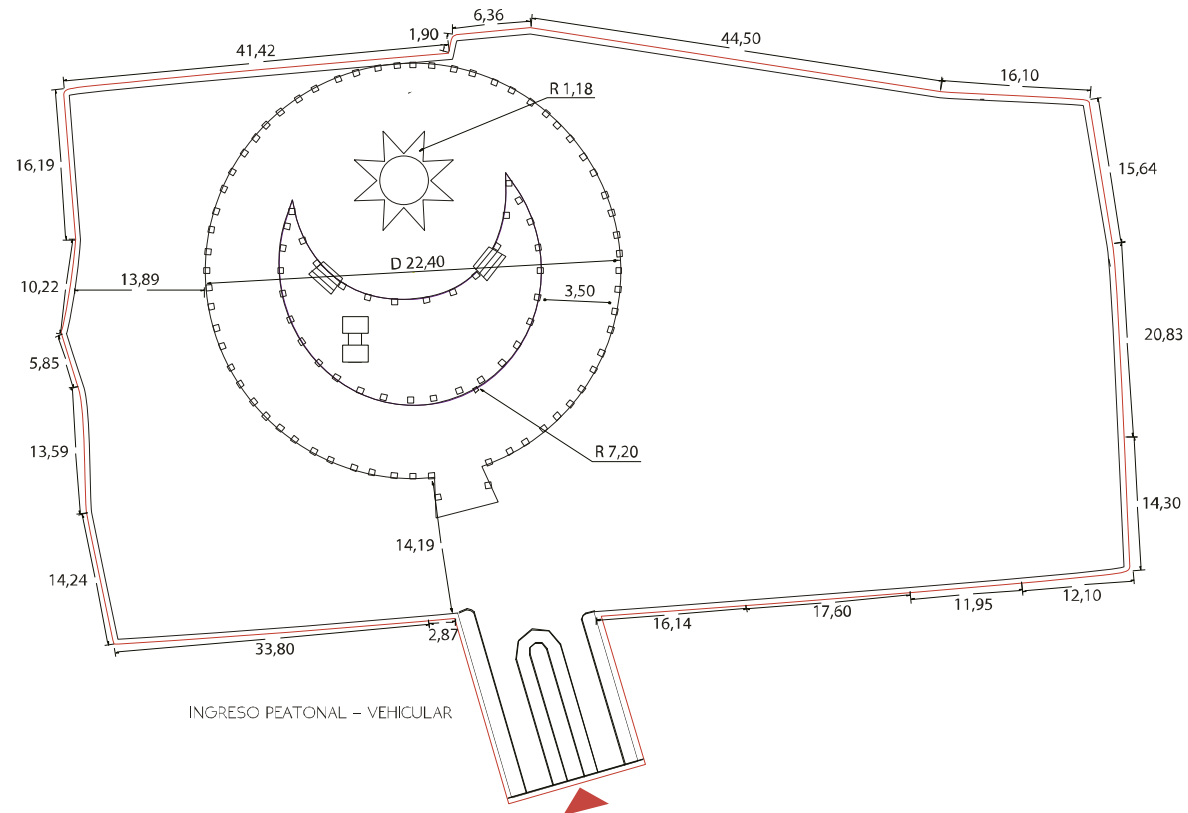


8 DE SEPTIEMBRE

SAN MIGUELITO

VÍA RUMIÑAHUI

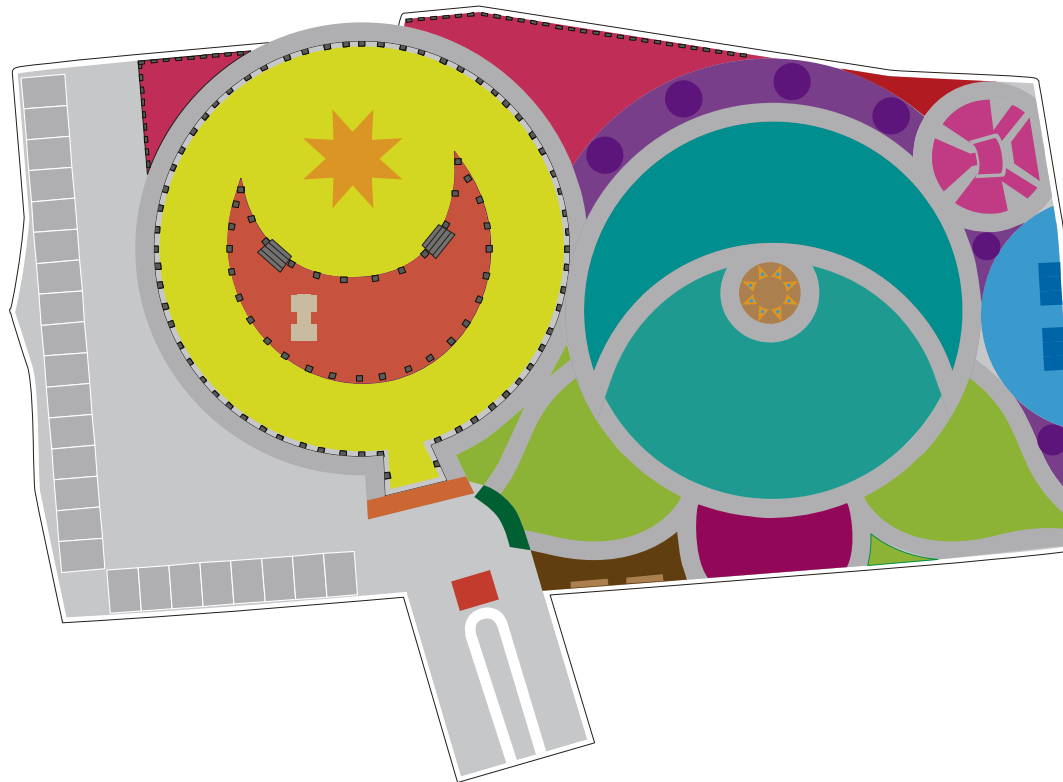




EL ÁREA ESTIMADA DE INTERVENCIÓN ES DE 4200 M²

ESCALA 1:700

ZONIFICACIÓN



- INGRESO VEHICULAR
- PARQUEADERO
- GUARDIANA
- INGRESO PLAZA DE LA RESISTENCIA INDÍGENA
- NIVEL SOL
- ÁREA DE CELEBRACIONES
- ESCALERAS
- NIVEL LUNA
- MONUMENTO RUMIÑAHUI
- CAMINERÍAS
- INGRESO RUMI PARKI
- ÁREA DE DESCANSO
- MIRADORES
- JUEGOS RECREATIVOS
- POZO DE LOS DESEOS
- BAR
- BAÑOS
- ÁREAS VERDES
- TIENDA DE RECUERDOS

ESCALA 1:700

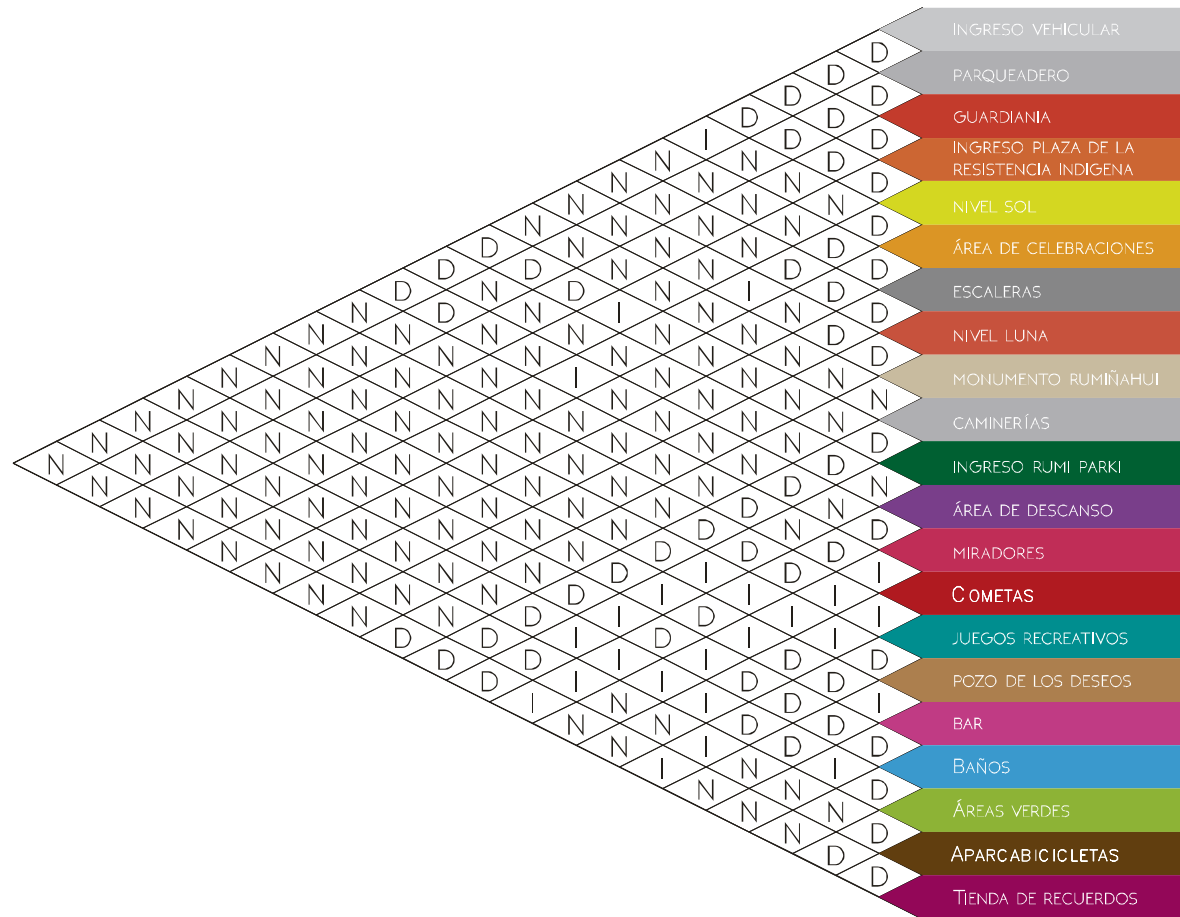
PROPUESTA LÁMINA N. 11

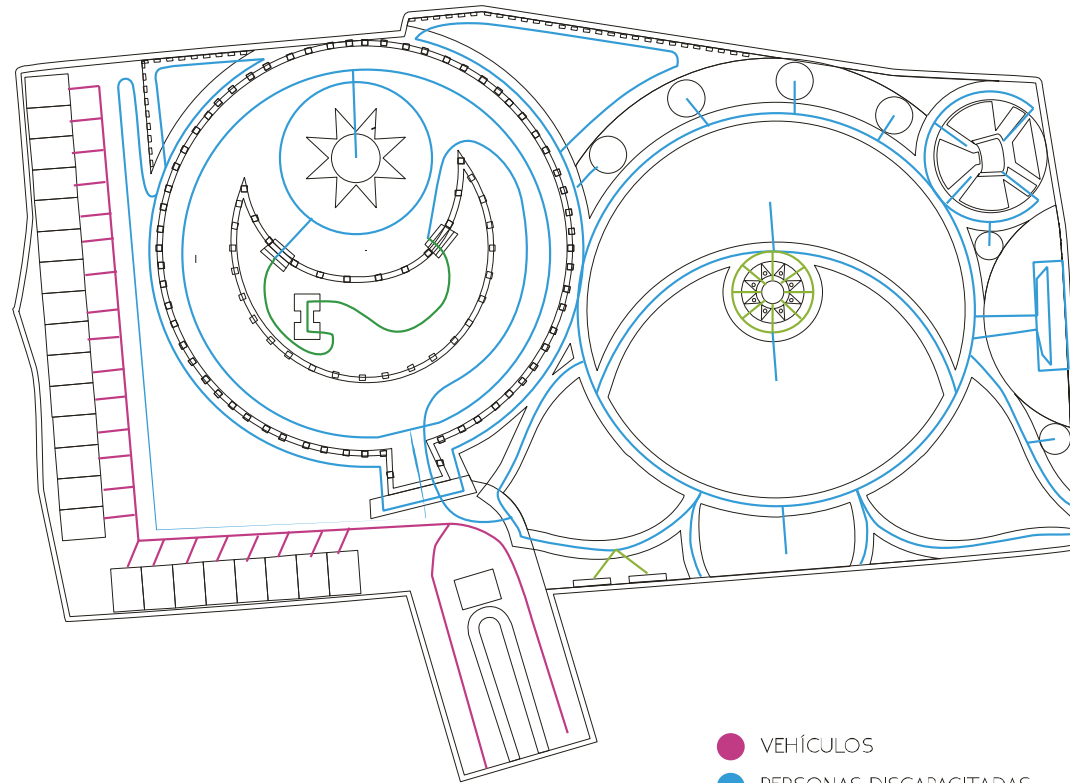


- INGRESO VEHICULAR
- PARQUEADERO
- GUARDIANA
- INGRESO PLAZA DE LA RESISTENCIA INDIGENA
- NIVEL SOL
- ÁREA DE CELEBRACIONES
- ESCALERAS
- NIVEL LUNA
- MONUMENTO RUMIÑAHUI
- CAMINERIAS
- INGRESO RUMI PARKI
- ÁREA DE DESCANSO
- MIRADORES
- JUEGOS RECREATIVOS
- POZO DE LOS DESEOS
- BAR
- BAÑOS
- ÁREAS VERDES
- TIENDA DE RECUERDOS

ESCALA 1:700

PROPUESTA LÁMINA N. 12

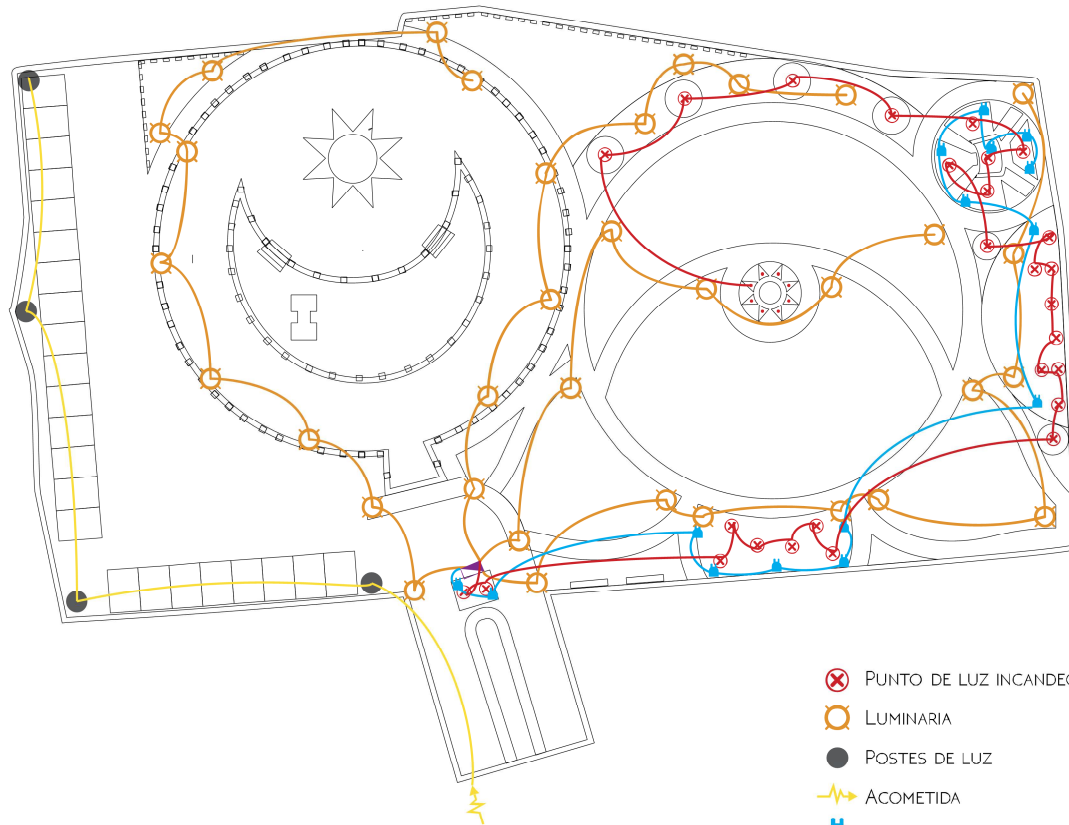




- VEHÍCULOS
- PERSONAS DISCAPACITADAS
- PEATONES

ESCALA 1:700

PROPUESTA LÁMINA N. 14



- ⊗ PUNTO DE LUZ INCANDESCENTE
- LUMINARIA
- POSTES DE LUZ
- ⚡ ACOMETIDA
- ⏚ TOMACORRIENTES
- ⏚ TABLERO ELÉCTRICO

ESCALA 1:700

PROPUESTA LÁMINA N. 15

LOS JUEGOS TRADICIONALES SE HAN IMPLEMENTADO EN ESTE PARQUE CON LA FINALIDAD DE QUE LA TRADICIÓN PERDURE, TOMANDO EN CUENTA QUE LOS NIÑOS APRENDEN MEDIANTE EL JUEGO Y POR TANTO LES PODEMOS TRANSMITIR MEDIANTE ESTOS CARACTERÍSTICAS, VALORES, FORMAS DE VIDA Y CULTURA DEL CANTÓN PÍLLARO.

VUELO DE COMETA

ESTE ES UN JUEGO QUE INCLUYE MUCHA CREATIVIDAD Y HABILIDAD PARA LOGRAR QUE LA COMETA SE ELEVE. TE RECOMENDAMOS CORRER EN SENTIDO SUR A NORTE, DEBIDO A LA DIRECCIÓN DE LOS VIENTOS EN ESTA ZONA.

JUEGO DE LA RAYUELA

LANZA UNA FICHA EN ORDEN ASCENDENTE, EL CASILLERO EN DONDE CAIGA NO PUEDE SER TOCADO, DEBES SALTAR EN UN SOLO PIE POR TODOS LOS CASILLEROS A EXCEPCIÓN DEL QUE ESTE CON SU FICHA Y NO PUEDES TOCAR NINGUNA LINEA DEL DIBUJO SINO PIERDE AUTOMÁTICAMENTE ESPERA TU TURNO





BOLICHE

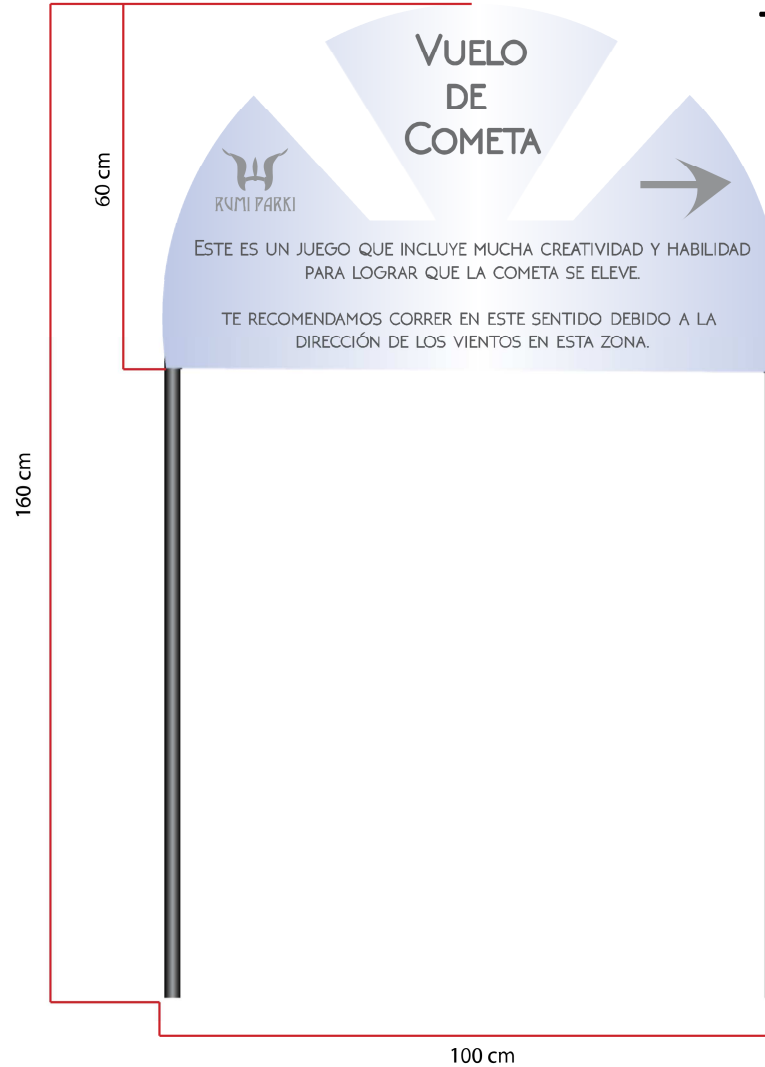
ESTE JUEGO CONSISTE EN "TINGAR" LAS CANICAS Y GOLPEAR A LAS DEL Oponente HASTA QUE PUEDA PASAR POR EL HORIFICIO DEL CENTRO, AQUEL QUE LO LOGRE GANARA EL JUEGO.

PALO ENCEBADO

EN LA ANTIGUEDAD SE COLOCABA UN PALO CUBIERTO COMPLETAMENTE DE MANTECA Y EN LA CIMA SE COLOCABAN PREMIOS.

TEN CUIDADO!

LEYENDAS JUEGOS TRADICIONALES



ESCALA 1:10
PROPUESTA LÁMINA N. 18



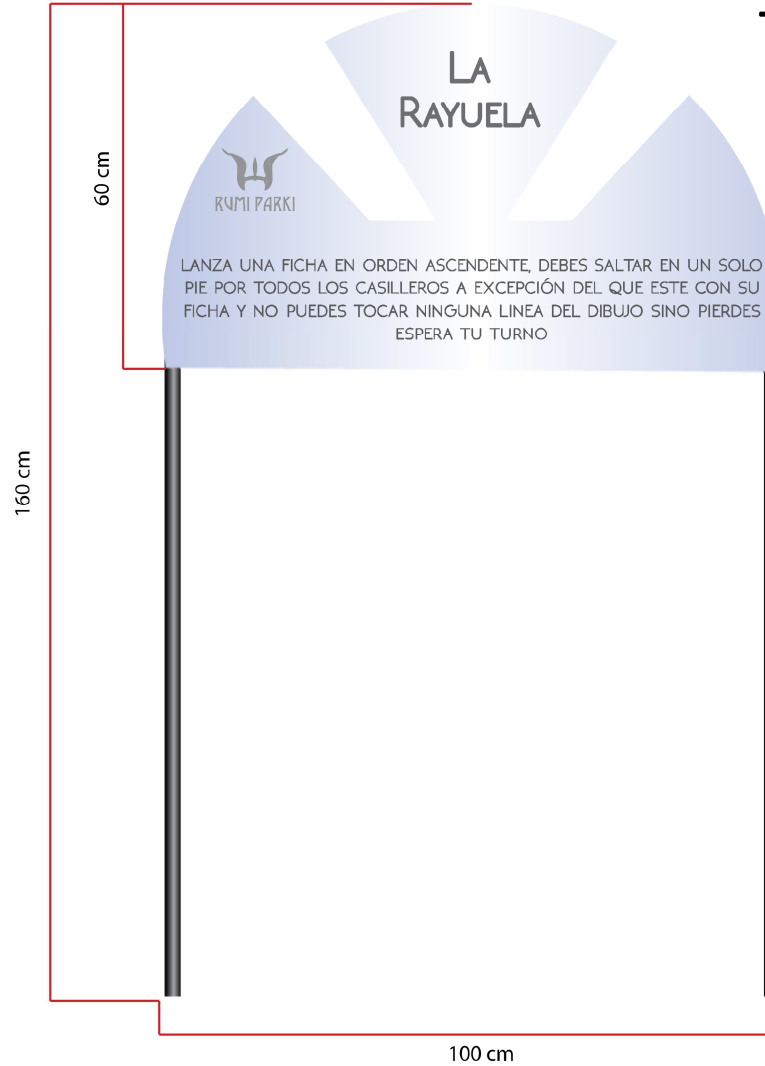
VOLAR LA COMETA



ANÁLISIS

ESTE ES UN JUEGO QUE INCLUYE MUCHA CREATIVIDAD Y HABILIDAD PARA LOGRAR QUE LA COMETA SE ELEVE.

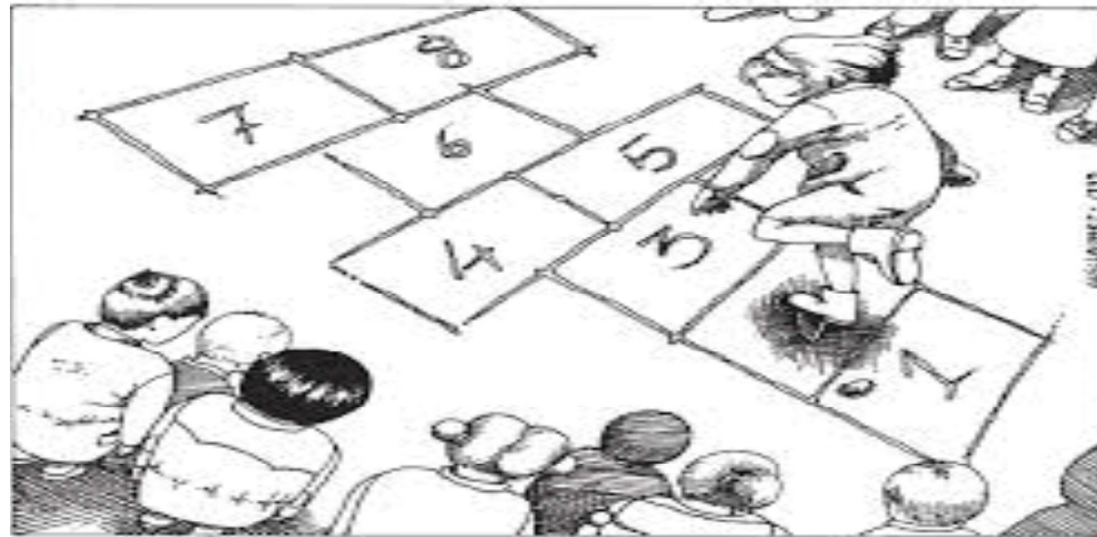
LEYENDAS JUEGOS TRADICIONALES



ESCALA 1:10
PROPUESTA LÁMINA N. 20



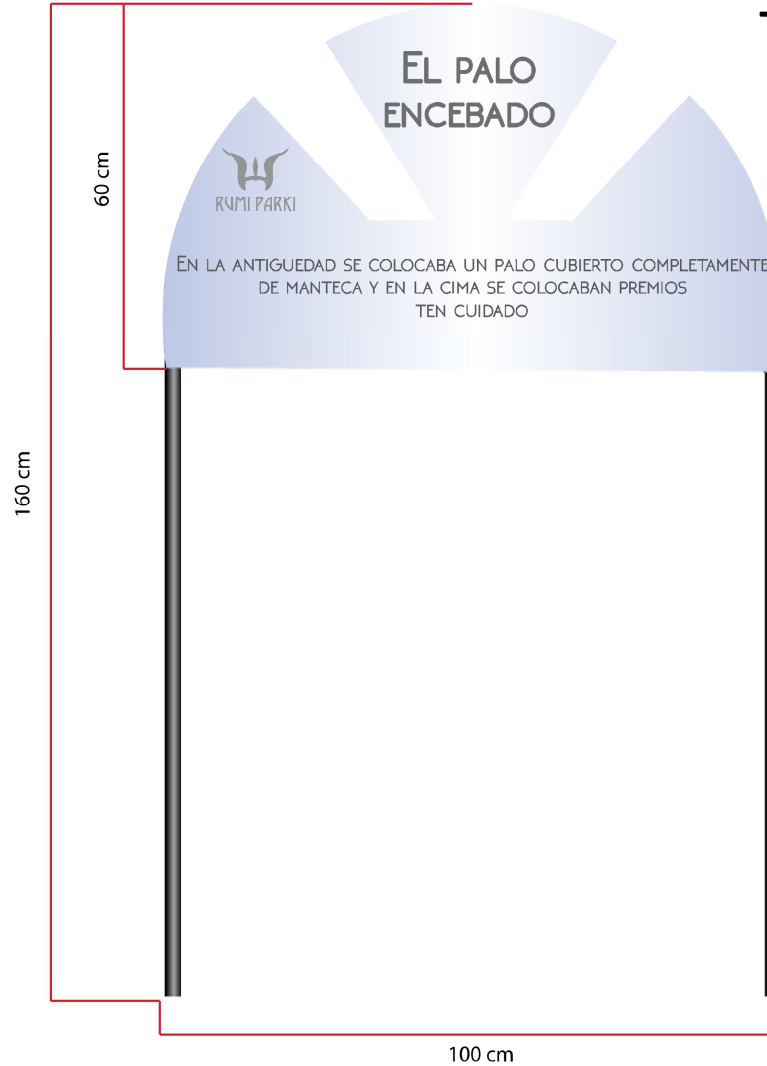
RAYUELA



ANÁLISIS

ESTE JUEGO CONSISTE EN LANZAR UNA FICHA EN ORDEN ASCENDENTE, SE DEBE SALTAR EN UN SOLO PIE POR TODOS LOS CASILLEROS A EXCEPCIÓN DEL QUE ESTE CON SU FICHA.

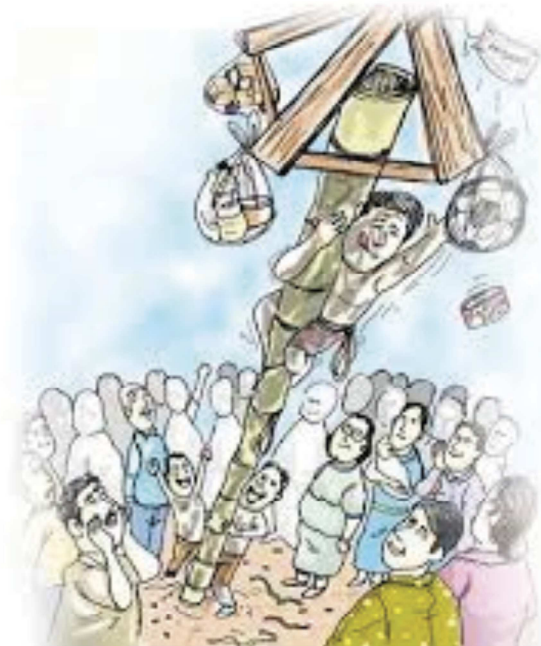
LEYENDAS JUEGOS TRADICIONALES



ESCALA 1:10
PROPUESTA LÁMINA N. 22



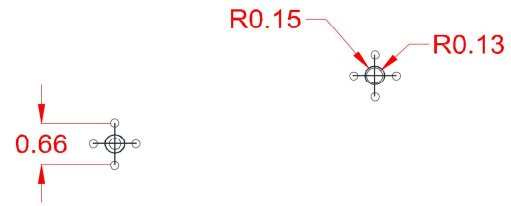
PALO ENCEBADO



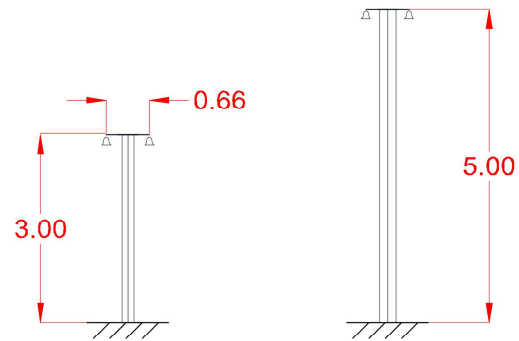
ANÁLISIS

EN LA ANTIGUEDAD SE COLOCABA UN PALO CUBIERTO COMPLETAMENTE DE MANTECA Y EN LA CIMA SE COLOCABAN PREMIOS

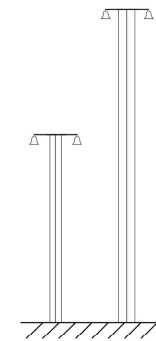
PALO ENCEBADO DOBLE ALTURA



V. SUPERIOR



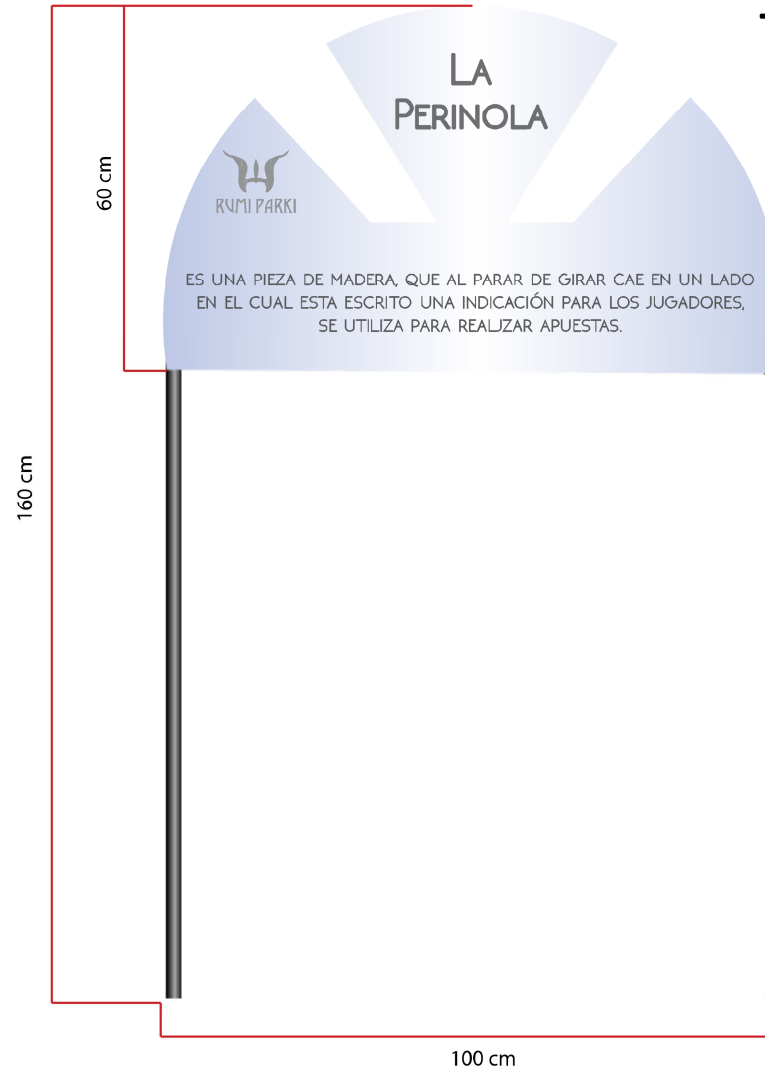
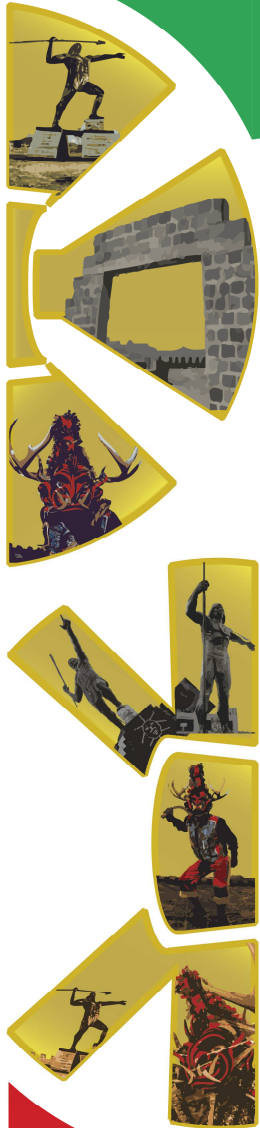
V. FRONTAL



V. LATERAL

ESCALA 1:100
PROPUESTA LÁMINA N. 24

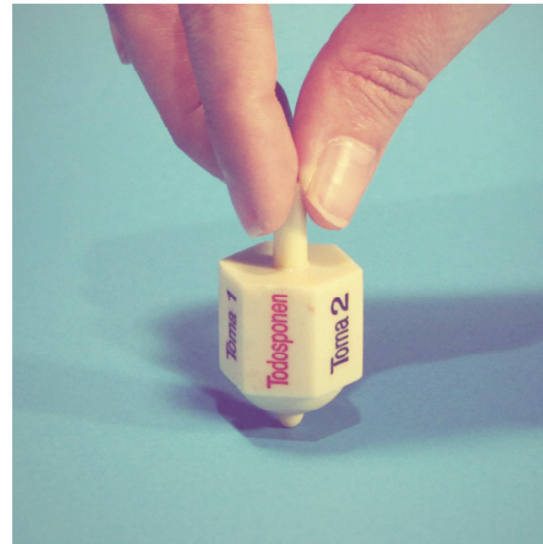
LEYENDAS JUEGOS TRADICIONALES



ESCALA 1:10
PROPUESTA LÁMINA N. 25



PERINOLA



ANÁLISIS

ES UNA PIEZA DE MADERA, QUE AL PARAR DE GIRAR CAE DE UN LADO, EN EL CUAL ESTÁ ESCRITA UNA INDICACIÓN PARA LOS JUGADORES, SE UTILIZA PARA REALIZAR APUESTAS.



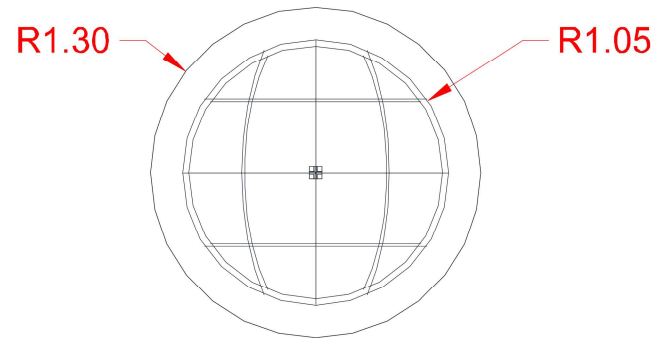
BOLICHE



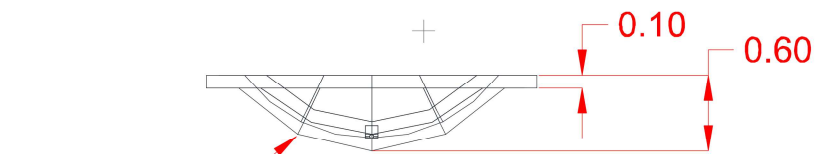
ANÁLISIS

ESTE JUEGO CONSISTE EN "TINGAR" LAS CANICAS Y GOLPEAR A LAS DEL Oponente HASTA QUE PUEDA PASAR POR EL HORIFICIO DEL CENTRO, AQUEL QUE LO LOGRE GANA EL TOTAL DE LAS APUESTAS EN EL JUEGO.

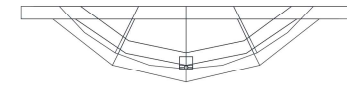
BOLICHE



V. SUPERIOR



V. FRONTAL



V. LATERAL

ESCALA 1:25

PROPUESTA LÁMINA N. 28

LEYENDAS RUMIÑAHUI

RUMIÑAHUI

VIENE DEL VOCABLO QUECHUA, SIGNIFICA "OJO DE PIEDRA"

RUMI: PIEDRA ÑAWI: OJO DEBIDO A QUE SUS OJOS INFUNDIAN DUREZA E IMPLACABLE CARACTER

RUMIÑAHUI NACIO EN EL AÑO **1482**, HIJO DEL INCA HUAYNA-CÁPAC CON LA PRINCESA NARY ATI, PRINCESA DE PÍLLARO.

PÍLLARO PROVIENE DE LAS VOCES INDÍGENAS: PÍLLALA QUE QUIERE DECIR RAYO O TRUENO, Y ARROQUE QUE SIGNIFICA ALTARES; POR LO TANTO SE DETERMINARIA COMO "ALTAR DEL DIOS RAYO Y TRUENO".

RUMIÑAHUI FUE UNO DE LOS MÁS HABLES GUERREROS DE HUAYNA CAPAC, LUEGO DE SU MUERTE SIRVIO A SU HIJO, ATAHUALLPA.

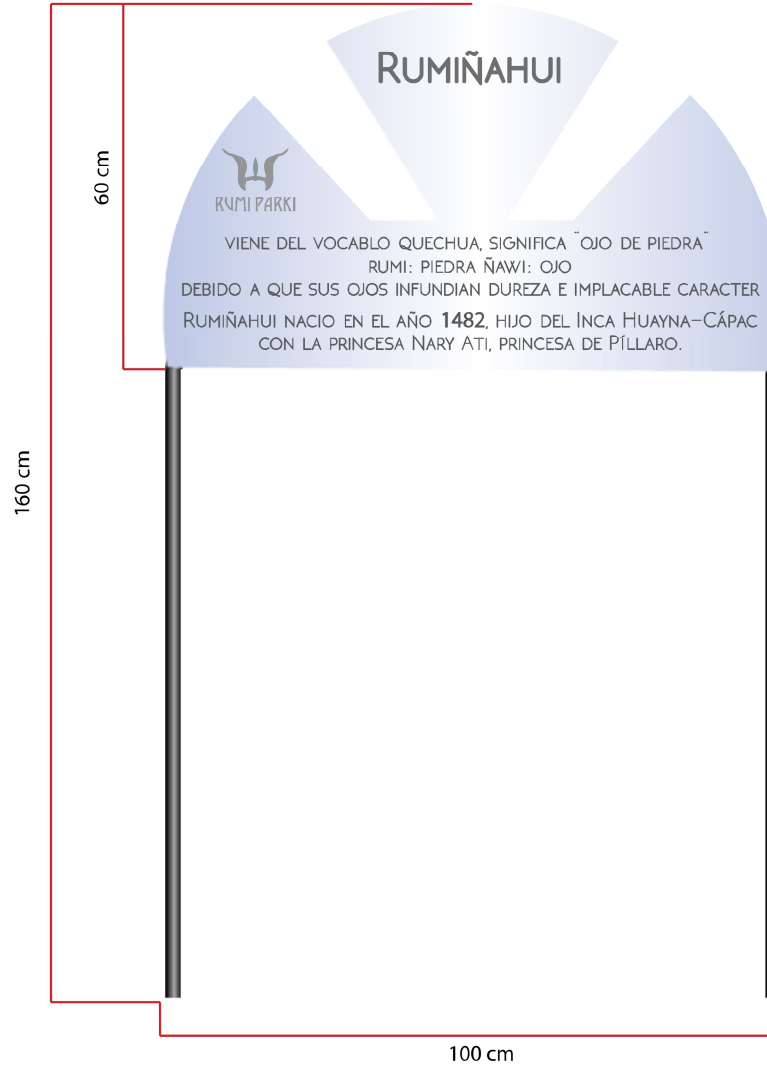
HUAYNA CAPAC MANDO A CONSTRUIR TAMBOS Y APOSENTOS REALES PARA SU DESCANSO Y RECREACION EN ESTE SECTOR.

ACTUALMENTE EL GENERAL RUMIÑAHUI , ES CONSIDERADO EL "DEFENSOR DE LA CIUDAD DE QUITO" Y HÉROE NACIONAL.

EN **1985**, EL CONGRESO ECUATORIANO CONMEMORA **01** DE DICIEMBRE DE CADA AÑO UN DÍA DE RECUERDO A LA PERSONALIDAD DE RUMIÑAHUI COMO UN HÉROE Y DEFENSOR DE LOS INDÍGENAS DEL REINO DE QUITO "DIA DE RUMIÑAHUI".

EN ECUADOR ES COMUN ENCONTRAR CALLES CON SU NOMBRE, Y TAMBIEN EXISTIA UN BILLETE ECUATORIANO DE MIL SUCRES CON LA REPRESENTACION DE RUMIÑAHUI.

EL COLISEO PRINCIPAL QUITEÑO LLEVA SU NOMBRE Y SE LE DEDICAN NUMEROSAS OBRAS DE HISTORIA Y LITERATURA AL GENERAL INCA RUMIÑAHUI.



RUMIÑAHUI



ANÁLISIS

PÍLLARO ES LA CUNA DEL GRAN HÉROE RUMIÑAHUI, QUE NACE EN 1482, HIJO DEL INCA HUAYNA-CÁPAC CON LA PRINCESA NARY ATI, PRINCESA DE PÍLLARO

A PESAR DE QUE LA MAYORÍA DE GENTE CREE QUE SU NOMBRE SIGNIFICA CARA DE PIEDRA, RUMIÑAWI PROVIENE DEL VOCABLO QUECHUA, RUMI: PIEDRA ÑAWI: OJO DEBIDO A QUE SUS OJOS INFUNDIAN DUREZA E IMPLACABLE CARACTER.

ELEMENTOS UTILIZADOS

RUMI



ÑAWI



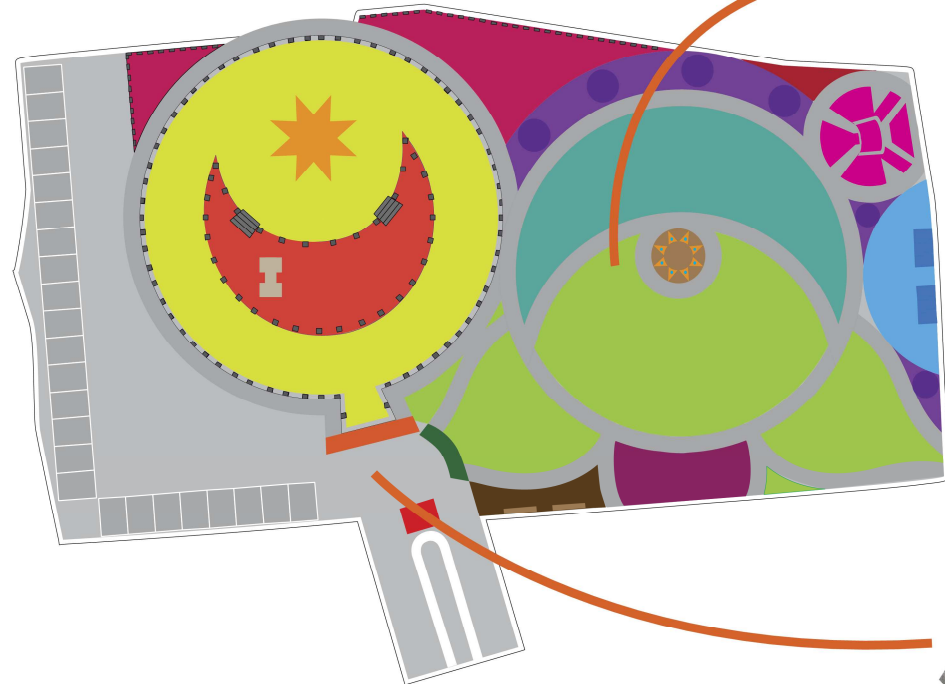
ABSTRACCIÓN



MASCAIPACHA



RUMI PARKI



ÑAWI



- ZONIFICACIÓN

RUMI



- PIEDRA DE CANTO RODADO



LA DIABLADA PILLAREÑA

MANIFESTACIÓN QUE FUE DECLARADA EN EL **2009** PATRIMONIO CULTURAL INTANGIBLE DEL ECUADOR, SE REALIZA TODOS LOS AÑOS DEL **1** AL **6** DE ENERO, CONVOCANDO A MAS DE **30000** ESPECTADORES. QUIENES PARTICIPAN DE LAS LLAMADAS "PARTIDAS" O COMPARSAS TRADICIONALES.

SU ORIGEN ES CONFUSO PUES EXISTEN DOS VERSIONES

APARECE A LA LLEGADA DE LOS ESPAÑOLES EN LA ÉPOCA COLONIAL CUANDO LOS INDÍGENAS REALIZABAN UN RITUAL COMO PROTESTA A LA IMPOSICIÓN DE LOS OPRESORES PUES CONSIDERABAN QUE ESTO ERA ACTO DEL DEMONIO, Y POR TANTO TOMABAN LA PERSONIFICACIÓN DEL DIABLO PARA REBELARSE AL YUGO ESPAÑOL.

LA TRADICIONAL LEYENDA CUENTA QUE, HUBO UNA DISCORDIA ENTRE DOS PARROQUIAS, PORQUE LOS MUCHACHOS SUBÍAN A ENAMORAR A LAS HERMOSAS MUCHACHAS DE OTRO BARRIO, ENTONCES, LOS PADRES DE ELLAS PONÍAN EN EL CAMINO MÁSCARAS DE DIABLOS RODEADAS CON ANTORCHAS ENCENDIDAS PARA ESPANTAR A LOS INOCENTES.

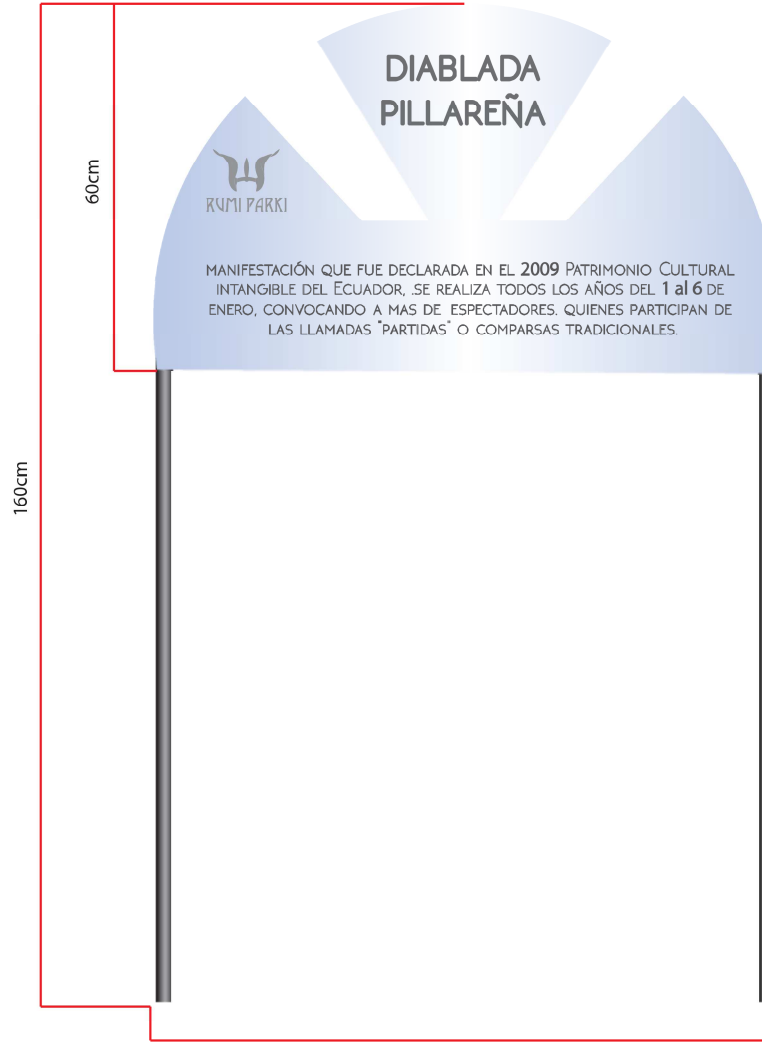
ANTIGUAMENTE SE CREÍA QUE EN LA DIABLADA NO DEBÍAN PARTICIPAR LOS NIÑOS PORQUE LES LLEVABA EL DIABLO; O QUE LA PERSONA QUE SE DISFRAZABA DEBERÍA HACERLO POR DOCE AÑOS SEGUIDOS, CASO CONTRARIO TAMBIÉN SE LO LLEVABA EL DEMONIO.

SIN EMBARGO, CON EL PASO DEL TIEMPO ESTAS CREENCIAS Y MITOS SE HAN PERDIDO, HOY EL **30%** DE DISFRAZADOS SON MUJERES Y NIÑOS.



RUMI PARKI

LEYENDAS DIABLADA



ESCALA 1:10
PROPUESTA LÁMINA N. 34



DIABLADA PILLAREÑA



ANÁLISIS

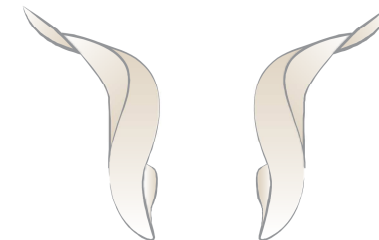
LA DIABLADA ES LA ACTIVIDAD CULTURAL MÁS IMPORTANTE DEL CANTÓN PÍLLARO PUES EN EL AÑO **2009** FUE DECLARADA PATRIMONIO CULTURAL INTANGIBLE DEL ECUADOR, SE REALIZA TODOS LOS AÑOS DEL **1** AL **6** DE ENERO, ACOGIENDO A MAS DE **30000** ESPECTADORES. QUIENES PARTICIPAN DE LAS LLAMADAS "PARTIDAS" O COMPARSAS TRADICIONALES.

ELEMENTOS UTILIZADOS

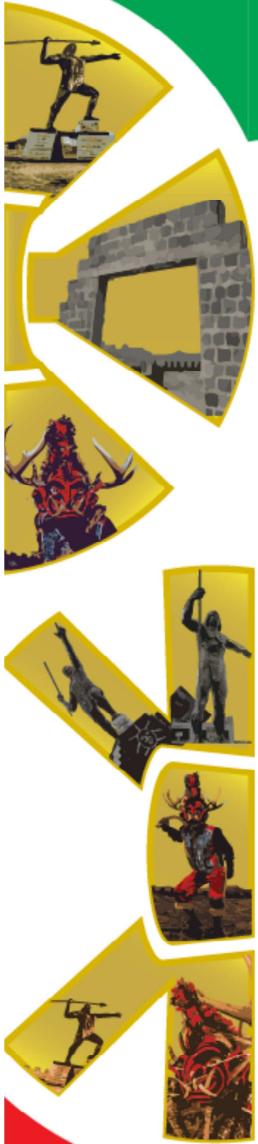
CROMÁTICA



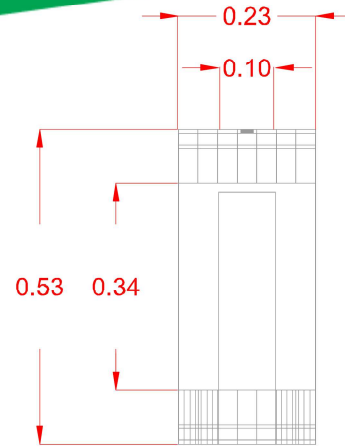
ABSTRACCIÓN



CUERNOS DE CABRA



APARCABICICLETA

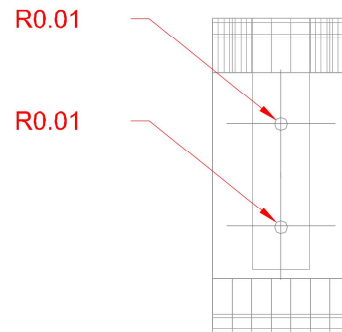


V. SUPERIOR

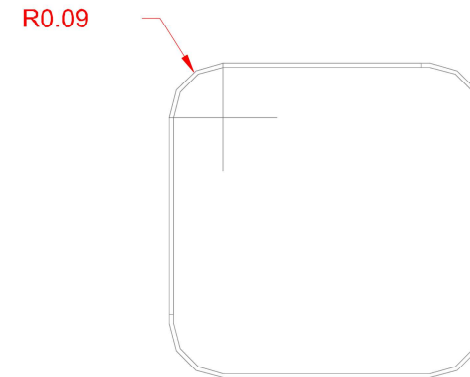
CROMÁTICA



Se utilizarán los colores rojo y negro para identificar los aparcabicicletas



V. FRONTAL



V. LATERAL

ESCALA 1:10

PROPUESTA LÁMINA N. 36

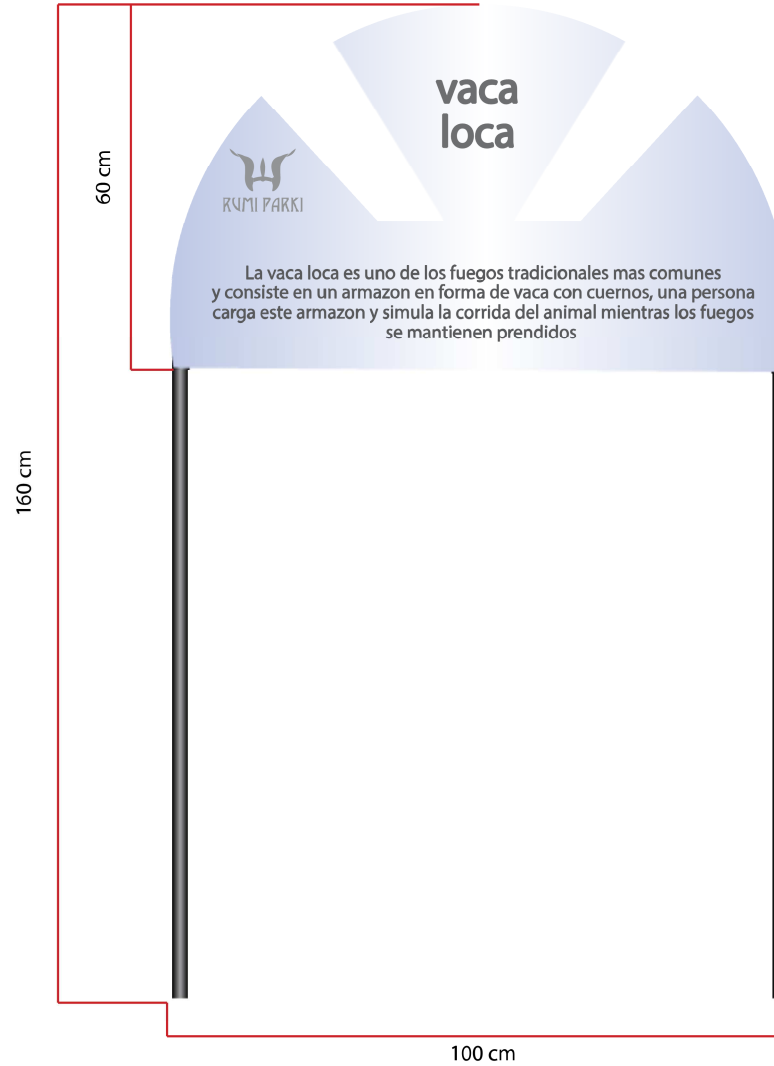


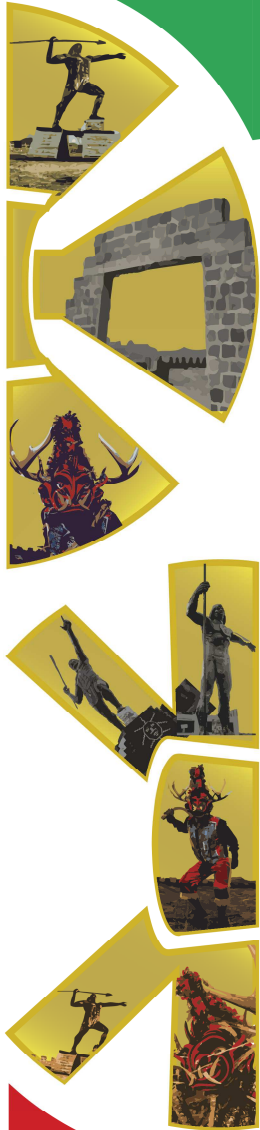
Los moradores de este sector son expertos en este colorido pero muy peligroso arte de elaborar fuegos artificiales como voladores, camaretas y los conocidos "castillos" y "vacas locas" que son estructuras de carrizo.

Este arte ha causado a sus fabricantes quemaduras dolorosas y deformantes que ha dejado como consecuencia huellas permanentes y hasta incluso la muerte

Algunas familias del sector han recibido menciones honorificas a nivel nacional por su excelente calidad.

La vaca loca es uno de los fuegos tradicionales mas comunes y consiste en un armazon en forma de vaca con cuernos, una persona carga este armazon y simula la corrida del animal mientras los fuegos se mantienen prendidos





VACA LOCA

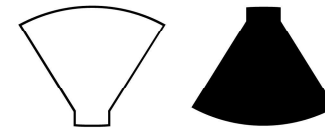


ANÁLISIS

La pirotecnia es una de las actividades en la que se han destacado los pillarenos, y La vaca loca es uno de los mas comunes y consiste en un armazon en forma de vaca con cuernos, una persona carga este armazon y simula la corrida del animal mientras los fuegos se mantienen prendidos

ELEMENTOS UTILIZADOS

CROMÁTICA

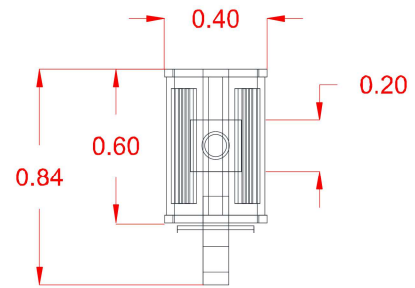
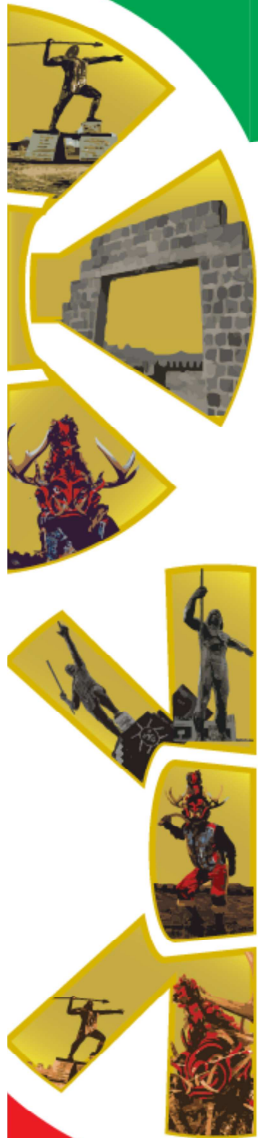


MADERA

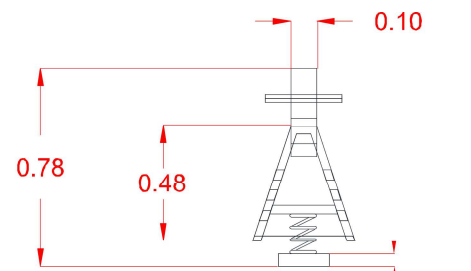
ABSTRACCIÓN



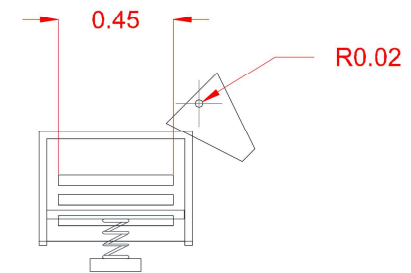
VACA LOCA



V. SUPERIOR



V. FRONTAL



V. LATERAL

ESCALA 1:25

PROPUESTA LÁMINA N. 40



Inti

Era el dios de los Incas, Lo consideraban como el origen de la vida, de los animales y de las plantas que con su luz y su calor permite el crecimiento, el desarrollo y la vivificación en el mundo

Llama

Se utilizaban como animales de carga y para los sacrificios religiosos incaicos
Eran tan simbólicos que muchas veces se les enterraba con sus dueños.



INTI

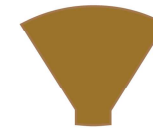


ANÁLISIS

Inti era el dios de los Incas, Lo consideraban como el origen de la vida, de los animales y de las plantas que con su luz y su calor permite el crecimiento, el desarrollo y la vivificación en el mundo

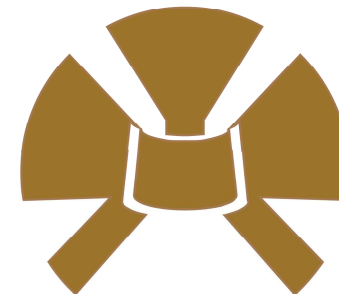
ELEMENTOS UTILIZADOS

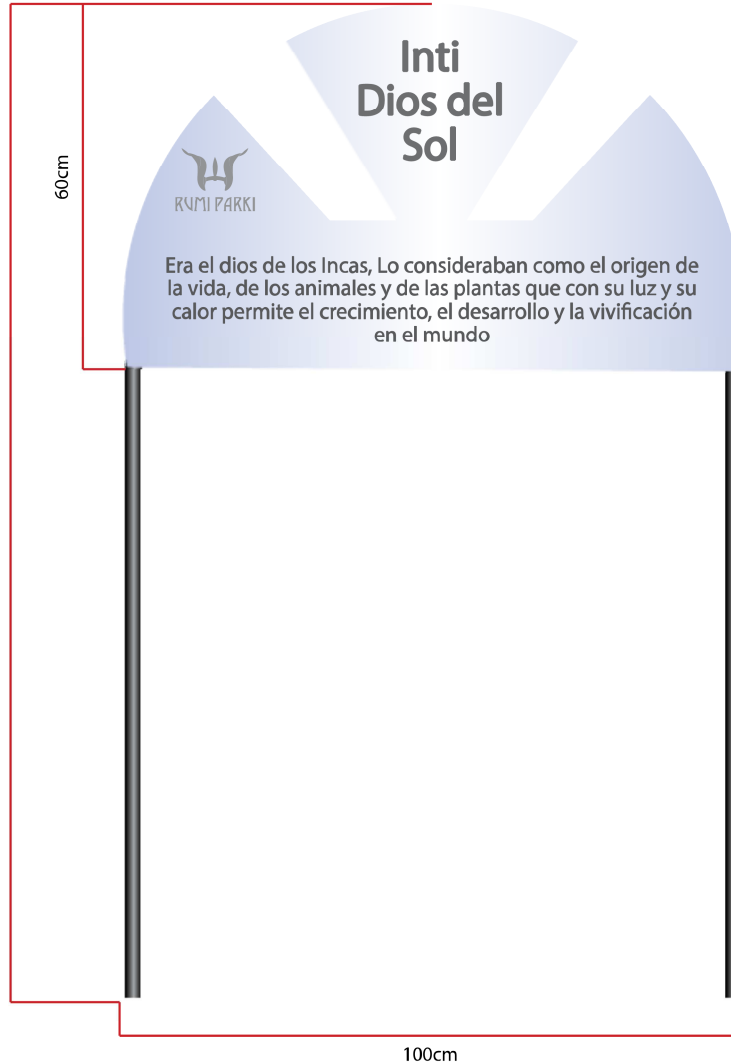
CROMÁTICA



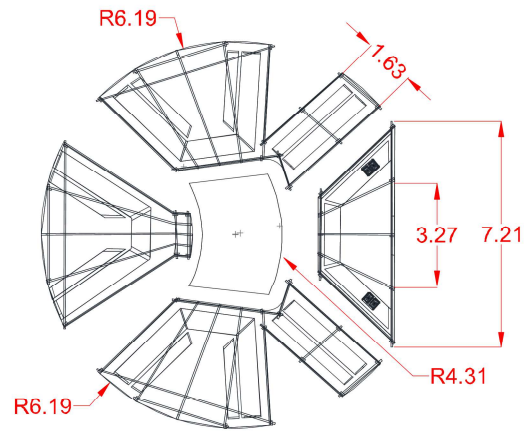
MADERA

ABSTRACCIÓN

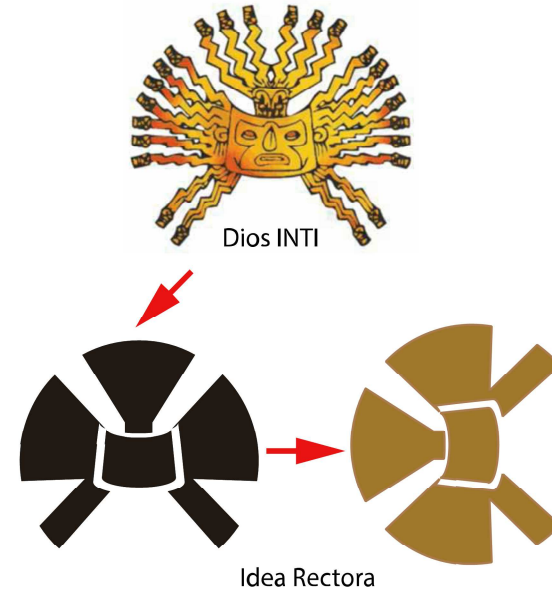




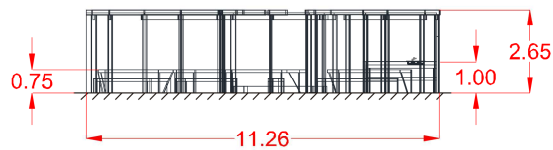
BAR



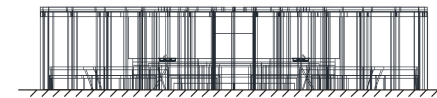
V. SUPERIOR



Idea Rectora



V. FRONTAL



V. LATERAL

ESCALA 1:200
 PROPUESTA LÁMINA N. 44



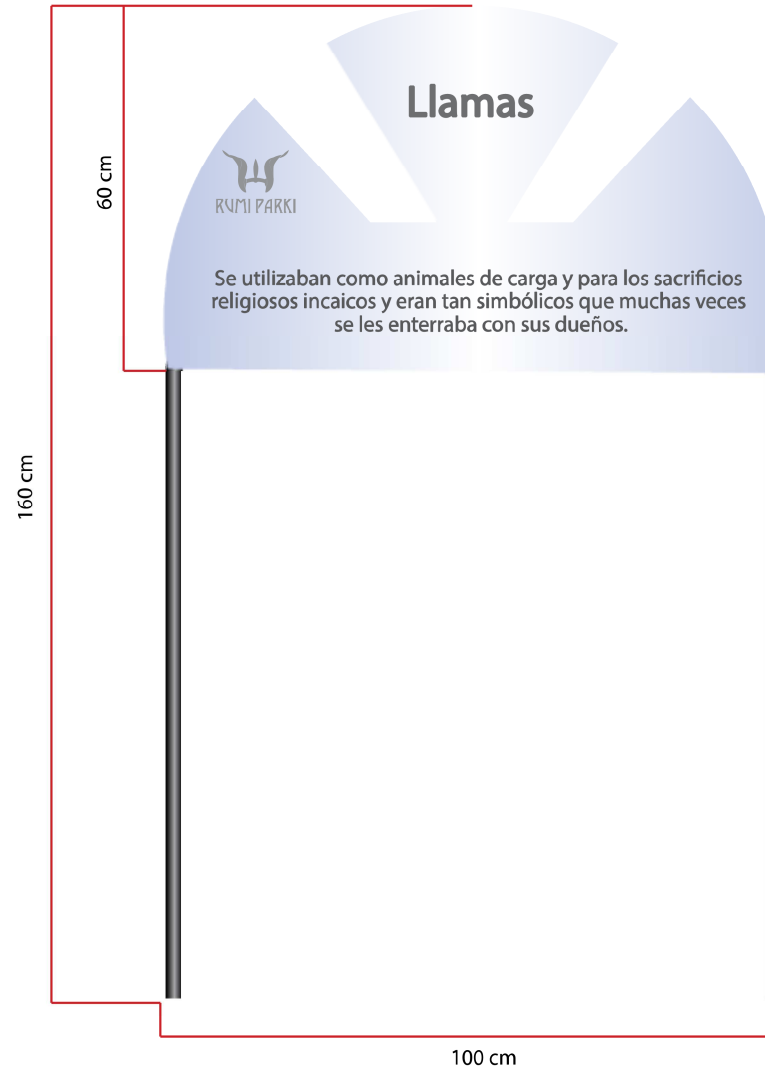
Llama



Análisis

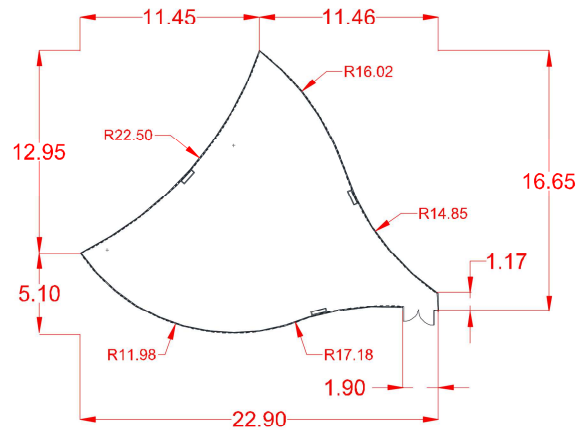
Se utilizaban como animales de carga y para los sacrificios religiosos incaicos. eran tan simbolicos que muchas veces se les enterraba con sus dueños.

Dentro de los principios de paisajismo se considera un aspecto importante, el de la reubicación de la fauna silvestre.





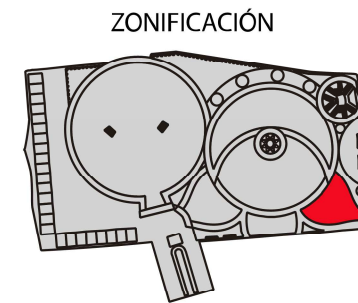
ESTABLO DE LLAMAS



V. SUPERIOR



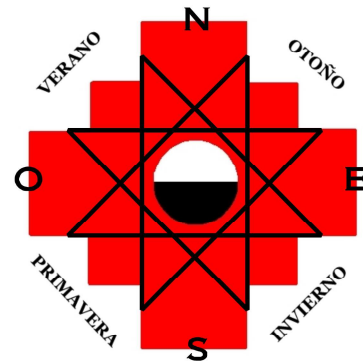
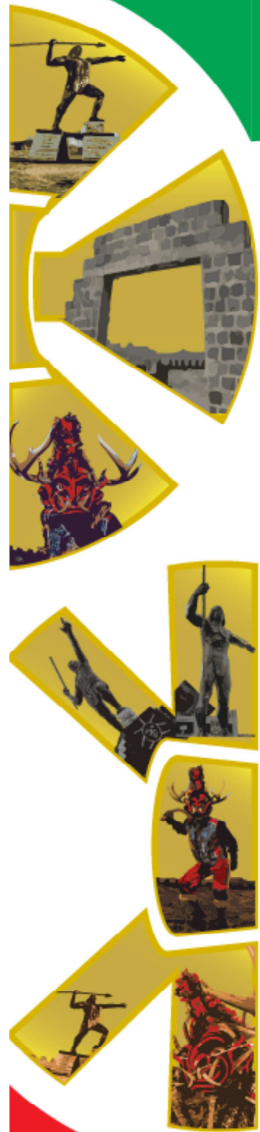
V. FRONTAL



ZONIFICACIÓN

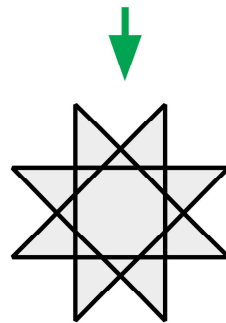


V. LATERAL



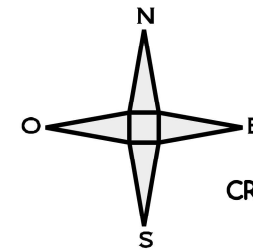
LA CRUZ DE LA CHACANA

ES LA CRUZ SOLAR INCA Y
ES UN ELEMENTO REPRESENTATIVO
DE TODA LA CULTURA ANDINA

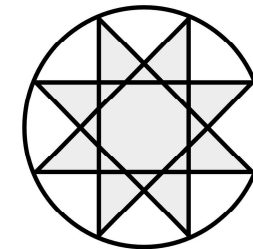


CRUZ DE 8 PUNTAS

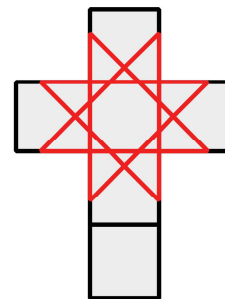
JUEGOS INFANTILES



CRUZ DE 4 PUNTAS

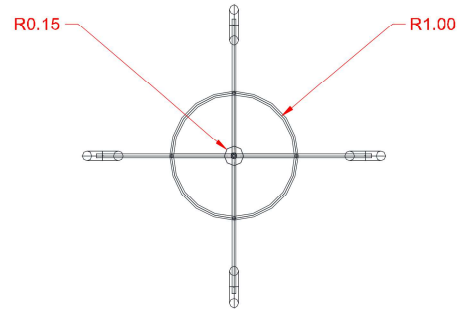


**CRUZ DE 8 PUNTAS
INSCRITA EN UN CIRCULO**

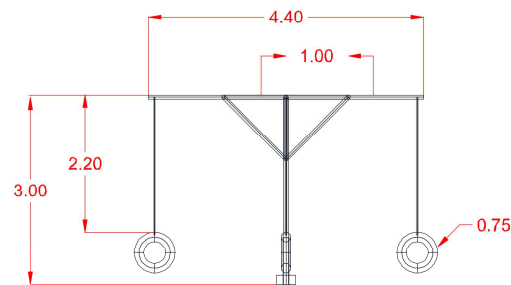
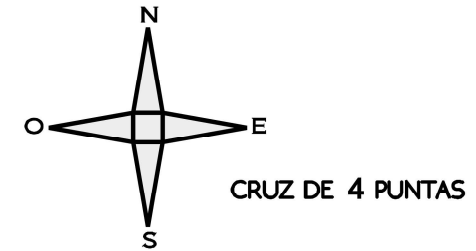


**CRUZ DE 8 PUNTAS
COMO MÓDULO
DE REPETICIÓN**

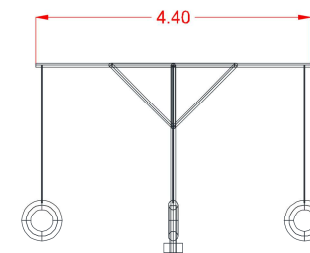
COLUMPIO CIRCULAR



V. SUPERIOR



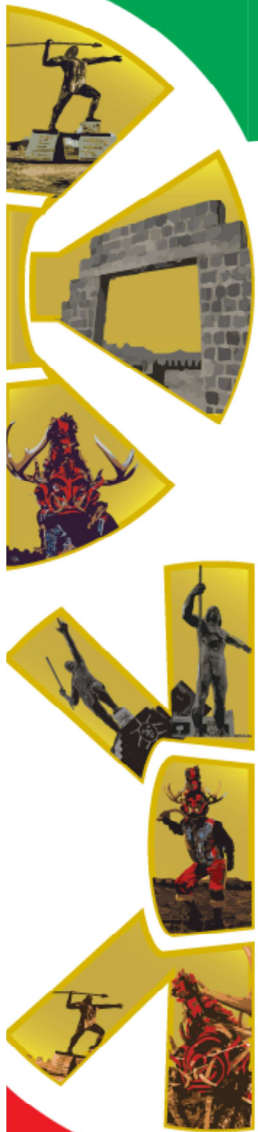
V. FRONTAL



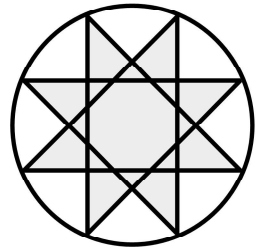
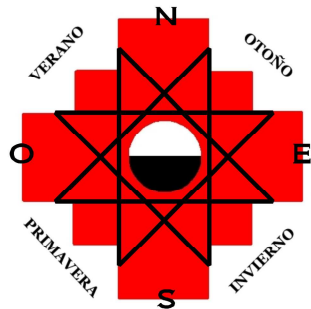
V. LATERAL

ESCALA 1:10

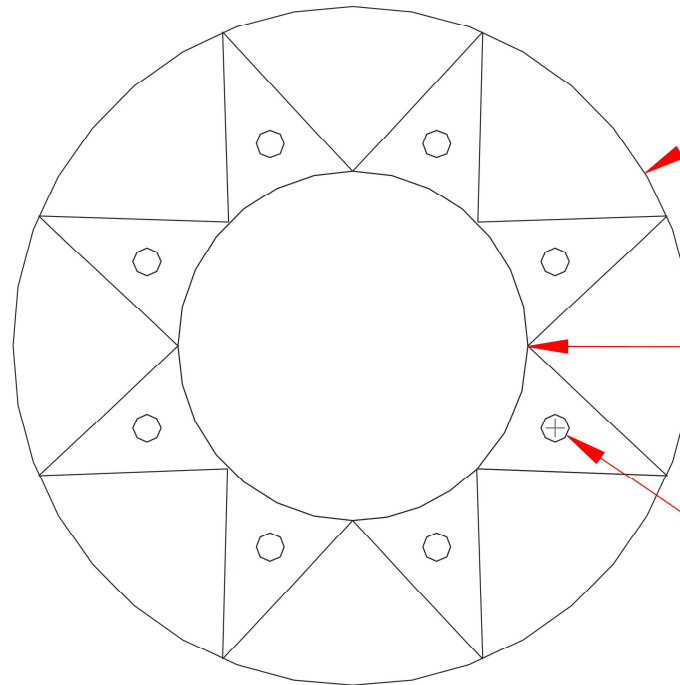
PROPUESTA LÁMINA N. 49



PILETA



CRUZ DE 8 PUNTAS
INSCRITA EN UN CIRCULO



V. SUPERIOR

R3.40

R1.75

R0.14

ESCALA 1:30

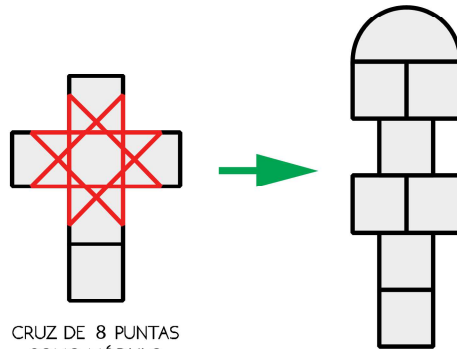
PROPUESTA LÁMINA N. 50



RUMI PARKI

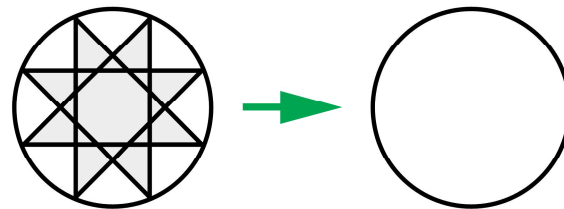
RAYUELA Y PERINOLA

RAYUELA



CRUZ DE 8 PUNTAS
COMO MÓDULO
DE REPETICIÓN

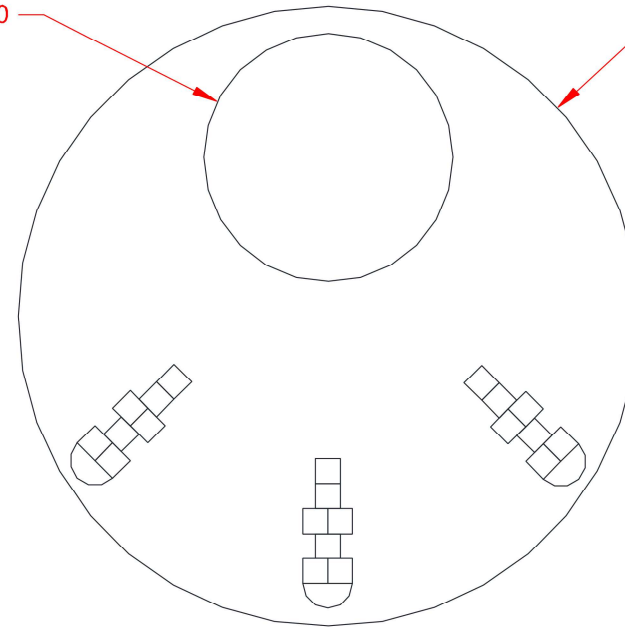
ZONA DE PERINOLA



CRUZ DE 8 PUNTAS
INSCRITO

R2.00

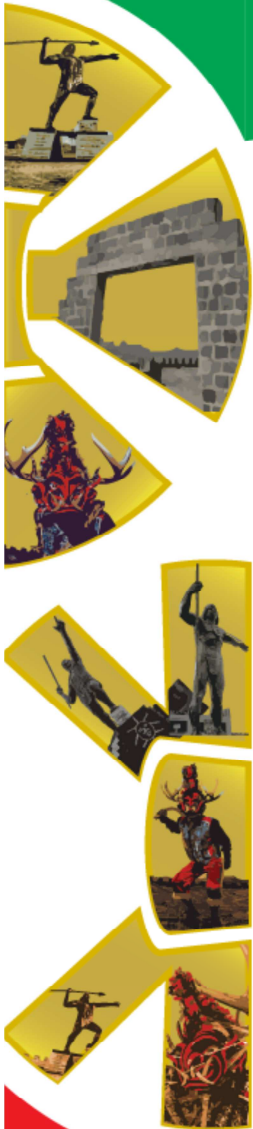
R5.00



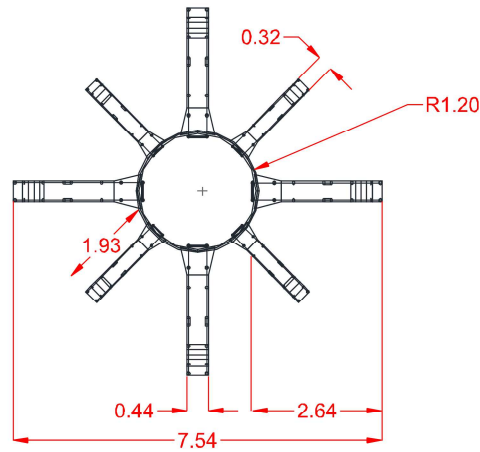
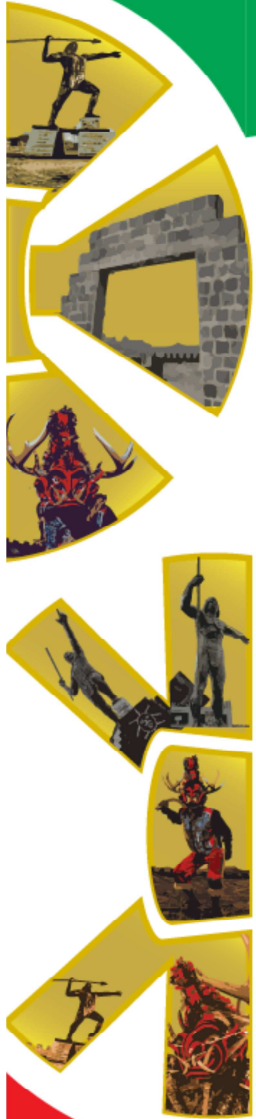
V. SUPERIOR

ESCALA 1:50

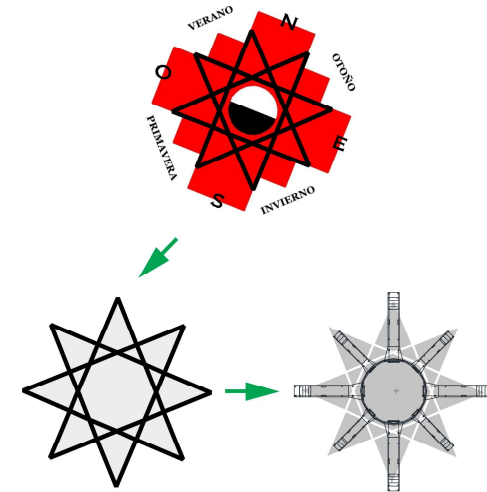
PROPUESTA LÁMINA N. 51



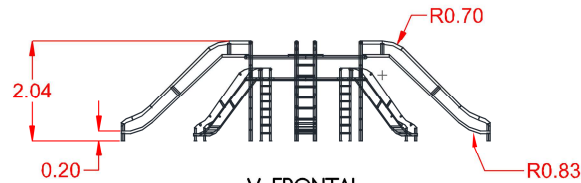
RESBALADERA INTI
DOBLE ALTURA



V. SUPERIOR



CRUZ DE 8 PUNTAS

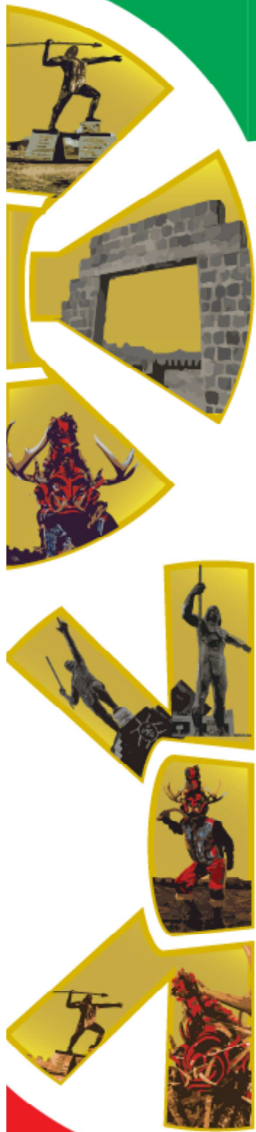


V. FRONTAL

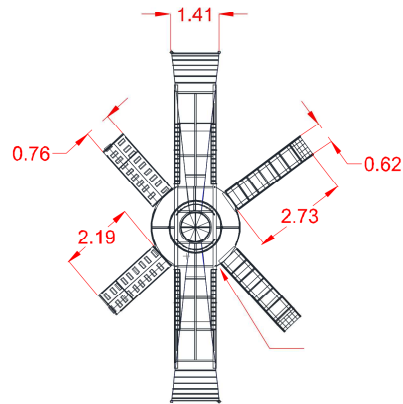


V. LATERAL

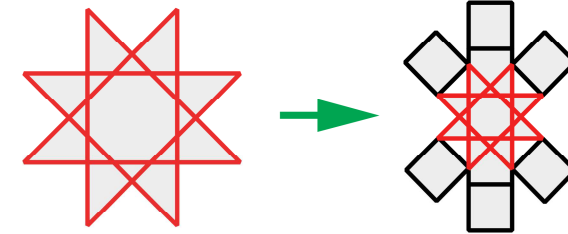
ESCALA 1:125
PROPUESTA LÁMINA N. 52



MULTIJUEGO

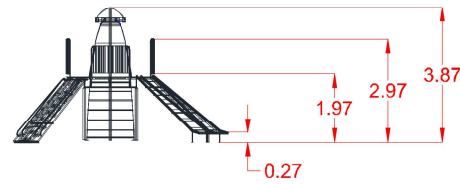


V. SUPERIOR

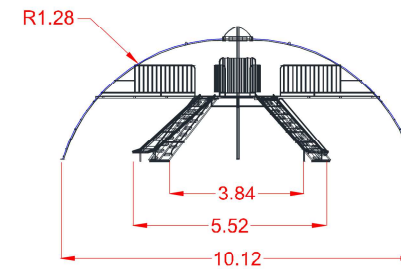


CRUZ DE 8 PUNTAS

MÓDULO REPETIDO



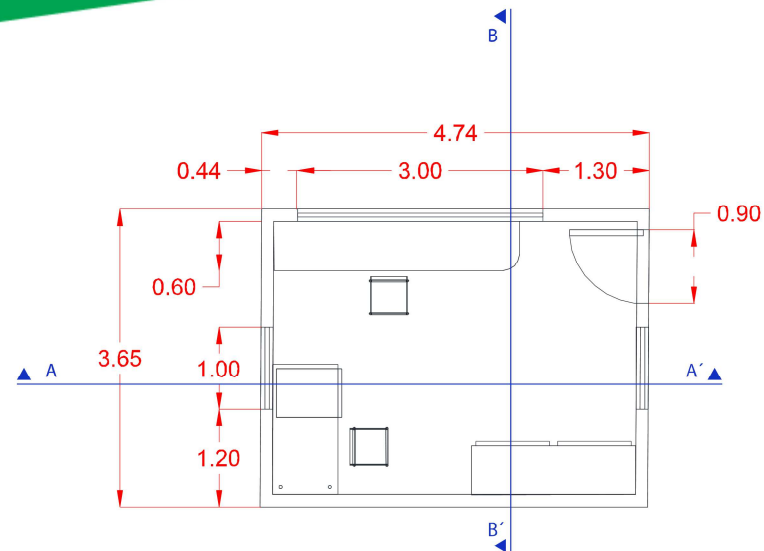
V. FRONTAL



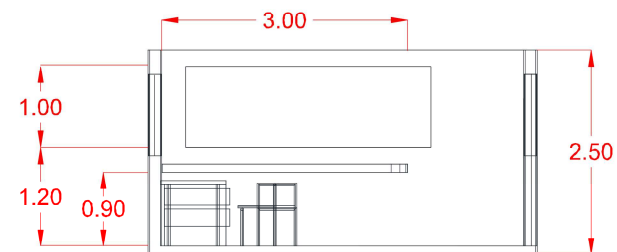
V. LATERAL

ESCALA 1:200
PROPUESTA LÁMINA N. 53

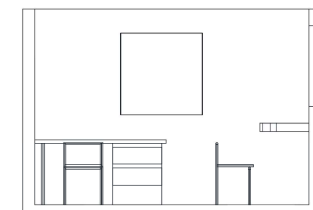
GUARDIANÍA



V. SUPERIOR



CORTE A - A'

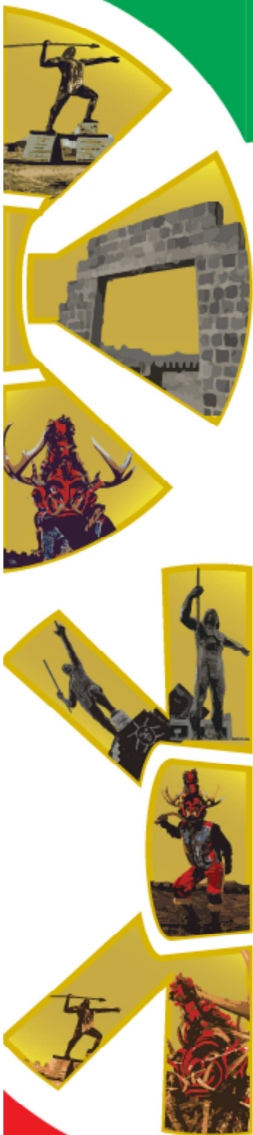


CORTE B - B'

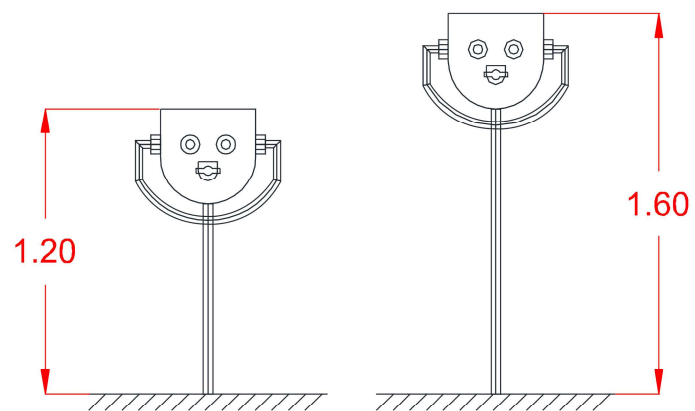
ESCALA 1:75

PROPUESTA LÁMINA N. 54

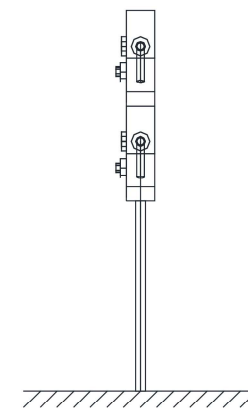




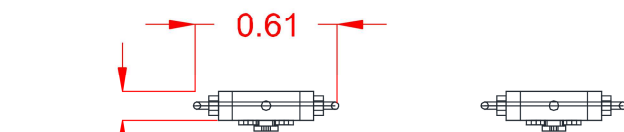
BINOCULARES
DOBLE ALTURA



V. FRONTAL

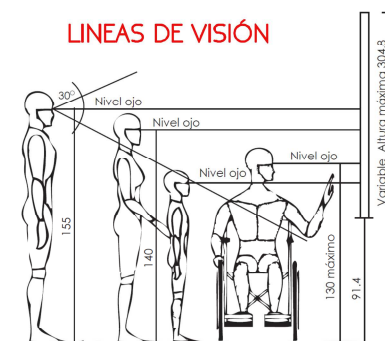


V. LATERAL



V. SUPERIOR

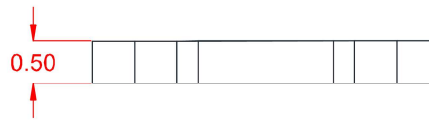
LINEAS DE VISIÓN



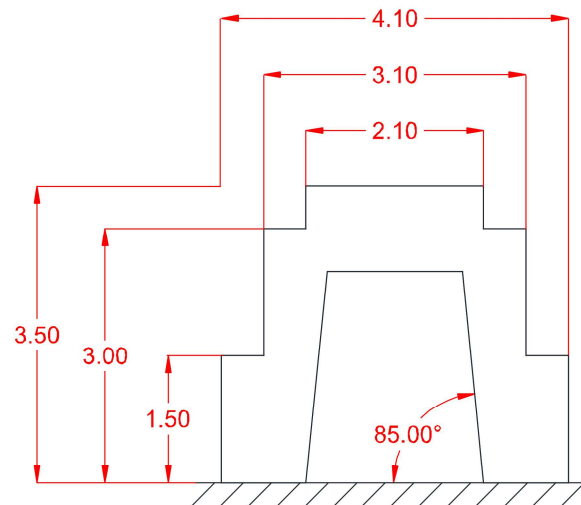
ESCALA 1:25

PROPUESTA LÁMINA N. 55

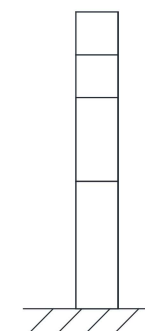
PORTONES DE INGRESO



V. SUPERIOR



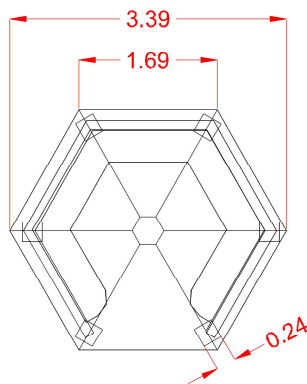
V. FRONTAL



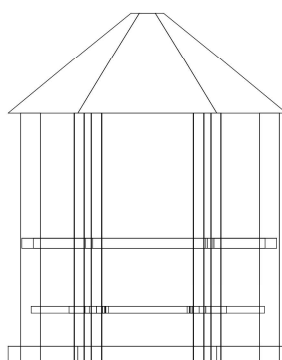
V. LATERAL

ESCALA 1:75
PROPUESTA LÁMINA N. 56

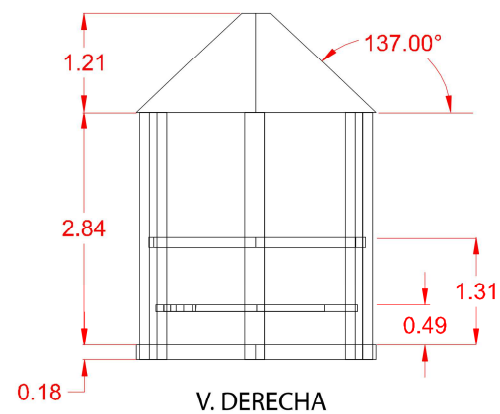
CASAS DE DESCANSO



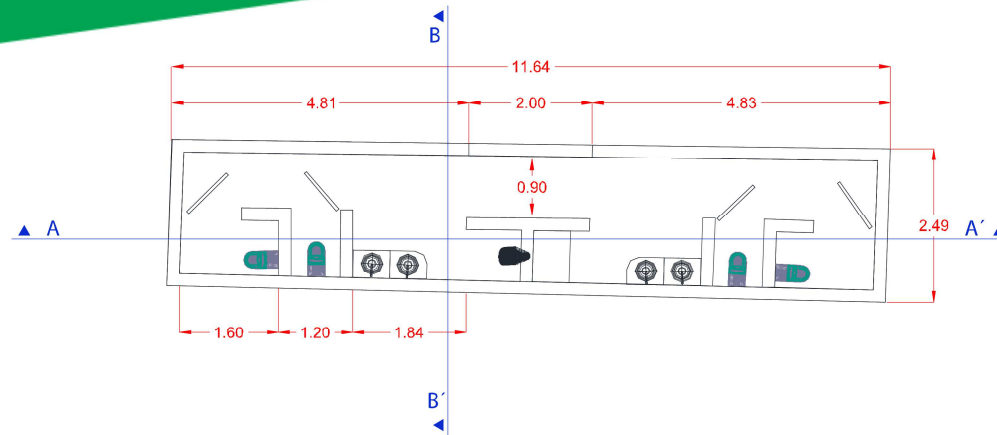
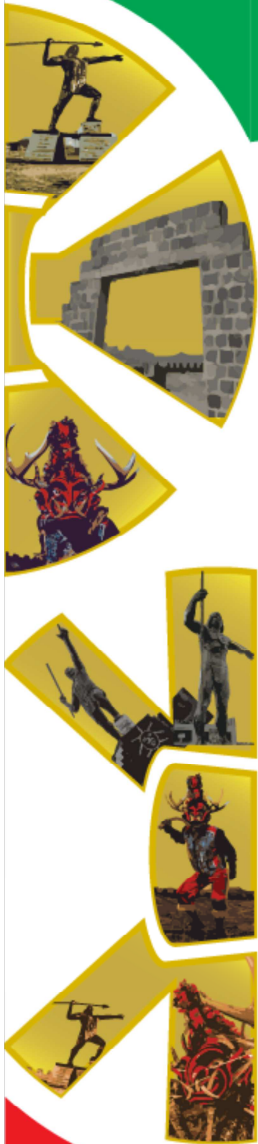
V. SUPERIOR



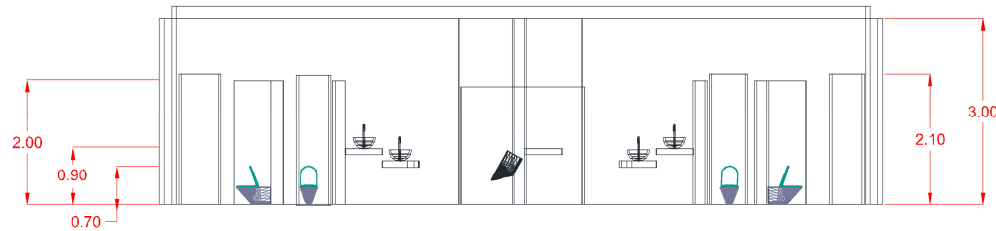
V. FRONTAL



V. DERECHA

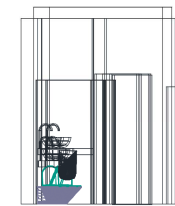
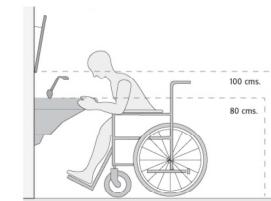
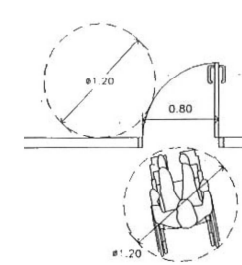


V. SUPERIOR



CORTE A - A'

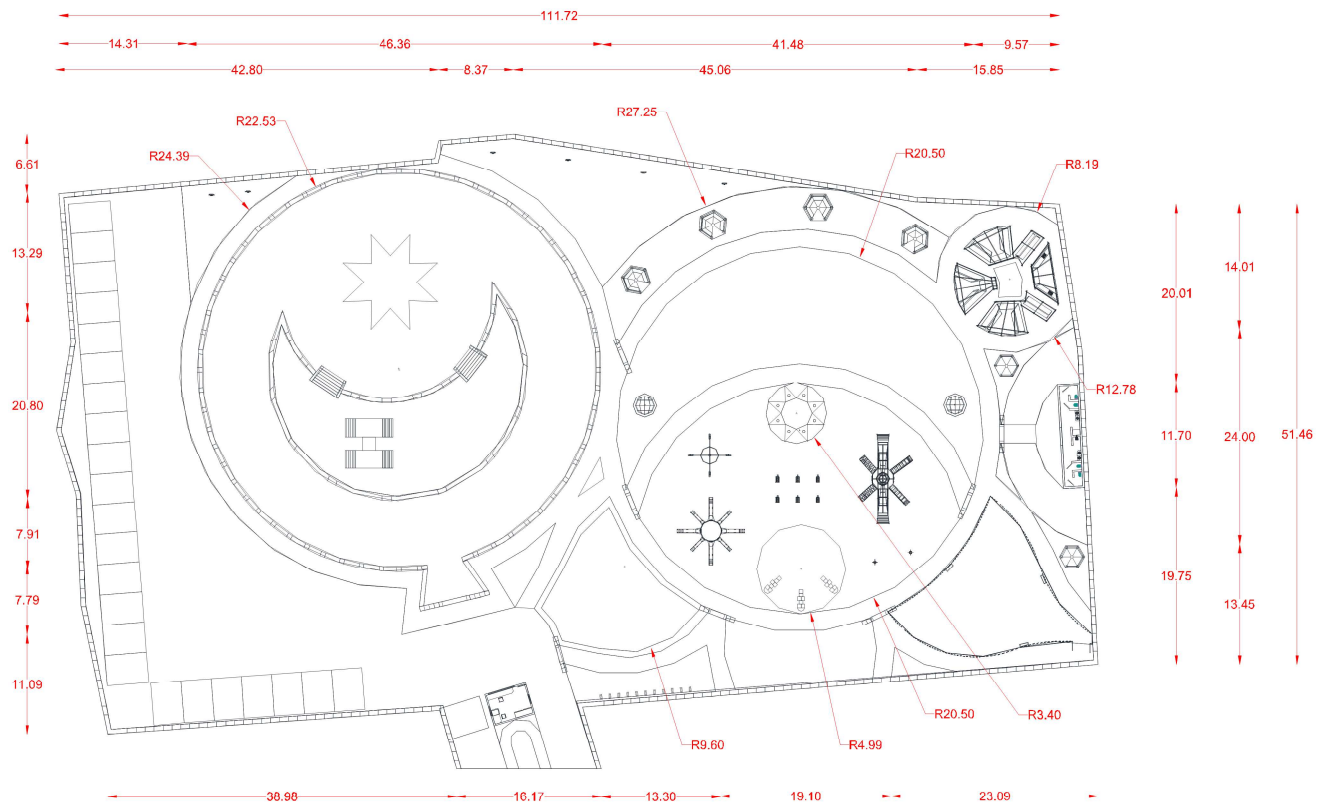
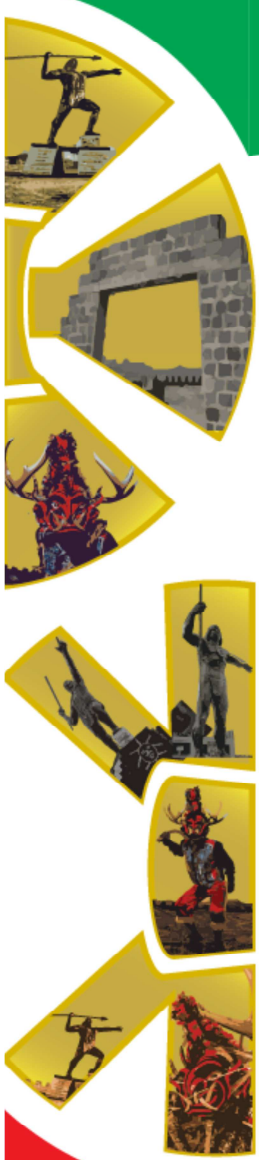
BAÑOS



CORTE B - B'

ESCALA 1:100
PROPUESTA LÁMINA N. 58

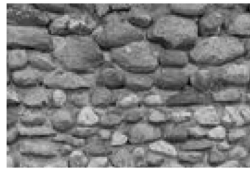
PLANO ACOTADO



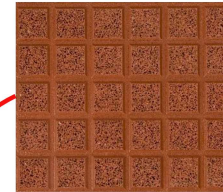
ESCALA 1:700
 PROPUESTA LÁMINA N. 59



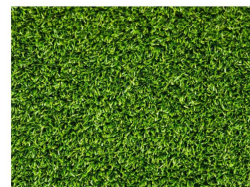
PIEDRA DE
CANTO RODADO



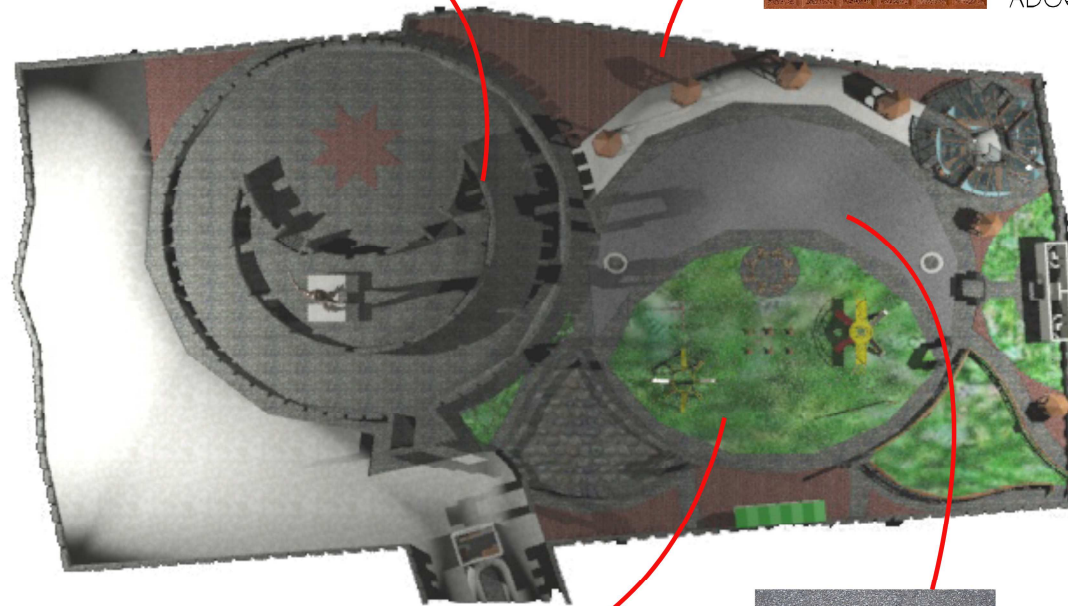
ADOQUÍN ROJO



CÉSPED Y
VEGETACIÓN



PAVIMENTO



PARQUEADERO



INGRESO







ZONA DE LA LUNA



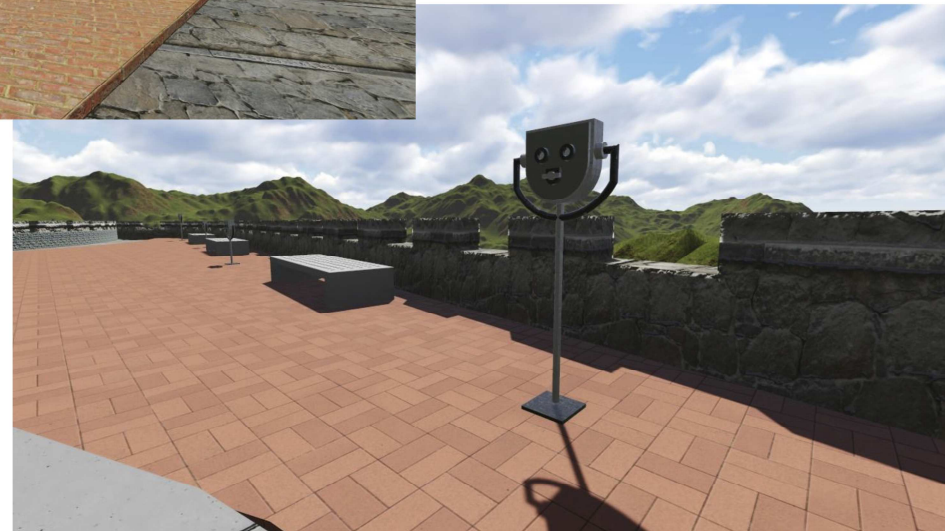
ZONA DEL SOL

APARCABICICLETA





MIRADOR NORTE



MIRADOR SUR

ZONAS DE DESCANSO





BAÑOS





BAR



PANELES DE SEÑALIZACIÓN





ZONA DE COMETAS

LEYENDA DEL JUEGO



RAYUELA Y PERINOLA



PILETA DE DESEOS



ZONA DE JUEGOS



ESTABLO DE LLAMAS



4.3 Presupuesto

Tabla 4.1 Presupuesto

PRESUPUESTO GENERAL				
DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	UNIDAD	PRECIO UNITARIO	PRECIO TOTAL
PISOS				
Piedra de canto rodado	2230,00	m2	15,00	33450,00
Cemento para pegado adoquín	230,00	sacos	6,00	1380,00
Arena pegado adoquín	1380,00	carretillas	2,25	3105,00
Mano de obra (adoquín)	2230,00	m2	3,00	6690,00
Adoquín rojo (20x10cm)	840,00	m2	18,00	15120,00
Granito	280,00	sacos	4,20	1176,00
Bondéx standar	56,00	sacos	1,80	100,80
Pavimento	840,00	m2	5,00	4200,00
Mano de obra (pavimento)	68,00	m2	12,00	816,00
Caminerías	200,00	m2	13,50	2700,00
PINTURA				
Empastado	102,00	sacos	19,00	1938,00
Permalatex exterior BLANCO	2,00	caneca	16,00	32,00
Permalatex exterior ROJO	2,00	galones	16,00	32,00
Permalatex exterior AMARILLO	2,00	galones	16,00	32,00
Permalatex exterior NEGRO	3,00	caneca	20,00	60,00
Mano de obra pintura	1540,00	m2	3,00	4620,00
REPARACIONES				
Escaleras	1,00	general	100,00	100,00
Muros	1,00	general	400,00	400,00
INSTALACIONES				
Instalaciones de agua (bar, pileta)	1,00	global	350,00	350,00
Instalaciones eléctricas	1,00	global	620,00	620,00
ELEMENTOS ARTIFICIALES				
Muros ingreso	8,00	unidad	300,00	2400,00
Guardianía	1,00	unidad	1200,00	1200,00
Bancas de concreto	8,00	unidad	80,00	640,00
Bancas del bar	8,00	unidad	110,00	880,00
Mesones de concreto	1,00	unidad	350,00	350,00
Binoculares	6,00	unidad	240,00	1440,00

Kioscos de artesanos	4,00	unidad	90,00	360,00
Mesones de madera	5,00	unidad	100,00	500,00
Jardineras de concreto	1,00	unidad	100,00	100,00
Jardinera alta de concreto	1,00	unidad	250,00	250,00
Pileta de agua	1,00	unidad	1100,00	1100,00
Sanitarios	7,00	m2	180,00	1260,00
Lavabos	4,00	unidad	90,00	360,00
Espejos	2,00	unidad	25,00	50,00
Establo de llamas	1,00	m lineal	300,00	300,00
Contenedores de comida (establo)	3,00	m lineal	25,00	75,00
Paneles de información	15,00	m lineal	100,00	1500,00
Luminarias 3,00 m. de alto	20,00	unidad	200,00	4000,00
Reparación tomas de agua	1,00	unidad	260,00	260,00
Puntos de luz en el bar	6,00	unidad	27,00	162,00
Basureros	8,00	unidad	75,00	600,00
Letras en bloque	1,00	unidad	2000,00	2000,00
Pérgolas de madera	10,00	unidad	100,00	1000,00
Casas de descanso	7,00	unidad	460,00	3220,00
Juego múltiple	1,00	unidad	1800,00	1800,00
Resbaladeras	1,00	unidad	1230,00	1230,00
Vacas locas	8,00	unidad	85,00	680,00
Boliches	2,00	unidad	50,00	100,00
Columpio circular	1,00	unidad	600,00	600,00
Palos encebados	2,00	m2	82,00	164,00
Aparcabicicletas	10,00	unidad	34,00	340,00
ELEMENTOS NATURALES				
Césped (incluye mano de obra)	96,00	m2	3,50	336,00
Plantas jardineras	13,00	unidades	20,00	260,00
Plantas jardineras (por metros)	35,00	m	18,00	630,00
Reubicación de árbol	1,00	unidades	80,00	80,00
Jardineria	110,00	m2	2,25	247,50
Pulido de piedra	650,00	m2	10,00	6500,00
COSTO ESTIMADO DE LA OBRA				113896,30
IMPREVISTOS 15%				17084,45
TRANSPORTE 20%				22779,26
ASESORIA Y DISEÑO 15%				17084,45
SUBTOTAL				170844,45
12% IVA				20501,33
TOTAL				191345,78

Elaborado por: Gabriela Salcedo

CAPÍTULO V

5.1 Conclusiones

- El presente proyecto es factible ya que mediante esta propuesta se le dio un nuevo uso a la Plaza de la Resistencia Indígena y a sus alrededores, creando así un lugar potencialmente turístico.
- Por medio de la investigación realizada se descubrió que la población de este sector se ha deslindado de sus raíces, tradiciones y costumbres debido al proceso de globalización por el cual nuestra sociedad se encuentra atravesando actualmente.
- Mediante la aplicación de encuestas se determinó que la propuesta debía ser dirigida hacia los menores de edad utilizando la estrategia de aprendizaje mediante el juego, debido a que para educar a una sociedad se debe empezar por los más pequeños.

5.2 Recomendaciones

- Es importante que durante el proceso de diseño se refleje la cultura de nuestro país, para que así el entorno que estamos creando se conjugue con nuestra propia identidad.

- Es necesario que la temática y el estilo de diseño en cuanto a los materiales que se ocupen en cualquier propuesta de recuperación de identidad cultural sean estudiados a fondo con el fin de mantener la legitimidad de la historia.
- Los iconos o personajes utilizados en proyectos de identidad cultural deberían ser sometidos a un proceso de investigación exhaustiva con el fin de mantener su esencia y no ser manipulados a conveniencia del investigador.

BIBLIOGRAFÍA

Acuario, T. A. (2012). Simbolismo, procesos comunicativos e identidad cultural de la Diablada Pillareña. (Doctoral disertación).

Andino, M. (1983). Tungurahua. Quito: Científica Latina Editores.

Asensio, F. (1997). Parques temáticos. España: Arco Editorial Board.

Asensio, F. (1997). Plazas. España: Arco Editorial Board.

Bastinos, J. (1896). Juegos Infantiles. Librería de Antonio J. Bastinos, Editor.

Bayardo, R., & Lacaria, M. B. (1997). Globalización e identidad cultural. Ediciones Ciccás.

Broto, C. (2012). Nuevos parques infantiles: planificación y diseño. Barcelona, España: LINKS.

Campana, M. (2001). PÍLLARO-Historia, Tradición y Leyenda.

Cande, J. A. L. (1999). Diseño urbano: teoría y práctica.

Espinosa, C. (2004). Tras las huellas de Rumiñahui (Reseñas).

Fletcher, J., Fall, A., Gilbert, D., & Wan hill, S. (2007). El turismo: Teoría y práctica. Madrid: Síntesis.

Flores, R., & González, M. D. J. (2014). Consideraciones sociales en el diseño y planificación de parques urbanos. Revista Economía, Sociedad y Territorio, (6), 24.

Friedman, J. (2001). Identidad cultural y proceso global. Amorrortu Heredia López, Lasluiza, T., & Liliana, G. (2013). La fiesta de la Diablada Pillareña y su influencia en el desarrollo de los principales atractivos turísticos del cantón Píllaro.

Lobach, B. (1981). Diseño Industrial.

Porras, P. I. P. G. (1987). Nuestro ayer: manual de arqueología ecuatoriana. Centro de Investigaciones Arqueológicas.

Heredia, M. (2014). Juegos recreativos para niños e implementación en el Parque Infantil de Atocha. Disertación (Ingeniera en Diseño Industrial) - Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Escuela de Diseño Industrial.

Mostaedi, A. (2003). Paisajismo: nuevo diseño en entornos urbanos. Barcelona, España: Instituto Monsa.

Munari, B. (1983). Cómo nacen los objetos: Apuntes para una metodología proyectual. Barcelona: Gustavo Gili.

Nicola, G. (1996). Historia de la Provincia del Tungurahua. Ecuador, Ambato: Pio XII.

Pradilla, E. (1997). Regiones o territorios, totalidad y fragmentos: Reflexiones críticas sobre el estado de la teoría regional y urbana. Revista EURE-Revista de Estudios Urbano Regionales, (23), 68.

Robalino, J. M. C. (1929). Monografía general del cantón Píllaro.

Román, K. (2013). Acondicionamiento integral del Parque Central del cantón Pelileo - Provincia de Tungurahua a través del diseño sustentable e interpretación cultural de la zona. Disertación (Ingeniero en Diseño Industrial, Mención Objetos) - Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Escuela de Diseño Industrial.

Sorkin, M. (2004). Variaciones sobre un parque temático. Barcelona, España: Gustavo Gili.

GLOSARIO

Rumi.- (Del quechua). 1. s. Piedra.

Ñawi.- (Del quechua). 1. s. Ojos, ojo, vista.

Yaku.- (Del quechua). 1. s. Agua.

Atipillahuaso.- (Del quechua). 1. adj. Poderoso, vencedor, invencible.

Ebanistería.- 1.f. Arte y oficio de hacer muebles o de trabajar en ébano y maderas finas. 2. Taller donde trabaja un ebanista.

Chagra.- 1.com. Campesino de la república del Ecuador.

ANEXOS

ANEXO 1: ENTREVISTA REALIZADA AL ALCALDE DE PÍLLARO

1. ¿Qué actividades culturales se realizan en el cantón?

.....

2. ¿Cuáles son los elementos o personajes más representativos del cantón según su consideración?

.....

3. ¿Cree usted que la plaza de la resistencia indígena en la actualidad es considerado como un elemento representativo del cantón?

.....

4. ¿Se han realizado proyectos con el fin de recuperar la identidad cultural del cantón?

.....

5. ¿Existe un presupuesto destinado a este tipo de proyectos?

.....

6. ¿El municipio estaría interesado en realizar la adecuación de la plaza de la resistencia indígena?

.....

7. ¿Existe un registro del número de visitantes que asisten a la plaza de la resistencia indígena?

.....

8. ¿En qué estado considera usted que se encuentra la plaza de la resistencia indígena?

.....