

Resumen

La gamificación es una tendencia que ha ido tomando lugar en destinos con mayor desarrollo como una nueva manera de consolidar productos turísticos. Esto se debe a interacciones lúdicas y juegos serios que generan experiencias más gratificantes y un mayor nivel de satisfacción, así como crean motivaciones por la visita, aumentan la lealtad y el conocimiento del destino. El objetivo de esta investigación consiste en estudiar cómo se puede aportar al aprovechamiento de los recursos existentes en la parroquia rural de Yaruquí a través de la creación de productos turísticos que utilicen a la gamificación como herramienta de innovación, contribuyendo al desarrollo local y al largo plazo a la diversificación de la oferta existente en el cantón Quito. Esta parroquia se encuentra cerca al aeropuerto, principal punto de ingreso de turistas hacia Quito (vía E35); y cuenta con recursos que la vuelven potencialmente apta para la implementación de la gamificación, desde sus factores climáticos, riqueza natural e histórica-cultural, además de actividades alternativas como rutas de bicicletas, agroturismo y enoturismo que permiten el desarrollo de un producto diferente brindando experiencias significativas a la demanda existente. Para efectos del estudio se propuso la aplicación de una investigación de tipo exploratoria-descriptiva, y de campo, a desarrollarse en 3 fases a través de la recopilación de información, observación y la aplicación de instrumentos de análisis de datos como entrevistas y encuestas, estas arrojaron como resultado la generación de un diagnóstico y posterior diseño de dos productos turísticos que contribuirán al posicionamiento de la zona.

PALABRAS CLAVES:

- **GAMIFICACIÓN**
- **PRODUCTOS TURÍSTICOS**
- **APROVECHAMIENTO RECURSOS**
- **INNOVACIÓN**

Abstract

Gamification is a trend that has been taking place in more developed destinations as a new way to consolidate tourism products. This is due to playful interactions and serious games that generate more rewarding experiences and a higher level of satisfaction, as well as create motivations for the visit, increase loyalty and knowledge of the destination. The objective of this research is to study how it can contribute to the use of existing resources in the rural parish of Yaruquí through the creation of tourism products that use gamification as an innovation tool, contributing to local development and long-term term to the diversification of the existing offer in the Quito canton. This parish is close to the airport, the main point of entry for tourists to Quito (via E35); and it has resources that make it potentially suitable for the implementation of gamification, from its climatic factors, natural and historical-cultural wealth, as well as alternative activities such as bicycle routes, agrotourism and wine tourism that allow the development of a different product offering significant experiences to the existing demand. For the purposes of the study, was proposed the application of an exploratory-descriptive research type, and field, to be developed in 3 phases through the collection of information, observation and the application of data analysis instruments such as interviews and surveys, these resulted in the generation of a diagnosis and subsequent design of two tourism products that will contribute to the positioning of the area.

KEY WORDS

- **GAMIFICATION**
- **TOURISM PRODUCTS**
- **RESOURCES UTILIZATION**
- **INNOVATION**