



Estudio de alternativas para el aprovechamiento de recursos turísticos utilizando la gamificación como herramienta de innovación, parroquia Yaruquí

Arcos Solano, Andrea Salomé y Chávez Castro, Dayana Lizeth

Departamento de Ciencias Económicas Administrativas y del Comercio

Carrera de Licenciatura en Administración Turística y Hotelera

Trabajo de titulación, previo a la obtención del título de Licenciada en Administración Turística
Y Hotelera

Ing. Chiriboga Barba, Danny Fernando

28 de enero del 2021



Document Information

Analyzed document	Tesis_Gamificación_Arcos_Chávez.docx (D93582095)
Submitted	1/25/2021 11:34:00 PM
Submitted by	
Submitter email	dlchavez2@espe.edu.ec
Similarity	2%
Analysis address	mprea.espe@analysis.arkund.com



Firmado electrónicamente por:
**DANNY FERNANDO
CHIRIBOGA BARBA**

Lic. Chiriboga Barba, Danny Fernando PhD., MSc.

Director de Tesis

C. C 171141298-9



DEPARTAMENTO DE CIENCIAS ECONÓMICAS ADMINISTRATIVAS Y DEL COMERCIO

CARRERA DE LICENCIATURA EN ADMINISTRACIÓN TURÍSTICA Y HOTELERA

CERTIFICACIÓN

Certifico que el trabajo de titulación, **"Estudio de alternativas para el aprovechamiento de recursos turísticos utilizando la gamificación como herramienta de innovación, Parroquia Yaruquí"** fue realizado por las señoritas **Arcos Solano Andrea Salomé y Chávez Castro Dayana Lizeth**, el cual ha sido revisado y analizado en su totalidad por la herramienta de verificación de similitud de contenido; por lo tanto cumple con los requisitos legales, teóricos, científicos, técnicos y metodológicos establecidos por la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE, razón por la cual me permito acreditar y autorizar para que lo sustente públicamente.

Sangolquí, 28 de enero de 2021

Firma:



DANNY FERNANDO
CHIRIBOGA BARBA

Danny Fernando Chiriboga Barba
C. C 171141298-9



DEPARTAMENTO DE CIENCIAS ECONÓMICAS ADMINISTRATIVAS Y DEL COMERCIO
CARRERA DE LICENCIATURA EN ADMINISTRACIÓN TURÍSTICA Y HOTELERA

RESPONSABILIDAD DE AUTORÍA

Nosotras, **Arcos Solano Andrea Salomé y Chávez Castro Dayana Lizeth**, con cédulas de ciudadanía N°1725917601 y N°1726346321, declaramos que el contenido, ideas y criterios del trabajo de titulación: “**Estudio de alternativas para el aprovechamiento de recursos turísticos utilizando la gamificación como herramienta de innovación, Parroquia Yaruquí**” es de nuestra autoría y responsabilidad, cumpliendo con los requisitos legales, teóricos, científicos, técnicos, y metodológicos establecidos por la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE, respetando los derechos intelectuales de terceros y referenciando las citas bibliográficas.

Sangolquí, 28 de enero de 2021

Firmas

Arcos Solano Andrea Salomé
C.C.: 1725917601

Chávez Castro Dayana Lizeth
C.C.: 1726346321



**DEPARTAMENTO DE CIENCIAS ECONÓMICAS ADMINISTRATIVAS Y DEL COMERCIO
CARRERA DE LICENCIATURA EN ADMINISTRACIÓN TURÍSTICA Y HOTELERA**

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN

Nosotras **Arcos Solano Andrea Salomé y Chávez Castro Dayana Lizeth**, con cédulas de ciudadanía N°1725917601 y N°1726346321 autorizamos a la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE publicar el trabajo de titulación: **“Estudio de alternativas para el aprovechamiento de recursos turísticos utilizando la gamificación como herramienta de innovación, Parroquia Yaruqui”** en el Repositorio Institucional, cuyo contenido, ideas y criterios son de nuestra responsabilidad.

Sangolquí, 28 de enero de 2021

Firmas

Arcos Solano Andrea Salomé
C.C.: 1725917601

Chávez Castro Dayana Lizeth
C.C.: 1726346321

Dedicatoria

Este trabajo está dedicado antes que nada a mis padres y hermano, mis pilares de vida y compañeros fieles. A aquellos profesores que han sabido compartimos su verdadera pasión por la profesión que hemos elegido. A mis amigos incondicionales que siempre han sabido traer una sonrisa, un consejo o una escucha paciente y a mi compañero de aventuras. A todos y cada uno de ustedes, por ser una motivación, una enseñanza y un cariño sincero que han acompañado mi camino.

Andrea Arcos S.

Dedico el presente trabajo de titulación en primer lugar a mi familia, en especial a mis padres Marcos y Angélica quienes con su ejemplo de constancia y perseverancia me motivan a ser mejor persona cada día. A mis hermanos Cristhian y Marcelo que durante toda mi trayectoria en esta etapa llamada universidad me han brindado su apoyo y ánimos para salir adelante. A mi sobrino y ahijado quien con su inocencia y ocurrencias ha sido mi fortaleza y la luz en momentos difíciles. A todos mis amigos quienes han hecho que aprecie el valor de la verdadera amistad y el apoyo incondicional. A todas aquellas personas que confían en mí y han sido parte de esta etapa, brindándome su apoyo y experiencias positivas que ahora forman parte de la persona que actualmente me he convertido. Y finalmente a ti, mi angelito, que se me cuidas desde el cielo.

Dayana Chávez C.

Agradecimiento

Agradezco primero a Dios por todas las bendiciones que ha puesto en mi camino, a mi familia por ser mi apoyo en toda circunstancia y por su aliento cuando las cosas se vuelven difíciles. Quiero agradecer a todos los profesores que han puesto su granito de arena en el avance de este proyecto sobre todo a los que siempre nos motivaron sin importar que. A mis amigos más cercanos o también llamados hermanos por su fiel compañía en cada aventura iniciada y cada experiencia compartida, y en especial a Dayana mi compañera de vida desde hace mucho, y el mejor complemento. Gracias por todo su aporte y cariño que han permitido formar a este ser humano.

Andrea Arcos S.

Doy gracias a Dios por todo lo que me ha brindado hasta este momento, especialmente mi familia, porque estamos juntos y sanos. A mis padres porque a pesar de todo siempre estarán para apoyarme, así como a mis hermanos de dónde puedo encontrar un consejo o la solución a mis problemas. A mis docentes, quienes me demostraron que cuando uno hace las cosas con pasión, se puede contagiar y han hecho que ame más mi carrera. A todos mis amigos, de la misma carrera como aquellos de otras, quienes hicieron que esta experiencia universitaria este llena de buenos recuerdos y anécdotas. En especial a Andrea, mi compañera de tesis y mejor amiga, con quien hemos atravesado tanto malos y buenos momentos, demostrando que hay amistades que pueden durar para toda la vida y que son el complemento perfecto a la hora de trabajar. Finalmente, a todas las personas que formaron parte positiva de mi proceso de formación tanto humana como profesional.

Dayana Chávez C.

Índice de contenido

Certificado de Urkund	2
Certificado del director	3
Responsabilidad de Autoría	4
Autorización	4
Dedicatoria	6
Agradecimiento	7
Índice de contenido	8
Índice de Tablas	12
Índice de Figuras	14
Resumen	17
Abstract	18
Línea de Investigación	19
Introducción	19
Planteamiento del problema	20
Pregunta de investigación	22
Árbol de problemas	22
Objetivos	23
Objetivo general	23
Objetivos específicos	23
Capítulo I	24

Marco teórico	24
Teoría de Sistemas	24
Teoría Económica de la Innovación	27
Turismo 29	
Turismo Alternativo	30
Turismo Creativo	32
Gamificación.....	33
Marco referencial.....	35
Sistema de Turismo – SISTUR.....	35
“La economía del cambio tecnológico”	36
Juegos serios y la gamificación del Turismo	36
Modelo para el desarrollo de productos y servicios turísticos rurales sustentables.....	37
Manual de desarrollo de productos turísticos.....	38
Marco conceptual	39
Marco legal	40
Plan Nacional de Desarrollo Toda una Vida.....	40
Plan de Desarrollo y Ordenamiento territorial	41
Capítulo II.....	43
Metodología.....	43
Desarrollo metodológico	44
Tipología de la investigación.....	44

Instrumentos para la recolección de información.....	46
Procedimiento para la recolección de datos.....	48
Cobertura de las unidades de análisis.....	49
Procedimiento para tratamiento y análisis de información.....	50
Diagnóstico Situacional	50
Diagnóstico macro de la zona de estudio (Cantón Quito).....	50
Diagnóstico micro de la zona de estudio.....	55
Análisis de resultados obtenidos.....	64
Encuesta a los potenciales turistas	64
Encuesta a la comunidad.....	82
Entrevista GAD Parroquial.....	94
Capítulo III.....	100
Introducción	100
Prestadores de servicios	105
Accesibilidad.....	107
Infraestructura existente	109
Imagen del destino	110
Identificación de los recursos turísticos	110
Perfil del visitante general	134
Propuesta de productos	135
Producto cultural: Memorias Yaruqueñas	136

Producto natural: Oasis Yaruqueño.....	164
Conclusiones.....	192
Recomendaciones	195
Referencias.....	197
Anexos	203

Índice de Tablas

<i>Tabla 1 Principales políticas del Plan Toda una Vida.....</i>	<i>41</i>
<i>Tabla 2 Instrumentos para la recolección de información</i>	<i>46</i>
<i>Tabla 3 Datos Generales Cantón Quito</i>	<i>51</i>
<i>Tabla 4 Distribución zonal de las parroquias del DMQ.....</i>	<i>51</i>
<i>Tabla 5 Indicadores educativos del cantón Quito</i>	<i>54</i>
<i>Tabla 6 Datos Generales Parroquia Rural Yaruquí</i>	<i>56</i>
<i>Tabla 7 Barrios y comunas de la parroquia</i>	<i>58</i>
<i>Tabla 8 Establecimientos de alojamiento catastrados.....</i>	<i>101</i>
<i>Tabla 9 Establecimientos de A&B catastrados.....</i>	<i>102</i>
<i>Tabla 10 Transporte para acceder a la Parroquia de Yaruquí</i>	<i>107</i>
<i>Tabla 11 Ficha recurso: Pirámide de Oyambaro</i>	<i>111</i>
<i>Tabla 12 Ficha recurso: Cementerio Antiguo y Nuevo</i>	<i>114</i>
<i>Tabla 13 Ficha recurso: Ruinas de la Virgen de Santa Rosa.....</i>	<i>116</i>
<i>Tabla 14 Ficha recurso: Alpargatas de Luis González</i>	<i>118</i>
<i>Tabla 15 Ficha recurso: Agroturismo y Vivero Paraíso</i>	<i>119</i>
<i>Tabla 16 Ficha recurso: Chaupiestancia Winery</i>	<i>120</i>
<i>Tabla 17 Ficha recurso: Gruta del Niño</i>	<i>122</i>
<i>Tabla 18 Ficha recurso: Bulevar del Ferrocarril.....</i>	<i>125</i>
<i>Tabla 19 Ficha recurso: Iglesia y Parque central de Yaruquí.....</i>	<i>126</i>
<i>Tabla 20 Ficha recurso: Iglesia y Parque central de Yaruquí.....</i>	<i>127</i>
<i>Tabla 21 Ficha recurso: Cerro Cotohurco.....</i>	<i>128</i>
<i>Tabla 22 Ficha recurso: Túnel y puente de Guambi.....</i>	<i>130</i>
<i>Tabla 23 Ficha recurso: Cascada de la Chorrera</i>	<i>132</i>

Tabla 24 <i>Ficha Recurso: Pesca Deportiva Mami Madi</i>	133
Tabla 25 <i>Ingredientes actividad Arma tu Plato</i>	139
Tabla 26 <i>Ruta Cultural Memorias Yaruqueñas</i>	147
Tabla 27 <i>Costeo Producto Cultural Memorias Yaruqueñas</i>	163
Tabla 28 <i>Ruta Natural Oasis Yaruqueño</i>	167
Tabla 29 <i>Costeo Producto Natural Oasis Yaruqueño</i>	190

Índice de Figuras

<i>Figura 1 Metodología</i>	43
<i>Figura 2 Distribución zonal de las parroquias del DMQ</i>	52
<i>Figura 3 Ubicación geográfica de Yaruquí</i>	56
<i>Figura 4 Cerro Cotohurco</i>	60
<i>Figura 5 700 gradas</i>	60
<i>Figura 6 Pirámide de Oyambaro</i>	61
<i>Figura 7 Iglesia de Yaruquí</i>	61
<i>Figura 8 La Chorrera</i>	62
<i>Figura 9 El Túnel y Puente del ferrocarril de Guambi</i>	63
<i>Figura 10 Principal factor de motivación para realizar turismo rural el Quito</i>	64
<i>Figura 11 Imagen esperada</i>	65
<i>Figura 12 Predisposición a realizar turismo rural con gamificación Yaruquí</i>	66
<i>Figura 13 Interés por actividades ecológicas</i>	67
<i>Figura 14 Interés por actividades culturales</i>	68
<i>Figura 15 Predisposición a actividades interactivas</i>	69
<i>Figura 16 Preferencia de organización en compra de productos y servicios turísticos</i> ..	70
<i>Figura 17 Género</i>	71
<i>Figura 18 Edad</i>	71
<i>Figura 19 Procedencia</i>	72
<i>Figura 20 Procedencia turistas extranjeros</i>	73
<i>Figura 21 Procedencia turistas nacionales</i>	74
<i>Figura 22 Escolaridad</i>	75
<i>Figura 23 Ocupación</i>	76

<i>Figura 24 Ingreso mensual aproximado en el hogar</i>	<i>77</i>
<i>Figura 25 Correlación Gamificación-Actividades Ecológicas</i>	<i>78</i>
<i>Figura 26 Correlación Gamificación-Actividades Culturales.....</i>	<i>79</i>
<i>Figura 27 Correlación Gamificación- Procedencia</i>	<i>80</i>
<i>Figura 28 Correlación Gamificación – Actividades interactivas.....</i>	<i>81</i>
<i>Figura 29 Atractivos más importantes de la parroquia de Yaruquí</i>	<i>82</i>
<i>Figura 30 Nivel de desarrollo del turismo en la parroquia</i>	<i>83</i>
<i>Figura 31 Visualización impactos gracias a la actividad turística.....</i>	<i>84</i>
<i>Figura 32 Impactos de la actividad Turística visualizados.....</i>	<i>84</i>
<i>Figura 33 Comunidades que se dedican al turismo.....</i>	<i>85</i>
<i>Figura 34 Predisposición a recibir turistas</i>	<i>86</i>
<i>Figura 35 Razones para recibir turistas</i>	<i>86</i>
<i>Figura 36 ¿Considera que el turismo puede fomentar el desarrollo en la parroquia?</i>	<i>87</i>
<i>Figura 37 Expectativas de la parroquia a futuro</i>	<i>88</i>
<i>Figura 38 Género de los encuestados</i>	<i>89</i>
<i>Figura 39 Edad de los encuestados.....</i>	<i>90</i>
<i>Figura 40 Nivel de escolaridad de los encuestados</i>	<i>91</i>
<i>Figura 41 Ocupación de los encuestados.....</i>	<i>92</i>
<i>Figura 42 Ingreso mensual aproximado del hogar</i>	<i>93</i>
<i>Figura 43 Señalética propuesta para el sector Pirámide de Oyambaro.....</i>	<i>113</i>
<i>Figura 44 Señalética propuesta para el sector de Santa de Rosa.....</i>	<i>117</i>
<i>Figura 45 Señalética propuesta para el sector de la Gruta Del Niño</i>	<i>124</i>
<i>Figura 46 Señalética propuesta para el sector del Cotohurco.....</i>	<i>130</i>
<i>Figura 47 Señalética propuesta para el sector del río y puente del Guambi</i>	<i>132</i>
<i>Figura 48 Ícono del producto Cultural</i>	<i>136</i>

<i>Figura 49 Mapa de la Ruta Memorias Yaruqueñas</i>	<i>142</i>
<i>Figura 50 Fotografía ejemplo actividad ¿Qué hay en el mercado?.....</i>	<i>143</i>
<i>Figura 51 Fotografía ejemplo actividad La psicología de lo producido</i>	<i>145</i>
<i>Figura 52 Fotografía ejemplo actividad Arma tu plato</i>	<i>148</i>
<i>Figura 53 Fotografía ejemplo actividad La Secuencia de la Uva</i>	<i>152</i>
<i>Figura 54 Fotografía ejemplo actividad Búsqueda del personaje</i>	<i>157</i>
<i>Figura 55 Instrumento con materiales reciclados</i>	<i>159</i>
<i>Figura 56 Ícono del producto Cultural</i>	<i>164</i>
<i>Figura 57 Mapa de la Ruta Oasis Yaruqueño.....</i>	<i>170</i>
<i>Figura 58 Fotografía ejemplo actividad ¿Cómo se hace el Queso?</i>	<i>173</i>
<i>Figura 59 Tabla de plantas.....</i>	<i>177</i>
<i>Figura 60 Luz de Bengala 18 cm.....</i>	<i>183</i>
<i>Figura 61 Fotografía ejemplo actividad Búsqueda del personaje</i>	<i>184</i>
<i>Figura 62 Palo de Lluvia</i>	<i>186</i>

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**

Línea de Investigación

De acuerdo con la naturaleza de esta investigación la línea base a la que se apega es **“Economía, Administración y Política”** ya que en esta se analiza los aspectos necesarios para la creación e innovación de productos turísticos.

Introducción

La actividad turística en el Ecuador según el boletín del MINTUR (2017) es una de las actividades más importantes en la economía, de hecho, es la tercera actividad económica no petrolera que más aporta al PIB del país. Por lo tanto, es de vital importancia el desarrollo de nuevos productos turísticos, pero el turismo es un sector que se encuentra en constante evolución, debido a esto, se deben crear alternativas que atraigan a nuevos turistas. En la actualidad, todos los productos deben estar desarrollados de acuerdo con las necesidades de los visitantes, por lo cual el sector siempre se encuentra en constante innovación.

Es así como en términos de innovación aparece la gamificación como una herramienta para generar motivación en los turistas que desean visitar un lugar. Viajar se ha convertido en la costumbre más antigua que tiene el ser humano por lo cual, se procura que dentro de un viaje se obtenga una experiencia mucho más completa y personalizada. A través de la interacción directa con el lugar y sus actividades, la gamificación, con el uso de una serie de dinámicas y juegos, logra una experiencia nueva, diferente que se queda en la mente del turista y logra un mejor posicionamiento del atractivo.

El lugar donde se pretende el diseño del producto turístico es la Parroquia de Yaruquí, esta forma parte de las 33 parroquias rurales con las que cuenta el Cantón Quito, en la provincia de Pichincha. Es un lugar privilegiado gracias a su ubicación

geográfica, debido a que está dentro de la ruta desde el aeropuerto (principal punto de ingreso de turistas) hacia Quito, y que permitirá ofrecer actividades y productos diferentes gracias a su riqueza en recursos tanto naturales como culturales, esto brindando experiencias significativas a la demanda existente.

Planteamiento del problema

Yaruquí es una de las parroquias rurales que forman parte del cantón Quito. En la actualidad es una parroquia netamente florícola y que se dedica a la agricultura como actividades principales, pero que busca alternativas para la dinamización de su economía, siendo el turismo una de ellas, dado que **la zona cuenta con una gran cantidad de recursos que no se han aprovechado, ni desarrollado por parte de las entidades competentes**, en parte por la falta de coordinación y comunicación.

Por esta razón se busca contribuir al desarrollo local a través del impulso turístico dada la existencia de recursos potenciales que permiten generar innovación y utilizan al turismo como motor diversificador de la economía y actividades. Todo esto al ritmo de la vanguardia y las necesidades cambiantes de la demanda, que al mismo tiempo aporten a la diversificación de la oferta existente de manera macro.

Con este antecedente, se toma a la parroquia de Yaruquí como punto de estudio, siendo elegida principalmente, por las alternativas de desarrollo que brinda, partiendo de su ubicación geográfica que permite crear un nexo entre las actividades que realizan los turistas a su llegada o al final de su visita a la ciudad de Quito. Además, de la variedad de recursos con los que cuenta que la vuelven potencialmente apta para el desarrollo de nuevos productos turísticos, desde sus factores climáticos, riqueza natural e histórica-cultural, sus construcciones de interés popular; a lo que se suma también

actividades alternativas como rutas de bicicletas, agroturismo y enoturismo que aportarán experiencias significativas a la demanda existente.

En la actualidad los viajeros ya no desean realizar actividades de turismo tradicional, por lo que las nuevas tendencias se inclinan a brindar más que un servicio o un viaje simple, una experiencia en la persona. Es aquí donde aparece la Gamificación (entendida como el uso de juegos en entornos y aplicaciones no lúdicas), como una técnica innovadora capaz de potenciar el involucramiento de los turistas, el esfuerzo, la fidelización y otros valores positivos. La Gamificación del turismo puede contribuir a interacciones más gratificantes y un mayor nivel de satisfacción, así como aumentar el conocimiento de la marca y la lealtad al destino, además de generar valor en los productos turísticos y su diferenciación.

Así, 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 partir de la creación de productos turísticos que utilicen a la gamificación como herramienta diferenciadora, que contribuya al desarrollo local de la parroquia y a la diversificación de la oferta existente en todo el cantón. La aplicación de la gamificación como herramienta le permitirá a la comunidad dinamizar su economía de una manera sostenible y con alto valor agregado que marque el inicio de la innovación en brindar experiencias, no solo para la parroquia sino para el cantón y porque no en un futuro, el país.

Para lograr el cometido, la investigación cuenta con un enfoque de desarrollo innovativo, donde las dimensiones a analizar están propuestas por el Sistema Turístico de Benni y la Teoría Económica de la Innovación de Freeman que dejarán como resultado un diagnóstico de la situación actual de la parroquia, así como propuestas de diseño de productos turísticos donde se conjugue los mecanismos y la tecnología que

engloba la gamificación para dar a conocer de una forma diferente los recursos de la ciudad. Además, el trabajo de investigación busca contribuir con el desarrollo sostenible del turismo de tipo alternativo- rural dentro de la parroquia, a través de una investigación de tipo exploratoria descriptiva con carácter no experimental.

Pregunta de investigación

¿Cómo se puede aportar al aprovechamiento de los recursos existentes en la parroquia rural de Yaruquí a través la creación de productos turísticos que utilicen a la gamificación como herramienta de innovación?

Árbol de problemas

Anexo 1

Objetivos

Objetivo general

- Identificar la alternativa turística, que aproveche los recursos turísticos, por medio de un proceso de gamificación, que aporte al mejoramiento de la afluencia turística de la parroquia Yaruquí.

Objetivos específicos

- Fundamentar la importancia de la investigación por medio de una adecuada revisión bibliográfica y netgráfica que suministren las bases teóricas del proceso investigativo.
- Diagnosticar el macro y microambiente mediante la utilización de adecuadas herramientas de investigación que permitan identificar las características del área de estudio.
- Diseñar productos turísticos dirigidos a la parroquia rural de Yaruquí, por medio de la técnica de gamificación, con el fin de aprovechar los recursos del sector.

Capítulo I

Marco teórico

Teoría de Sistemas

Para entender esta investigación se debe analizar a Bertalanffy (1986) quien entiende al sistema, a través del uso de principios matemáticos para generar explicaciones de fenómenos tanto físicos como sociales. Es decir, como un conjunto complejo de elementos que interactúan. El autor considera que los sistemas en conjunto son iguales a la suma de sus partes, y podrían estudiarse a partir del análisis individual de sus componentes. Este sistema funciona analizando el comportamiento de los individuos de acuerdo con el tipo de actividades que desempeñan (Bertalanffy, 1986).

Autores como Leiper (1979), Molina (1991) y Beni (2001) han indicado que esta teoría generalmente se puede utilizar para describir la actividad turística debido a que esta, se dedica al estudio general de los sistemas aplicando un enfoque de tipo interdisciplinario. En el turismo se analiza los elementos que lo componen, lo que permite observar datos relevantes sobre la oferta y demanda; en el ámbito de la investigación esta teoría ha logrado de manera exitosa determinar los impactos que tiene la actividad turística en el medio donde se desenvuelve. Así, el enfoque sistémico permite analizar un conjunto de actividades y diferentes actores, y como estos pueden afectar de manera positiva o negativa en el desarrollo de productos turísticos.

Según Beni (1998) a partir de la teoría de los sistemas, se puede desarrollar un estudio detallado sobre el turismo, con el fin de identificar sus elementos, cuáles son sus atributos y las relaciones de causa y efecto, que genera esta actividad. Esto con el fin de esbozar claramente el alcance cubierto por el denominado SISTUR. Para este autor (2001) el sistema se presenta como conjunto de procedimientos, doctrinas, ideas

o principios lógicamente ordenados y cohesivos, con la intención de explicar u dirigir la operación de un todo, en este caso el turismo.

El SISTUR como Beni (1998) indica, selecciona de forma adecuada todos los elementos que intervienen en un sistema turístico, que para efectos de este trabajo es muy importante, debido a que se busca identificar cuáles son las características y los motivos por los cuales se realiza un viaje y como se elige un destino. Este sistema ayuda a que el turismo se pueda desarrollar en su sentido más amplio y complejo, en donde se muestra una serie de combinaciones de fuerzas y energías que se pueden llegar a dar.

Para Beni (2001), el turismo es un sistema multidisciplinar, en el cual se pueden interrelacionar varias actividades cotidianas de las personas y el mundo que las rodea. El SISTUR si es analizado correctamente puede ayudar a realizar un diagnóstico de la situación actual del lugar donde se va a realizar la actividad y ayudará a determinar estrategias para lograr un deseado equilibrio. Además, ayuda al incremento del nivel de inversiones, generar empleo, mejorar la calidad de las instalaciones y los servicios que se ofertan (Chacón & Vergara, 2015).

Beni (2001) propone su sistema en el cual intervienen 3 subsistemas que interactúan entre sí.

- **Subsistema relaciones ambientales:** es aquel conjunto de factores externos en los cuales se desenvuelve la actividad turística, es aquí donde se debe analizar el entorno, con aquellos aspectos sociales, económicos, culturales y ecológicos. Estos 4 aspectos según el autor están en constante interacción. En el SISTUR el ambiente juega un papel importante debido a que de esta forma se puede saber la condición real en la que el turismo se está desarrollando.

- **Subsistema organización Estructural:** Está conformado por la denominada infraestructura y superestructura turística, la existencia de estos elementos ayuda a que la actividad turística se realice de la mejor forma; en este subsistema el Estado aparece como parte de la superestructura, y será el encargado de realizar políticas a favor del desarrollo de la actividad, así como de su regulación, todo con el apoyo de sus diferentes actores.

Dentro de la infraestructura, Beni (2001) señala que es todo aquello que ayuda a que la actividad turística se desenvuelva y cuyo desarrollo se encuentra en manos de la superestructura; así encontramos carreteras, servicios básicos, servicios de salud, entre otros.

- **Subsistema operativo de turismo:** en este sistema se analiza el mercado como tal con sus protagonistas; la oferta, demanda y la distribución. Dentro del SISTUR estos tienen una relación directa de consumo y producción. En la oferta se encuentran todos los diferentes prestadores de servicios turísticos, que son los que crean las entradas o estímulos para que el proceso turístico se desarrolle, y la demanda son los turistas, es decir, aquellos que reciben los outputs, que se traducen como el viaje o la experiencia deseada.

Para Benni (2001) el correcto análisis de este sistema garantiza el desarrollo de un producto turístico exitoso, en el cual existe un equilibrio entre el entorno que rodea a la actividad, la legislación y apoyo del estado o entes reguladores y los prestadores de servicios turísticos. Además, a través de un correcto estudio del subsistema operativo, se puede determinar correctamente cuales son los requerimientos actuales de los turistas para así adaptar el producto a sus necesidades. La armonía de este sistema

garantiza una experiencia de turismo ideal, el correcto uso de los recursos que se encuentran a disposición y el desarrollo sostenible de la población donde se realiza.

Teoría Económica de la Innovación

Existen múltiples teorías referentes a la innovación, pero se ha elegido una que por sus características aporta a la presente investigación, está es la presentada por Freeman (1975) quien menciona que la innovación debe ser considerada como un proceso en el que se integra los inventos o tendencias y la tecnología para mejorar o crear productos, sistemas, servicios o procesos, en este caso enfocados al turismo. Para el autor la innovación se encuentra relacionada de manera directa con el mercado, principalmente con la demanda, sin la cual no podría existir desarrollo continuo, dado que sus necesidades cambiantes son uno de los motivos de nuevas invenciones.

A esta definición se suma Mulet (2005) acotando que al hablar de innovación se hace referencia a todo tipo de cambio que genere valor y que tenga consecuencias económicas directas, partiendo de cualquier tipo de conocimiento. Mulet (2005) reconoce que las innovaciones tecnológicas suelen ser las más desarrolladas y que implican mayor riesgo, además que dadas sus características tienden a ser difícilmente imitables y por lo tanto pueden mantenerse como novedosas en el mercado por un tiempo mayor.

Para lograr una innovación exitosa esta debe formar un proceso interactivo de relaciones tanto internas como externas del conocimiento que se conjuga. Por un lado, el innovador adquiere conocimientos mediante su propia experiencia a través de procesos de diseño, desarrollo, producción y comercialización; y por otro como sustenta Shumpeter (1934), aprende constantemente de relaciones con diversas fuentes

externas y su entorno, del que puede tomar o adaptar conceptos al proceso que le permitan generar el cambio o la creación buscada (COTEC, 2000).

Otro punto importante discutido por Freeman, es la necesidad de clasificar las innovaciones según su naturaleza y el impacto que generan. Por lo que el autor presenta las innovaciones radicales, comprendidas como aquellas que suponen procesos y productos totalmente nuevos; y, las innovaciones incrementales que son menos observadas pero que generan constantes mejoras en los productos y procesos ya existentes. Además de que son tomadas en cuenta dentro de las difusiones de innovación, donde una vez que se da a conocer el invento, posteriormente le sucederán una serie de mejoras sea de parte del innovador o de la competencia que continua con la cadena incremental (Freeman, 1975).

Este antecedente da lugar también al “tirón de la demanda” y el “empuje de la ciencia y tecnología” como los hilos que dan cabida a la creación o cambio y engloba según su tipo a las innovaciones radicales e incrementales. Siendo la primera el auténtico empuje inicial del desarrollo por parte del conocimiento y las tecnologías, y la segunda un tirón en el que la demanda será la razón por la que se generen cambios y brinden las contribuciones necesarias como lo menciona Philips (1971). Volviéndose sumamente importante la aplicación de ambas en los diversos procesos, ya que traerán el desarrollo continuo y permitirán el progreso de los entes que las incluyan.

Así se puede observar que la innovación tiende a convertirse en la principal fuente de crecimiento y avance de los diferentes países al volverse una parte importante dentro la generación de productividad y competitividad, que tan solo utiliza los conocimientos pre-adquiridos de manera inteligente o diferente.

Turismo

En términos generales el turismo es una de las actividades que, con una correcta planificación y desarrollo, se puede convertir en el motor que ayude al crecimiento de la economía y a la mejora de la calidad de vida de la población en donde se desarrolla. En esencia, la actividad turística promueve el crecimiento no únicamente en su sector sino también en los diferentes sectores que lo rodean (Morillo, 2011). Si hablamos en términos económicos la Organización Mundial del Turismo (OMT) en su boletín del (2008), informa que el turismo participa en un 35% en las exportaciones a nivel mundial.

En lo que respecta a la historia de la humanidad, el turismo nace desde que el hombre viajaba por supervivencia, cuando era nómada, donde su principal motivación era buscar alimentos y abrigo (Gurría , 2004). Además, se menciona que en esa época ya existía la esencia de un turismo de negocio, cuando el hombre primitivo se convierte en sedentario y se trasladaba a diferentes lugares para realizar trueque con los productos que tenía como excedente. Posteriormente, en la época de los griegos y los romanos, la actividad turística se empezó a evidenciar cuando estos se dirigían a lugares como aguas termales y medicinales para recuperar su salud. Finalmente, en la época medieval despunta el desplazamiento de personas con el surgimiento de las denominadas peregrinaciones y guerras santas (Gurría , 2004).

Como se puede observar el turismo desde sus inicios ha sido motivado por el desplazamiento para la satisfacción de diferentes necesidades; por este motivo, varios autores han intentado definir al turismo para darle una explicación a este fenómeno social. La mayoría coincide que es una actividad en la cual los individuos se desplazan de un lugar a otro, pero al momento de llegar a describir a profundidad discrepan, ya

que como muestra la historia esta, ha ido evolucionando y adaptándose a las nuevas necesidades de hombre (Morillo, 2011).

En 1993 la Comisión de Estadística de las Naciones Unidas aprobó un informe emitido por la Organización Mundial del Turismo en el cual se define al turismo como: “las actividades que realizan las personas durante sus viajes y estancias en lugares distintos al de su entorno habitual, por un período de tiempo consecutivo inferior a un año, con fines de ocio, por negocios y otros motivos” (Organización Mundial del Turismo, 1998). De acuerdo con esta definición podemos observar que la actividad turística se traduce al traslado de individuos a diferentes lugares geográficos seleccionados de acuerdo con su motivación. Sin embargo, en la actualidad debido a que los individuos son muy variables, el turismo ha dejado de ser tradicional y gracias a esto han surgido nuevas modalidades.

Turismo Alternativo

Actualmente, están apareciendo nuevas formas en las que se puede realizar la actividad turística, como lo es el turismo alternativo. En este existen otras formas de hacer las cosas, incluyendo actividades de esparcimiento alejadas de las masas. En los últimos años ha surgido una corriente mundial de personas, cuya motivación principal es el contacto con la naturaleza y conocer las diferentes culturas autóctonas. Su visita va más allá de únicamente conocer sino también se busca el ser parte de las diferentes actividades que se realizan, es aquí donde esta nueva tendencia toma el protagonismo ya que ofrece servicios relacionados con una manera distinta de hacer turismo.

El turismo alternativo dentro de este enfoque se lo puede dividir en tres segmentos, de acuerdo con las actividades que se pueden realizar durante la visita (Velasguí, 2020).

- **Ecoturismo:** Es aquel tipo de turismo en el cual la principal motivación de viaje es el contacto y apreciación de la naturaleza, las actividades pueden ir desde la apreciación de la flora y fauna hasta actividades de investigación biológica.
- **Turismo de aventura:** En este tipo el turista es motivado por el deseo de realizar actividades de recreación y riesgo que se pueden encontrar en la naturaleza, se pueden realizar en tres ámbitos agua, aire y tierra. Consiste en la realización de diferentes deportes relacionados con el entorno ambiental.
- **Turismo rural:** Aquí la principal motivación es el contacto, convivencia y participación con una comunidad rural, se busca conocer la cultura del lugar y sus actividades cotidianas, a través de la participación en talleres y la convivencia (Fajardo, Rojas, & Ortega, 2011).

En conclusión, el turismo alternativo resalta que todos los espacios que existen en una localidad cuentan con potencial para ser desarrollados como turísticos, a diferencia del denominado turismo tradicional (Torres, 1998). En este tipo de turismo el individuo no solo convive con la naturaleza y la comunidad que habita en ese lugar, sino que también se interesa por preservar la cultura, tradiciones y la naturaleza como tal. Debido a que se busca la generación de un desarrollo económico, sin dejar de lado el cuidado y preservación del sitio con todas sus características y costumbres (Ibáñez & Villalobos, 2012).

Turismo Creativo

El turismo creativo engloba una serie de actividades de tipo cultural, creativas o lúdicas que generan situaciones donde el turista puede participar de las diferentes experiencias y cursos característicos de los destinos de una manera activa, en la que el turista ya no solo contempla, sino que desarrolla la capacidad de descubrir y conectarse con la gente del lugar, experimentando nuevas emociones (Mazarrasa, 2016).

El éxito de la oferta creativa se encuentra en generar experiencias auténticas y que estén basadas en las características propias del territorio, su patrimonio, paisaje, actividades y la identidad de los anfitriones, brindándole valor a lo que poseen como localidad (Rivera, 2013). Lo que contribuye entonces a diversificar la oferta turística y traer un desarrollo positivo tanto a la comunidad como a los visitantes dado que ambas partes son importantes y se complementan del otro.

Con la premisa de valorar lo local, esta propuesta turística nace de las necesidades sociales y por lo tanto tiende a convertirse en una verdadera herramienta de desarrollo que trae consigo una responsabilidad social en la que todos participan de las decisiones y la organización, lo que se traduce en un aprendizaje en conjunto que incide en la construcción de los escenarios que se desean alcanzar.

A esto se suma la co-creación de experiencias, que pone una estampa positiva en las localidades y gracias a las relaciones generadas favorece a que se desarrollen nuevas maneras de dar a conocer el destino como el boca a boca, un instrumento importante para conectar a los visitantes con el espacio turístico y recordar constantemente las experiencias del ayer en su presente (E-Korstanje, 2015).

Dentro de este tipo de turismo nace también la gamificación como una de las diversas actividades a desarrollarse en las localidades, que aporta innovación y creatividad que muchos buscan para ofertar sus recursos únicos. Esta tendencia se centra en la parte lúdica resaltando más el involucramiento participativo y trayendo consigo una alta recordación.

Gamificación

Como lo mencionan Huotari y Hamari (2012) la gamificación hace referencia a la aplicación de principios, elementos y diseños que son propios de los juegos en contextos no lúdicos, donde el objetivo consiste en conseguir la participación voluntaria de las personas en actividades propuestas que generen experiencias positivas. El término fue creado por Nick Pelling en el año 2002 haciendo referencia a softwares de videojuegos, pero no es hasta el 2008 que se vuelve público gracias a un artículo de blog, y posteriormente comienza a popularizarse hasta llegar el 2010 cuando se empieza a utilizar en el ámbito educativo, dando la premisa para su aplicación posterior en nuevas ramas (Morales Pérez, 2019)

En el campo del turismo, su aplicación inició para el año 2011 como una herramienta que aportaba a las estrategias de promoción de los diversos destinos a través del desarrollo de aplicaciones tecnológicas. En la actualidad se ha convertido en una tendencia exitosa que genera una interacción e involucramiento más consciente por parte de los visitantes con el espacio sea natural o cultural que están visitando. Ahora se centra en crear una experiencia totalmente diferente a otras que los turistas han tenido antes, por lo que se convierte en un punto de innovación que trae memorabilidad con ella y hasta cierto punto sirve de motivación para la visita a los destinos (Kim, 2000).

La gamificación potencia la motivación, fidelización y valores positivos en quienes se encuentran participando de estas; y también es visto como una manera de establecer marcas (Zichermann & Cunningham, 2011). Esto se logra a través de aplicaciones tecnológicas pero también sistemáticas y por lo tanto se vuelve importante hacer una diferencia entre los términos “gamificación” y “juego”, siendo que el primero está centrado en el cambio del comportamiento de los jugadores, el compromiso significativo con su entorno para lograr una interacción y potencialmente lograr recompensas; y el segundo término que se basa en lograr entretenimiento y placer (Azadegan & Riedel, 2012; Seabon & Fels, 2015)

Así, la gamificación sugiere utilizar el modelo de ingeniería de software MDA (Mecánica- Dinámica- Estética) de manera sistemática cuando se cree un producto turístico para la implementación de esta en el campo. Donde se entiende a la mecánica como las herramientas del juego que incluyen logros, insignias, etc.; la dinámica como aquello que conecta con el juego sea la libertad de tomar de decisiones, trabajar en equipo, avanzar a otro nivel o competir con otros por parte del participante. Todos estos elementos que crean una experiencia de juego significativa y, finalmente la estética definida como las respuestas emocionales que el participante demuestre, sean sentimientos, diversión o emociones (Hunickle , LeBlanc, & Zubek, 2004; Werbach & Hunter, 2015)

Un ejemplo de gamificación direccionada al uso de herramientas digitales es “REXplorer”, una aplicación móvil creada para mejorar el aprendizaje activo de Regensburg en Alemania, declarado como patrimonio mundial por la UNESCO. Los turistas pueden jugar usando avatares mientras observan los paisajes y puntos de atracción, interactuar con edificios y personajes históricos, pueden tomar fotos y recibir un mapa del camino recorrido georreferenciado al finalizar, en lugar de ver pasivamente

los lugares históricos. Esta aplicación gamificada anima a los turistas a explorar activamente que hay detrás de cada atractivo, le ofrece una comprensión más profunda y una experiencia significativa que lo compromete con el destino de manera divertida.

Así, se puede evidenciar que la gamificación permite utilizar mecánicas del juego que aplicados a campos distintos como el caso del turismo tiene una intención específica en mente, que viene a ser el incremento de la participación y el involucramiento del turista. Esto a la final se traduce en una experiencia significativa diferente que gracias a la conexión que brinda con el espacio y su riqueza cultural, genera mayor lealtad hacia el destino y que dados sus beneficios facilita la comercialización y a futuro el posicionamiento de los destinos, todo apegado a las nuevas tendencias globales (Seabon & Fels, 2015).

Marco referencial

Para el abordaje correcto de la investigación, es importante tomar en cuenta los estudios referenciales que se asocian con las dimensiones propuestas para la investigación en cuestión. Así a continuación, se desarrolla la descripción de los últimos estudios que se han realizado en base al tema propuesto.

Sistema de Turismo – SISTUR

Este artículo sienta las bases de la teoría de sistemas enfocada en el sector turismo y es presentado por el autor Mario Benni en el año 2001, donde se presenta un análisis riguroso de los múltiples componentes que dan cabida a la generación de la actividad turística y como estos se interrelacionan entre sí de manera que se pueda manejarlos, tener una buena gestión y control, contribuyendo al desarrollo continuo del turismo y su expansión. El resultado de la investigación es un modelo referencial de las relaciones entre funcionarios y operadores del sistema turístico.

“La economía del cambio tecnológico”

Este artículo engloba el análisis de la Teoría económica de la Innovación, presentada por Christopher Freeman en 1974 y su aporte a las corrientes neoschumpeterianas de la época. Sienta las bases en las que las innovaciones deben interactuar para ser exitosas y da como resultado los conceptos que enmarcan a la innovación, como se aplican y que puntos inician el proceso innovativo o empujan hacia el mismo. Todo enmarcado en un direccionamiento de desarrollo y progreso continuo.

Juegos serios y la gamificación del Turismo

Este artículo constituye la base y el enfoque principal que se le da a la gamificación para esta investigación y como esta constituye una nueva tendencia que contribuye a la creación de valor en el desarrollo del turismo, a través de la utilización de herramientas distintas que van acorde a la actualidad global. Desde su conceptualización, hasta componentes y casos de estudio de éxito tras la implementación de la gamificación en el turismo.

El estudio marca las directrices a tomar en cuenta en la materia para su aplicación en el desarrollo de productos turísticos y brinda como resultados los principales beneficios que la gamificación genera en el destino, en los proveedores locales y en los turistas, antes, durante y después de su vivencia; tales como el aumento en el conocimiento de la marca o destino, la generación de compromiso e interacción, y, el mejoramiento de las experiencias que traen consigo una memorabilidad de lo vivido y un incremento de la lealtad por parte del visitante.

El artículo pertenece a los autores Feifei Xu, Jessica Weber y Dimitrios Buhalis, especializados en el manejo del turismo que publicaron la obra en el año 2017 en la revista Elsevier contando con un total de 16 páginas.

Modelo para el desarrollo de productos y servicios turísticos rurales sustentables

Esta investigación resumida en un libro pertenece a los autores Luis Fernando Figueroa, Judith Cavazos y Yesica Mayett de origen mexicano, y fue publicada en el año 2014. En conjunto con los papers “*Desarrollo de productos turísticos rurales sustentables. Propuesta y validación de expertos respecto a tres variables*” e “*Interés en el desarrollo de actividades de turismo rural integrado en tres comunidades de Sonora*” presentan el modelo de desarrollo de productos turísticos ideal para aplicarse en comunidades rurales. La investigación busca alcanzar una creación de productos y servicios turísticos que sean apropiados dentro de un marco sustentable donde la comunidad pueda crecer de manera económica, social y ecológica.

Todas las investigaciones mencionadas son el resultado de una tesis doctoral perteneciente a los autores mencionados con anterioridad. Estos documentos han sido claves para fijar el procedimiento que seguirá la investigación propia, orientada al desarrollo de productos turísticos tomando como ejemplo el caso de éxito de Sonora y varias comunidades mexicanas que cuentan con una realidad similar a la del país, donde el modelo ya fue aplicado y se ha empezado a generar un despunte turístico, así como posicionamiento en las zonas rurales, con mejoras económicas y mayor empoderamiento cultural.

Manual de desarrollo de productos turísticos

Este manual fue publicado por la Comisión Europea de Turismo y la OMT en el año 2013, presenta un análisis completo sobre el desarrollo de productos turísticos, las directrices, principios y lineamientos de planificación a tomarse en cuenta de acuerdo con las diversas realidades y casos de éxito del mundo. Este documento es un apoyo teórico al modelo seleccionado de desarrollo de productos turísticos sustentables, y sirve de fundamento a los diferentes conceptos a utilizarse, además de acoplarse a las características específicas del caso de estudio.

Marco conceptual

- **Dinámica del juego**

“La manera en que la mecánica se pone en funcionamiento, determina el comportamiento de los usuarios durante la puesta en práctica de las actividades gamificadas. Las dinámicas se encuentran ligadas a las necesidades y deseos que conforman la motivación de los individuos”. (Werbach & Hunter, 2015, pág. 98)

- **Estética del juego**

“Respuestas emocionales deseadas a ser evocadas en el jugador, cuando estos interactúan con el sistema del juego” (Hunickle , LeBlanc, & Zubek, 2004, pág. 1722)

- **Experiencia turística**

“Es un trazado de diversas dimensiones localizadas a lo largo de un proceso psicológico determinado por una compleja variedad de elementos como recuerdos, memorias, emociones, sentimientos, fantasías, entre otros que se encuentran relacionados con los lugares, incluso desde antes de viajar”. (Selstad, 2007, pág. 20)

- **Gamificación:**

“El establecer una marca, involucrar a los usuarios e influir en su comportamiento y usar la mecánica del juego en otras áreas que no sean los juegos tradicionales” (Zichermann & Cunningham, 2011, pág. 72)

- **Innovación**

“Todo cambio, basado en conocimiento de cualquier tipo, siempre que genera valor y cuando tenga consecuencias económicas directas”. (Mulet, 2005, pág. 25)

- **Mecánica del juego**

“Herramientas de juego que describen los componentes específicos, que generalmente incluyen logros, colecciones, insignias, etc. Describe los componentes particulares del

juego, en el nivel de representación de datos y algoritmos”. (Hunickle , LeBlanc, & Zubek, 2004, pág. 1722)

- **Motivación:**

“Motivación es el proceso de estimular a un individuo para que se realice una acción que satisfaga alguna de sus necesidades y alcance alguna meta deseada para el motivador.” (Sexton, 1977, pág. 162)

- **Producto turístico**

“Es una combinación de elementos materiales e inmateriales, como los recursos naturales, culturales y antrópicos, así como los atractivos turísticos, las instalaciones, los servicios y las actividades en torno a un elemento específico de interés, que genera una experiencia turística integral, con elementos emocionales, para los posibles clientes”. (Organización Mundial del Turismo , 2019)

Marco legal

Plan Nacional de Desarrollo Toda una Vida

Para la presente investigación se tomó en cuenta como fundamento legal el **Plan Nacional de Desarrollo Toda una Vida**, implementado en el Gobierno del presidente Lenin Moreno, en el cual se propone dirigir la política pública nacional a partir de 3 ejes principales: 1) Derechos para todos durante toda la vida, 2) economía al servicio de la sociedad y 3) más sociedad, mejor Estado. Estos ejes tienen 3 objetivos a desarrollar, mismos que se toman como pilares fundamentales en el desarrollo territorial equitativo y la sustentabilidad ambiental. (Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo, 2017)

Alrededor de estos objetivos se desarrollan una serie de políticas de las cuales con el fin de facilitar esta investigación se toman en cuenta las siguientes:

Tabla 1*Principales políticas del Plan Toda una Vida*

Eje	Objetivo	Política
Derechos para todos durante toda la vida	Garantizar una vida digna con iguales oportunidades para todas las personas	Promover la inclusión económica y social; a fin de garantizar la equidad económica, social, cultural y territorial. Garantizar el uso equitativo y la gestión sostenible del suelo, fomentando la corresponsabilidad de la sociedad
	Afirmar la interculturalidad y plurinacionalidad, revalorizando las identidades diversas Garantizar los derechos de la naturaleza para las actuales y futuras generaciones	Promover el rescate, reconocimiento y protección del patrimonio cultural tangible e intangible, saberes ancestrales, cosmovisiones y dinámicas culturales. Impulsar la economía urbana y rural, basada en el uso sostenible y agregador de valor de recursos renovables, propiciando la corresponsabilidad social
Economía al servicio de la sociedad	Impulsar la productividad y competitividad para el crecimiento económico sostenible de manera redistributiva y solidaria	Generar trabajo y empleo dignos fomentando el aprovechamiento de las infraestructuras construidas y las capacidades instaladas.
Más sociedad, mejor Estado	Garantizar la soberanía y la paz, y posicionar estratégicamente al país en la región y el mundo	Posicionar y potenciar a Ecuador como un país megadiverso, intercultural y multiétnico, desarrollando y fortaleciendo la oferta turística nacional y las industrias culturales; fomentando el turismo receptivo como fuente generadora de divisas y empleo, en un marco de protección del patrimonio natural y cultural.

Nota. Adaptado de Plan Nacional de Desarrollo "Toda una Vida" de Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo. 2017

Plan de Desarrollo y Ordenamiento territorial

Otro documento que ayuda al desarrollo de esta investigación es el Plan de Desarrollo y Ordenamiento Territorial del GAD de la Parroquia Rural de Yaruquí en donde se da prioridad al turismo como uno de sus principales ejes dinamizadores de la economía. Además, se menciona al turismo como una potencialidad que ayudará con la correcta capacitación a la mejora de la calidad de vida y al rescate de la identidad

cultural de la parroquia. (Gobierno Autónomo Descentralizado de la Parroquia Rural de Yaruquí, 2015)

En este documento se menciona que la parroquia presenta acogida al recibimiento de un turismo receptivo, en los cuales se quiere mostrar a los turistas la riqueza de su patrimonio tanto tangible como intangible, a través de las diferentes modalidades como el enoturismo, turismo cultural, ecoturismo, agroturismo y turismo gastronómico. (Gobierno Autónomo Descentralizado de la Parroquia Rural de Yaruquí, 2015).

Capítulo II

Metodología

Para la presente investigación se plantea el uso de distintas metodologías acordes al capítulo a desarrollarse, así se puede apreciar la siguiente figura.

Figura 1

Metodología



Nota. Resumen de la metodología y herramientas utilizadas en la elaboración del trabajo

Desarrollo metodológico

Enfoque de la investigación: mixta

Para el estudio en cuestión se planteó desarrollar una investigación de tipo mixta, es decir que combine **la investigación cuantitativa**, que contribuyó con la recolección de datos que son necesarios para la fase de diagnóstico y permitió la aplicación de la estadística para realizar un análisis objetivo de la realidad; y por otro lado **la investigación cualitativa**, que permitió explorar los fenómenos no cuantitativos de estudio más a profundidad alcanzando así una contextualización amplia de los mismos y una riqueza interpretativa.

Tipología de la investigación

Por las fuentes de información

Para efectos de realizar el trabajo de investigación se necesitaron diversas fuentes de recolección de información, una de ellas es la documental. Según Finol y Nava (1996) este tipo de investigación cumple el propósito fundamental de recabar información a través de fuentes documentales, evaluando y sintetizando cualquier estudio e información que exista del tema que se investiga. Dentro de la presente investigación fue de vital importancia relacionar todos los estudios existentes para tener un manejo completo del tema, que posteriormente establecería una relación que permitió interpretar los resultados.

Además, para efectos de obtener mejores resultados en la investigación, se utilizó la fuente de campo que para Chávez (2015) es toda la información que se toma directamente de la realidad, es decir el área, espacio, ambiente, lugar o comunidad, donde ocurre el fenómeno a estudiarse, para posteriormente procesarse. En este caso se requiere que el investigador vaya al sitio donde se intenta potencializar la actividad

turística, dando como resultado la recolección de datos verídicos, que ayudarán a que los resultados sean adaptados a la realidad que se enfrenta el lugar.

Por las unidades de análisis

De acuerdo con el caso actual de estudio, se propuso una investigación in situ, caracterizada por su realización en el lugar donde se encuentra el objeto de estudio. Es decir, todos los datos fueron levantados en la parroquia rural de Yaruquí, que es el lugar donde se pretende potencializar la actividad turística, de esta manera los resultados obtenidos sean lo más apegados a la realidad.

Esta investigación se relaciona con la investigación aplicada y permite la generación de un diagnóstico de las necesidades y problemas de una zona o sociedad para aplicar los conocimientos con fines prácticos. Por otra parte, toda la información recabada bajo este tipo de investigación es considerada como datos primarios cuyo valor radica en las condiciones de su obtención y como estas faciliten su revisión o modificación en caso de ser necesario (Graterol, 2011).

Por el control de las variables

El tipo de investigación que se aplicó en este trabajo es de tipo no experimental, debido a en esta no se controlan, ni manipulan las variables de estudio. En el presente caso se procedió a la realización de un análisis de las diferentes variables que componen las dimensiones y como estas se comportan en su entorno.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2017) lo que se realiza es observar fenómenos tal y como se dan en su contexto natural, para después analizarlos, en una investigación de tipo no experimental; no se construye ninguna situación, sino que se observa aquellas ya existentes.

Por el alcance

La investigación aplicada fue de tipo exploratorio, que se realiza cuando existe un problema de investigación poco estudiado y que no se ha abordado antes, este ayuda en la obtención de la información primaria. Y, que antecederá a la investigación descriptiva enfocada en la especificación de las características y rasgos importantes del caso de estudio lo que va a permitir la comprensión de las tendencias de un grupo determinado (Hernández, Baptista, & Fernández, 2017).

Instrumentos para la recolección de información

Tabla 2

Instrumentos para la recolección de información

Instrumento	Dimensiones	Variables	Información recolectar	por	Fuente de obtención de información
Observación	Recurso o Relación ambiental	Ecológica Cultural Social Tecnológica	Información sobre la situación actual de la parroquia con ayuda de fichas de atractivos, expresiones culturales, patrimonio cultural		Parroquia, GAD parroquial, comunidad
Entrevista	Imagen u Organización Estructural	Infraestructura Superestructura	Información del estado en el que se encuentran los atractivos, infraestructura y la gestión de las autoridades. Además de la imagen que el lugar proyecta afuera.		GAD parroquial, y Censo a los prestadores de servicio.
Encuesta	Motivación o Acciones operacionales	Oferta Demanda	Cuáles son las motivaciones de viaje de la demanda y además la posición de la comunidad sobre el turismo		Turistas, Comunidad

Nota. Cuadro resumen sobre herramientas de investigación utilizadas

Observación

Una técnica que fue muy utilizada en el presente trabajo de investigación es la observación para la identificación de los recursos con los que cuenta la parroquia. Todos los recursos fueron analizados mediante el uso del inventario de atractivos y fichas de jerarquización que son manejadas por el Ministerio de Turismo y el GAD parroquial, así como investigaciones previas que presentan estos datos.

Para Hernández, Baptista & Fernández (2017) esta técnica de tipo cualitativo se fundamenta en buscar el realismo al momento de interpretar el medio, generalmente se usa para temas sociales. A través de la observación se analiza el entorno y aquellos que intervienen, como sus actitudes, motivaciones o características.

Entrevista

También se planteó el uso de entrevistas, herramienta que a manera de conversación permite obtener información completa sobre un tema en específico. Estas fueron aplicadas en primer lugar al Señor Dillon Aguilar vocal del departamento de turismo del GAD parroquial. La entrevista se llevó a cabo por medio de un video conferencia por la herramienta Meet que es parte del GSuite.

En segundo lugar, se procedió a realizar las entrevistas a proveedores turísticos que se encuentran catastrados dentro de la parroquia, la entrevista se la realizó por llamada telefónica y se topó temas sobre los diferentes recursos, así como su criterio sobre la gamificación como un nuevo factor de desarrollo.

En esta técnica se puede hacer uso de preguntas estructuradas, semiestructuradas o abiertas que serán definidas según la información que se necesite recolectar (Díaz, García, Martínez , & Varela , 2013). Este instrumento fue elegido dentro de la presente

investigación ya que permite mirar a la parroquia desde un punto de vista más realista, desde quienes diariamente se desenvuelven en el entorno.

Los formatos de entrevista se encuentran disponibles en el **Anexo 2 y 5**.

Encuestas

Para la tercera fase de la investigación se planteó la aplicación de encuestas de base semiestructurada debido a su practicidad y su ayuda al reconocimiento de las motivaciones y preferencias de los potenciales visitantes, así como la opinión de los habitantes de la parroquia frente a la actividad turística; este instrumento facilitó la realización de un análisis estadístico. Para el diseño de los dos instrumentos se tomó como referencia el Modelo de Desarrollo Sostenible propuesto por Figueroa, Cavazos y Moreno (2015) aplicada a la realidad del territorio.

La primera encuesta fue aplicada a diversos turistas nacionales y extranjeros que visitan tanto la parroquia de Yaruquí, así como el cantón Quito, siguiendo la muestra establecida, y la segunda fue aplicada a los distintos habitantes de la parroquia de Yaruquí. Ambos instrumentos tuvieron una aplicación virtual utilizando como herramienta los formularios de Google, y llegando al público objetivo a través de contactos y las redes sociales.

Los modelos de encuesta se pueden apreciar en el **Anexo 3 y 4**.

Procedimiento para la recolección de datos

Para la recolección de datos se planteó utilizar en primer lugar la técnica documental misma que se ayuda a la obtención de datos por medio de documentos que fundamentan el caso de estudio; después, la utilización de técnica de campo, donde los datos son recolectados en el área de estudio y de manera directa sea con la observación de los recursos o a través de la aplicación de cuestionarios en la zona. Y

por último el uso de bases de datos que dan una idea de la situación actual en que se encuentra la zona donde se realiza la investigación y sirven para la interpretación.

Cobertura de las unidades de análisis

Muestra

Para Bavaresco (2006) la población denominada muestra es un subconjunto de la población, esta mantiene las mismas características de la población, el tipo de muestreo que se utiliza garantizará la calidad de la investigación que se realice.

En el presente caso de investigación se tomó en cuenta para el cálculo de la muestra como población universo al total de turistas extranjeros y nacionales que ingresaron al cantón, datos brindados por Quito Turismo y Quito en Cifras, que tras la aplicación o la fórmula que indica la teoría, dio como resultado el tamaño de muestra representativo para la obtención de resultados.

Muestra de turistas nacionales e internacionales

Total turistas que ingresaron a Quito hasta 2019: 6'098.271

Turistas Nacionales: 5'407.542 (89%)

Turistas Internacionales: 690.729 (11%)

$$n = \frac{NZ^2PQ}{e^2(N-1) + Z^2PQ}$$

$$n = \frac{6\,098\,271 * 1.96^2 * 0.5 * 0.5}{0.05^2(6\,098\,271 - 1) + 1.96^2 * 0.5 * 0.5}$$

$$n = \frac{5\,586\,779.47}{15\,246.64}$$

$$n = 384,14$$

$$n = 384$$

Repartición porcentual:

Muestra de *turistas nacionales* (89%) = 342

Muestra de *turistas internacionales* (11%) = 42

Comunidad

Para el caso de la encuesta a la comunidad se planteó utilizar el muestreo no probabilístico y la aplicación de la técnica bola de nieve, debido al difícil contacto y colaboración existente por parte de la comunidad en un inicio, lo que permitió llegar a una mayor cantidad de personas y al terminar el proceso se logró obtener un número representativo de 254 encuestas.

Procedimiento para tratamiento y análisis de información

Dado el enfoque exploratorio descriptivo de tipo mixto de la investigación, se planteó para el tratamiento de los datos cuantitativos la aplicación de la estadística descriptiva básica a través del análisis de los datos recolectados. Para esto se utilizaron cuestionarios como las encuestas a la población y la comunidad; y para el caso cualitativo las entrevistas a los pobladores y proveedores turísticos previstos. Tras la aplicación se logró la interpretación de resultados y la generación de propuestas o estrategias que contribuirán con el desarrollo de la zona.

Diagnóstico Situacional

Diagnóstico macro de la zona de estudio (Cantón Quito)

Factor geográfico

El Cantón Quito se encuentra localizado sobre la región central de la sierra ecuatoriana en la provincia de Pichincha, a una altitud aproximada de 2850 m.s.n.m. Exactamente la ciudad capital cuenta con una superficie de 4.183 km² y forma parte de “la cuenca interandina” siendo flanqueada por las cordilleras Oriental y Occidental,

sentada sobre el valle de Quito que pertenece a la Hoya de Guayllabamba (FLACSO-PNUMA, 2011).

Estas condiciones generan un contexto irregular en el que la ciudad se asienta sobre montañas y quebradas, mismas que abren paso a una diversidad de pisos climáticos y especies tanto de flora como de fauna, así como espacios recreativos, naturales y de valor cultural (FLACSO- PNUMA, 2011).

Tabla 3

Datos Generales Cantón Quito

Datos	Descripción
Cabecera Cantonal	Quito Distrito Metropolitano
Límites	<p>Norte: Provincia de Imbabura Sur: cantones Rumiñahui y Mejía Este: cantones Pedro Moncayo, Cayambe y Provincia de Napo Oeste: cantones Pedro Vicente Maldonado, Los Bancos y Provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas.</p>

Nota. Adaptado del Gobierno Provincial de Pichincha (2017)

Políticamente el Distrito Metropolitano de Quito (DMQ) está dividido en 65 parroquias, de las cuales 32 son de carácter urbano y 33 rurales, mismas que se agrupan en 8 administraciones zonales, como se puede observar en la tabla a continuación.

Tabla 4

Distribución zonal de las parroquias del DMQ

Administración Zonal	Número de parroquias	Nombre de las Parroquias
La Delicia	13	Nanegal, Pacto, Gualea y Nanegalito, El Condado, Ponceano, San Antonio de Pichincha, Nono, Cotocollao, Pomasqui, Calacalí, Comité del Pueblo y Carcelén
Calderón	2	Calderón, Llano Chico
Eugenio Espejo	18	Nayón, Zámbriza, Puéllaro, Chavezpamba, Atahualpa, San José de Minas, Perucho y

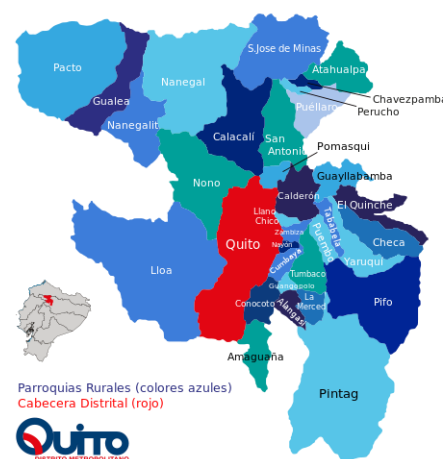
Administración Zonal	Número de parroquias	Nombre de las Parroquias
Manuela Sáenz	5	Guallabamba, La Concepción, Mariscal Sucre, Belisario Quevedo, San Isidro del Inca, Rumipamba, Kennedy, Iñaquito, Comité del Pueblo, Cochapamba y Jipijapa.
Especial Turística La Mariscal Eloy Alfaro	5	Puengasí, Centro Histórico, San Juan, La Libertad e Itchimbía.
Quitumbe	9	5 Barrios de la parroquia Mariscal Sucre: La Mariscal, El Girón, La Floresta, La Colón y La Paz. Chilibulo, San Bartolo, Chimbacalle, La Argelia, Solanda, Lloa, La Mena, La Magdalena, La Ferroviaria.
Los Chillos	5	Chillogallo, Guamaní, Quitumbe, Turubamba y La Ecuatoriana.
Tumbaco	6	Conocoto, Pintag, Amaguaña, Alangasí, Guangopolo y La Merced.
	8	Tumbaco, Cumbayá, Pifo, Yaruquí, El Quinche, Puenbo, Checa y Tababela.

Nota. Adaptado de Dirección Metropolitana de Administración (2020)

Y como se puede apreciar en la siguiente figura.

Figura 2

Distribución zonal de las parroquias del DMQ



Nota. Adaptado de Dirección Metropolitana de Administración (2020)

Factor Económico

Quito de manera económica cuenta con factores de producción, educación, infraestructura, etc. más desarrollados con respecto al de otras ciudades del Ecuador. Su posición como capital, le ha permitido contar con un crecimiento sostenido de las

empresas a lo largo de los años y un especial desarrollo en servicios de construcción, comercio y entre otros el turismo, que genera un gran aporte y es uno de los factores que contribuyen a posicionar a la ciudad como uno de los principales referentes de la economía del país.

Al centrarnos en el sector turístico, este aporta con el 4.04% al PIB de la ciudad y según datos del (2019) entregados por la Empresa Pública de Gestión de Destino Quito turismo, la actividad contribuyó con \$987.108.381 dólares. Además, el turismo es una importante fuente de generación de empleos en sus diferentes actividades, según los datos recolectados hasta febrero del 2020 existían 42.995 personas entre hombres y mujeres empleados directamente en el sector, mientras que de forma indirecta genera 193.478 plazas, representando así el 6.1% de empleos a nivel nacional.

Sin embargo, tras la crisis actual que se vive en torno al COVID-19, la paralización del sector ha generado grandes pérdidas y ha desencadenado que se registren hasta un 80% de pérdidas de puestos laborales como lo indica la Federación de Cámaras de Turismo (FENACAPTUR). Las empresas dedicadas al turismo han reducido sus nóminas y en otros casos se han suspendido contratos en espera de que la industria pueda reactivarse (El Comercio, 2020).

Factor Social

Según el INEC (2010) la población estimada para el DMQ para ese año era de 1'911.966 personas, repartido de la siguiente forma, el 51.7% son mujeres mientras que el restante 48.3% son hombres. Además, esta misma institución proyectaba que para el presente año Quito sería el cantón más poblado del país con 2'781.641 habitantes y ocuparía el segundo lugar después de Guayaquil. Entre los grupos de edad de los habitantes, el más numeroso está constituido por los individuos que van de los 18 a los

29 años, mientras que los de menor número son los adultos de más de 65 años (Instituto Nacional de estadísticas y censos, 2017).

Si hablamos de la autodenominación encontramos que en el DMQ el 83% de quienes residen aquí se identifican como mestizos, sin embargo, se puede visualizar en algunos sectores que existe mayor índice de personas indígenas, afroecuatorianos y muy pocos montubios. Estos, además, experimentan un sentido de pertenencia al barrio en el que viven, que se evidencia en la forma de organización comunitaria (Secretaría de Salud, 2017).

En cuanto al sector educación en el año 2015 podemos encontrar que 8 de cada 10 personas del cantón han terminado la educación primaria, 7 de cada 10 la básica, 5 de cada 10 son bachilleres y únicamente 2 de cada 10 tienen un título universitario Otro dato alarmante es que el promedio de años que un residente estudia es menor que 12 años. En cuanto al analfabetismo se encontró que aún el 3% de la población se ve afectado por esto, más aún este porcentaje podría aumentar de 3 a 5 veces en términos de analfabetismo digital (Municipio del Distrito Metropolitano de Quito, 2015).

Tabla 5

Indicadores educativos del cantón Quito

Indicadores educativos del cantón Quito	
Años de Escolaridad	11,68
Analfabetismo	3%
Analfabetismo Funcional	8,50%
Analfabetismo Digital	16,30%
Tasa Neta de Primaria	94,50%
Tasa Neta de Educación Básica	91,40%
Tasa Neta de Secundaria	79,30%
Tasa Neta de Bachillerato	65,80%
Tasa Neta de Educación Superior	32,60%
Población con Primaria completa	77,30%
Población con Básica completa	66,40%

Indicadores educativos del cantón Quito

Población con Bachillerato completo	52,20%
Población con Título Universitario	19,30%

Nota. Adaptado del Municipio del Distrito Metropolitano de Quito (2015)

Tecnológico

En términos de conectividad se registra que el 72.6% de la población quiteña hace uso del internet, de estos datos se puede encontrar que de los individuos en el rango de 15 a 24 años el 93,3% tienen acceso a este y saben manejarlo, mientras que de las personas mayores a 45 años únicamente el 44.9% hacen uso de esta herramienta. El porcentaje restante no ha usado un computador o internet en los últimos 6 meses. En cuanto a teléfonos móviles encontramos que 7 de cada 10 pobladores de Quito tienen uno, pero únicamente de estos el 66.9% es un Smartphone (Instituto Nacional de estadísticas y censos, 2017).

Diagnóstico micro de la zona de estudio

Factor geográfico

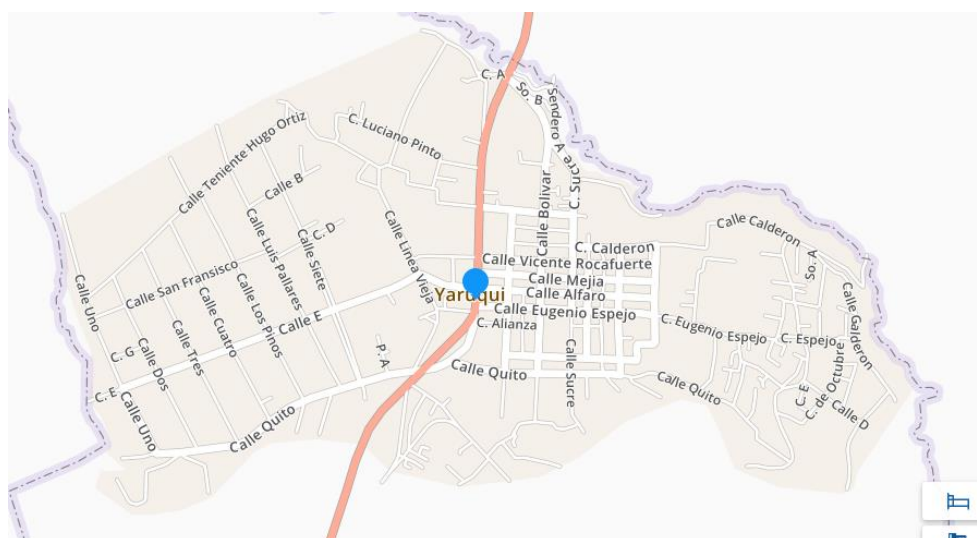
Yaruquí es una de las parroquias rurales ubicada al Nor-oriente de la ciudad de Quito en la falda occidental de la Cordillera Central; a una altura aproximada de 2527 m.s.n.m. Esta parroquia cuenta con una superficie de alrededor de 72.34 km, mismos que incluyen en su jurisdicción a 22 barrios y 4 comunas.

Esta parroquia cuenta con un clima privilegiado para el turismo y la producción. En la zona se puede encontrar cerros, espacios naturales y diversidad de flora y fauna, así como diversos productos locales que destacan, tales como el vino, la cerveza artesanal, las flores y las fresas.

Tabla 6*Datos Generales Parroquia Rural Yaruquí*

Datos	Descripción
Número de habitantes	20 000 aprox.
Límites	Norte: Parroquia rural de Checa Sur: Parroquias rurales de Pifo y Tababela Este: Cordillera Central y provincia de Napo Oeste: parroquias rurales de Tababela y Guayllabamba.

Nota. Adaptado del GAD de la Parroquia Rural de Yaruquí (2019)

Figura 3*Ubicación geográfica de Yaruquí*

Nota.. Adaptado del GAD de la Parroquia Rural de Yaruquí (2019)

Factor Económico

Yaruquí centra su economía en actividades mercantiles que fluctúan desde pequeñas tiendas de abarrotes, ferreterías, hasta actividades propias del campo como la agricultura, así como también actividades avícolas, ganaderas y chancheras en un menor porcentaje. Actualmente por su posición estratégica con respecto al Aeropuerto Mariscal Sucre en la parroquia también se potencia su patrimonio tangible e intangible,

mediante diferentes segmentos del turismo como es el ecoturismo, el agroturismo, el turismo gastronómico y cultural (Fares & Velasco, 2017).

Dentro de los principales productos que se generan en la parroquia encontramos: maíz, papas, fréjol, penco y las flores que se producen de manera constante y se comercializan continuamente. Además de algunas frutas como el aguacate, la fresa, el limón, frutillas y el tomate de árbol que son utilizadas en mayor proporción para el autoconsumo, también forman parte de este grupo: el trigo, la cebada y las habas (Fares & Velasco, 2017).

La población de Yaruquí en su mayoría es gente relativamente pobre, con un 69% de índice de pobreza, y a pesar de que el centro poblado cuenta con todos los servicios básicos, solo el 29% de la población disfruta de ellos. Dentro de la Población Económicamente Activa se encuentran aproximadamente 8 471 personas de las cuales el 58.1% corresponde a mujeres y el 41.9% a hombres, mismos que trabajan en microempresas o en las grandes empresas de la zona que dan empleo a la población local como PRONACA, DIAN Flower, PLANTEC y RUBBER ACTION (Fares & Velasco, 2017).

Factor Social

Según Fares y Velazco (2017), la población de Yaruquí para el año 2017 era de 19.930 habitantes de los cuales 50.3% son hombres y el 49.7% restante son mujeres. De acuerdo con estos porcentajes el índice de analfabetismo en la parroquia es de 5.05%. En cuanto a la autodenominación encontramos que el 82.14% afirma que tiene una descendencia indígena, un 3.6% se identifican como blancos y un 4.1% de descendencia afroecuatoriana. En esta parroquia los pobladores se encuentran organizados en 22 barrios y 4 comunas (Gobierno Autónomo Descentralizado de la Parroquia Rural de Yaruquí, 2015).

Tabla 7*Barrios y comunas de la parroquia*

Barrios y comunas de la parroquia	
Barrios	
San José	El Calvario
El Tejar	La Joya
La Victoria	San Vicente
Tambillo	Otón de Vélez
Chaupiestancia	San Carlos
San José de la Isla	San José de Oyambarillo
Barrio Central	La Isla
Barrio Álvarez	Barrio Yaruqueño
Santa Rosa	Mirador Yaruqueño
Mi Terrinito	Buena Esperanza
Barrio San Rafael	
Comunas	
Comuna El Tejar	Comuna Oyambarillo
Comuna Oyambaro	Comuna Chinangachi

Nota. Adaptado de Gobierno Autónomo Descentralizado de Yaruquí

Factor Ecológico

La parroquia rural de Yaruquí dada su privilegiada ubicación geográfica cuenta con una gran diversidad tanto en flora como en fauna. Al estar rodeada de una serie de quebradas facilita el desarrollo de diferentes tipos de vegetación local. En términos de flora podemos encontrar las siguientes especies:

Tabla 8*Flora endémica de Yaruquí*

Especie	Uso
Pumamaqui	Principalmente para la elaboración de artesanías de la zona
Casca	Principalmente para la elaboración de artesanías de la zona
Arrayán	Madera fuerte, usada para la elaboración de muebles de buena calidad y ciertas artesanías
Guilo	Es comúnmente usada para obtener leña
Mora de monte	Consumo de frutos
Papa	Uso alimenticio y para comercio
Lenteja	Uso alimenticio y para comercio
Frejol	Uso alimenticio y para comercio
Frutillas	Uso alimenticio y para comercio
Mandarinas	Uso alimenticio y para comercio
Limón	Uso alimenticio y para comercio
Melloco	Uso alimenticio y para comercio

Nota. Compilado de la flora existente en Yaruquí

En cuanto a la fauna presente en la parroquia se puede encontrar raposas en el Coturco y en las orillas del río Guambi, también es común encontrar al famoso lobo de páramo, que se lo ha visualizado en lo más profundo del Coturco. En términos de aves se puede encontrar al pájaro brujo que se le puede ver en cualquier parte del pueblo.

Turismo

Gracias a la estratégica ubicación geográfica en la que se encuentra la parroquia, posee gran potencial turístico, tanto para turistas nacionales como aquellos internacionales. En la parroquia se puede realizar agroturismo, debido a la naturaleza de la población, gracias a las cuales se puede ofertar al turista recorridos y participación en los procesos agrícolas.

En complemento aparece el Ecoturismo, ya que, al ser una parroquia rural, Yaruquí cuenta con un sin número de espacios donde se puede apreciar la naturaleza. Finalmente, se puede realizar turismo cultural y gastronómico, en el cual la comunidad permite a los turistas la convivencia con el objetivo de mostrar su cultura (Fares & Velasco, 2017).

Atractivos turísticos

Dentro de su territorio la parroquia rural de Yaruquí cuenta con los siguientes atractivos turísticos catastrados en el inventario de atractivos:

- **Cerro Cotohurco:** pirámide de tierra que se encuentra en la parte más alta de la parroquia, ideal para realizar actividades de camping. Desde aquí se puede apreciar todo el cantón Quito, era uno de los 4 puntos que en la época preincaica se usaba como lugar de observación (Fares & Velasco, 2017).

Figura 4

Cerro Cotohurco

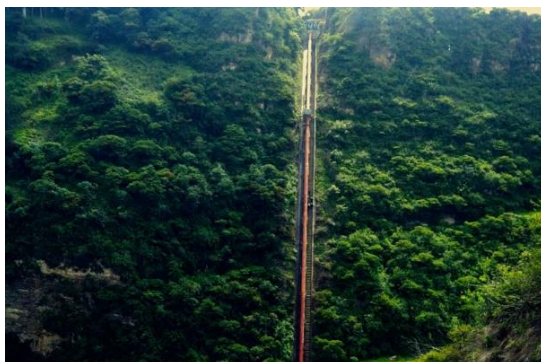


Nota. Tomado de Gobierno Autonomo Descentralizado de Yaruquí (2019)

- **Las 700 gradas:** están ubicadas en el límite Cantón entre Yaruquí y Pifo, constituyen el último proyecto realizado en el último periodo de presidencia de José Velasco Ibarra. Aquí se puede apreciar como el efecto de gravedad y la presión del agua tienen que actuar para que por medio de una tubería el agua llegue a la parroquia vecina de Pifo (Fares & Velasco, 2017).

Figura 5

700 gradas



Nota. Tomado de Gobierno Autonomo Descentralizado de Yaruquí (2019)

- **Pirámide de Oyambaro:** ubicada en el barrio de Oyambaro, fue usada por la misión geodésica en 1736 para sus estudios sobre el centro de la tierra (Fares & Velasco, 2017).

Figura 6

Pirámide de Oyambaro



Nota. Tomado de Gobierno Autonomo Descentralizado de Yaruquí (2019)

- **Iglesia de Yaruquí:** es una edificación de interés histórico que posee una antigüedad de 430 años. En su interior alberga importantes obras de arte y técnicas en la elaboración de sus retablos, sacristía y paredes. Se dice que su construcción tomó 100 años.

Figura 7

Iglesia de Yaruquí



Nota. Tomado de Gobierno Autonomo Descentralizado de Yaruquí (2019)

Dentro de la página oficial del GAD también se encuentran estos atractivos, que pese a no estar inventariados también se consideran turísticos:

- **La Chorrera** Son caminos en forma de herradura en los cuales se pueden realizar caminatas para tener un contacto directo con la naturaleza. Además, de apreciar la vida silvestre.

Figura 8

La Chorrera



Nota. Tomado de Gobierno Autonomo Descentralizado de Yaruquí (2019)

- **El Túnel y Puente del ferrocarril de Guambi:** fue construido en 1922 como una alternativa que facilitaba el paso del ferrocarril que iba de Quito en dirección a San Lorenzo.

Figura 9*El Túnel y Puente del ferrocarril de Guambi*

Nota. Tomado de Gobierno Autonomo Descentralizado de Yaruquí (2019)

Entre las principales manifestaciones culturales destaca la danza, la música y el teatro. Sus platos tradicionales son las fritadas, papas con cuy, las tortillas con hornado y las empanadas. Entre las festividades más relevantes tenemos las siguientes:

- **19 de marzo:** Fiestas en honor del Patrono San José
- **5 de abril:** Fiestas en honor del Patrono San Vicente
- **29 de junio:** San Pedro
- **8 de septiembre:** Fiestas en honor a Nuestra Señora de la Natividad
- **4 de noviembre:** Fiestas en honor del Patrono San Carlos
- **Abril;** Corpus Cristi (Medina, 2012)

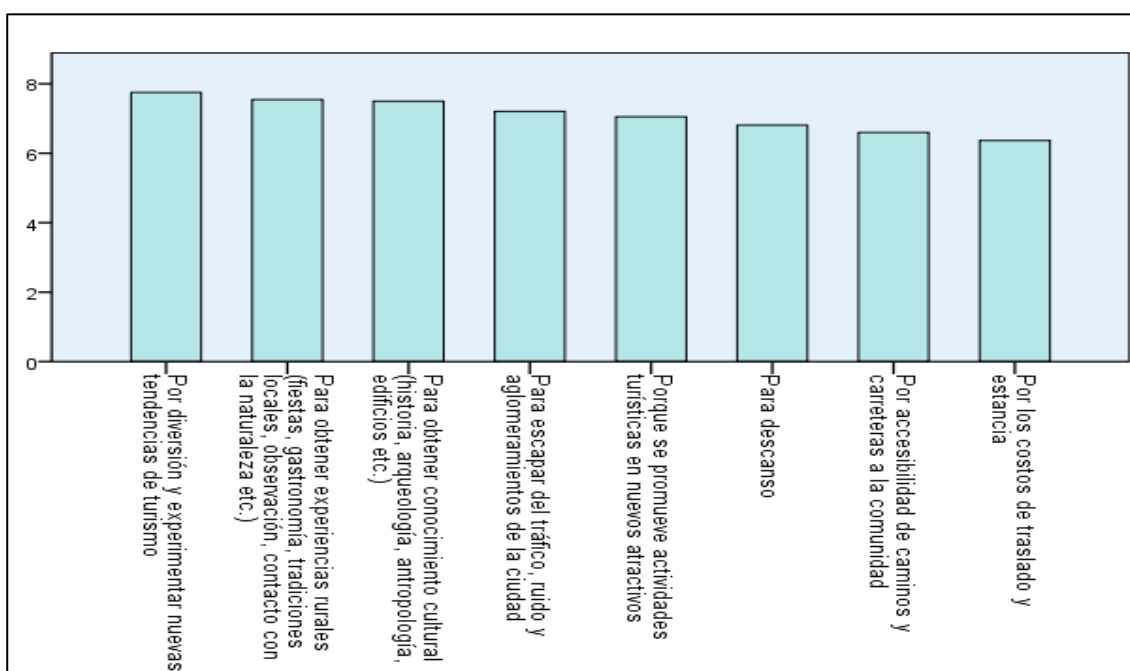
Análisis de resultados obtenidos

Encuesta a los potenciales turistas

Pregunta 1 De las siguientes variables califique sobre 10 puntos, según el peso de la motivación para que usted visite un sitio turístico con gamificación como diferenciador, siendo 10 el número más alto. La motivación para realizar turismo en las parroquias rurales de Quito es:

Figura 10

Principal factor de motivación para realizar turismo rural el Quito



Nota. Resultados de la encuesta aplicada a turistas potenciales, nacionales y extranjeros a visitar la parroquia Rural de Yaruquí

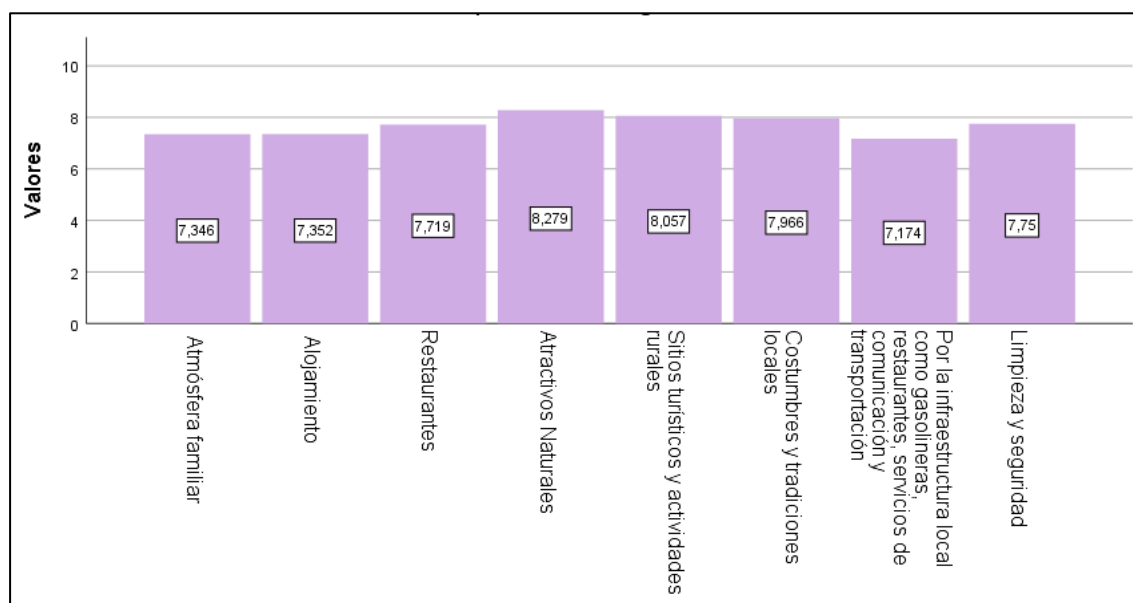
Análisis: En esta pregunta se puede evidenciar que los 3 principales factores que influyen en la motivación de un turista por visitar un sitio donde se realiza turismo rural son; “por diversión y experimentar nuevas tendencias de turismo” seguido por el factor “para obtener experiencias rurales (fiestas, gastronomía, tradiciones locales y contacto con la naturaleza)” y finalmente “para obtener conocimiento cultural (historia,

arqueología, antropología). Estos resultados son respaldados con investigaciones previas en las cuales se detallan que las nuevas tendencias de turismo engloban la parte cultural y natural desde una perspectiva diferente al turismo tradicional. Además, se puede evidenciar los factores como costos, así como las condiciones de las carreteras y vías son factores que tienen una poca influencia y no son determinantes a la hora de seleccionar un destino turístico.

Pregunta 2. Motivación para realizar turismo en las parroquias rurales de Quito

Figura 11

Imagen esperada



Nota. Resultados de la encuesta aplicada a turistas potenciales nacionales y extranjeros a visitar la parroquia Rural de Yaruquí

Análisis: De acuerdo con la investigación se refleja que para el caso de la imagen esperada los turistas toman como factor más importante la imagen de los atractivos naturales, así como de los sitios turísticos y las actividades rurales que estos oferten. Por el contrario, el factor menos importante con respecto a la imagen es el referente a la

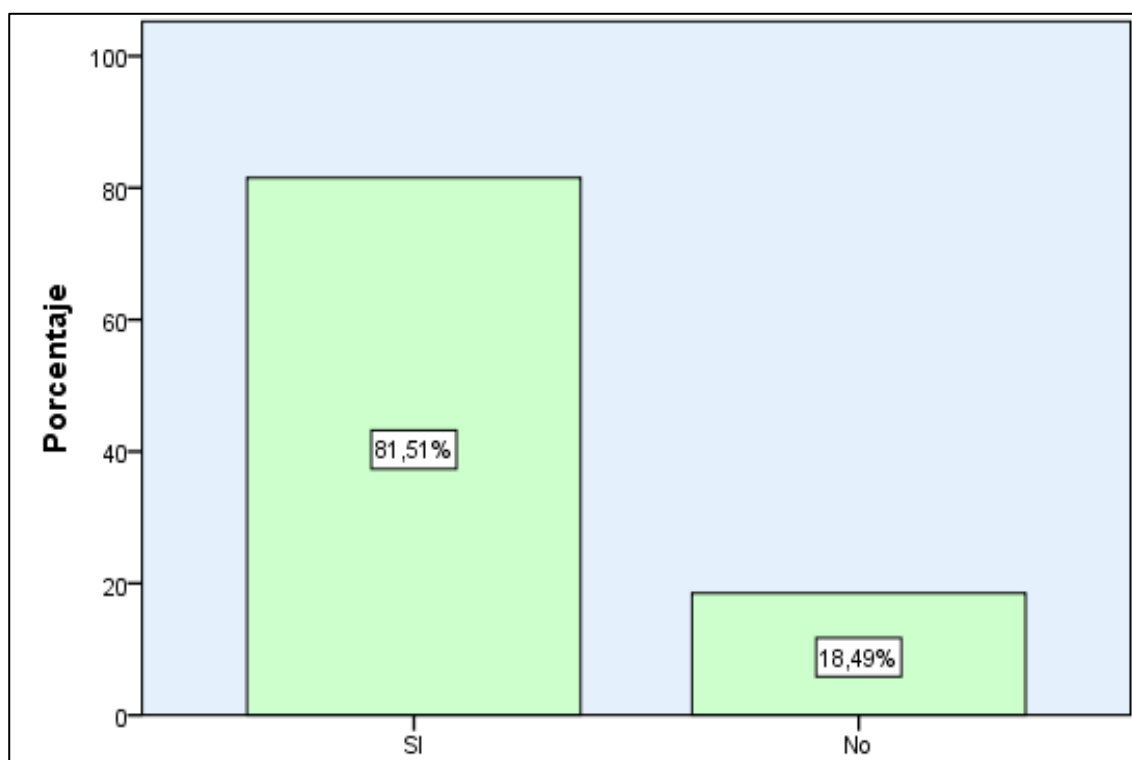
infraestructura local (gasolineras, servicios de comunicación y transporte) y la existencia de una atmósfera familiar.

Bajo esta premisa se recomienda prestar atención especial en la propuesta a la imagen que se proyecte de los atractivos naturales, sitios turísticos y las actividades abiertas al disfrute de los visitantes, de manera que se logre satisfacer las expectativas previas una vez que la visita se realice.

Pregunta 3 ¿Realizaría turismo rural con enfoque de gamificación en la parroquia rural de Yaruquí?

Figura 12

Predisposición a realizar turismo rural con gamificación Yaruquí



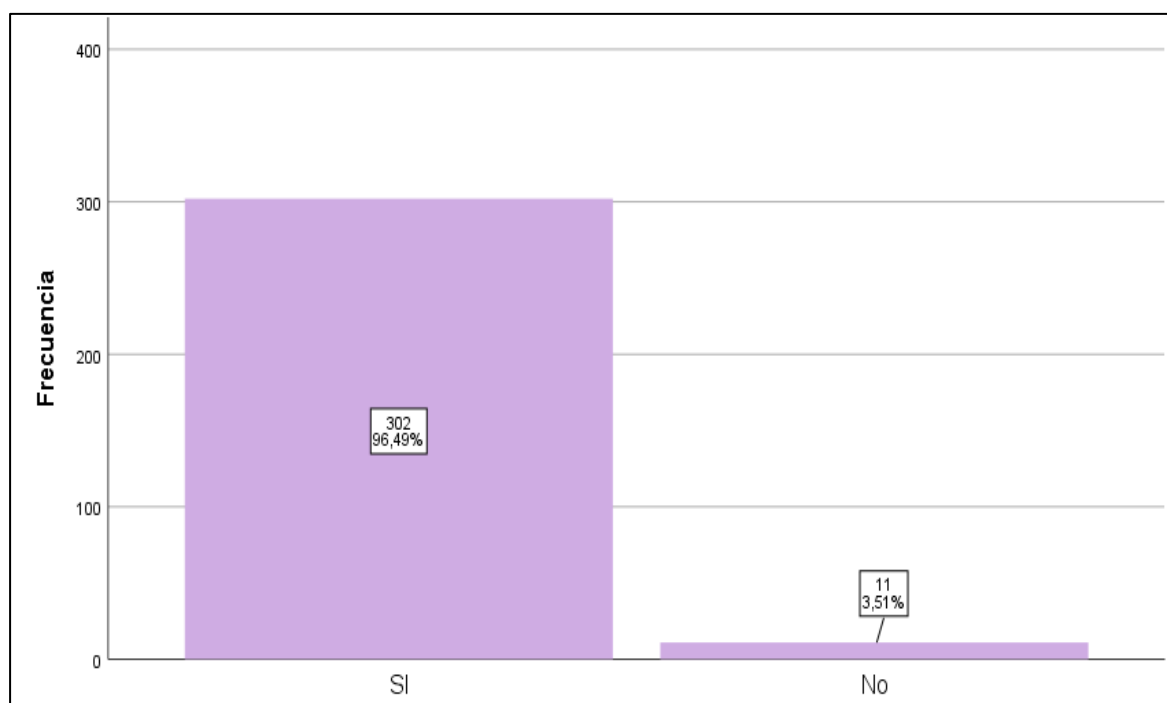
Nota. Resultado de la encuesta aplicada a turistas potenciales nacionales y extranjeros a visitar la parroquia Rural de Yaruquí

Análisis: Esta pregunta esta direccionada a verificar la predisposición de los turistas hacia la gamificación, se puede evidenciar que la mayoría de los encuestados muestran interés por realizar actividades dinámicas y diferentes bajo esta nueva modalidad de turismo. Evidenciando una alta predisposición frente a nuevas tendencias de turismo. Mientras que un porcentaje menor al 20% aún muestra desconfianza y desconocimiento frente a estas alternativas por lo que su respuesta es negativa.

Pregunta 4. Si contesto sí, ¿Se interesaría usted por actividades ecológicas?

Figura 13

Interés por actividades ecológicas



Nota. Resultados de la encuesta aplicada a turistas potenciales nacionales y extranjeros a visitar la parroquia Rural de Yaruquí

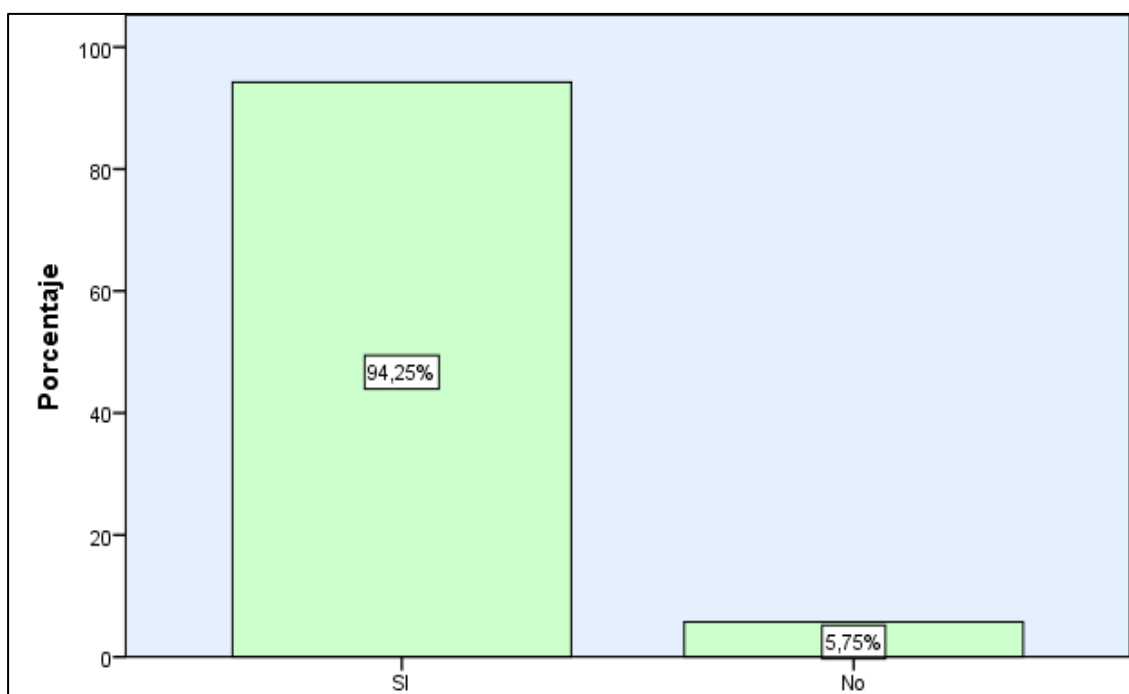
Análisis: Esta pregunta se desprende de la predisposición hacia la gamificación, la investigación demuestra una mayoría representativa que gustaría de realizar actividades ecológicas lo que se traduce como un gran gusto por la naturaleza y las

actividades relacionadas a la misma por parte de los visitantes potenciales. Por este motivo se recomienda asignar un peso importante dentro de los productos turísticos a proponerse a las actividades y recursos de tipo natural.

Pregunta 5. *¿Se interesaría usted por realizar actividades culturales?*

Figura 14

Interés por actividades culturales



Nota. Resultados de la encuesta aplicada a turistas potenciales nacionales y extranjeros a visitar la parroquia Rural de Yaruquí

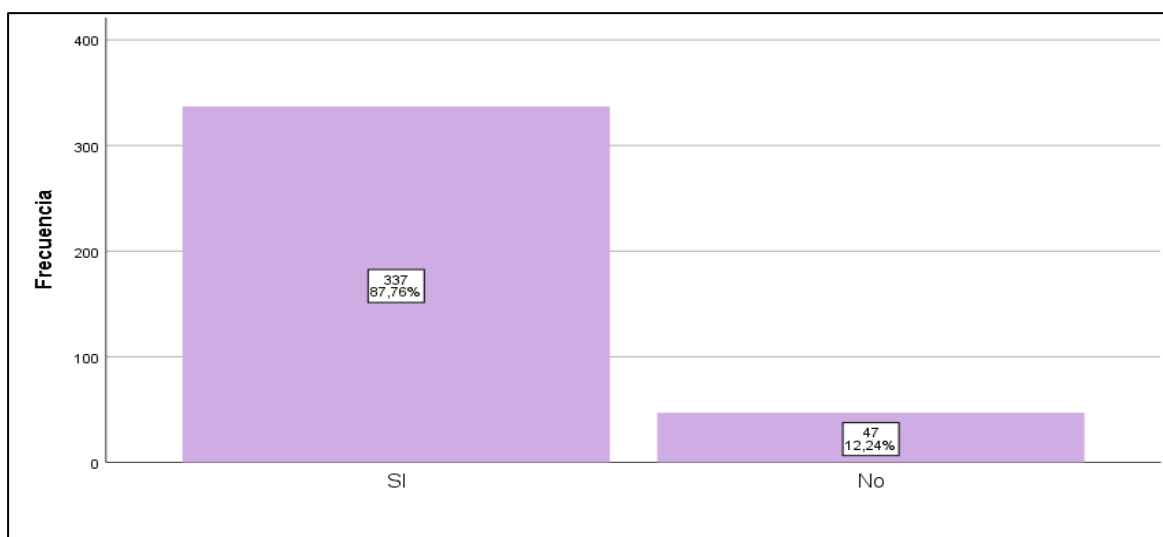
Análisis: Esta pregunta se desprende de la predisposición hacia la gamificación, dentro de esta nueva tendencia uno de los aspectos fundamentales a desarrollar es el aspecto cultural evidenciado en un alto porcentaje de encuestados que demuestra tener interés por conocer aspectos culturales de la parroquia rural de Yaruquí, por lo cual dentro de

esta nueva tendencia se deben desarrollar actividades direccionadas al aprendizaje cultural.

Pregunta 6. *¿Le gustaría conocer un atractivo a través de actividades interactivas de juego donde se generen recompensas y conocimiento distinto?*

Figura 15

Predisposición a actividades interactivas



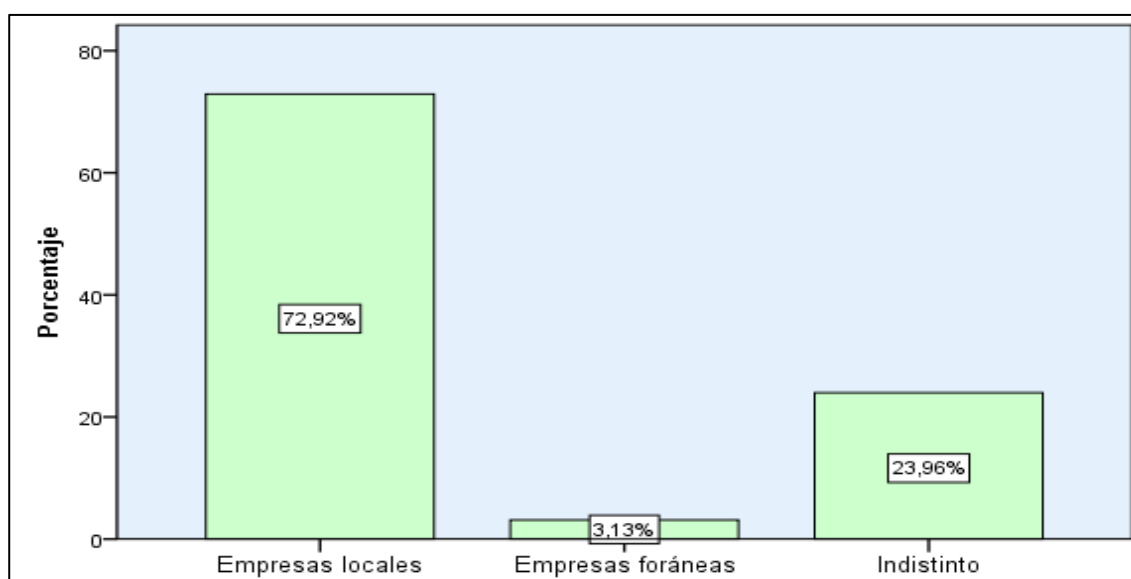
Nota. Resultado de la encuesta aplicada a turistas potenciales nacionales y extranjeros a visitar la parroquia Rural de Yaruquí

Análisis: la investigación refleja que, en su mayoría, existe una alta predisposición a conocer atractivos turísticos a través de mecánicas interactivas en las actividades que forman parte de la experiencia de visita. Bajo esto se recomienda la aplicación de la iniciativa de gamificación misma que trae innovación y es una forma diferente de atraer a los visitantes a la parroquia.

Pregunta 7. ¿Compraría usted productos y servicios turísticos rurales ofrecidos por organizaciones de la propia comunidad o por empresas ajenas a la comunidad que visita?

Figura 16

Preferencia de organización en compra de productos y servicios turísticos



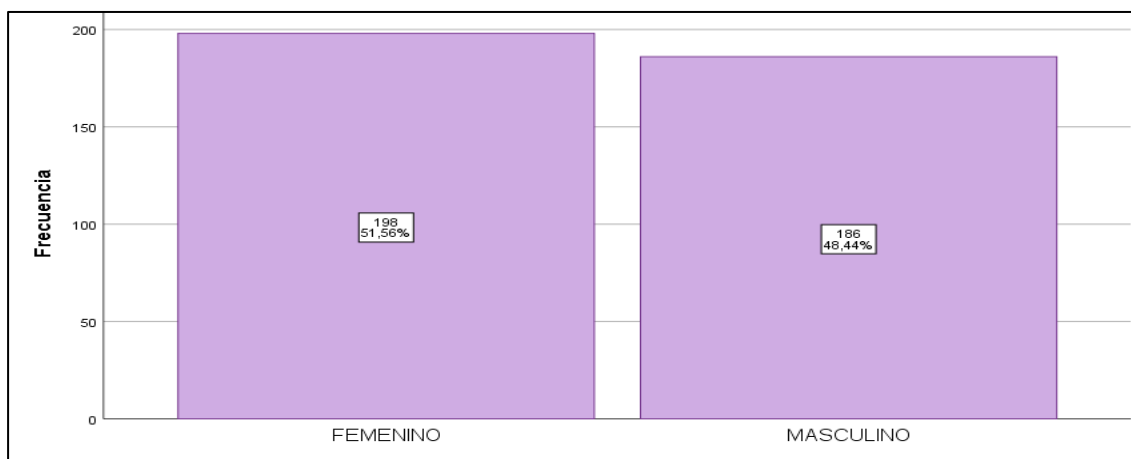
Nota. Resultados de la encuesta aplicada a turistas potenciales nacionales y extranjeros a visitar la parroquia Rural de Yaruquí

Análisis: Los resultados de esta pregunta direccionada a la preferencia por el tipo de empresa que provee o presta los servicios turísticos arrojan que las nuevas generaciones de turistas, motivados por el turismo sostenible prefieren consumir a empresas locales. Por lo que debido a la naturaleza de esta nueva tendencia los resultados son favorables debido a que se trata de un desarrollo de una parroquia rural.

Pregunta 8. Género

Figura 17

Género



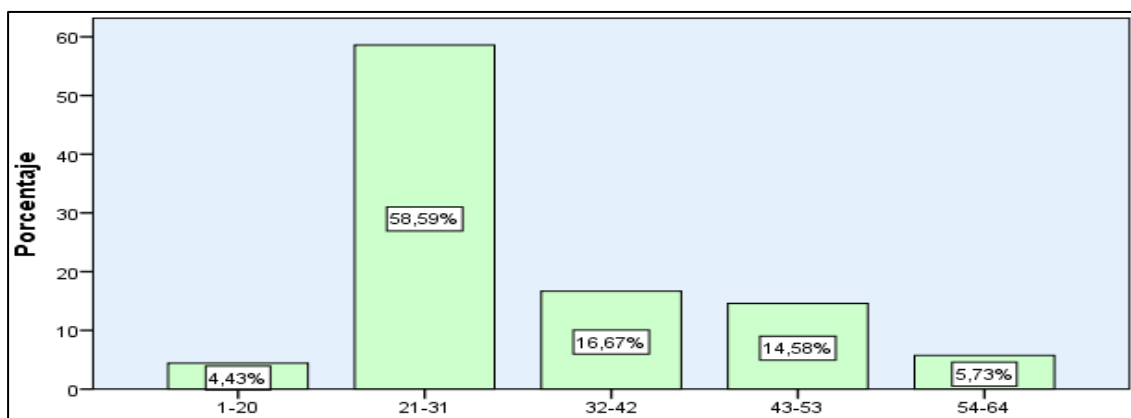
Nota. Resultados de la encuesta aplicada a turistas potenciales nacionales y extranjeros a visitar la parroquia Rural de Yaruquí

Análisis: la investigación refleja la existencia de un porcentaje superior de la población femenina frente a la masculina, por lo que se recomienda tomar en cuenta este detalle al momento de generar la propuesta.

Pregunta 9. Edad

Figura 18

Edad



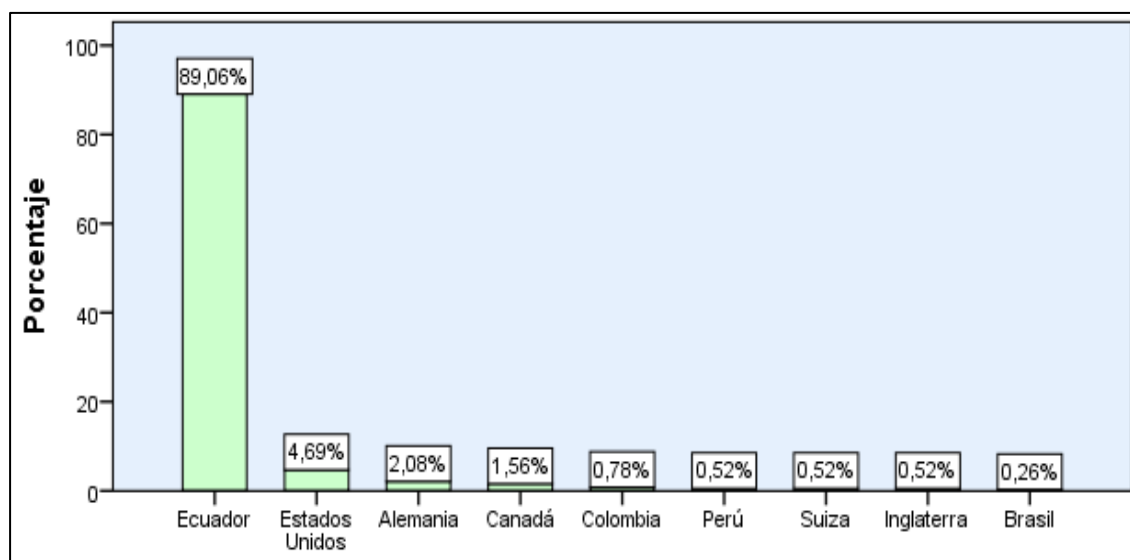
Nota. Resultados de la encuesta aplicada a turistas potenciales nacionales y extranjeros a visitar la parroquia Rural de Yaruquí

Análisis: entre los encuestados se puede observar que el perfil del turista que visita parroquias rurales y se encuentra interesado en nuevas tendencias de realizar turismo se encuentra en las edades de 21 a 53 años. Los resultados obtenidos demuestran los clientes potenciales para consumir un producto turístico rural bajo la tendencia de gamificación. Se recomienda estar adaptados a este segmento y tener características personalizadas de acuerdo con cada grupo de edad y sus diferentes necesidades.

Pregunta 10. Procedencia

Figura 19

Procedencia



Nota. Resultados de la encuesta aplicada a turistas potenciales nacionales y extranjeros a visitar la parroquia Rural de Yaruquí

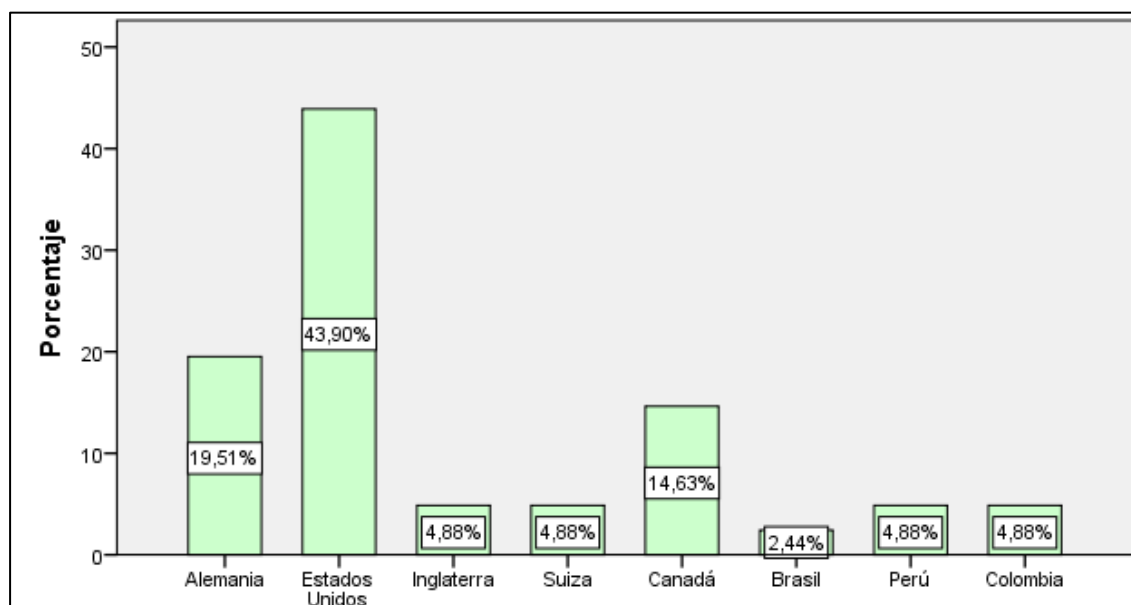
Análisis: dada la naturaleza de la parroquia rural de Yaruquí evidentemente sus posibles turistas corresponden a un perfil de turista nacional, por lo cual se evidencia que a nivel de Ecuador existe más acogida, ya que por lo general son viajes cortos. Pero también se puede evidenciar el interés por parte de un segmento de turistas

internacionales. Por motivos de la investigación se procede a mirar estos comportamientos de forma individual.

Pregunta 10.1. Procedencia turistas extranjeros

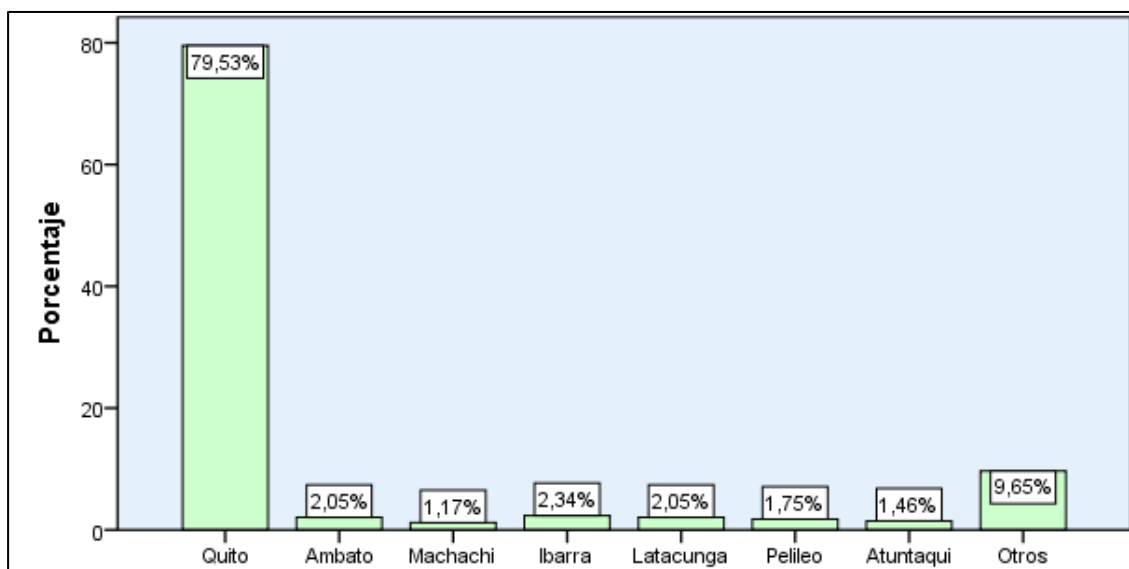
Figura 20

Procedencia turistas extranjeros



Nota. Resultados de la encuesta aplicada a turistas potenciales nacionales y extranjeros a visitar la parroquia Rural de Yaruquí

Análisis: En el desglose se puede observar que en cuanto a la procedencia de los turistas internacionales el mayor porcentaje pertenece a ciudadanos de Estados Unidos, Alemania y Canadá, países cuyos perfiles de visita se caracterizan por ser aventureros y con interés en la naturaleza. En cuanto a los países de Sudamérica tenemos a Colombia y Perú, que son aquellos que geográficamente se encuentran más cercanos por lo que es justificable este comportamiento.

Pregunta 10.2. Procedencia turistas nacionales**Figura 21***Procedencia turistas nacionales*

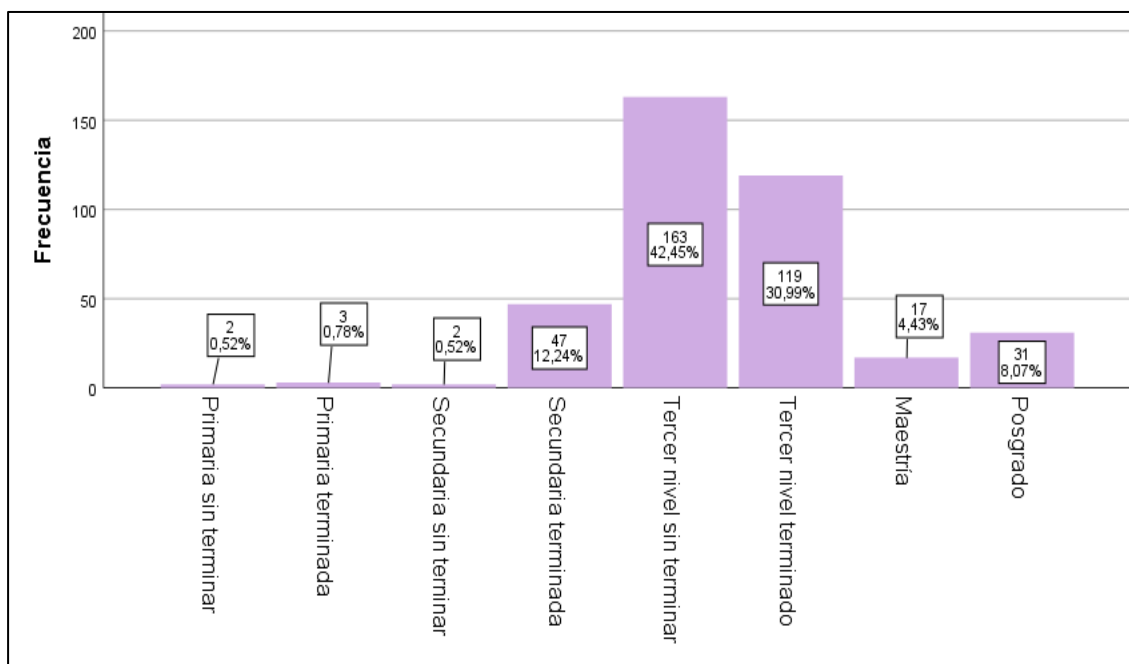
Nota. Resultado de la encuesta aplicada a turistas potenciales nacionales y extranjeros a visitar la parroquia Rural de Yaruquí

Análisis: En el desglose se puede observar que en cuanto a la procedencia de los turistas nacionales mayoritariamente los turistas provienen de la ciudad de Quito, dada la cercanía, seguido por aquellos que se desplazan desde Ibarra, Latacunga y Ambato que se encuentran a poca distancia y de similares características. Debido a que se trata de un turismo rural bajo nuevas tendencias son viajes cortos que las personas de estas ciudades suelen realizar.

Pregunta 11. Escolaridad

Figura 22

Escolaridad

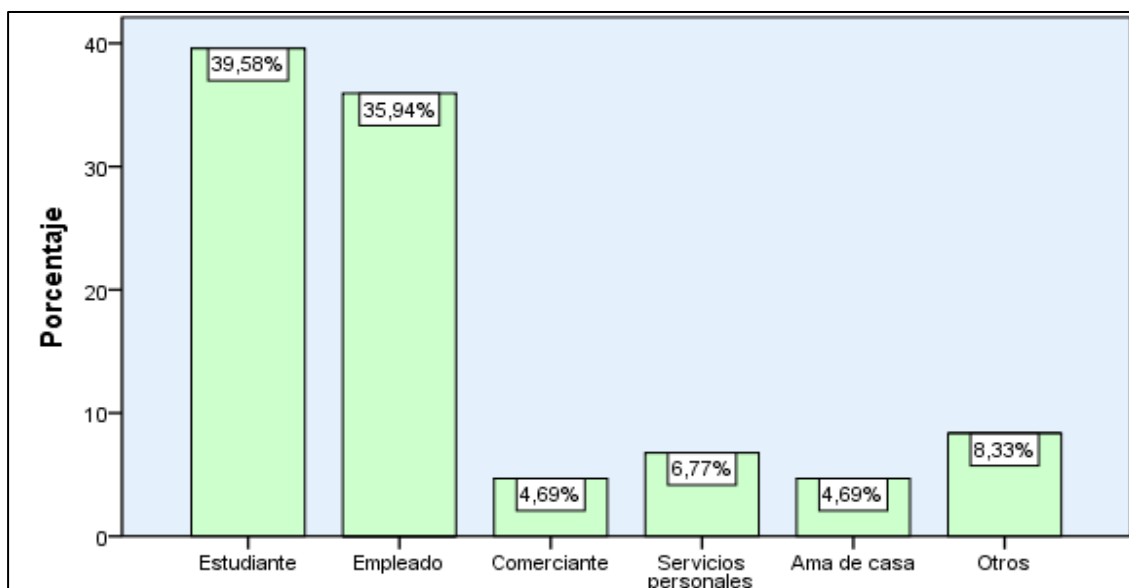


Nota. Resultado de la encuesta aplicada a turistas potenciales nacionales y extranjeros a visitar la parroquia Rural de Yaruquí

Análisis: la investigación refleja que, en cuanto a la formación escolar, la mayoría de la población cuenta con una formación académica de tercer nivel por culminar o ya culminada, a diferencia de una minoría muy pequeña que han cursado únicamente la escolaridad menor. Esto demuestra una preparación alta en los potenciales visitantes, que puede traducirse en un nivel de expectativas mayor, por lo que se recomienda un nivel alto de detalle en la propuesta que logre cumplir con la satisfacción de estas.

Pregunta 12. Ocupación**Figura 23**

Ocupación



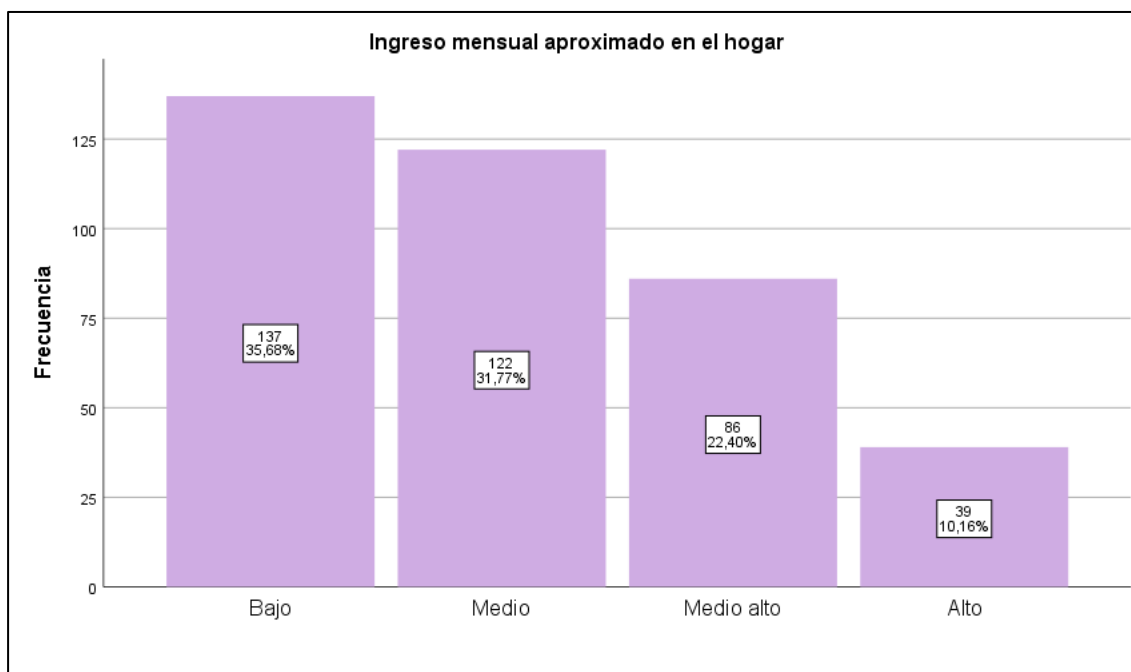
Nota. Resultado de la encuesta aplicada a turistas potenciales nacionales y extranjeros a visitar la parroquia Rural de Yaruquí

Análisis: Los resultados demuestran que el perfil de los potenciales turistas en su mayoría son estudiantes, empleados, y aquellos que ofrecen servicios personales. Con esta premisa se puede mencionar que la mayoría de los potenciales turistas son jóvenes o personas que ya cuentan con una estabilidad laboral. Dentro de esta nueva tendencia las actividades direccionadas a los diferentes perfiles deben ser segmentadas, para de esta forma poder captar de forma exitosa su atención. Además, los diversos productos deben tener costos a los que estos perfiles puedan acceder fácilmente.

Pregunta 13. Ingreso mensual aproximado en el hogar

Figura 24

Ingreso mensual aproximado en el hogar



Nota. Resultados de la encuesta aplicada a turistas potenciales nacionales y extranjeros a visitar la parroquia Rural de Yaruquí

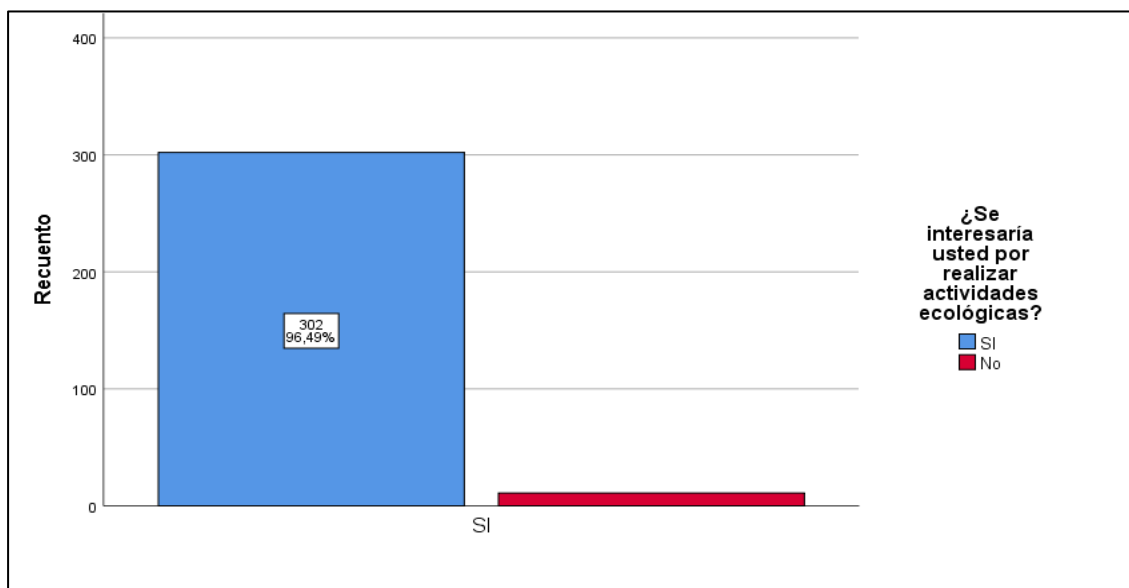
Análisis: la investigación refleja que existe un porcentaje representativo de visitantes potenciales que perciben ingresos medio y medios altos, lo que conforma la mayoría de la población. Esta premisa demuestra que, si existe en la población potencial la capacidad para generar un gasto turístico, esto es beneficioso para la consecución de la propuesta.

Correlaciones

Gamificación- Actividades ecológicas

Figura 25

Correlación Gamificación-Actividades Ecológicas



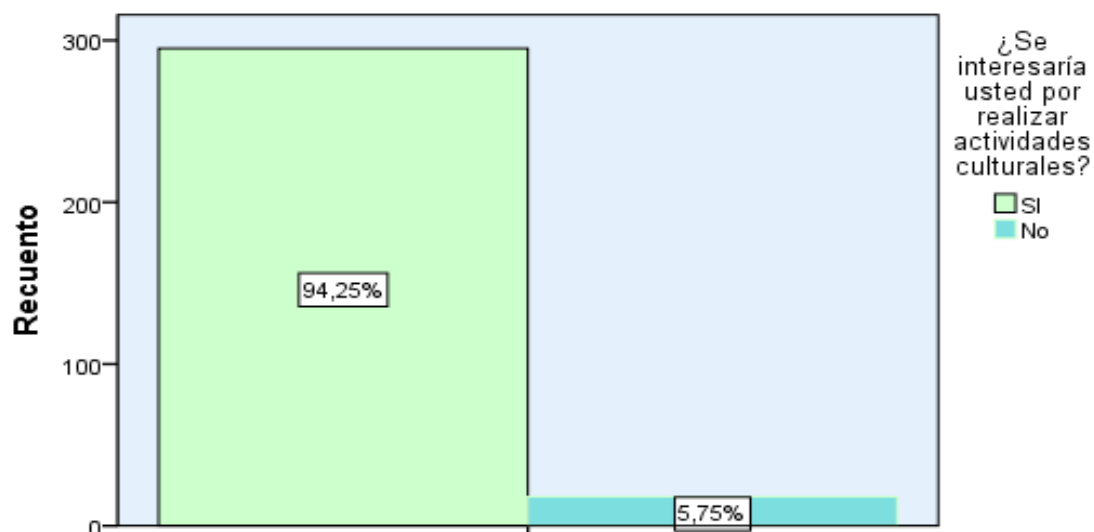
Nota. Resultados de la encuesta aplicada a turistas potenciales nacionales y extranjeros a visitar la parroquia Rural de Yaruquí

Análisis: la investigación demuestra que existe una alta predisposición hacia la tendencia de la gamificación por parte de los potenciales visitantes, así como hacia la importancia en la existencia de actividades naturales dentro de la oferta turística de la parroquia, por lo que se evidencia una apertura en el mercado a la nueva tendencia, en la que se recomienda incluir la parte de sostenibilidad principalmente en la parte ecológica.

Gamificación- Actividades culturales

Figura 26

Correlación Gamificación-Actividades Culturales



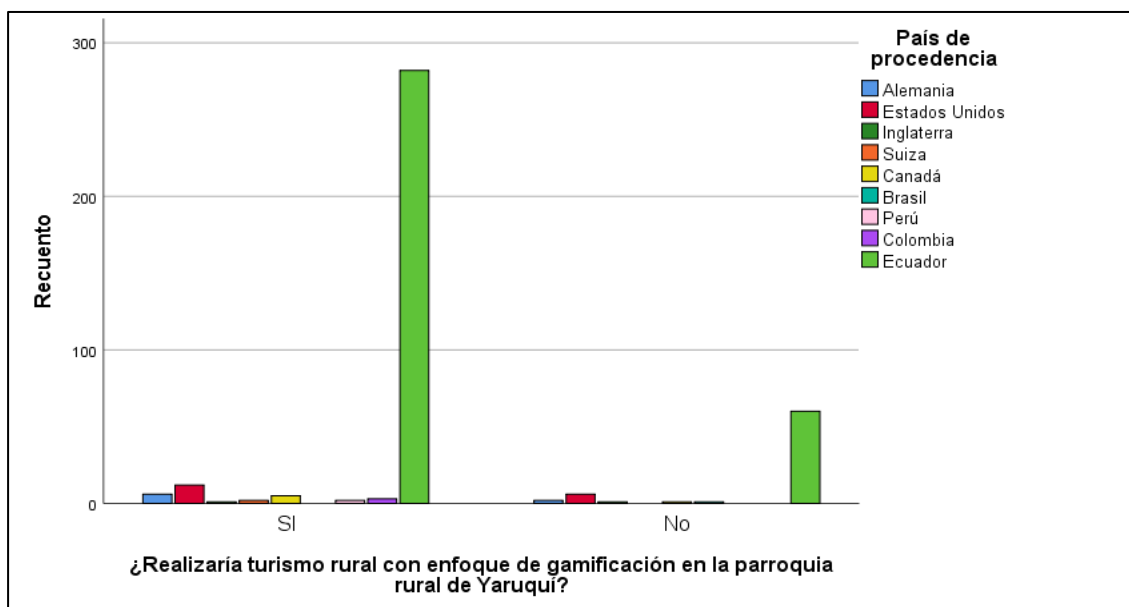
Nota. Resultados de la encuesta aplicada a turistas potenciales nacionales y extranjeros a visitar la parroquia Rural de Yaruquí

Análisis: existe una alta predisposición hacia la tendencia de la gamificación aplicada a actividades. Esto se traduce en una apretura por parte del mercado hacia la nueva tendencia. En la cual el perfil de los turistas se interesa por aprender de la cultura representativa de la parroquia rural, pero de una forma diferente. Esto gracias a diversas actividades dinámicas e interactivas a manera de juego, en donde el turista no solo aprenda de la cultura, sino que también tenga una experiencia inolvidable.

Gamificación-Procedencia

Figura 27

Correlación Gamificación- Procedencia



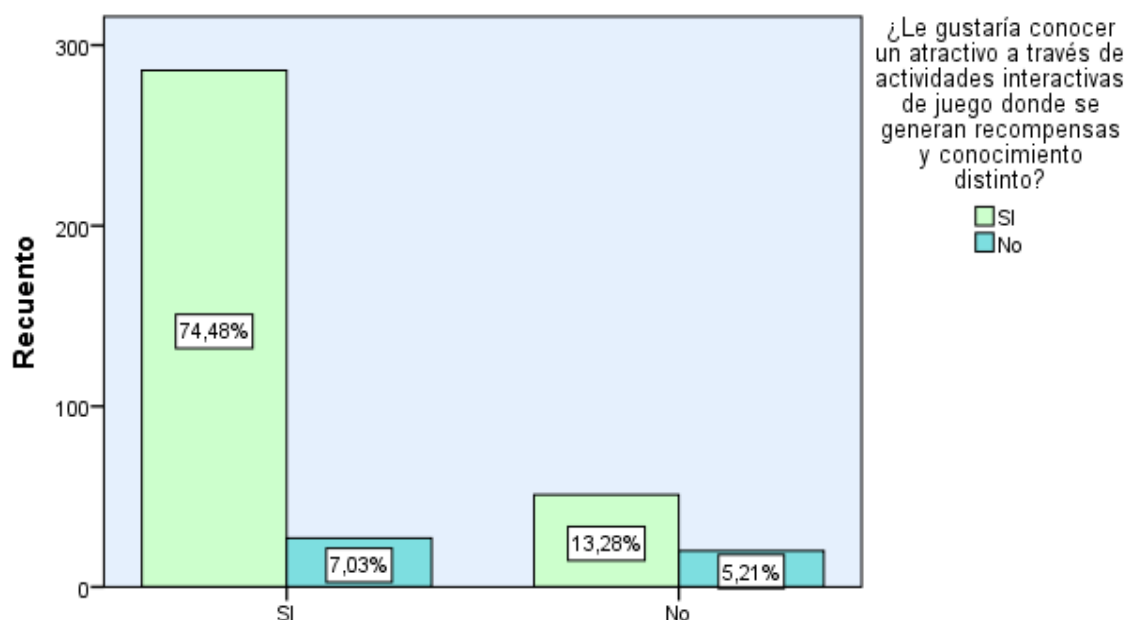
Nota. Resultado de la encuesta aplicada a turistas potenciales nacionales y extranjeros a visitar la parroquia Rural de Yaruquí

Análisis: la investigación refleja que existe una buena predisposición hacia la tendencia de gamificación por parte de las diferentes nacionalidades, en donde la mayoría sostiene un sí. Esto contribuye a generar una propuesta que se enfoque a diversos mercados para que visiten la parroquia, por lo que se recomienda generar una oferta diversificada.

Correlación Gamificación – Actividades interactivas

Figura 28

Correlación Gamificación – Actividades interactivas



Nota. Resultados de la encuesta aplicada a turistas potenciales nacionales y extranjeros a visitar la parroquia Rural de Yaruquí

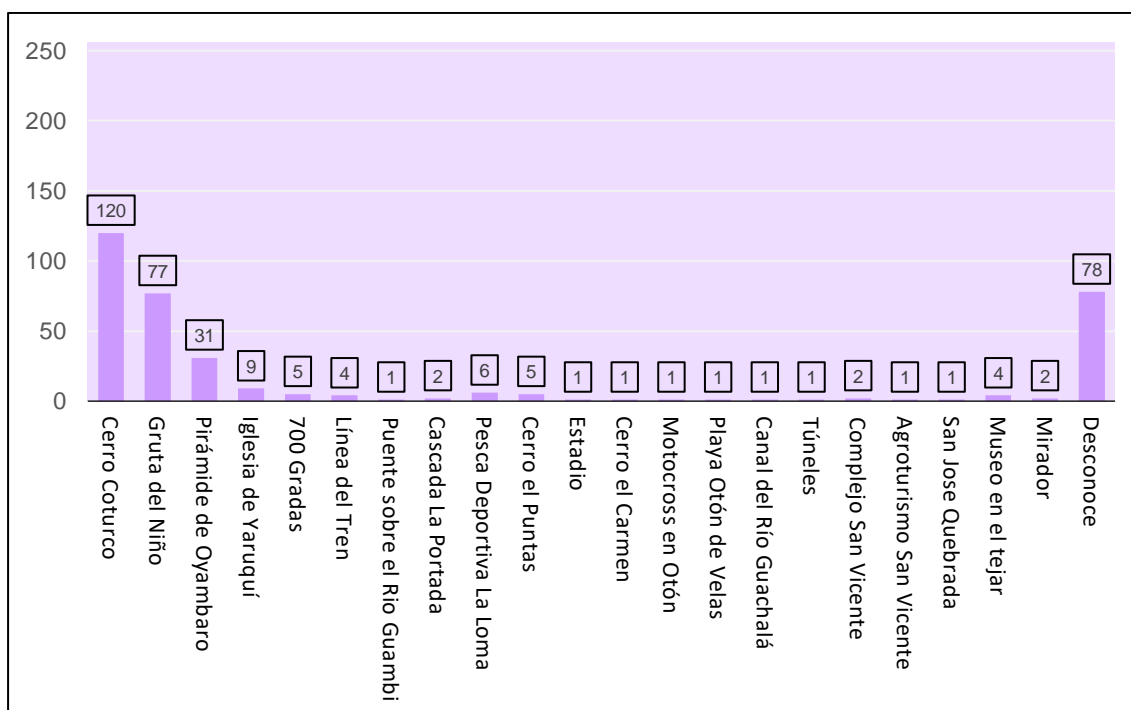
Análisis: existe una buena predisposición hacia la tendencia de gamificación por parte de los encuestados, en donde la mayoría sostiene que le gustaría conocer un atractivo a través de actividades interactivas de juego donde se generan recompensas, como lo es la nueva tendencia de gamificar los destinos y productos turísticos. Esto contribuye a generar una propuesta que se enfoque a la creación de este tipo de actividades para que turistas visiten la parroquia, estas actividades deben estar pensadas para los diferentes perfiles de potenciales turistas y las motivaciones que estos tienen, para de que esta manera se genere una experiencia única.

Encuesta a la comunidad

Pregunta 1. ¿Conoce Ud. los atractivos turísticos de su parroquia? Mencione los más importantes

Figura 29

Atractivos más importantes de la parroquia de Yaruquí



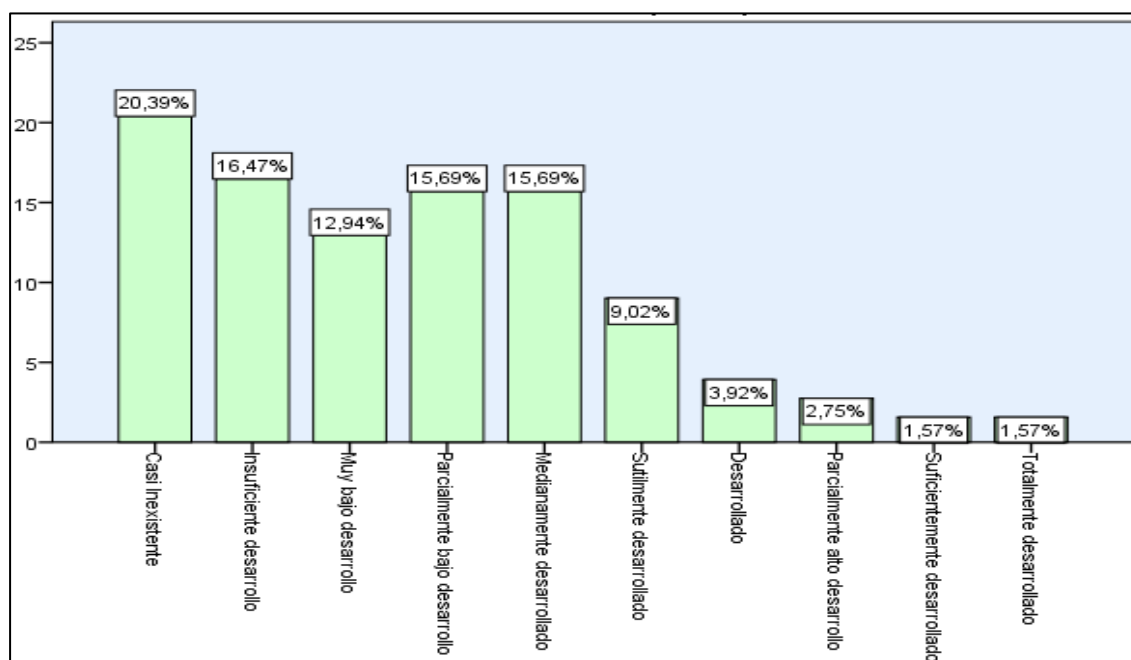
Nota. Resultados de la encuesta aplicada a la comunidad de la parroquia Rural de Yaruquí

Análisis: De acuerdo con la investigación realizada se refleja que los atractivos más conocidos por los pobladores dentro de la parroquia son el Cerro Coturco, La Gruta del Niño y la Pirámide de Oyambaro; estos atractivos tanto de tipo natural como cultural son los más desarrollados y con mejor accesibilidad dentro de la parroquia, por este motivo se recomienda posicionarlos como los principales al momento de generar la propuesta de producto turístico y complementarlos con otros atractivos poco conocidos pero muy bien desarrollados.

Pregunta 2. Indique a su consideración el desarrollo que el turismo ha tenido en su parroquia, donde 10 es muy desarrollado y 1 muy poco desarrollado

Figura 30

Nivel de desarrollo del turismo en la parroquia



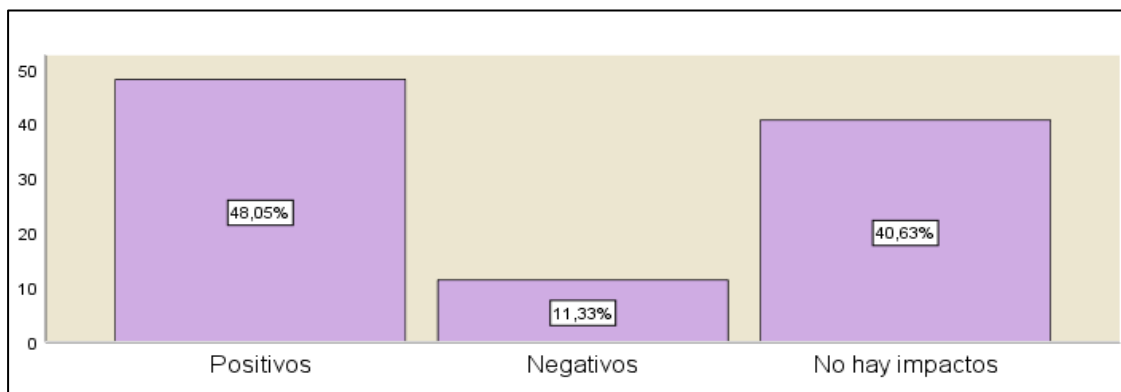
Nota. Resultados de la encuesta aplicada a la comunidad de la parroquia Rural de Yaruquí

Análisis: Después de analizar los resultados obtenidos por la población es evidente que no existe un desarrollo turístico, esto ya sea por varios motivos, como por ejemplo la falta de lugares donde se pueda realizar actividades de tipo turística como manifiestan los encuestados. Dentro de las acciones de la junta parroquial se expresa que el turismo no ha sido impulsado como una actividad económica, ya que la parroquia se dedica en su mayor proporción a la actividad agrónoma.

Pregunta 3. ¿Ha visualizados impactos positivos o negativos en su parroquia gracias a la actividad turística? ¿Cuáles? (infraestructura, conservación, participación, integración, calidad de vida mejorada)

Figura 31

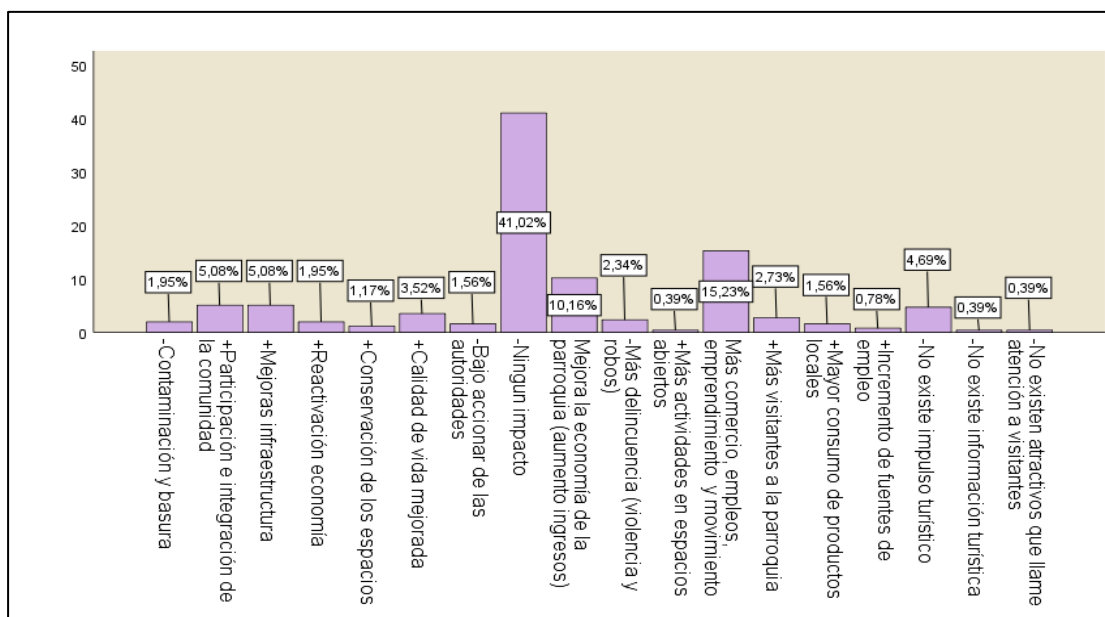
Visualización impactos gracias a la actividad turística



Nota. Resultados de la encuesta aplicada la comunidad de la parroquia Rural de Yaruquí

Figura 32

Impactos de la actividad Turística visualizados



Nota. Resultados de la encuesta aplicada la comunidad de la parroquia Rural de Yaruquí

Análisis: La investigación refleja que la comunidad en su mayoría no visualiza impactos de la actividad turística o en caso de hacerlo son positivos, donde se destaca que el turismo es un gran incentivo para la generación de comercio, emprendimientos y

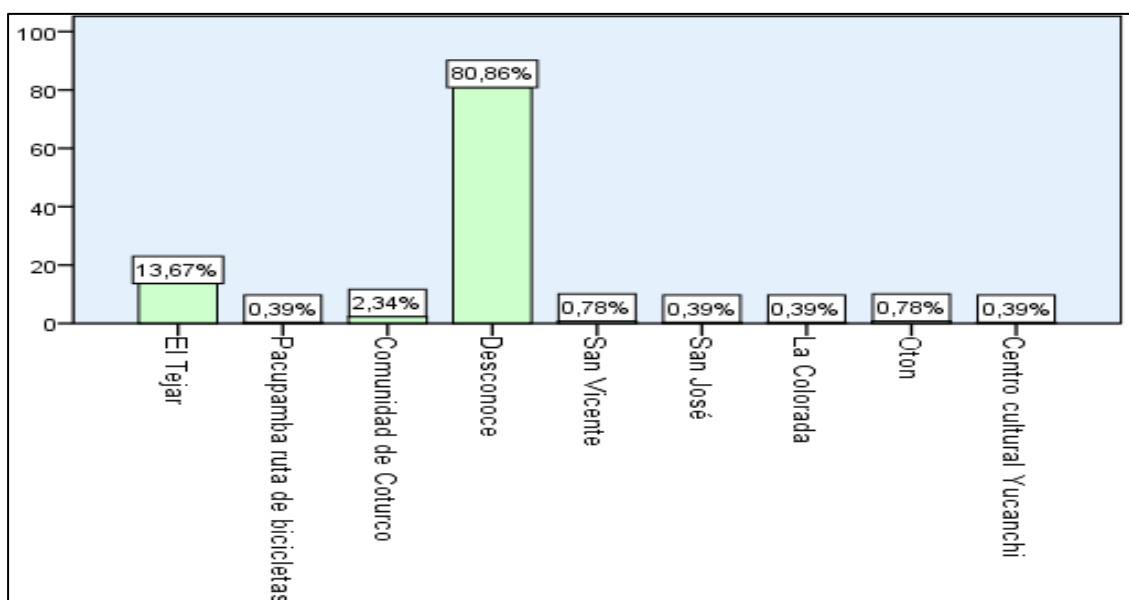
movimiento económico dentro de la parroquia, por lo que se considera una actividad llamativa.

Pregunta 4. *¿Conoce Ud. comunidades que se dediquen al turismo en su parroquia?*

Menciónelas

Figura 33

Comunidades que se dedican al turismo



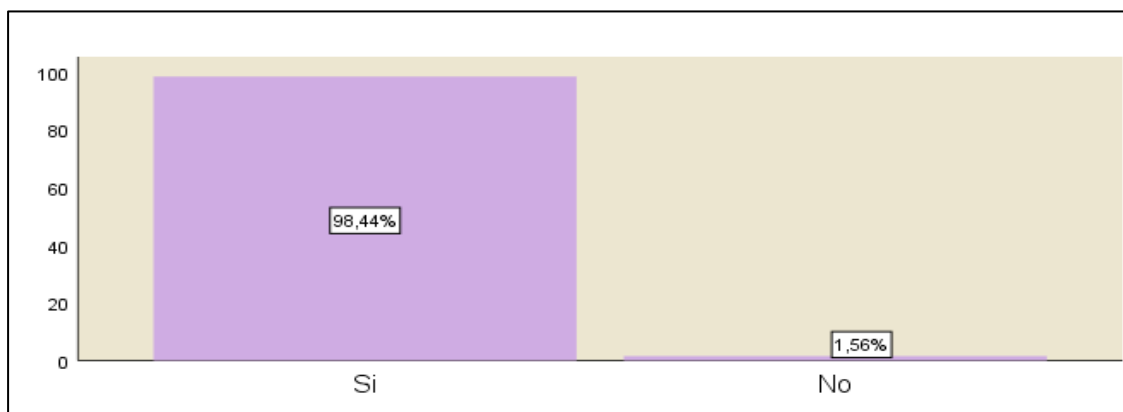
Nota. Resultados de la encuesta aplicada a la comunidad de la parroquia Rural de Yaruquí

Análisis: Se puede ver que la población de Yaruquí desconoce acerca de la existencia de comunidades que se dediquen a la actividad turística, es decir que dentro de esta no existe una conciencia de cuales es el potencial turístico, ni aquellas personas que ya se encuentran ejerciendo actividades turísticas. La comunidad más conocida por los habitantes es la del Tejar, que maneja y se encarga de realizar eventos en el atractivo de la Gruta del Niño, además que es la más cercana al lugar. Y dado su contexto religioso da lugar a muchas peregrinaciones.

Pregunta 5. ¿Ud. estaría predispuesto a recibir turistas en su parroquia? (Si, no, por qué)

Figura 34

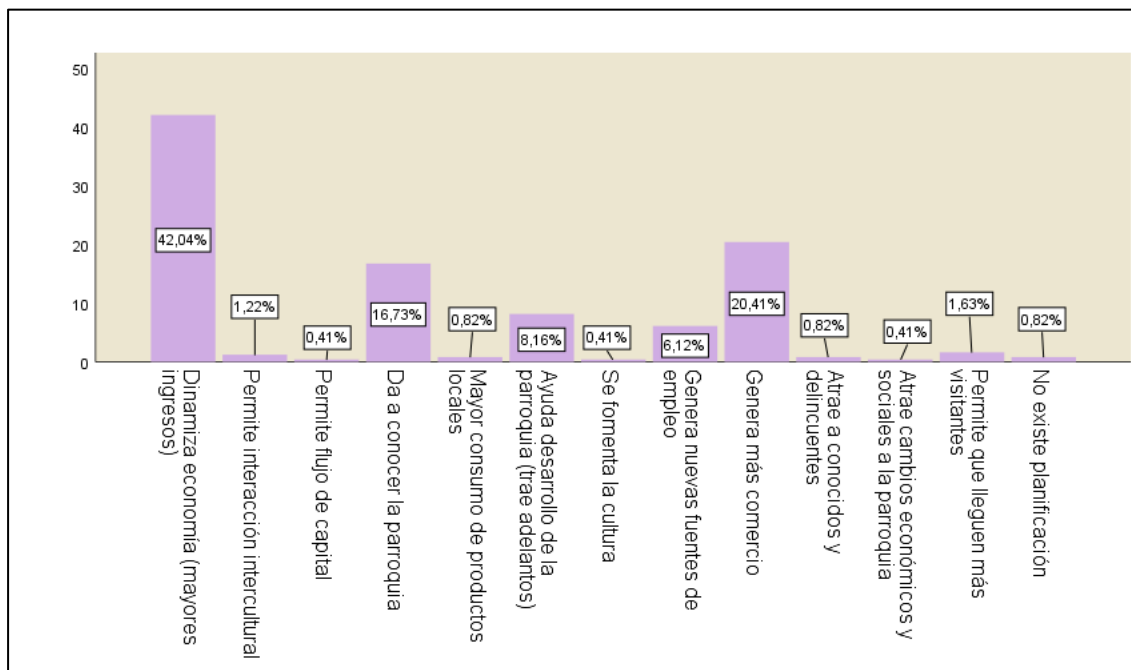
Predisposición a recibir turistas



Nota. Resultados de la encuesta aplicada la comunidad de la parroquia Rural de Yaruquí

Figura 35

Razones para recibir turistas



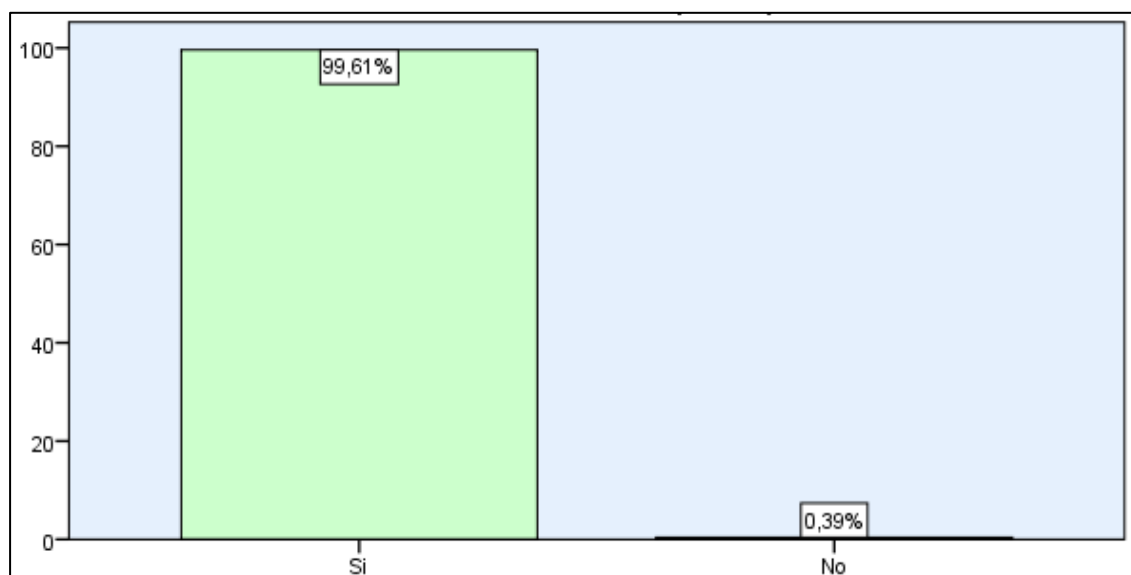
Nota. Resultados de la encuesta aplicada la comunidad de la parroquia Rural de Yaruquí

Análisis: La investigación refleja que la mayoría de la población con una representatividad muy alta se muestra abierta a recibir turistas en su parroquia motivados principalmente por la capacidad del turismo para dinamizar la economía, generar comercio y porque permitiría dar a conocer el lugar fuera, generando un posicionamiento que traiga desarrollo.

Pregunta 6. *¿Considera que el turismo puede fomentar el desarrollo en la parroquia?*

Figura 36

¿Considera que el turismo puede fomentar el desarrollo en la parroquia?



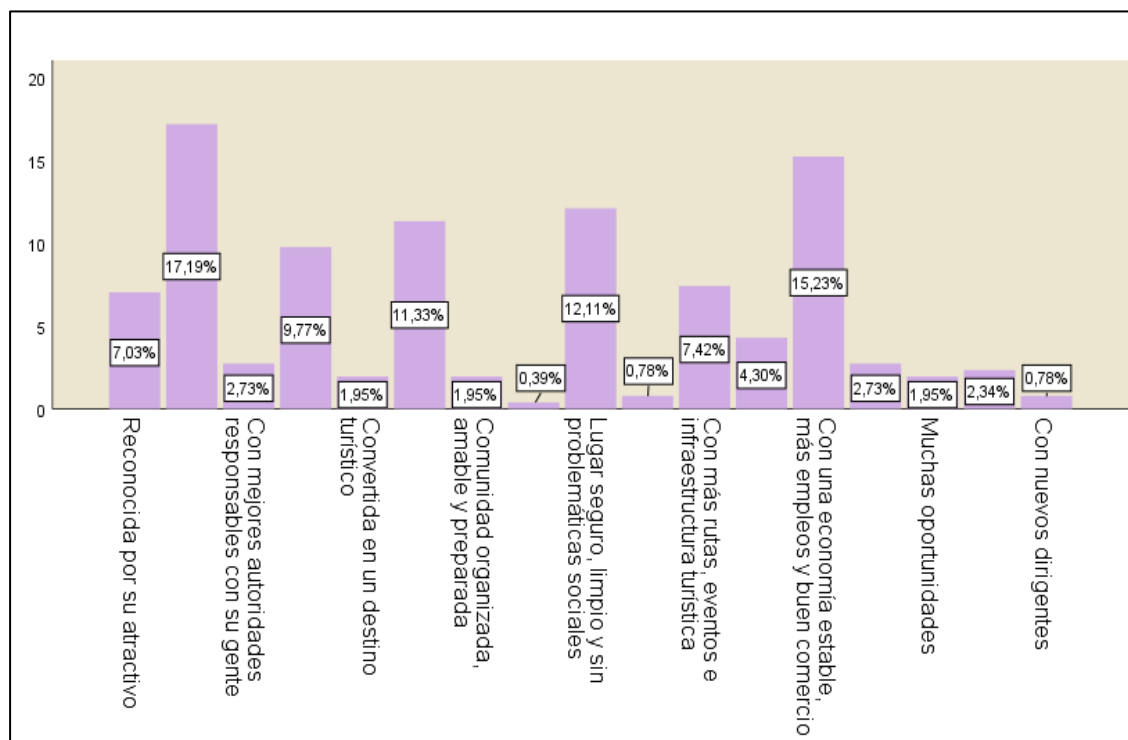
Nota. Resultados de la encuesta aplicada a la comunidad de la parroquia Rural de Yaruquí

Análisis: Se puede visualizar claramente que la predisposición e imagen que tiene la población de Yaruquí frente al turismo es totalmente positiva. Por lo cual se considera que el desarrollo de esta actividad en su parroquia ayudaría a fomentar el desarrollo y participar de este tipo de proyectos es beneficioso para la localidad.

Pregunta 7. ¿Vislumbra nuevas oportunidades? ¿Cómo desea ver a su parroquia en un futuro?

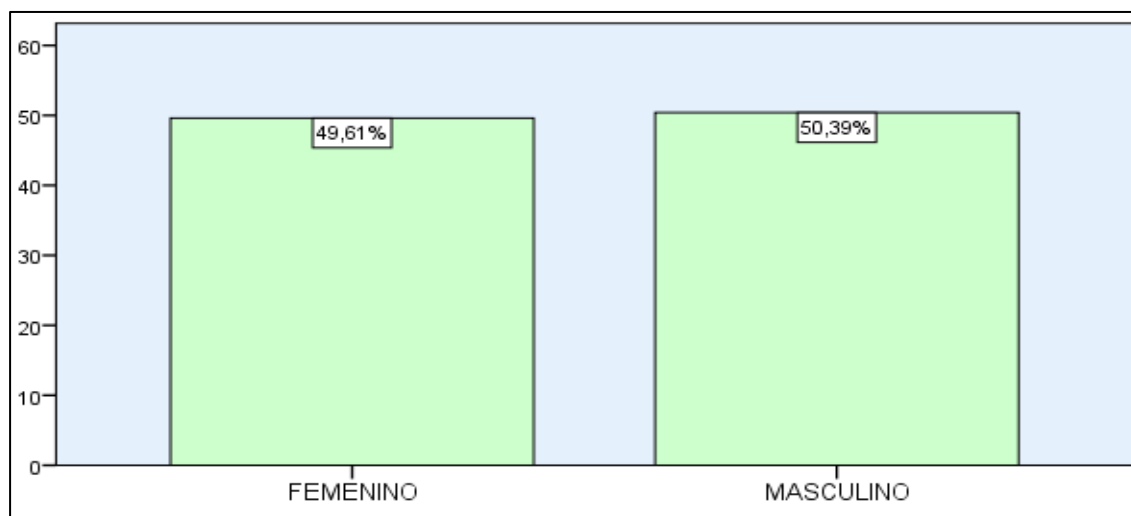
Figura 37

Expectativas de la parroquia a futuro



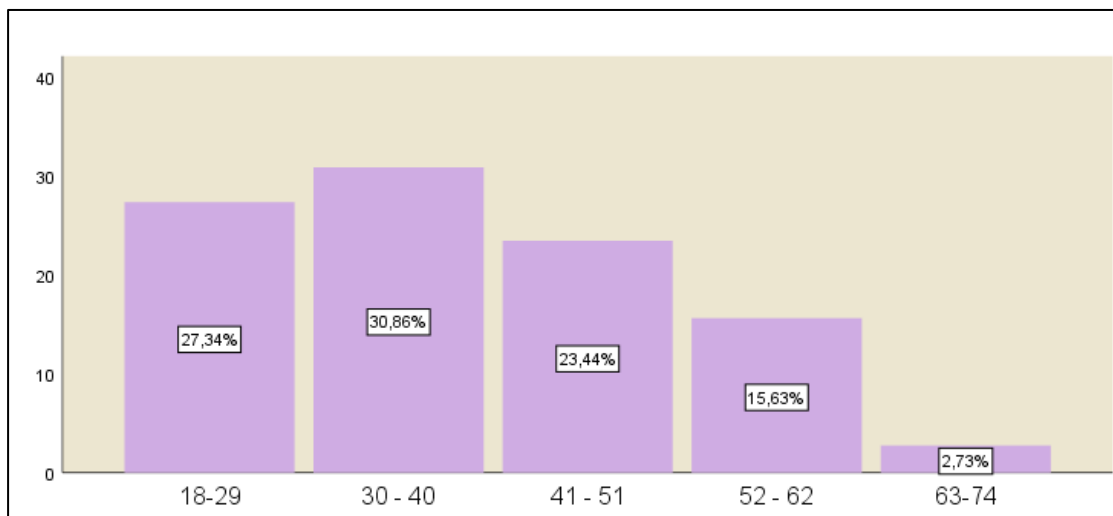
Nota. Resultado de la encuesta aplicada a la comunidad de la parroquia Rural de Yaruquí

Análisis: La investigación realizada refleja que la mayoría de la población tiene como expectativa a futuro el ver a su parroquia con un crecimiento sostenido, en el que exista una economía estable motivada por la actividad turística con más empleos y un comercio dinámico; además se menciona como importante el hecho de transformar al poblado en un lugar limpio, seguro y sin problemáticas sociales relacionadas principalmente a la drogadicción y alcoholismo

Pregunta 8. Género de los encuestados**Figura 38***Género de los encuestados*

Nota. Resultado de la encuesta aplicada la comunidad de la parroquia Rural de Yaruquí

Análisis: En esta pregunta se puede evidenciar una participación casi igualitaria, pero en una pequeña proporción mayor al género masculino. Estos resultados se pueden ver reflejados de igual manera ya que en la población existente en Yaruquí es mayor el número de hombres que de mujeres.

Pregunta 9. Edad de los encuestados**Figura 39***Edad de los encuestados*

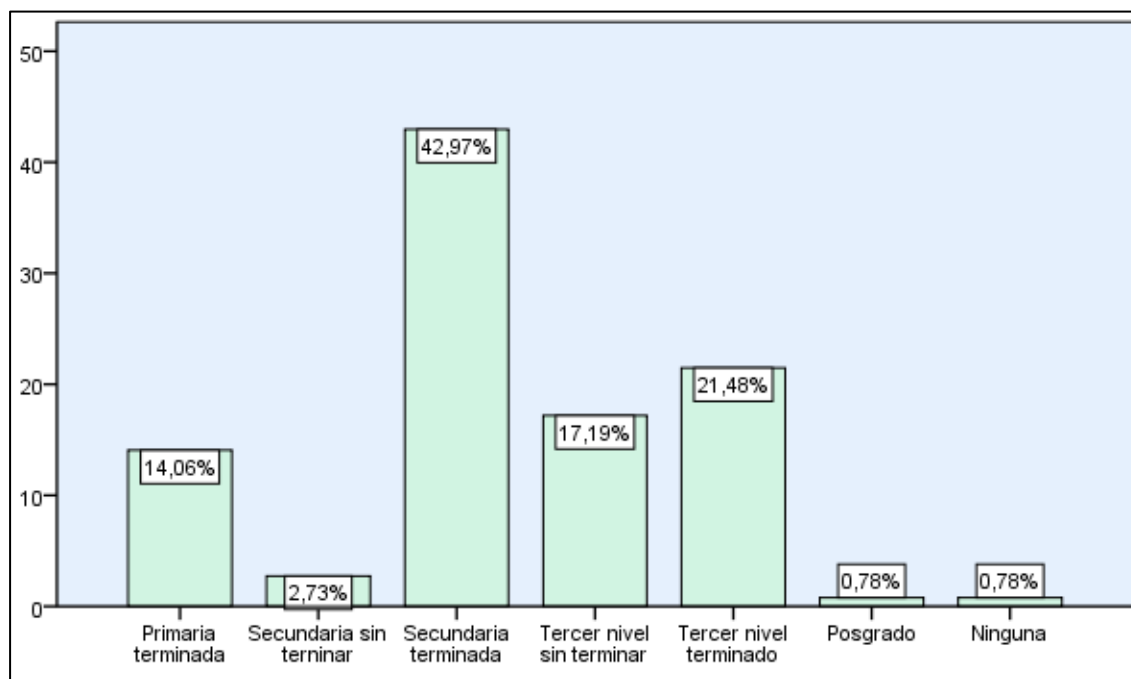
Nota. Resultado de la encuesta aplicada la comunidad de la parroquia Rural de Yaruquí

Análisis: La investigación refleja un porcentaje mayor de personas comprendidas entre las edades de 18 a 40 años dentro de los encuestados, dato que se sugiere tomar en cuenta al momento de realizar la propuesta del producto turístico de manera que se conozca el comportamiento de la población y este se conjugue para diversificar la oferta turística existente.

Pregunta 10. Nivel de escolaridad de los encuestados

Figura 40

Nivel de escolaridad de los encuestados



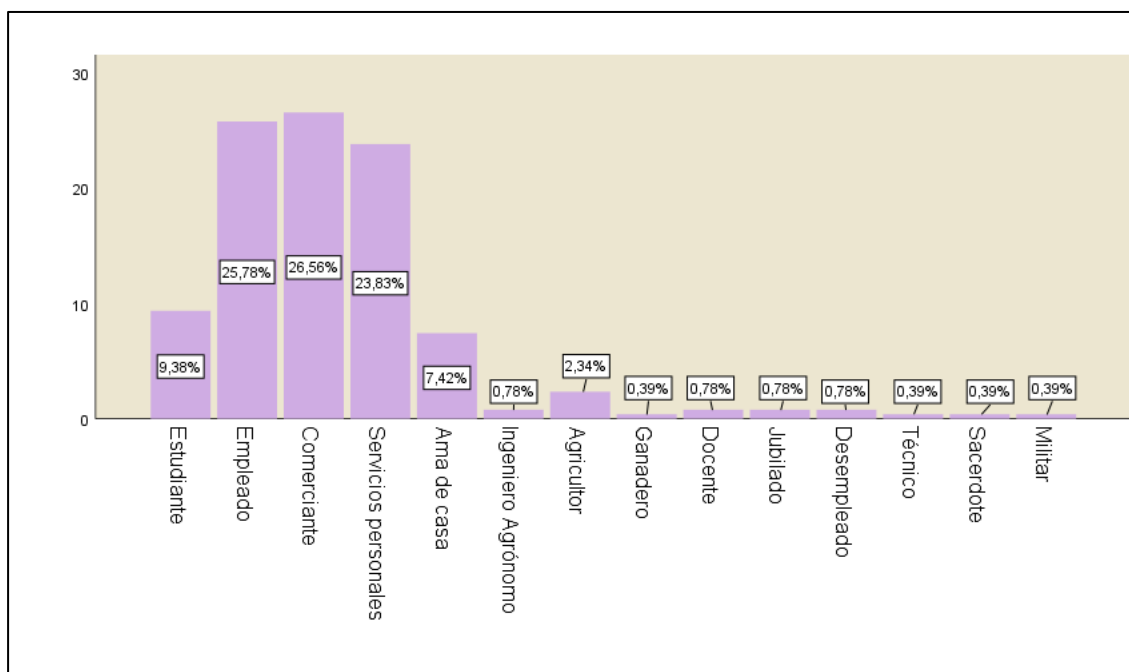
Nota. Encuesta aplicada a la comunidad de la parroquia Rural de Yaruquí

Análisis: En esta pregunta se puede visualizar que el nivel de escolaridad de la población Yaruqueña es secundaria, es decir son bachilleres que no continuaron con sus estudios. Además, se puede visualizar que hay más personas terminando o que ya han terminado su tercer nivel o sus estudios universitarios. Mientras que una pequeña parte de estos únicamente tienen estudios de primaria o terminaron la escuela.

Pregunta 11. Ocupación

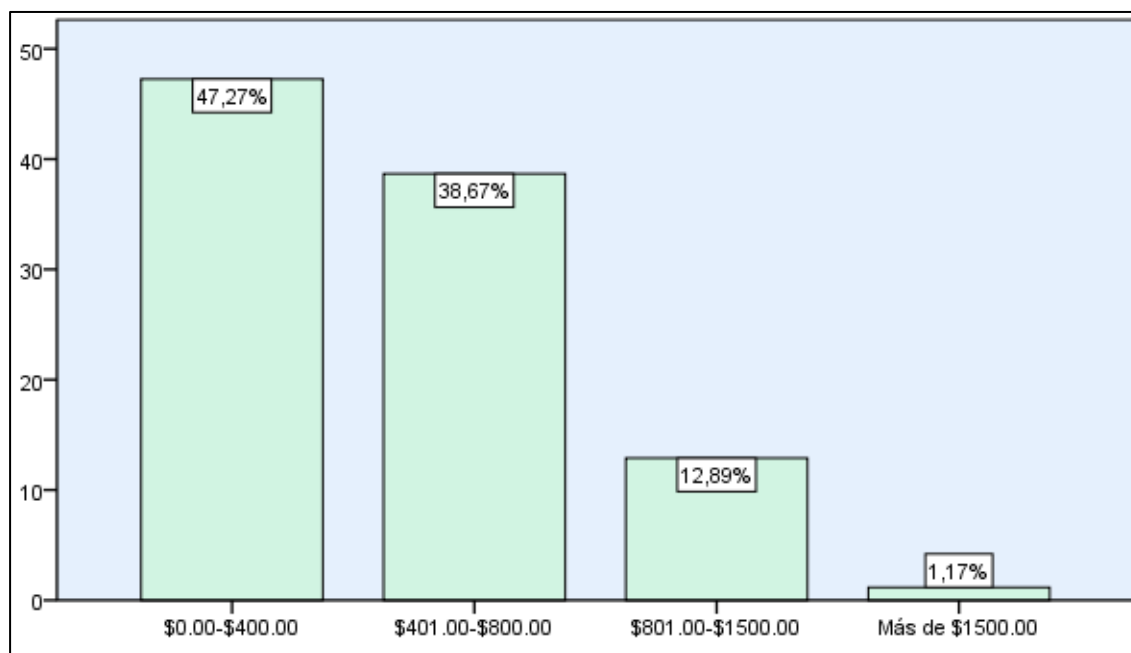
Figura 41

Ocupación de los encuestados



Nota. Resultados de la encuesta aplicada a la comunidad de la parroquia Rural de Yaruquí

Análisis: La investigación refleja que la mayoría de la población encuestada se identifica dentro de las actividades comerciales, así como parte de empresas y emprendimientos como colaboradores o a través de brindar sus servicios personales. Por el contrario, se puede apreciar que el índice de desempleo es bajo no superando el punto porcentual, lo que es positivo dentro de la situación actual.

Pregunta 12. Ingreso promedio del hogar**Figura 42***Ingreso mensual aproximado del hogar*

Nota. Resultado de la encuesta aplicada a la comunidad de la parroquia Rural de Yaruquí

Análisis: En cuanto al ingreso que las familias de la parroquia de Yaruquí es evidente que es únicamente de un salario básico unificado. Muchos adjudicaron esta respuesta dada la pandemia por la que el mundo está atravesando. La situación económica se ha visto demasiado afectada, debido a que en su mayoría son comerciantes o empleados y todos los negocios de la zona en los últimos meses han estado cerrados.

Entrevista GAD Parroquial

Nombre del entrevistado: Dillon Aguilar, Vocal de la unidad de turismo

Nombre del entrevistador: Andrea Arcos & Dayana Chávez

Fecha: 04/08/2020

Preguntas

- **Dadas las circunstancias por las que atraviesa el mundo entero ¿Cuál es la situación actual a la que se enfrenta el GAD parroquial?**

El GAD parroquial durante la pandemia destinó los recursos que se les fue asignado a la prevención y la lucha del Covid-19. Además, destaca que estos recursos no son suficientes.

- **Como GAD ¿Cómo se llevan a cabo sus procesos de gestión? ¿Qué estrategias se encuentran implementando a favor del desarrollo de su población? ¿Cuáles son los limitantes que el GAD ha enfrentado en este ámbito?**

Los procesos de gestión los manejan en coordinación del GAD cantonal y Provincial. En el caso de la situación actual únicamente han actuado de acuerdo con lo que el Centro de Operaciones de Emergencia (COE) nacional asigna. Es limitante esta situación ya que no tienen la libertad de tomar de forma autónoma las decisiones.

- **¿En la actualidad como se encuentra la infraestructura del GAD (carreteras, vías, servicios básicos)?**

Una de las principales falencias en cuanto a infraestructura se da en cuanto a las vías que están dentro de la parroquia, estas no se encuentran en buen estado o necesitan ampliarse. La junta parroquial esta consiente de que para que la actividad turística se desarrolle se necesita una mejor infraestructura vial,

por lo cual actualmente el GAD trabaja en mejorar las mismas. Las vías internas de la parroquia en su mayoría son empedradas.

De la mano con esta debilidad se encuentra la señalización vial, la cual necesita ser reparada. Finalmente, en cuanto a los servicios básicos, el 50% de la población cuenta con servicio de agua potable.

- **¿Cómo visualiza en un futuro a largo plazo a la parroquia de Yaruquí?**

El GAD si le apuesta al turismo, pero dadas las condiciones que el país presta a todas las industrias, si piensan que es un limitante. Además, que el Gobierno central debería apoyar para que a nivel comercial pueda existir un mejor desarrollo. Se debería facilitar los procesos que se debe realizar para poder desarrollar obras, brindarles la autonomía para poder realizar los proyectos y generar desarrollo en la parroquia. El sistema burocrático debería cambiarse para mejorar.

- **¿Cuál es la importancia que el sector turístico tiene en la parroquia?**

Como GAD el turismo aún no ha sido desarrollado, ya que son en su mayoría dedicada a la actividad agrícola. Pero si es importante, debido a que no existen emprendedores que inviertan en el turismo. Además, el GAD no ha visto al turismo como una fuente de ingresos actualmente, pero dadas las circunstancias si se ha considerado la opción, en trabajo conjunto con la academia.

- **Desde su experiencia ¿cómo valora el estado de los recursos turísticos de la parroquia?**

Debido a la poca autonomía que el GAD tiene en cuanto a los diferentes recursos, se encuentra limitado y no puede preservar. En su mayoría los recursos se encuentran en propiedad privada, y su estado de conservación

depende de los propietarios. Debido a formas legales, el Estado y la junta no pueden destinar un presupuesto para su mantenimiento.

- **¿Cuál es el nivel de conectividad y uso de tecnología que tiene en la parroquia?**

Yaruquí cuenta con una buena conectividad en la zona urbana de la parroquia, gracias a las grandes empresas. En cuanto a la zona rural obviamente por la montaña si es un poco difícil. Pero a nivel global no es un problema para la parroquia.

- **¿Existe un inventario de atractivos turísticos de la parroquia? (Se encuentran jerarquizados)**

La parroquia si cuenta con un inventario de atractivos turísticos, ya que esté hace meses atrás fue solicitada por el Ministerio de Turismo.

- **¿Cuántos prestadores de servicios existen en la parroquia? ¿Qué porcentaje de establecimientos turísticos se encuentran registrados en el Ministerio de Turismo?**

Desconoce cuántos prestadores de servicio existen en la parroquia, el GAD es quien ayuda a hacer la gestión para la obtención de permisos. Pero no se lleva un registro de cuales se encuentran catastrados en el Ministerio de Turismo.

- **¿Cuál es la relación y el tipo de trabajo entre los diferentes prestadores de servicios en la parroquia?**

El turismo dentro de la parroquia no tiene aún la importancia que se desea, por lo cual no existe un trabajo en conjunto, ni una organización para desarrollar la actividad turística.

- **¿Cuál ha sido la afectación que se proyecta tendrán los prestadores con la crisis sanitaria?**

Hasta la fecha no se tiene un registro de cuantos locales de alimentos y bebida han cerrado, pero se estima que en un 20% si existe la intención de cerrar varios establecimientos dadas las circunstancias y la poca reactivación económica de la zona.

- **¿Cuál es el perfil del turista que regularmente visita la parroquia?**

La delincuencia es un factor y problema social que a nivel nacional afecta negativamente. En el caso de la parroquia no permite que tenga afluencia de turismo, por lo cual no se tiene un perfil de turista. Pero les gustaría recibir turistas que les guste el turismo de montaña, la naturaleza y la gastronomía.

- **¿Se lleva un registro de visitas?**

No se tiene ningún tipo de registro, ya que no existe una oficina o algún lugar donde el turista pueda obtener información.

- **¿Cree que los costos son un factor determinante a la hora de tomar una decisión de viaje?**

No, considera que la parroquia de Yaruquí tiene precios competitivos en el mercado y que son atractivos para los turistas. Por lo cual los precios no deberían influenciar la decisión de visitar la parroquia.

- **Entendiendo a la imagen turística como aquella representación mental que tienen un individuo de las creencias, ideas y la impresión que tiene sobre un destino en específico. ¿Cuál es la imagen que la parroquia proyecta en su entorno?**

A nivel de parroquia la imagen que se proyecta es netamente ganadera-agrícola. No se ha trabajado en la promoción turística de la parroquia, pero se tiene la idea de una imagen de turismo de montaña.

- **¿La parroquia de Yaruquí cómo se da a conocer a nivel de país?**

En la actualidad gracias a la tecnología, el manejo de redes sociales es la herramienta con la cual Yaruquí publica noticias para que a nivel nacional la parroquia se pueda dar a conocer.

- **En cuanto al tema principal Gamificación entendida como el uso de juegos en entornos y aplicaciones no lúdicas. ¿Cree usted que la gamificación puede incrementar la estancia en un lugar?**

Si, el uso de esta herramienta que ayudaría a despertar el interés, en primer lugar, de los propios moradores del pueblo. Para que después esta motivación se pueda transmitir a los visitantes extranjeros.

- **¿En qué actividades se puede implementar gamificación?**

Se puede hacer actividades en la iglesia, la estación del tren y lugares donde ayuden al desarrollo de diferentes actividades. Se puede usar los museos y el estadio de la ciudad. Pero en primer lugar se debe acondicionar las vías internas de la parroquia.

- **Usted como representante del GAD ¿Estarían dispuestos a participar en el desarrollo de un producto turístico que incluya gamificación?**

Si le gustaría participar en la parte logística, ya que esto le daría un impulso al desarrollo turístico.

- **¿Cree que los pobladores de la parroquia también estarían dispuestos a trabajar en conjunto para el desarrollo de un producto turístico que incluya gamificación?**

Si, la población es entusiasta con este tipo de proyectos, y más que todo porque ayudaría a la reactivación de la economía.

Capítulo III

Alternativas para el aprovechamiento de recursos turísticos utilizando la gamificación como herramienta turística.

Introducción

La parroquia rural de Yaruquí se destaca por ser en su mayoría agrícola, sin embargo, la actividad turística aún no ha tomado protagonismo, como es el caso de ciudades como Quito, Baños o Guayaquil que gracias a su trayectoria ya son conocidas por su gestión y desarrollo turístico.

La intención de la investigación es mejorar y fortalecer la actividad turística por lo que fue necesario partir del diagnóstico situacional que permitió evidenciar limitantes que afectan al sector, a lo que se suma el desaprovechamiento de los recursos turísticos que se han quedado rezagados.

En este sentido lo importante es determinar el estado de servicios y equipamientos para poder generar formas adecuadas de reactivación turística y un manejo adecuado de los recursos turísticos, mismos que para tener un aprovechamiento técnico y vistoso requieren de un proceso que permita la interacción de los visitantes de forma inclusiva, participativa, divertida, de aprendizaje y de ocio siendo la gamificación la técnica ideal, por sus buenos resultados, además de permitir la construcción de productos turísticos acordes al entorno y realidad del sitio.

Partiendo de esta idea se ha planificado por medio de la integración de varios servicios, equipamientos, entre otros, una serie de ideas enfocadas en la producción turística del sector de la parroquia de Yaruquí.

Entre estos servicios están:

- Establecimientos de alojamiento.

- Alimentos y bebidas.
- Servicios de Agencias de viajes.
- Servicios de guianza

Establecimientos de alojamiento

Dentro de un producto turístico la existencia de lugares de alojamiento es vital, debido a que en este lugar es donde el consumidor del producto va a descansar. En la parroquia rural de Yaruquí dentro del consolidado del Ministerio de Turismo del 2019 se puede encontrar los siguientes establecimientos (Ministerio de Turismo, 2020).

Tabla 8

Establecimientos de alojamiento catastrados

Nombre del establecimiento	Clasificación	Categoría	Plazas	Dirección	Teléfonos
Hostal Cuatro Estrellas	Hostal	2 estrellas	18	José Mejía OE2-130 Amazonas	2777923
Hostal la Joya	Hostal	1 estrellas	13	Interoceánica S3-68 Y Agripina Chiriboga	2779999
Hostal el Español	Hostal	1 estrellas	13	Antonio Borrero OE1-55 y Línea Férrea	2777959
Hostal Yaruquí	Hostal	3 estrellas	24	Eugenio espejo 897 Simón Bolívar	2777175
Posada Mirolindo	Hostería	4 estrellas	6	Lizardo Vega S/N y Calle Uno	2150363

Nota. Adaptado del Ministerio de Turismo (2020)

Para la elaboración de este paquete turístico hemos seleccionado el Hostal Yaruquí, establecimiento de 3 estrellas que dispone de un total de 24 plazas. Establecimiento seleccionado debido a su ubicación privilegiada, a 5 minutos del parque central, un lugar cómodo y que brinda todas las comodidades a sus clientes.

Este establecimiento ofrece acomodación en habitaciones dobles y simples con baño privado, agua caliente, acceso a internet, Wifi las 24 horas del día, televisión por cable y áreas verdes con una vista privilegiada, además de contar con parqueadero y

servicio de restaurante. Desde las habitaciones se puede apreciar el paisaje que la sierra ecuatoriana posee.

Los establecimientos dentro del producto pueden variar dependiendo del perfil del visitante y sus necesidades, por lo cual también contamos con opciones como el Hostal Cuatro Estrellas y La Joya. Cuyos establecimientos brindan servicios semejantes, pero su ubicación es más alejada de los principales atractivos.

Alimentos y bebidas

Un producto turístico siempre debe incluir establecimientos que ofrezcan el servicio de restauración, para que las personas puedan alimentarse y recobrar energías para continuar con las actividades programadas. En la parroquia rural de Yaruquí existen 7 establecimientos que se dedican al expendio de este tipo de productos como se puede visualizar en la siguiente tabla.

Tabla 9

Establecimientos de A&B catastrados

Nombre del establecimiento	Categoría	Aforo	Dirección	Teléfono
Restaurante el Manaba	1 tenedor	28	Eloy Alfaro 2-66 y Av. Amazonas	2778987
Flamingo bar y eventos	2 copas	36	González Suárez S1-179 y Eugenio Espejo	0991282588
El Madrigal	2 tenedores	58	Eugenio Espejo S/N y Bolívar	2777586
Bar Karaoke Shikoba Sawabona	1 copa	28	Isidro Ayora S/N y Alianza	0983750738
Asadero Don Vito	2 tenedores	40	Av. Eloy Alfaro OE2-126 y Amazonas	22778446
La Hueca	2 tenedores	60	Panamericana Norte S/N Y Km 3 1/2	2140475
La estancia del Sabor	2 tenedores	60	Luis Pallares N1-280 Y S/N	2777082

Nota. Adaptado del Ministerio de Turismo (2020)

Dentro de los productos turísticos planteados el establecimiento tomado como referencia es el restaurante “**La Estancia del Sabor**”, con una categorización de 2 tenedores que dispone de una capacidad para 60 personas. Dentro de su menú este ofrece platos típicos de la sierra ecuatoriana como la fritada, hornado, caldo de pollo, cuy asado, caldo de pata, yapingachos entre otros.

Este establecimiento cuenta con una decoración propia de la zona y áreas verdes con plantas decorativas que hacen que sus clientes tengan una experiencia gastronómica única mientras disfrutan de la naturaleza que los rodea. En este lugar todos los alimentos son elaborados con los productos agrícolas y ganaderos de la zona.

La Estancia del Sabor cuenta con personal capacitado por el Ministerio de Turismo y en el caso de que existan requerimientos especiales como comida vegetariana o platos a la carta, los atiende con gusto. Su equipamiento y personal está capacitado para poder satisfacer estos requerimientos.

Por otro lado, para complementar la oferta de alimentos y bebidas hemos tomado en cuenta a la “**Finca Piscina Paraíso**”, misma que cuenta con una oferta gastronómica similar a la Estancia del Sabor y un aforo de 30 personas. Este establecimiento como su nombre lo indica ofrece también áreas recreativas y una piscina para el deleite de los visitantes.

También como opción para poder satisfacer las diversas preferencias de los turistas hemos tomado en cuenta establecimientos como **Ruta 66 Steakhouse**, lugar en el cual se ofrecen platos de comida rápida como hamburguesas, papas fritas, carnes asadas, alitas de pollo, pizza entre otros. Un aspecto que hace destacar el lugar es su decoración con temática de viaje en la carretera “Ruta 66”, propia de Estados Unidos, en el cual se puede observar tanto señales de tránsito como fotografías de los “viajeros” y los lugares donde estos han estado.

Servicio de agencia de Viajes

Después de realizar el diagnóstico de la parroquia evidenciamos que no existe ningún establecimiento que brinde el servicio de agencias de viajes. La principal razón es que el turismo aún no es una de las principales fuentes de ingresos y no se encuentra desarrollada la actividad. El poco turismo que se realiza es debido a la cercanía con el aeropuerto y gracias a las rutas de ciclismo existentes en la parroquia.

Las operaciones turísticas que se realicen deberán ser gestionadas logísticamente desde Quito, debido a los antecedentes mencionados y como alternativa para la promoción de los paquetes propuestos al segmento de clientes seleccionado. Quito según el catastro de proveedores de servicios turísticos cuenta con alrededor de 430 agencias de viajes, de las cuales la más cercana a Yaruquí es “**Drop Zone Travel**” que se dedica principalmente a la venta de paquetes turísticos para un perfil de visitantes inclinados hacia el ciclismo y el turismo de aventura.

Otra opción sería la agencia “**INTIGALP**”, esta se especializa en la operación de paquetes turísticos de la sierra ecuatoriana, lugares como Otavalo, Salcedo, Guaranda, Latacunga, tours a al Lago San Pablo, Quilotoa, el Parque Nacional Cotopaxi, entre otros.

Finalmente, la agencia de viajes “**Luis Tipán Travel**” se encarga de la operación de tours en todo el Ecuador, tiene alianzas con agencias de viajes como Ecuatravel por lo cual no solo comercializa sus productos en el mercado nacional sino también a nivel internacional.

Servicio de Guianza

Para la operación de este producto hemos determinado la necesidad de contar con el servicio de un guía de turismo, después de realizar el diagnóstico llegamos a la conclusión que dentro de la parroquia no existe o se desconoce a guías locales. No

existe un servicio de guianza especializado, por lo cual dadas las características de los productos que se proponen es importante contar con un profesional experto en turismo de aventura o un guía nacional. Además, es esencial que se incentive el desarrollo de la guianza local como una opción alternativa para generar ingresos dentro de la comunidad.

Prestadores de servicios

Con respecto a los prestadores de servicios que formaran parte del proceso de gamificación propuesto se identificaron 12 locales entre actividades de alimentos y bebidas y de alojamiento.

Es importante aclarar que tres prestadores de servicios no pudieron ser contactados, un número similar lastimosamente cerró sus puertas debido a la pandemia y seis se encuentran abiertos, aunque con muy poca clientela.

De este grupo cinco corresponden a establecimientos de Alimentos y bebidas y uno se encuentra dedicado al servicio de hospedaje para los visitantes, posiblemente en las condiciones actuales de pandemia no se visibilice la problemática de contar con un número reducido de establecimientos, sin embargo, si se reactiva la actividad turística existirían serio problemas ya que la capacidad al ser limitada ocasionaría que muchos visitantes tengan que trasladarse a otros sitios para acceder a los servicios antes descritos.

Otro de las realidades de estos establecimientos es que la mayoría de los establecimientos cuentan con categorías bajas (tanto en tenedores como estrellas y una capacidad entre 33 a 70 plazas) que ofertan sus servicios a precios considerablemente bajos llegando en máximo a un costo de \$25,00 en el caso del alojamiento y \$14.00 en el caso de los establecimientos de A&B.

Los establecimientos han demostrado contar con un número bajo de colaboradores teniendo un máximo de 4 personas que brindan los servicios del giro del negocio. Dentro de su espacio todos cuentan con la respectiva señalética, botiquines y en ciertos casos espacios adicionales de esparcimiento para los clientes, con servicios extras como parqueaderos, aire acondicionado, TV por cable y WIFI principalmente.

Con respecto a la manera de darse a conocer es a través de redes sociales y la publicidad boca a boca. Las páginas web no cuentan con presencia entre los establecimientos y los motores de reserva son muy poco utilizados, siendo el único establecimiento que los maneja el de alojamiento.

Estas características sumadas a la motivación de seguir fortaleciendo este sector son muy importantes además a que son una fuente importante en las intenciones de crear y desarrollar turismo por medio de la gamificación que sin duda motivara la visita de turistas nacionales y por qué no internacionales.

Cabe señalar que sumados los servicios que ofrecen los prestadores turísticos se encuentran 3 atractivos principales, el Cerro Cotohurco, La Gruta del Niño y las Pirámides de Oyambaro estos sitios tienen muy buenas virtudes en lo natural como en lo cultural de ahí que al complementarlos con un adecuado producto turístico se puede fortalecer las visitas.

Accesibilidad

Para acceder hasta la parroquia de Yaruquí existen diversas rutas que permiten a los visitantes llegar de manera sencilla desde la ciudad de Quito, la urbe más cercana, y desde la cual se presentan variadas alternativas de transporte que pueden acercar a las personas hacia la zona, como se observa en la siguiente tabla.

Tabla 10

Transporte para acceder a la Parroquia de Yaruquí

Tipo de transporte	Tiempo aproximado	Ruta	Observaciones
Automóvil privado	35 min a 1 hora aproximada	Unirse a la Av. Simón Bolívar en el sentido sur-norte (vía asfaltada), posteriormente tomar la Ruta Viva (vía pavimentada) hasta llegar a la parroquia de Pifo, donde se debe tomar la Troncal de la Sierra o también conocida como E35 y continuar hasta llegar a la entrada del barrio San Vicente por la Calle Quito, o bien hasta el Mercado de Yaruquí por la calle Alianza en donde los autos pueden ingresar girando hacia la derecha hasta el parque central de la parroquia.	La Ruta propuesta es la más recomendada dado la fluidez existente en las vías mencionadas, además de ser la más rápida. El tiempo de llegada hasta la parroquia puede variar dependiendo desde el punto de la ciudad de Quito del que se parta.
Transporte público e Interparroquial	1 a 2 horas aproximadas	* Cooperativa Rio Coca-Yaruquí: se puede acceder a esta ruta embarcando el bus en la Estación La Rio Coca de buses Interparroquiales ubicada al norte de la ciudad de Quito (para llegar a la misma se puede tomar la ecovía desde sus distintos puntos) Esta ruta toma la avenida Simón Bolívar y posteriormente atraviesa las parroquias de Cumbayá, Tumbaco y Pifo a través de la vía E28C, para posteriormente tomar la E35 y llegar hasta Yaruquí. * Microbuses: esta ruta cuenta con paradas a lo largo de su ruta que se inicia en Quitumbe, atraviesa parte de la ciudad y luego se suma a la Avenida Simón Bolívar, toma la Ruta Viva y	El costo del pasaje de la primera ruta desde la estación es de \$1,50 y se encuentra disponible desde las 5:00 am hasta las 22:54 pm. El costo de los microbuses es de \$1 desde su inicio en Quitumbe, sino varía desde el punto en el que se tome el transporte. El tiempo en llegar a la parroquia puede depender de la hora

Tipo de transporte	Tiempo aproximado	Ruta	Observaciones
Taxis	35 min a 1 hora aproximada	avanza posteriormente por la Ruta E35 hasta llegar a la parroquia. Dependiendo del punto de la ciudad de donde se tome el taxi, este puede acceder por la ruta rápida atravesando la Av. Simón Bolívar, Ruta Viva y Troncal E35, que es la predilecta o acceder por la parte norte a través de la vía E28C, que atraviesa las parroquias de Cumbayá, Tumbaco, Pifo y se une a la E35 hasta llegar a la parroquia.	del día y el tráfico existente. El costo aproximado de tomar un taxi para llegar a la parroquia puede variar del punto de inicio en la ciudad de Quito, y se encuentra entre \$19 a \$23 aproximadamente.

Nota. Resumen de rutas de accesos a la parroquia.

Las vías de acceso hasta la parroquia desde la ciudad de Quito se encuentran en buenas condiciones y son de tipo asfaltado o pavimentado. En la vía no se cuenta con parajes gratuitos de auxilio mecánico que sean proporcionados y administrados por la prefectura de la provincia de Pichincha, no obstante, debido a la cercanía del Aeropuerto, existen varias empresas particulares que brindan el servicio, así como numerosos puntos de distribución de gasolina, en donde se tiene acceso al aire o agua para los automóviles.

Una vez dentro de la parroquia las vías varían en su estado, aquellas más cercanas al parque central se encuentran asfaltadas, y a medida que se va expandiendo la parroquia las vías se convierten en adoquinadas y en su mayoría empedradas y de tierra, principalmente para el acceso a los atractivos más e importantes como el caso del Cotohurco y la Gruta del Niño o los viveros de agroturismo existentes.

Con estos antecedentes hemos determinado que para el desplazamiento de los visitantes que accedan a los productos turísticos creados, se va a utilizar transporte de tipo turístico con cualidades 4x4 con capacidad de hasta 20 PAX, de manera que se conjugue la comodidad, seguridad, facilidades de guianza y espacio, así como vista de

tipo panorámica que estos vehículos ofrecen; todo con la facilidad de acceso incluso en las vías más difíciles. Para esto hemos previsto utilizar los servicios de la compañía Trans Magic.

Infraestructura existente

Después de realizar el diagnóstico situacional de la parroquia rural de Yaruquí es de conocimiento que los **Servicios básicos** con los que actualmente cuenta son de agua potable, luz eléctrica, saneamiento, internet y telefonía. Estos son de acceso para un 85% aproximado de la población, debido a que en las zonas más apartadas estos servicios no son estables. La parroquia también tiene su propio sistema de recolección de basura, que es controlada por el GAD parroquial.

En el aspecto de salud la parroquia cuenta con un hospital, el Hospital Básico Alberto Correa Cornejo ubicado en la Calle Eloy Alfaro y Panamericana E35, de camino al Quinche, el cual se encuentra todo tipo de equipos especializados para todo tipo de emergencia y cuenta con personal médico preparado en aquellas especializaciones básicas. Además, se dispone del Centro de Salud Yaruquí, localizado en las calles González Suarez y José Mejía, en esta casa de salud los pobladores pueden ser atendidos en las especializaciones de medicina general, odontología, psicología y obstetricia.

Ambas casas de salud se encuentran a menos de 5 minutos del parque central de la parroquia.

En cuanto a la existencia de parqueaderos públicos hemos reconocido únicamente el que se encuentra en la calle Isidro Ayora a 2 minutos del parque central, adicionalmente alrededor de la zona existen parqueaderos privados de los establecimientos comerciales. Finalmente, a la entrada de la parroquia podemos

encontrar una estación de servicio de gasolina, ubicada en la Av., Panamericana E35, a tan solo 10 minutos de la iglesia y parque central.

Imagen del destino

Yaruquí es una parroquia rural del cantón Quito que cuenta con diversos recursos poco explorado, natural y principalmente cultural que pueden ser aprovechados para ofertar nuevas actividades a los visitantes y que diversifiquen la oferta ya existente en Quito.

Dentro de la parroquia se puede acceder hasta altas montañas y chorreras, disfrutar de un vino producido con características especiales de la zona, reconocer la fe de los creyentes, descubrir puntos históricos, degustar y aprender de la agricultura, conocer de oficios antiguos y disfrutar de actividades como pesca deportiva, ciclismo, recorridos nocturnos de leyendas, senderismo; y como no probar una gastronomía propia del cantón, con sabores tradicionales o típicos, así como sabores más modernos, de comida rápida, temáticas o incluso opciones vegetarianas.

Con todas estas opciones podemos crear un producto realmente dinámico que lleve a la parroquia a ser reconocida y posicionada, así como a sus habitantes a generar un desarrollo más acelerado que a su vez sea sostenible y apoye a todos los participantes.

Identificación de los recursos turísticos

Los recursos explicados a continuación forman parte de la presente investigación in situ realizada dentro de la parroquia de Yaruquí en colaboración con el señor Dillon Aguilar, vicepresidente de la Junta Parroquial y encargado de Turismo de la zona. En concordancia a las herramientas de investigación utilizadas hemos llegado a determinar que los recursos turísticos presentes en la parroquia tienen la necesidad de ser aprovechados, en el campo se pudo evidenciar un bajo desarrollo y poca accesibilidad

que les permitan cumplir con la denominación de atractivo turístico. Estos recursos se reconocen, necesitan de intervención previa para poder brindar la mejor experiencia al visitante y hemos planteado recomendaciones de intervención dentro de la propuesta a presentarse.

En la presente investigación tomamos como referencia la jerarquización de los atractivos que dispone el Ministerio de Turismo e investigaciones previas que se han generado sobre la parroquia. No se realizó el trabajo de levantamiento de inventario, ni la jerarquización propia debido a las circunstancias de pandemia en las que hemos desarrollado la investigación, que dificultaron el traslado y colaboración, y que exigían de un amplio tiempo in-situ. La información de bases de datos ya existentes fue clave para el análisis correspondiente.

A continuación, se detalla los recursos turísticos que son de interés para la ruta:

Tabla 11

Ficha recurso: Pirámide de Oyambaro

PIRÁMIDE DE OYAMBARO	
Categoría:	Manifestaciones culturales
Tipo:	Realizaciones Técnicas Científicas
Subtipo:	Obras de Ingeniería
Nivel de Jerarquía:	1
Ubicación:	Barrio Oyambaro
Acceso:	Vías pavimentadas y adoquinadas. Desde calle Quito, a 15 minutos aproximados del parque central de Yaruquí.



PIRÁMIDE DE OYAMBARO



Nota. Adaptado de Guía Turística de Yaruquí. Pujuña, M. (2018)

Esta pirámide es uno de los puntos de importancia histórica establecidos dentro de Yaruquí. Señala un punto de referencia que fue establecido por miembros de la primera Misión Geodésica que visitó la Real Audiencia de Quito entre 1736 y 1744. Construida por Carlos María de la Condamine, representa una base en la que los científicos de la Misión se basaron para poder medir un arco del meridiano, donde las pirámides sirvieron de señal para las mediciones y triangulaciones realizadas (Goraymi, 2018).

Se cree que esta pirámide fue levantada en 1736, destruida por órdenes de los Reyes de España y reconstruida 100 años más tarde en 1836. La pirámide ha pasado por varias acciones de protección y conservación como la de 1986 donde se conmemoró 250 años de la llegada de la primera Misión Geodésica al Ecuador. En sus placas se puede leer “Homenaje del Comité France-Amerique del Ecuador, 1736-1936”,

así como placas por sus 250 años y de restauración colocadas por el Instituto Geográfico Militar (Pujuña , 2018)

Actualmente esta se encuentra descuidada y no ha tenido mantenimiento en los últimos años, cuenta con espacio que ha sido reducido por las construcciones cercanas y las gradas de ingreso hacia la pirámide que está situada en una peña un poco alta han sido destruidas, por lo que su acceso es dificultoso y de tierra.

Recomendamos la implementación de un sendero de ingreso siguiendo las normativas técnicas estipuladas en la Ley de Gestión ambiental del Ecuador, de manera que el aporte al sitio sea sostenible con el entorno. También recomendamos la remodelación de la edificación como tal y sus placas; y finalmente la instauración de señalética turística en el espacio de manera que se presente de mejor forma a los visitantes.

Para la colocación de la señalética recomendamos tomar como referencia el Manual de Señalización Turística presentado por el Ministerio de Turismo (2017), en el que se presenta la clasificación de las señales, los colores, pictogramas, materiales y dimensiones a utilizarse garantizando una buena visibilidad al visitante. Esto se puede visualizar en la figura 43.

Figura 43

Ejemplo de señalética propuesta para el sector Pirámide de Oyambaro

EJEMPLO				
TIPO	Pictograma de atractivos culturales	Pictograma de actividades turísticas	Pictogramas de servicios de apoyo	Pictogramas de restricción

Nota. Adaptado del Manual de Señalización Turística (2017)

El manual contempla pictogramas de aluminio con las siguientes dimensiones de pantalla (600X600 mm) o (750X750 mm) y pictogramas de madera con dimensiones (500 x 500 mm) o (500 x 700 mm). Para esta zona sugerimos el uso de pictogramas culturales y como complemento, señales informativas orientadas al destino, servicios turísticos, de salud, comunicación, seguridad y auxilio.

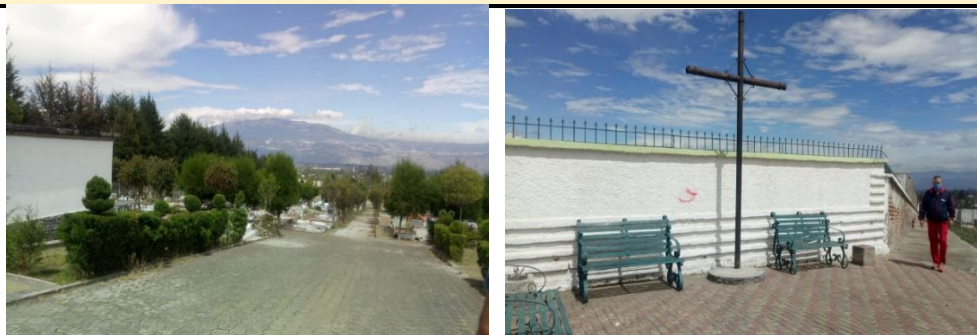
Tabla 12

Ficha recurso: Cementerio Antigo y Nuevo

CEMENTERIO ANTIGUO Y NUEVO	
Categoría:	Manifestaciones culturales
Tipo:	Arquitectura
Subtipo:	Histórica
Nivel de Jerarquía:	1
Ubicación:	Calle Simón Bolívar, Barrio Central (CA) y Barrio El Calvario (CM)
	
Acceso:	Vías adoquinadas y de tierra y piedra, ubicados aproximadamente entre 5 a 10 minutos del parque Central de Yaruquí



CEMENTERIO ANTIGUO Y NUEVO



Nota. Adaptado de Entrevistas con Dillon Aguilar, (2020)

El Cementerio Antiguo ubicado en el Barrio Central se encuentra manejado por el Sacerdote de la Parroquia y en este se tiene actualmente el proyecto de plantar cipreses podados a manera de decoración con figuras llamativas propias de la parroquia tomando como referencia al Cementerio ubicado en la ciudad de Tulcán, la superficie mayoritariamente es de tierra y algunos senderos que se encuentran adoquinados.

Por el contrario, el Cementerio Nuevo localizado en el Barrio el Calvario se encuentra manejado por el GAD de Yaruquí, cuenta con una sala de Velaciones misma que no es utilizada con frecuencia y en esta se encuentran enterrados las personas de las familias más reconocidas e influyentes dentro de la parroquia. Este lugar cuenta con una buena ornamentación, espacios con césped y senderos adoquinados que le dan un toque más moderno. Aquí se tiene el proyecto de generar iluminación especial para las noches, donde se ha planteado realizar recorridos al son de las leyendas propias del lugar.

Recomendamos mejorar las vías de acceso hacia ambos cementerios de manera que sea más fácil llegar, así como mejorar la iluminaria y dar promoción al espacio de velación de manera que sea usado con mayor frecuencia.

Tabla 13

Ficha recurso: Ruinas de la Virgen de Santa Rosa

RUINAS DE LA VIRGEN DE SANTA ROSA	
Categoría:	Manifestaciones culturales
Tipo:	Arquitectura
Subtipo:	Arqueológica
Nivel de Jerarquía:	Recurso
Ubicación:	Barrio San Vicente
Acceso:	Vías adoquinadas ubicado aproximadamente a 15 minutos del Parque Central de Yaruquí



Nota. Adaptado de Entrevistas con Dillon Aguilar, (2020)

Estas ruinas corresponden al Santuario construido en honor a la Virgen de Santa Rosa, a la que en tiempos antiguos se le dedicaban grandes fiestas con orquestas, priostes y danzantes. Las ruinas están ubicadas en la Quebrada de San Carlos y su acceso es difícil debido a que han existido derrumbes y arrojado de escombros en el espacio de ingreso, además del avance de la naturaleza que ha cubierto los antiguos senderos que permitían llegar hasta el Santuario.

Actualmente la Virgen ha sido movida hacia una urna nueva ubicada en el barrio y la fiesta ya no se celebra de la misma manera que en tiempos anteriores. En caso de querer recuperar el espacio recomendamos la creación de senderos con medidas de seguridad que cumplan con las normativas técnicas estipuladas en la Ley de Gestión ambiental del Ecuador, de manera que el aporte al sitio sea sostenible con el entorno; también la implementación de señalética turística y placas explicativas del espacio.

Para la colocación de la señalética recomendamos tomar como referencia el Manual de Señalización Turística presentado por el Ministerio de Turismo (2017), en el que se presenta la clasificación de las señales, los colores, pictogramas, materiales y dimensiones a utilizarse garantizando una buena visibilidad al visitante, esto se puede visualizar en la figura 44.

Figura 44

Ejemplo de señalética propuesta para el sector de Santa de Rosa

EJEMPLO				
TIPO	Pictograma de atractivos culturales	Pictograma de actividades turísticas	Pictogramas de servicios de apoyo	Pictogramas de restricción

Nota. Adaptado del Manual de Señalización Turística (2017)

El manual contempla pictogramas de aluminio con las siguientes dimensiones de pantalla (600X600 mm) o (750X750 mm) y pictogramas de madera con dimensiones (500 x 500 mm) o (500 x 700 mm). Para esta zona sugerimos el uso de pictogramas culturales y como complemento, señales informativas orientadas al destino, servicios turísticos, de salud, comunicación, seguridad y auxilio.

Tabla 14

Ficha recurso: Alpargatas de Luis González

ALPARGATAS DE LUIS GONZÁLEZ	
Categoría:	Manifestaciones culturales
Tipo:	Acervo Cultural y Popular
Subtipo:	Artesanías y Artes
Nivel de Jerarquía:	1
Ubicación:	Barrio San Vicente, calle Luis Pallares
	
Acceso:	Vías adoquinadas aproximadamente a 10 minutos del Parque Central de Yaruquí
	

Nota. Adaptado de Guía Turística de Yaruquí. Pujuña, M. (2018)

González Luis de acuerdo con los pobladores es considerado como el último artesano de la parroquia. Este se dedicaba a la confección y elaboración de alpargatas con materiales como la cabuya y pabilo, mismas que son consideradas como autóctonas del lugar (Pujuña , 2018).

En la actualidad el señor González ha dejado la actividad debido a su edad, pero aún continúa impartiendo sus conocimientos en caso de ser solicitados, poniendo principal atención en la importancia de rescatar estos oficios antiguos.

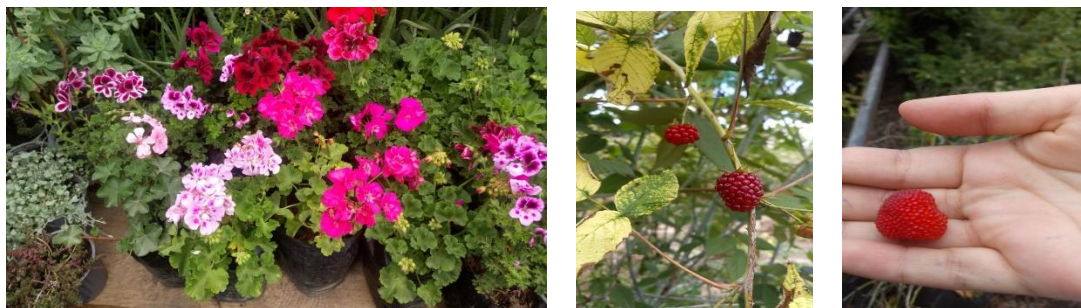
Tabla 15

Ficha recurso: Agroturismo y Vivero Paraíso

AGROTURISMO Y VIVERO PARAÍSO	
Categoría:	Manifestaciones culturales
Tipo:	Realizaciones técnicas y Científicas
Subtipo:	Explotaciones agropecuarias y pesqueras
Nivel de Jerarquía:	2
Ubicación:	Barrio San Vicente junto a Metrozona
	
Acceso:	Vías adoquinadas aproximadamente a 10 minutos del Parque Central de Yaruquí



AGROTURISMO Y VIVERO PARAÍSO



Nota. Adaptado de Entrevistas con Dillon Aguilar, (2020)

Este lugar pertenece a la Señora Zulma Arias, que en conjunto con su familia y ayudantes se dedican a la siembra de alrededor de 80 variedades de plantas frutales y ornamentales, que se encuentran también a la venta y sobre las cuales se brinda asesoramiento gratuito acerca de injertos, podas, fertilizaciones y mantenimiento.

Previo a la pandemia el lugar realizaba recorridos guiados donde se daba un tour por todo el espacio agrónomo, con explicaciones sobre las especies frutales del lugar, sus ciclos de producción y cuidados, esto venía acompañado de un lunch y una funda con frutas de lo observado para degustación de los visitantes, todo por el precio de \$5. La propietaria se encuentra abierta a la visita y al trabajo en conjunto para ser parte de un tour.

Recomendamos mejorar las vías de acceso hacia el vivero de manera que sea más fácil llegar hasta el sitio y se vuelva más conocido.

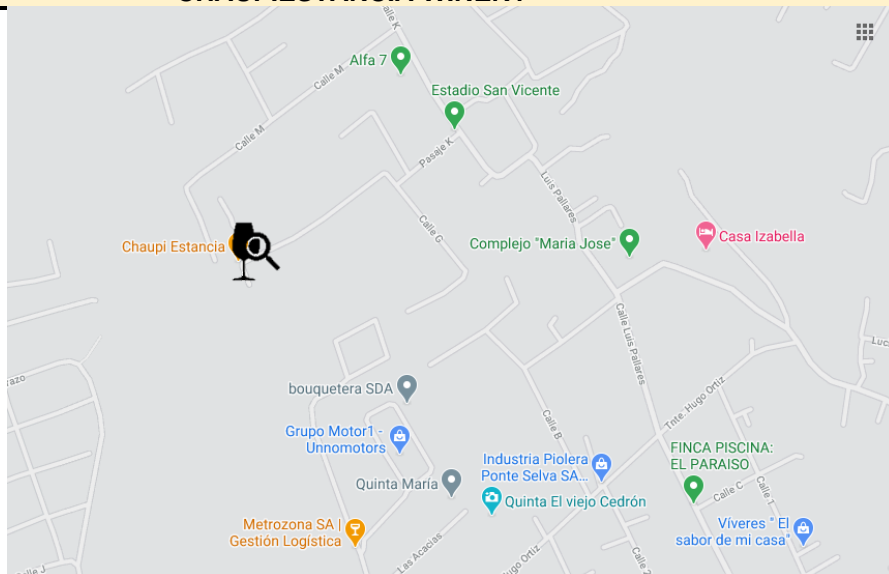
Tabla 16

Ficha recurso: Chaupiestancia Winery

CHAUPIESTANCIA WINERY

Categoría:	Manifestaciones culturales
Tipo:	Realizaciones técnicas y Científicas
Subtipo:	Explotaciones agropecuarias y pesqueras
Nivel de Jerarquía:	2
Ubicación:	Barrio Chaupiestancia

CHAUPIESTANCIA WINERY



Acceso: Vías adoquinadas aproximadamente a 20 minutos del Parque Central de Yaruquí



Nota. Adaptado de Entrevistas con Dillon Aguilar, (2020)

Chaupiestancia es un lugar enoturístico donde se elaboran los primeros vinos finos ubicados a 2400 m.s.n.m. a pie de las montañas andinas. El lugar cuenta con viñedos y maquinaria italiana, además de levaduras francesas y el asesoramiento de técnicos chilenos que brindan una experiencia distinta.

En este espacio se puede realizar un recorrido a lo largo de todos los sembríos y recibir charlas sobre la producción y el proceso del vino, visitar las bodegas y al final todo esto se acompaña de una degustación que incluye un maridaje a manera de picnic. Todo esto se puede disfrutar en un recorrido de aproximadamente tres horas con un costo de \$24.00 para adultos y \$5 para niños.

Tabla 17

Ficha recurso: Gruta del Niño

GRUTA DEL NIÑO	
Categoría:	Manifestaciones culturales
Tipo:	Arquitectura
Subtipo:	Historia/ Religioso
Nivel de Jerarquía:	1
Ubicación:	Barrio del Tejar
	
Acceso:	Vía adoquinada, de tierra y piedra, aproximadamente a 1 hora del Parque Central de Yaruquí. Se necesita vehículo alto.

GRUTA DEL NIÑO



Nota. Adaptado de Guía Turística de Yaruquí. Pujuña, M. (2018)

El Barrio de nombre el Tejar cuenta con una capilla, construida gracias a la motivación del sacerdote Abel como una iniciativa, con el objetivo de que los pobladores de la zona incrementen su fe y perciban la presencia de Dios más cerca. Esta se inauguró en el año de 1999. Actualmente es el punto de llegada de una de las peregrinaciones más importantes de la parroquia rural de Yaruquí, misma que se lleva a cabo todos los primero de enero, donde se realiza una misa para dar la bienvenida del nuevo año. Es uno de los lugares más conocidos por todos los pobladores de la parroquia y uno de los más concurridos por visitantes (Pujuña , 2018).

Recomendamos realizar un cerramiento en los alrededores de la gruta que brinde seguridad a los visitantes y evite accidentes dada la ubicación con miras a una peña, así como la implementación de señalética turística y placas explicativas del sitio. También es importante mejorar las vías de acceso al lugar de manera que todos los automóviles puedan subir sin problemas.

Para la colocación de la señalética recomendamos tomar como referencia el Manual de Señalización Turística presentado por el Ministerio de Turismo (2017), en el que se presenta la clasificación de las señales, los colores, pictogramas, materiales y dimensiones a utilizarse garantizando una buena visibilidad al visitante, esto se puede visualizar en la figura 45.

Figura 45

Ejemplo de señalética propuesta para el sector de la Gruta Del Niño

EJEMPLO				
TIPO	Pictograma de atractivos culturales	Pictograma de actividades turísticas	Pictogramas de servicios de apoyo	Pictogramas de restricción

Nota. Elaborado por autoras. Adaptado del Manual de Señalización Turística (2017)

El manual contempla pictogramas de aluminio con las siguientes dimensiones de pantalla (600X600 mm) o (750X750 mm) y pictogramas de madera con dimensiones (500 x 500 mm) o (500 x 700 mm). Para esta zona sugerimos el uso de pictogramas culturales y como complemento, señales informativas orientadas al destino, servicios turísticos, de salud, comunicación, seguridad y auxilio.

Tabla 18

Ficha recurso: *Bulevar del Ferrocarril*

BULEVAR DEL FERROCARRIL	
Categoría:	Manifestaciones culturales
Tipo:	Arquitectura
Subtipo:	Historia
Nivel de Jerarquía:	1
Ubicación:	Calle línea férrea y Eugenio Espejo
	
Acceso:	Vía adoquinada, se encuentra a 5 min aproximadamente del parque central de Yaruquí, en vehículo



Nota. Adaptado de Guía Turística de Yaruquí. Pujuña, M. (2018)

Este punto corresponde a la antigua Estación del ferrocarril, del tramo que conectaba a la ciudad de Quito con Ibarra, y que actualmente se encuentra abandonada. El GAD parroquial, en pro de la conservación de este lugar que guarda memoria histórica hizo un bulevar donde existen bancas y un pequeño espacio de

esparcimiento en el que se puede observar las vías del tren. En este sitio la Junta parroquial tiene la iniciativa de realizar un punto de información turística, en el cual se brinde toda la información relevante de la parroquia y cuáles son los atractivos turísticos (Pujuña , 2018).

Recomendamos dar una recuperación a este sitio de importancia histórica de manera que se rescate la estructura externa y se pueda poner a disposición de actividades que aporten a la comunidad y al turismo, como el caso de una oficina de información y promoción turística.

Tabla 19

Ficha recurso: Iglesia y Parque central de Yaruquí

IGLESIA Y PARQUE CENTRAL DE YARUQUI	
Categoría:	Manifestaciones culturales
Tipo:	Arquitectura
Subtipo:	Histórica
Nivel de Jerarquía:	1
Ubicación:	Calle Eugenio Espejo y Sucre
	
Acceso:	Vía adoquinada, se encuentra aproximadamente a 5 min de la Troncal de la Sierra
	

Nota. Adaptado de Guía Turística de Yaruquí. Pujuña, M. (2018)

Este templo lleva el nombre de San Lorenzo de Yaruquí en honor al Patrono de la parroquia (ante quien se levantó una escultura en su honor dentro de la edificación), la construcción se inició hace aproximadamente 430 años y según se relata demoró más de 100 años en culminarse. De estilo neoclásico, a excepción del retablo mayor donde resalta el barroco, elaborados todos gracias a la influencia de la Escuela Quiteña. Como es costumbre esta Iglesia se encuentra localizada en el parque central del poblado, en donde también se puede apreciar una pileta en el centro del mismo (Pujuña, 2018).

Recomendamos iniciar un plan de seguridad y recuperación de estos espacios públicos de manera que se contrarreste las problemáticas sociales como drogadicción y alcoholismo en estos lugares de importancia para la parroquia y la actividad turística.

Tabla 20

Ficha recurso: Centro Eco Cultural Ñukanchik Yuyay

CENTRO ECO CULTURAL ÑUKANCHIK YUYAY	
Categoría:	Manifestaciones culturales
Tipo:	Acervo cultural y popular
Subtipo:	Música y Danza
Ubicación	Barrio Chaupi estancia
:	
Nivel de Jerarquía:	2
Acceso:	Vía adoquinada, seguido por vías de acceso de tierra y empedrada. Se encuentra aproximadamente a 1 hora del parque central de Yaruquí

CENTRO ECO CULTURAL ÑUKANCHIK YUYAY



Nota. Adaptado de Guía Turística de Yaruquí. Pujuña, M. (2018)

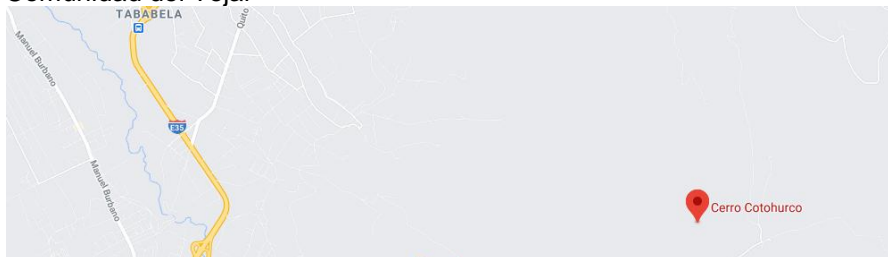
Este Centro destaca como un lugar que se dedica al rescate de las raíces culturales de la comunidad de Yaruquí, a través de la música y la danza, además de otras artes como pinturas y artesanías. El sitio funciona como un museo y taller donde los jóvenes de la comunidad pueden aprender diferentes expresiones artísticas y se encuentra bajo la dirección del matrimonio de Margarita Guayta y Marcelo Guamán. En el lugar también se realiza los ensayos del grupo de danza que lleva el mismo nombre del centro, que en español significa “nuestra memoria” (Pujuña , 2018).

Tabla 21

Ficha recurso: Cerro Cotohurco

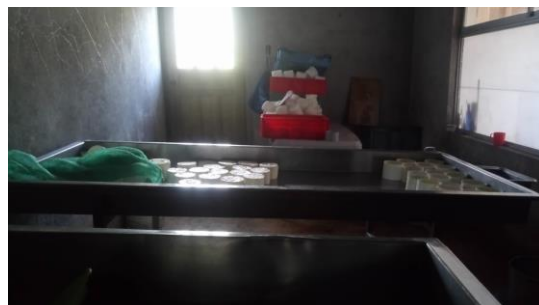
CERRO COTOHURCO

Categoría:	Atractivos Naturales
Tipo:	Montañas
Subtipo:	Baja montaña
Nivel de Jerarquía:	2
Ubicación:	Comunidad del Tejar



CERRO COTOHURCO

Acceso: Vía adoquinada, seguido por vías de acceso de tierra y empedrada. Se encuentra aproximadamente a 2 horas del parque central de Yaruquí



Nota. Adaptado de Guía Turística de Yaruquí. Pujuña, M. (2018)

El Cotohurco es una elevación montañosa que marca los límites entre las parroquias rurales de Pifo y Yaruquí. Conocida por que su forma asemeja a una “Cabeza de león”, se encuentra a 3400 m.s.n.m. Es ideal para realizar actividades de observación de flora, paisajismo, senderismo, campismo y ciclismo en una ruta que conecta con la parroquia de Pifo. Desde la cima se puede observar a la ciudad de Quito, y la presencia de un pequeño río que acompaña los caminos. Este lugar es de propiedad privada y allí se puede consumir alimentos preparados por sus propietarios como tilapias, truchas, empanadas, caldos y bebidas tradicionales (Pujuña , 2018).

Recomendamos mejorar las vías de acceso a este espacio de importancia natural, así como la colocación de señalética turística que facilite la llegada a los visitantes interesados. Para la colocación de la señalética recomendamos tomar como referencia el Manual de Señalización Turística presentado por el Ministerio de Turismo (2017), en el que se presenta la clasificación de las señales, los colores, pictogramas, materiales y dimensiones a utilizarse garantizando una buena visibilidad al visitante, esto se puede visualizar en la figura 46.

Figura 46

Ejemplo de señalética propuesta para el sector del Cotohurco

EJEMPLO				
TIPO	Pictograma de atractivos naturales	Pictograma de actividades turísticas	Pictogramas de servicios de apoyo	Pictogramas de restricción

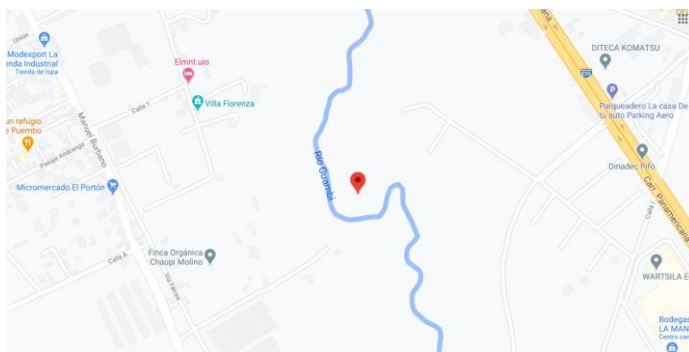
Nota. Adaptado del Manual de Señalización Turística (2017)

El manual contempla pictogramas de aluminio con las siguientes dimensiones de pantalla (600X600 mm) o (750X750 mm) y pictogramas de madera con dimensiones (500 x 500 mm) o (500 x 700 mm). Para esta zona sugerimos el uso de pictogramas de atractivos naturales y como complemento, señales informativas orientadas al destino, servicios turísticos, de salud, comunicación, seguridad y auxilio.

Tabla 22

Ficha recurso: Túnel y puente de Guambi

TUNEL Y PUENTE DEL FERROCARRIL DE GUAMBI	
Categoría:	Manifestaciones culturales
Tipo:	Realizaciones técnicas y Científicas
Subtipo:	Obras de ingeniería
Nivel de Jerarquía:	Recurso
Ubicación:	Barrio de Oyambarillo



Acceso: Vías de tierra poco accesibles para automóvil, acceso por medio de bicicletas o a pie



Nota. Adaptado de Guía Turística de Yaruquí. Pujuña, M. (2018)

El Puente constituye una obra arquitectónica construida en el año de 1922, para permitir el paso del ferrocarril que iba de Quito a San Lorenzo. Es un lugar que guarda historia y se puede observar la estructura del puente y el túnel, realizados principalmente con herramientas como pico, barra y pala. Además, como se encuentra en una zona natural se puede realizar actividades de senderismo y observación de flora y fauna, así como visualizar el río Guambi (Pujuña , 2018).

Recomendamos la implementación de señalética turística a lo largo del tramo que guía hacia el recurso. Para la colocación de la señalética aconsejamos tomar como referencia el Manual de Señalización Turística presentado por el Ministerio de Turismo (2017), en el que se presenta la clasificación de las señales, los colores, pictogramas,

materiales y dimensiones a utilizarse garantizando una buena visibilidad al visitante, esto se puede visualizar en la figura 47.

Figura 47

Ejemplo de señalética propuesta para el sector del río y puente del Guambi

EJEMPLO				
TIPO	Pictograma de atractivos naturales	Pictograma de actividades turísticas	Pictogramas de servicios de apoyo	Pictogramas de restricción

Nota. Adaptado del Manual de Señalización Turística (2017)

El manual contempla pictogramas de aluminio con las siguientes dimensiones de pantalla (600X600 mm) o (750X750 mm) y pictogramas de madera con dimensiones (500 x 500 mm) o (500 x 700 mm). Para esta zona sugerimos el uso de pictogramas de atractivos naturales y como complemento, señales informativas orientadas al destino, servicios turísticos, de salud, comunicación, seguridad y auxilio.

Tabla 23

Ficha recurso: Cascada de la Chorrera

CASCADA LA CHORRERA	
Categoría:	Atractivo Natural
Tipo:	Ríos
Subtipo:	Riachuelos
Nivel de Jerarquía:	Recurso
Ubicación:	Comuna del Tejar



CASCADA LA CHORRERA

Acceso: Vía adoquinada, seguida de empedrado y camino de tierra, se encuentra aproximadamente a 20 min del parque central de Yaruquí.

Fotografía:



Nota. Adaptado de Guía Turística de Yaruquí. Pujuña, M. (2018)

Este es un atractivo natural en el cual se puede observar una caída de agua y realizar senderismo de aproximadamente 1 o 2 horas de intensidad media. Ideal para tener contacto directo con la naturaleza y visualizar las diferentes especies de flora y fauna de la zona. Actualmente forma parte de la ruta de ciclismo que se realiza para llegar a la Gruta del Niño (Pujuña , 2018).

Tabla 24

Ficha Recurso: Pesca Recreativa Mami Madi

PESCA RECREATIVA MAMI MADI

Categoría: Manifestaciones culturales
Tipo: Realizaciones técnicas y Científicas
Subtipo: Explotaciones agropecuarias y pesqueras
Nivel de Jerarquía: 2
Ubicación: Ingreso a la Comunidad de Coniburo, vía hacia el Cotohurco



Acceso: Vía adoquinada y empedrada, no recomendada para automóviles bajos



Nota. Adaptado de Entrevistas con Dillon Aguilar, (2020)

Este criadero cuenta con varios espacios de esparcimiento para la familia entre las que se encuentra una pequeña cascada, juegos para niños y senderos que se puede recorrer dentro del área. La actividad principal se centra en la pesca recreativa de truchas para su degustación o bien para su venta al peso.

Se recomienda mejorar las vías de acceso al lugar de manera que sea más sencillo para los visitantes llegar hasta el atractivo.

Perfil del visitante general

Después de realizar la investigación hemos determinado que el perfil del potencial visitante de la parroquia rural de Yaruquí es el siguiente.

Factores sociales:

La tendencia de visita se inclina hacia un grupo etario de 21 a 53 años, es decir personas jóvenes, principalmente nacionales, quienes expresan el interés por conocer los lugares ocultos de su país. Principalmente aquellos que están cursando o terminaron su tercer nivel de preparación académica y prefieren visitar estos lugares

con amigos o familia. Los visitantes poseen un nivel de ingresos entre medio y medio-alto. Además, gracias al contexto por la que el mundo se encuentra atravesando prefieren no recurrir a lugares que presenten aglomeraciones.

Factores motivacionales:

Hemos determinado que dentro de las principales motivaciones que tiene el turista es que esta visita los destinos rurales por diversión, experimentar cosas nuevas, conocer más sobre la cultura local y para tener contacto directo con la naturaleza. Además de compartir y aprender sobre la historia, cultura y arqueología de la zona. Un aspecto importante es que a estos turistas les resultan indiferente las condiciones de las vías y carreteras.

Dentro de este contexto hemos encontrado que estas personas están interesados en realizar actividades diferentes al turismo tradicional, se inclinan más por aquellas actividades que estén directamente relacionadas con la ecología y cultura. Prefieren consumir los productos locales y desean aportar con el desarrollo de la economía de la comunidad.

Propuesta de productos

El presente estudio propone la generación de dos productos turísticos creados por medio de un análisis que procure desarrollar la gamificación, direccionados y con enfoques de acuerdo con los resultados obtenidos del levantamiento de información. Es así que proponemos un producto de tipo cultural y otro con un enfoque natural, que satisfagan las motivaciones que presenta el perfil de turista al cual se van a ofertar y donde cabe mencionar que los dos productos pueden interactuar dependiendo de las necesidades del visitante.

Producto cultural: Memorias Yaruqueñas

Este producto busca resaltar todos los atributos culturales con los que destaca Yaruquí, así como tesoros y actividades escondidas que posee en su camino. El atractivo estrella de este producto es La Gruta del Niño, un punto donde se conjuga la fe con paisajes espectaculares y costumbres de antaño.

Figura 48

Ícono del producto Cultural



Nota. Imagen del producto elaborado con Tailor Brands

Además, entre los principales atractivos culturales a visitar encontramos la Pirámide de Oyambaro, Chaupiestancia, el Antiguo y Nuevo Cementerio de la parroquia y el Centro Eco-Cultural Ñukanchick Yuyay; esto se complementa a la perfección con la naturaleza a través de la visita de senderos de observación de flora y fauna como en el caso del Puente sobre el Río Guambi y las Chorreras de Apangora, y como no destacar la parte gastronómica que avivará todos los sentidos y creará una experiencia única.

Itinerario de la Ruta

DIA 1

Nuestro recorrido iniciará con la concentración del grupo en el Parque Central de Yaruquí, donde se realizará la bienvenida al tour y se presentará la ruta y actividades a cubrir, además de entregar una tabla de progreso de las actividades a realizarse que acompañará a los participantes durante todo el trayecto. En este punto se iniciará la

experiencia con una pequeña explicación del ícono de esta plaza, la **Iglesia de San Lorenzo de Yaruquí**, misma que toma el nombre del patrono protector de la parroquia.

Terminada la introducción, el grupo se dirigirá hacia el **Mercado de Yaruquí**, donde recibirán una explicación acerca de los productos locales que se comercializan en el lugar, y en la que se resaltarán a la frutilla dada su importancia como el producto estrella de la parroquia. Cabe mencionar que Yaruquí es una zona en su mayoría agrícola, cuyos productos tienen alcance tanto nacional como internacional.

Tras la explicación el grupo saldrá con dirección hacia la **Pirámide de Oyambaro**, punto de importancia histórica por su relevancia para los estudios de la Misión Geodésica Francesa, explicado por nuestro guía caracterizado y lugar donde el grupo podrá participar de la actividad de **GAMIFICACIÓN 1**, además de acceder a la compra de productos de los emprendedores locales.

Al finalizar las actividades se procederá a la entrega de bicicletas en conjunto con la indumentaria de seguridad a cada participante para poder continuar con el siguiente tramo de la ruta; en este punto se recorrerán aproximadamente un kilómetro y medio hacia el **Túnel del Ferrocarril sobre el puente del Río Guambi**, donde una vez llegados se disfrutará de una explicación sobre la flora y fauna, el paisaje y la historia de construcción del túnel. Aquí se plantea una actividad corta de **GAMIFICACIÓN** que traerá diversos tips fotográficos a los participantes.

Después de un descanso y tiempo para realizar fotografías, el grupo continúa con su trayectoria en bicicleta (aproximadamente cinco kilómetros y medio) hacia el **Taller de Alpargatas de Luis González**, el último artesano que elaboraba alpargatas de cabuya, propias de la parroquia. Aquí se podrá conocer más sobre la actividad y la experiencia de Don Luis, así como el proceso para elaborar los tradicionales zapatos.

Al salir del taller el grupo se dirigirá hacia la **Finca Piscina “El Paraíso”** donde se despedirán de las bicicletas y tendrán un tiempo de esparcimiento en la piscina, así como disfrute de los espacios que el complejo ofrece, para posteriormente tener su almuerzo donde se destacará la comida típica de la zona.

Una vez concluida la comida, los visitantes se embarcarán hacia **Chaupiestancia** una zona vitivinícola, donde se podrá conocer más sobre el proceso del vino, los terruños, la bodega y el embotellado, finalizando con la actividad de **GAMIFICACIÓN 2** y una degustación del vino producido en este viñedo acompañado de un ligero maridaje.

Terminadas las actividades planificadas el grupo podrá adquirir vinos que se encuentran en la bodega y posteriormente se desplazarán al punto elegido de hospedaje, denominado **Hotel Casa Yaruqui**, en este punto los participantes tendrán un tiempo para descansar y acomodar sus pertenencias en las distintas habitaciones.

Para culminar con este día lleno de experiencias, ya llegada la noche, los participantes saldrán del hotel con antorchas y velas, para dirigirse a pie hacia el **Cementerio Antiguo y Nuevo** de la parroquia, donde podrán disfrutar de leyendas populares, así como personajes importantes que se encuentran enterrados allí. En este lugar las personas también podrán participar de una actividad corta de **GAMIFICACIÓN** y un rico canelazo para calentarse. El día finaliza con una cena en el hotel.

DIA 2

El día 2 iniciará temprano donde después del desayuno, el grupo se dirigirá hacia la **Gruta del Niño**, un lugar de importancia religiosa, donde costumbres de fe se llevan a cabo y la vista es espectacular. En la zona se conocerá más sobre la construcción y su historia. Saliendo del lugar los participantes se podrán dirigir hacia la Chorrera de

Apangora donde se tendrá un tiempo de disfrute con la naturaleza y se podrá realizar toma de fotografías.

El siguiente lugar a visitar es el **Centro Eco Cultural Ñukanchik Yuyay**, manejado por un matrimonio de origen Otavaleño que dirige su grupo de danza y da espacio a jóvenes para conocer más sobre la Cosmovisión Andina. En este punto, los participantes podrán conocer sobre música, rituales y danza. En este lugar se realizará la actividad de **GAMIFICACIÓN 3**, la última de la ruta.

Antes de finalizar con el tour, nuestro grupo podrá degustar su almuerzo en **La Estancia del Sabor**, donde las personas podrán degustar una comida típica de la parroquia y disfrutar de las instalaciones con que el restaurante cuenta. Terminado el almuerzo, todo el grupo regresará al Parque Central donde se dará la despedida y un pequeño obsequio de recuerdo.

Tabla 25

Ruta Cultural Memorias Yaruqueñas

MEMORIAS YARUQUEÑAS	
Día 1	
08:00	Encuentro en la Iglesia del Parque Central de Yaruquí Actividades - Reunión del grupo, bienvenida, presentación a la ruta, entrega de carta de progreso de actividades - Resumen de la ruta a realizar, explicación sobre la Iglesia Católica San Lorenzo de Yaruquí su importancia y rasgos arquitectónicos
8:30	Avance hasta el Mercado de Yaruquí Actividades - Explicación sobre los productos de la zona y ventas más representativas, recorrido rápido por el mercado
9:00	Llegada a las Pirámides de Oyambaro Actividades - Explicación de la historia de la pirámide a través de la caracterización de un personaje Geodésico - Espacio para la compra de los productos de emprendedores locales - Entrega de bicicletas e indumentaria de seguridad a todos los participantes
	PUNTO DE GAMIFICACIÓN 1 - Tema: <i>¿Qué hay en el mercado?</i>

MEMORIAS YARUQUEÑAS

Segmento al que está dirigido: niños de 6 a 12 años

Tiempo de duración: 10 minutos

- **Tema:** *La psicología de lo producido*

Segmento al que está dirigido: jóvenes de 13 a 59 años

Tiempo de duración: 10 minutos

- **Tema:** *Arma tu plato*

Segmento al que está dirigido: adultos de tercera edad de 60 años en adelante

Tiempo de duración: 10 minutos

- **Tema:** *Fresada creativa*

Segmento al que está dirigido: todos los participantes

Tiempo de duración: 30 minutos

*Nota: las 3 primeras actividades se realizarán de manera simultánea, seguidas de la cuarta actividad

10:00 Salida hacia el Túnel del puente del Río Guambi en bicicletas (3 km)

10:30 Llegada al Túnel del Ferrocarril

Actividades

- Explicación sobre la flora y fauna del sendero, además del paisaje, construcción del túnel e historia.

PUNTO DE GAMIFICACIÓN CORTO

- **Tema:** *El tip Fotográfico*

Segmento al que está dirigido: todos los participantes

Tiempo de duración: 15 minutos

11:00 Salida hacia taller de Alpargatas de Luis González

12:00 Recorrido en el taller de Alpargatas

Actividades

- Explicación sobre la antigua actividad, su proceso para elaboración y la historia del último artesano dedicado a la misma

12:30 Salida hacia la Finca Piscina “El Paraíso”

Actividades

- Al llegar, se brindará un tiempo de esparcimiento en la piscina del y disfrute de los espacios que dispone el complejo

14:00 Almuerzo en la Finca

15:00 Salida hacia Chaupiestancia

15:10 Llegada a Chaupiestancia

Actividades

- Recorrido vitivinícola en Chaupiestancia para conocer más sobre el proceso del vino, los terruños, bodegas y procesos productivos, al final se contará con degustación de los vinos propios del lugar con maridaje

PUNTO DE GAMIFICACIÓN 2

- **Tema:** *La secuencia de la Uva*

Segmento al que está dirigido: niños de 6 a 12 años

Tiempo de duración: 15 minutos

- **Tema:** *La botella llamativa*

Segmento al que está dirigido: personas de 13 años en adelante

Tiempo de duración: 15 minutos

- **Tema:** *Maridaje en un cerrar de ojos*

MEMORIAS YARUQUEÑAS

Segmento al que está dirigido: todos los participantes

Tiempo de duración: 30 minutos

*Nota: las actividades se realizarán de manera simultánea

17:40 Salida hacia el Hotel Casa Yaruquí Hospedaje

18:00 Llegada al Hotel, tiempo de descanso

19:00 Salida hacia los Cementerios de la parroquia

Actividades

- Se entregará velas y antorchas a los participantes para caminar hacia los cementerios de la Parroquia.
- Se disfrutará un canelazo de bienvenida al ingreso del Cementerio
- El guía relatará las leyendas locales y la historia de los personajes más representativos de la parroquia que se encuentran allí enterrados.

PUNTO DE GAMIFICACIÓN CORTO

- **Tema:** *Estrellita en mi lugar*

Segmento al que está dirigido: todos los participantes

Tiempo de duración: 15 minutos

- **Tema:** Búsqueda del Personaje

Segmento al que está dirigido: todos los participantes

Tiempo de duración: 30 minutos

*Nota: las actividades se realizarán de manera simultánea

20:30 Regreso al hotel, cena y descanso

Día 2

08:00 Desayuno

09:00 Salida hacia la Gruta del Niño, pasando por la antigua Estación Férrea

10:00 Llegada a la Gruta

Actividades

- Recorrido por la Gruta y explicación de su historia, construcción y festividades llevadas a cabo allí por la comunidad, toma de fotografías

10:30 Salida hacia La Chorrera y miradores

10:40 Llegada a La Chorrera

Actividades

- Recorrido por las cascadas existentes, explicación, disfrute y fotografías
- Entrega de *box lunch*

11:15 Salida a Centro Eco-Cultural Ñukanchick Yuyay

12:15 Llegada a Centro Eco-Cultural

Actividades

- Recorrido por el Centro, explicación sobre la cosmovisión Andina representada en sus rituales, danzas y festejos.

PUNTO DE GAMIFICACIÓN 3

- **Tema:** *Elabora tu instrumento melodioso*

Segmento al que está dirigido: niños de 6 a 12 años

Tiempo de duración: 45 minutos

- **Tema:** *Maniquí Danzante*

Segmento al que está dirigido: jóvenes y adultos de 13 a 59 años

Tiempo de duración: 45 minutos

- **Tema:** *La Armonía*

MEMORIAS YARUQUEÑAS

Segmento al que está dirigido: adultos de tercera edad de 60 años en adelante

Tiempo de duración: 45 minutos

*Nota: las actividades se realizarán de manera simultánea

14:00 Salida hacia Restaurante Estancia del Sabor

14:15 Almuerzo en Estancia del Sabor

15:15 Salida hacia la Iglesia del Parque Central de Yaruquí (despedida y entrega de pequeño obsequio)

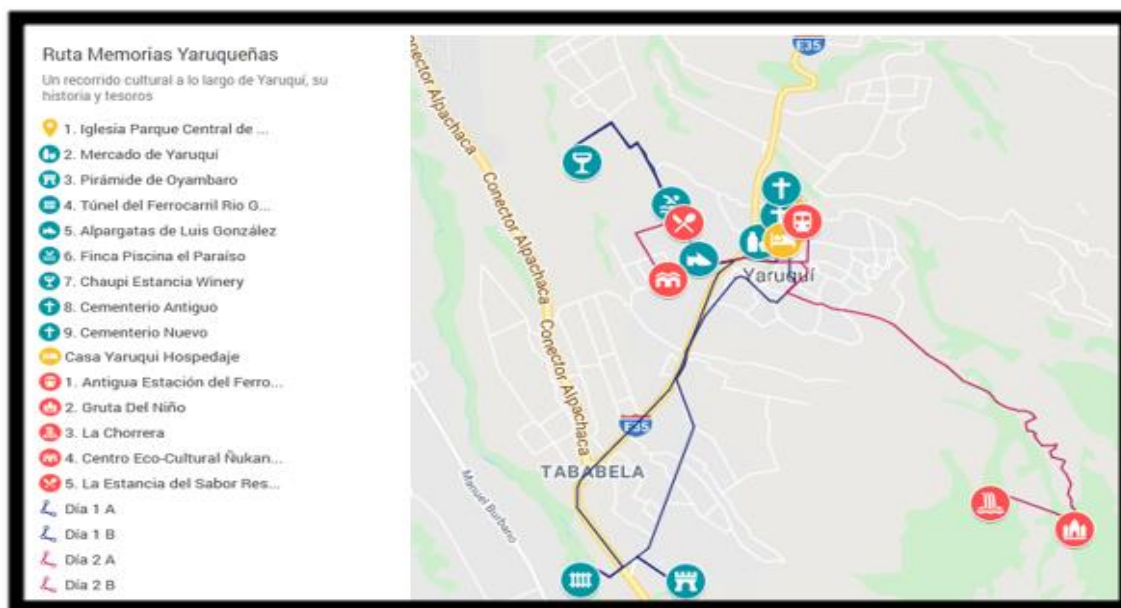
FIN DEL TOUR

Nota. Itinerario detallado del producto Memorias Yaruqueñas

Mapa de la Ruta

Figura 49

Mapa de la Ruta Memorias Yaruqueñas



Nota. Mapa donde se visualiza los puntos de la ruta elaborado con Google My Maps

Detalle de las actividades en puntos de Gamificación

PIRÁMIDE DE OYAMBARO- ACTIVIDAD DE GAMIFICACIÓN 1

Nombre de la actividad: *¿Qué hay en el Mercado?*

Tiempo de duración: 10 minutos

Perfil del participante:

Esta actividad está diseñada para niños entre las edades de 6 a 12 años. Que se encuentran en un proceso de aprendizaje sobre el entorno que los rodea y los elementos que lo componen. Los niños deben ser capaces de desarrollar habilidades de atención y memoria, además de relacionar imágenes con características previamente expuestas.

Los niños deben tener una motivación por conocer cosas nuevas, ser dinámicos, y demostrar interés o curiosidad por la zona que están visitando.

Motivación del juego:

Reconocer y aprender sobre los productos propios de la zona y donde se comercializan

Logro de la actividad:

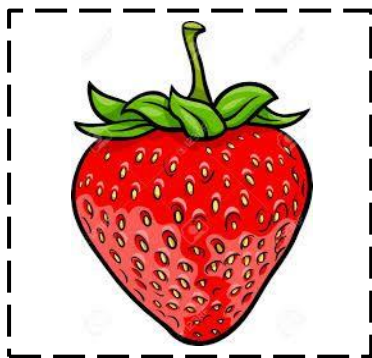
Estimular la memoria de los niños y su capacidad de concentración.

Acción e indicaciones:

Se presentará 5 fotografías de productos observados en el mercado previamente, entre los que se encontrarán las frutillas, quesos, rosas, pollos y hortalizas o verduras. Los niños deberán mencionar el nombre del producto y todas las características que recuerden de cada uno.

Figura 50

Fotografía ejemplo actividad ¿Qué hay en el mercado?



Nota. Tomado de Pinterest

Recompensa a obtener:

La victoria se lleva aquella persona que logre describir más características correctas en máximo un minuto obtendrá la pista (fotografía de viñedo) de un sembrío misterioso que se visitará posteriormente para que el grupo pueda adivinarlo, y se le entregará una frutilla con chocolate.

Materiales:

- Cinco fotografías (10x10cm) impresas a color y plastificadas de los productos característicos del Mercado de Yaruquí
- Cronómetro
- Fotografía de 10x10 cm del viñedo, impresa a color y plastificada
- Dos frutillas grandes recubiertas con chocolate en un palo de pincho
- Tabla de progreso de actividades

*Nota: se puede apreciar las imágenes a presentarse en el **Anexo 6**.

Nombre de la actividad: *La psicología de lo producido*

Tiempo de duración: 10 minutos

Perfil del participante:

Esta actividad está dirigida a personas con edades comprendidas entre los 13 a 59 años. Los participantes deben ser dinámicos, curiosos y gustar de aprender cosas nuevas. Deben ser intuitivos, gustar de descubrir nuevos lugares y tener experiencias distintas, además de ser de mente abierta.

Motivación del juego:

Reconocer los productos característicos producidos y comercializados en Yaruquí, así como el test de Rorschach en una breve explicación.

Logro de la actividad:

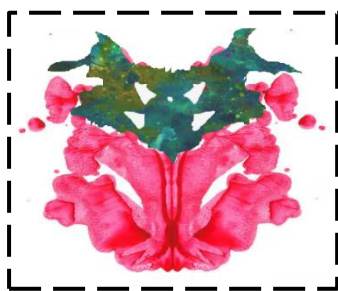
Estimular la memoria de los participantes, así como su lado creativo e intuitivo, además de la concentración.

Acción e indicaciones:

Se va a dividir a los participantes en dos grupos, a los que se presentará 3 fotografías de los productos observados en el mercado (frutillas, flores, quesos, pollo, hortalizas, cebollín) a manera de mancha para análisis psicológico, cada equipo deberá seleccionar 3 representantes que adivinen el producto y una vez adivinado entre todos los participantes se deberá mencionar datos aprendidos que caractericen el objeto. Para lograr el objetivo los participantes deberán realizar la actividad en un tiempo máximo de un minuto por fotografía.

Figura 51

Fotografía ejemplo actividad La psicología de lo producido



Nota. Imagen de un fruto de la parroquia

Recompensa a obtener:

El grupo cuyo número de aciertos en adivinar todos los productos y pueda realizar una descripción altamente acertada tendrá como recompensa vendas para los ojos para todos sus participantes, estas les servirán para la siguiente actividad a realizarse.

Materiales:

- Seis fotografías de 15x15 cm impresas a color y plastificadas que representen a manera de manchas psicológicas los productos encontrados en el Mercado de Yaruquí
- Cronómetro
- Tabla de progreso de actividades

*Nota: se puede apreciar las imágenes a presentarse en el **Anexo 7**.

Nombre de la actividad: *Arma tu plato típico*

Tiempo de duración: 10 minutos

Perfil del participante:

Esta actividad está dirigida a personas con edades comprendidas desde los 60 años en adelante. Estas personas cuentan con conocimientos sobre la gastronomía ecuatoriana, así como sus componentes y muchas veces gustan de crear estos platos en sus hogares, les motiva aprender más cosas y descubrir la cultura local de los diversos lugares visitados.

Deben ser personas ágiles, con capacidad de organización y trabajo en equipo, personas creativas, alegres y espontáneas.

Motivación del juego:

Reconocer los ingredientes que conforman los platos típicos de la parroquia de Yaruquí.

Logro de la actividad:

Estimular el trabajo en equipo, la capacidad de organización y la memoria, así como la agilidad de manera que se logre completar el plato asignado correctamente.

Acción e indicaciones:

Se va a dividir a los participantes en tres grupos, a cada grupo se le asignará un plato típico de Yaruquí y del Cantón Quito (yaguarlocro, fritada y colada morada) y se les presentará una serie de fotografías de ingredientes que componen al plato, así como ingredientes que no corresponden. En un tiempo límite de cinco minutos los participantes deben recolectar todos los ingredientes y colocarlos en un plato de la manera correcta.

Los ingredientes a presentarse por plato para que se encuentre completo y para distracción son los siguientes.

Tabla 26

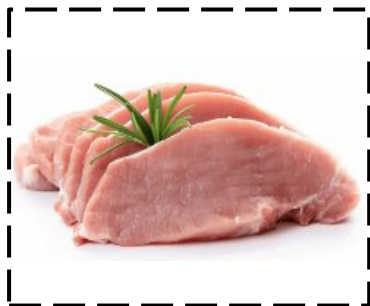
Ingredientes actividad Arma tu Plato

PLATOS TÍPICOS		
Yaguarlocro	Fritada	Colada Morada
<ul style="list-style-type: none"> • Menudo de borrego • Limones • Sal, comino, pimienta • Achiote • Aceite • Agua • Cebolla blanca • Cebolla paiteña • Cilantro picado • Orégano • Ajo • Papa • Maní • Leche • Aguacate • Sangre de borrego 	<ul style="list-style-type: none"> • Carne de chancho • Sal, comino, pimienta • Ajo • Cebolla blanca • Agua • Aceite • Choclos • Yuca/papa • Mote • Tostado • Queso • Cebolla paiteña • Tomate • Cilantro • Aguacate 	<ul style="list-style-type: none"> • Harina de maíz morado • Naranja • Mora • Mortiño • Frutillas • Piña • Babaco • Especias dulces (Ishpingo, clavo de olor, pimienta dulce y anís estrellado) • Agua • Canela • Azúcar • Hierbas aromáticas (arrayan, naranja, cedrón, hierba luisa) • Guagua de pan
Distracción		
Zanahorias, panela, pan, manzanas, uvillas, tomate de árbol, ají, fréjol		

Nota. Ingredientes de platos de la actividad

Figura 52

Fotografía ejemplo actividad Arma tu plato



Nota. Tomado de Pinterest

Recompensa a obtener:

El grupo que logre completar sus platos con todos los ingredientes correctos o lo más cercano al listado obtendrá vendas para los ojos para todos sus participantes, estas les servirán para la siguiente actividad a realizarse.

Materiales:

- 52 fotografías de 10x10cm de los distintos ingredientes de cada plato impresas a color y plastificadas.
- 3 platos de cerámica
- Cronómetro
- Tabla de progreso de actividades

*Nota: se puede apreciar las imágenes a presentarse en el **Anexo 8**.

Nombre de la actividad: *Fresada Creativa*

Tiempo de duración: 30 minutos

Perfil del participante:

En esta actividad pueden participar personas sin importar su edad. Se requiere que sean creativos y de mente imaginativa. Personas que sean ágiles y organizadas.

Deben tener interés de crear usando sea sus manos o utensilios y que no teman a ensuciarse en el proceso.

Se busca personas que gusten de la cocina y de servir a los demás.

Motivación del juego:

Reconocer la importancia de la frutilla como plato principal de la parroquia, así como su versatilidad para formar parte de distintos platillos.

Logro de la actividad:

Estimular la creatividad de los participantes, el trabajo en equipo y la organización.

Acción e indicaciones:

Dada la importancia de la frutilla como la fruta destacada de la parroquia, se presentará en una mesa frutillas junto con diversos acompañamientos de los emprendimientos locales (como chocolates, licor de frutillas, derivados lácteos) y productos varios (gaseosas, galletas, pan, crema chantillí, frutas) con los que los participantes divididos en 3 grupos deberán crear el platillo o bebida más deliciosa que tenga a la fresa como ingrediente destacado. Al final entre todos los participantes se juzgará cual es la mejor preparación.

Recompensa a obtener:

El grupo que obtenga la victoria recibirá una cajita cuyo contenido será frutillas propias de Yaruquí, así como una fotografía que servirá como pista de la próxima actividad.

Materiales:

- Frutillas lavadas en diversas presentaciones (picadas, licuadas y enteras)
- Productos de los emprendedores locales (licor de fresa, chocolates, lácteos, entre otros)

- Productos al azar para acompañar las fresas (gaseosas, frutas, galletas, pan, crema chantillí)
- Herramientas y menaje para la preparación de las fresas creativas (puntillas, platos, mangas pasteleras, cucharas, palos de pincho, vasos o copas)
- Tabla de progreso de actividades

TUNEL DEL FERROCARRIL- GAMIFICACIÓN CORTA

Nombre de la actividad: *El tip fotográfico*

Tiempo de duración: 15 minutos

Perfil del participante:

Para esta actividad pueden participar todas las personas sin excepción de edad; se requiere un manejo básico de la cámara de celular, creatividad y dinamismo.

Motivación del juego:

Capturar los paisajes de Yaruquí con nuevas tomas y trucos para sacar buenas fotografías de manera sencilla.

Logro de la actividad:

Estimular la creatividad y agilidad de los participantes.

Acción e indicaciones:

Se enseñará a los participantes trucos para tomar fotos creativas con sus móviles aprovechando el paisaje, tras los tips se promoverá su creatividad para tomar la foto más innovadora.

Recompensa a obtener:

La persona que tome la mejor fotografía se la podrá llevar impresa en papel fotografía en tamaño postal, como un recuerdo de su recorrido.

Materiales:

- Teléfonos celulares de los participantes
- Papel fotografía
- Tijeras
- Tabla de progreso de actividades

CHAUPIESTANCIA- ACTIVIDAD DE GAMIFICACIÓN 2

Nombre de la actividad: *La Secuencia de la Uva*

Tiempo de duración: 15 minutos

Perfil del participante:

Esta actividad está diseñada para niños en edades comprendidas entre los 6 y 12 años que se motiven por descubrir procesos nuevos de elaboración de diferentes productos. Que posean una agilidad mental, buena memoria y que tengan una alta concentración.

Motivación del juego:

Reconocer los pasos que atraviesa la uva para convertirse en vino antes de llegar a los supermercados o los hogares.

Logro de la actividad:

Estimular la memoria y atención de los niños

Acción e indicaciones:

Se les presentará a los niños 6 fotografías animadas con los pasos que sigue la uva hasta convertirse en vino, mismos que los niños habrán conocido previamente. Los niños deberán dividirse en dos grupos, cada grupo en conjunto deberá ordenar las fotografías en un tiempo límite de un minuto y posteriormente explicar con mímicas de que trata cada paso.

El proceso correcto que debe ser expuesto es el siguiente:

1. Plantación de la cepa de vid (uva)
Espera
2. Vendimia y recogida del fruto
3. Prensado de la uva que genera el mosto o zumo del fruto
4. Fermentación
5. Maduración
Espera
6. Embotellado y distribución a supermercados y hogares

Figura 53

Fotografía ejemplo actividad La Secuencia de la Uva



Nota. Tomado de Pinterest

Recompensa a obtener:

El equipo de niños que logre completar el proceso en el menor tiempo posible y de manera correcta, obtendrá una estrellita (luz de bengala) que le será útil para la actividad nocturna del tour.

Materiales:

- 16 fotografías animadas de 12x12cm impresas a color y plastificadas que cumplan el proceso de la uva para convertirse en vino
- Cronómetro
- Estrellitas (luces de bengala) de recompensa
- Tabla de progreso de actividades

* Nota: las imágenes correspondientes al proceso de vinificación están disponibles en el

Anexo 9.

Nombre de la actividad: *La botella llamativa*

Tiempo de duración: 15 minutos

Perfil del participante:

Esta actividad está diseñada para participantes con una edad de 13 años en adelante, personas con una personalidad creativa, de mente abierta y que gusten de aprender de la cultura del vino. Son personas sociables y amigables, que se consideran dinámicos y tienen como motivaciones el aprendizaje constante.

Motivación del juego:

Comprender la importancia del embotellado correcto para la buena conservación del vino, así como su proceso de transformación.

Logro de la actividad:

Estimular la creatividad de los participantes, así como su capacidad retentiva.

Acción e indicaciones:

Se entregará hojas recicladas y un lápiz a todos los participantes donde, con los conocimientos obtenidos previos en el tour tendrán que dibujar una botella que sea de forma o tonalidad diferente a las botellas tradicionales en las que se sirven los vinos, para su creación se debe tomar en cuenta que la botella cumpla con las características necesarias de conservación y que atraiga a la compra de la bebida.

Recompensa a obtener:

El participante que plasme la botella más creativa y que cumpla con las características de conservación ganará una antorcha, misma que se le entregará durante el recorrido nocturno previsto en el tour.

Materiales:

- Hojas reusadas, principalmente de impresiones de estudiantes, a las que se les dará un segundo uso y posteriormente se destinará al reciclaje.
- Lápices
- Tabla de progreso de actividades

Nombre de la actividad: *Maridaje en un cerrar de ojos*

Tiempo de duración: 30 minutos

Perfil del participante:

Esta actividad está diseñada para personas de todas las edades que gusten de experimentar sensaciones diferentes y experiencias nuevas. Personas sensitivas y con buena intuición.

Deben ser personas que tengan como motivación el usar todos sus sentidos y desarrollar sus capacidades organolépticas.

Motivación del juego:

Reconocer el tipo de vino o mosto que se está degustando, así como descubrir cuál es el ingrediente complementario que se marida a la perfección.

Logro de la actividad:

Estimular los sentidos distintos a la vista para el reconocimiento organoléptico de los productos a degustar.

Acción e indicaciones:

Se entregará una venda de ojos a cada participante y se les pedirá se coloquen evitando ver por cualquier agujero. Se procederá a servir las rondas de vino y acompañamiento como parte del picnic que brinda Chaupiestancia en su tour. Al realizar la degustación los participantes deberán reconocer los olores que arroja el vino,

así como su sabor, lo que les permitirá adivinar su tipo (para el caso de los niños, el reconocimiento de la bebida será a través del mosto)

Recompensa a obtener:

Obtener la experiencia como catador de vinos propios de terruños ecuatorianos.

Materiales:

- Picnic degustación incluido en la visita al viñedo
- Vendas para ojos
- Tabla de progreso de actividades

CEMENTERIO ANTIGUO – GAMIFICACIÓN CORTA

Nombre de la actividad: Estrellita en mi lugar

Tiempo de duración: 30 minutos

Perfil del participante:

Actividad diseñada para personas de todas las edades. La única habilidad requerida es el uso de la memoria, la capacidad para recordar detalles y ser atento. Los participantes deben ser dinámicos y relacionar la información obtenida en la explicación con todo lo que conforma su entorno.

Los participantes deberán estar motivados por conocer la cultura del lugar donde se encuentran, aprender sobre sus costumbres y sobre todo relacionar la narración con lo que ocurre en su vida.

Motivación del juego:

Aprender las leyendas pertenecientes a la parroquia de Yaruquí.

Logro de la actividad:

Estimular la creatividad y agilidad mental en los participantes

Acción e Indicaciones:

Todos los participantes serán parte de una explicación sobre el lugar donde se encuentran. Dentro de esta explicación el guía va a relatar algunas de las leyendas propias de la parroquia. Una vez que el recorrido termine a todos los participantes se les entregará una estrellita (luz de bengala) y al azar se elegirá 3 personas que deban relatar el final de la leyenda, pero con un desenlace distinto en el que el participante se incluya. Esto lo deberá realizar en lo que se consume la estrellita (luz de bengala), es decir aproximadamente dos min.

Materiales:

- Luz de bengala de 18 cm (lluvia de estrellas)
- Tabla de progreso de actividades

Recompensa:

Al finalizar la actividad los participantes recibirán la pista para la siguiente actividad corta. La pista será una descripción básica del personaje que van a buscar.

Ejemplo: Hombre mayor, con bigote y lleva un sombrero.

CEMENTERIO NUEVO – GAMIFICACIÓN CORTA

Nombre de la actividad: Búsqueda del personaje

Tiempo de duración: 30 minutos

Perfil del participante:

Esta actividad corta está dirigida a todos los participantes del recorrido de 10 años en adelante. Se requiere creatividad, atención, manejo de memoria, observación de detalles, relación de la narración con el entorno que los rodea. El participante debe tener interés por la cultura e historia del lugar que se encuentra visitando. Todos los

participantes deben estar motivados por aprender y tener una capacidad de atención alta, frente a diferentes distractores.

Motivación del juego:

Aprender sobre la cultura y los personajes más importantes de la parroquia.

Logro de la actividad:

Estimular la capacidad de relacionar una descripción con la representación gráfica, así como la imaginación de los participantes y atención.

Acción e Indicaciones:

Los participantes divididos en dos grupos deberán a lo largo del recorrido guiado encontrar las fotografías ocultas que están relacionadas a los personajes expuestos en el área. Estas fotografías pueden ser desde la imagen de un personaje descrito u objetos personales del personaje misterioso. La persona que se encuentra guiando a los participantes mencionará como parte de la información a brindar estos elementos característicos.

Existen ocho fotografías escondidas dentro del recorrido, el equipo que encuentre más objetos al final será el ganador.

Figura 54

Fotografía ejemplo actividad Búsqueda del personaje



Nota. Tomado de Pinterest

Materiales:

- Ocho fotografías impresas en hojas de papel de 10x10cm, impresas a color y plastificadas que se relacionen a los personajes más importantes de la parroquia
- Tabla de progreso de actividades

Recompensa:

El equipo que menos fotografías encuentre será el encargado de la actividad de integración que se realizara el día siguiente a la hora del desayuno.

CENTRO ECO-CULTURAL ÑUKANCHICK YUYAY- ACTIVIDAD DE GAMIFICACIÓN**3**

Nombre de la actividad: Elabora tu instrumento melodioso

Tiempo de duración: 45 minutos

Perfil del participante:

Esta actividad se diseñó para niños entre las edades de 6 a 12 años, quienes ya tienen manejo y control de habilidades motrices como el manejo de pinturas, pincel y tijeras. Los niños deben ser capaces de combinar su imaginación, creatividad y capacidad para seguir instrucciones. Además de tener interés sobre la música y cuáles son los instrumentos musicales que representan a la cultura de la parroquia.

Motivación de la actividad:

Aprender como la música es capaz de representar y dar a conocer al mundo la cultura del lugar en donde fue creada.

Logro de la actividad:

Estimular las habilidades motrices de los niños, y generar conciencia sobre el conocimiento y uso de instrumentos ancestrales.

Acción e Indicaciones:

A cada niño se le asignará un conjunto de materiales para la elaboración de su instrumento que comprenderá un tubo de papel, piedras pequeñas o arena, palillos de dientes, ligas tijeras, goma, hojas recicladas y pinturas con los que deberá crear paso a paso su instrumento siguiendo las instrucciones del guía.

En caso de que el participante no pueda hacerlo por sus propios medios, deberá ser acompañado por un adulto. Después de terminar de crear su instrumento, se dará paso a la decoración, donde los niños tendrán carta abierta para el desarrollo de su creatividad. Al completarse todo el proceso se estimulará a los niños a entonar una melodía sencilla con sus instrumentos.

Figura 55

Instrumento con materiales reciclados



Nota. Tomado de Pinterest

Recompensa a obtener:

Un instrumento hecho con materiales reciclados y la capacidad de generar lindas melodías con él.

Materiales:

- Tubo de papel
- Piedras pequeñas o arena
- Palillos de dientes

- Hojas recicladas
- Tijeras
- Goma
- Ligas
- Pintura
- Pinceles
- Tabla de progreso de actividades

Nombre de la actividad: Maniquí Danzante

Tiempo de duración: 45 minutos

Perfil del participante:

Esta actividad se encuentra dirigida a personas con edades comprendidas entre los 13 y 59 años. Personas que gusten de las culturas, y costumbres de los pueblos ancestrales, y que les agrade bailar.

Deben ser personas dinámicas, con una buena retentiva y que tengan capacidades de organización y trabajo en equipo.

Motivación del juego:

Reconocer los vestuarios y danzas característicos de los grupos ancestrales del Ecuador.

Logro de la actividad:

Estimular la coordinación de los participantes, así como sus capacidades creativas y motrices.

Acción e indicaciones:

Los participantes deberán dividirse en dos grupos y cada grupo deberá elegir un representante, para el grupo 1 será femenina y para el grupo 2 masculino a los que se encargarán de vestir con uno de los trajes tradicionales expuestos. Los participantes

deberán una vez finalizada la caracterización mencionar las partes de ambos vestuarios, y finalmente entre todos los participantes se creará una coreografía con música seleccionada por el mediador.

Recompensa a obtener:

El grupo que logre caracterizar a su maniquí de la mejor manera y describir las partes de su vestimenta de manera correcta recibirá una lista de reproducción con canciones tradicionales de danzantes.

Materiales:

- Traje típico de danzantes tradicionales del Centro Cultural
- Lista de reproducción con canciones tradicionales
- Tabla de progreso de actividades

Nombre de la actividad: La Armonía Andina

Tiempo de duración: 45 minutos

Perfil del participante:

Esta actividad está dirigida para adultos desde los 60 años en adelante que gusten de la música y de conocer sobre las culturas ancestrales, así como sus creencias y costumbres.

Deben ser personas dispuestas a probar cosas nuevas y que disfruten de compartir con sus compañeros.

Motivación del juego:

Reconocer los sonidos que emiten los distintos instrumentos musicales ancestrales, así como los materiales con los que están elaborados.

Logro de la actividad:

Estimular el sentido auditivo y la capacidad de seguir órdenes.

Acción e indicaciones:

Para explicar los ritmos andinos y su importancia, se entregará un instrumento a cada participante. El anfitrión explicará sobre estos instrumentos, los sonidos que imitan, y sus materiales de elaboración, así como las creencias sobre los mismos. De manera simultánea al aprender de los distintos instrumentos, se marcará un compás a seguir para crear entre todos una melodía.

Recompensa a obtener:

Todos los participantes al finalizar recibirán un audio donde se aprecie la melodía que se creó durante su proceso de aprendizaje, así como un video.

Materiales:

- Instrumentos musicales del Centro Cultural
- Video grabado con los celulares del guía o mediador
- Tabla de progreso de actividades

Costeo del producto

Para determinar el costo que tiene la realización de este producto turístico, se ha tomado en cuenta a proveedores de la comunidad y se calculó sobre una base máxima de 20 participantes por grupo, esto tomando en cuenta las actuales medidas de bioseguridad y distanciamiento necesarias para preservar la salud de todos los involucrados, así como el prestar atención al estado de las vías internas de la parroquia de manera que el transporte seleccionado pueda circular con facilidad por las mismas. A continuación, se detalla el análisis de costos del producto cultural Memorias Yaruqueñas, que ayuda a determinar su precio de venta al público.

Tabla 27*Costeo Producto Cultural Memorias Yaruqueñas*

MEMORIAS YARUQUEÑAS			
Actividad	Descripción	Costo por producto	Costo por persona
Transporte	Transporte 20 pax Vehículo 4X4 Valor por dos días	\$ 200.00	\$ 10.00
Guianza	Guía nacional Dos días, Incluye alojamiento y alimentación Valor por 2 días	\$ 200.00	\$ 10.00
Alquiler de bicicletas y equipo de seguridad	Alquiler y transporte de 20 bicicletas	\$ 50.00	\$ 5.00
Entrada a Chaupiestancia	\$23.99 por persona o \$5 niños	\$ 239.90	\$ 23.99
Entrada y Almuerzo Finca Piscina Paraíso	\$ 2.00 por persona \$3.50 por persona	\$ 45.00	\$ 5.50
Hospedaje (cena y desayuno)	Hospedaje en Hab dobles y triples Desayuno y cena incluida	\$ 300.00	\$ 15.00
Canelazo, velas y estrellitas	\$ 1.50 por persona	\$ 30.00	\$ 1.50
Box Lunch	\$2.50 por persona	\$ 25.00	\$2.50
Entrada centro cultural	\$3 dólares por persona	\$ 60.00	\$ 3.00
Almuerzo día 2	Almuerzo en la estancia del Sabor \$ 3 por personal	\$ 60.00	\$ 3.00
Uso Materiales gamificación	Frutillas 2 lbr \$2 Licor de fresa \$8, Chocolates \$3 Lácteos \$4 Productos al azar Gaseosa litro \$0.50 Frutas varias \$2 Pan \$2 Crema chantillí \$1 Lápices \$4 Uso fotografías \$0.25 c/u	\$ 26.75	\$ 1.34
Total		\$ 1585.55	\$ 83.83 AD \$64.84 CH
Gastos administrativos	10%	\$ 158.56	\$ 7.93

MEMORIAS YARUQUEÑAS			
Gastos de publicidad y promoción	Campaña de promoción \$100 Promoción en redes: \$50	\$ 150	\$ 7.50
Total		\$1894.11	\$ 99.26
Utilidad por producto	10 %	\$ 189.41	\$ 9.47
Total		\$ 2083.52	\$ 108.73 AD \$ 89.74 CH

Nota. Todos los valores son aproximados y basados en los precios ofertados en el mercado.

Producto natural: Oasis Yaruqueño

Este producto pretende mostrar a una parroquia de Yaruquí netamente natural y todas las riquezas y tesoros escondidos que este posee. El punto icono de este producto es el Cerro del Cotohurco, en donde tanto en el trayecto hacia el lugar como ya en él, se puede apreciar una serie de paisajes montañosos que posee la sierra ecuatoriana.

Figura 56

Ícono del producto Cultural



Nota. Imagen del producto Oasis Yaruqueño elaborado con Tailor Brands

Los principales atractivos naturales a visualizar son el Cerro Coturco, la Cascada la Chorrera, el Túnel y puente del río Guambi. Experiencias en contacto con la naturaleza como la visita al Vivero paraíso, en conjunto con una experiencia cultural.

Itinerario de la Ruta

DIA 1

El recorrido empieza con la reunión del grupo en el Parque central de la parroquia de Yaruquí, donde se realizará la presentación del producto, resumen de las actividades a realizar (junto con una tabla de progreso que los participantes usarán a lo largo de la ruta) y una reseña histórica de la **Iglesia Católica San Lorenzo de Yaruquí**, donde se encuentra el patrono de la parroquia que lleva el mismo nombre.

El grupo avanza hacia el **Mercado** de la parroquia donde se brindará una explicación sobre los productos locales que se comercializan en el lugar, haciendo énfasis en la frutilla como producto estrella de la zona. Además de mencionar que Yaruquí es una parroquia en su mayoría agrícola, cuyos productos son comercializados a nivel nacional e internacional.

Una vez culminado esta explicación se procederá a entregar bicicletas e indumentaria de seguridad al grupo para continuar con el siguiente tramo. Serán cuatro kilómetros en bicicleta para llegar al siguiente atractivo turístico. El **punto y túnel de Guambi**, sitio donde el grupo podrá disfrutar de la flora y fauna propia de la zona. Además de poder admirar el puente construido para facilitar el paso del tren con destino a la ciudad de Quito, este fue realizado sin maquinaria pesada, debido a que en la época de construcción aún no se fabricaban.

Después de un descanso y tiempo para hacer fotografías, comienza la trayectoria hacia el punto icónico de la parroquia, **El Cerro Cotohurco**, también conocido como el “león dormido”. Será un trayecto de 40 minutos en los cuales a medida que se va adentrando en la montaña, se puede observar los magníficos paisajes que brinda la sierra ecuatoriana. En el lugar podemos observar la belleza que

la montaña ofrece a sus visitantes y los cultivos de papa y frutilla de las haciendas que se encuentran alrededor.

La siguiente actividad será el ascenso a pie a la cima de la montaña donde a 3.400 m.s.n.m., en este punto el grupo tendrá tiempo para realizar fotografías y admirar lo que la montaña ofrece. Se realizará el descenso y el grupo se reunirá donde se llevará a cabo la actividad de **GAMIFICACIÓN 1**.

Una vez terminadas las actividades se servirá el almuerzo, que será una comida típica de la zona y con productos propios de la misma. Después de que todos hayan terminado su comida y tengan un tiempo de descanso, nos dirigiremos hacia el **Vivero Paraíso**, lugar donde se realizará un recorrido donde se aprenderá sobre el proceso de siembra de plantas, desde la germinación de la semilla hasta la cosecha de los frutos. Aquí realizaremos la actividad de **GAMIFICACIÓN 2**.

Terminadas las actividades el grupo podrá adquirir plantas que se encuentran en venta en el vivero. El siguiente lugar es el **Hotel Casa Yaruquí**, en este sitio las personas tendrán tiempo para descansar y acomodar sus pertenencias en las habitaciones.

Para culminar con este día lleno de experiencias, dejarán el hotel con antorchas y velas, y a pie nos dirigiremos hacia los **cementerios nuevo y antiguo** de la parroquia. En este lugar se hará una explicación de las leyendas populares de la zona, así como personajes importantes que se encuentran enterrados ahí. Aquí las personas deberán ir observando la vestimenta del narrador, ya que al final del recorrido deberán mencionar cada pieza. El día se termina con una cena en el hotel.

DIA 2

El día dos empieza temprano después del desayuno, el grupo se dirigirá hacia la **cascada de la Chorrera**, donde podrá tener contacto con la naturaleza, podrán refrescarse y admirar la flora y fauna propia del lugar. Después de un tiempo para disfrutar de este atractivo, el siguiente lugar a visitar es el **Centro Eco Cultural Ñukanchik Yuyay**, que es un lugar donde las personas pueden conocer sobre la música y danza propias de la cultura andina. En este lugar se realizará la última actividad de **GAMIFICACIÓN 3** de la ruta.

El final del tour termina con un almuerzo en el restaurante **La Estancia del Sabor**, donde las personas podrán degustar una comida típica de la parroquia y disfrutar de las instalaciones con que el restaurante cuenta. Terminado el almuerzo, todo el grupo regresará al parque central donde se dará la despedida y un pequeño obsequio.

Tabla 28

Ruta Natural Oasis Yaruqueño

OASIS YARUQUEÑO	
Día 1	
8:00	Encuentro en la Iglesia del Parque Central de Yaruquí Actividades - Reunión del grupo, bienvenida, presentación a la ruta y entrega de tabla de progreso de actividades realizadas. - Resumen de la ruta a realizar, explicación sobre la Iglesia Católica San Lorenzo de Yaruquí su importancia y rasgos arquitectónicos
8:30	Avance hasta el Mercado de Yaruquí Actividades - Guianza sobre el Mercado de Yaruquí, explicación del sitio, los productos que se comercializan con énfasis especial en la frutilla, producto estrella de la parroquia - Toma de fotografías - Entrega de bicicletas e indumentaria de seguridad a los participantes
9:00	Recorrido en bicicleta hacia el Túnel y puente de Guambi (4 km)

OASIS YARUQUEÑO	
10:30	<p>Llegada al Túnel del Ferrocarril</p> <p>Actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> - Explicación sobre la flora y fauna del sendero - Breve reseña de la técnica de construcción utilizada en el túnel <p>PUNTO DE GAMIFICACIÓN CORTO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tema: <i>El tip Fotográfico</i> - Segmento al que está dirigido: todos los participantes - Tiempo de duración: 15 minutos
11:00	<p>Salida hacia el Cotohurco (trayecto de 40 minutos en los cuales a medida que se va adentrando en la montaña, se puede observar los magníficos paisajes que brinda la sierra ecuatoriana. En el lugar podemos observar la belleza que la montaña ofrece a sus visitantes, los cultivos de papa y frutilla de las haciendas que se encuentran alrededor)</p>
12:00	<p>Llegada al Cotohurco</p> <p>Actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bienvenida con Canelazo - Explicación sobre el sitio, ascenso hacia la montaña y toma de fotografías <p>PUNTO DE GAMIFICACIÓN 1</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tema: <i>¿Cómo se hace el Queso?</i> - Segmento al que está dirigido: niños de 3 a 12 años - Tiempo de duración: 1 hora - Tema: <i>Manos a la masa</i> - Segmento al que está dirigido: jóvenes y adultos de 13 a 59 años - Tiempo de duración: 1 hora <p>*Nota: las actividades se realizarán de manera simultánea</p>
13:30	<p>Almuerzo en Restaurante de Cotohurco (plato típico de la zona con productos propios de la misma)</p>
14:30	<p>Salida hacia el Vivero Paraíso</p>
15:30	<p>Llegada al Vivero Paraíso</p> <p>Actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recorrido por las huertas frutales, explicación sobre los ciclos de cosecha y sembrío, toma de fotografías <p>PUNTO DE GAMIFICACIÓN 2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tema: <i>Tabla de Plantas</i> - Segmento al que está dirigido: niños de 5 a 12 años - Tiempo de duración: 1 hora - Tema: <i>Vivero Sensorial</i> - Segmento al que está dirigido: personas de 13 a 59 años - Tiempo de duración: 1 hora - Tema: <i>Cosecha tu batido</i> - Segmento al que está dirigido: adultos de tercera edad 60 años en adelante - Tiempo de duración: 1 hora <p>*Nota: las actividades se realizarán de manera simultánea</p>

OASIS YARUQUEÑO

- Tiempo para la compra de plantas en el vivero

18:00	Salida al Hospedaje
18:20	Llegada al Hotel Casa Yaruquí, acomodación y descanso
19:00	<p>Salida hacia los Cementerios de la parroquia</p> <p>Actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se entregará velas y antorchas a los participantes para caminar hacia los cementerios de la Parroquia. - Se disfrutará un Canelazo de bienvenida al ingreso del Cementerio - El guía relatará las leyendas locales y la historia de los personajes más representativos de la parroquia que se encuentran allí enterrados. <p>PUNTO DE GAMIFICACIÓN CORTO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tema: <i>Estrellita de moda</i> Segmento al que está dirigido: todos los participantes Tiempo de duración: 30 minutos - Tema: <i>Búsqueda del Personaje</i> Segmento al que está dirigido: todos los participantes Tiempo de duración: 30 minutos <p>*Nota: las actividades se realizarán de manera simultánea</p>
20:30	Regreso al hotel, Cena y descanso
Día 2	
8:00	Desayuno
9:00	Salida hacia La Chorrera y miradores
10:00	<p>Llegada a La Chorrera</p> <p>Actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recorrido por las cascadas existentes, explicación sobre la flora y fauna del sitio - Tiempo de esparcimiento y fotografías
11:00	Salida a Centro Eco-Cultural Ñukanchick Yuyay
12:00	<p>Llegada a Centro Eco-Cultural</p> <p>Actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bienvenida con danza representativa <p>PUNTO DE GAMIFICACIÓN 3</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tema: <i>Elabora tu instrumento</i> Segmento al que está dirigido: niños de 6 a 12 años Tiempo de duración: 1 hora - Tema: <i>Bailemos juntos</i> Segmento al que está dirigido: jóvenes y adultos de 13 a 59 años Tiempo de duración: 1 hora - Tema: <i>Siente la música</i> Segmento al que está dirigido: adultos de tercera edad de 60 años en adelante

OASIS YARUQUEÑO

Tiempo de duración: 1 hora

*Nota: las actividades se realizarán de manera simultánea

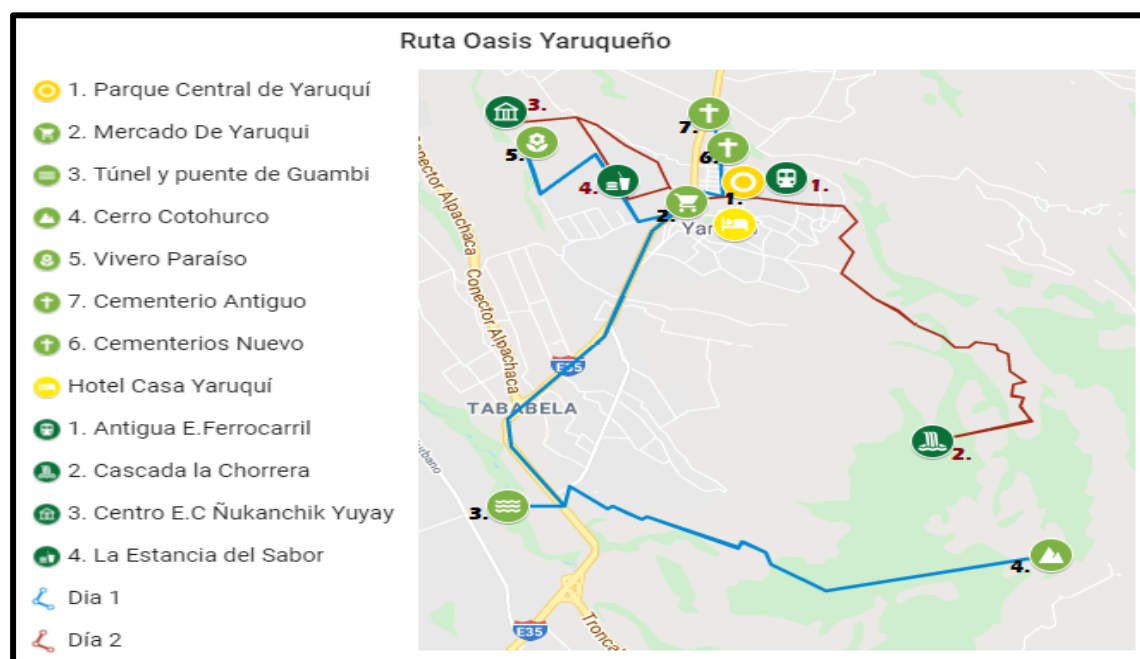
14:00	Salida hacia Restaurante Estancia del Sabor
14:15	Almuerzo en Estancia del Sabor
15:30	Salida hacia la Iglesia del Parque Central de Yaruquí (despedida y entrega de pequeño obsequio)
FINAL DEL RECORRIDO	

Nota. Itinerario detallado con las actividades del producto.

Mapa de Ruta

Figura 57

Mapa de la Ruta Oasis Yaruqueño



Nota. Mapa con los puntos de atracción del producto elaborado con Google My Maps

Descripción de actividades y puntos de Gamificación

TUNEL DEL FERROCARRIL- GAMIFICACIÓN CORTA

Nombre de la actividad: *El tip fotográfico*

Tiempo de duración: 15 minutos

Perfil del participante:

Para esta actividad pueden participar todas las personas sin excepción de edad; se requiere un manejo básico de la cámara de celular, creatividad y dinamismo.

Motivación del juego:

Capturar los paisajes de Yaruquí con nuevas tomas y trucos para sacar buenas fotografías de manera sencilla.

Logro de la actividad:

Estimular la creatividad y agilidad de los participantes.

Acción e indicaciones:

Se enseñará a los participantes trucos para tomar fotos creativas con sus móviles aprovechando el paisaje, tras los tips se promoverá su creatividad para tomar la foto más innovadora.

Recompensa a obtener:

La persona que tome la mejor fotografía se la podrá llevar impresa en papel fotografía en tamaño postal, como un recuerdo de su recorrido.

Materiales:

- Teléfonos celulares de los participantes
- Papel fotografía
- Tabla de progreso de actividades

CERRO COTOHURCO – ACTIVIDAD DE GAMIFICACIÓN 1

Nombre de la actividad: ¿Cómo se hace el queso?

Tiempo de duración: 1 hora

Perfil del participante:

Esta actividad se encuentra diseñada para niños entre las edades de 3 a 12 años. Quienes se encuentran en un periodo de descubrimiento del mundo y cuál es su funcionamiento. Esta edad es ideal para abrir camino a nuevo conocimiento, además del principal objetivo de la ruta, que es crear conciencia ambiental.

El niño debe ser capaz de desarrollar habilidades de memoria, sentido del orden y jerarquización, relacionar conceptos con imágenes, creatividad y finalmente con manejo de habilidades motrices.

Deben estar motivados por aprender y respetar a la naturaleza, ser dinámicos, tener interés por conocer cuáles son los productos de la zona y cuál es la relación que el hombre debe tener con la naturaleza.

Motivación del juego:

Comprender de donde provienen el queso y cuál es su proceso de elaboración, así como el trabajo campesino.

Logro de la actividad:

Estimular la memoria de los niños y su capacidad de relacionar conceptos y pasos con imágenes.

Acción e Indicaciones:

A cada niño se le entrega un set de ocho fotografías. Estas fotografías tienen dibujos sobre los pasos que las personas deben realizar para la elaboración de un queso.

Figura 58

Fotografía ejemplo actividad ¿Cómo se hace el Queso?



Nota. Tomado de Pinterest

El participante deberá organizarlas de forma secuencial, de tal manera que se visualice claramente cuál es el proceso para la elaboración del queso. El proceso deberá tener este orden:

1. Ordeñar a la vaca para obtener leche
2. Trasladar la leche
3. Tratamiento de la leche
4. Coagulación
5. Corte de la cuajada
6. Moldeado
7. Prensado
8. Queso listo

Después de terminar de organizar, el niño deberá por medio de mímica explicar que se hace en cada paso a realizar.

Recompensa a obtener:

El participante que lo haga de forma correcta y en menor tiempo, obtendrá una pista, una fotografía de un árbol, y una cesta que servirá de ayuda para su siguiente actividad.

Materiales

- Juegos de fotografías emplastizadas sobre el proceso que en la hacienda realizan para hacer queso.
- Fotografía de un árbol de manzano y una canasta de mimbre pequeña.

Descripción: Fotografías impresas de 7 cm de ancho por 7 cm de largo a color sobre el proceso de elaboración del queso y un árbol de manzano.

- Tabla de progreso de actividades

*Nota: Los imprimibles de la actividad se encuentran en el **Anexo 10**.

Nombre de la actividad: Manos a la masa

Tiempo de duración: 1 hora

Perfil del participante:

Actividades direccionadas a personas de 13 años en adelante. Quienes ya tienen una personalidad un poco más definida, apasionados por la naturaleza y que buscan convivir con ella. Además, quienes aprecian y desean aprender de la cultura local y todos los procesos que llevan en su diario vivir.

Deben contar con predisposición, capacidad para seguir instrucciones, que no les moleste ensuciarse y con motricidad fina desarrollada. Deben estar motivados por conocer sobre gastronomía y tener interés por preparar las tradicionales empanadas. Personas que valoran las tradiciones como lo es la elaboración del “repulgado” de las mismas.

Motivación del juego:

Aprender sobre las técnicas de preparación de las tradicionales empanadas de viento y el famoso repulgado.

Logro de la actividad:

Estimular las habilidades motrices de los participantes.

Acción e Indicaciones:

A cada persona se le entregará ingredientes como harina, mantequilla, huevos, agua y queso para el relleno, para que realicen la tradicional masa de empanadas de viento. A continuación, se les pasará una receta donde se encuentra el proceso de estas y se explicará cómo se realiza el famoso repulgado, que tradicionalmente se realizaba a mano. Los participantes deberán repulgar 2 empanadas, para poder terminar con la actividad estos deberán freír sus empanadas y asegurarse que de ninguna se salga el relleno.

Recompensa a obtener:

El participante que logre elaborar 2 empanadas de viento, de las cuales al freírse no se libere el relleno obtendrá una venda de ojos que deberá usar en la siguiente actividad.

Materiales

- Harina
- Huevos
- Queso
- Mantequilla
- Agua
- Sal y azúcar
- Aceite

- Paila
- Hoja de receta
- Venda de ojos
- Tabla de progreso de actividades

AGROTURISMO Y VIVERO PARAÍSO – ACTIVIDAD DE GAMIFICACIÓN 2

Nombre de la actividad: Tabla de plantas

Tiempo de duración: 1 hora

Perfil del participante:

Diseñada para niños de 5 a 12 años, que cuentan con habilidades de relación de conceptos con imágenes, además de memoria, toma de decisiones y la capacidad de orientación. El niño debe ser capaz coordinar su memoria con la ubicación espacial de las cosas.

Los participantes deben estar motivados por la convivencia con la naturaleza, ser dinámicos, tener interés por conocer los productos agrícolas, cuál es su ciclo de vida y como se deben llevar a cabo los procesos de cultivo. Debe gustarles el contacto con plantas y poder hacer la relación de cuál es la función que estas cumplen en el mundo y lo importantes que son para el ser humano.

Motivación del juego:

Comprender el proceso de siembra, cuidados y cosecha de los distintos frutos, así como desarrollar conciencia sobre la importancia del cuidado de las plantas y como estas influyen en la vida cotidiana.

Logro de la actividad:

Incentivar la memoria de los participantes y su agilidad mental a través de la relación de conceptos con imágenes.

Acción e Indicaciones:

Cada niño para poder participar de esta actividad deberá presentar la fotografía pista que obtuvo en la actividad anterior. Una vez que la entrega se le asignará una tabla de 6 columnas, en la primera fila de las columnas estarán las plantas observadas en el recorrido.

Figura 59*Tabla de plantas*

					
Nombre:	Nombre:	Nombre:	Nombre:	Nombre:	Nombre:

Nota. La tabla se encuentra en anexos, una tabla ocupa una sola hoja

El participante deberá mirar la tabla, recordar donde vio la planta de la primera columna, tomar el canasto que gano en la actividad de **GAMIFICACIÓN 1** y desplazarse a lo largo del vivero buscando el fruto al que corresponde cada planta. Tomar un fruto que esté listo para cosechar (fruto maduro) y regresar a escribir el nombre del fruto de la planta que vio en la imagen. Este proceso deberá hacerlo hasta completar las 6 columnas. Al completar la tabla los niños deberán mencionar una característica de cada planta o fruto que más les llamó la atención y el ciclo de vida que tiene esta.

Recompensa a obtener:

El participante que logre completar la tabla, recolecte los frutos maduros y listos para el consumo obtendrá unas semillas de frejol que le servirá para su siguiente actividad.

Materiales:

- Tabla impresa con fotos de un árbol de manzana, uno de claudias, limón, aguacate, y de las plantas de uva y mora que existen en el vivero
- Frutos: manzanas, moras, limón, aguacate, uvas y claudias.
- Canasta de mimbre
- Tabla de progreso de actividades

*Nota: El formato de la tabla se encuentra en el **Anexo 11**.

Nombre de la actividad: Vivero sensorial

Tiempo de duración: 1 hora

Perfil del participante:

Personas de 13 – 59 años, que deseen conocer y convivir con la naturaleza. Dispuestos a poner a prueba sus sentidos, que les guste las actividades al aire libre. De preferencia personas que no sufran de claustrofobia y que se sientan cómodos con la idea de vendarse los ojos y experimentar cosas nuevas.

Deben ser capaces de utilizar sus 4 sentidos (olfato, tacto, gusto y oído) para relacionar objetos y olores con el ambiente que lo rodea. Además, de asociar aquel factor que su sentido percibe con un recuerdo o experiencia.

Motivación del juego:

Motivar al desarrollo y utilización de todos los sentidos que el ser humano posee. Apreciar la belleza que los ojos no pueden ver.

Logro de la actividad:

Apreciar a través de los sentidos los beneficios que da la naturaleza, creando una experiencia memorable.

Acción e Indicaciones:

Los participantes deben tomar la venda que obtuvieron en la actividad anterior, vendarse los ojos y posteriormente se pondrá a prueba sus sentidos. Existirán 4 cosas de acuerdo con cada sentido que el participante deberá reconocer. Tocando, escuchando, saboreando u olfateando el participante deberá describir la sensación que está experimentando y mencionar a través de un recuerdo porque reconoció esas plantas, frutos o animales. Estos serán los siguientes:

- **Sentido del olfato:** Cascaras de limón o mandarina
- **Sentido del tacto:** Un rosal
- **Sentido del gusto:** Guayaba madura rosada
- **Sentido del oído:** abejas que vuelan dentro del vivero

Recompensa a obtener:

Los dos participantes que terminen la actividad primero serán los capitanes de los equipos para la siguiente actividad y podrán seleccionar a las personas con la que quieran trabajar.

Materiales:

- Vendas para los ojos
- Cascaras de limón o fruto cítrico
- Un rosal con flor
- Guayaba madura
- Abeja en un frasco
- Tabla de progreso de actividades

Nombre de la actividad: Cosecha tu batido

Tiempo de duración: 1 hora

Perfil del participante:

Personas adultas de 60 años en adelante. Que sienten amor y admiración por la naturaleza. Con conocimientos sobre los frutos que son de consumo diario y los beneficios que estos brindan a quienes los consumen. Personas creativas que les gusta experimentar nuevos sabores y combinaciones. Además, que cuidan su salud de forma natural o que les gustaría hacerlo. Con conocimientos sobre uso de licuadoras o procesadores de alimentos.

Motivación del juego:

Reconocer los diferentes frutos que la naturaleza provee y como utilizarlos en la vida diaria, así como motivar el consumo de frutos en diferentes formas y conocer sus beneficios.

Logro de la actividad:

Estimular la creatividad de los participantes, así como sus habilidades de organización y agilidad.

Acción e Indicaciones:

A cada persona se le asignará una fruta que se produzca en el vivero (manzanas, mandarinas, limones, moras, frambuesas, babaco, aguacate, claudias, entre otras) en específico. El participante deberá ir a buscar el fruto asignado en el vivero, cosechar aquel fruto maduro necesario para la elaboración de su batido, en conjunto de otros frutos que podría usar para combinar y crear un batido con un sabor nuevo y único.

Una vez cosechado sus ingredientes el participante deberá decidir cuál es el mejor procedimiento para extraer el sabor de los frutos que selecciono, es decir, si exprimirá, licuará o procesará sus ingredientes. Finalmente deberá servir su batido y ponerle un

nombre creativo que represente la esencia de su creación y presentarlo con los demás, haciendo énfasis en el fruto que le fue asignado.

Recompensa a obtener:

A todos los participantes escucharán una melodía pista que será necesaria para su próxima y última actividad de **GAMIFICACIÓN**.

Materiales:

- Licuadora
- Exprimidor
- Procesador de alimentos
- Frutos (manzanas, mandarinas, limones, moras, frambuesas, babaco, aguacate, claudias)
- Vasos
- Azúcar
- Tabla de progreso de actividades

CEMENTERIO ANTIGUO- GAMIFICACIÓN CORTA

Nombre de la actividad: Estrellita de moda

Tiempo de duración: 30 minutos

Perfil del participante:

Actividad diseñada para personas de todas las edades. La única habilidad requerida es el uso de la memoria, la capacidad para fijarse en todos los detalles y ser atento. Los participantes deben ser dinámicos y relacionar la información obtenida en la explicación con todo lo que conforma su entorno.

Los participantes deberán estar motivados por conocer la cultura del lugar donde se encuentran, aprender sobre sus costumbres y sobre todo relacionar la narración con

lo que su sentido de la vista puede percibir y complementarlos para tener una mejor experiencia.

Motivación del juego:

Apreciar la cultura de la población que visita a través del conocimiento de la vestimenta típica de la población.

Logro de la actividad:

Estimular la memoria y agilidad mental en los participantes.

Acción e Indicaciones:

Todos los participantes serán parte de una explicación sobre el lugar donde se encuentran. Dentro de esta explicación el guía mencionará el nombre de todas las prendas que lleva puesto (pantalón, camisa, chaqueta, sombrero, falda, blusa, velo, poncho, etc.). Una vez que el recorrido termine a todos los participantes se les entregara una luz de bengala. Las personas deberán enlistar todos los nombres de las prendas que el narrador usa, mientras la luz de bengala es encendida. La mecha se consumirá en dos minutos en los cuales quien esté realizando la actividad podrá mencionar todas las prendas posibles que recuerde.

Recompensa a obtener:

Al finalizar la actividad los participantes recibirán la pista para la siguiente actividad corta. La pista será una descripción básica del personaje que van a buscar. **Ejemplo:** Hombre mayor, con bigote y lleva un sombrero.

Materiales:

- Luz de bengala de 18 cm (lluvia de estrellas)
- Tabla de progreso de actividades

Figura 60

Luz de Bengala 18 cm



Nota. Tomado de Mercado Libre (2019)

CEMENTERIO NUEVO- GAMIFICACIÓN CORTA

Nombre de la actividad: Búsqueda del personaje

Tiempo de duración: 30 minutos

Perfil del participante:

Esta actividad corta está dirigida a todos los participantes del recorrido de 10 años en adelante. Se requiere creatividad, atención, manejo de memoria, observación de detalles, relación de la narración con el entorno que los rodea. El participante debe tener interés por la cultura e historia del lugar que se encuentra visitando. Todos los participantes deben estar motivados por aprender y tener una capacidad de atención alta, frente a diferentes distractores.

Motivación del juego:

Aprender sobre la cultura y los personajes más importantes de la parroquia.

Logro de la actividad:

Estimular la capacidad de relacionar una descripción con la representación gráfica, así como la imaginación de los participantes y atención.

Acción e Indicaciones:

Los participantes divididos en grupos en la actividad anterior deberán a lo largo del recorrido guiado encontrar las fotografías ocultas que están relacionadas a los personajes expuestos en el área. Estas fotografías pueden ser desde la imagen de un personaje descrito u objetos personales que el guía mencionará a los participantes como parte de la información a brindar.

Existen 8 fotografías escondidas dentro del recorrido, el equipo que encuentre más objetos al final será el ganador.

Figura 61

Fotografía ejemplo actividad Búsqueda del personaje



Nota. Tomado de Pinterest

Recompensa a obtener:

El equipo que menos fotografías encuentre será el encargado de la actividad de integración que se realizara el día siguiente a la hora del desayuno.

Materiales:

- Fotografías que se relaciones a los personajes más importantes de la parroquia

Descripción: Fotografías impresas en hojas de papel de 7 cm de largo por 7 cm de ancho.

- Tabla de progreso de actividades

*Nota: los imprimibles de las fotografías se encuentran en el Anexo 12

CENTRO ECO CULTURAL ÑUKANCHIK YUYAY – ACTIVIDAD DE GAMIFICACIÓN 3 (FINAL)

Nombre de la actividad: Elabora tu instrumento

Tiempo de duración: 1 hora

Perfil del participante:

Esta actividad se diseñó para niños entre las edades de 6 a 12 años, quienes ya tienen manejo y control de habilidades motrices como el manejo de pinturas, pincel y tijeras. Quienes serán capaces de combinar su imaginación, creatividad y capacidad para seguir instrucciones. Además de tener interés sobre la música y cuáles son los instrumentos musicales que representan a la cultura de la parroquia.

Motivación de la actividad:

Rescatar el conocimiento y uso de instrumentos ancestrales como el “Palo de lluvia” y aprender como la música es capaz de representar y dar a conocer al mundo la cultura del lugar en donde fue creada.

Logro de la actividad:

Estimular las habilidades motrices y creativas de los niños a través de la creación de este instrumento.

Acción e Indicaciones:

Cada niño deberá presentar las semillas de frejol que obtuvo en la actividad de **GAMIFICACIÓN 2** para poder retirar el resto de materiales como tubos de papel. Palillos de dientes, tijeras, goma, pinturas entre otros, para construir su instrumento musical. La persona encargada enseñará paso a paso como construirlo.

Los participantes deberán completar todos los pasos y realizarlos tal y como se les fue explicados. En caso de que el participante no pueda hacerlo por sus propios medios, deberá ser acompañado por un adulto. Después de terminar de construir el instrumento, el siguiente paso es la decoración. En este punto el aspecto que mejor se debe tomar en cuenta es la creatividad de cada niño. Una vez terminado su diseño este tendrá que sonar una melodía con el instrumento terminado.

Figura 62

Palo de Lluvia



Nota. Tomado de Sapos y Princesas (2018)

Recompensa a obtener:

Al final de todas las actividades de **Gamificación** todos los participantes tendrán un pequeño obsequio, por completar toda la ruta.

Materiales:

- Tubos de cartón
- Cinta adhesiva
- Semillas de frejol
- Palitos de dientes
- Papel aluminio
- Aguja gruesa.
- Tijera

- Goma.
- Témperas y pincel
- Tabla de progreso de actividades

Nombre de la actividad: Bailemos juntos

Tiempo de duración: 1 hora

Perfil del participante:

Personas entre las edades de 13 a 59 años, que les guste la música, sean creativos y extrovertidos. Con capacidad para el trabajo en equipo, cooperación y con sentido de ritmo y ganas de bailar. Todos los participantes de esta actividad deberán estar dispuestos a dejarse llevar por la música, expresar las emociones que escucharla le transmite.

Deben tener el interés de aprender sobre la cultura de la parroquia a través de sus diferentes expresiones artísticas, su motivación debe de ser el entender el mensaje que estas transmiten y saber apreciar lo propio.

Motivación del juego:

Conocer la cultura de un pueblo o lugar a través de sus expresiones artísticas, como su música, pasos de baile, vestimenta y costumbres típicas de la música tradicional.

Logro de la actividad:

Conocer los pasos, música, vestimenta y costumbres típicas de la música tradicional. Estimular la coordinación de los participantes, así como sus capacidades creativas y motrices.

Acción e Indicaciones:

A los grupos conformados como recompensa en la actividad de **GAMIFICACIÓN 2** se les asignará una canción tradicional de la parroquia. El guía les contará la historia detrás de su letra o melodía. Posteriormente se enseñará varios pasos que el grupo de danza del centro cultural usa en sus coreografías. A continuación, se les dará un tiempo de 20 minutos para que puedan preparar su coreografía que cuente la historia de la canción asignada.

Dentro de esta coreografía deberán participar todos los integrantes del grupo y tener un papel en la misma, finalmente las coreografías deberán ser presentadas a todos.

Recompensa a obtener:

Todos los participantes recibirán un pequeño obsequio por haber completado todas las actividades de **Gamificación**.

Materiales:

- Música
- Lugar abierto con una longitud de 4 metros cuadrados
- Tabla de progreso de actividades

Nombre de la actividad: Siente la música

Tiempo de duración: 1 hora

Perfil del participante:

Actividad diseñada para personas de 60 años en adelante, personas que les gusta la música y son capaces de apreciar la melodía de cada canción. Con manejo y control de su sentido del oído, creatividad y ritmo. Con la motivación principal de

aprender sobre la cultura de un lugar a través de sus expresiones artísticas representativas.

Motivación del juego:

Conocer la cultura de un pueblo o lugar a través de sus expresiones artísticas, además demostrar lo difícil que es realizar música, lograr una melodía armoniosa y motivar al trabajo en equipo.

Logro de la actividad:

Estimular el sentido auditivo y la capacidad de seguir órdenes.

Acción e Indicaciones:

Todos los participantes deberán seleccionar un instrumento disponible del centro cultural. El anfitrión reunirá a todos en un lugar y procederá a dar un ritmo determinado y el resto de personas debe seguirlo de tal forma que suene armónico. Cada persona debe tomar en cuenta la fuerza con la que quiere que su instrumento suene y el momento adecuado para que la melodía no sufra ningún tipo de desentonación.

Al final cada participante deberá expresar lo que sintió al entonar el instrumento y decir porque escogió ese.

Recompensa a obtener:

Todos los participantes que hayan completado todas las actividades de gamificación recibirán un pequeño obsequio representativo de su viaje.

Materiales:

- Instrumentos musicales del centro cultural (guitarras, panderetas, triangulo, piano, tambor, palos de lluvia, entre otros)
- Tabla de progreso de actividades

Costeo del producto turístico

A la hora de determinar el costo que tiene la realización de este producto se tomó en cuenta proveedores de la comunidad y se calculó con grupos de hasta 20 personas. Dado el estado de las vías internas de la parroquia por donde pasa la ruta no se puede realizar grupos más grandes, debido a que el transporte no podría tener acceso. A continuación, se detalla el costeo del producto Oasis Yaruqueño:

Tabla 29

Costeo Producto Natural Oasis Yaruqueño

OASIS YARUQUEÑO			
Actividad	Descripción	Costo por producto	Costo por persona
Transporte	Transporte de 20 PAX Vehículo 4X4 Valor por dos días	\$ 300	\$ 15
Guianza	Guía nacional Dos días, Incluye alojamiento y alimentación Valor por 2 días	\$ 200	\$ 10
Alquiler de bicicletas	Alquiler y transporte de 15-20 bicicletas	\$ 100	\$ 5
Entrada Coturco	\$ 1 por persona	\$ 20	\$ 1
Almuerzo Coturco y canelazo	\$ 3.50 por persona	\$ 70	\$ 3.50
Entrada Vivero	\$ 5 por persona incluye bolsa de frutos de regalo	\$ 100	\$ 5
Hospedaje (cena y desayuno)	Hospedaje en Hab dobles y triples Desayuno y cena incluido	\$ 300	\$ 15
Antorchas y velas	\$ 2 por persona	\$ 40	\$ 2
Entrada centro cultural	\$3 dólares por persona	\$ 60	\$ 3
Almuerzo día 2	Almuerzo en la estancia del Sabor \$ 3 por personal	\$ 60	\$ 3
Materiales gamificación	\$ 3 por persona	\$ 60	\$ 4
Total		\$ 1.350	\$ 67.50

OASIS YARUQUEÑO			
Gastos administrativos	10%	\$135	\$ 6.75
Gastos de publicidad y promoción	Campaña de promoción \$100 Promoción en redes: \$50	\$150	\$ 7.50
Total		\$ 1.635	\$ 81.75
Utilidad por producto	10 %	\$ 163.5	\$ 8.18
Total		\$ 1.798.5	\$ 89.93

Nota. Todos los costos fueron basados en los precios vigentes en el mercado de prestadores.

Conclusiones

- El trabajo de investigación dada su naturaleza recopiló información de fuentes de tipo bibliográficas para realizar el desarrollo del tema. Desde el punto de vista turístico se recopiló y analizó el tema a través de diferentes perspectivas de autores con los cuales se desarrolló y sustentó el Capítulo I referente a marco teórico, referencial y legal.
- Por medio de la investigación bibliográfica se encontró que el uso del término **Gamificación** en el ámbito turístico únicamente se ha desarrollado en países europeos, como España. Por lo cual tiene fundamentación teórica y se puede adaptar a países sudamericanos como Ecuador.
- La metodología de investigación a utilizar dentro de este trabajo es de tipo no experimental, exploratoria con un enfoque de tipo mixto. Así se logró obtener y manejar la información de forma correcta y esta fue verificada por expertos y personas que manejan el tema; de esta forma se logró resultados apegados a la realidad por la que atraviesa la parroquia. Para conocer la situación actual de la zona se ha realizado un diagnóstico micro y macro. Gracias al análisis que conforma este, se pudo determinar cuáles son los recursos con los que cuenta la parroquia, además de cuáles son las necesidades de los pobladores de esta.
- Para el levantamiento de información se aplicaron dos tipos de instrumentos de recopilación de información. La primera es la entrevista tanto a un representante del GAD parroquial como a los prestadores de servicios turísticos. Con este se pudo determinar cómo se encuentra el desarrollo del turismo en la parroquia. La segunda fue el uso de encuestas a los potenciales turistas para determinar cuál es el perfil del visitante, obteniendo como resultados la motivación y

necesidades para realizar actividad turística. Además de la encuesta a la comunidad de Yaruquí, cuyos resultados reflejan la predisposición positiva frente al turismo.

- Dentro de la propuesta en primer lugar se realizó una identificación de los recursos turísticos con los que cuenta la parroquia, para determinar su potencialidad. También se levantó un perfil del visitante con el cual se determina hacia quien va direccionado la propuesta. Finalmente, se realizó dos productos turísticos; uno con enfoque natural y otro cultural que utilizan herramientas de gamificación como factor diferenciador y aquel que genera la motivación de visita.
- La propuesta está diseñada a favor del desarrollo y aprovechamiento de los recursos con los que cuenta la parroquia rural de Yaruquí. Contiene actividades que contribuyen al desarrollo y fortalecimiento de la actividad turística de la parroquia desarrollando actividades de **Gamificación** como un factor de innovación.
- Todas las actividades de **Gamificación** están diseñadas para atraer el interés de los pasajeros, así como generar la motivación de descubrir sobre la cultura, historia y la vida cotidiana de la población Yaruqueña. Con el objetivo de crear una experiencia única, además de fomentar una imagen turística de la parroquia que en un futuro sirva para atraer más visitantes.
- Los productos turísticos de esta propuesta tienen los enfoques natural y cultural, debido a que estos son los aspectos que destacan a la parroquia y que dentro de la actividad turística se convierten en su mayor fortaleza, debido a que las nuevas tendencias de turismo están direccionadas a fortalecer estos puntos. El turismo en parroquias rurales debe ser una fuente de nuevas oportunidades en

las que la población tenga un mejor estilo de vida, pero sin perder sus raíces, por este y otros motivos el componente cultural de las diferentes actividades planteadas en la propuesta ayudan a fortalecerlo.

Recomendaciones

- Para la investigación de los primeros capítulos se recomienda la búsqueda bibliográfica en revistas de importancia científica dado que son la que manejan las investigaciones más actuales, además de su confiabilidad que destaca, también se recomienda la búsqueda de fuentes en otros idiomas dado que amplían la información existente sobre los distintos temas.
- Se recomienda en caso de necesitarse ampliar información sobre las fuentes seleccionadas para marco referencial ponerse en contacto con los autores de los textos seleccionados, esto ayuda a ahondar en los temas y resuelve dudas que puedan presentarse de una manera mucho más directa.
- Dada la situación actual del COVID-19 se recomienda el uso de las tecnologías para la aplicación de los instrumentos de recopilación de información, como encuestas y entrevistas. El uso de aplicativos como Google Formularios y las plataformas de reuniones virtuales facilitan la toma de información y mantienen las normas de bioseguridad. En el paso de recopilación de la información es importante contar con aliados representantes del área de investigación, mismo que sirva de mediador y fuente para la obtención de los distintos datos que ayuden a la investigación en curso.
- Se recomienda para la realización de etapas de diagnóstico realizar un contacto con las autoridades de la parroquia de manera que se conviertan en una fuente de información sobre el lugar y contribuyan con sus ideas, recomendaciones y experiencias sobre el sitio de investigación.
- Se recomienda dentro del desarrollo de un producto turístico tomar en cuenta todo el entorno o sistema turístico que rodea a la zona seleccionada de manera

que se pueda generar una propuesta que cubra las necesidades básicas a cumplirse para entregar un producto con buenas características y experiencias.

- Se recomienda para dar a conocer al producto turístico elaborado a través de los prestadores de servicios tomar contacto con puntos conocidos o de confianza que se sientan abiertos a la opción, en el caso de las agencias de viajes se puede tomar como apoyo las empresas en las que se ha desarrollado prácticas preprofesionales.
- Se recomienda el uso de herramientas digitales que contribuyan a diseñar o desarrollar los elementos gráficos que forman parte claves de la propuesta de investigación como el caso de Tailor Brand, Canva, Google My Maps, entre otros. Estas herramientas contribuirán a ilustrar de mejor manera las actividades propuestas y su desarrollo.
- Se recomienda para futuras investigaciones se trabaje en la imagen turística de la parroquia, misma que se centre en todos sus atractivos naturales, así como culturales, de manera que se contribuya a un mejor posicionamiento de la zona.

Referencias

- Aguilar , D. (Octubre de 2020). Recorridos a lo largo de Yaruquí. Quito, Pichincha, Ecuador.
- Arias, J. (2013). *Censo de Población*. Obtenido de Biblioteca Virtua en Población: <https://ccp.ucr.ac.cr/bvp/texto/13/censos.htm>
- Azadegan, A., & Riedel, J. (2012). Serious games integration in companies: A research and application framework. A research and application framework. In Proceedings of the 2012 IEEE 12th international conference on advanced learning technologies . *ICALT2012*, 485-487.
- Bavaresco, A. (2006). *Proceso Metodológico en la Investigación*. Maracaibo: EDILUZ.
- Beni, C. (2001). *Dimensão e dinâmica do SISTUR - sistema turismo*. Sao Paulo: ECA/UPS.
- Beni, M. (1998). Análise estrutural do turismo. *SENAC*, 15-23.
- Bertalanffy, L. (1986). *Teoría General de los Sistemas*. México: Fondo de Cultura Economica.
- Chacón, C., & Vergara, C. (2015). Análisis Del Sistema Turístico De La Plaza Foch Y Su Área De Influencia En El Barrio La Mariscal En El Distrito Metropolitano De Quito. UDLA.
- Chávez, R. (2015). *Introducción a la Metodología de la Investigación*. Machala: Ediciones utmach.
- Cohen, E. (1979). A phenomenology of tourist experiences. *Sociology*(13), 179-201.
- COTEC. (2000). *Economía de la innovación: Las visiones de Ralph Landau y Christopher Freeman*. Madrid: COTEC.
- Díaz, L., García, U., Martínez , M., & Varela , M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *ELSEVIER*, 162-167.

- Dirección Metropolitana de Administración. (2020). *Administraciones Zonales*. Obtenido de Municipio de Quito: <https://www.quito.gob.ec/index.php/administracion-general/direccion-metropolitana-de-informatica/65-administraciones-zonales>
- E-Korstanje, M. (2015). Un análisis crítico del turismo creativo. *Gran Tour*, 23-41.
- El Comercio. (26 de abril de 2020). El INEC no publicará la encuesta de empleo este 27 de abril del 2020. *El Comercio*, págs. -. Obtenido de El Comercio.
- Fajardo, I., Rojas, A., & Ortega, S. (2011). El turismo alternativo como estrategia de conservación de la reserva de la biosfera de la Mariposa Monarca. *Quivera*(1), 115-133.
- Fares, E., & Velasco, S. (2017). *“PLAN DE DESARROLLO TURISTICO PARA LA PARROQUIA DE YARUQUI, PERTENECIENTE AL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA PERIODO 2018 – 2020 “*. Obtenido de Repositorio UCE: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/15491/1/T-UCE-0005-CEC-009.pdf>
- Figueroa, L., Cavazos, J., & Moreno, Y. (2015). Modelo para el desarrollo de productos y servicios turísticos rurales sustentables. *El periplo sustentable*(28), 115-139.
- Finol, T., & Nava, H. (1996). *Procesos y Productos en la Investigación Documental*. Maracaibo: Universidad del Zulia.
- FLACSO- PNUMA. (2011). *Perspectivas del ambiente y cambio climático en el medio urbano: Distrito Metropolitano de Quito*. Obtenido de Biblioteca FLACSO: <https://biblio.flacsoandes.edu.ec/catalog/resGet.php?resId=54250>
- Freeman, C. (1975). *Teoría Económica de la Innovación*. Madrid: Alianza Editorial.
- GAD de la Parroquia Rural de Yaruquí. (2019). Plan de Ordenamiento Territorial.

Gobierno Autónomo Descentralizado de la Parroquia Rural de Yaruquí. (2015). Plan de Ordenamiento Territorial.

Gobierno Autonomo Descentralizado de Yaruquí. (2019). *Turismo*. Obtenido de Gobierno Autonomo Descentralizado de Yaruquí (página oficial): <http://www.yaruqui.gob.ec/web/index.php/contenido/item/turismo>

Gobierno Autonomo Descentralizado de Yaruqui. (s.f.). *Nuestro barrios*. Obtenido de Gobierno Autonomo Descentralizado de Yaruqui página oficial: <http://www.yaruqui.gob.ec/web/index.php/contenido/item/barrio-coniburo>

Gobierno Provincial de Pichincha. (29 de agosto de 2017). *Distrito Metropolitano de Quito*. Obtenido de Gobierno Provincial de Pichincha: <https://www.pichincha.gob.ec/cantones/distrito-metropolitano-de-quito>

Goraymi. (2018). *Yaruquí, Parroquia rural del CAntón Quito*. Obtenido de Goraymi: <https://www.goraymi.com/es-ec/pichincha/quito/rurales/yaruqui-aa1fed512>

Graterol, R. (03 de 2011). *Metodología de la Investigación*. Obtenido de Monografías: <https://jofillop.files.wordpress.com/2011/03/metodos-de-investigacion.pdf>

Gurría , M. (2004). *Introducción al Turismo*. México: Trillas.

Hernández Sampieri, R. (2017). *Metodología de la Investigación* (sexta ed.). México D.F.: Mc Graw Hill Education.

Hernández, R., Baptista, M., & Fernández, C. (2017). *Metodología de la Investigación* (sexta ed.). México D.F.: Mc Graw Hill Education.

Hunickle , R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). A formal approach to game design and game research. *19th national conference of artificial intelligence*, (pág. 1722).

Huotari , K., & Hamari , J. (2012). Defining Gamification: A Service Marketing Perspective. *Proceedings of the 16th International Academic MindTreck Conference* (págs. 17-22). Tampere: HIIT.

- Ibáñez, R., & Villalobos, I. (2012). Tipologías y antecedentes de la actividad turística: turismo tradicional y turismo alternativo. *Medio ambiente y política turística en México*(1), 17-33.
- Instituto Nacional de Estadística y Censos. (2010). *Resultados del censo 2010 de la población y vivienda en el Ecuador Pichincha*. Obtenido de <https://www.ecuadorencifras.gob.ec/wp-content/descargas/Manualateral/Resultados-provinciales/pichincha.pdf>
- Instituto Nacional de estadísticas y censos. (05 de 12 de 2017). *Tras las cifras de Quito*. Obtenido de Instituto Nacional de estadísticas y censos: <https://www.ecuadorencifras.gob.ec/tras-las-cifras-de-quito/>
- Kim, K. (2000). El papel de la gamificación en mejorar la motivación intrínseca usar un programa de lealtad. 7(1), 41-51.
- Leiper, N. (1979). The framework of tourism,. *Annals of Tourism Research*, 6(4), 390-407.
- Mazarrasa, K. (2016). El Turismo experiencial y Creativo: El caso de Cantabria. *International Journal of Scientific Management and Tourism*, 195-203.
- Medina, J. (04 de 2012). "MODELO DE GESTIÓN ADMINISTRATIVA PARA EL GOBIERNO DE LA PARROQUIA DE YARUQUÍ, CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA". Obtenido de Repositorio UCE: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/1220/1/T-UCE-0003-21.pdf>
- Mercado libre. (2019). *Luces De Bengala*. Obtenido de Mercado libre: https://articulo.mercadolibre.com.mx/MLM-688126912-120-luces-de-bengala-45-cm-envio-incluido-_JM
- Ministerio de Turismo. (2017). Boletín de Estadísticas Turísticas 2012-2016. *Boletín de Estadísticas Turísticas*, 1-179.

- Ministerio de Turismo. (2017). *MANUAL DE SEÑALIZACIÓN TURÍSTICA*. Quito.
- Ministerio de Turismo. (2020). *Catastro de Prestadores de servicios Cantón Quito*. Quito.
- Molina, S. (1991). *Conceptualización del Turismo*. México: Limusa.
- Morales Pérez, B. (21 de marzo de 2019). *Gamificando la Clase de Historia: Una propuesta didáctica*. Obtenido de Universidad Internacional de la Rioja: <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/8364/MORALES%20PEREZ%20BELEN.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Morillo, M. (2011). Turismo y producto turístico. Evolución, conceptos, componentes y clasificación. *Visión Gerencial*(1), 135-158.
- Mulet, J. (2005). La innovación, concepto e importancia económica. *Sexto Congreso de Economía de Navarra* (págs. 21-36). Navarra: COTEC.
- Municipio del Distrito Metropolitano de Quito. (2015). *Plan Metropolitano de Desarrollo y Ordenamiento Territorial 2015- 2025*. . Obtenido de http://www7.quito.gob.ec/mdmq_ordenanzas/Sesiones%20del%20Concejo/2015/Sesi%C3%B3n%20Extraordinaria%202015-02-06/Plan%20Metropolitano%20de%20Desarrollo%20y%20Ordenamiento%20Territorial%202015-2025/Volumen%20I/5.%20Diagno%CC%81stico%20Social.pdf
- Naranjo, M. (2009). Motivación: Perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia . *Revista Educación*, 153-170.
- Organización Mundial de Turismo. (2008). Barómetro OMT del Turismo Mundial. 6(1), 1.
- Organización Mundial del Turismo . (2019). *Definiciones de turismo de la OMT*. Obtenido de OMT: <https://www.e-unwto.org/doi/pdf/10.18111/9789284420858>
- Organización Mundial del Turismo. (1998). *Introducción al Turismo*. Madrid: WTO.

- Phillips, A. (1971). *Technology and Market Structure*. Lexington: Mass.
- Pujuña , M. J. (02 de 08 de 2018). *Guía Turística Yaruquí*. Obtenido de ISSUU:
https://issuu.com/mariajosepajuna/docs/guia_para_imprimir__1_
- Quito Turismo. (2019). *Sistema Institucional de Indicadores Turísticos - UIO Cifras*.
Obtenido de EMPRESA PÚBLICA METROPOLITANA DE GESTIÓN DE
DESTINO TURÍSTICO: http://www.quito-turismo.gob.ec/descargas/LOTAIP2020/web/Perfil_residentes_EC_a_Quito-2019%20%283%29.pdf
- Ramírez, J. (2014). *Gamificación. Mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional*. Madrid: SC Libro.
- Rivera, M. (2013). "El turismo experiencial como forma de turismo responsable e intercultural". *Relaciones interculturales en la diversidad*, 199-2017.
- Sapos y princesas. (2018). *5 Instrumentos caseros para hacer con niños*. Obtenido de Sapos y princesas: <https://saposyprincesas.elmundo.es/ocio-en-casa/manualidades-para-ninos/instrumentos-caseros-para-hacer-con-ninos/>
- Schumpeter, J. (1934). *Teoría del Desarrollo Económico*. Inglaterra: Universidad de Harvard.
- Seabon, K., & Fels, D. (2015). Gamification in theory and action: A survey. *International Journal of Human-Computer Studies*, 74(1), 14-31.
- Secretaria de Salud. (2017). *Aprendizajes de experiencias internacionales sobre enfoques de poder, participación y toma de decisiones comunitarias*. . Obtenido de <https://www.tarsc.org/publications/documents/Shaping%20health%20Estudio%20de%20caso%20DMQ%20Ecuador2017.pdf>

Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo. (2017). Plan Nacional de Desarrollo

Toda una Vida” .

Selstad, L. (2007). The social anthropology of the tourist experience. Exploring the

“middle role”. *Scandinavian Journal of Hospitality and Tourism*, 7(1), 19-33.

Sexton, W. (1977). *Teorías de la Organización*. México: Trillas.

Stoner, A. (1996). *Administración*. México: Pearson.

Torres, M. (1998). Un turismo alternativo: reutilización de molinos y almazaras.

Cuadernos de turismo(2), 147-158.

Velasteguí, E. (2020). El turismo en la naturaleza retos y oportunidades.

ConcienciaDigital, 3(1), 63-74.

Vergopoulos, H. (2016). La experiencia turística: ¿una experiencia de los ámbitos de

experiencia turística ? *Tourism Review*, 1-49.

Werbach, K., & Hunter, D. (2014). *Revoluciona tu negocio con las técnicas de los*

juegos. Madrid: Pearson.

Werbach, K., & Hunter, D. (2015). *The gamification toolkit: dynamics, mechanics and*

components for the win. Wharton: Wharton School Press.

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game*

mechanics in web and mobile apps. Canada: O' Reilly Media.

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game*

Mechanics in Web and Mobile Apps. Cambridge: O`Eilly Media.