



**UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**

**CARRERA DE TURISMO Y HOTELERIA**

**MODALIDAD: PRESENCIAL**

**Proyecto de Investigación previo a la obtención del título de Licenciado  
en Turismo y Hotelería.**

**TEMA:**

---

**“APLICACION MOVIL COMO HERRAMIENTA DE DIFUSION DE LA  
GASTRONOMIA AMBATEÑA”**

---

**AUTOR:** Guerrero Guevara Jairo Josué

**TUTORA:** Ing. Mg. María Cristina Páez Quinde

**Ambato-Ecuador**

**2017**

## **APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN**

### **CERTIFICA:**

Yo, Ing. Mg. María Cristina Páez Quinde con C.I 1803381423 en mi calidad de Tutora del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “**APLICACIÓN MOVIL COMO HERRAMIENTA DE DIFUSION DE LA GASTRONOMIA AMBATEÑA**”, desarrollado por el egresado Jairo Josué Guerrero Guevara, considero que dicho informe investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.



---

Ing. Mg. María Cristina Páez Quinde

**TUTORA**

## **TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN**

### **AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quien, basado en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad del autor.



---

Jairo Josué Guerrero Guevara

C.I. 1804364899

**AUTOR**

## **CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR**

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: “**APLICACIÓN MOVIL COMO HERRAMIENTA DE DIFUSION DE LA GASTRONOMIA AMBATEÑA**”, autorizo su reproducción total o parcial de ella, siempre y cuando este dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no sea utilizado con fines de lucro.



---

Jairo José Guerrero Guevara  
C.I 1804364899

**AUTOR**


## **AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

La comisión de estudio y calificación del Informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “**APLICACIÓN MOVIL COMO HERRAMIENTA DE DIFUSION DE LA GASTRONOMIA AMBATEÑA**”, presentada por el Sr. Jairo Josué Guerrero Guevara egresado de la Carrera de Turismo y Hotelería promoción septiembre 2017-febrero 2018, una vez revisada y calificada la investigación, se APRUEBA en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de la investigación y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

### **LA COMISIÓN**

o



Ing. Diego Melo, Mg.

MIEMBRO DEL TRIBUNAL



PhD. Sonia López, Mg.

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

## **DEDICATORIA**

Como resultado del esfuerzo y el compromiso que están reflejados en este proyecto está dedicado a Dios quien levanta la cabeza y renueva las fuerzas de quienes ponen su confianza y futuro en él. A mis padres quienes han cumplido con amor, dedicación y fe la labor de proveedores y guías en la vida de un hijo.

Ya te lo he ordenado: ¡Sé fuerte y valiente! ¡No tengas miedo ni te desanimes! Porque el Señor tu Dios te acompañará dondequiera que vayas

(Josué 1:9)

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios por ser quien me ha dado los medios, las herramientas y las fuerzas, todo como en una lluvia de bendiciones para poder cumplir con esta meta personal.

A mi familia por ser mi soporte y las herramientas por las cuales todas las bendiciones llegaron a mi vida.

A mis amigos por ser más que hermanos en las ocasiones adecuadas y alentarme cuando necesitaba renovar mis ánimos.

A mis maestros de la Universidad Técnica de Ambato, a quienes aportaron en mi formación profesional, brindándome sus conocimientos día a día.

A mi tutora Ing. Mg. María Cristina Páez Quinde por su guía, paciencia, colaboración y apoyo en la elaboración de este trabajo. Así como a mis revisores el Ing. Diego Melo y PhD. Sonia López quienes aportaron como revisores para culminar este trabajo.

## INDICE GENERAL

Caratula.....	i
Indice De Gráficos.....	vii
Indice De Tablas.....	ix
Indice De Imagenes.....	xii
Resumen Ejecutivo.....	xiii
Introducción.....	xiv
Capitulo I.....	1
El Problema.....	1
1.1. Tema.....	1
1.2 Planteamiento Del Problema.....	1
1.3. Justificación.....	5
1.4 Objetivos.....	6
Capítulo II.....	7
Marco Teórico.....	7
2.1 Antecedentes Investigativos.....	7
2.2. Fundamentacion Filosofica.....	8
2.3. Fundamentacion Legal.....	8
2.4 Categorias Fundamentales.....	10
2.5 Hipotesis.....	39
Capitulo III.....	39
Metodologia De La Investigación.....	39
3.1 Enfoque.....	39
3.2 Modalidades De La Investigación.....	39
3.3 Nivel O Tipo De Investigación.....	40
3.4 Población Y Muestra.....	40
3.5 Operacionalización De Las Variables.....	41
3.6 Plan De Recolección De La Información.....	45
3.7 Plan De Procesamiento De La Información.....	46
Capitulo IV.....	47
Análisis E Interpretación De Resultados.....	47
4.1 Análisis De Los Resultados (Encuesta).....	47
4.2 Recursos.....	62



4.3 Verificación De La Hipótesis .....	62
Capítulo V.....	68
Conclusiones Y Recomendaciones .....	68
5.1 Conclusiones .....	68
5.2 Recomendaciones.....	68
Capítulo VI.....	70
6. Propuesta .....	70
6.1 Datos Informativos: .....	70
6.2. Antecedentes De La Propuesta.....	72
6.3. Justificación.....	74
6.4. Objetivos .....	75
6.5. Análisis De La Factibilidad.....	76
6.6 Administración De La Propuesta .....	77
6.7. Metodología .....	77
7. Bibliografía.....	134
Anexos .....	156

## INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Árbol de Problemas .....	2
Gráfico 2: Superordinación conceptual .....	10
Gráfico 3: Subordinación conceptual (Variable Independiente) .....	11
Gráfico 4: Subordinación Conceptual (Variable Dependiente).....	11
Gráfico 5: Sexo de los participantes de la encuesta.....	47
Gráfico 6: Edad de los participantes de la encuesta .....	48
Gráfico 7: Sector de residencia de los participantes de la encuesta .....	49
Gráfico 8: Discapacidad de los participantes de la encuesta. ....	50
Gráfico 9: Frecuencia de salida a restaurantes .....	51
Gráfico 10: Preferencias alimenticias de los encuestados .....	52
Gráfico 11: Preferencias en los platos tradicionales.....	53
Gráfico 12: Preferencia de platos en la gastronomía ambateña.....	54
Gráfico 13: Preparación de la gastronomía ambateña .....	55
Gráfico 14: Medios de información de gastronomía ambateña.....	57
Gráfico 15: Horas de ocupación en un celular .....	58
Gráfico 16: Uso de las aplicaciones en el celular .....	59
Gráfico 17: Aplicación móvil con mayor uso .....	60
Gráfico 18: Contenidos de preferencia en una aplicación .....	61
Gráfico 19: Curva de Simetría de variables.....	64
Gráfico 20: Grafico de uso de tiempo en cocina tradicional .....	65
Gráfico 21: Sexo de los participantes de la encuesta.....	97
Gráfico 22: Edad de los participantes de la encuesta .....	98
Gráfico 23: Discapacidad de los participantes de la encuesta. ....	99
Gráfico 24: Disposición de tecnología de los participantes .....	100
Gráfico 25: Sistema operativo de smartphones .....	101
Gráfico 26: Sistema operativo de Tablet .....	102
Gráfico 27: Conocimiento de una aplicación móvil .....	103
Gráfico 28: Descarga de apps .....	104
Gráfico 29: Tiempo invertido en apps.....	105
Gráfico 30: Tiempo invertido en apps de Tablet .....	106
Gráfico 31: Cantidad de aplicaciones.....	107
Gráfico 32: Cantidad de aplicaciones de Tablet.....	108

Gráfico 33: Pago por aplicaciones.....	109
Gráfico 34: Características generales de una app.....	110
Gráfico 35: Características generales de una app.....	111
Gráfico 36: Característica más importante de una app.....	112
Gráfico 37: Uso de apps de cocina.....	113
Gráfico 38: Ámbito de uso de apps.....	114
Gráfico 39: Utilidad de la app en aprendizaje.....	116
Gráfico 40: Interacción con la app.....	117
Gráfico 41: App como herramienta de aprendizaje.....	118
Gráfico 42: App en aprendizaje de cocina.....	119
Gráfico 43: Acogida de la cocina con la app.....	120
Gráfico 44: Opinión del entorno social sobre la app.....	121
Gráfico 45: Recursos para cocinar con la app.....	122
Gráfico 46: Conocimiento necesario de cocina.....	123
Gráfico 47: Compatibilidad de dispositivos.....	124
Gráfico 48: Ayuda para uso de la app.....	125
Gráfico 49: Desarrollo de actividades propuestas en la app.....	126
Gráfico 50: Desarrollo de actividades de cocina con asistencia.....	128
Gráfico 51: Tiempo para desarrollo de las actividades de la app.....	129
Gráfico 52: Confianza de uso en la app.....	130
Gráfico 53: Uso de la app en la cocina.....	131
Gráfico 54: Recomendación del uso de la app.....	132

## INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Atributos Y Métricas Asociadas.....	19
Tabla 2. Llapingacho .....	30
Tabla 3. Cuyes De Ficoa.....	31
Tabla 4. Empanadas De Morocho .....	32
Tabla 5. Pan De Pinllo.....	33
Tabla 6. Colada Morada Y Empanadas De Viento .....	34
Tabla 7. Gallinas De Pinllo.....	36
Tabla 8. Tortillas De Maiz Con Tinapa De Chochos .....	37
Tabla 9. Chocolate Ambateño .....	38
Tabla 10. Población .....	40
Tabla 11. Variable Independiente: Aplicaciones Móviles.....	41
Tabla 12. Variable Dependiente: Gastronomía Ambateña.....	43
Tabla 13: Recolección De La Información.....	45
Tabla 14: Sexo De Los Participantes De La Encuesta .....	47
Tabla 15: Edad De Los Participantes De La Encuesta .....	48
Tabla 16: Sector De Residencia De Los Participantes De La Encuesta .....	49
Tabla 17: Discapacidad De Los Participantes De La Encuesta.....	50
Tabla 18: Frecuencia De Salida A Restaurantes .....	51
Tabla 19: Preferencias Alimenticias De Los Encuestados .....	52
Tabla 20: Preferencias En Los Platos Tradicionales .....	53
Tabla 21: Preferencia De Platos En La Gastronomía Ambateña.....	54
Tabla 22: Preparación De Gastronomía Ambateña .....	55
Tabla 23: Medios De Información De Gastronomía Ambateña.....	56
Tabla 24: Horas De Ocupación En Un Celular .....	58
Tabla 25: Uso De Las Aplicaciones En El Celular .....	59
Tabla 26: Aplicación Móvil Con Mayor Uso .....	60
Tabla 27: Contenidos De Preferencia En Una Aplicación .....	61
Tabla 28: Resumen De Contrastes De La Hipótesis.....	63
Tabla 29: Prueba De Normalidad .....	64
Tabla 31: Prueba T Muestras Emparejadas .....	66
Tabla 32: Correlaciones De Muestras Emparejadas.....	66

Tabla 33: Prueba De Muestras Emparejadas .....	66
Tabla 34. Clasificación De Ingredientes De Platos Tradicionales Ambateños .....	73
Tabla 35: Tabla De Doble Entrada De Datos Para Evaluación De Proveedores De Desarrollo De Apps .....	78
Tabla 36: Sexo De Los Participantes De La Encuesta .....	97
Tabla 37: Edad De Los Participantes De La Encuesta .....	98
Tabla 38: Discapacidad De Los Participantes De La Encuesta.....	99
Tabla 39: Disposición De Tecnología De Los Participantes.....	100
Tabla 40: Sistema Operativo De Smartphones.....	101
Tabla 41: Sistema Operativo De Tablets.....	102
Tabla 42: Conocimiento De Una Aplicación Móvil.....	103
Tabla 43: Descarga De Apps .....	104
Tabla 44: Tiempo Invertido En Apps .....	105
Tabla 45 Tiempo Invertido En Apps De Tablet .....	106
Tabla 46: Cantidad De Aplicaciones .....	107
Tabla 47: Cantidad De Aplicaciones De Tablet .....	108
Tabla 48: Pago Por Aplicaciones.....	109
Tabla 49: Características Generales De Una App .....	111
Tabla 50: Característica Más Importante De Una App .....	112
Tabla 51: Uso De Apps De Cocina .....	113
Tabla 52: Ámbito De Uso De Apps.....	114
Tabla 53: Utilidad De La App En Aprendizaje .....	116
Tabla 54: Interacción Con La App. ....	117
Tabla 55: App Como Herramienta De Aprendizaje .....	118
Tabla 56: App En Aprendizaje De Cocina .....	119
Tabla 57: Acogida De La Cocina Con La App. ....	120
Tabla 58: Opinión Del Entorno Social Sobre La App.....	121
Tabla 59: Recursos Para Cocinar Con La App.....	122
Tabla 60: Conocimiento Necesario De Cocina .....	123
Tabla 61: Compatibilidad De Dispositivos .....	124
Tabla 62: Ayuda Para Uso De La App .....	125
Tabla 63: Desarrollo De Actividades Propuestas En La App .....	126
Tabla 64: Desarrollo De Actividades De Cocina Con Asistencia.....	127
Tabla 65: Tiempo Para Desarrollo De Las Actividades De La App .....	129

Tabla 66: Confianza De Uso En La App.....	130
Tabla 67: Uso De La App En La Cocina.....	131
Tabla 68: Recomendación Del Uso De La App .....	132
Tabla 1: Tabla De Doble Entrada De Datos Para Evaluación De Proveedores De Desarrollo De Apps .....	143
Tabla 2: Resumen De Contrastes De La Hipótesis.....	148
Tabla 3: Prueba De Normalidad .....	148
Tabla 4: Prueba T Muestras Emparejadas .....	150
Tabla 5: Correlaciones De Muestras Emparejadas.....	150
Tabla 6: Prueba De Muestras Emparejadas .....	151

## INDICE DE IMAGENES

Imagen 1: Localización .....	71
Imagen 2: Diseño estructura visual de la aplicación móvil 1 .....	79
Imagen 3: Diseño estructura visual de la aplicación móvil 2 .....	80
Imagen 4: Diseño estructura visual de la aplicación móvil 3 .....	80
Imagen 5: Pantalla principal de la app.....	81
Imagen 6: Pantalla de menú de platos .....	82
Imagen 7: Pantalla de contactos .....	82
Imagen 8: Desarrollo página de inicio.....	85
Imagen 9: Pantalla de Ambato.....	86
Imagen 10: Pantalla de menú de platos .....	87
Imagen 11: Pantalla de Platos.....	88
Imagen 12: Pantalla del plato en específico. ....	89
Imagen 13: Pantalla de Red social Instagram.....	90
Imagen 14: Pantalla de TasteMakers.....	91
Imagen 15: Pagina Redes Sociales .....	92
Imagen 16: Pantalla de contacto.....	93
Imagen 17: Aplicación Google Play.....	94
Imagen 18: Proceso de instalación de la aplicación .....	94
Imagen 19: Apertura de la aplicación.....	95
Imagen 20: Pantalla principal app “TasteAmbato” .....	95

## **RESUMEN EJECUTIVO**

**TEMA:** “APLICACION MOVIL COMO HERRAMIENTA DE DIFUSION DE LA GASTRONOMIA AMBATEÑA”.

**AUTOR:** Guerrero Guevara Jairo Josué

**TUTOR:** Ing. Mg. María Cristina Páez Quinde

**Resumen:** El presente trabajo de investigación tiene como objetivo principal evaluar el impacto que las tecnologías móviles tienen sobre la difusión actual de la gastronomía ambateña, partiendo desde el origen, cambios y aportaciones a través de la historia de los principales ingredientes que conforman el menú tradicional de la ciudad además de la identidad que estos aportan a la localidad, hasta la constatación del grado de aceptabilidad que las diversas opciones culinarias tradicionales tienen en la población local si es que son sometidas a una promoción acoplada a una sociedad tecnológica que espera tener todas sus actividades e intereses disponibles mediante el uso de dispositivos móviles.

El resultado del proyecto servirá como una herramienta tecnológica auxiliar para impulsar el interés y el conocimiento que las generaciones actuales tienen sobre la cocina tradicional del cantón Ambato mediante la distribución de información culinaria en cuanto a procesos de preparación de los distintos platos presentes en el menú tradicional local que permitan fortalecer la identidad cultural en la sociedad ambateña de una manera práctica y didáctica.

**Palabras Claves:** Cultura; Gastronomía Tradicional; Aprendizaje, Tecnología; App; Difusión.



## **INTRODUCCIÓN**

La presente investigación por su modalidad es una propuesta de desarrollo, por sus objetivos de tipo descriptivo, según el lugar físico es de campo. Su respectiva planificación, está diseñada por capítulos los cuales son:

**CAPÍTULO I.-** Se establece la contextualización del problema desde un punto de vista: macro, meso y micro destacando principalmente la problemática percibida.

Se diseñan interrogantes por medio de las cuales se determinan causa y efecto, para en función de ello realizar una prognosis futurista; además, se precisan variables, así como los respectivos objetivos y justificación.

**CAPÍTULO II.-** Se considera los antecedentes de la investigación, el marco teórico con las respectivas fundamentaciones: filosófica y legal. Detalla las categorías fundamentales de la investigación: variable independiente, variable dependiente; además, se formula las respectivas Hipótesis.

**CAPÍTULO III.-** Se plantea la metodología mediante la cual se procederá al levantamiento de la información requerida a nivel del análisis de investigación. Esto refiere a: diseño de la investigación, la población, operacionalización de las variables, técnicas e instrumentos de recolección de datos.

**CAPÍTULO IV.-** Hace referencia al análisis de los resultados, análisis e interpretación de resultados con las respectivas tablas y graficas estadísticas direccionada a la comprobación de las hipótesis plateadas.

**CAPITULO V.-** Conclusiones y recomendaciones, obtenidas a partir de análisis estadístico de la investigación.

**CAPITULO VI. -** Se establece la propuesta y se describen las referencias

Bibliográficas - Linografía y Anexo.

# CAPITULO I

## EL PROBLEMA

### 1.1. TEMA

Aplicación móvil como herramienta de difusión de la gastronomía ambateña.

### 1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

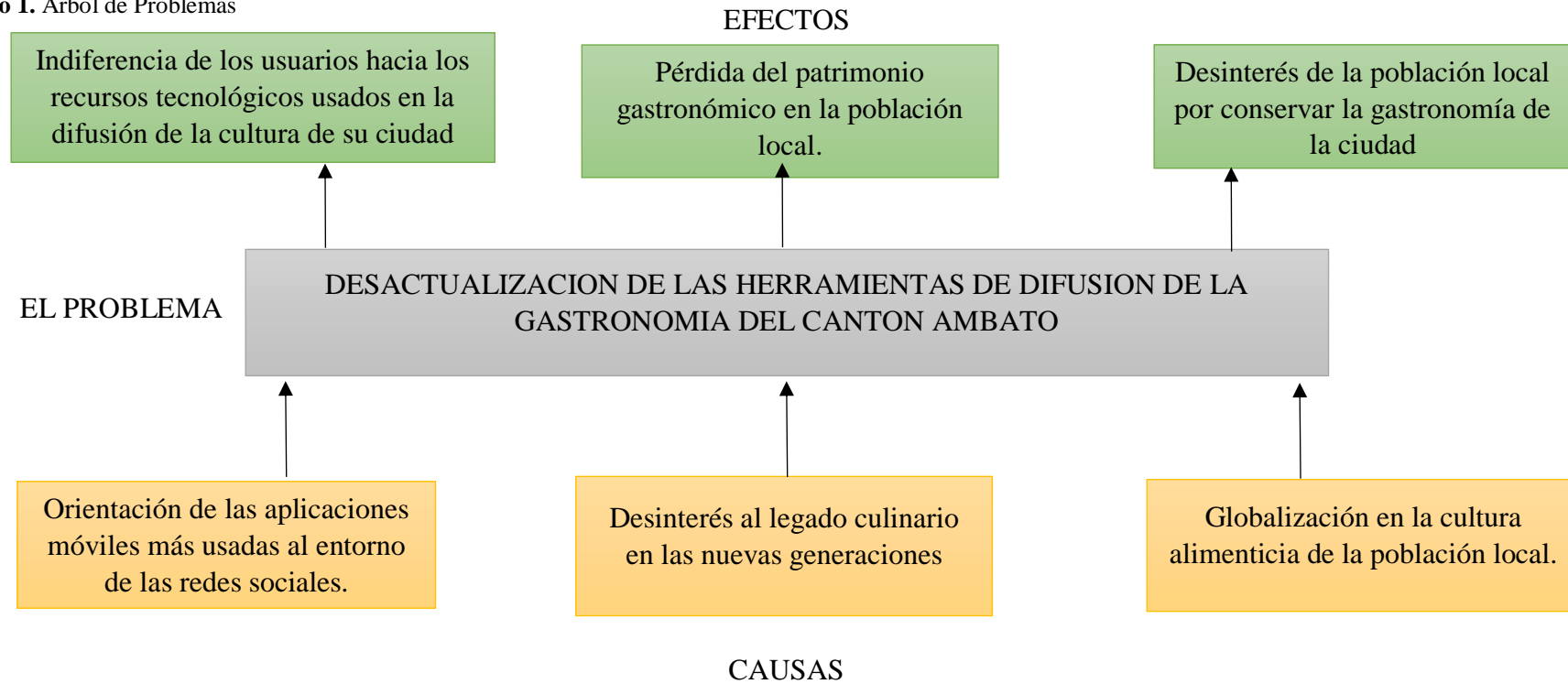
#### 1.2.1 Contextualización.

Actualmente en el ámbito gastronómico, los recursos tecnológicos han ido adquiriendo especial relevancia y han venido a transformar procesos, técnicas e instrumentos culinarios; mediante la aplicación de modernos modelos pedagógicos como video tutoriales cortos, con los cuales nuevos movimientos empresariales buscan crecer satisfaciendo necesidades de los usuarios en internet; tal es el caso de las "apps" móviles en este caso las que están orientadas a la gastronomía cuyas marcas se están posicionando en las redes de comunicación virtual con cada vez más seguidores; según la revista Actualidad Gastronómica (2016) entre las apps más solicitadas en los países latinos se puede constatar más de 100 millones de usuarios afines a diversas actividades en el entorno culinario, el cual está dispuesto a través de internet así como en apps móviles y videos.

En el Ecuador las recetas de platillos fáciles, innovadores y llamativos circulan día a día por las redes. Pero al momento de cocinar estas ideas suelen perderse por la web, sin embargo, así como en todos los países de Latinoamérica en donde hay un grupo de aplicaciones liderando el ranking de usuarios, descargas y videos, este país no es la excepción cuyos usuarios según Veintimilla (2017) escritora del diario El Comercio tienen una acogida de entre 200 mil entre las suscripciones de videos y contenidos

Tungurahua es una provincia llena de habitantes que permanecen siempre conectados a la tecnología que ahora es de muy fácil alcance y aun cuando no existen datos específicos sobre la incidencia de estas nuevas "apps" en esta sociedad en específico al formar parte de las provincias con más movimiento comercial del país, se puede decir, que las personas interesadas de la cocina sabrán sacarles partido a las apps de recetas. Con ellas pueden incursionar en la elaboración de platos vanguardistas, pero también recorrer el mundo a través de la gastronomía. Estas aplicaciones cuentan con videos, consejos y todo tipo de información para que el usuario conquiste el paladar de sus amigos y familiares

**Gráfico 1.** Árbol de Problemas



Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)

### **1.2.1. Análisis crítico**

Luego de determinar el problema en la desactualización del método de difusión de la gastronomía del cantón Ambato se han reconocido diversas causas que contribuyen de directamente en la problemática. Según Marin (2017) Las aplicaciones sociales como WhatsApp, Messenger, Instagram y la app de Facebook se posicionan constantemente en el Top 5 de las aplicaciones más descargadas del primer trimestre de 2017, ya sea en el mercado de App Store de iOS como en Google Play Store de Android. Es decir, que las aplicaciones móviles más usadas están orientadas al entorno de las redes sociales, de esta manera se puede apreciar la indiferencia existente desde los usuarios hacia herramientas tecnológicas que promuevan la difusión de información cultural de su localidad.

En los últimos años ha empezado a nacer la preocupación por el Gobierno y el sector gastronómico por desarrollar esfuerzos en el rescate, la preservación y re-significación de la cocina tradicional de sus pueblos. Restrepo (2015) afirma que la sociedad entre los 15 y 30 años son la población de vital importancia para la perduración de la cocina, de este modo se convierten en diversificadores en cara a los visitantes locales y foraneos, aun así cuando se cuestiona a este segmento de la sociedad sobre sus gustos gastronómicos, la cocina tradicional no se presenta en los primeros puestos.

Al revisar este panorama sobre la realidad en la sociedad moderna, se puede apreciar que la pérdida del patrimonio gastronómico de la localidad se va acrecentando conforme nuevas generaciones se involucran más en el desenvolvimiento de la sociedad.

Otra de las causas encontradas está relacionada a las repercusiones que tiene la globalización en la transformación cultural de muchas sociedades incluyendo los cambios de su cultura alimenticia, Rodríguez (2011) enuncia que la máxima expresión de la cultura es una buena cocina que brinda vida al consumidor y a la vez alimenta su identidad, por esta razón las prácticas de cocina es un resultado de la historia de cada sociedad en armonía con el entorno ecológico al que está sujeta, siendo así que la identidad cultural en el ámbito alimenticio se puede considerar como una sedimentación cultural en el pasar de los años, pero la cocina no ha sido explotada ni aprovechada de la mejor manera y en algunos casos las referencias que atribuyen la importancia que merece este rasgo cultural importante son escasas hablando de esta como un recurso turístico en el contexto cultural.

Alimentación es un término con un amplio campo de análisis que va más allá de la decisión que un individuo como señala Ayuso Peraza & Castillo León (2017) cada una

de estas decisiones tiene como trasfondo un contexto social y una expresión de la identidad cultural de la persona; cuando una sociedad establece su alimentación con su específica forma de preparación, servicio y el contexto en el cual se llevará a cabo, esta atribuyendo significados propios de su historia y por lo tanto de su cultura.

La cocina de una región a pesar de constituir una de las expresiones más interesantes sobre la identidad de su sociedad, es uno de los componentes culturales más afectados por la globalización, siendo a partir de esta que las nuevas generaciones prefieran progresivamente reemplazar su herencia gastronómica por nuevos hábitos alimenticios de países del primer mundo, perdiendo de esta manera una parte esencial de su identidad frente al resto del mundo.

### **1.2.3. Prognosis**

Después de realizar entrevistas a miembros de la localidad se llegó a la conclusión de que al no desarrollar la presente investigación sobre las aplicaciones móviles como herramienta de difusión de la gastronomía ambateña, la pérdida de una gran parte de la identidad cultural en la población local y en sus generaciones futuras se acrecentará hasta formar un total desconocimiento de la gastronomía de la ciudad y como efecto de esto el deterioro del patrimonio existente, además de un bajo índice de desarrollo del turismo gastronómico, y la disminución progresiva de la demanda turística.

### **1.2.4 Formulación del Problema**

¿Cuál es el impacto de las aplicaciones móviles como herramienta de difusión de la gastronomía del cantón Ambato?

### **1.2.5 Preguntas Directrices**

- ✓ ¿Cuál es la condición actual de la gastronomía en el cantón Ambato?
- ✓ ¿Qué platos conforman el menú gastronómico del cantón Ambato?
- ✓ ¿Cómo influye la aplicación móvil en la promoción gastronómica Ambateña?

### **1.2.6 Delimitación del Objeto de Investigación**

#### **Delimitación Espacial**

**Provincia:** Tungurahua

**Cantón:** Ambato

## **Delimitación Temporal**

La presente investigación se llevará a cabo en los meses septiembre 2017- diciembre 2017

### **1.3. JUSTIFICACIÓN**

Esta investigación es de gran interés por su aporte al descubrimiento de la realidad de la gastronomía del cantón Ambato; además de algunos factores que afectan en la conservación y promoción culinaria de esta ciudad como: el conocimiento del producto en la población local, el patrimonio culinario de la ciudad, el cambio en la cultura alimenticia en las nuevas generaciones, etc.; fortaleciendo de esta manera la identidad de una parte importante de la cultura de los pobladores a fin de que se pueda transmitir a toda la localidad y de igual manera puedan transmitirla a los visitantes que llegan al cantón. Su importancia se encuentra en el enfoque que se le dará en difundir la gastronomía del cantón mediante herramientas de difusión masiva y actual acorde a las tendencias de la sociedad.

La presente investigación es novedosa por ser la primera en enfocarse en la realidad de las generaciones actuales de la población local en el contexto del conocimiento que estas poseen acerca de los platos típicos del cantón y su preparación tradicional.

La utilidad de este proyecto de investigación está en función como información de referencia para el desarrollo de futuras investigaciones que tengan como fin el crecimiento de la gastronomía en la localidad.

Es factible de realizarse porque posee tanto recursos humanos como tecnológicos y de información necesaria para ejecutar este proyecto de una manera óptima, y así ofrecer a los usuarios un nuevo método de aprendizaje e intercambio de información en la gastronomía tradicional.

Los beneficiarios en esta investigación serán los pobladores del cantón Ambato y la sociedad en general más aun a las nuevas generaciones, quienes son parte del denominado grupo de los nativos informáticos, quienes tienen acceso a la tecnología y a las aplicaciones móviles; y además a las migrantes digitales quienes reforzarán su conocimiento gastronómico sobre la ciudad.

## **1.4 OBJETIVOS**

### **1.4.1 Objetivo General**

Evaluar el impacto de las aplicaciones móviles como método de difusión de la gastronomía ambateña

### **1.4.2. Objetivos Específicos**

- Identificar la condición gastronómica actual en el cantón Ambato
- Seleccionar los platos que conforman el menú gastronómico del cantón Ambato
- Evaluar la influencia que presenta la app como herramienta de promoción gastronómica en el cantón Ambato

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

En la Universidad Técnica de Ambato se han realizado pocas investigaciones relacionadas a la difusión gastronómica de un sector determinado, de los cuales se tomaron como antecedentes los siguientes trabajos investigativos:

Flores (2016) *EL VALOR TURÍSTICO CULTURAL DE LA GASTRONOMÍA TÍPICA DE LA PARROQUIA ATOCHA – FICOA Y SU CONTRIBUCIÓN EN LA IDENTIDAD GASTRONÓMICA DEL CANTÓN AMBATO*; Pag.75, (Tesis de grado previo a la obtención del título de licenciada en Turismo y Hotelería, Universidad Técnica de Ambato). Ambato. Recuperado de: <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/23457> 23457 concluye que:

- “Mediante la investigación realizada se ha podido exponer que la gastronomía incentiva a un individuo a desplazarse hacia un destino, porque provoca interés a las personas que relacionan la gastronomía típica con la cultura, valores, creencias, costumbres y tradiciones del lugar que es visitado.
- Los turistas encuestados visitan los restaurantes de la parroquia Atocha - Ficoa, consideran a la Gastronomía Típica Ambateña como un atractivo turístico de motivación, por reflejar parte de la naturaleza del ambateño, porque es parte de la cultura regional, por su calidad y variedad.
- Las motivaciones por la gastronomía típica se dan por diferentes aspectos que impulsa interés a las personas, como las motivaciones físicas- fisiológicas y culturales, es decir la gastronomía típica no solo es el acto de comer si no de conocer una cultura diferente porque las personas asocian la gastronomía con la cultura del lugar que se está visitando.” (Flores Carrasco, 2016, p.75).

Al igual que en otros lugares a nivel nacional, la parroquia de Atocha cuenta con un gran referente de la comida típica del cantón, la gastronomía transmite cultura valores, creencias, costumbres y tradiciones y esto es lo que se busca mantener; esta investigación contribuye con una problemática planteada muy similar a la de la ciudad de Ambato, por tanto, ciertos argumentos serán muy útiles al desarrollo de esta investigación.

Cujano (2016). *LA GASTRONOMÍA TÍPICA BASADA EN LA UTILIZACIÓN DE PRODUCTOS AGRÍCOLAS ORGÁNICOS COMO APORTE AL DESARROLLO DE NUEVAS ALTERNATIVAS TURÍSTICAS PARA EL CANTÓN SANTIAGO DE PÍLLARO*; Pag. 67. (Tesis de grado previo a la obtención del título de licenciado en Turismo y Hotelería, Universidad Técnica de Ambato). Ambato. Recuperado de: <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/23243> concluye que:



- “Al analizar la gastronomía típica en el cantón, se concretó que, posee gran riqueza cultural basada en tradiciones y costumbres, lo cual la hace tan variada convirtiéndose en una atracción novedosa hacia los turistas.
- Se comprobó por medio de diferentes autores, la importancia de la aplicación de un estilo de vida más sana, el cual puede ser obtenido por medio de productos orgánicos.
- Los productos orgánicos son un potencial hacia el área turística, por medio del agroturismo, y ante todo en la gastronomía, a través de la elaboración de alimentos sanos, elaborados a base de productos naturales, atrayendo una cantidad considerable de turistas.
- El desarrollo del turismo gastronómico en el cantón ha mejorado en los últimos años, la gastronomía típica con base en los productos orgánicos tiene un gran potencial para convertirse en una alternativa de turismo para el cantón.” ( Cujano Guachi, 2016, p.67).

La conservación de productos naturales especialmente dentro del ámbito de la alimentación es imprescindible para poder contribuir a la elaboración de platos de calidad y confiables para los usuarios porque a largo plazo tendrán influencias en la calidad de vida

## 2.2. FUNDAMENTACION FILOSOFICA

Esta investigación sienta sus bases en el paradigma crítico propositivo expuesto por Melero (2012) estudiando la realidad en la sociedad ambateña, en el desconocimiento que esta posee en cuanto a patrimonio gastronómico de su ciudad, además del acrecentamiento de este en las generaciones venideras; al identificar la problemática se plantea una alternativa propositiva para encontrar una solución a la misma mediante el uso de herramientas tecnológicas en la conservación y difusión de la identidad culinaria de la población aportando de esta forma al fortalecimiento en la cultura de la ciudad.

## 2.3. FUNDAMENTACION LEGAL

Para el desarrollo de la investigación es de importancia considerar el marco legal que permita sustentar la pertinencia regulatoria, considerando:

Constitución Política de la República del Ecuador. (2008, septiembre 28). *Titulo Segundo, Sección primera, Derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades*, Republica del Ecuador (2008),

“**Art. 13.-** Las personas y colectividades tienen derecho al acceso seguro y permanente a alimentos sanos, suficientes y nutritivos; preferentemente producidos a nivel local y en correspondencia con sus diversas identidades y tradiciones culturales.

El Estado ecuatoriano promoverá la soberanía alimentaria.” (Republica del Ecuador, 2008, p.13).

Constitución Política de la República del Ecuador. (2008, septiembre 28). *Titulo Segundo, Sección cuarta, Derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades*, Republica del Ecuador (2008),

“**Art. 21.-** Las personas tienen derecho a construir y mantener su propia identidad cultural, a decidir sobre su pertenencia a una o varias comunidades culturales y a expresar dichas elecciones; a la libertad estética; a conocer la memoria histórica de sus culturas y a acceder a su patrimonio cultural; a difundir sus propias expresiones culturales y tener acceso a expresiones culturales diversas. No se podrá invocar la cultura cuando se atente contra los derechos reconocidos en la Constitución.

**Art. 22.-** Las personas tienen derecho a desarrollar su capacidad creativa, al ejercicio digno y sostenido de las actividades culturales y artísticas, y a beneficiarse de la protección de los derechos morales y patrimoniales que les correspondan por las producciones científicas, literarias o artísticas de su autoría.

**Art. 25.-** Las personas tienen derecho a gozar de los beneficios y aplicaciones del progreso científico y de los saberes ancestrales.” (República del Ecuador, 2008, p. 15)

Constitución Política de la República del Ecuador. (2008, septiembre 28). *Título Séptimo, Sección Quinta, Cultura: Régimen Del Buen Vivir*, República del Ecuador (2008),

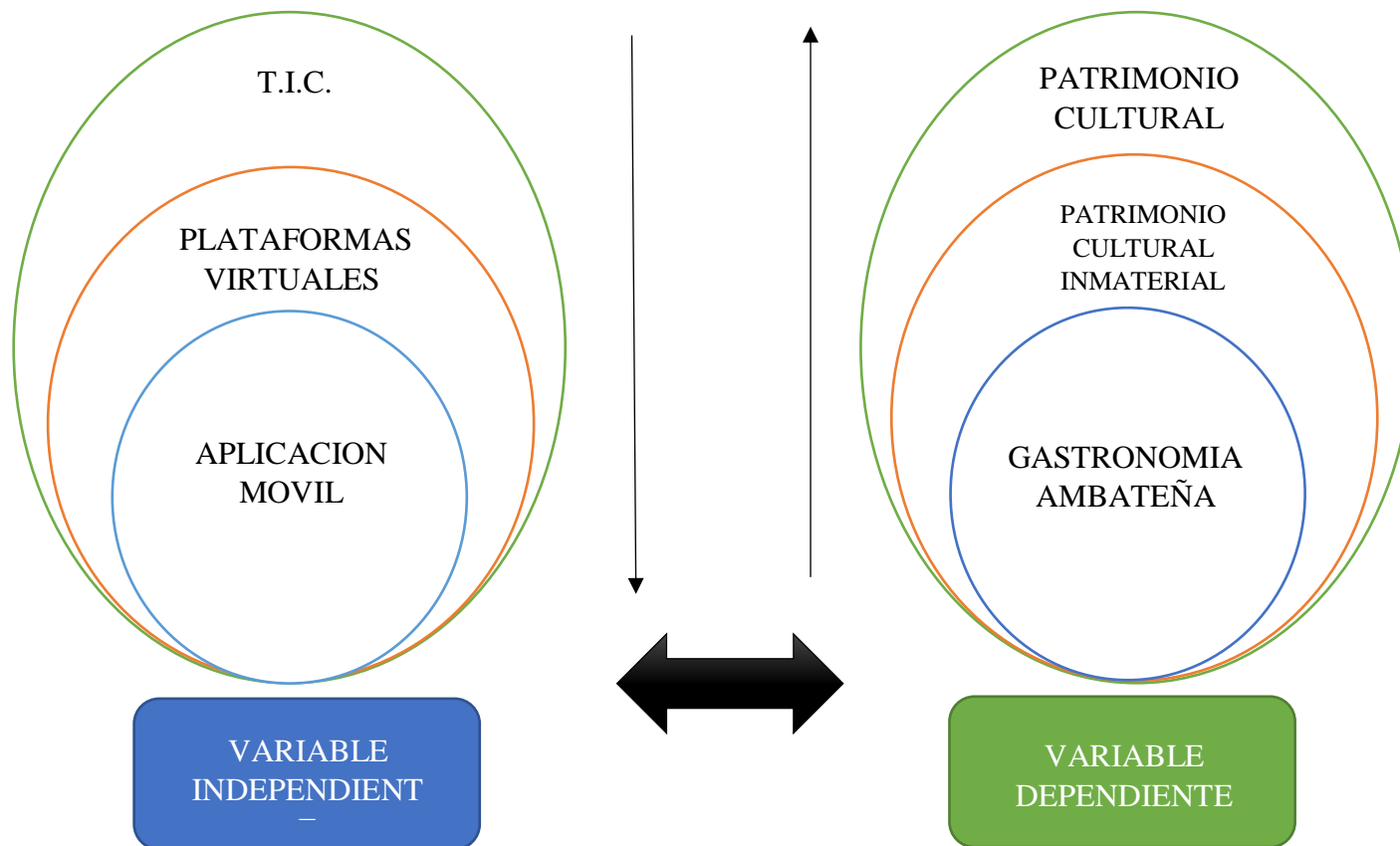
“**Art. 377.-** El sistema nacional de cultura tiene como finalidad fortalecer la identidad nacional; proteger y promover la diversidad de las expresiones culturales; incentivar la libre creación artística y la producción, difusión, distribución y disfrute de bienes y servicios culturales; y salvaguardar la memoria social y el patrimonio cultural. Se garantiza el ejercicio pleno de los derechos culturales.

**Art. 379.-** Son parte del patrimonio cultural tangible e intangible relevante para la memoria e identidad de las personas y colectivos, y objeto de salvaguarda del Estado, entre otros:

1. Las lenguas, formas de expresión, tradición oral y diversas manifestaciones y creaciones culturales, incluyendo las de carácter ritual, festivo y productivo.
2. Las edificaciones, espacios y conjuntos urbanos, monumentos, sitios naturales, caminos, jardines y paisajes que constituyan referentes de identidad para los pueblos o que tengan valor histórico, artístico, arqueológico, etnográfico o paleontológico.
3. Los documentos, objetos, colecciones, archivos, bibliotecas y museos que tengan valor histórico, artístico, arqueológico, etnográfico o paleontológico.
4. Las creaciones artísticas, científicas y tecnológicas.” (República del Ecuador, 2008, p.116-117).

## 2.4 CATEGORIAS FUNDAMENTALES

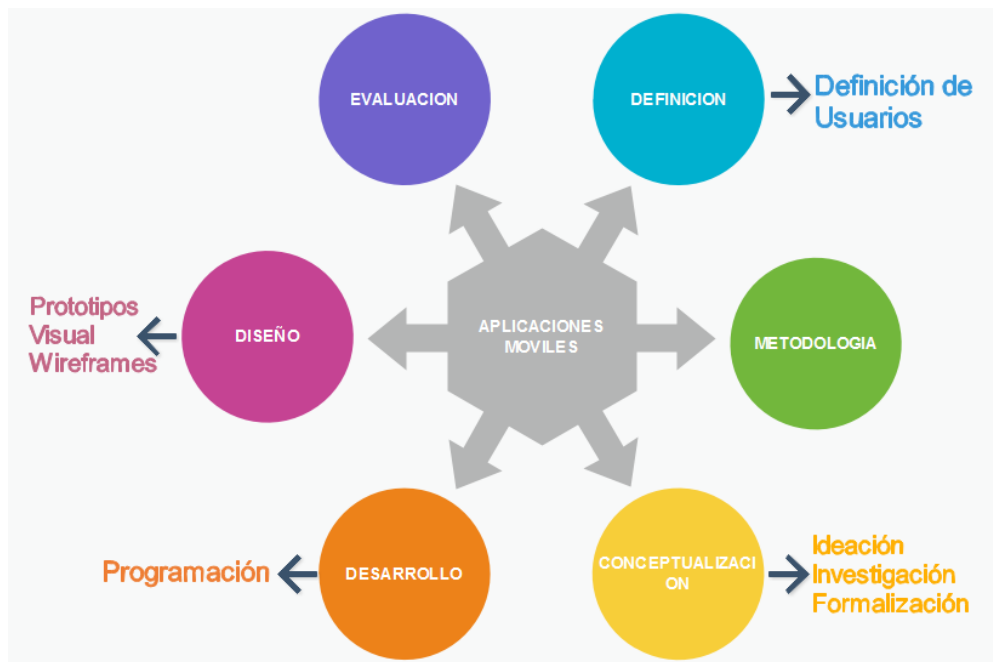
Gráfico 2. Superordinacion conceptual



Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)

## Subcategorías Fundamentales de la Variable Independiente

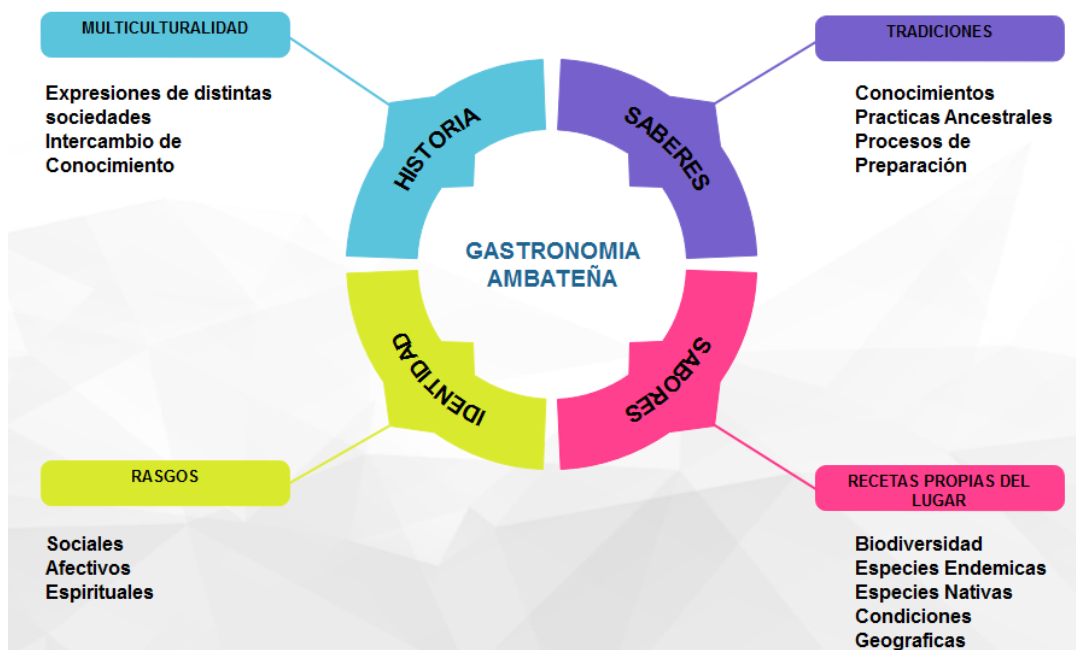
**Gráfico 3:** Subordinación conceptual (Variable Independiente)



Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)

## Subcategorías Fundamentales de la Variable Dependiente

**Gráfico 4:** Subordinación Conceptual (Variable Dependiente)



Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)

#### **2.4.1 Categoría Fundamental De La Variable Independiente:**

##### **APLICACIONES MOVILES**

La evolución tecnológica de los últimos años ha sido desarrollada con el objetivo de facilitar la vida diaria del ser humano, y entre estas facilidades se encuentra la de poder tener información sobre diversos temas al alcance de su ingreso en las redes de internet; siendo la información la “materia prima” de las nuevas generaciones abre una nueva era de automatización y readaptación de trabajos en donde las tecnologías de información y comunicación (TIC) van haciendo indispensable la interacción entre la sociedad y la tecnología.

Al momento de definir a las TIC Belloch (2012) las expone como tres ramas sistémicas que giran entre la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones, pero no funcionan de una manera separada, más bien se encuentran en constante interconexión y relación permitiendo de esta manera un mundo de nuevas realidades de comunicación.

En otras palabras podríamos definir a las TIC como tecnologías usadas para el almacenamiento de la información, en donde esta puede ser compartida en un entorno de comunicación y aprendizaje. El estudio en el campo de las TIC como Tvenge, Martinsen, & Vijay Keshav Kolla (2016) manifiesta se ha convertido desde ser cerrado e individual a tornarse en un entorno de aprendizaje de la sociedad en donde el compartir es el eje central del funcionamiento y las necesidades del usuario son el centro más no la tecnología.

Las expectativas en cuanto al uso de las TIC en el camino del aprendizaje son volubles pero para como Tvenge, et al. (2016) estas siempre están enmarcadas en los aspectos del aprendizaje, el mismo que se encuentra influenciado por el acceso creciente a nuevos datos y conocimiento haciéndolo más eficiente, y por lo tanto los participantes están más enfocados en las actividades relacionadas; además de que los nuevos ambientes en el aprendizaje tienen un alto nivel de trabajo conjunto incluyendo las nuevas oportunidades para que el usuario enriquezca un pensamiento crítico y desarrolle habilidades analíticas. Estos procesos del aprendizaje son factibles en el uso de las TICs pero deben contar con bases de actividades guiadas con el fin de tener una mayor incidencia en los resultados rebasando las expectativas de otros métodos.

Todos estos aspectos que conforman el intercambio de información colaborativo y controlado a un nivel social abren camino a herramientas de enseñanza virtual que satisfagan las necesidades de aprendizaje de los participantes.

Las plataformas virtuales se han convertido en la respuesta a esta necesidad, permitiendo la creación y control de información completa en diversos temas de interés para la sociedad en donde se desarrollen y que al mismo tiempo sean de fácil manejo para sus usuarios. Para García (2017) las plataformas virtuales se plantean como un medio de comunicación entre el usuario y un guía siendo la más importante cualidad de los campos de aprendizaje en el mundo electrónico, el desarrollo de estos entornos virtuales está construido a partir de un modelo de participación que planta sus bases primordialmente en un sistema de aprendizaje de colaboración de un grupo lo cual permite una mayor facilidad al acceso de información, actividades y recursos en el aprendizaje sin importar de qué índole sea.

De esta manera se promueve un aprendizaje activo de los participantes, en otras palabras, una plataforma virtual es un software dirigido a internet, con el fin de gestionar y desarrollar información didáctica en la red, mejorando de esta manera la comunicación entre los usuarios e impulsar el aprendizaje individual y colectivo. Aun cuando el aprendizaje y la enseñanza se han facilitado en varios sentidos para los usuarios, la tecnología tiene diversos retos que cumplir con el aprendizaje virtual como Navarro (2010) afirma en cuanto al potencial contenido y como este no podrá ser consumido hasta que la sociedad comprenda que el secreto de este sistema más que ser un cambio es una evolución de las actividades educativas que van desde la concepción, la planeación, la implementación y evaluación de la información, de otra manera no sería factible contar con materiales de tecnología avanzada si los participantes o consumidores no están aptos para el manejo y el provecho de esta clase de herramientas. Para poder acoplar el desarrollo de las tecnologías a las necesidades de aprendizaje de los usuarios es necesario que estas tengan la capacidad de adaptarse al entorno cambiante. Según Meléndez (2012) el crecimiento de las redes de información en internet ha ido desarrollándose a pasos agigantados en distintos ámbitos; en el caso de la enseñanza se busca aprovechar las ventajas de una vasta variedad de servicios presentes en la web, en donde además la característica fundamental es la actividad constante de los distintos usuarios mediante el establecimiento de comunidades con intereses comunes, con el fin de crear y compartir conocimiento, abriendo de este modo nuevas alternativas para la interacción entre los participantes.

Y son estas nuevas posibilidades de interacción que permiten que los usuarios construyan su conocimiento desde varias direcciones, es por esa razón que las plataformas han evolucionado a ser más prácticas y ser usadas incluso en un medio social para contribuir a las distintas clases de aprendizaje e intercambio de información.

Entre las herramientas de aprendizaje que conforman las plataformas virtuales de enseñanza, se encuentran las que se llevan a cabo por medio del uso de medios electrónicos también conocido como “Electronic Learning (e-learning); además existen las que se llevan a cabo en la combinación del aprendizaje presencial y el no presencial que se cumple a través de medios tecnológicos. Este método podría considerarse como un método híbrido al momento de compartir información; por otro lado, con la entrada al mercado de la tecnología móvil y su influencia en la vida cotidiana de los usuarios era solo cuestión de tiempo para que el aprendizaje electrónico móvil o Mobile learning (m-learning) ganara preferencia en las nuevas tendencias de obtención y difusión de información de varios ámbitos en diversos entornos de aprendizaje.

Como señala Moll (2016, Marzo, 16). m-learning: qué es, para qué sirve y qué usos tiene el en aula. El termino “m-learning” se trata de:

“Un aprendizaje electrónico móvil como metodología de enseñanza y aprendizaje que se vale de pequeños dispositivos móviles tales como smartphone, PDA, tableta, PocketPC, ipod y cualquier otro dispositivo de mano que tenga alguna conectividad inalámbrica.[...] que además aporta con varias ventajas al usuario:

- Facilita el aprendizaje de idiomas.
- Fomenta la metodología del Aprendizaje Basado en Problemas (ABP).
- Facilita la adquisición de determinadas habilidades.
- Fomenta la interacción y la comunicación.
- Fomenta el trabajo cooperativo y colaborativo mediante la distribución de tareas.
- Permite un mejor acceso a avisos y recordatorios.
- Fomenta la comunicación sincrónica (intercambio de información por internet en tiempo real) y asincrónica (comunicación entre personas cuando no existe una coincidencia temporal).
- Permite la publicación inmediata de contenidos, además permite la creación de nuevas comunidades de aprendizaje”. Recuperado de: <http://justificaturespuesta.com>

El m-learning como método de aprendizaje móvil presenta mayores facilidades para los participantes en diversos ámbitos como: la capacidad de tener información de diversas fuentes en un solo lugar, la portabilidad de dispositivos y en conjunto el acceso a internet que permiten que el usuario pueda acceder prácticamente desde cualquier sitio sin importar la hora, la flexibilidad que posee en la enseñanza adaptándose a las necesidades de cada participante, etc.

Los dispositivos móviles están inmersos en todas las actividades cotidianas de las sociedades como expresa Al-Hunaiyyan, Alhajri, & Al-Sharhan (2016) aun en los países desarrollados, su rápido crecimiento y alcance hicieron grandes cambios en varios entornos financieros,

turisticos y hoteleros; cambios que a su vez condujeron a nuevos retos para los participantes como el de descifrar la construcción de entornos de aprendizaje que no descuide las diferentes clases de actividades de las personas y sepa adecuarse a cada una de las culturas y tradiciones.

El m-learning también provee la oportunidad de reformular las estrategias de aprendizaje que son usadas en la actualidad aplicando la flexibilidad y practicidad que caracterizan a los dispositivos móviles; en la difusión de contenidos entre estos dispositivos y las redes de aprendizaje las aplicaciones informáticas (apps) juegan un papel primordial como recolectores de todos los componentes y características que abarca el m-learning.

Para Moll (2016) se entiende por aplicación móvil o app, a toda aplicación informática que se desenvuelve en Smartphones y Tablet, principalmente, y que están distribuidas a través de sistemas operativos como Android o iOS; para Cuello (2014) una aplicación es meramente un software, desglosando de una mejor manera el concepto se puede decir que el contexto bajo el cual las aplicaciones se desenvuelven en los móviles es similar al que los programas son para los ordenadores de escritorio.

Según San Mauro Martín , González Fernández , & Collado Yurrita (2014) las aplicaciones móviles se definen como softwares portalites destinados al funcionamiento en teléfonos inteligentes, tablets y otros dispositivos móviles, aunque estos softwares fueron desarrollados primordialmente para brindar soporte como herramientas de trabajo en correo electrónico o un calendario, sus variaciones han tenido un rápido crecimiento como resultado del desarrollo de nuevas tecnologías que hicieron que un teléfono inteligente pueda soportar nuevas aplicaciones móviles, todo esto sumado a que cada vez un mayor número de usuarios contaban con un celular inteligente; estas apps están presentes en el mercado en forma gratuita o de pago.

Al igual que los programas de computadora una aplicación tiene el mero objetivo de satisfacer determinada necesidad de información o educación sobre algún tema en específico que el usuario esté solicitando, mediante una interfaz interactiva y práctica dentro de lo posible a diferencia de un programa que puede ser mucho más sofisticado, las aplicaciones simplifican las actividades a la vida cotidiana del usuario.

Estas aplicaciones se desarrollan en entornos de un sistema operativo diseñado para dispositivos móviles, como se mencionó anteriormente, en la actualidad uno de los sistemas operativos de interacción entre el usuario y el dispositivo electrónico más utilizados en el medio social es “Android”; según Báez, Borrego, & Cordero (2015) Android se presenta como un conjunto de herramientas de un software para dispositivos móviles el mismo que fue creado y



desarrollado por la compañía Google, formando parte de millones de teléfonos celulares. Android es una plataforma importante para desarrolladores de aplicaciones móviles, una característica que lo aventaja de otras plataformas del mercado es que permite crear aplicaciones o modificar el sistema operativo de un dispositivo a cualquier persona que conozca sobre programación.

Android es un proveedor de aplicaciones que contribuyen a la automatización del intercambio de información en diversos ámbitos de los usuarios para el aprendizaje colectivo. El sistema operativo (SO) de Android presenta diversas ventajas y facilidades al momento de gestionar aplicaciones y estas facilidades se incrementan si el objetivo de las aplicaciones es el de compartir información y aportar al crecimiento de usuarios conectados, entre los beneficios de trabajar en este SO se encuentra la libertad que sus creadores colocaron a disposición de los usuarios para que puedan crear y gestionar sus propias aplicaciones, dándoles de esta manera la facultad de convertirse fácilmente en desarrolladores, esto hace que las redes de información puedan crecer constantemente; otra ventaja es que según sondeos aproximadamente 2 de cada 3 aplicaciones disponibles para dispositivos móviles son gratuitas atrayendo de esta manera la atención de millones de usuarios en el uso de las apps para diversos propósitos.

#### METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE UNA APLICACIÓN MÓVIL

En el entorno tecnológico de hoy en día los desarrolladores de aplicaciones son la nueva fuerza del crecimiento de los negocios a través de las redes, a causa de esto las metodologías utilizadas para el desarrollo de estos entornos de servicios deben ser unificadas para crear un alto nivel de calidad atractiva para el participante y eficiente.

Y fue esta necesidad misma de que la realización de proyectos se llevara a cabo de la manera más rápida posible que dio inicio al desarrollo de las denominadas “Metodologías Ágiles” para el desarrollo de softwares a corto plazo.

El término “Ágil” según Blanco, Camarero, Fumero, Warterski, & Rodríguez (2009) nace en febrero del 2001, tras una reunión en Utah, con el objetivo de esclarecer los valores y principios para el desarrollo de softwares rápidamente y que exista la capacidad de poder responder a cambios que pueden presentarse a lo largo del desarrollo del proyecto; además como señalan Blanco et al. (2009) “esta nueva idea tiene dos motivaciones claras: un alto número de proyectos que se retrasan o fracasan; y la baja calidad del software que se desarrolla”(p,5).

La filosofía de esta metodología se expone en cuatro apartados que según Gasca Mantilla, Camargo Ariza, & Medina Delgado (2014) son:

- “Desarrollar software que funciona más que conseguir buena documentación.
- La respuesta ante el cambio es más importante que el seguimiento de un plan.
- Colaboración con el cliente sobre negociación contractual.
- Individuos e interacciones sobre procesos y herramientas”(p,24).

Esta metodología se encuentra acentada en cinco fases: análisis, diseño, desarrollo, pruebas de funcionamiento y entrega, actividades que Gasca Mantilla, Camargo Ariza, & Medina Delgado (2014) describen de la siguiente manera:

“Análisis: En esta fase se analizan las peticiones o requerimientos de las personas o entidad para la cual se desarrolla el servicio móvil “Cliente”, el propósito es definir las características del mundo o entorno de la aplicación. Se realizan tres tareas: obtener requerimientos, clasificar los requerimientos y personalizar el servicio.[...]

Diseño: El objetivo de esta etapa es plasmar el pensamiento de la solución mediante diagramas o esquemas, considerando la mejor alternativa al integrar aspectos técnicos, funcionales, sociales y económicos. A esta fase se retorna si no se obtiene lo deseado en la etapa prueba de funcionamiento. [...]

Desarrollo: El objetivo de esta fase es implementar el diseño en un producto de software. [...]

Pruebas de funcionamiento: El objetivo de esta fase es verificar el funcionamiento de la aplicación en diferentes escenarios y condiciones. [...]

Entrega: Terminada la depuración de la aplicación y atendidos todos los requerimientos de última hora del cliente se da por finalizada la aplicación y se procede a la entrega del ejecutable, el código fuente, la documentación y el manual del sistema”. (Gasca Mantilla, et al. 2014, p. 20-35).

La aparición constante de nuevas tecnologías con mayores adaptaciones para facilitar la interacción del usuario con las interfaces de las apps móviles está creando en las personas un sentido de demanda en constante transformación que siempre busca la mejor calidad en el entorno de servicios tecnológicos, su actualización continua, así como en la solución de problemas que puedan presentarse con estos durante su uso en todos los ámbitos de la vida diaria como comercios, empresas, salud, alimentación, aprendizaje, social, etc.

## TECNOLOGÍA DE CALIDAD

Las características que definen el éxito de una aplicación están orientadas al nivel de calidad que su software presente ante los usuarios interesados, y esto a su vez está definido por el nivel de satisfacción de las expectativas que este haya tenido previo al uso del producto. Como Enriquez & Casas (2013) explican que la calidad de software para un sistema es equivalente a establecer una lista de atributos de calidad del software requeridos para ese sistema. Utilizando esta definición se puede afirmar que lo que hay que medir más puntualmente son ciertos atributos del software relacionados a la calidad.

La usabilidad de una aplicación se refiere a la facilidad en la que esta es manejada por el usuario y de si esta le permite hacer lo que necesita o alcanzar un fin determinado, Enriquez & Casas (2013) concreta que la usabilidad de una aplicación móvil esta sujeta a una serie de propiedades o características las cuales se miden bajo los siguientes atributos de software:

“Facilidad de Aprendizaje: La facilidad con la que los usuarios alcanzan objetivos específicos la primera vez que utilizan la aplicación. La primer experiencia que tiene los usuarios con un nuevo sistema es la de aprender a usarlo.

Memorabilidad: La facilidad para memorizar la forma de utilizar la aplicación y alcanzar objetivos específicos, y la facilidad con que vuelven a utilizar la aplicación después de un tiempo. La curva de aprendizaje debe ser significativamente menor para un usuario que ya utilizó el sistema, que para uno que es la primera vez que lo va a utilizar.

Errores: Los errores que comete el usuario al utilizar la aplicación y la gravedad de los mismos. La aplicación debe producir la menor cantidad de errores posibles. Si se producen, es importante que se den a conocer al usuario de forma rápida y clara, además de ofrecer algún mecanismo para recuperarse de ese error.

Contenido: Aspectos relacionados a la distribución del contenido y de los formatos utilizados para mostrar información al usuario.

Accesibilidad: Consideraciones tenidas en cuenta por posibles limitaciones físicas, visuales, auditivas o de otra índole de los usuarios.

Seguridad: Capacidad para alcanzar niveles aceptables de riesgo. Disponibilidad de mecanismos que controlan y protegen la aplicación y los datos almacenados.

Portabilidad: Capacidad de la aplicación de ser transferida de un entorno a otro (diferentes plataformas).

Contexto: Relacionado a los factores o variables del entorno de uso de la aplicación.”. (Enriquez & Casas, 2013, p. 28-29).

Los atributos presentados anteriormente se pueden dividir como menciona Enriquez & Casas (2013) en objetivos y subjetivos, los objetivos son medidos con la interacción usuario-aplicación, mientras que los subjetivos dependerán de la percepción que cada usuario tenga, por esta razón estos atributos están ligados a las emociones haciéndolos más difíciles de medir.

## MEDIDAS DE LA USABILIDAD

El contexto de un atributo es bastante abstracto por lo que no se lo puede medir de una manera directa, por esta razón se hace uso de la métrica para el cálculo del participante en finalizar una tarea. Enriquez & Casas (2013) explica el significado y las características de la métrica de la siguiente manera:

“Una métrica (medida) es un valor numérico o nominal asignado a características o atributos de un objeto computado a partir de un conjunto de datos observables y consistentes con la intuición. Una métrica debe cumplir con ciertas características:

- Debe tener características matemáticas deseables.
- Cuando una métrica representa una característica que aumenta cuando se presentan rasgos positivos o que disminuye al encontrar rasgos indeseables, el valor de la métrica debe aumentar o disminuir en el mismo sentido.
- Cada métrica debe validarse empíricamente en una amplia variedad de contextos antes de publicarse o aplicarse en la toma de decisiones”. (Enriquez & Casas, 2013, p. 28-29).

El objetivo de las métricas es revelar información a los evaluadores sobre la experiencia individual de los usuarios cuando usa la aplicación, los datos obtenidos con estas medidas

ayudan a elaborar un análisis más completo y tomar mejores decisiones que están relacionadas a la aplicación y su usabilidad. A continuación se muestra los atributos de usabilidad y las métricas asociadas para la cuantificación:

**Tabla 1:** Atributos y métricas asociadas

Atributos	Métricas
<b>Facilidad de Aprendizaje</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiempo usado para terminar una tarea la primera vez.</li> <li>• Cantidad de entrenamiento.</li> <li>• Curva de aprendizaje.</li> </ul>
<b>Memorabilidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Número de pasos, clicks o páginas usadas para terminar una tarea después de no usar la aplicación por un periodo de tiempo.</li> </ul>
<b>Errores</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Numero de errores.</li> </ul>
<b>Contenido</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cantidad de palabras por página.</li> <li>• Cantidad total de imágenes.</li> <li>• Número de páginas.</li> <li>• Tamaño de letra ajustable.</li> </ul>
<b>Accesibilidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cantidad de imágenes con texto alternativo.</li> </ul>
<b>Seguridad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Control de usuario.</li> <li>• Número de incidentes detectados.</li> <li>• Cantidad de reglas de seguridad.</li> </ul>
<b>Portabilidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grado con que se desacopla el software del hardware.</li> </ul>
<b>Contexto</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel de configuración.</li> <li>• Grado de conectividad.</li> <li>• Ubicación.</li> <li>• Características del dispositivo.</li> </ul>

Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)

Recuperado de: Enriquez & Casas (2013)

Además de que las aplicaciones móviles están siendo usadas como herramientas de trabajo y estudio, también han ganado terreno en el campo gastronómico, a causa del aumento de tablets y smartphones, hay una mayor posibilidad de usar estas nuevas tecnologías y apps en el aprendizaje y la difusión de diferentes opciones al momento de la preparación de alimentos, con el uso adecuado de estas herramientas digitales muchos sabores y conocimientos sobre el arte culinario de diversas regiones a nivel mundial pueden ser compartidos o difundidos, lo cual implica una forma moderna de promoción gastronómica de un lugar, y además una nueva vía

de conservación de muchos ingredientes, platos tradicionales, e historias que los anteceden para evitar el que puedan ser dejados atrás con las generaciones venideras.

#### **2.4.2 Categoría Fundamental De La Variable Dependiente:**

##### **GASTRONOMIA**

La UNESCO (2003) definió al patrimonio cultural como:

“las obras de sus artistas, arquitectos, músicos, escritores y sabios, así como las creaciones anónimas, surgidas del alma popular, y el conjunto de valores que dan sentido a la vida, es decir, las obras materiales y no materiales que expresan la creatividad de ese pueblo; la lengua, los ritos, las creencias, los lugares y monumentos históricos, la literatura, las obras de arte y los archivos y bibliotecas” (UNESCO, 2003, p. 4)

Esta definición hace que cualquier expresión artística o popular desarrollada que hable de la identidad o costumbres de un pueblo sea aludido como parte de su patrimonio cultural; por otro lado Rodríguez (2010) plantea al patrimonio cultural desde un contexto constitucional de los pueblos como una herencia de cultura de generaciones pasadas distribuidas en bienes que van desde lo artístico, arqueológico, paleontológico, técnico y etnológico, adjuntando además a los bienes que de cualquier sentido forman parte representativa para un contexto de historia mundial de la humanidad en cualquiera de sus distintas fases.

La herencia cultural siempre estará sujeta a la comunicación entre los miembros de la sociedad actual y sus generaciones futuras, la importancia de tal comunicación radica en que es el único medio por el cual la historia, costumbres y tradiciones de cada grupo social puedan ser conservadas y sirvan como un claro diferenciador entre distintos grupos; pero esto no significa que el aislamiento cultural sea necesario, las distintas sociedades están hechas para compartir entre ellas pero sin olvidar cuidar sus orígenes y conservar esas especiales características que harán que sus futuras generaciones no entierren sus raíces, más bien que acoplen los conocimientos y herencias a la cambiante sociedad y su modernización.

Una de las partes más imprescindibles que conforman el término de patrimonio cultural, no son solo cosas materiales como lugares u objetos, sino también los saberes y costumbres de generaciones antecesoras a las de cada población, todos estos tesoros de las sociedades antiguas se los catalogan como parte del patrimonio inmaterial. En la convención realizada por la UNESCO (2003) se plantea una definición de patrimonio cultural inmaterial al referirse a las representaciones, técnicas, usos sociales, actos festivos, saberes, tradiciones orales como el idioma e instrumentos que junto con los objetos y entornos culturales son reconocidos como componentes en su patrimonio cultural

Con este concepto se descubre que el patrimonio inmaterial es una ruta de comunicación y transmisión cultural entre generaciones, que van desde las palabras usadas en su interacción diaria hasta sus artes y festejos pasando por sus hábitos sociales y alimenticios, de ahí la importancia de la conservación de las herencias de generaciones a generaciones. Fusté-Forné (2016), habla sobre la fragilidad del patrimonio cultural y como aún bajo esta condición es un componente imprescindible en la conservación del patrimonio inmaterial de diferentes sociedades, y como el mismo contribuye al diálogo de respeto entre culturas y modos de vida; la importancia del patrimonio inmaterial radica en la conservación de conocimientos y técnicas que se transmitirán de generación en generación, el valor social y económico que contiene esta transmisión de saberes es importante para las comunidades tanto pequeñas como grandes componentes de un Estado, ya sea que el país está en desarrollo o sea un país desarrollado.

Sin importar el país o región de la que se esté hablando el patrimonio inmaterial contendrá las partes más esenciales en la conexión entre las generaciones, creadoras, transmisoras y receptoras de la sociedad, y es de esta manera que el patrimonio no existe como un organismo aislado más bien su motivación depende de estos participantes y de su esmero en compartir el conocimiento y saber adquiridos a los receptores más jóvenes. Para Prada Trigo & Pesántez Loyola (2017) el patrimonio inmaterial o intangible se describe como:

“Las prácticas, representaciones, expresiones, conocimiento, artes, etc., que las comunidades, grupos e individuos reconocen como parte de su patrimonio cultural[...] se transmitiría de generación en generación, siendo constantemente reelaborado por los grupos y comunidades como respuesta a sus entornos, a su interacción con la naturaleza y a su historia, proveyendo de un sentido de identidad y de continuidad [...], se corresponde, por tanto, con la cultura que la gente practica como parte de su vida cotidiana, creencias y perspectivas, actuaciones efímeras y eventos que no son objetos tangibles de la cultura [...] las tradiciones basadas en realizaciones de una comunidad cultural y reconocida como reflejo de las expectativas de la misma, es decir, de su identidad social y cultural y sus estándares de vida se consideran parte de este patrimonio cultural intangible”. (Prada Trigo & Pesántez Loyola, 2017, p. 77-91)

En este sentido varias investigaciones aluden que la autenticidad de un patrimonio es un elemento crucial al momento que reciba la evaluación y percepción de los usuarios, en este ámbito desde varios años anteriores la cultura se considera como un recurso primordial al momento de la promoción de un pueblo o región, y también como base para la creación de un clima adecuado para las inversiones públicas y privadas en este sector, desde este punto de vista la cultura se ha venido transformando hasta llegar a ser un medio de crecimiento de la economía local y al mismo tiempo un incentivo para la rehabilitación, conservación y promoción de centros históricos, monumentos, así como también los saberes y sabores ancestrales atrayendo de esta manera el interés de foráneos

Considerando a la gastronomía de un pueblo como un eje fundamental en el desenvolvimiento de su propia cultura Fusté-Forné (2016) reflexiona sobre el significado y la importancia de la cocina de una sociedad:

“La gastronomía es un símbolo territorial, una muestra tanto de la cultura como de la naturaleza que nos define como seres humanos con arraigo a un determinado lugar. La gastronomía típica que se asocia a cada contexto es parte del patrimonio de las sociedades, un trazo de su identidad que se refleja a través del cultivo, los productos y platos típicos, o las formas de servir y consumir, que son tan nuestras, pero a la vez tan diferentes en contextos culturales extraños simplemente por no ser propias o no estar habituadas a ellos. Comer descalzo o sin cubiertos son hechos tan habituales en determinadas culturas como rarezas en otras. En cualquier caso, la cocina y todo aquello que la rodea, la cultura en sí misma, es parte y todo en el desarrollo de las comunidades y la vida en sociedad en cualquier parte del mundo”. (Fusté-Forné, 2016, p. 4-16)

La gastronomía considerada como la identidad del pueblo y a su vez como un bien cultural, está conformada por comidas típicas las mismas que presentan una historia detrás de cada ingrediente y sumado a sus técnicas culinarias, recetas y métodos. Formando una relación no solo en la elaboración de los platos tradicionales, además se hace alusión a los productos e ingredientes que forman parte de la alimentación de los miembros de la sociedad

La gastronomía del cantón Ambato tiene una extensa variedad de platos dispuestos a la ciudadanía y a turistas todo el año, uno de los puntos con más variedad es la parroquia Atocha Ficoa cuenta con una variedad de establecimientos de comida preparada por lo que turistas acuden para degustar de los platos gastronómicos que se ofertan como los Cuyes Asados con Papas y Salsa de Maní o Conejo Asado lo cual llama la atención de los visitantes, también Caldo de Gallina, la Fritada, los Helados de Paila o de Máquina, también encontramos los muy característicos Llapingachos en los mercados de la ciudad y Fritada en diferentes puntos del territorio del cantón; toda esta gastronomía necesita ser difundida a nuevas generaciones, pero ahora debe ser bajo nuevos métodos pedagógicos en completa fusión con la tecnología que ahora prácticamente ha abarcado todo el quehacer cotidiano de la vida de la población, por eso la necesidad de aplicar los saberes y sabores de la ciudad a medios tecnológicos.

## UNA COCINA ANDINA TRANSCULTURADA

En el proceso histórico de formación de gobiernos uno de sus principales objetivos era el de lograr la integración de las diferentes etnias y regiones, acoplando sus sistemas culturales, educativos, económicos y sociales, de esta manera se buscaba establecer una identidad desde lo regional centrando su mirada en el rescate de elementos propios y esencias de cada pueblo presente. Bajo este contexto Unigarro (2010) considera la posibilidad de caracterizar a la cocina ecuatoriana como una de las mas evidenciables expresiones de las zonas andinas bajo criterios que van desde su ubicación geográfica como conciencia de en que lugar se realizan las prácticas

culinarias; por el hecho de que Ecuador esta atravesado por el sistema montañoso de los Andes, su clima y por lo tanto sus alimentos son muy variados en cada escala de pisos térmicos los cuales han marcado las cocinas tradicionales.

Pero ligar toda la identidad gastronómica ecuatoriana a una ubicación geográfica es una formulación apresurada y excluyente de la gastronomía de la región costa y amazónica que son de igual importancia para la cocina nacional por sus aportes culturales y sociales expresados en su alimentación; por otro lado el Ecuador es incuestionablemente un país de origen andino que mediante procesos en su historia de conquistas hizo que la presencia indígena se expandiera a los diferentes territorios ahora establecidos y con esto se daría la formación de provincias y gobiernos, además de la formación de nuevas etnias que desarrollaron su propia cocina tradicional. Según Unigarro (2010):

“Ecuador cuenta con una pluralidad de pueblos indígenas y comunidades afro distribuidos a lo largo de su territorio que, sumado a un largo proceso de mestizaje, dan cuenta de una diversidad étnica importante. En épocas prehispánicas se tiene que: [...] La sierra estuvo habitada por diversos pueblos organizados en cacicazgos o señoríos: a) Quillacingas (Carchi); b) Pastos (Carchi e Imbabura); c) Caras (sur de Imbabura y Pichincha); d) Panzaleos (de Pichincha y Cotopaxi), e) Puruháes (Tungurahua, Chimborazo); f) Cañarís (Cañar y Azuay) y g) Paltas (Loja)”. ( Unigarro, 2010, p. 95-104).

Con la pluralidad cultural presente en todas las regiones, cada pueblo indígena fue marcando su identidad conforme sus especificaciones culturales lo marcaban, y esto fue aportando en la construcción no solo de su cosmovisión que influye directamente en su alimentación, sino también en la forma de combinar ingredientes y servirlos.

Como resultado de estos cambios la región andina fue caracterizada por el consumo de ciertos alimentos como Unigarro (2010) entre los que se destacan el maíz del cual se derivan diversos alimentos como el mote, tostado, la chicha, humitas, etc; el ají, la papa, el cuy, pudiendo señalarse como los platos mas representativos de Ecuador, y son ademas ingradients populares en las regiones andinas de varios países de América del Sur.

## TRANSFORMACIÓN DE LA CULTURA GASTRONOMICA

En Ecuador a través de la historia han brotado variados procesos de intercambio y enriquecimiento cultural desde los acontecimientos asociados a las conquistas incaicas y españolas, al igual que adaptaciones sociales y de producción la cocina ecuatoriana fue resultado de este proceso conjunción y adecuación corrientes de pensamiento diversas.

En los procesos de transculturación existe un notable intercambio de costumbres y prácticas entre pueblos en las cuales el sujeto adapta sus percepciones y actividades, las acentua o adquiere otras y las asume como propias a su nuevo sistema cultural, como manifiesta Unigarro



(2010) el individuo tiende a dotar nuevas interpretaciones y sentidos a símbolos ajenos tornandolos como algo propio, dichos procesos de intervención y creación estan evidenciados en los sistemas de alimentación de Ecuador, dos culturas en colisión que dejaron rejistrados diversos rasgos en ollas que transmiten un importante intercambio y contribución cultural y alimenticio.

Como producto de la colonizacion hubo una transformacion del proceso de produccion de muchas plantas alimenticias e incluso algunas fueron remplazadas por especies introducidas, estos cambios provocaron el cambio paulatino del consumo de nuevos productos no solo en las regiones andinas, sino tambien a nivel mundial, como resultado el maíz, la papa, se incorporaron a la alimentación de casi todas las sociedades a nivel mundial como un valioso aporte de América, además de otros alimentos introducidos como el plátano, la cebada, el arroz, el trigo, etc., se incorporaron y fueron adoptados.

Para el caso de Tungurahua, Unigarro (2010) expresa que desde las épocas prehispánicas el territorio contaba con especiales características geológicas y climáticas que hacían contar con una producción frutícola única; después que con la llegada de los españoles las cosechas pasaron por ciertas variaciones como introducción de cereales y nuevas especies de frutas destacando: manzanas, duraznos, peras, uvas y claudias.

A la transculturación de los hábitos alimenticios de las regiones también se sumaron los cambios de métodos en la preparación alimenticia, tanto los platos nativos como introducidos se vieron afectados por el desarrollo tecnológico, la automatización de técnicas de cocción y elaboración con la entrada de artefactos eléctricos como hornos, parrillas, ollas de presión, licuadoras, microondas, neveras, etc., aumentando de igual manera el tiempo de conservación de alimentos, todos estos elementos han incidido aún más en la cocina tradicional transformando varios sabores de los platos.

Durante el siglo XIX en la aparición de la república como señala Unigarro Solarte (2010) el proceso de configuracion del Estado abrio las puertas a nuevas relaciones comerciales con otros paises insertando al Ecuador la cocina inglesa y francesa relegadas para las esferas del gobierno. Aunque en la actualidad algunos productos andinos se han abierto camino en la cocina oficial como es el caso del choclo y frutas como la uvilla, el taxo, guanábana y plátano orito. La situación mencionada provoco que la cocina tradicional se vea afectada por una nueva actividad culinaria diversa en la que los productos nativos están fusionados con productos introducidos en la elaboración de distintos platos. A esto se suman especies de animales nativos

e introducidos. Unigarro (2010) citado por Revelo (2014, p.7-34) señala algunas de las especies de plantas y animales nativos e introducidos usados en la cocina tradicional:

“Alimentos nativos

De origen vegetal: Papa, maíz, camote, achira, oca, mashua, melloco, fréjol, porotón, maní, ají, cacao, tomate, quinua, berro, tomate, aguacate, sambo, zapallo, ishpingo, zanahoria blanca, vainilla, asnayuyo, achiote, chirimoya, palmito, guanábana, capulí, chocho, ataco o sangorache, miso o tazo, yuca, jícama, palmito, bijao, paico, chontaduro, piña, plátano, uva, mora, ciruela, granadilla, guayaba, mortíño, naranjilla, entre otros.

De origen animal: Cuy, llama, guanta, pava, churo, catzo, alpaca, venado, etc.

Alimentos introducidos:

De origen vegetal: Trigo, cebada, arroz, plátano, caña de azúcar, col, lechuga, alverja, lenteja, haba, naranja, limón, durazno, higo, mango, mora, pimienta, comino, ajo, perejil, culantro, hierba luisa, arrayán, manzana, fideos, aceite, entre otros.

De origen animal: Gallina, pato, ganso, vaca, conejo, ovejo, chivo, cerdo, etc.”.

Las tendencias migratorias han existido en todas las historias de las diferentes regiones del mundo, y como resultado de esto las culturas están en constante cambio, renovación y adaptación; y el ámbito gastronómico no es la excepción, las generaciones venideras marcan sus hábitos alimenticios a la par de la popularidad de los países considerados como parte del primer mundo, entre estos nuevos hábitos se encuentran platos que incluyen comida rápida con un alto contenido calórico pero que al parecer consiguen satisfacer las exigencias culinarias de los jóvenes, estas variaciones gastronómicas se han apropiado de una gran cantidad de territorio en las dietas de las comunidades juveniles en una gran cantidad de países tercermundistas y por este consumo masivo se las puede calificar como un elemento clave de la identidad de las nuevas corrientes sociológicas en las nuevas colectividades.

Los jóvenes no son los únicos miembros de la sociedad en ser afectados por los cambios de la sociedad, en general las nuevas costumbres de la población afectan a todas las generaciones. La búsqueda de una alimentación más saludable y rápida con nuevos sabores y preparaciones ajenas a su propia cultura han hecho que la cocina tradicional se vuelque de ser casera a ofertarse en restaurantes específicamente típicos, ventas en la calle o relegando su preparación únicamente para fechas conmemorativas, esto a su vez cambia los sistemas de producción que a su vez obliga a los productores de alimentos a satisfacer lo que esté siendo demandado en el mercado provocando que la elaboración de alimentos, ingredientes y comidas tradicionales decrezca lentamente.

Esta realidad ha hecho que el peor de los escenarios en donde la cocina tradicional desaparezca ya no sea algo tan improbable, por esta razón en los últimos años, los gobiernos han promovido acciones para proteger los saberes y sabores que han atravesado distintos obstáculos a través de la historia de cada región, para evitar perder esta parte esencial de la identidad social es

crucial el uso y adaptación de nuevas tendencias o tecnologías a favor del rescate gastronómico tradicional.

## LOS SABORES DE LA COCINA TRADICIONAL

En la publicación del Ministerio de Turismo (2013) se manifiesta que los pobladores de la región andina durante el siglo XVI mantuvieron inalterada su cocina en gran medida y que a esta se incorporaron los alimentos que fueron introducidos tras la conquista española, entre vegetales y productos cárnicos, entre los que se encuentran ovejas, conejos y gallinas.

Además, El Ministerio de Turismo (2013) señala varios productos involucrados en la subsistencia de los pueblos:

“El maíz, fréjol, frutas, tubérculos y raíces. El maíz tostado en tiesto, el choclo, el mote y las diversas chichas, figuraron en sus comidas. El sango dejó paso a las coladas de harina de haba, arveja y cebada. Papas con cáscara, mellocos, ocas, fréjoles cocidos y aliñados con sal, se ofrecían después de las mingas y de las obligaciones de las mitas. El caldo y el cuy asado, con su acompañamiento de papas cocidas figuran entre los platos para ocasiones especiales. El ají natural o molido con sal condimentó todos los alimentos. A esta cocina se incorporaron la cebolla, la col y la manteca de cerdo”. (Ministerio de Turismo, 2013, p. 5)

De aquí que los españoles llegados a estas tierras formaron parte del pueblo y por lo tanto su cocina acopló a los cereales y semillas andinas, todas estas mezclas culinarias estuvieron a cargo de mujeres indígenas y esto tomó lugar en un término denominado “cocina criolla”.

El desarrollo de la gastronomía de una región implica que cada ingrediente representa un código culinario como afirma Unigarro Solarte (2010):

“Los códigos, como signos, implican significantes y significados que conforman las memorias de los pueblos y que se transmiten de generación en generación. De tal manera, una exploración por los códigos culinarios de la cocina ecuatoriana podría permitirnos el abordaje de la cultura expresada en ella [...] los códigos de sabor se encuentran en las siguientes combinaciones: salado y dulce como el puchero quiteño, cierta clase de tamales, el mollete, morcillas blancas, etc.; salado y agrio como el seco de chivo, etc.; salado y picante presente en la salsa de ají; dulce y agrio como la chicha de morocho, [...] Además, identifica que en pocos casos se encuentra un sabor neutro, como el del mote pelado, la yuca, la zanahoria blanca y cierta clase de camote y plátano.” (Unigarro Solarte, 2010, p. 95-104)

Como se señaló anteriormente la cocina incaica tiene influencias notorias en las costumbres de los pueblos andinos, costumbres que fueron creadas a partir de la conquista y dejaron sus secuelas aun en los días actuales en cuanto a las preferencias en el consumo de ciertos alimentos que contienen texturas espesas, alimentos altos en carbohidratos, la utilización de grasas animales e incluso el uso del ají en varios platos obedecen a los rasgos de la cocina inca; por otro lado como expresa Unigarro Solarte (2010) el sabor dulce fue escaso en la cocina inca lo que señala rasgos de la cocina propia de los pueblos pre-incaicos.

Los códigos culinarios de cada plato tienen su propia definición que permiten descifrar algunos rasgos escondidos tras su combinación con otros ingredientes y que brindan una específica

identidad a la región de donde provienen. Además de las técnicas culinarias usadas para la elaboración, aquí se considerarán los ingredientes más importantes usados para la preparación de platos tradicionales en la provincia de Tungurahua más específicamente la ciudad de Ambato.

## ALGUNOS DE LOS INGREDIENTES MÁS UTILIZADOS

Maíz (*zea mays*):

Como enuncia Vargas, (2014) en cuanto a los orígenes del maíz:

“Es común que se afirme que el maíz es un regalo de Mesoamérica al mundo y no cabe duda de ello. A partir de datos arqueológicos y de biología molecular, algunos autores proponen que su domesticación parece haber ocurrido en algún lugar de Guatemala o del sur de México hacia 8 700 años antes de nuestra era y se propone de manera concreta la cuenca del río Balsas [...] Entre los sitios arqueológicos más importantes para conocer su historia deben mencionarse las cuevas Coxcatlán y El Riego, cercanas a Tehuacán, Puebla [...]. El proceso tardó siglos hasta lograr plantas adaptadas para crecer en ambientes muy diversos en relación con su altura sobre el nivel del mar, clima, humedad, característicos del suelo y otras. Hoy la planta tiene múltiples usos, entre ellos el de servir de alimento a varios pueblos del planeta”. (Vargas, 2014, p. 123-137)

En el caso de Ecuador, el maíz cultivado está disperso por todo el territorio por eso tiene una vital importancia en la cocina nacional sin importar de que región se esté hablando, este alimento, en este país existen ciertas variedades diferenciándose por color, de las cuales se destacaron el maíz amarillo y maíz negro, el primero se caracteriza por ser grande blando, mientras el segundo por ser grueso, negro, mediano, y algo duro. Como manifiesta la Organización de las Naciones Unidas para la Agricultura y la Alimentación (F.A.O.) (2010):

“A lo largo de la zona andina existen más de 55 razas caracterizadas por la diversidad de colores de los granos. Se consumen los granos de forma fresca (choclo) o seca en diversas preparaciones. Los tallos son utilizados para preparar fermentos y/o bebidas refrescantes como el guarapo. Este cultivo se caracteriza por poseer un importante contenido de almidón fácilmente digestible, que hace que este cultivo sea altamente energético”. (Organización de las Naciones Unidas para la Agricultura y la Alimentación, 2010, p. 31).

Entre las características y usos más importantes en la región andina del país Solarte (2010) hace énfasis en su uso en alimentos rituales como en la colada morada y su elaboración por la celebración de los difuntos, además del uso de granos de maíz en sopas, se extraen harinas para elaboración de panes, tortillas, tamales, etc., y del resto de sus variedades se elaboran el morocho y sus empanadas.

Papa (*Solanum tuberosum*):

Según la F.A.O. (2010) el origen de la papa se atribuye a los Andes:

“La papa se originó en las zonas alto-andinas de América del Sur, donde es consumida desde hace unos 8000 años. Los conquistadores españoles llevaron el tubérculo a Europa a fines del siglo XVI, como una curiosidad botánica. En el siglo XIX, su cultivo se había extendido a todo el continente, proporcionando comida abundante y barata a los trabajadores de la revolución industrial. Se cultiva hasta los 4300 msnm. En variados ecosistemas, constituyéndose en el cultivo de mayor versatilidad climática y ecológica. A lo largo de los andes existen alrededor de 2000 variedades de papas nativas. Se consume el tubérculo en una

gran diversidad de preparaciones. Tiene un alto contenido de almidón altamente digestible lo cual determina que sea la principal fuente calórica de las poblaciones rurales andinas. Se le conoce por su alto contenido de potasio y vitamina C. Las papas nativas que tienen pulpas de colores tienen especiales características nutritivas por contar con pigmentos que son conocidas por sus propiedades anti-oxidantes”. (Organización de las Naciones Unidas para la Agricultura y la Alimentación , 2010, p. 24).

En Ecuador son varias las provincias en las que se cultiva este alimento, entre ellas figuran Carchi, Imbabura, Cotopaxi, Pichincha, Tungurahua, Azuay y Cañar. Cada provincia tiene sus propias condiciones geológicas y climatologías, estos factores influyen en la variedad de papas que se producen respectivamente como señala Unigarro Solarte (2010) entre las variedades cultivadas en Tungurahua tenemos las siguientes papas:

“Cecilia-leona, chola, fripapa, uvilla, yema de huevo, santa catalina, superchola, esperanza, santa Isabel, Gabriela, rosita, maría, margarita, papa pan, suprema [...] En Ecuador, se consume de varias maneras: bien cocidas, asadas, fritas, guisadas, enteras, peladas, como tortillas, con cáscara o en puré –molo–, como acompañante de varios platos, en sopas y secos, en la mayor parte del territorio de sierra en el Ecuador”. ( Unigarro Solarte, 2010, p. 95-104)

Cerdo (*Sus scrofa domestica*):

Los orígenes del cerdo doméstico se atribuyen a las regiones europeas y su introducción a Sudamérica se dio durante el tiempo de conquista como afirma Pardo, Maya, & Alvarino (2015) los primeros cerdos fueron introducidos alrededor de los años 1500-1550 proveniente de la raza española conocida como Lampiña, a través de los años el cerdo doméstico ha servido como base de la economía de muchos campesinos en sus fincas en donde sus técnicas de nutrición, sanidad y manejo no son adecuadas; Pardo, Maya, & Alvarino (2015) además hace una descripción sobre la crianza de esta especie:

“Su alimentación en la fase de crecimiento (20 a 24 meses), se basa especialmente en la ingesta de desperdicios de cocina y sobrantes de cosecha (plátano, yuca, ñame etc.) por lo que se crían débiles, enfermos y con bajo rendimiento. Finalmente es sostenido con maíz dos o tres meses más antes del sacrificio, cuando ha alcanzado casi 2 años y medio de edad y un peso de 80 a 100 kilos [...] La cría de esta especie ha sido una actividad que además de haberse mantenido por mucho tiempo, juega un papel importante en el aporte de alimento e ingresos a las familias campesinas. Los cerdos, al desarrollar mecanismos de adaptación al trópico, lograron producir y reproducirse, contrarrestando factores desfavorables tales como: desnutrición, escasez de agua, cruzamientos desfavorables, resistencia a enfermedades y manejo precario”. (Pardo, Maya, & Alvarino, 2015, p. 34-48)

En el medio ecuatoriano, el cerdo doméstico es parte de varios platos de la alimentación tradicional de varias regiones a lo largo del territorio, al tener la facilidad de adaptarse a prácticamente cualquier clima, cada región tiene su propia variación de platos que tienen al cerdo como ingrediente principal, entre estos se encuentra al cerdo Hornado y la Fritada, platos muy famosos a nivel nacional y que presentan ligeros cambios de preparación conforme a la ciudad en que se los consuma.

Cuy (*Cavia porcellus*):

Es un roedor originario de las zonas andinas razón por la cual ha sido un icono de la cocina tradicional de los países que las conforman, como afirma la F.A.O. (2010):

“Fue domesticado por las culturas pre-colombinas, aproximadamente en el año 3 000 a.C. constituyéndose en una importante fuente de proteína animal La crianza tradicional se realiza cerca a los ambientes cálidos del hogar (la cocina).

En los últimos años la tecnificación de la crianza ha sido desarrollada de forma intensiva. En la actualidad es la principal fuente de proteína animal para la alimentación de hogares rurales alto andinos, y representa una interesante alternativa de negocio. Por otro lado, se constituye en una importante fuente de producción de abono orgánico. La carne es consumida como parte de diversas preparaciones culinarias. Es conocido por su bajo contenido de grasa y sus altos niveles de omega 3”. (Organización de las Naciones Unidas para la Agricultura y la Alimentación , 2010, p. 38)

Ají (*Capsicum*):

Uno de los elementos característicos de ciertas tradiciones en cocinas americanas, y en Ecuador existe una variedad completamente única, como afirma Gallardo (2015):

“Este producto milenario del Ecuador pertenece a nuestra cultura culinaria desde hace más de 6.000 años. Los restos más antiguos fueron encontrados en la zona de Real Alto, lo que actualmente es la provincia de Santa Elena. Desde ese entonces, el ají ha formado parte de la cocina ecuatoriana, siendo utilizado dentro de las preparaciones culinarias y fuera de éstas como un acompañante, Existen varios tipos de ají en el Ecuador, presentes en todas las regiones, desde las costas del pacífico, los Andes y la selvática Amazonia. Todos son nombrados popularmente, de acuerdo con su apariencia o la reacción que provocan al comerlos: ratón, ñña de pava, rocoto, plátano amarillo, cerezo y el auténtico ají ecuatoriano, el criollo”. (Gallardo, 2015).

Aunque existen países que son muy conocidos por su gastronomía picante, Ecuador no es una excepción, por contar con una gran variedad de este producto, cada especie está dedicada a un segmento especial de cocina de cada región. En la actualidad el ají está presente y muy bien ubicado en la cocina ecuatoriana, mezclándose con otros ingredientes para obtener combinaciones muy particulares.

## EXPLORACION DE LA COCINA AMBATEÑA

**Tabla 2. LLAPINGACHO**

<b>Origen:</b>	<b>Ingredientes:</b>	<b>Para el Curtido</b>
<p>El origen de los llapingachos se les atribuye a los indígenas Salasakas de la provincia de Tungurahua. El nombre de este plato proviene de la palabra “llapingue” que en kichwa significa “aplastado”. La papa, originaria de la región andina, fue uno de los grandes descubrimientos del nuevo mundo a comienzos del año 1500, en la época de la conquista y ayudó a combatir y a salvar de las grandes hambrunas al Viejo Continente.</p> <p><b>Preparación:</b></p> <p>Para preparar los llapingachos, pele las papas y cocínelas en una olla con agua y sal. Cuando estén cocidas, colóquelas en un recipiente amplio. Usando un mazo de madera conviértalas en un puré suave y cremoso, añada tres cucharadas de achiote.</p> <p>Luego de haber amasado de tal manera que hayan desaparecido los grumos y que sus ingredientes estén perfectamente fusionados, use una cuchara sopera que será la medida con la cual tomará una porción, forme primero una bolita totalmente circular, luego haga suaves toques hasta darle la forma achatada de tortilla.</p> <p>Añadir la manteca de cerdo en un sartén y agregar las tortillas volteándolas hasta que se hayan dorado.</p> <p>Se acostumbra a freír a un costado de la misma lata los chorizos previamente cortados (2 cm. de longitud) y los huevos. Sirva en un plato tendido colocando de dos a tres tortillas, los huevos fritos, los chorizos, las hojas de lechuga junto con la remolacha cocinada y picada en cuadritos, el encurtido; y, finalmente una tajada de aguacate</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 libras de papas</li> <li>• 1 litro de agua</li> <li>• 2 cucharadas de achiote</li> <li>• 4 huevos</li> <li>• ½ libra de chorizo ambateño</li> <li>• Sal</li> <li>• 2 cucharadas de manteca de cerdo</li> <li>• 1 aguacate</li> <li>• 1 remolacha</li> <li>• 2 hojas de lechuga</li> </ul> <p><b>Valor nutricional:</b></p> <p>Contiene, carbohidratos (papa), proteínas (chorizo y huevo), grasa natural (aguacate). Equilibrado con la presencia de hortalizas, legumbres y vegetales, convirtiéndolo en un plato nutricionalmente completo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 cebolla paitaña</li> <li>• 1 tomate</li> <li>• Jugo de 1 limón</li> <li>• Sal</li> </ul>

Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)

Recuperado de: Ministerio de Turismo, (2013, p. 9).

El llapingacho es un plato con ingredientes andinos altamente energéticos, en Ambato fue después del terremoto de 1949 donde el llapingacho fue atribuido como carta de presentación para los visitantes, cada puesto de venta tiene su propia historia y miles de anécdotas de un plato que ahora se ubica en restaurantes a nivel nacional e internacional.

**Tabla 3. CUYES DE FICOA**

<b>Origen:</b>	<b>Ingredientes:</b>
<p>El cuy es el animal emblemático de la cocina de los pueblos indígenas de nuestra serranía, se lo consume asado; aunque las comunidades indígenas y campesinas lo preparaban, hace decenas de años, en sopa o locro. El cuy, en los pueblos del altiplano interviene en prácticas tradicionales relacionadas con la familia y el entorno social. El cuy entra en peticiones de mano, bodas y compadrazgos. Entre los campesinos y mestizos, el cuy constituía el alimento obligado en comidas de fiestas y homenajes, acompañado siempre de papas cocidas enteras, es signo de respeto y prosperidad. Luego del terremoto de Ambato en 1949, varias familias construyeron pequeños asaderos de cuyes ubicados en el barrio de Ficoa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 cuy</li> <li>• 2 libras de papa cocinada</li> <li>• 2 ramas de cebolla blanca</li> <li>• 2 ajos machacados</li> <li>• 1/2 taza de salsa de maní</li> <li>• Hojas de lechuga</li> <li>• Sal, comino, ajo al gusto</li> </ul>
<p><b>Preparación:</b></p> <p>Pelar y lavar el cuy sacándole las vísceras, aliñar con sal, comino y ajo machacado. Refregar una cebolla blanca sobre el cuy. Para asarlo se lo atraviesa de extremo a extremo con un madero o varilla. Asar sobre carbón haciéndolo girar hasta que este se cocine por dentro y por fuera y su piel tome una tonalidad dorada y crujiente.</p> <p>Se sirve sobre una hoja de lechuga con papas cocinadas bañadas en salsa de maní y ají.</p>	<p><b>Valor nutricional:</b></p> <p>El cuy, como producto alimenticio nativo, posee un alto valor proteico, puede constituirse en un elemento de gran importancia para contribuir a solucionar el hambre y la desnutrición. Su carne contiene mucha proteína y cero colesterol.</p>

Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)

Recuperado de: Ministerio de Turismo (2013, p. 11).

El cuy como una especie característica de los Andes, ha jugado un papel importante en varias celebraciones religiosas y rituales de las diferentes culturas andinas a lo largo de la historia, en el Ecuador, cada provincia de la Sierra tiene épocas específicas de celebración para el



consumo de este plato, por otro lado en Ambato se preparan diariamente bajo sazones tradicionales transmitidos entre generaciones que son preferidos por personas de la localidad y también turistas nacionales y extranjeros.

**Tabla 4. EMPANADAS DE MOROCHO**

<b>Origen:</b>	<b>Ingredientes:</b>
<p>Estas empanadas, de tradición ambateña por excelencia, tienen 109 años desde el inicio de su elaboración. Según Ignacio Pazmiño, actual propietario de este negocio familiar, fue su tatarabuela, Andrea Barros, quien empezó con la elaboración de las empanaditas de morocho, gracias a un sueño que tuvo con la Virgen María, quien le dijo que de esa manera ella podría ganarse la vida.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 libra de carne de cerdo molida</li> <li>• 1 cebolla perla finamente picada</li> <li>• 2 zanahorias ralladas</li> <li>• 1 taza de arvejas cocinadas</li> <li>• 1 libra de morocho (remojado un día antes de la preparación)</li> <li>• 3 cucharadas de manteca de cerdo</li> <li>• 2 claras de huevos</li> <li>• Sal y pimienta al gusto</li> <li>• Aceite para freír</li> </ul>
<p><b>Preparación:</b></p> <p>Se dora la carne en aceite, luego incorporar la cebolla, la zanahoria y la arveja. Salpimentar y reservar esta preparación.</p> <p>Para preparar la masa, se cocina el morocho en dos tazas de agua durante media hora, escurrir y dejar enfriar. Moler y agregar sal, la manteca de cerdo y las claras de huevo. Amasar hasta obtener una masa consistente. Preparar la masa a manera de bolitas y estirarlas con el rodillo hasta obtener una tapa redonda, rellenar con la preparación de la carne que se reservó anteriormente. Sellarla muy bien, para que el relleno se mantenga dentro de la empanada y finalmente proceder a freírlas en abundante aceite caliente. Servir las empanadas calientitas acompañadas de una taza de café. Se puede agregar arroz y pasas al relleno.</p>	<p><b>Valor nutricional:</b></p> <p>El morocho es una leguminosa (gramínea). Su valor calórico es alto por contener carbohidratos y calcio.</p> <p>En todas las preparaciones, el morocho constituye un alimento con elevado poder nutritivo, pero debe ser consumido con moderación debido a las grandes cantidades de aceite que se utiliza para su fritura.</p>

Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)

Recuperado de: Ministerio de Turismo (2013, p. 13).

Aun cuando la receta de preparación de estas empanadas es Ambateña, el procedimiento de obtención de la masa de tortilla del morocho tiene distintos orígenes a lo largo del país, pero en esta ciudad fue en donde se acentó como una marca tradicional acompañada si el comensal lo desea de ají de tomate de árbol con chochos, ingredientes que no pertenecen a la ciudad pero que contribuyen perfectamente a la formación de este plato.

**Tabla 5. PAN DE PINLLO**

<b>Origen:</b>	<b>Ingredientes:</b>
<p>El pan de Ambato fue famoso desde las primeras épocas coloniales. En 1790 llega a la ciudad el Dr. José Pérez de Calama, quien había sido designado como XX Obispo de la Diócesis de Quito. Este español, natural de Alberca en Extremadura, proporciona las instrucciones para la elaboración del pan que debía ser: “bien amasado, bien fermentado y bien cocido”. Según el obispo Pérez de Calama, el buen pan debía ser el que en su interior formara ojos y cuyo migajón se desmenuzara fácilmente. Dio indicaciones de cómo debían construirse los hornos para cocinar el pan. “Los hornos debían tener forma de bóveda y estar contruidos de ladrillo.”</p> <p>En el centro de la parroquia de Pinllo, se encuentra la panadería Bonilla, que tiene 120 años de experiencia en la elaboración del tradicional pan de Pinllo. La Panadería en sus inicios estuvo a cargo de José María Bonilla Urbina; posteriormente pasó a manos de su actual dueño, Gabriel Bonilla, quien desde los 16 años empezó a elaborar el pan. Lleva 50 años en el negocio familiar. Desde las 03h30 empieza la labor. Los fines de semana se preparan 5.000 panes entre empanadas, mestizos, paspa y pan de dulce, elaborados con harina integral blanca y harina negra de trigo traída desde la ciudad de Guaranda.</p> <p><b>Preparación:</b></p> <p>Cinco quintales se amasan cada día, para hacer las sabrosas empanadas y los panes injertos (mezcla de las harinas de maíz e integral). El trabajo empieza a las 03h00 y se prolonga hasta el mediodía. Un horno de leña, construido hace 50 años, arde con las ramas secas de eucalipto; mientras Rosario hace las empanadas con queso y cebolla. La venta inicia a las 05h30. Alrededor de 2.000 panes son vendidos diariamente.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Manteca</li><li>• Harina</li><li>• Levadura</li><li>• Sal</li><li>• Azúcar y raspadura</li></ul> <p><b>Valor nutricional:</b></p> <p>Su componente principal es la harina de trigo, cereal muy apetecido por su alto valor calórico y su aporte nutricional en fibra, potasio, fósforo, hierro, zinc, sodio, magnesio e hidratos de carbono.</p>
<hr/> <p>Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017). Recuperado de: Ministerio de Turismo, (2013, p. 15).</p>	

Los ingredientes utilizados para la preparación de este alimento tradicional tienen sus orígenes andinos, a excepción de la madera de eucalipto con la que se los cocina que le da su característico sabor, esta especie de planta fue introducida en los territorios ecuatorianos, como muchas otras tiene sus orígenes de muchas regiones alrededor del mundo aunque su mayor diversidad se encuentra en Australia y su distribución está en zonas de clima subtropical, tropical y mediterráneo, en el Ecuador fue resultado de la introducción de especies como parte de la conquista de las colonias españolas.

**Tabla 6. COLADA MORADA Y EMPANADAS DE VIENTO**

<b>Origen:</b>	<b>Ingredientes:</b>
<p>La colada morada, una deliciosa tradición de noviembre se vende durante todo el año en Atocha, solamente cambia su acompañamiento. En lugar de guaguas de pan, se las sirve con empanadas de viento.</p> <p>La venta de colada morada, pan y empanadas cocinadas en horno de leña, se inició en este sector en 1920. A través de los años se ha venido desarrollando la actividad de generación en generación, para convertirse, hoy en día, en uno de los principales platos tradicionales del cantón Ambato.</p> <p><b>Preparación:</b></p> <p>Poner a hervir en 10 litros de agua todas las hierbas y las especias durante 15 minutos. Cocinar las naranjillas y retirarlas cuando estén suaves, licuarlas, cernirlas y reservar su jugo. En otro recipiente licuar el mortiño y la mora con un poco de agua, cernir y reservar. En un tazón con dos litros de agua disolver la harina, cernir y poner a hervirla mecendo constantemente. Cuando esté en ebullición añadir el jugo de la naranjilla, después el jugo del mortiño y de la mora. Añadir azúcar al gusto. Mientras continúa hirviendo picar la piña y el babaco en cuadros pequeños y añadirlos a la colada. Dejar hervir todo por aproximadamente 30 minutos, sin dejar de mecer; y, casi al retirar del fuego añadir las frutillas picadas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 libra de harina de maíz negro</li> <li>• 20 naranjillas</li> <li>• 2 libras de mora</li> <li>• 1/2 libra de mortiño</li> <li>• 1 piña,</li> <li>• 1 babaco</li> <li>• 1 libra de frutillas</li> <li>• 3 ishpingos</li> <li>• 6 ramas de canela</li> <li>• 15 bolitas de pimienta dulce</li> <li>• 10 clavos de olor</li> <li>• Hierbas aromáticas</li> </ul> <p>(hoja de naranja, hierbaluisa y arrayán).</p> <p><b>Para las Empanadas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 15 discos medianos o 25 discos pequeños para empanadas fritas (masa)</li> <li>• 2 ½ tazas de queso desmenuzado</li> <li>• 1 taza de cebollita blanca picada finamente</li> <li>• ½ taza de azúcar para espolvorear</li> <li>• Aceite para freír</li> </ul>

---

**Preparación de las empanadas:**

Para las empanadas, mezclar el queso y la cebollita blanca. Poner una cucharada de la mezcla anterior en el centro de cada tapa o disco.

Doblar las tapas y sellar los bordes presionando suavemente con los dedos. Freír en abundante aceite caliente. Se sirve la colada caliente acompañada con las empanadas de viento.

**Valor nutricional:**

La materia prima con la que se prepara la colada morada es el maíz seco, siendo un cereal con mayor volumen de producción mundial debido a su gran cantidad de vitaminas A, B1, B3, B9, vitamina C, hierro, magnesio, potasio.

---

Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)

Recuperado de: Ministerio de Turismo, (2013, p. 17).

En cuanto a los orígenes y contribuciones en la evolución de esta bebida tradicional El Telegrafo (2015) señala que esta bebida se podría considerar como tradicional de los Incas por sus rasgos prehispánicos, aun así en esos tiempos solo era una especie de chicha morada ofrecida como complemento de un ritual al sol, para nada vinculada a algún culto de muertos, seguido de la llegada de los españoles quienes introducen la celebración a los muertos se produce un cambio en la bebida, con la mezcla de especias y frutas traídas del antiguo continente.

**Tabla 7. GALLINAS DE PINLLO**

<b>Origen:</b>	<b>Ingredientes:</b>
<p>En el año de 1948, los esposos Adán Villacreses y Ernestina Lagos, crean la picantería “Casa El Recreo”, en la que se preparaban tres platillos específicos: la gallina criolla, el cuy y el conejo, todos ellos acompañados de patatas y salsa de maní. La atención a los clientes se hacía únicamente bajo pedido, sin importar ni el día ni la hora.</p> <p>La gallina, tal como la preparaba doña Ernestina, es una receta que aprendió de su madre; los cuyes y los conejos los preparaban como manda la tradición ambateña. Han pasado ya 58 años y aún se mantiene su preparación, por lo que se ha convertido en una tradición de la parroquia de San Bartolomé de Pinllo.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 1 gallina criolla entera</li><li>• 1 cebolla paiteña</li><li>• Ajo</li><li>• Apio</li><li>• Comino, mostaza y sal</li></ul>
<p><b>Preparación:</b></p> <p>Las gallinas se preparan en horno de leña, construido, de manera tradicional, con barro, utilizando una técnica antigua que consiste en mezclar lodo negro con ceniza y panela. La temperatura en el horno, puede llegar hasta 800 grados centígrados. Uno a uno se va consumiendo la madera de eucalipto, madera especial que da un sabor diferente a las gallinas. El secreto del sabor también está en la aplicación de otras técnicas como dejar la gallina en los condimentos por lo menos un día. El condimento que le da el sabor, se prepara con cebolla paiteña, ajo, apio, jugo de naranja, comino, pimienta, mostaza y sal. Cuando la carne toma sabor, va al horno. Allí permanece por lo menos dos horas. Luego va al plato. Se sirve con una buena porción de papas cocinadas y salsa de maní.</p>	<p><b>Valor nutricional:</b></p> <p>Es recomendada como parte de una dieta blanda por su fácil digestión, brinda óptimo valor proteico además de vitaminas B, B6, B9, B3, fósforo, potasio, magnesio, hierro y grasas.</p>

Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)

Recuperado de: Ministerio de Turismo (2013, p. 19)

En cuanto a los orígenes de la gallina criolla el Ministerio de Cultura y Patrimonio (2016) enuncia que según estudios de genética sobre la gallina en sudamérica, sus antecesores tienen orígenes europeos y estos llegaron después de la conquista española, a causa de los pisos climáticos marcados en Ecuador la gallina de las regiones andinas presentan una forma redondeada y una cola corta, características que aluden a la gallina Cuzqueña y Huasteca que está presente además en México.

**Tabla 8. TORTILLAS DE MAIZ CON TINAPA DE CHOCHOS**

<b>Origen:</b>	<b>Ingredientes:</b>
<p>Este peculiar negocio tiene aproximadamente 80 años. En la actualidad es la tercera generación la que se encarga de elaborar las deliciosas y delicadas tortillas, llamadas también como “tortillas de nylon” por la suave textura de la masa. Su sabor es realmente único, se percibe el exquisito aroma del maíz y del queso que, en hilos hirvientes, se deshace en la boca. En combinación con la tinapa, que toma su nombre por la utilización de estas pequeñas sardinas y los chochos, hacen de este platillo la fusión perfecta.</p>	<p>Tortillas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 libra de harina de maíz</li> <li>• 2 tazas de agua</li> <li>• Sal</li> <li>• Queso fresco</li> <li>• 1 tiesto de barro</li> </ul> <p>Tinapa con chochos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 libra de chochos pelados</li> <li>• 1 lata de atún o sardinas pequeñas</li> <li>• 1 tomate maduro</li> <li>• 2 limones</li> <li>• Perejil y cebolla blanca</li> </ul>
<p><b>Preparación:</b></p> <p>Para elaborar la masa para las tortillas, cernir la harina de maíz, luego agregar agua poco a poco, poner sal y amasar, verificar que la masa esté en su punto. Debe quedar un tanto seca. Con el rodillo amasar hasta obtener una masa delicada. Formar una sola esfera con ella y sacarla en pequeños pedazos. Formar las tortillas con mucho cuidado; estas deben quedar muy pequeñas. Cuando estén listas llevarlas al tiesto y dorarlas de ambos lados, sin utilizar una gota de aceite.</p> <p>Para la tinapa, utilizar preferiblemente un recipiente de vidrio o loza; allí poner los chochos pelados, el tomate cortado en cubos; el atún o la sardina, dependiendo del gusto, el jugo de los limones; y, finalmente sal y un picadillo de cebolla blanca y cilantro.</p>	<p><b>Valor nutricional:</b></p> <p>La harina de maíz tiene un alto contenido de hidratos de carbono; además, es rica en calcio, fibra y potasio. Baja en grasas y sodio. Se considera que de los requerimientos nutricionales diarios, la tortilla de maíz provee aproximadamente 45% de las calorías, 39% de las proteínas y 49% del calcio. Por su parte los chochos representan nutricionalmente, un alimento lleno de proteínas, grasas, hierro, calcio y fósforo.</p>

Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)

Recuperado de: Ministerio de Turismo (2013, p. 23)

El cocinar en un recipiente de barro este alimento como otros varios, le da un mejor sabor a la comida como afirma Ecuador Travel (2014) al enunciar que los ancestros indígenas cocinan sus alimentos por una costumbre que se mantiene aun en algunos lugares rurales del país, una de las costumbres en donde se puede apreciar estos hábitos es en las “pampas mesas” que consisten en compartir la comida entre distintos miembros de la comunidad, mismos que se sirven en vasijas moldeadas de barro, por otro lado algunos restaurantes tienen por costumbre

cocinar mariscon y carnes en este tipo de ollas por el sabor característico que brindan, estas tradiciones provienen de una época prehispánica que sobrepasó la colonia y hoy en día permanece en determinadas provincias.

**Tabla 9. CHOCOLATE AMBATEÑO**

<b>Origen:</b>	<b>Ingredientes:</b>
<p>Los orígenes del cacao provienen en América con la cocina de los aztecas y fue hasta que Hernán Cortés fue el pionero en analizar el valor nutricional presente en el chocolate, llevándolo a España en la época del rey Carlos V durante el siglo XV; para atravesar viajes hacia Austria y a Francia, Inglaterra e Italia, despertando gran interés en todos los lugares a donde llegaba y siendo adoptado por las sociedades más altas. En Ambato el chocolate viene siendo elaborado por 100 años en la parroquia de Huachi Chico en la provincia de Tungurahua, y su preparación se realiza en un tiesto de barro y molinos manuales de piedra y mano.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 4 tazas de leche</li> <li>• 2 tabletas de chocolate ambateño</li> <li>• Azúcar o panela al gusto</li> <li>• Canela en ramas</li> <li>• Clavo de olor</li> <li>• Pimienta olorosa</li> <li>• 4 tajadas de queso (opcional)</li> </ul>
<p><b>Preparación:</b></p> <p>Poner las tabletas a cocción en la técnica de baño maría con ¼ de taza de agua; mientras tanto hervir 4 tazas de leche. Cuando el chocolate se haya derretido mezclar con la leche caliente y añadir ¼ de taza de azúcar revolviendo durante 5 minutos. Al momento de servir se puede añadir una tajada de queso a cada taza.</p> <p>Como consejo se puede batir el chocolate con una cuchara de madera.</p>	<p><b>Valor nutricional:</b></p> <p>Especialistas en nutrición recomiendan consumir una taza de chocolate al día, sin excesos como parte de una dieta balanceada. Gracias a su contenido de fibra y hierro, equivale a una manzana o a una rebanada de pan integral, que previene enfermedades como cáncer de colon, combate el colesterol, protege de infartos y además produce el mismo bienestar que una sesión de relajación.</p>

Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)

Recuperado de: Ministerio de Turismo (2013, p. 27)

Ecuador es uno de los países de Sudamérica que producen la mayor cantidad de cacao de primera clase que se caracterizan por su sabor y aroma y que según estudios representan más de la mitad de la producción mundial, además que el cacao Ecuatoriano ha sido muy bien reconocido durante siglos en el mercado internacional, esta clase de cacao es la materia prima para la elaboración del chocolate Ambateño.

## 2.5 Hipotesis

Las aplicaciones móviles impactarán en la difusión de la gastronomía del cantón Ambato

### CAPITULO III

#### METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN

##### 3.1 ENFOQUE

Gutiérrez (2014)

- Enfoque Cuantitativo: Parte del estudio del análisis de datos numéricos, a través de la estadística, para dar solución a preguntas de investigación o para refutar o verificar una hipótesis.

Esta investigación tiene un enfoque **CUALITATIVO** el mismo que Gutiérrez (2014) enuncia como un estudio de métodos de recolección de datos de tipo descriptivo y de observaciones. En este caso teniendo como objetivo explicar las razones de los diferentes aspectos del comportamiento de la sociedad de las generaciones actuales y antecesoras hacia la gastronomía de la ciudad. En otras palabras, investigar el por qué y el cómo se tomó las medidas establecidas para el manejo de la gastronomía de la localidad; basándose en la toma de muestras de grupos de población reducidos.

La presente investigación tiene un enfoque **CUANTITATIVO** el cual parte según Gutiérrez (2014) del análisis de datos numéricos, a través de la estadística, para dar solución a interrogantes investigativas o fundamentar una hipótesis, buscando los elementos del problema cuya naturaleza sea representable por algún modelo numérico ya sea lineal, exponencial o similar. Es decir, que sea posible definirlos, limitarlos y saber exactamente dónde se inicia el problema, en qué dirección va y qué tipo de incidencia existe entre sus elementos

##### 3.2 MODALIDADES DE LA INVESTIGACIÓN

###### **Bibliográfica:**

Al implementar información hallada en investigaciones anteriores relacionadas y un pequeño aporte desde varias páginas en internet, acerca de la gastronomía de la ciudad como también de las aplicaciones móviles; información que será de gran utilidad en el avance de la investigación.

###### **Experimental:**

Al darse en el lugar de los hechos, en donde se pretende realizar el estudio respectivo de la población, con la recolección de datos mediante la utilización de un cuestionario estructurado y de esta manera se logra obtener mejores resultados para el proceso de la investigación.



### 3.3 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN.

#### Investigación Exploratoria

Se utiliza una investigación exploratoria porque se presencia el lugar de los hechos y de esa forma se constituye una visión aproximada de la realidad del sitio, además de su ayuda a esta investigación como medio de familiarización con el objeto de estudio.

#### Investigación Descriptiva

Mediante la cual se logra caracterizar cada uno de los componentes de la gastronomía en el lugar para llegar a conocer las situaciones y procesos predominantes; además describir a fondo las características pormenorizadas del problema y la relación existente entre las dos variables con el fin de obtener generalidades significativas que aporten al conocimiento.

#### Asociación de variables

De esta manera se establece la dependencia entre las aplicaciones móviles con la difusión de la gastronomía, por lo que se determina que si se realiza las acciones necesarias se podrá recolectar la información que ayudara a llegar a un mismo fin.

### 3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

#### 3.4.1 Población

Tabla 10. Población

POBLACION	HABITANTES
Estudiantes de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales de la Universidad Técnica de Ambato	208

Elaborado por: Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)

Fuente: Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales (2017)

#### 3.4.2 Muestra

N: universo población total

n : tamaño de muestra

Pq: constante

E: error máximo de la cual se habla

K: coeficiente de conexión de error o constante de variabilidad toma el valor de 2

$$n = \frac{Pq * N}{(N - 1)(E/K)^2 + Pq}$$

$$n = \frac{0.25 \times 208}{(208 - 1) \frac{(0.05)^2}{(2)^2} + 0.25} \quad n = \frac{55,6}{(207) \frac{0.0025}{4} + 0.25} \quad n = \frac{55.6}{0,545603} \quad n = 100$$

Muestra población local

### 3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES.

**Tabla 11.** Variable Independiente: Aplicaciones Móviles

CONCEPTUALIZACION	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS BASICOS	TECNICAS	INSTRUMENTOS
<p>“Un software o programa informático, que está diseñado para funcionar en teléfonos inteligentes (Smartphones), Tablets y otros dispositivos móviles. Aunque originalmente las apps fueron concebidas como herramientas de trabajo y ofertaban información general, como el correo electrónico o el calendario, ha habido un rápido incremento de su desarrollo y su variabilidad, debido al desarrollo de las nuevas tecnologías y, en parte, a que cada vez más porcentaje de la población tiene Smartphones u otros dispositivos capaces de soportar estas aplicaciones.”</p> <p><b>(San Mauro Martín , González Fernández , &amp; Collado Yurrita , 2014)</b></p> <p>Las “apps” en la actualidad representan una de las</p>	<p>-Herramientas intangibles de trabajo que satisfacen necesidades</p> <p>- Proceso recopilatorio y de desarrollo de información.</p>	<p>-Información</p> <p>-Instrucción</p> <p>-Eficiencia</p> <p>-Practicidad</p> <p>- Recopilación de Información</p> <p>-Difusión de información</p> <p>- Conservación de información</p>	<p>-¿Cuántas horas al día ocupa su teléfono celular?</p> <p>a) 1-3 horas</p> <p>b) 3-5 horas</p> <p>c) 5-7 horas</p> <p>d) Más de 7 horas</p> <p>- ¿Si quisiera informarse sobre el método preparación de la gastronomía ambateña que herramienta de información preferiría?</p> <p>a) Video Tutoriales</p> <p>b) Blog</p> <p>c) Fan Page</p> <p>d) Sitio Web</p> <p>e) Aplicación móvil</p> <p>- ¿Cuál es el uso de las aplicaciones que posee en su celular?</p> <p>a) Social</p> <p>b) Educativo</p> <p>c) Música-Video</p> <p>d) Entretenimiento</p> <p>e) Salud- Bienestar</p> <p>f) Nutrición</p>	<p>Encuesta</p>	<p>Cuestionario Estructurado</p>

---

principales herramientas para casi todo el quehacer cotidiano de la sociedad y de empresas, cubren campos, educacionales, informativos, didácticos y promocionales, además de tener una gran ventaja por su practicidad al momento de utilizarlas cuentan con una accesibilidad en su mayoría gratuita atrayendo de esta manera aún más la atención de los usuarios.

-Criterios de valorización.

-Valor Estético  
-Valor Cultural

- ¿Cuál es la aplicación que utiliza con mayor frecuencia en su teléfono celular?

- a) Facebook
- b) Instagram
- c) Twitter
- d) Snapchat
- e) Ask.fm

- ¿Qué clase de contenidos que ofrece la aplicación antes señalada son de su mayor interés?

- a) Contenido multimedia de entretenimiento
- b) Videos tutoriales de actividades diarias
- c) Noticias y farándula
- d) Compras

---

Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)

**Tabla 12.** Variable Dependiente: Gastronomía Ambateña

CONCEPTUALIZACION	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS BASICOS	TECNICAS	INSTRUMENTOS
<p>“La gastronomía es un símbolo territorial, una muestra tanto de la cultura como de la naturaleza que nos define como seres humanos con arraigo a un determinado lugar. La gastronomía típica que se asocia a cada contexto es parte del patrimonio de las sociedades, un trazo de su identidad que se refleja a través del cultivo, los productos y platos típicos, o las formas de servir y consumir, que son tan nuestras pero a la vez tan diferentes en contextos culturales extraños simplemente por no ser propias o no estar habituadas a ellos[...]En cualquier caso, la cocina y todo aquello que la rodea, la cultura en sí misma, es parte y todo en el desarrollo de las comunidades y la vida en sociedad en cualquier parte del mundo”. (Fusté-Forné, 2016)</p> <p>La gastronomía es uno de los iconos más representativos e históricos de una sociedad, a través de ella se comparten</p>	<p>-Participación en la gastronomía territorial.</p> <p>-Patrimonio Alimentario de una sociedad.</p>	<p>-Sabores ancestrales.</p> <p>-Ingredientes, recetas y técnicas de cocina.</p>	<p>- ¿Con que frecuencia sale usted a comer en restaurantes?</p> <p>a) Una vez por mes b) Dos o tres veces por mes c) Más de tres veces por mes</p> <p>- ¿Cuándo visita un restaurante que clase de comida prefiere?</p> <p>a) Tradicional de la ciudad b) Nacional pero variada c) Única y diferente</p> <p>- En caso de elegir un plato tradicional de un pueblo usted prefiere:</p> <p>a) Sopas- Cremas b) Platos Fuertes c) Postres- Platos livianos</p> <p>- Si visita un restaurante que cuenta con un menú de comida típica ambateña ¿Que platos serian de su agrado?</p> <p>a) Llapingacho b) Empanadas de Morocho c) Cuy Asado d) Chocolate Ambateño y Pan de Pinllo e) Tortillas de Maíz con Tinapa de Chochos</p>	<p>Encuesta</p>	<p>-Cuestionario Estructurado.</p>

---

saberes, técnicas, costumbres e ingredientes que representan a una cultura la diferenciándola completamente de otras, pero al mismo tiempo conectándola con sus raíces que son producto de intercambios culturales de generaciones pasadas. Conservar estos componentes culinarios significa que las sociedades venideras podrán seguir teniendo una identidad propia y no impuesta por las tendencias de la globalización.

- Prácticas  
Heredadas a  
nuevas  
generaciones.

-Comidas  
representativas y  
simbólicas

f) Colada Morada y Empanadas de Viento  
g) Gallinas de Pinllo  
- ¿Cuáles de los platos presentados anteriormente, tiene nociones o conoce su preparación?  
a) Llapingacho  
b) Empanadas de Morocho  
c) Cuy Asado  
d) Chocolate Ambateño y Pan de Pinllo  
e) Tortillas de Maíz con Tinapa de Chochos  
f) Colada Morada y Empanadas de Viento  
g) Gallinas de Pinllo

---

Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)

### 3.6 PLAN DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

**Tabla 13:** Recolección de la información

PREGUNTAS BASICAS	EXPLICACIONES
- ¿Para qué?	Para cumplir los objetivos planteados en la investigación y presentar opciones de solución al problema
- ¿De qué personas u objetos?	Adultos entre 20 y 35 años, entidades a cargo del turismo en la ciudad
- ¿Sobre qué aspectos?	El uso de aplicaciones móviles en la difusión de la gastronomía.
- ¿Quién o Quiénes?	Jairo Josué Guerrero Guevara
- ¿Cuándo?	La presente investigación se llevará a cabo en los meses septiembre 2017- diciembre 2017
- ¿Dónde?	Sitios gastronómicos que posee el cantón Ambato
- ¿Cuántas Veces?	Las que sean necesarias para cumplir con el objetivo.
- ¿Con que técnicas de recolección?	Encuesta.
- ¿Con que?	Cuestionario Estructurado.

Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)

### 3.7 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

Posterior a la aplicación de las encuestas la información resultante se planteará de la siguiente manera:

- ✓ Revisión crítica de la información recogida, lo que se entiende como limpieza de los datos recogidos contradictorios, incompletos, no pertinentes, etc.
- ✓ Repetición de recolección en ciertos casos individuales para corregir fallas de la ejecución de la encuesta.
- ✓ Tabulación de la información recogida, análisis e interpretación de resultados.
- ✓ Análisis de los resultados estadísticos, destacando tendencias o relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos e hipótesis.
- ✓ Interpretación de los resultados.
- ✓ Comprobación de la hipótesis.

## CAPITULO IV

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1 Análisis De Los Resultados (Encuesta)

Análisis de resultados de encuestas aplicadas a los estudiantes de la facultad de jurisprudencia y ciencias sociales de la Universidad Técnica de Ambato.

La presente encuesta se realizó mediante el uso de la herramienta de encuestas en línea a través de los correos de los participantes en la página web de GoogleForms.

#### Sección 1: Datos Informativos.

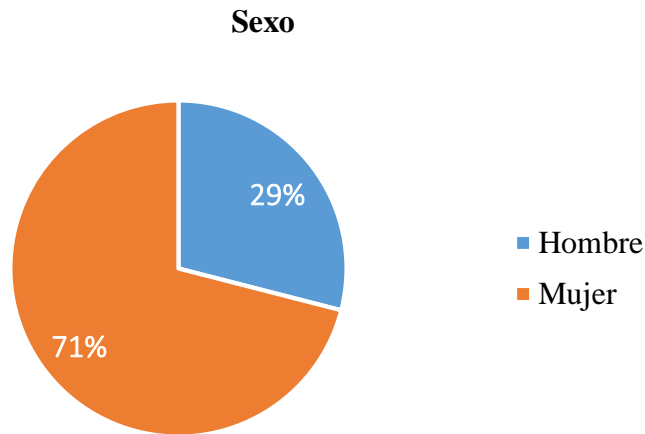
##### a. Sexo:

**Tabla 14:** Sexo de los participantes de la encuesta

Alternativa	Número	Porcentaje %
Mujer	71	71%
Hombre	29	29%
SUMAN	100	100%

**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

**Gráfico 5:** Sexo de los participantes de la encuesta



**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

#### Análisis

Del 100% de los estudiantes de la facultad de Jurisprudencia y ciencias sociales de la Universidad Técnica de Ambato encuestados, el 71% está conformado por mujeres, mientras que el 29% está conformado por hombres.

#### Interpretación

De acuerdo con los resultados obtenidos existe mayor presencia del sexo femenino en la población en estudio.



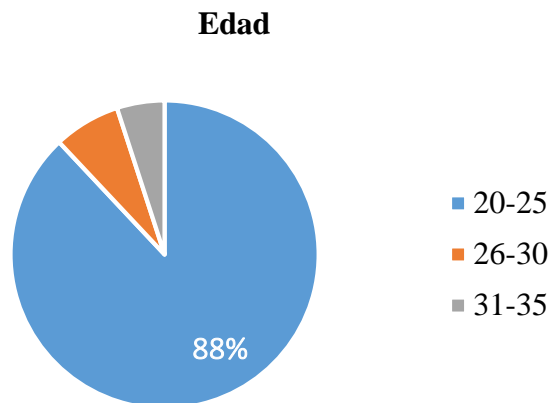
## b. Edad:

**Tabla 15:** Edad de los participantes de la encuesta

Alternativa	Número	Porcentaje %
20-25	88	88%
26-30	7	7%
31-35	5	5%
SUMAN	100	100%

**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

**Gráfico 6:** Edad de los participantes de la encuesta



**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

### **Análisis**

Del 100% de los estudiantes de la facultad de Jurisprudencia y ciencias sociales de la Universidad Técnica de Ambato encuestados, el 88% está en un rango de 20 a 25 años de edad; un 7% se ubica en el rango de 26 a 30 años de edad; mientras que el 5% se encuentra en un rango de 31 a 35 años de edad.

### **Interpretación**

Con los resultados obtenidos se aprecia que existe mayor presencia de estudiantes entre 20 a 25 años de edad en la población en estudio.

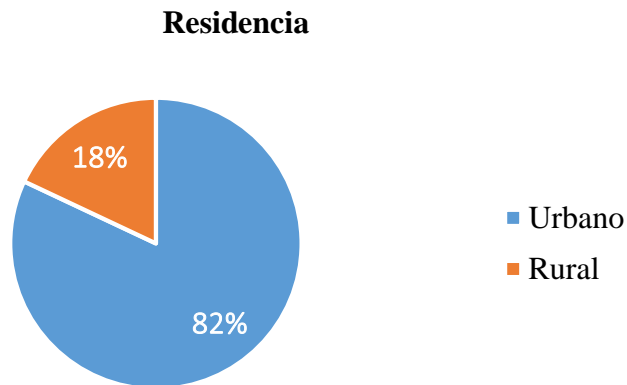
**c. Sector de residencia:**

**Tabla 16:** Sector de residencia de los participantes de la encuesta

Alternativa	Número	Porcentaje %
Urbano	82	82%
Rural	18	18%
SUMAN	100	100%

**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

**Gráfico 7:** Sector de residencia de los participantes de la encuesta



**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

**Análisis**

Del 100% de los estudiantes de la facultad de Jurisprudencia y ciencias sociales de la Universidad Técnica de Ambato encuestados, el 82% reside en el sector urbano; mientras que el 18% reside en el sector rural.

**Interpretación**

Mediante los resultados obtenidos se aprecia que la mayor parte de estudiantes tienen su lugar de residencia en el sector urbano.

#### d. Discapacidad:

**Tabla 17:** Discapacidad de los participantes de la encuesta.

Alternativa	Número	Porcentaje %
Si	0	0%
No	100	100%
SUMAN	100	100%

**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

**Gráfico 8:** Discapacidad de los participantes de la encuesta.



**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

#### **Análisis**

Del 100% de los estudiantes de la facultad de Jurisprudencia y ciencias sociales de la Universidad Técnica de Ambato encuestados, el 100% declara que no tiene algún tipo de discapacidad.

#### **Interpretación**

De acuerdo con los resultados obtenidos se interpreta que no existe discapacidad entre la población encuestada.

## 1. ¿Con que frecuencia sale usted a comer en restaurantes?

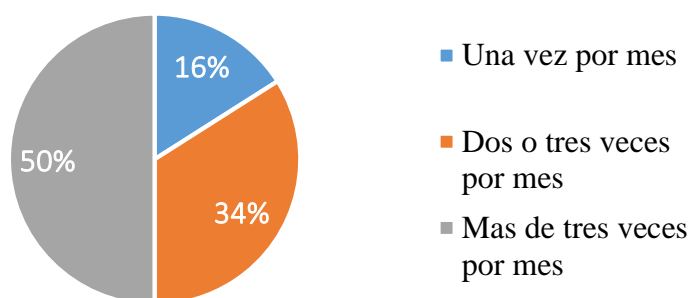
**Tabla 18:** Frecuencia de salida a restaurantes

Alternativa	Número	Porcentaje %
Una vez por mes	16	16%
Dos o tres veces por mes	34	58%
Más de tres veces por mes	50	50%
SUMAN	100	100%

**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

**Gráfico 9:** Frecuencia de salida a restaurantes

### Frecuencia de salida a restaurantes



**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

### Análisis

Del 100% de los estudiantes de la facultad de Jurisprudencia y ciencias sociales de la Universidad Técnica de Ambato encuestados, el 50% declara que sale a comer a restaurantes más de tres veces por mes; un 34% declara que visita restaurantes dos o tres veces por mes; por otro lado, el 16% manifiesta que sale a comer en restaurantes una vez por mes.

### Interpretación

Como se observa en los resultados obtenidos una gran parte de los encuestados declara que sale a comer en restaurantes más de dos veces por mes, lo cual representa un buen apoyo para el desarrollo de la industria gastronómica en la ciudad.

## 2. ¿Cuándo visita un restaurante que clase de comida prefiere?

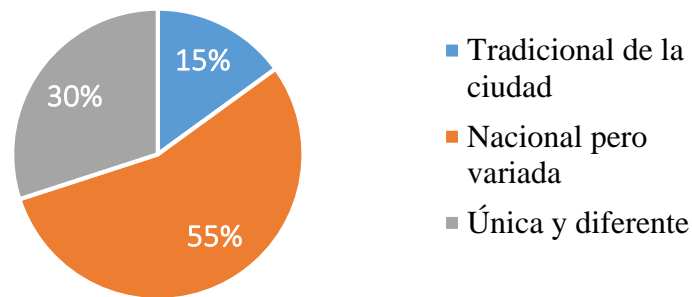
**Tabla 19:** Preferencias alimenticias de los encuestados

Alternativa	Número	Porcentaje %
Tradicional de la ciudad	15	15%
Nacional pero variada	55	55%
Única y diferente	30	30%
SUMAN	100	100%

**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

**Gráfico 10:** Preferencias alimenticias de los encuestados

### Preferencias alimenticias



**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

### Análisis

Del 100% de los estudiantes de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales de la Universidad Técnica de Ambato encuestados, el 55% declara que al momento de elegir su alimentación prefiere comida nacional pero variada, un 30% manifiesta que prefiere comida única y diferente, mientras un 15% afirma que prefiere comida tradicional de la ciudad.

### Interpretación

La mayoría de encuestados manifiestan su preferencia por la comida nacional, este resultado es positivo para la conservación de los sabores nacionales; sin embargo, la preferencia de los encuestados por la comida tradicional de su localidad es baja, esto también ocasiona repercusiones futuras con la pérdida de varios platos locales no muy populares o apreciados.

### 3. En caso de elegir un plato tradicional de un pueblo usted prefiere:

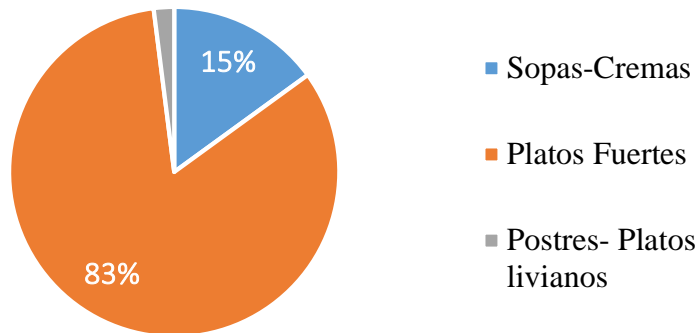
**Tabla 20:** Preferencias en los platos tradicionales

Alternativa	Número	Porcentaje %
Sopas- Cremas	2	2%
Platos Fuertes	83	83%
Postres- Platos Livianos	15	15%
SUMAN	100	100%

**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

**Gráfico 11:** Preferencias en los platos tradicionales

#### Preferencias de platos tradicionales



**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

#### Análisis

Del 100% de los estudiantes de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales de la Universidad Técnica de Ambato encuestados, el 83% afirma que al momento de elegir un alimento tradicional prefiere un plato fuerte; un 15% opta por platos livianos o postres; mientras un 2% prefiere sopas o cremas.

#### Interpretación

Tal como manifiestan los resultados, una gran mayoría de los encuestados prefieren alimentos tradicionales clasificados como platos fuertes, mientras en la comida tradicional existe una vasta variedad de estos platos.

**4. Si visita un restaurante que cuenta con un menú de comida típica ambateña  
¿Que platos serían de su agrado? (1 o más opciones)**

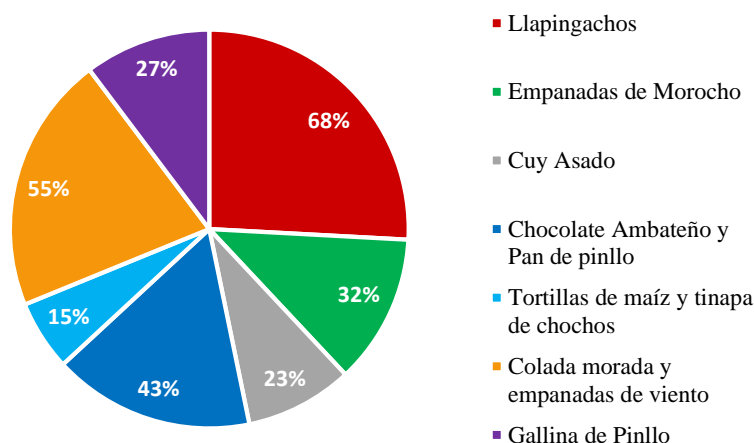
**Tabla 21:** Preferencia de platos en la gastronomía ambateña

Alternativa	Número	Porcentaje %
Llapingacho	68	68%
Empanadas de Morocho	32	32%
Cuy asado	23	23%
Chocolate Ambateño y Pan de Pinllo	43	43%
Tortillas de maíz con tinapa de chochos	15	15%
Colada morada y empanadas de viento	55	55%
Gallinas de Pinllo	27	27%
SUMAN	100	100%

**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

**Gráfico 12:** Preferencia de platos en la gastronomía ambateña

**Preferencia gastronomía ambateña**



**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

**Análisis**

De la lista de platos tradicionales de la ciudad de Ambato presentados al 100% de los estudiantes encuestados de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales de la Universidad Técnica de Ambato, el Llapingacho tiene 68% de preferencia; la Colada Morada cuenta con un 55% de inclinación; el Chocolate Ambateño y el pan de Pinllo se ubican con un 43% de aceptación; las Empanadas de Morocho cuentan con el favoritismo de un 32%; la Gallina de Pinllo se encuentra con un 27% de preferencia; seguido del Cuy Asado que presenta un 23% de inclinación; mientras que las Tortillas de Maíz y Tinapa de Chochos presenta un 15% de aceptación.

## Interpretación

Con los resultados expuestos se indica que los platos tradicionales de la ciudad de Ambato que poseen mayor acogida son: el Llapingacho, La colada morada con empanadas de viento, seguido del Chocolate Ambateño con pan de Pinllo; estos platos representan mezclas de sabores características de la ciudad y junto con el resto del menú tradicional constituyen un fuerte pilar en el desarrollo del mercado turístico local.

### 5. ¿Cuáles de los platos presentados anteriormente, tiene nociones o conoce su preparación? (1 o más opciones)

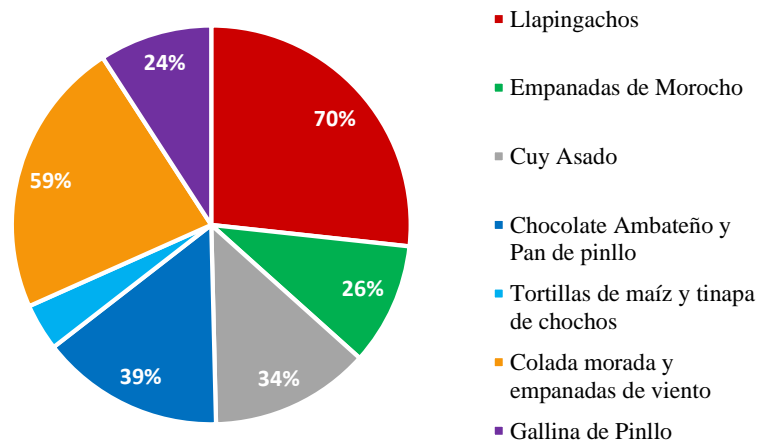
**Tabla 22:** Preparación de gastronomía ambateña

Alternativa	Número	Porcentaje %
Llapingacho	70	70%
Empanadas de Morocho	26	26%
Cuy asado	34	34%
Chocolate Ambateño y Pan de Pinllo	39	39%
Tortillas de maíz con tinapa de chochos	10	10%
Colada morada y empanadas de viento	59	59%
Gallinas de Pinllo	24	24%
SUMAN	100	100%

Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)

**Gráfico 13:** Preparación de la gastronomía ambateña

### Preparación de gastronomía ambateña



Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)



## **Análisis**

De la lista de platos tradicionales de la ciudad de Ambato presentados al 100% de los estudiantes encuestados de la facultad de Jurisprudencia y ciencias sociales de la Universidad Técnica de Ambato, el 70% de encuestados tiene nociones sobre cómo preparar el plato de llapingacho; un 59% conoce sobre la preparación de la colada morada; un 39% sabe sobre la preparación del chocolate ambateño y el pan de Pinllo; un 34% de los participantes conoce sobre la preparación del cuy asado; un 26% tiene conocimiento sobre cómo preparar empanadas de morocho; un 24% sabe cómo preparar una gallina de Pinllo; mientras que un 10% tiene formación sobre cómo preparar tortillas de maíz con tinapa de chochos.

## **Interpretación**

Con la encuesta realizada se puede apreciar que los platos que conforman el menú tradicional de la ciudad de Ambato como el Llapingacho, la Colada Morada con Empanadas de Viento y el Chocolate Ambateño con el Pan de Pinllo, son los que poseen más personas con conocimientos sobre su preparación, lo cual indica que los saberes y sabores tradicionales de la localidad aún están vigentes.

### **6. ¿Si quisiera informarse sobre el método preparación de alguno de los platos mencionados anteriormente que medio de información preferiría?**

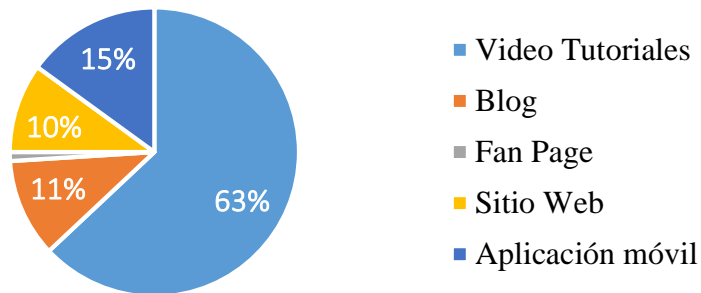
**Tabla 23:** Medios de información de gastronomía ambateña

Alternativa	Número	Porcentaje %
Video Tutoriales	63	63%
Blog	11	11%
Fan Page	1	1%
Sitio Web	10	10%
Aplicación Móvil	15	15%
SUMAN	100	100%

**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

**Gráfico 14:** Medios de información de gastronomía ambateña

### Información sobre gastronomía ambateña



**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

#### **Análisis**

Del 100% de los estudiantes de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales de la Universidad Técnica de Ambato encuestados, el 63% manifiesta que desearía informarse sobre la preparación de los platos tradicionales de la ciudad mediante video tutoriales; un 15% expresa que preferiría obtener esta información a través de una aplicación móvil; un 11% declara que esperaría informarse por medio de un blog; un 10% manifiesta que preferiría adquirir la información mediante un sitio web; mientras que el 1% optaría por la obtención de la información mediante una Fan page.

#### **Interpretación**

Con los resultados obtenidos se observa que existe una inclinación de los participantes por los videos tutoriales como una herramienta de aprendizaje seguido de una aplicación móvil y de un sitio web, esto aclara que las nuevas generaciones buscan un método de aprendizaje moderno, dinámico y gráfico.

## 7. ¿Cuántas horas al día ocupa su teléfono celular?

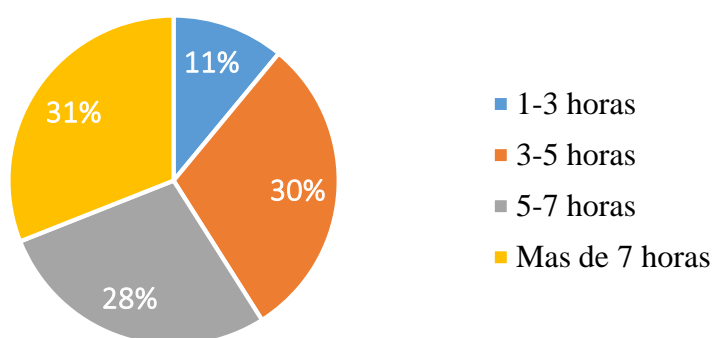
**Tabla 24:** Horas de ocupación en un celular

Alternativa	Número	Porcentaje %
1-3 horas	11	11%
3-5 horas	30	30%
5-7 horas	28	28%
Más de 7 horas	31	31%
SUMAN	100	100%

**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

**Gráfico 15:** Horas de ocupación en un celular

### Horas al día usadas en un celular



**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

### Análisis

Del 100% de los estudiantes de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales de la Universidad Técnica de Ambato encuestados, el 31% manifiesta que utiliza su teléfono celular más de 7 horas diarias; un 30% expresa que lo utiliza de 3 a 5 horas diarias; un 28% declara que su uso está entre 5 a 7 horas diarias; mientras que un 11% hace uso del celular de 1 a 3 horas diarias.

### Interpretación

De acuerdo con los resultados se interpreta que el uso del teléfono celular está más allá de las 5 horas diarias y prácticamente se ha convertido en parte de la vida diaria de una persona joven y de mediana edad desde organizar sus actividades hasta las actividades de ocio el celular está cerca de su dueño.

## 8. Las aplicaciones que posee en su celular son de uso: ( 1 o más opciones)

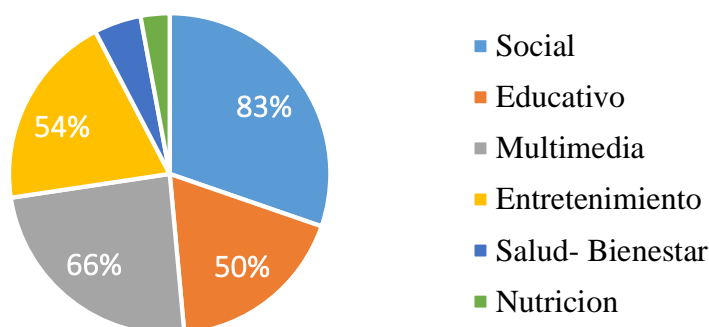
**Tabla 25:** Uso de las aplicaciones en el celular

Alternativa	Número	Porcentaje %
Social	83	83%
Educativo	50	50%
Multimedia	66	66%
Entretenimiento	54	54%
Salud y Bienestar	13	13%
Nutrición	8	8%
SUMAN	100	100%

**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

**Gráfico 16:** Uso de las aplicaciones en el celular

### Uso de las aplicaciones en el celular



**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

### Análisis

Del 100% de los estudiantes de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales de la Universidad Técnica de Ambato encuestados, el 83% tiene aplicaciones de índole social en su celular; el 50% tiene aplicaciones con propósitos educativos; el 66% cuenta con aplicaciones multimedia; el 54% posee aplicaciones relacionadas al entretenimiento; el 13% posee aplicaciones con fines de salud y bienestar; mientras que el 8% cuenta con aplicaciones de nutrición.

### Interpretación

Con los resultados logrados se observa que los teléfonos celulares poseen un predominio de aplicaciones sociales, seguido de aplicaciones multimedia como música, videos; y aplicaciones de entretenimiento, lo cual indica que los participantes utilizan la tecnología móvil principalmente para el ocio y la comunicación social.

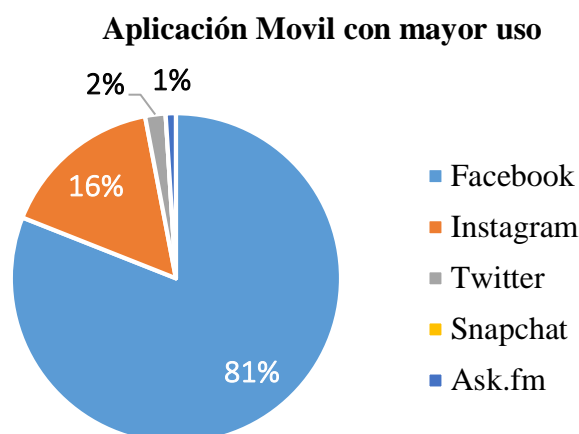
## 9. Señale la aplicación que utiliza con mayor frecuencia en su teléfono celular:

**Tabla 26:** Aplicación móvil con mayor uso

Alternativa	Número	Porcentaje %
Facebook	81	81%
Instagram	16	16%
Twitter	2	2%
Snapchat	0	0%
Ask.fm	1	1%
SUMAN	100	100%

**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

**Gráfico 17:** Aplicación móvil con mayor uso



**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

### **Análisis**

Del 100% de los estudiantes de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales de la Universidad Técnica de Ambato encuestados, el 81% tiene a la aplicación de Facebook como la más utilizada; el 16% tiene a Instagram como su aplicación más usada; el 2% tiene a Twitter como la aplicación más recurrida; mientras el 1% restante tiene a Ask.fm como su aplicación más visitada.

### **Interpretación**

De acuerdo a los resultados obtenidos se aprecia que la aplicación de Facebook es la que domina por una gran mayoría la lista de preferencias de aplicaciones móviles en los celulares de la población participante por la variedad de información, servicios y entretenimiento que esta red social ofrece a sus usuarios.

**10. ¿Qué clase de contenidos que ofrece la aplicación antes señalada son de su mayor interés? (1 o más opciones)**

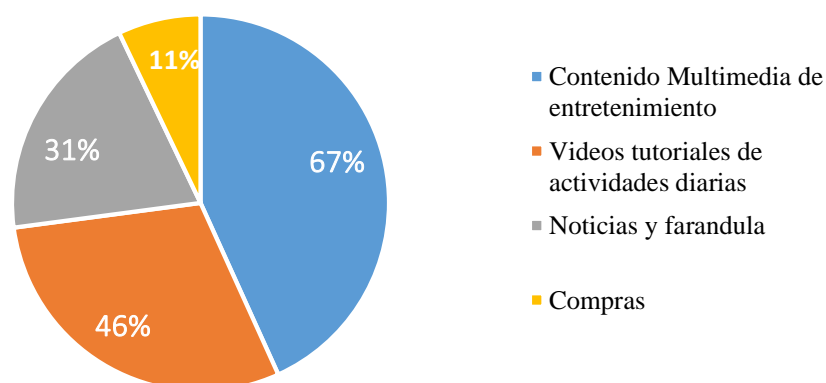
**Tabla 27:** Contenidos de preferencia en una aplicación

Alternativa	Número	Porcentaje %
Contenido Multimedia de entretenimiento	67	67%
Videos Tutoriales de actividades diarias	46	46%
Noticias y Farándula	31	31%
Compras	11	11%
SUMAN	100	100%

**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

**Gráfico 18:** Contenidos de preferencia en una aplicación

**Contenidos preferidos en una aplicación**



**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

**Análisis**

De la lista de preferencia de contenidos presentada al 100% de los estudiantes encuestados de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales de la Universidad Técnica de Ambato; los contenidos multimedia de entretenimiento presentan un 67% de preferencia; los videos tutoriales de actividades diarias muestran un 46% de inclinación; las noticias y farándula exponen un 31% de preferencia; seguido de las compras que exhiben un 11% de prioridad.

**Interpretación**

Conforme a la información obtenida se observa que dentro del contenido preferido por los participantes las inclinaciones oscilan entre el contenido multimedia de

entretenimiento y los videos tutoriales de actividades diarias; lo cual indica que la población desea compartir su tiempo entre el aprendizaje y el entretenimiento que bien podrían trabajar en un solo propósito para el desarrollo de proyectos planteados.

## **4.2 RECURSOS**

### **4.1.1 Recursos Humanos**

**Investigador:** Jairo Josué Guerrero Guevara

**Tutora:** Ing. María Cristina Páez Quinde Mg.

### **4.1.2 Recurso Material:**

Dentro del proceso investigativo se ha visto en la necesidad de adquirir ciertos recursos indispensables para el investigador como son:

- Hojas
- Impresiones
- Copias
- Materiales de oficina
- Esferos
- Anillados
- Empastados
- Internet

### **4.1.3. Recurso Financiero**

El presente proyecto de investigación será cubierto económicamente por financiamiento propio en su totalidad, permitiendo con esto el desarrollo de varios conocimientos impartidos y adquiridos en el transcurso de la investigación.

## **4.3 VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS**

Dentro de esta investigación se utilizó la prueba estadística de Friedman para muestras relacionadas, puesto que al utilizarse un instrumento validado el mismo que relaciona un antes y un después dentro de la investigación, es decir, para el análisis de varianza de dos

factores por rangos, el mismo que permitió obtener la información pertinente al rechazo o aceptación de la hipótesis nula o alterna.

### 4.3.1 Planteamiento de la Hipótesis

Ho: Hipótesis Nula

La aplicación móvil **NO** influye como herramienta de difusión de la gastronomía ambateña.

H1: Hipotesis Alternativa

La aplicación móvil **SI** influye como herramienta de difusión de la gastronomía ambateña.

### Modelo Matemático

$$X_r^2 = \frac{12}{nJ(J+1)} (\sum R_j^2) - 3n(J+1)$$

**Tabla 28:** Resumen de contrastes de la hipótesis

	Hipótesis nula	Prueba	Sig.	Decisión
1	Las distribuciones de Aprendizaje, Interaccion, Ideas, Cocina, Diversion, Redes, Recursos, Conocimiento, Compatibilidad, Servicio, Razonamiento, Ayuda, Tiempo_acti, Solucion, Tradional_coci and Recomendacion son las mismas.	Prueba de Friedman para muestras relacionadas para análisis de la varianza de dos factores por rangos	,000	Rechace la hipótesis nula.

Se muestran significaciones asintóticas. El nivel de significación es ,05.

**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

**Fuente:** IBM SPSS Statistics

En esta investigación se utilizó la prueba estadística de Friedman, puesto que al tener n muestras relacionadas entre sí y a la vez cada uno de los ítems del instrumento UTAUT permiten verificar la aceptabilidad de la aplicación móvil, se concluye que los contrastes de la hipótesis provienen de una misma población con la misma tendencia central y no es posible realizarlo mediante el análisis de las varianzas.



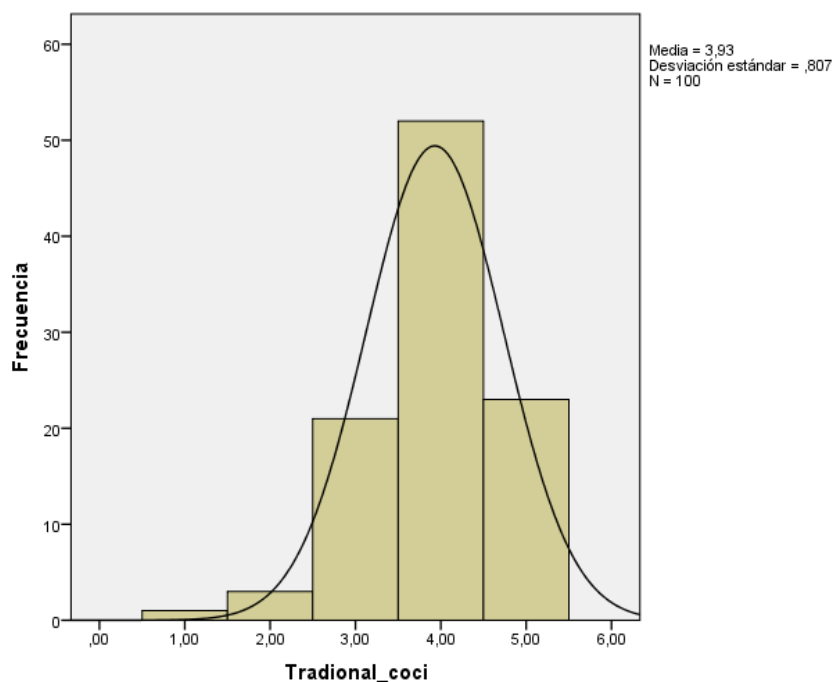
**Tabla 29:** Prueba de normalidad

Variable: Cocina Tradicional		
N	Válido	100
	Perdidos	0
Asimetría		-,694
Error estándar de asimetría		,241
Curtosis		,981
Error estándar de curtosis		,478

**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

**Fuente:** IBM SPSS Statistics

**Gráfico 19:** Curva de Simetría de variables

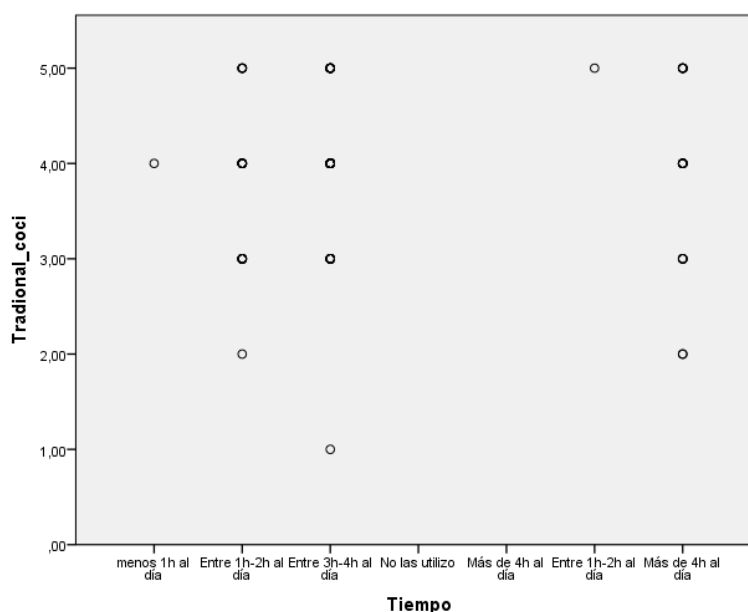


**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

**Fuente:** IBM SPSS Statistics

Al ser dos muestras relacionales utilizadas dentro de la investigación, y la normalidad en base a asimetría y curtosis están dentro del rango de +1 y -1 cumple la condición de distribución de datos normales, por lo tanto, la prueba estadística seleccionada para el experimento es Friedman, en donde señala que se rechaza la hipótesis nula.

**Gráfico 20:** Grafico de uso de tiempo en cocina tradicional



**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

**Fuente:** IBM SPSS Statistics

En el gráfico N°20 se muestra la correlación entre los ítems de tiempo usado en un Smartphone como herramienta de información y el aprendizaje de la cocina tradicional; en una escala horizontal de tiempo y vertical en el sistema de medición de Likert; además en el costado derecho del grafico se puede observar los puntos con mayor valoración en los ítems en valoración.

#### **4.3.2 Prueba de la hipótesis**

##### **Nivel de significación**

Como se muestra en la tabla N°28 se trabaja con el nivel de significación del 5% que representa al 0.05.

El nivel de confiabilidad es del 95% que representa al 0.95.

Al utilizar el modelo de aceptación UTAUT el cual permite verificar el grado de aceptabilidad que tiene la aplicación móvil frente a los usuarios, se muestra a continuación el resultado obtenido mediante el software SPSS en el que identifica que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna

Para correlacionar los datos obtenidos mediante la prueba Friedman se realiza la prueba T para muestras emparejadas, se toman las preguntas más significativas:

1. Encuentro que la app es útil en mi aprendizaje sobre la cocina tradicional;

15. Voy a utilizar esta app para mi aprendizaje en cocina tradicional.

Estas preguntas miden la correlación de muestras emparejadas.

**Tabla 30:** Prueba T muestras emparejadas

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par	Aprendizaje	4,4100	100	,79258	,07926
1	Tradional_coc	3,9300	100	,80723	,08072

**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

**Fuente:** IBM SPSS Statistics

**Tabla 31:** Correlaciones de muestras emparejadas

Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par	Aprendizaje & Tradional_coci	100	,503	,000

**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

**Fuente:** IBM SPSS Statistics

**Tabla 32:** Prueba de muestras emparejadas

Prueba de muestras emparejadas									
		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par	Aprendizaje Tradional_coci	,4800	,7974	,0797	,321	,638	6,01	99	,000

**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

**Fuente:** IBM SPSS Statistics

Como resultado de la medición de las medidas de tendencia central se obtiene un nivel de significancia de 0.000 que quiere decir que es significativa, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna

#### **4.2.3. Decision final**

Una vez analizados los datos obtenidos mediante pruebas no paramétricas se toma como decisión final el rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, la misma que se menciona:

***La aplicación móvil si infuye como herramienta de difusion de la gastronomia ambateña.***

De las 100 encuestas realizadas se dieron por validado el 100% de los datos en donde se midieron cada uno de los items del modelo UTAUT reflejando la aceptabilidad de la aplicación móvil dentro de la gastronomía ambateña, teniendo como un rango en escala de Likert de las encuestas de 4 puntos en la mayoría de los items.

## CAPÍTULO V

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Una vez finalizado el análisis y la interpretación de datos se llega a establecer las siguientes conclusiones y recomendaciones.

#### 5.1 CONCLUSIONES

- En base a la aplicación de encuestas se ha logrado determinar que la gastronomía tradicional del cantón Ambato tiene una acogida significativa entre la población joven cuya edad oscila entre 20-25 años alcanzando un 65% de aceptación, considerando además entre su variedad de platos al Llapingacho, Chocolate Ambateño, Colada Morada y Empanadas de Viento, como las principales opciones de los participantes estudiados al momento de consumir alimentos tradicionales locales; de la misma manera estos tres platos son los más populares en la población encuestada en ámbito de conocimiento de preparación.
- De acuerdo con la investigación realizada, en el cantón Ambato existe una gran variedad de platos tradicionales, cada uno con su sabor bien diferenciado en el entorno de la gastronomía entre las diversas opciones se encuentra: El llapingacho, La gallina de Pinllo, El pan de Pinllo, El chocolate Ambateño, La colada morada con empanadas de viento, Los helados de Ficoa, El cuy asado de Ficoa, Las tortillas de maíz con tinapa de chochos, Las empanadas de morocho; cada uno de estos platos formados por una combinación única de ingredientes que en una gran parte son de origen andino.
- Mediante la investigación realizada se ha propuesto una herramienta tecnológica como incentivo al interés de las generaciones jóvenes de la población local en conocer sobre las distintas preparaciones de la variedad de platos tradicionales que la ciudad de Ambato tiene por ofrecer.

#### 5.2 RECOMENDACIONES

- Las autoridades encargadas de la parte turística del cantón Ambato deberían elaborar planes acordes a las tendencias de comunicación y aprendizaje de la población actual para una adecuada promoción y difusión de la gastronomía optando además por el uso de distintos medios comunicativos, logrando con ello brindar información actualizada y entretenida para las generaciones adultas y jóvenes.

- Motivar a la población ambateña mediante un programa de promoción gastronómica dentro del cantón que involucre relacionarlos con la variedad culinaria tradicional que poseen y sean ellos quienes aporten al fortalecimiento de la identidad de la cocina ambateña, logrando además que encuentren en la gastronomía una alternativa de desarrollo económico.
- Proponer la inclusión de nuevas herramientas tecnológicas de promoción gastronómica y turística con el propósito de lograr posicionar al cantón en un mundo que está entrando en una era de desarrollo, funcionamiento y convivencia a través de herramientas y redes electrónicas.

## CAPÍTULO VI

### 6. PROPUESTA

Tema: Desarrollo de una aplicación móvil con la gastronomía del cantón Ambato.

#### 6.1 Datos Informativos:

Persona encargada de la ejecución: Jairo Josué Guerrero Guevara

Beneficiarios:

Directos: Departamento de turismo del cantón Ambato, empresas turísticas públicas y privadas, comunidades juveniles y universitarias.

Indirectos: Población en general con acceso a teléfonos inteligentes.

#### 6.1.1 Ubicación de la intervención

Provincia: Tungurahua

Cantón: Ambato

Altitudes: 1°14'30"S 78°37'11"; 2.577 m.s.n.m.

Límites:

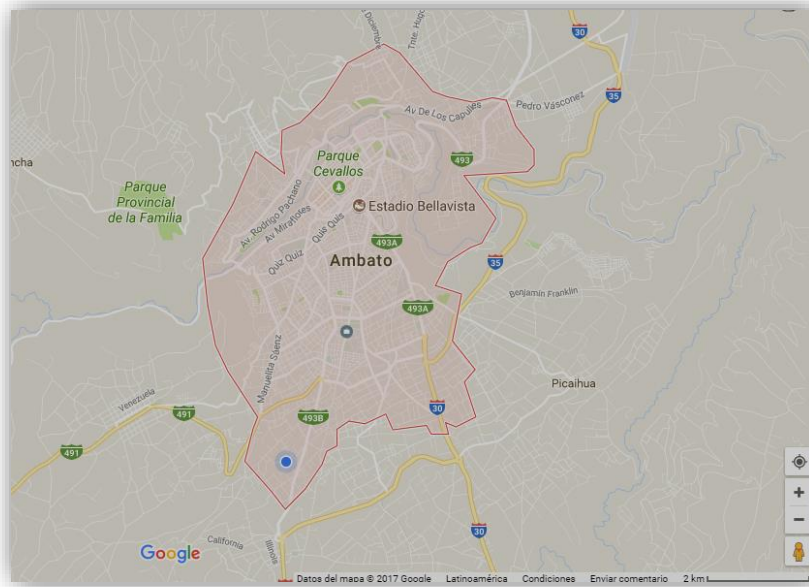
Norte: Provincia de Cotopaxi

Sur: Provincia de Chimborazo y Bolívar

Este: Cantones: Pillaro, Pelileo, Cevallos, Tisaleo, Mocha

Oeste: Provincia de Bolívar.

**Imagen 1:** Localización



**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)  
**Fuente:** Google maps

La ciudad de Ambato es la capital de la provincia de Tungurahua, cuenta con 9 parroquias y su temperatura varía entre los 10 °C y los 25 °C. Esta ciudad es reconocida a nivel nacional por su historia, por haber sido cuna de personajes influyentes en el crecimiento de la nación, por las memorias guardadas tras sus atractivos culturales, y por su variedad en gastronomía tradicional, esta última ofertada a lo largo de su territorio en diferentes tipos de restaurantes satisfaciendo los gustos de la población local y los visitantes, entre la más representativa esta:

- Las Gallinas de Pinllo
- La Colada Morada de Atocha
- Empanadas de Viento
- Tortillas de Maíz con Tinapa de Chochos
- Los Llapingachos de Ambato
- Los cuyes de Ficoa
- El Pan de Pinllo
- Chocolate ambateño



## **Tiempo estimado para la ejecución**

Febrero 2018 – abril 2018

### **6.2. Antecedentes de la propuesta**

Para el desarrollo de la investigación se ha tomado en cuenta publicaciones con datos referentes a los orígenes de los hábitos alimenticios andinos y sus modificaciones en las colonizaciones a través de la historia, combinado con los cambios sociales de cada generación que ha ido adaptando la gastronomía a sus propias tendencias; todo esto con el fin de comprender de una manera más clara los orígenes de los hábitos alimenticios que hasta hoy son visibles en las poblaciones andinas del Ecuador así como los ingredientes comunes que estas comparten entre sí.

Por otro lado, se ha tomado como referencia las promociones de gastronomía de la provincia de Tungurahua realizadas en el Ministerio de Turismo con el Honorable Gobierno provincial de Tungurahua a través del Comité de Turismo de Tungurahua, 2013 con el uso de una revista informativa sobre turismo gastronómico en los diferentes cantones de esta provincia, figurando entre estos, la ciudad de Ambato. En estas publicaciones se puede apreciar información más específica sobre el origen, la historia y la preparación de los más diversos platos ambateños dispuestos para la localidad y para los visitantes, todo esto realizado con un doble propósito, de promocionar los atractivos culinarios que posee Ambato a los turistas nacionales y extranjeros; y además promover el aprendizaje y enriquecimiento cultural de las nuevas generaciones sobre lo que posee su ciudad y que de esta manera estos nuevos miembros de la sociedad formen parte del motor turístico que se necesita para poder brindar un servicio y asesoría de calidad a usuarios interesados.

Con el afán de poder mejorar las potencialidades turísticas culturales que posee la ciudad de Ambato el Honorable Gobierno Provincial de Tungurahua, 2016 ha establecido estrategias de innovación turística en donde se busca la participación pública y privada en la revitalización en infraestructura y difusión de los atractivos presentes en el cantón y de esta manera lograr un posicionamiento en cuanto a la preferencia de lugares en turismo por parte de los turistas; pero estas nuevas estrategias de promoción no podrán ser explotadas de una manera adecuada si los pobladores no están capacitados como buenos anfitriones dispuestos a brindar la mejor información y asesoría al visitante, sin importar si el ciudadano esta o no afirmado en el campo del turismo es necesario que la culturalización y el enriquecimiento

sobre información turística y gastronómica de su ciudad sea un común denominador en todas las personas que forman parte de la sociedad ambateña, solo a través de este trabajo conjunto se podrá conservar la esencia cultural y turística de la ciudad por más generaciones.

La gastronomía como parte de la cultura de la ciudad es uno de los atractivos que son considerados como un símbolo de gran valor en el ámbito histórico y como legado de la identidad para las nuevas generaciones; este componente cultural genera interés en los visitantes; entre los platos más relevantes expuestos por el Honorable Consejo Provincial de Tungurahua, 2013 se presenta: “Las Gallinas de Pinillo”, “La Colada Morada de Atocha”, “Empanadas de Viento”, “Tortillas de Maíz con Tinapa de Chochos”, “Los Llapingachos de Ambato”, “Los cuyes de Ficoa”, “El Pan de Pinillo”, “Chocolate Ambateño”, cada uno de estos platos son resultantes de una fusión de ingredientes andinos y tradicionales como se describe a continuación:

**Tabla 33.** Clasificación de ingredientes de platos tradicionales ambateños

<b>Plato Local</b>	<b>Ingredientes Andinos</b>	<b>Ingredientes Introducidos</b>
Llapingacho	Papa	Achiote Huevos Chorizo Aguacate Remolacha Lechuga Tomate
Cuy de Ficoa	Cuy Papa Maní Ajo	Cebolla Blanca Lechuga
Empanada de Morocho	Maíz	Cerdo Cebolla Zanahoria Arveja Huevos
Pan de Pinillo	Maíz	Manteca Levadura
Colada morada y Empanada de Viento	Maíz Mora Babaco Fresas Hierbas aromáticas Queso	Piña Cebolla blanca Azúcar Mortiño Ishpingos Canela Clavo de Olor
Gallina de Pinillo	Papa	Gallina

Tortillas de Maíz con tinapa de Chochos	Ajo	Cebolla colorada
	Mostaza	Lechuga
	Maíz	Atún
	Queso Chochos	Cebolla blanca
Chocolate ambateño	Perejil	
	Canela	Leche
	Clavo de olor	Cacao
	Queso	Azúcar

Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)

Fuente: Cocina Tradicional Andina (2014)

Como puede apreciarse en la tabla presentada anteriormente, Una gran parte de los ingredientes que tienen parte en el menú gastronómico tradicional de Ambato, así como en la región andina, son una prueba del rastro que dejaron las colonizaciones de distintas culturas que han atravesado la historia nacional, plasmando sus costumbres y hábitos en las tradiciones previamente establecidas por los pueblos aborígenes tanto en su sociedad, labores cotidianas y su alimentación. Sin embargo, esto no disminuye la validez de estos platos como patrimonio de la ciudad, porque es a través de estos en donde se evidencia la historia que precede a las sociedades existentes y que han contribuido a la identidad que hoy está plasmada en el desenvolvimiento de las personas.

De esta manera en una estrategia integrada por incentivo al aprendizaje de las nuevas generaciones de localidad y a su vez la promoción turística con el apoyo de los organismos turísticos, se podrá satisfacer de una mejor manera los requerimientos del visitante en su disfrute de la gastronomía ambateña.

### 6.3. Justificación

En función de la importancia que la gastronomía ambateña tiene en la identidad de sus habitantes, es necesario tomar medidas que procuren su conservación para que las generaciones venideras continúen con el legado que se está promoviendo para el disfrute local y de turistas, es esencial que las nuevas generaciones conozcan todos los saberes y sabores presentes en la cocina ambateña para que este componente cultural no se pierda o transforme con el pasar del tiempo sino que más bien conserve su esencia y pueda fortalecerse con las herramientas adecuadas.

Con los últimos cambios en las corrientes sociales y las tendencias extranjeras en constante influencia de la vida diaria en nuevas generaciones, las medidas tomadas anteriormente por difundir y conservar rasgos culturales en distintas ciudades se han visto en un periodo

deterioro y desacoplación en el mundo tecnológico que ahora se está viviendo, un mundo en donde todas las actividades e intereses de una sociedad naciente están centrados en un compacto entorno multimedia.

Las ciudades culturales no son la excepción en estas nuevas corrientes, al contrario son las más afectadas por los cambios en la vida cotidiana de su población juvenil. La gastronomía propia de cada ciudad es un elemento cultural muy afectado, siendo remplazada por hábitos, ingredientes y recetas extranjeras que influyen en la alimentación cotidiana de una sociedad vulnerable. Ambato es una de las ciudades con mayor atractivo cultural y gastronómico y por esta razón es necesario que la información, los incentivos al aprendizaje y transmisión de saberes y sabores de las antiguas generaciones a las nuevas, se adapte a los nuevos métodos de difusión y procesamiento de información antes de que estos se pierdan con la evolución del aprendizaje.

Por consiguiente, la adaptación de la identidad gastronómica frente a un mundo globalizado tiene su cabida en la tecnología que se usa diariamente, presente en los teléfonos inteligentes con aplicaciones móviles que entre muchos usos y ayudas al usuario representan una herramienta de autoaprendizaje, además de su facilidad en manejo y accesibilidad son estéticamente atractivos para las nuevas demandas de las sociedades más jóvenes en cuanto a practicidad al momento de adquirir información sobre cualquier campo del conocimiento.

## **6.4. Objetivos**

### **6.4.1. General**

Desarrollar una aplicación móvil con la gastronomía de la ciudad de Ambato en base a la información recolectada en la investigación.

### **6.4.2. Específicos**

- Identificar datos referentes a las preferencias e intereses de la población local sobre el menú gastronómico tradicional de Ambato.
- Preparar un análisis sobre los datos adquiridos.
- Evaluar la aplicación acorde a la información resultante sobre las necesidades y preferencias de la población local en estudio.

## **6.5. Análisis de la Factibilidad**

### **6.5.1. Factibilidad Socio-cultural**

Se dará a conocer la variedad gastronómica que posee el cantón Ambato a su población en general, para que de esta manera tengan un mejor conocimiento sobre la preparación, orígenes y valor nutricional de los platos que han estado en el menú diario de generaciones anteriores, previniendo que los saberes tradicionales no se pierdan por una nueva variedad alimenticia en la dieta cotidiana.

### **6.5.2. Factibilidad económico-financiera**

Por la facilidad en el uso gratuito de herramientas para el desarrollo de aplicaciones móviles, la libertad de accesibilidad a información necesaria para su puesta en marcha, además del costo bajo en su difusión, la inversión prevista para implementar dicha propuesta incluye cantidades pequeñas y manejables para su socialización.

### **6.5.3. Factibilidad tecnológica**

La propuesta representa en sí misma un recurso digital que permitirá el acceso fácil y práctico a información sobre la gastronomía ambateña a cualquier persona que cuente con medios tecnológicos necesarios para ejecutar una app ya sea teléfonos inteligentes o Tablet, toda información será expuesta hacia la localidad y usuarios externos a esta.

### **6.5.4. Factibilidad Operativa**

El manejo de una app móvil es práctico y no requiere de un vasto conocimiento sobre el mundo de los teléfonos inteligentes, por lo tanto, el manejo de la información y sus contenidos representan una herramienta didáctica y sencilla de explorar para el aprendizaje del usuario.

### **6.5.5. Factibilidad Organizacional**

La promoción y difusión de la aplicación móvil como herramienta de aprendizaje gastronómico local se realizará en trabajo conjunto con el Gobierno Autónomo Descentralizado del cantón Ambato, con el fin de llegar a entidades educativas, organizaciones, y población en general, familiarizando y socializando las funciones y características de esta herramienta con el público.

### **6.6 Administración de la Propuesta**

**Autor:** Persona encargada de la propuesta, su elaboración, diseño y planificación a través de observaciones en el contexto de su problemática, investigando las preferencias y características de la población local para aportar en la difusión gastronómica del cantón.

**Tutor:** Su función principal consiste en orientar al autor en la propuesta para garantizar el cumplimiento de metas y objetivos planteados; así como realizar las correcciones pertinentes para el desarrollo adecuado de la propuesta.

**Usuarios:** Está propuesta se pondrá a disposición de autoridades y demás personas interesadas en la actividad gastronómica, siendo estos los participantes primordiales en la difusión de los saberes y sabores de la cocina ambateña.

### **6.7. Metodología**

Experimental- De Campo:

El uso de la metodología experimental radica en que el control de variables como son la gastronomía y aplicaciones móviles (apps) es deliberado con el fin de encontrar las relaciones necesarias entre ellas mediante la recopilación de datos.

Las aplicaciones móviles son una herramienta indiscutible en la vida diaria de las generaciones presentes, permiten realizar una diversidad de tareas cotidianas que van desde lo más sencillo como un despertador hasta situaciones más complejas como la creación misma de estas, su facilidad de uso han provocado el interés social en confiar muchas de sus responsabilidades e información a estas herramientas y su satisfacción según observaciones realizadas ha sido positiva.

Dada la importancia y preferencia que estas herramientas tienen en la sociedad actual, se ha optado por usarlas para el beneficio de una parte cultural imprescindible de cada pueblo como es el caso de la gastronomía con el fin de poder incentivar el interés en nuevas

generaciones sobre su historia e identidad presentes detrás en las tradiciones culinarias de una manera más práctica y moderna. Con este propósito surge una aplicación con la información necesaria sobre la cocina de la ciudad de Ambato, con contenidos que abarcan datos históricos como es el origen de sus diversas propuestas gastronómicas, además de una guía para la preparación de los mismos, y sus contenidos nutricionales, todo esto presentado en un diseño práctico y didáctico para cultivar el interés en la población más joven y así aventurarse en el aprendizaje de su ciudad por medio de los saberes y sabores.

Para el desarrollo de esta app es necesario la implementación de un modelo que permita estructurar de manera adecuada cada uno de sus componentes mediante metodología A.D.D.I.E.

### **Metodología A.D.D.I.E.**

Esta metodología es un esquema de teoría que funciona como guía de procesos necesarios para cualquier tipo de actividad que incluya formación o bien el diseño de alguna clase de material. Es el acrónimo de los términos: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación.

#### **Análisis:**

En esta etapa se revisará y evaluará las herramientas disponibles en la creación de una aplicación, entre los aspectos a tomar en cuenta estarán la facilidad de desarrollo, accesibilidad, las herramientas dispuestas para satisfacer la idea y si estas son gratuitas o de pago para que esta aplicación sea lo más eficaz posible.

**Tabla 34:** Tabla de doble entrada de datos para evaluación de proveedores de desarrollo de Apps

<b>Proveedor / Parámetros</b>	Fire Base	IBuild App	Mobin Cube	App Inventor	Android Creator
Accesibilidad	3	2	3	4	3
Manejo de Interfaz	4	3	4	2	1
Disponibilidad de Herramientas de Edición	3	3	4	3	3
Disponibilidad de Información y Guía	2	2	2	1	3
Gratuidad	0	1	4	5	5
<b>Total</b>	12	11	17	15	15

Calificación 0-5 (Considerando 0 como nada beneficioso y 5 como completamente beneficioso)

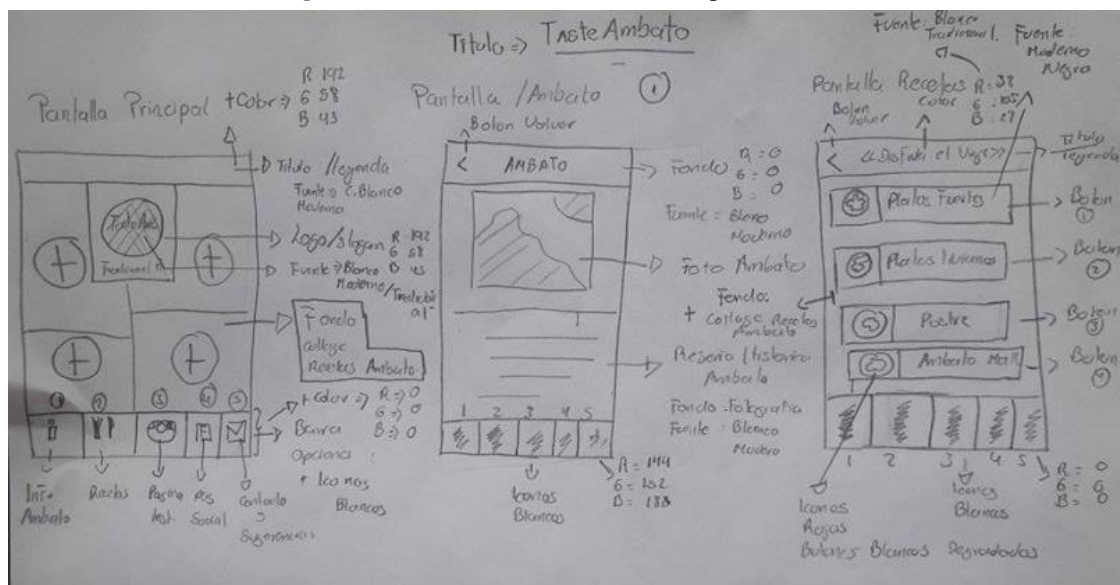
Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)

## Diseño:

En esta fase gestiona el desarrollo sistemático del proceso de creación y finaliza en un modelo o esquema del proceso a seguir en la elaboración del aspecto visual y de contenidos para su posterior desarrollo. En esta fase se debe determinar a “escala” y con términos de complejidad y cantidad el material a crear. El modelo que se desarrollará contendrá una secuencia y estructura.

## Diseño Estructurado:

**Imagen 2:** Diseño estructura visual de la aplicación móvil

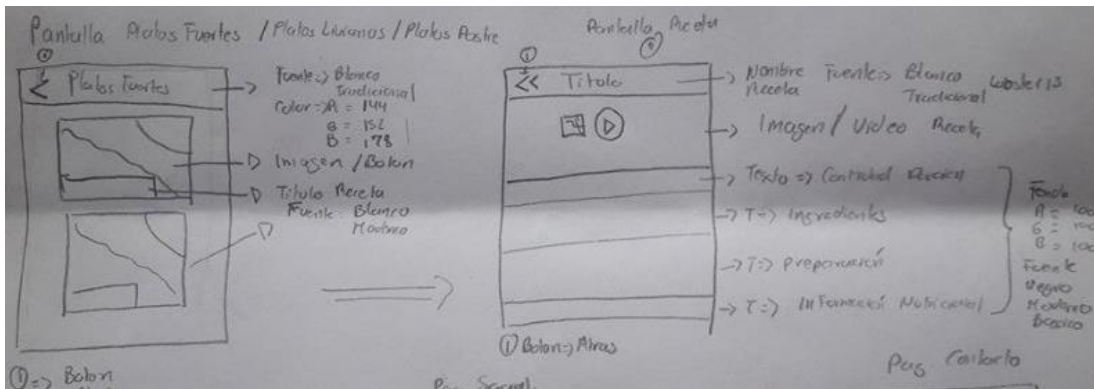


Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)

La app posee una pantalla principal con una barra de herramientas que permite el acceso a todas las pantallas de información existentes dentro del software, en el centro superior de la pantalla principal se encuentra el logo representativo con su slogan, y como fondo de esta pantalla un collage con algunos platos tradicionales de Ambato, las primeras pantallas a explorar son las de información general de la ciudad a manera de una reseña histórica; en la siguiente pantalla se presenta el menú de recetas a ofrecer sobre la ciudad.



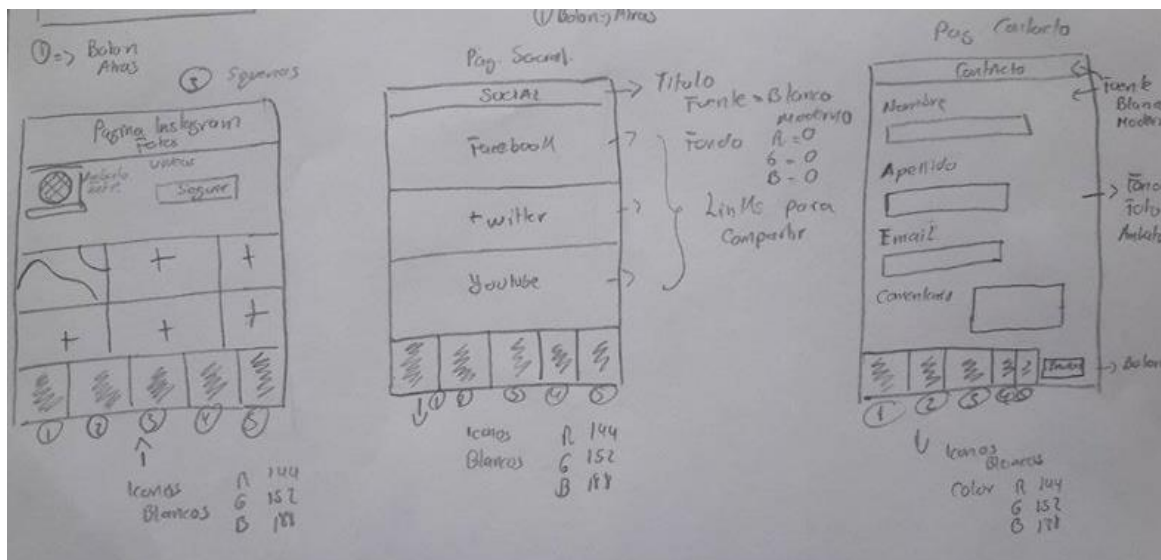
**Imagen 3:** Diseño estructura visual de la aplicación móvil



Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)

En pantallas secundarias dedicadas a recetas se encuentran diversas opciones a elegir entre platos fuertes, livianos y postres; además los videos respectivos de preparación de platos, la lista de ingredientes, una redacción de la preparación y además el valor nutricional de cada plato.

**Imagen 4:** Diseño estructura visual de la aplicación móvil



Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)

En las restantes páginas secundarias se presentan los medios de comunicación con la administración de la app, así como sus redes sociales y una dirección electrónica para dirigir sus comentarios y sugerencias.

En cada pantalla se presenta la barra de herramientas facilitando la navegación del usuario.

## Diseño Arquitectónico:

En esta etapa del diseño se procederá a la creación y realización del aspecto visual de la app mediante el uso de herramientas multimedia en un entorno virtual; en esta fase se planifica lo que será finalmente el software construido con todos los detalles, imagen de estética, y su estructura.

**Imagen 5:** Pantalla principal de la app



Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)

La pantalla principal presenta el logo de la aplicación con su slogan, además de una barra con herramientas que contiene todas las entradas a ventanas informáticas existentes en el software, el fondo es presentado con un collage con algunos de los platos tradicionales de la ciudad.

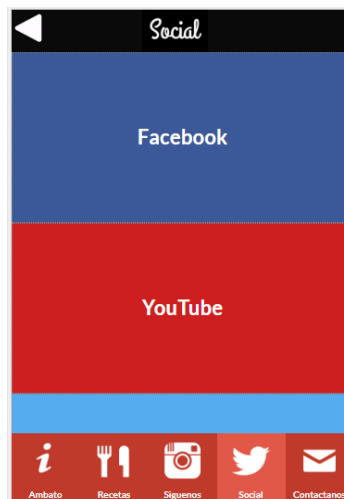
**Imagen 6:** Pantalla de menú de platos



Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)

En esta pantalla se presentan los botones de acceso a las distintas opciones de recetas que se ofrecen en la app, como platos fuertes, platos livianos, y postres, además de un apartado en donde se podrá compartir las experiencias en usuarios que hagan uso de la información gastronómica existente en el software.

**Imagen 7:** Pantalla de contactos



Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)

En la pantalla de redes sociales se presenta los botones para el acceso a las distintas páginas de la aplicación en donde se puede tener información extra sobre los contenidos que se ofrecen en todo el programa, además de una apertura a interactuar con otros usuarios unidos a esta red.

## **Desarrollo:**

Esta fase pone en marcha el proceso de construcción del software con las previsiones tomadas en el diseño se tomarán en cuenta además los aspectos técnicos de una aplicación. Para dicha construcción existe una diversidad de herramientas tecnológicas disponibles en las redes de internet, después de una evaluación a varias de estas bajo parámetros que incluyen su disponibilidad en herramientas, interfaz, accesibilidad, etc. De acuerdo a los resultados obtenidos se hará uso de “MobinCube” que es una herramienta de desarrollo en softwares más apta conforme a las necesidades de la app.

Desarrollar una app, sobre todo nativa, es un proyecto complejo demandante de tiempo, la startup valenciana Mobimento Mobile lleva tiempo trabajando en una plataforma que tiene como objetivo el facilitar el desarrollo de nuestras propias aplicaciones móviles sin necesidad de saber programación.

Mobimento Mobile ha desarrollado una plataforma llamada “MobinCube” que ofrece a los usuarios una herramienta web que permite desarrollar aplicaciones móviles sin necesidad de programar. El proyecto se realiza a través de un asistente web que, a nivel visual, permite montar la aplicación, diseñarla a medida y publicarla en el mercado oficial de plataformas que se decida, para poder trabajar así con las personas que desean crear su app, esta plataforma hace uso del sistema para programación en bloques.

## **Programación en Bloques**

Esta programación está basada en la interfaz gráfica de usuario, tiene el objetivo de mejorar la interacción usuario-software a través del empleo de herramientas pictóricas como imágenes, botones, iconos, textos y ventanas, todo esto como resultado de una evolución en comandos de los primeros sistemas operativos.

Según Electronica.org (2016) entre los principios que moldean esta clase de programación esta su autonomía que permite que el entorno de trabajo tenga un ambiente flexible para el usuario y que este puede aprender rápidamente a usar la aplicación.

Aun cuando en el manejo interfaces gráficas a nivel usuario no se necesita tener un conocimiento avanzado de programación, se debe tener un conocimiento amplio sobre las herramientas que se pueden utilizar o vincular al diseño para obtener el resultado deseado dependiendo a la herramienta grafica se esté utilizando.

## **Herramientas básicas en una interfaz gráfica**

Como manifiesta Electronica.org (2016) en una interfaz gráfica se puede apreciar una gran variedad de herramientas para el desarrollo de los proyectos deseados, entre imágenes, botones, cuadros de texto, etc., que tienen como objeto entregar o recibir algún tipo de información, esta interfaz es donde del usuario plasma todas las acciones que desea su software contenga.

**Pantallas de trabajo:** Son las que poseen el cuerpo del software y se presentan en blanco como un lienzo esperando ser diseñado, estas pueden contener botones y gráficos con distintas acciones o bien únicamente muestran mensajes o instrucciones.

**Objetos y herramientas:** Son el conjunto de todas las herramientas disponibles al programa para poder diseñar determinado software, además estas poseen un área de edición en donde cada parte del diseño adquiere sus propiedades únicas como forma, nombre, fuente de letra, tamaño, etc.

**Características de los objetos:** Cuando se añade un objeto al diseño del software también se modifican sus propiedades, en esta clase de interfaces se pueden editar con mucha facilidad como se mencionó anteriormente, y este punto es muy importante para poder dar una identidad al programa que se desarrolla.

Como menciona Electronica.org (2016) la programación detrás de los objetos son parte del diseño del software, cada objeto tiene un bloque de programación o instrucciones que los programas con interfaces gráficas preparan anteriormente para ahorrarle esta parte al usuario, toda esta programación además permite que los objetos, imágenes, gráficos y herramientas colocados en el diseño puedan cumplir con diversas acciones que pueden ser seleccionadas y administradas por el usuario.

El sistema utilizado por “mobincube” además cuenta con un sistema “Drag and Drop” con el cual el desarrollador es capaz de agregar las pantallas necesarias para la App que necesita. Una de las funcionalidades más interesantes es que tiene un nivel de personalización absoluto. Tiene una gran flexibilidad para el usuario en cuanto a su decisión en cuanto a como tiene que ser tu App. Asimismo, puede utilizar las plantillas que vienen integradas en el punto de partida e ir modificándolas.

## Desarrollo de la app con la interfaz de MobinCube:

Imagen 8: Desarrollo página de inicio



Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)

1. La barra ubicada en la parte superior de la pantalla principal lleva una leyenda correspondiente al contexto de aplicación y en su parte izquierda presenta una flecha con relleno blanco que es el botón para salir de la app. Se utiliza el color rojo por ser un color en el cual según su psicología expresa energía, calidez, y dinamismo además de ser un color muy usado en las marcas de la industria de alimentos y bebidas. La fuente de letra es moderna y simple orientada para los gustos en la sociedad joven.
2. El logo fue creado bajo una idea inicial apegada al objetivo de que el usuario sepa a primera vista que la app está relacionada a la comida mediante un uso de la figura con cubiertos de trasfondo junto con un círculo que asemeja a un plato y la marca de aplicación por delante, y su slogan en su parte inferior con las fuentes de sus letras en una mezcla entre lo tradicional y lo moderno, además, la combinación de sus colores denotan alegría, pasión, pureza, energía, verdad, todas estas emociones que se buscan transmitir al usuario.
3. En el fondo principal se presenta un collage con los platos más representativos de la ciudad de Ambato, con el objetivo de tener una variedad de colores como es característico en la gastronomía local y a la vez ir familiarizando al público con lo que se encontrara a lo largo de su exploración en la variedad de cocina ofertada.
4. En la parte inferior de la pantalla se observa una barra con iconos que son botones con dirección a todas las pantallas principales que posee la app. Son iconos con formas modernas con un color blanco con el fin de realzar su importancia en la gama

de colores existentes en la pantalla y poder ser llamativos para la curiosidad del usuario. Esta barra está presente en todas las pantallas de la aplicación para facilitar su navegación.



Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)

1. En la parte superior está ubicada una barra con el título de pantalla, posee un fondo de color verde para transmitir una sensación de confort y paz, un color que está muy presente en la naturaleza, Ambato tiene una gran cantidad de naturaleza en sus interiores y sus alrededores. Letra con fuente moderna y básica con un color blanco para conectar en una armonía del color verde; en la parte izquierda se encuentra el botón de “volver” para regresar a la página anterior.
2. Como fondo en pantalla se encuentra un collage de imágenes con las partes más atractivas de la ciudad de Ambato tanto en el día como en la noche para dar conexión a la información que se presenta.
3. El contenido de esta pantalla presenta una breve reseña histórica sobre Ambato para que las personas que son de otros lugares puedan conocer un poco acerca de lo que es esta ciudad, de donde viene y que posee, la fuente es básica moderna para facilitar la lectura del usuario y su trasfondo es azul transparente que está en combinación con el color de la barra superior e inferior.
4. La barra de opciones de pantallas es roja por el hecho de la psicología en este color explicada anteriormente y además para establecer la armonía entre los 3 principales colores presentes en esta ventana.

**Imagen 10:** Pantalla de menú de platos

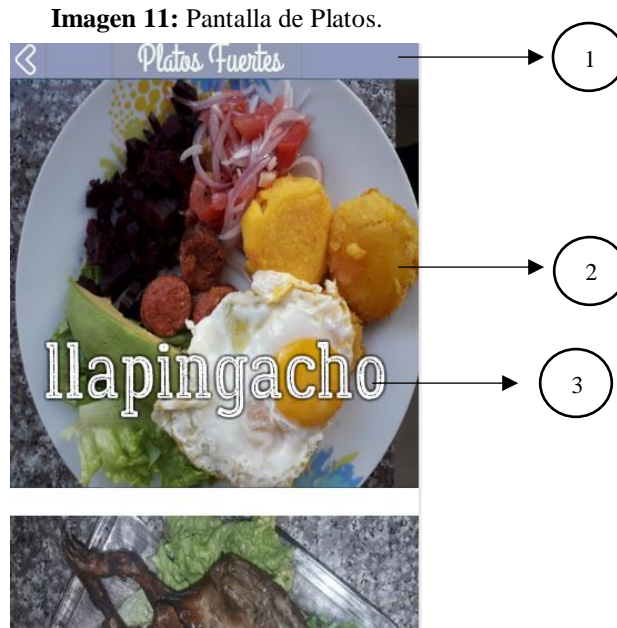


Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)

1. El color verde que acompaña a las letras blancas y con fuente tradicional moderna busca transmitir la frescura y vida del color en armonía con el blanco de las letras y con el texto “Disfruta el viaje” para cultivar el interés del usuario por explorar las diversas opciones gastronómicas escondidas tras los botones en la parte inferior; en la parte izquierda se encuentra un botón para volver a la pantalla anterior.
2. Los cuadros presentados en el centro de la pantalla son botones que llevan cada uno a distintas recetas dependiendo de los intereses del usuario, cada uno tiene su propia variedad de colores y figuras haciéndolos llamativos para incentivar el interés del consumidor en seguir explorando el contenido de la app. La fuente de la letra en cada botón es moderna y básica y sus colores asemejan al contenido de cada una de las opciones desde el color rojo que estimula el apetito en los platos fuertes, el color verde representando la tranquilidad y emoción en un plato liviano pero delicioso, un color café muy característico en los dulces y chocolates que combinan perfectamente con los postres, y el color blanco para poder despertar la curiosidad del usuario en descubrir otras experiencias de cocina.
3. El fondo en pantalla es un collage de imágenes de los platos tradicionales en la ciudad con una luz tenue para poder resaltar los colores de los botones que están al frente, pero sin descuidar la gama de colores y gráficos que conforman este diseño.



4. En su parte inferior esta una barra de opciones con un color azul de fondo para conservar armonía y tranquilidad que va con el color verde de la barra superior al ser los colores más notables en toda la pantalla.



Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)

1. La barra superior de esta pantalla presenta un fondo azul que entre sus diversos significados tras su psicología se le atribuye el del aprendizaje y la vida, por lo cual se lo eligió como antesala de la presentación específica de cada uno de los platos contenidos en las diversas opciones gastronómicas, la letra del título es blanca y con una fuente tradicional moderna para mantener la armonía y relación con el resto de pantallas, al lado izquierdo está el botón de “volver” representado con una flecha.
2. La imagen del plato busca abrir el interés del consumidor por aprender y degustar algo tradicional, cada imagen tiene una presentación individual a manera de lista y además cumple la función de botón que llevara a la información específica del mismo.
3. El título de cada imagen tiene una letra moderna y simple con un ligero detalle en su interior, son de color blanco para brindar tranquilidad a la vista del usuario y con su diseño contribuir a la curiosidad por descubrir más contenido.

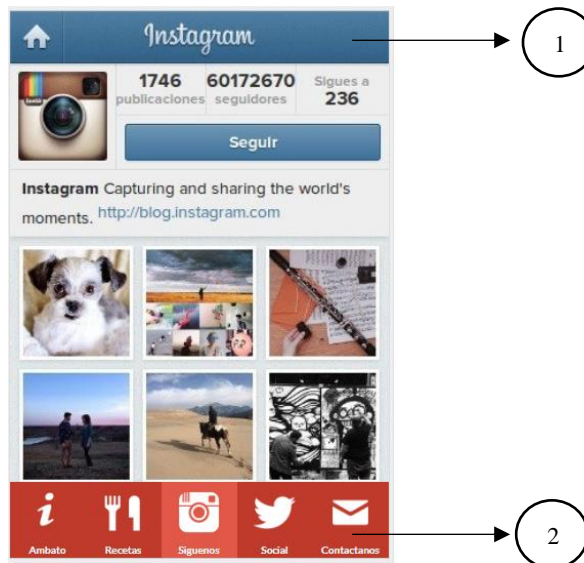
Imagen 12: Pantalla del plato en específico.



Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)

1. En la barra superior se encuentra el título del plato en una fuente de letra tradicional blanca para contrastar con el color rojo de fondo que estimulando el apetito tiene la misma función y psicología explicada anteriormente, además cuenta con un botón en el lado izquierdo para volver a la página anterior.
2. En la parte inferior siguiente al título se encuentra la imagen del plato que a su vez cumple la función de un botón que re direccionará al usuario al video de la preparación del mismo, en el pie de la imagen se encuentra las porciones que rinde la cantidad de ingredientes propuesta.
3. La preparación y el valor nutricional están presentados por escrito en la parte inferior de la pantalla con un fondo blanco y con una fuente de letra negra y básica para facilitar la lectura del consumidor.
4. Los ingredientes del plato están presentados a continuación del video, cada uno con su medida y respectiva fotografía con el objetivo de hacer más atractiva la visita a esta pantalla además de que no exista confusiones en la adquisición de ingredientes.

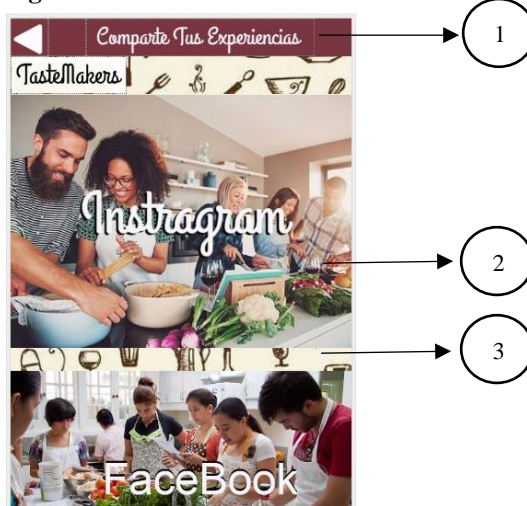
**Imagen 13:** Pantalla de Red social Instagram.



Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)

1. En esta pantalla se presentará la página oficial de TasteAmbato en Instagram para que los usuarios puedan unirse con su cuenta y así puedan estar al tanto de las nuevas publicaciones que se realicen con noticias y eventos gastronómicos en la ciudad.
2. En la parte inferior está ubicada la barra de herramientas de navegación de la aplicación con un fondo rojo elevando la energía del usuario y su interés en el contenido nuevamente, e iconos blancos en contraste del color.

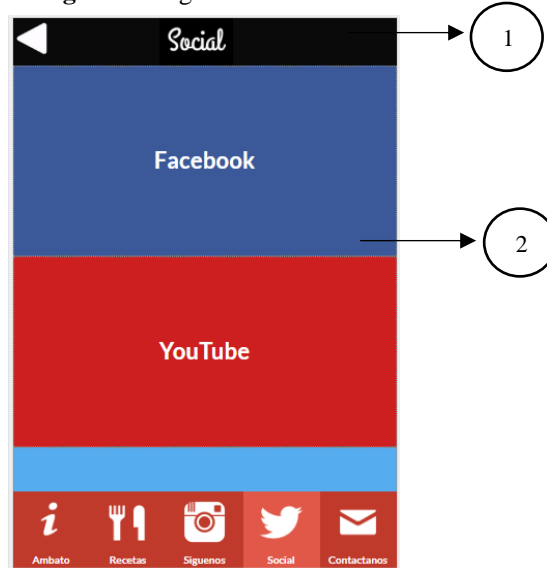
**Imagen 14:** Pantalla de TasteMakers



Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)

1. En la parte superior se encuentra la barra de título con una letra de fuente blanca y tradicional moderna además de un fondo morado que expresa la creatividad y la magia que esta conlleva, por esta razón esta pantalla está dedicada a las experiencias compartidas de los usuarios que se aventuren a cocinar comida tradicional de la ciudad.
2. Las imágenes presentes son botones que re direccionarán a los usuarios a las páginas de Instagram y Facebook de TasteAmbato, para que en estas puedan compartir sus experiencias con otros consumidores y además dar consejos o sugerencias de preparación entre los participantes e interactuar entre sí.
3. El fondo de esta pantalla es un collage con símbolos de cocina, armonía y creatividad que combinan con la temática y propósito de esta sección de la aplicación.

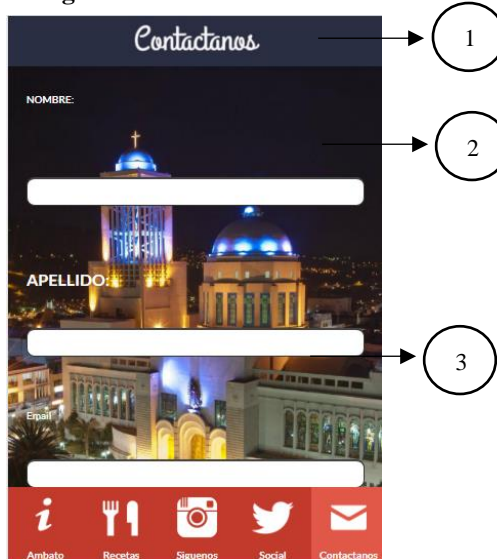
**Imagen 15:** Pagina Redes Sociales



Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)

1. En la parte superior de esta pantalla se presenta la barra con el título de la misma, esta página está dedicada a las redes sociales con mayor influencia del mundo actual, el fondo es de color negro con el objetivo de representar el estilo y la modernidad de la aplicación y contrasta con el blanco y tradicional trasfondo de la fuente de la letra, además en el costado izquierdo cuenta con un botón para volver a la sección anterior.
2. En el centro de esta pantalla se encuentran los distintos botones que re direccionarán al usuario a las páginas de TasteAmbato en las diferentes redes sociales.

**Imagen 16:** Pantalla de contacto.



Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)

Fuente: YoGobierno (2017)

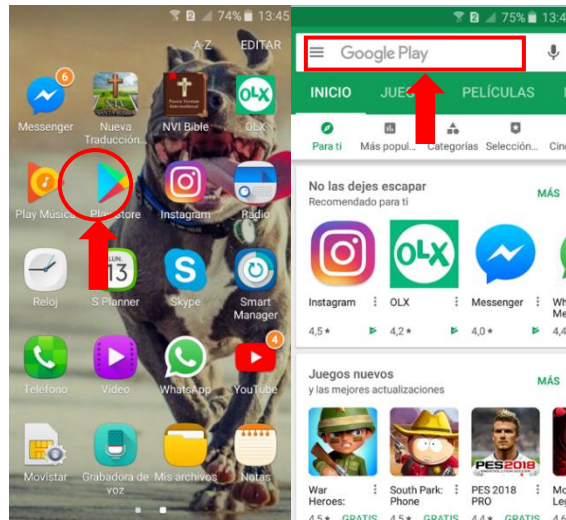
1. En la parte superior de la pantalla se presenta una barra con un fondo azul oscuro que denota simpatía y amistad, justamente por eso es que se eligió este color para el contenido de esta ventana, con el objetivo de que el usuario se sienta en confianza de compartir sus sugerencias y comentarios con toda libertad; además en la fuente y color de letra de título se continua conservando el toque tradicional moderno de cada una de las pantallas existentes.
2. Como fondo se encuentra una de las partes más representativas de arquitectura ambateña vista desde la noche con sus luces y alumbrados que acompañan con elegancia al diseño de esta ventana.
3. En el contenido de esta pantalla se encuentran secciones de información básica de quien desea compartir sus comentarios y sugerencias: nombre, apellido, correo electrónico, seguido de una sección en donde podrá expresar su opinión.

## Implementación:

Esta etapa del proceso se refiere a llevar a cabo el proyecto en el contexto del mundo real; en este caso se dispondrá la aplicación desarrollada en la tienda de apps para que pueda ser obtenida por los usuarios participantes mediante el siguiente proceso:

Paso 1:

**Imagen 17:** Aplicación Google Play

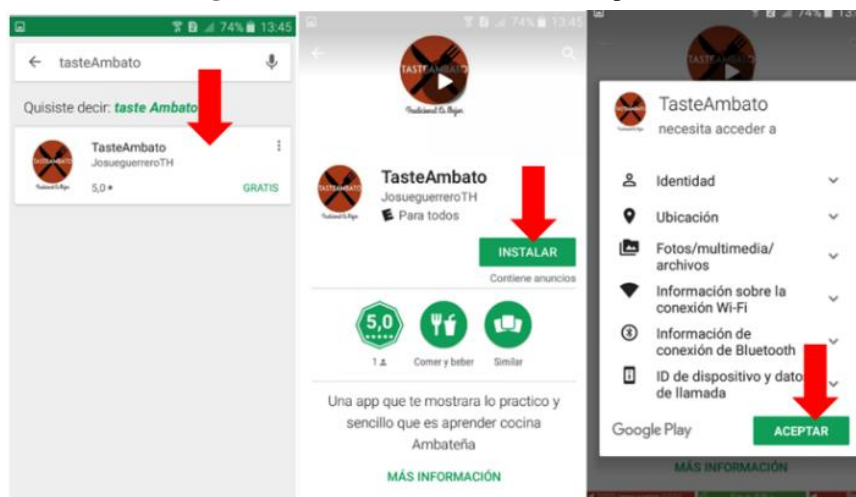


Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)

Entrar en la aplicación de la página web de Google Play Store y buscar en la barra de navegación la app “TasteAmbato”

Paso 2:

**Imagen 18:** Proceso de instalación de la aplicación

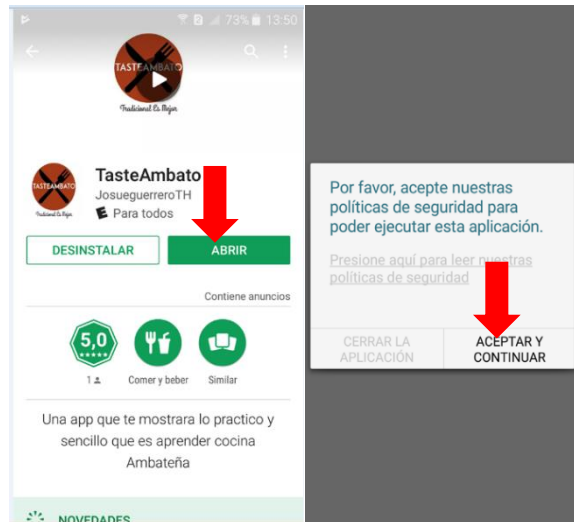


Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)

Al encontrar la aplicación proceder a descargarla, aceptar los términos de accesibilidad e instalarla.

Paso 3:

**Imagen 19:** Apertura de la aplicación.



**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

Cuando la aplicación este instalada abrirla y aceptar las políticas de seguridad.

Paso 4:

**Imagen 20::** Pantalla principal app “TasteAmbato”



**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

Ahora la aplicación estará lista para ser utilizada.



**Evaluación:**

En esta etapa se mide el nivel de cumplimiento que el proyecto tuvo con los objetivos planteados mediante el uso de instrumentos de evaluación.

Para la evaluación de este proyecto se hizo uso del modelo de encuestas de teoría unificada de aceptación y uso de la tecnología (UTAUT), misma que está basada en el modelo para aceptación de tecnologías móviles (T.A.M.).

El modelo de T.A.M. fue expuesto en el año de 1986 por Fred Davis con el objetivo de satisfacer a las inquietudes de porque los usuarios usan ciertas tecnologías, como lo describe Cataldo (2012) está basado en la teoría de acción razonada la cual propone que las conductas de las personas dependen de factores relacionados a sus creencias y a sus normas subjetivas, Davis citado por Cataldo (2012) haciendo uso de esta teoría afirmó que el uso de determinada tecnología está sujeto principalmente a un equilibrio entre la percepción de la facilidad de uso y la percepción de la utilidad; ambas variables determinan la intención de uso y el uso real de una tecnología.

Durante años esta teoría fue sometida a validaciones por varios autores, hasta que Venkatesh et al. (2003) propusieron la teoría unificada de aceptación y uso de la tecnología (U.T.A.U.T.), un modelo que fue desarrollado en función de la integración de ocho modelos cada uno con la intención de describir que es lo que a un usuario le hace adoptar y usar una tecnología, entre estos modelos se encontraba T.A.M. Como afirma Cataldo, (2012) según el modelo UTAUT: “El uso de una tecnología depende de la intención de comportamiento que a su vez queda determinada por: la expectativa de rendimiento, expectativa de esfuerzo, influencia social y condiciones de facilitación” (p, 2). Además, los autores de este estudio también concluyeron que género, edad, experiencia y voluntariedad influyen en gran manera las relaciones existentes entre las variables presentadas y la intención del comportamiento.

A pesar una gran cantidad en teorías y pruebas y validaciones a los que estos métodos han sido sometidos T.A.M. y UTAUT continúan siendo un gran modelo de explicación para el porqué un grupo de individuos adoptan determinadas tecnologías. Bajo estos argumentos al momento de evaluar la aplicación móvil de “TasteAmbato” se hará uso de este modelo de encuestas expuestas a continuación.

### **Análisis de los resultados de las Post-encuestas:**

La presente encuesta estuvo dirigida a una parte de los participantes en el periodo de pre-encuestas más otro grupo nuevo de estudiantes participantes de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales de la Universidad Técnica de Ambato mediante el uso de la herramienta de encuestas en línea a través de los correos de los participantes en la página web de Google Forms, además del apoyo de la tienda de aplicaciones de Google Play.

#### **Sección 1: Datos Informativos.**

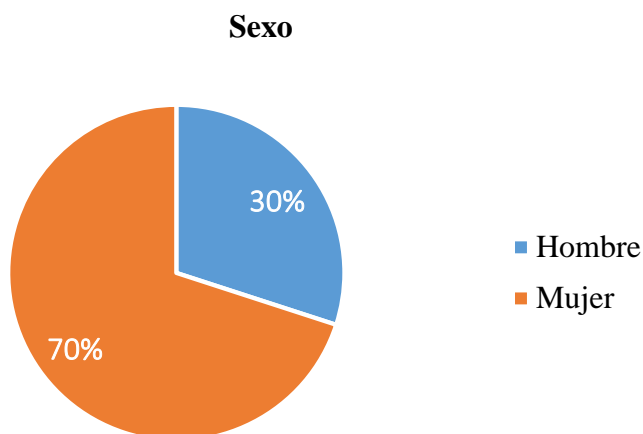
##### **a. Sexo:**

**Tabla 35:** Sexo de los participantes de la encuesta

Alternativa	Número	Porcentaje %
Hombre	30	30%
Mujer	70	70%
SUMAN	100	100%

Elaborado por: **GUERRERO, Jairo (2017)**

**Gráfico 21:** Sexo de los participantes de la encuesta



Elaborado por: **GUERRERO, Jairo (2017)**

#### **Análisis**

Del 100% de los estudiantes de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales de la Universidad Técnica de Ambato encuestados, el 70% está conformado por mujeres, mientras que el 30% está conformado por hombres.

#### **Interpretación**

De acuerdo con los resultados obtenidos existe mayor presencia del sexo femenino en la población en estudio.

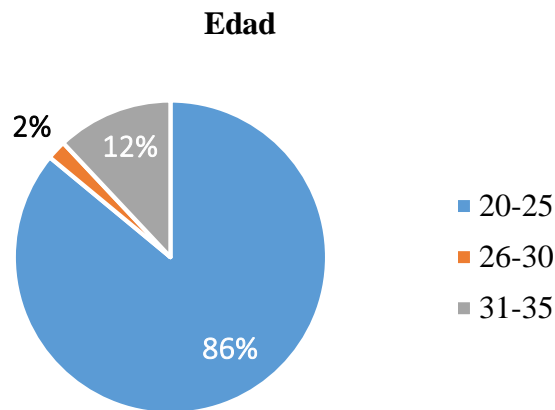
## b. Edad:

**Tabla 36:** Edad de los participantes de la encuesta

Alternativa	Número	Porcentaje %
20-25	86	86%
26-30	2	2%
31-35	12	12%
SUMAN	100	100%

Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)

**Gráfico 22:** Edad de los participantes de la encuesta



Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)

### Análisis

Del 100% de los estudiantes de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales de la Universidad Técnica de Ambato encuestados, el 86% está en un rango de 20 a 25 años de edad; un 2% se ubica en el rango de 26 a 30 años de edad; mientras que el 12% se encuentra en un rango de 31 a 35 años de edad.

### Interpretación

Con los resultados obtenidos se aprecia que existe mayor presencia del estudiante de entre 20 a 25 años de edad en la población en estudio.

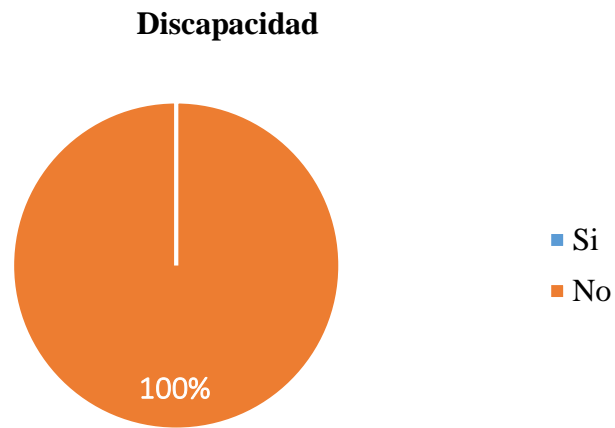
**c. Discapacidad:**

**Tabla 37:** Discapacidad de los participantes de la encuesta.

Alternativa	Número	Porcentaje %
Si	0	0%
No	100	100%
SUMAN	100	100%

**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (201

**Gráfico 23:** Discapacidad de los participantes de la encuesta.



**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

**Análisis**

Del 100% de los estudiantes de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales de la Universidad Técnica de Ambato encuestados, el 100% declara que no tiene algún tipo de discapacidad.

**Interpretación**

De acuerdo con los resultados obtenidos se interpreta que no existe discapacidad entre los participantes encuestados.

**1. Dispongo de:**

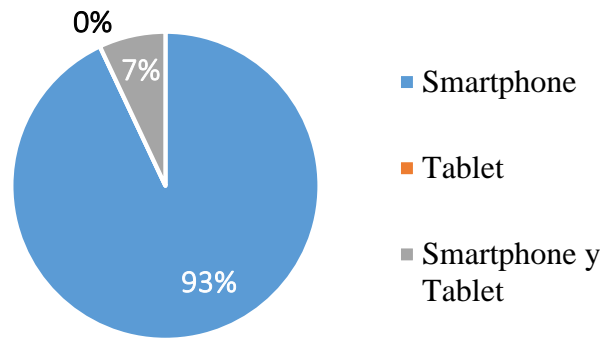
**Tabla 38:** Disposición de tecnología de los participantes

Alternativa	Número	Porcentaje %
Smartphone	93	93%
Tablet	0	0%
Smartphone y Tablet	7	7%
SUMAN	100	100%

**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

**Gráfico 24:** Disposición de tecnología de los participantes

**Smartphone y Tablet**



**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

**Análisis**

Del 100% de los estudiantes de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales de la Universidad Técnica de Ambato encuestados, el 93% cuenta con un Smartphone; mientras que el 7% posee Smartphone y Tablet.

**Interpretación**

Con los resultados obtenidos se observa que una mayor parte de los participantes cuenta únicamente con un Smartphone.

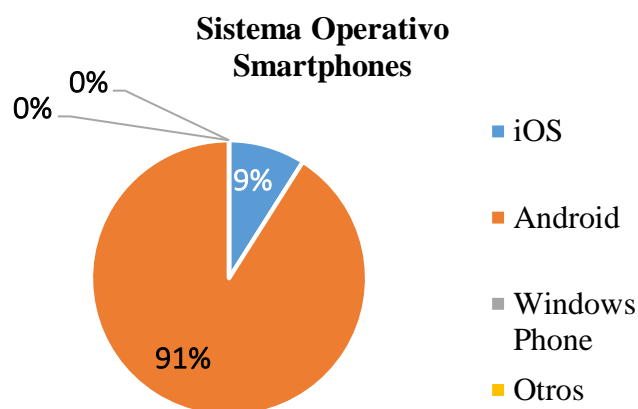
**2. El sistema operativo de mi Smartphone es: (si no dispone Smartphone, indique no aplica):**

**Tabla 39:** Sistema operativo de Smartphones.

Alternativa	Número	Porcentaje %
iOS	9	9%
Android	91	91%
Windows Phone	0	0%
Otros	0	0%
No Aplica	0	0%
SUMAN	100	100%

**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

**Gráfico 25:** Sistema operativo de Smartphones



**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

**Análisis**

Del 100% de los estudiantes de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales de la Universidad Técnica de Ambato encuestados, el 91% cuenta con un Smartphone de sistema operativo Android; mientras que el 9% posee un Smartphone con sistema operativo iOS.

**Interpretación**

Con los resultados obtenidos se aprecia que una mayor parte de los Smartphones de los participantes cuenta un sistema operativo Android.

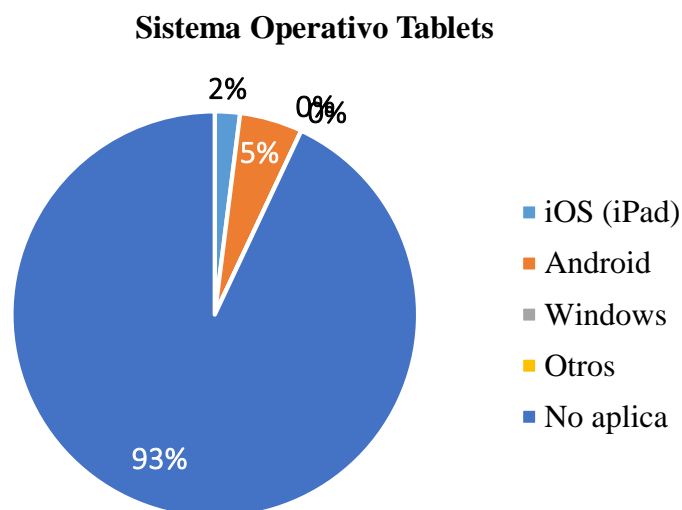
### 3. El sistema operativo de mi Tablet es: (si no dispone de Tablet seleccione No aplica)

**Tabla 40:** Sistema operativo de Tablets.

Alternativa	Número	Porcentaje %
iOS (iPad)	2	2%
Android	5	5%
Windows	0	0%
Otros	0	0%
No Aplica	93	93%
SUMAN	100	100%

Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)

**Gráfico 26:** Sistema operativo de Tablets



Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)

#### **Análisis**

Del 100% de los estudiantes de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales de la Universidad Técnica de Ambato encuestados, el 93% no cuenta con una Tablet, el 5% cuenta con una Tablet de sistema operativo Android; mientras que el 2% posee una Tablet con sistema operativo iOS.

#### **Interpretación**

Según los datos resultantes se constata que una mayor parte de los participantes no cuentan con una Tablet, lo cual indica que un Smartphone satisface las necesidades tecnológicas de la población.

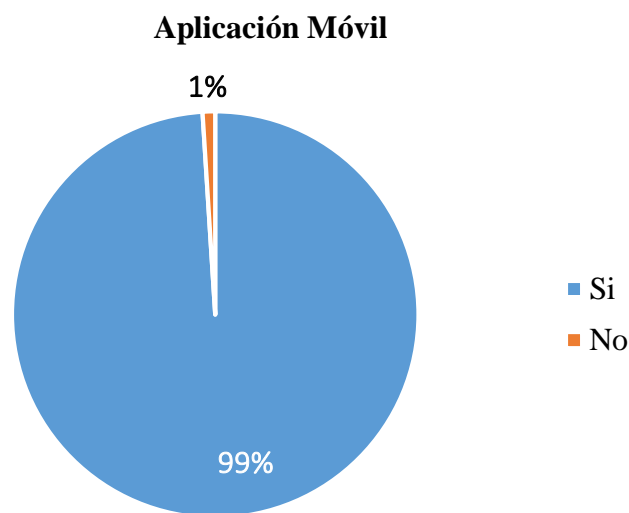
**4. En el contexto de los dispositivos móviles, sé lo que es una aplicación móvil (App):**

**Tabla 41:** Conocimiento de una aplicación móvil

Alternativa	Número	Porcentaje %
Si	99	99%
No	1	1%
SUMAN	100	100%

**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

**Gráfico 27:** Conocimiento de una aplicación móvil



**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

**Análisis**

Del 100% de los estudiantes de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales de la Universidad Técnica de Ambato encuestados, el 99% conoce lo que es una aplicación móvil mientras el 1% no tiene conocimientos sobre esta tecnología.

**Interpretación**

De acuerdo con los datos obtenidos la mayor parte de la población participante está consciente sobre lo que es una aplicación móvil y el contexto en que la misma se usa, lo cual demuestra que la sociedad está bastante acoplada a un mundo tecnológico.



## 5. Para descargarme Apps utilizo:

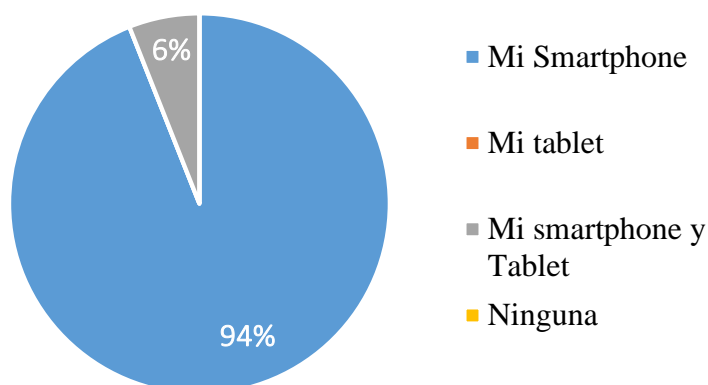
**Tabla 42:** Descarga de apps

Alternativa	Número	Porcentaje %
Mi Smartphone	94	94%
Mi Tablet	0	0%
Mi Smartphone y Tablet	6	6%
Ninguna	0	0%
SUMAN	100	100%

**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

**Gráfico 28:** Descarga de apps

### Aplicación Móvil



**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

### Análisis

Del 100% de los estudiantes de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales de la Universidad Técnica de Ambato encuestados, el 94% utiliza su Smartphone para la descarga de aplicaciones, por otro lado, un 6% hace uso de su Smartphone y Tablet para la descarga de las mismas.

### Interpretación

Según los datos resultantes en la encuesta se aprecia que una gran mayoría de participantes de la población usa únicamente su Smartphone con fines de obtención de nuevas aplicaciones, por lo cual se aprecia que los participantes prefieren el uso de tecnologías compactas al momento del uso de aplicaciones.

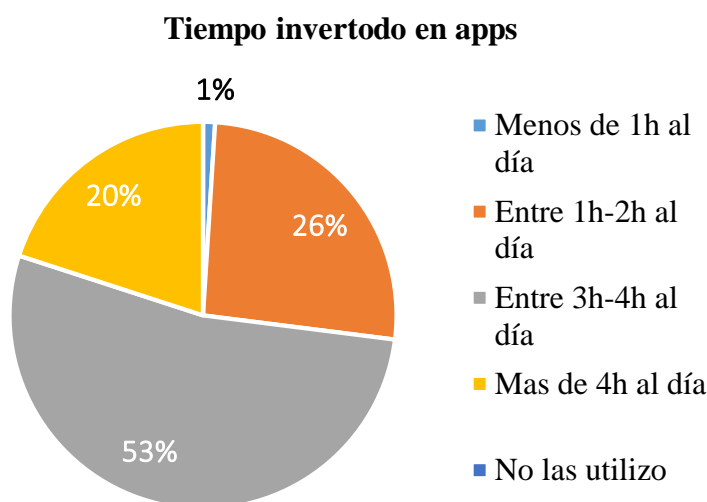
## 6. El tiempo que dedico a utilizar las Apps de mi Smartphone es:

**Tabla 43:** Tiempo invertido en apps

Alternativa	Número	Porcentaje %
Menos de 1h al día	1	1%
Entre 1h-2h al día	26	26%
Entre 3h-4h al día	53	53%
Más de 4h al día	20	20%
No las utilizo	0	0%
SUMAN	100	100%

**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

**Gráfico 29:** Tiempo invertido en apps



**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

### **Análisis**

Del 100% de los estudiantes de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales de la Universidad Técnica de Ambato encuestados, el 53% utiliza las aplicaciones de su Smartphone entre 3-4 horas diarias; un 26% hace uso de las aplicaciones móviles entre 1-2 horas diarias; el 20% invierte más de 4 horas diarias en el uso de aplicaciones de su Smartphone; mientras el 1% las utiliza menos de 1 hora al día.

### **Interpretación**

Conforme a los resultados obtenidos en la encuesta se observa una ligera mayoría de población encuestada que invierte entre 3 y 4 horas diarias en el uso de aplicaciones mientras que el porcentaje restante se encuentra entre 1 y más de 4 horas diarias de consumo.

## 7. El tiempo que dedico a utilizar las Apps de mi Tablet es:

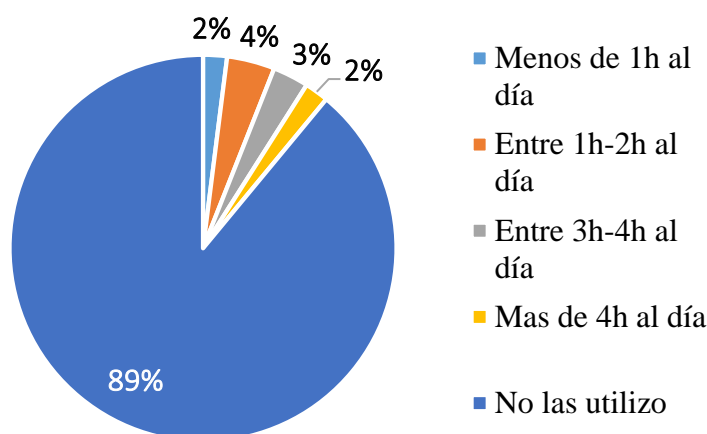
**Tabla 44** Tiempo invertido en apps de Tablet

Alternativa	Número	Porcentaje %
Menos de 1h al día	2	2%
Entre 1h-2h al día	4	4%
Entre 3h-4h al día	3	3%
Más de 4h al día	2	2%
No las utilizo	89	89%
<b>SUMAN</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

**Gráfico 30:** Tiempo invertido en apps de Tablet

### Tiempo invertido en apps de Tablet



**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

### Análisis

Del 100% de los estudiantes de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales de la Universidad Técnica de Ambato encuestados, el 89% no utiliza sus aplicaciones móviles en una Tablet; el 4% hace uso de apps en su Tablet entre 1y 2 horas al día; un 3% las utiliza entre 3 y 4 horas diarias; un 2% usa aplicaciones en su Tablet más de 4 horas diarias; mientras un 2% restante hace uso de las mismas menos de 1 hora diaria.

### Interpretación

Como muestran los resultados adquiridos en la encuesta una gran mayoría de los participantes no utilizan las aplicaciones móviles en una Tablet, lo cual muestra la preferencia en el mercado de los usuarios por los Smartphone antes que el uso de una Tablet en cuando al manejo de tecnologías virtuales.

**8. En el último mes, me he descargado en mi Smartphone el siguiente número de aplicaciones (si no dispone de Smartphone seleccione No aplica):**

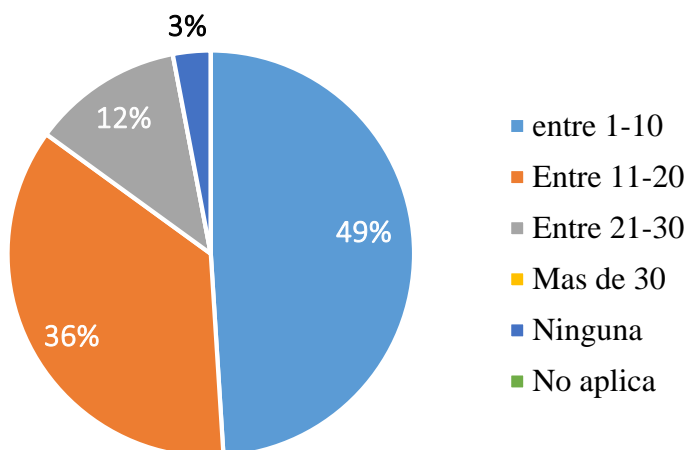
**Tabla 45:** Cantidad de aplicaciones

Alternativa	Número	Porcentaje %
Entre 1-10	49	94%
Entre 11-20	36	36%
Entre 21-30	12	12%
Más de 30	0	0%
Ninguna	3	3%
No aplica	0	0%
SUMAN	100	100%

Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)

**Gráfico 31:** Cantidad de aplicaciones

**Cantidad de Apps descargadas**



Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)

**Análisis**

Del 100% de los estudiantes de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales de la Universidad Técnica de Ambato encuestados, el 49% descargó entre 1-10 apps el último mes; un 36% descargó entre 11-20 apps; el 12% descargó entre 21-30 aplicaciones en su Smartphone en el último mes; mientras un 3% no ha descargado aplicaciones durante los últimos 30 días.

**Interpretación**

Como muestran los resultados adquiridos en la encuesta una gran mayoría de los participantes descargan mensualmente entre 1 y 20 aplicaciones, cifras que muestran un

interés cambiante sobre las preferencias de usuarios en cuanto a contenidos y entretenimiento ofertado por los desarrolladores de apps.

**9. En el último mes, me he descargado en mi Tablet el siguiente número de aplicaciones (si no dispone de Tablet seleccione No aplica):**

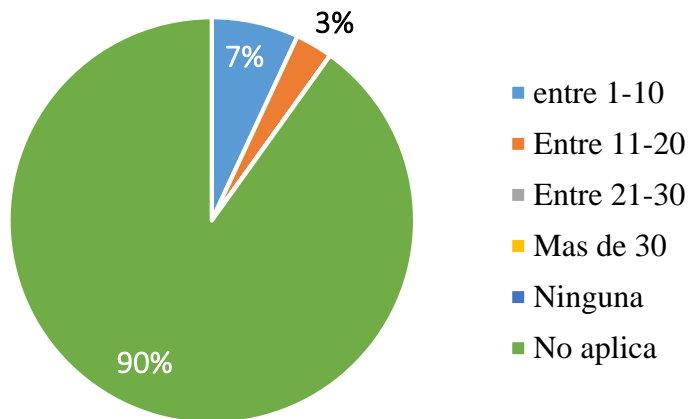
**Tabla 46:** Cantidad de aplicaciones de Tablet

Alternativa	Número	Porcentaje %
Entre 1-10	7	7%
Entre 11-20	2	2%
Entre 21-30	0	0%
Más de 30	0	0%
Ninguna	0	0%
No aplica	91	91%
SUMAN	100	100%

**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

**Gráfico 32:** Cantidad de aplicaciones de Tablet

**Cantidad de Apps descargadas en Tablet**



**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

**Análisis**

Del 100% de los estudiantes de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales de la Universidad Técnica de Ambato encuestados, el 91% no posee una Tablet para descargar aplicaciones; un 7% descargó entre 1-10 aplicaciones en el último mes; mientras que un 3% descargó entre 11-20 aplicaciones en su Tablet durante el último mes.

## Interpretación

Conforme muestran los resultados adquiridos en la encuesta una gran mayoría de participantes no cuentan con una Tablet para descargar aplicaciones, en cuanto a participantes que cuentan con Tablets presentan una descarga de aplicaciones en su mayoría de entre 1 a 10 en los últimos 30 días, cifras que muestran una preferencia en el mercado por los Smartphones antes que las Tablets.

### 10. He pagado por la descarga de alguna de las Apps:

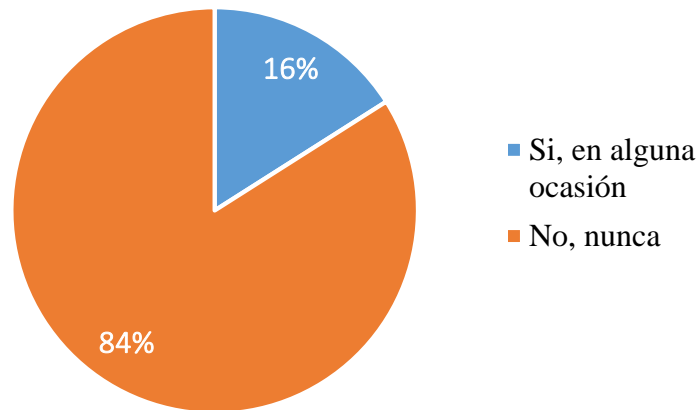
**Tabla 47:** Pago por aplicaciones

Alternativa	Número	Porcentaje %
Si, en alguna ocasión	16	16%
No, nunca	84	84%
SUMAN	100	100%

**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

**Gráfico 33:** Pago por aplicaciones

#### Papgo por Aplicaciones



**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

## Análisis

Del 100% de los estudiantes de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales de la Universidad Técnica de Ambato encuestados, el 84% afirman nunca haber pagado por una descarga de aplicación; mientras que el 16% declara que en alguna ocasión pago por la descarga de una app.

## Interpretación

Según los datos adquiridos en encuesta una gran mayoría de los participantes no han pagado por alguna aplicación que posean, lo cual demuestra que entre la población de los participantes su preferencia por softwares gratuitos tiene una gran acogida.

### 11. En cuanto a la confianza en las Apps que me descargo:

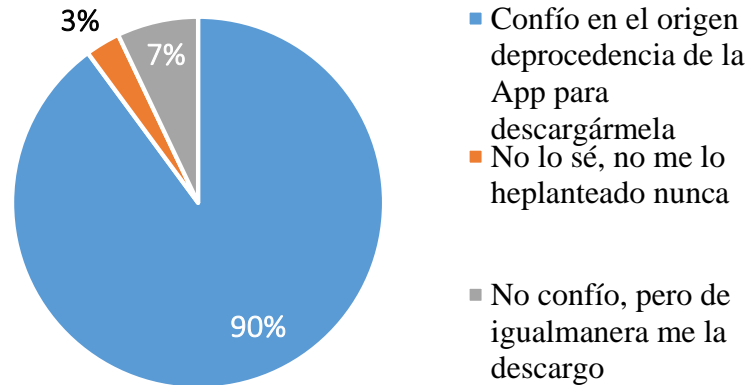
**Tabla 42:** Confianza de Aplicaciones

Alternativa	Número	Porcentaje %
Confío en el origen de procedencia de la App para descargármela	89	89%
No confío, pero de igual manera me la descargo	7	7%
No lo sé, no me lo he planteado nunca	4	4%
SUMAN	100	100%

**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

**Gráfico 34:** Características generales de una app

#### Características de una app



**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

## Análisis

Del 100% de los estudiantes de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales de la Universidad Técnica de Ambato encuestados, el 89% confían en el origen de procedencia de una aplicación para descargársela; un 7% no confía en la procedencia de esta pero de todas maneras se la descargan; mientras un 4% no se había planteado esta interrogante.

## Interpretación

De acuerdo a los resultados observados en la encuesta una gran parte de los participantes confían en el origen de procedencia de la app para descargársela, mientras el grupo restante no confía en la procedencia, aun así, no es un impedimento para su descarga, lo cual demuestra el alto nivel de confiabilidad en las tiendas de aplicaciones de Play store.

### 12. A la hora de elegir el App que me voy a descargar, tengo en cuenta: (se puede marcar más de una respuesta)

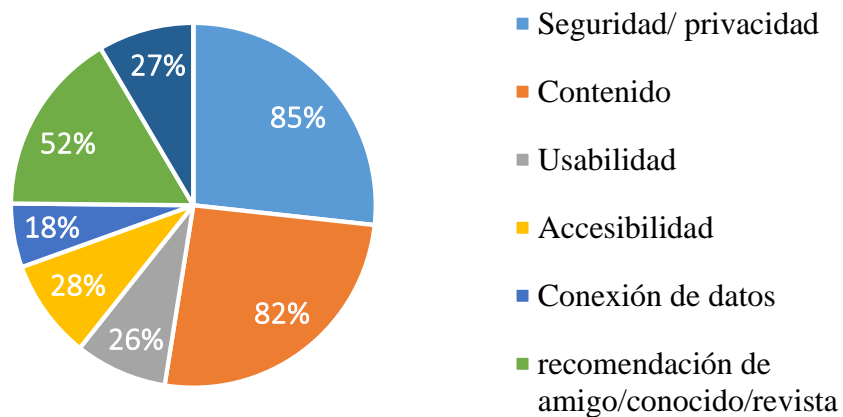
**Tabla 48:** Características generales de una app

Alternativa	Número	Porcentaje %
Seguridad/Privacidad	85	85%
Contenido	82	82%
Usabilidad	26	26%
Accesibilidad	28	28%
Conexión de datos	18	18%
Recomendación de un amigo/conocido/revista	52	52%
Información proveedor/desarrollador	27	27%
Ninguna de las anteriores	0	0%
SUMAN	100	100%

Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)

**Gráfico 35:** Características generales de una app

#### Características en las Apps



Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)

## Análisis

Del 100% de los estudiantes de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales de la Universidad Técnica de Ambato encuestados sobre las características generales al momento de descargar una app, la seguridad y privacidad de esta misma tiene un 85% de acogida en su importancia; el contenido tiene un 82% de importancia entre los participantes; la usabilidad presenta un 26% de importancia; mientras el ámbito de



accesibilidad muestra un 28% de repercusión; en cuanto a conexión de datos presenta un 18% de valor; las recomendaciones de amigos/ conocidos o revistas muestran un 52% de importancia; mientras que información que es provista por los desarrolladores o proveedores de apps muestran un 27% de resonancia al momento de descargar una aplicación.

### Interpretación

Según los datos obtenidos en la encuesta se aprecia que la seguridad, el contenido y las recomendaciones de terceras personas, son las tres características principales que harán que una aplicación móvil sea preferida o no por los usuarios, lo cual hace que los desarrolladores estén en constante vigilancia de los cambios de tendencias entre los entornos de los usuarios para acomodarse a sus exigencias.

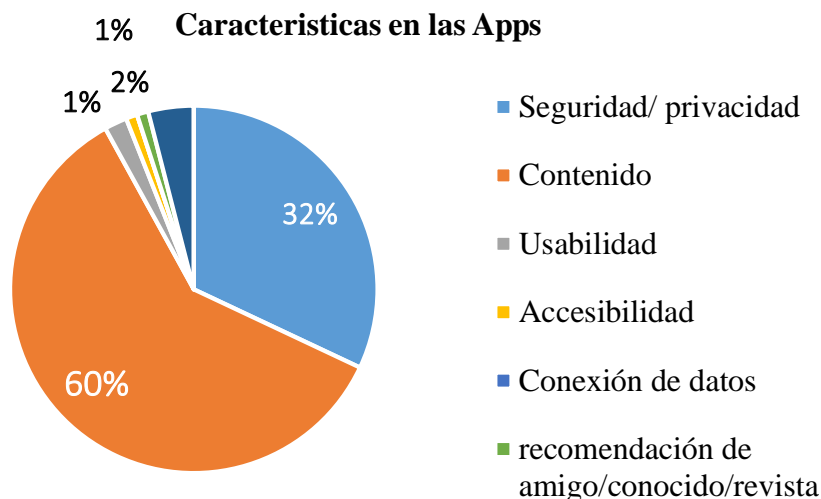
### 13. La opción que considero más importante a la hora de descargarme una App es:

**Tabla 49:** Característica más importante de una app

Alternativa	Número	Porcentaje %
Seguridad/Privacidad	32	32%
Contenido	60	60%
Usabilidad	2	2%
Accesibilidad	1	1%
Conexión de datos	0	0%
Recomendación de un amigo/conocido/revista	1	1%
Información proveedor/desarrollador	4	4%
Ninguna de las anteriores	0	0%
SUMAN	100	100%

Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)

**Gráfico 36:** Característica más importante de una app



Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)

## Análisis

Del 100% de los estudiantes de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales de la Universidad Técnica de Ambato encuestados sobre las características generales al momento de descargar una app, la seguridad y privacidad de esta misma tiene un 32% de acogida en su importancia; el contenido tiene un 60% de importancia entre los participantes; en cuanto a usabilidad presenta un 2% de importancia; en el ámbito de accesibilidad muestra un 1% de repercusión; en relación a conexión de datos presenta un 0% de valor; las recomendaciones de amigos/ conocidos o revistas muestran un 1% de importancia; mientras que la información provista por los desarrolladores o proveedores de apps muestran un 4% de resonancia al momento de descargar una aplicación.

## Interpretación

De acuerdo con los datos obtenidos en la encuesta se observa que el contenido es el factor con mayor importancia al momento de elegir una aplicación móvil para descargarla, seguida de la seguridad o privacidad que esta misma posea, esto demuestra que los usuarios están más interesados en satisfacer sus intereses de información antes que preocuparse en su seguridad o privacidad en el mundo de los softwares portátiles.

### 14. ¿Ha utilizado alguna vez una App de cocina para mi aprendizaje en gastronomía?

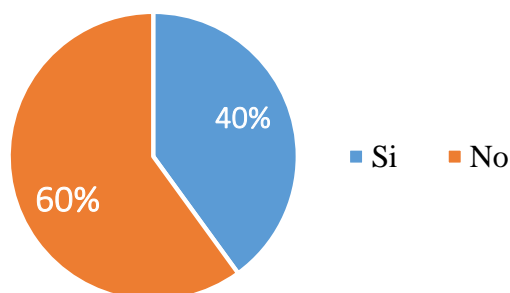
**Tabla 50:** Uso de apps de cocina

Alternativa	Número	Porcentaje %
Si	40	40%
No	60	60%
SUMAN	100	100%

Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)

**Gráfico 37:** Uso de apps de cocina

#### Uso de apps de cocina



Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)

## Análisis

Del 100% de los estudiantes de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales de la Universidad Técnica de Ambato encuestados el 60% declara que nunca ha utilizado una aplicación referente al aprendizaje de gastronomía, mientras el 40% restante afirma haber usado alguna ocasión una app relacionada a comida en su aprendizaje.

## Interpretación

Según los datos mostrados por encuestas se aprecia que la cantidad de usuarios participantes que nunca han probado una aplicación móvil en su aprendizaje de gastronomía es ligeramente más elevada que el grupo de participantes que si han experimentado con alguna clase de estas aplicaciones, cifras que muestran que en ámbito de aprendizaje con apps no es muy ajeno al entorno actual de uso de softwares móviles incluyendo a los aludidos a la gastronomía.

### 15. Las aplicaciones que me he descargado en mi Tablet y/o Smartphone son: (puede seleccionar más de una opción)

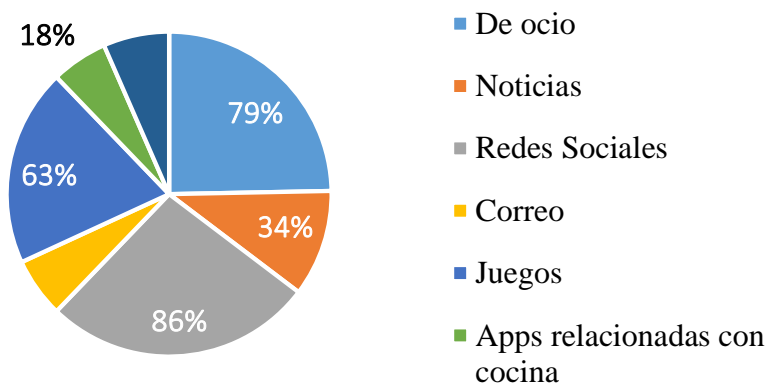
Tabla 51: Ámbito de uso de apps

Alternativa	Número	Porcentaje %
De ocio	79	79%
Noticias	34	34%
Redes Sociales	86	86%
Correo	19	19%
Juegos	63	63%
Apps relacionadas con comida	18	18%
Otros	21	21%
Ninguna	0	0%
SUMAN	100	100%

Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)

Gráfico 38: Ámbito de uso de apps

#### Ámbito de uso de apps



Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)

## **Análisis**

Del 100% de los estudiantes de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales de la Universidad Técnica de Ambato encuestados sobre los ámbitos de uso de las aplicaciones de sus dispositivos electrónicos, aplicaciones relacionadas al ocio tienen un 79% de acogida del total de participantes; noticias tienen un 34% de importancia entre el total de los participantes; apps de redes sociales presentan un 86% de importancia; aplicaciones de correo muestran un 19% de repercusión; aplicaciones en relación a juegos presentan un 63% de valor; las apps relacionadas a cocina muestran un 18% de importancia; mientras que otro tipo de apps muestran un 21% de resonancia en las preferencias de los usuarios.

## **Interpretación**

Acorde a los resultados obtenidos de la encuesta se muestra que entre las preferencias de aplicaciones en los dispositivos móviles de los usuarios se encuentran apps relacionadas a actividades de ocio, como viajes, deportes, tiempo, mapas, etc., además de apps de redes sociales y seguido por apps en relación a juegos, lo cual indica que las exigencias de la población están orientadas al entretenimiento y la información sobre diversos temas.

## **Sección de la encuesta de aceptación de la app “TasteAmbato”**

Después de haber hecho uso de la app TasteAmbato los participantes encuestados respondieron el siguiente cuestionario de aceptación en el rango de 1 a 5 considerando:

- 1: Totalmente en desacuerdo
- 2: En desacuerdo
- 3: Ni en acuerdo ni en desacuerdo
- 4: De acuerdo
- 5: Totalmente de acuerdo

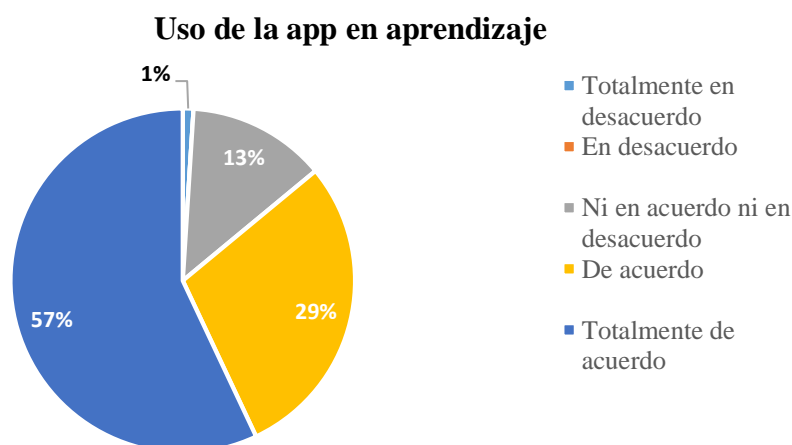
## 1. Encuentro que la app es útil en mi aprendizaje sobre la cocina tradicional.

**Tabla 52:** Utilidad de la app en aprendizaje

Alternativa	Número	Porcentaje %
Totalmente en desacuerdo	1	1%
En desacuerdo	0	0%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	13	13%
De acuerdo	29	29%
Totalmente de acuerdo	57	57%
SUMAN	100	100%

**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

**Gráfico 39:** Utilidad de la app en aprendizaje



**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

### **Análisis**

Del 100% de los estudiantes de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales de la Universidad Técnica de Ambato encuestados sobre la aplicación “TasteAmbato” en relación a su utilidad en el aprendizaje de la cocina tradicional, un 57% está totalmente de acuerdo de acuerdo en que la app es útil para aprender sobre esta modalidad de cocina; un 29% está de acuerdo en su utilidad; el 13% no está en desacuerdo ni en acuerdo sobre su provecho; mientras un 1% está en desacuerdo en su beneficio.

### **Interpretación**

Según los resultados obtenidos en encuestas se aprecia que una mayoría está de acuerdo en que la aplicación móvil contribuye al aprendizaje gastronómico tradicional de la ciudad de Ambato, lo cual indica que la tecnología de softwares móviles es aceptada por los participantes en un entorno para adquirir nuevos conocimientos.

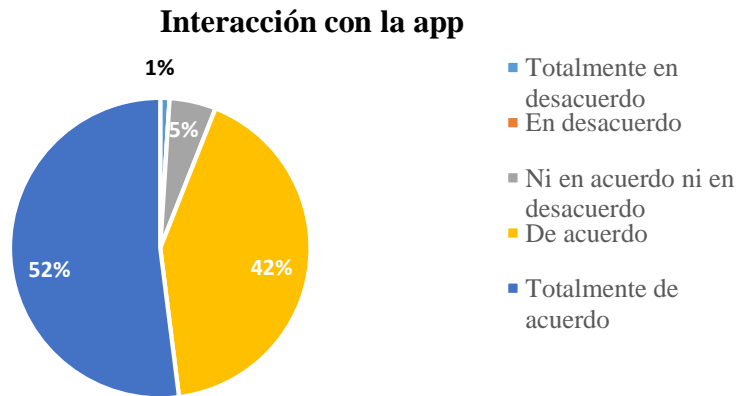
## 2. Mi interacción con la app. es clara y sencilla para mí.

**Tabla 53:** Interacción con la app.

Alternativa	Número	Porcentaje %
Totalmente en desacuerdo	1	1%
En desacuerdo	0	0%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	5	5%
De acuerdo	42	42%
Totalmente de acuerdo	52	52%
SUMAN	100	100%

**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

**Gráfico 40:** Interacción con la app.



**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

### Análisis

Del 100% de los estudiantes de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales de la Universidad Técnica de Ambato encuestados sobre la aplicación “TasteAmbato” en relación a su facilidad en la interacción con la app, un 52% está totalmente de acuerdo en que esta es clara y sencilla; un 42% está de acuerdo en su sencillez; el 13% no está en desacuerdo ni en acuerdo sobre su claridad; mientras un 1% está en desacuerdo en su facilidad de uso.

### Interpretación

De acuerdo a los datos obtenidos en encuestas se observa que una mayoría de los participantes está de acuerdo en que esta aplicación móvil es clara y sencilla al momento de su manejo, esto indica que su interfaz es práctica y útil para una rápida asimilación de información.

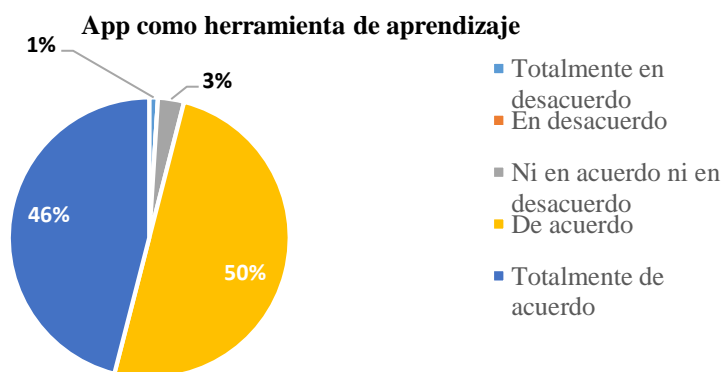
### 3. Utilizar la app para el aprendizaje es una buena idea

**Tabla 54:** App como herramienta de aprendizaje

Alternativa	Número	Porcentaje %
Totalmente en desacuerdo	1	1%
En desacuerdo	0	0%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	3	3%
De acuerdo	50	50%
Totalmente de acuerdo	46	46%
SUMAN	100	100%

**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

**Gráfico 41:** App como herramienta de aprendizaje



**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

#### Análisis

Del 100% de los estudiantes de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales de la Universidad Técnica de Ambato encuestados sobre la aplicación “TasteAmbato” en relación a su nivel de acogida como herramienta de aprendizaje, un 46% está totalmente de acuerdo en que la app es una buena idea para aprender sobre gastronomía; un 50% está de acuerdo en que es una buena iniciativa; el 3% no está en desacuerdo ni en acuerdo sobre su validez; mientras un 1% está en desacuerdo en su objetivo de uso.

#### Interpretación

En concordancia con los datos obtenidos en la encuesta se percibe que una gran parte de los participantes está de acuerdo en que la aplicación móvil es una buena idea para el aprendizaje gastronómico tradicional de la ciudad de Ambato, esto muestra que las aplicaciones móviles son cada vez más aceptadas como herramientas de información y aprendizaje más que solo herramientas de entretenimiento.

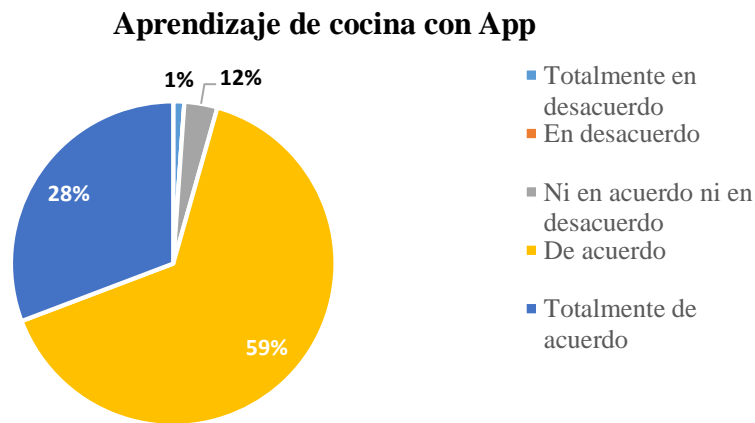
#### 4. La app hace del aprendizaje de cocina más interesante

**Tabla 55:** App en aprendizaje de cocina

Alternativa	Número	Porcentaje %
Totalmente en desacuerdo	1	1%
En desacuerdo	0	0%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	12	12%
De acuerdo	59	59%
Totalmente de acuerdo	28	28%
SUMAN	100	100%

**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

**Gráfico 42:** App en aprendizaje de cocina



**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

#### **Análisis**

Del 100% de los estudiantes de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales de la Universidad Técnica de Ambato encuestados sobre la aplicación “TasteAmbato” en relación a si hace de la cocina más interesante, un 28% está totalmente de acuerdo en que la app hace más interesante cocinar; un 59% está de acuerdo en que hace atrayente la cocina; el 12% no está en desacuerdo ni en acuerdo sobre su sugestión; mientras un 1% está en desacuerdo en su interés.

#### **Interpretación**

En alusión a la información obtenida en la encuesta se observa que una gran parte de los participantes está de acuerdo en que la aplicación móvil hace más interesante al desarrollo de la cocina, esto muestra que las aplicaciones móviles son una herramienta aceptada y acogida por la población al momento de aprender cocina.



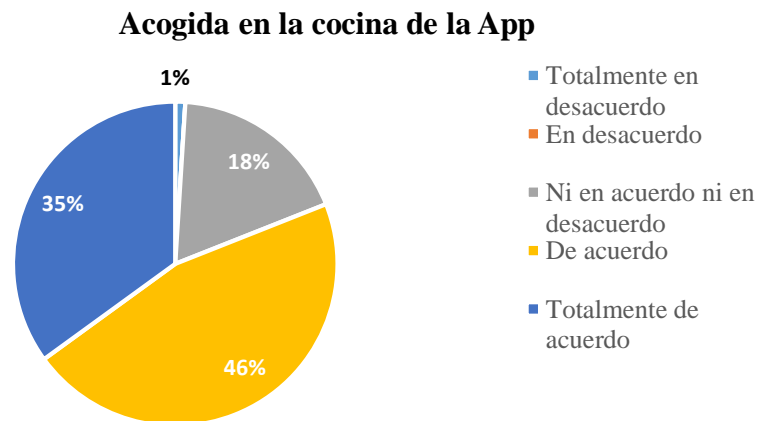
## 5. Utilizar esta app para el aprendizaje de cocina es divertido

**Tabla 56:** Acogida de la cocina con la app.

Alternativa	Número	Porcentaje %
Totalmente en desacuerdo	1	1%
En desacuerdo	0	0%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	18	18%
De acuerdo	46	46%
Totalmente de acuerdo	35	35%
SUMAN	100	100%

**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

**Gráfico 43:** Acogida de la cocina con la app.



**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

### Análisis

Del 100% de los estudiantes de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales de la Universidad Técnica de Ambato encuestados sobre la aplicación “TasteAmbato” en relación a su nivel de entretenimiento en la interacción con la app, un 35% está totalmente de acuerdo en que la app es divertida; un 46% está de acuerdo en que es entretenido; el 18% no está en desacuerdo ni en acuerdo sobre su nivel de distracción; mientras un 1% está en desacuerdo en su objetivo como pasatiempo de aprendizaje ameno.

### Interpretación

Según los resultados obtenidos en la encuesta se constata que una mayor parte de los participantes está de acuerdo en que esta aplicación móvil hace de la cocina divertida o entretenida al momento de su puesta en práctica o uso, esto indica que los contenidos llaman la atención de los usuarios para participar en la elaboración de los platos tradicionales.

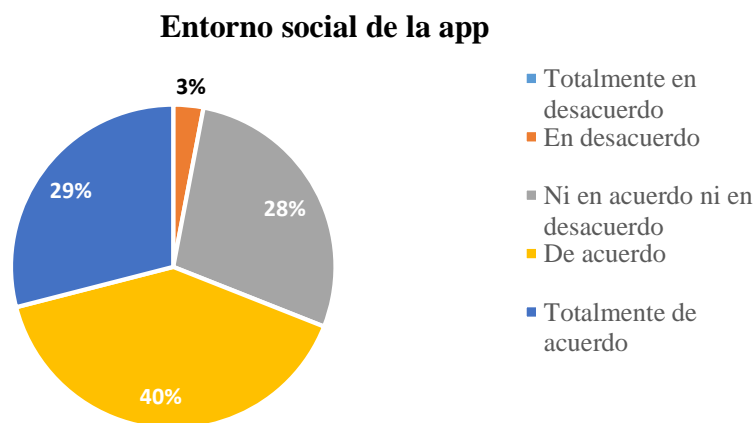
## 6. La gente que me rodea piensa que yo debería utilizar esta app para mi aprendizaje en cocina

**Tabla 57:** Opinión del entorno social sobre la app

Alternativa	Número	Porcentaje %
Totalmente en desacuerdo	1	1%
En desacuerdo	0	0%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	18	18%
De acuerdo	46	46%
Totalmente de acuerdo	35	35%
SUMAN	100	100%

Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)

**Gráfico 44:** Opinión del entorno social sobre la app



Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)

### Análisis

Del 100% de los estudiantes de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales de la Universidad Técnica de Ambato encuestados sobre la aplicación “TasteAmbato” en relación a si la gente de su entorno apoya el uso de esta app en la cocina, un 29% está totalmente de acuerdo en que las personas a su alrededor apoyan el uso de la aplicación; un 40% está de acuerdo en que su entorno social los apoya en la ocupación de esta app en la gastronomía; el 28% no está en desacuerdo ni en acuerdo sobre si las personas de su alrededor los apoyan en el uso de la app para la cocina ; mientras un 3% está en desacuerdo que las sociedad de su entorno apoye el uso de esta aplicación para el aprendizaje de cocina tradicional.

## Interpretación

De acuerdo a los datos obtenidos en la encuesta se aprecia que una mayor parte de los participantes está de acuerdo en que la sociedad de su entorno piensa que debería utilizar esta aplicación móvil como método de aprendizaje de la cocina tradicional, estos datos demuestran el nivel de acogimiento que está teniendo la sociedad en general sobre el adquirir conocimiento, información y culturarse a través de herramientas multimedia.

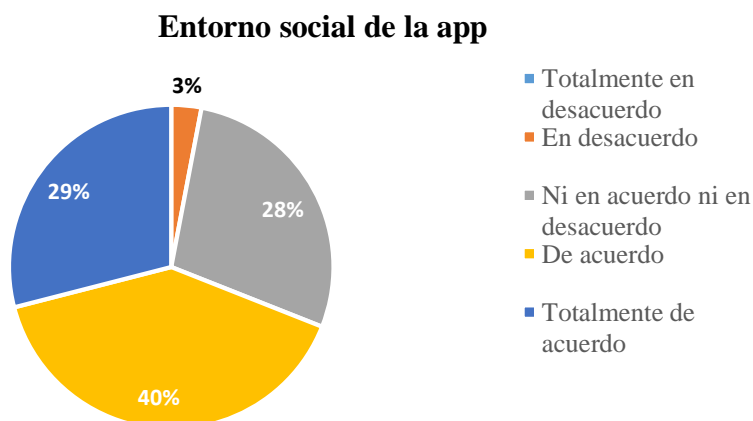
### 7. Tengo los recursos necesarios para utilizar la app en la cocina.

**Tabla 58:** Recursos para cocinar con la app

Alternativa	Número	Porcentaje %
Totalmente en desacuerdo	1	1%
En desacuerdo	0	0%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	9	9%
De acuerdo	49	49%
Totalmente de acuerdo	41	41%
SUMAN	100	100%

**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

**Gráfico 45:** Recursos para cocinar con la app



**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

## Análisis

Del 100% de los estudiantes de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales de la Universidad Técnica de Ambato encuestados sobre la aplicación “TasteAmbato” en relación a si posee los recursos necesarios para el uso de la app en la cocina, un 41% está totalmente de acuerdo en que cuenta con los recursos para usar esta app con la cocina; un 49% está de acuerdo en que posee los recursos necesarios para su uso en la cocina; el 9% no está en

desacuerdo ni en acuerdo sobre si posee los recursos necesarios para la puesta en práctica de esta app ; mientras un 1% está en total desacuerdo de poseer los implementos o recursos para llevar a cabo las actividades de cocina propuestas en la app.

### Interpretación

Según los resultados obtenidos en la encuesta se observa que una mayor parte de los participantes está de acuerdo contar con recursos necesarios para poder utilizar la app en la cocina, lo cual significa que las recetas propuestas están dentro de un rango asequible para la población en general en estudio.

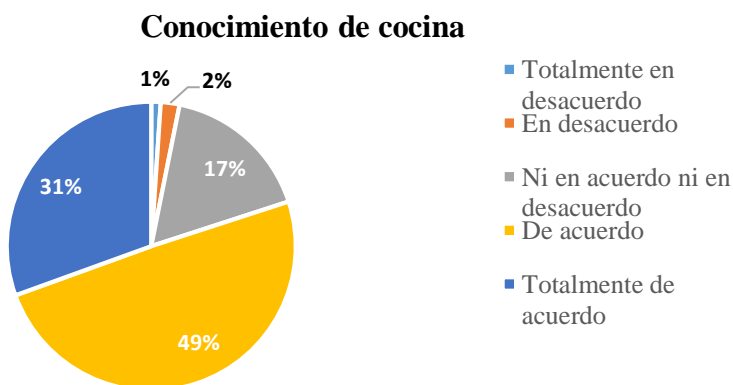
### 8. Tengo el conocimiento necesario para utilizar la app en la cocina

**Tabla 59:** Conocimiento necesario de cocina

Alternativa	Número	Porcentaje %
Totalmente en desacuerdo	1	1%
En desacuerdo	2	2%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	16	16%
De acuerdo	47	47%
Totalmente de acuerdo	34	34%
SUMAN	100	100%

**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

**Gráfico 46:** Conocimiento necesario de cocina



**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

### Análisis

Del 100% de los estudiantes de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales de la Universidad Técnica de Ambato encuestados sobre la aplicación “TasteAmbato” en relación a si posee el conocimiento necesario para el uso de esta app en la cocina, un 34% está totalmente de acuerdo en que cuenta con el conocimiento para usar la app con la cocina; un 47% está de acuerdo en que posee los conocimientos necesarios para su uso en la cocina; el

16% no está en desacuerdo ni en acuerdo sobre si posee en conocimiento necesario para la puesta en práctica de la app ; mientras un 1% está en total desacuerdo de poseer en conocimiento para llevar a cabo las actividades de cocina propuestas en la app.

### Interpretación

Acorde a los datos resultantes en la encuesta se aprecia que una mayor parte de los participantes está de acuerdo en que cuenta con el conocimiento necesario para poder utilizar la app en la cocina, lo cual significa que las recetas propuestas están dentro de un rango de actividades con conocimientos básicos sobre preparación de alimentos.

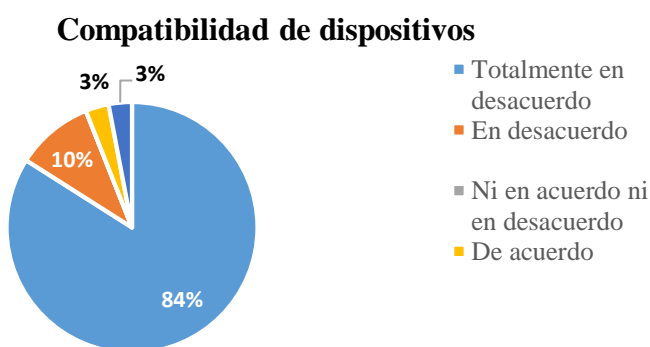
### 9. La app no es compatible con otros dispositivos que tengo para mí aprendizaje

**Tabla 60:** Compatibilidad de dispositivos

Alternativa	Número	Porcentaje %
Totalmente en desacuerdo	1	1%
En desacuerdo	2	2%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	16	16%
De acuerdo	47	47%
Totalmente de acuerdo	34	34%
SUMAN	100	100%

**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017):

**Gráfico 47:** Compatibilidad de dispositivos



**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

### Análisis

Del 100% de los estudiantes de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales de la Universidad Técnica de Ambato encuestados sobre la aplicación “TasteAmbato” en relación a la falta de compatibilidad de otros dispositivos para el uso de esta app en la cocina, un 3% está totalmente de acuerdo en que hay falta de compatibilidad de otros dispositivos en esta app con la cocina; un 3% está de acuerdo en que la compatibilidad es un problema en otros dispositivos electrónicos para su uso en esta app; el 1% no está en desacuerdo ni en acuerdo

sobre la compatibilidad de esta app; un 10% está en desacuerdo de la falta de compatibilidad de esta app, mientras un 84% está en un completo desacuerdo con la carencia de compatibilidad de esta app con otros dispositivos electrónicos.

### Interpretación

Según los datos obtenidos en la encuesta se estima que una mayor parte de los participantes está de en desacuerdo en que la aplicación de cocina tenga problemas de compatibilidad con otros dispositivos electrónicos dispuestos para su aprendizaje, lo cual significa que la mayor parte de la población en estudio posee sistemas operativos Android compatible con la app.

### 10. Tengo a quién acudir en caso de que no sepa aplicar la información de esta app.

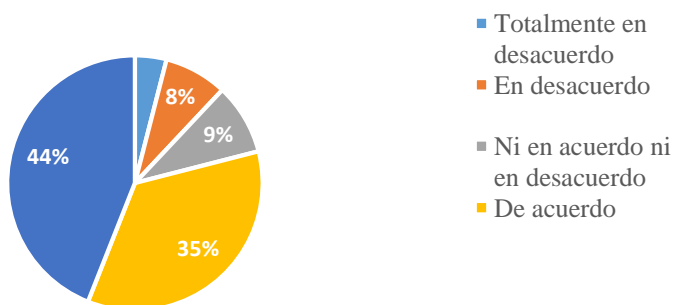
**Tabla 61:** Ayuda para uso de la app

Alternativa	Número	Porcentaje %
Totalmente en desacuerdo	4	4%
En desacuerdo	8	8%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	9	9%
De acuerdo	35	35%
Totalmente de acuerdo	44	54%
SUMAN	100	100%

**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017):

**Gráfico 48:** Ayuda para uso de la app

#### Uso de la app con ayuda



11.

12. **Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

### Análisis

Del 100% de los estudiantes de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales de la Universidad Técnica de Ambato encuestados sobre la aplicación “TasteAmbato” en relación a ayuda extra disponible al momento de aplicar la información contenida en el software, un 44% está totalmente de acuerdo en que cuenta con ayuda disponible para el manejo de la aplicación; un 35% está de acuerdo en que cuenta con apoyo extra en el manejo de información de la app; el 9% no está en desacuerdo ni en acuerdo sobre si cuenta con ayuda

para el manejo de instrucciones de la app; un 8% está en desacuerdo sobre contar con ayuda extra en el manejo de las actividades de la app, mientras un 4% está en un completo desacuerdo con tener apoyo extra en caso de necesitar aplicar información contenida en la app.

### Interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos en la encuesta se observa que una mayor parte de los participantes cuenta con alguna clase de apoyo extra al momento de aplicar la información presente en la aplicación en caso de que no sepan cómo hacerlo.

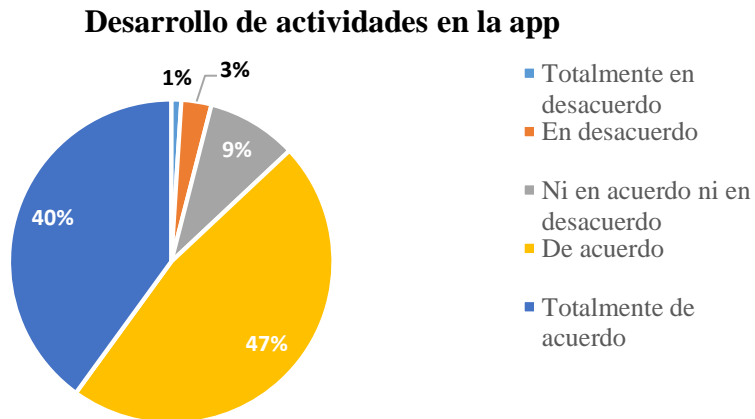
### 11. Puedo completar las actividades de la app aunque no haya nadie a mí alrededor que me ayude.

**Tabla 62:** Desarrollo de actividades propuestas en la app

Alternativa	Número	Porcentaje %
Totalmente en desacuerdo	1	1%
En desacuerdo	3	3%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	9	9%
De acuerdo	47	47%
Totalmente de acuerdo	40	40%
SUMAN	100	100%

Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017):

**Gráfico 49:** Desarrollo de actividades propuestas en la app



Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)

## **Análisis**

Del 100% de los estudiantes de la facultad de Jurisprudencia y ciencias sociales de la Universidad Técnica de Ambato encuestados sobre la aplicación “TasteAmbato” en relación a la finalización de las actividades propuestas por la app sin que haya nadie alrededor, un 40% está totalmente de acuerdo en que puede finalizar las actividades sin ayuda extra; un 47% está de acuerdo en que puede terminar las actividades por si solo; el 9% no está en desacuerdo ni en acuerdo sobre si cuenta con esta capacidad de finalizar las actividades de la app sin ayuda; un 3% está en desacuerdo sobre terminar estas actividades propuestas sin ayuda, mientras un 1% está en un completo desacuerdo con tener la capacidad de concluir estas actividades planteadas en esta aplicación sin apoyo extra.

## **Interpretación**

Como resultado de los datos obtenidos en la encuesta se aprecia que una mayor parte de los participantes se sienten capaces de poder terminar con las actividades propuestas en la aplicación sin que exista nadie a su alrededor que pueda brindarle ayuda, lo cual alude que se sienten bien instruidos con la información brindada en la app.

### **12. Puedo completar las actividades de la app si puedo acudir a alguien en caso de que no sepa continuar**

**Tabla 63:** Desarrollo de actividades de cocina con asistencia

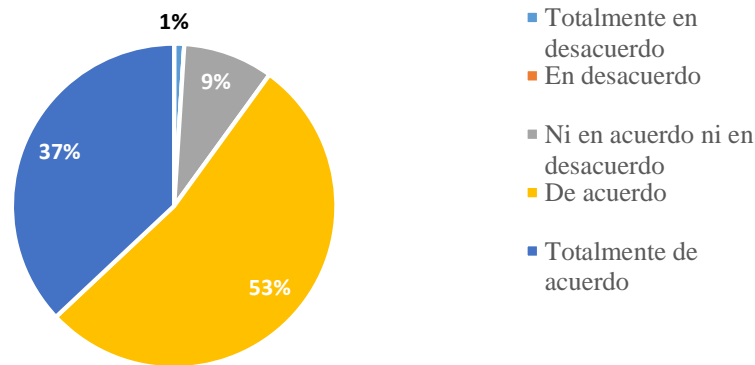
Alternativa	Número	Porcentaje %
Totalmente en desacuerdo	1	1%
En desacuerdo	0	0%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	9	9%
De acuerdo	53	53%
Totalmente de acuerdo	37	37%
SUMAN	100	100%

**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017):



**Gráfico 50:** Desarrollo de actividades de cocina con asistencia

**Desarrollo de actividades de cocina con asistencia**



**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

**Análisis**

Del 100% de los estudiantes de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales de la Universidad Técnica de Ambato encuestados sobre la aplicación “TasteAmbato” en relación finalizar las actividades propuestas por esta app con apoyo extra, un 37% está totalmente de acuerdo en que puede finalizar las actividades con ayuda; un 53% está de acuerdo en que puede terminar estas actividades con asistencia; el 9% no está en desacuerdo ni en acuerdo sobre si podría finalizar estas actividades de la app con ayuda; mientras un 1% está en un completo desacuerdo de concluir las actividades planteadas en la aplicación con apoyo extra.

**Interpretación**

De acuerdo a los datos obtenidos en la encuesta se observa que una mayor parte de los participantes se sienten capaces de poder terminar con las actividades propuestas en la aplicación si pueden contar con alguien a su alrededor que pueda brindarle ayuda en caso de que no sepan cómo continuar.

### 13. Puedo completar las actividades de la app si tengo mucho tiempo para realizarlas.

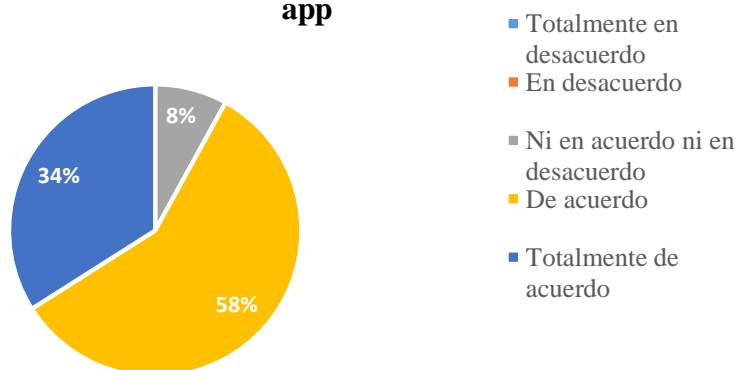
**Tabla 64:** Tiempo para desarrollo de las actividades de la app

Alternativa	Número	Porcentaje %
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	8	8%
De acuerdo	58	58%
Totalmente de acuerdo	34	34%
SUMAN	100	100%

**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017):

**Gráfico 51:** Tiempo para desarrollo de las actividades de la app

#### Tiempo para el desarrollo de las actividades de la app



**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

#### Análisis

Del 100% de los estudiantes de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales de la Universidad Técnica de Ambato encuestados sobre la aplicación “TasteAmbato” en relación a al tiempo necesario para finalizar las actividades propuestas por la app; un 34% está totalmente de acuerdo en que puede finalizar las actividades si cuenta con mucho tiempo; un 58% está de acuerdo en que puede terminar las actividades si cuenta con la cantidad de tiempo necesaria; mientras el 8% no está en desacuerdo ni en acuerdo sobre si podría finalizar las actividades de la app con mucho tiempo disponible.

#### Interpretación

Según los resultados obtenidos en la encuesta se observa que una mayor parte de los participantes se sienten capaces de poder terminar con las actividades planteadas en la aplicación si pueden contar con mucho tiempo para cumplir con cada una de las

instrucciones, lo cual indica que aun cuando las recetas son prácticamente sencillas, se requiere de tiempo libre para poder completarlas.

#### 14. Dudo utilizar la App por si cometo algún error que luego no pueda solucionar.

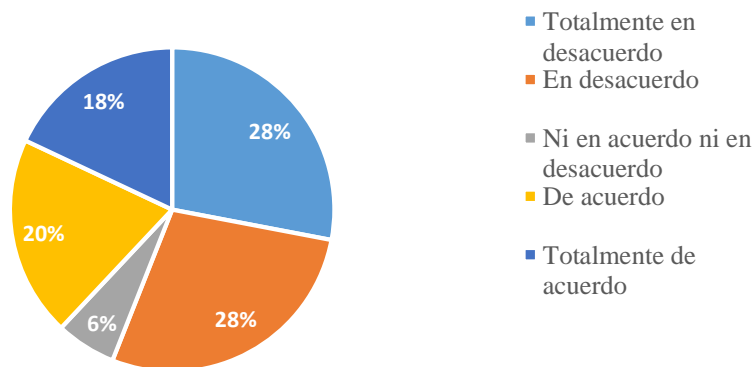
**Tabla 65:** Confianza de uso en la app

Alternativa	Número	Porcentaje %
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	8	8%
De acuerdo	58	58%
Totalmente de acuerdo	34	34%
SUMAN	100	100%

**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017):

**Gráfico 52:** Confianza de uso en la app

#### Confianza de uso de la app



**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

#### Análisis

Del 100% de los estudiantes de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales de la Universidad Técnica de Ambato encuestados sobre la aplicación “TasteAmbato” en relación a al tiempo necesario para finalizar las actividades propuestas por la app; un 18% está totalmente de acuerdo en que duda usar la app en caso en caso de cometer algún error; un 20% está de acuerdo en que duda cometer alguna falla en el proceso de preparación de alimentos de la app; el 6% no está en desacuerdo ni en acuerdo sobre si duda en la realización de las actividades propuestas por si pueda cometer algún error; un 28% está en desacuerdo sobre dudar en el uso de la app en la cocina, mientras el 28% restante está absolutamente en desacuerdo con dudar en la utilización de la app en los procesos de cocina.

## Interpretación

Acorde a los datos obtenidos en la encuesta se constata que ligeramente una mayor parte de los participantes no sienten alguna clase de duda al momento de usar esta aplicación en la cocina y cometer algún error, mientras el resto del grupo muy cercano en cantidad, tiene dudas sobre su uso por los errores que podrían presentarse en el transcurso, lo cual indica facilidad para el seguimiento de instrucciones planteadas en esta app pero al mismo tiempo preocupación de experimentar con platos tradicionales y nuevos en el menú diario de algunos participantes.

### 15. Voy a utilizar esta app para mi aprendizaje en cocina tradicional.

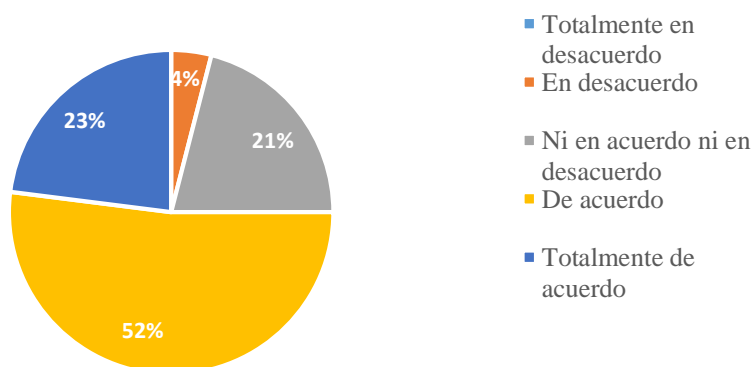
**Tabla 66:** Uso de la app en la cocina

Alternativa	Número	Porcentaje %
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	4	4%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	21	21%
De acuerdo	52	52%
Totalmente de acuerdo	23	23%
SUMAN	100	100%

**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017):

**Gráfico 53:** Uso de la app en la cocina

#### Uso de la app en la cocina



**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

## Análisis

Del 100% de los estudiantes de la facultad de Jurisprudencia y ciencias sociales de la Universidad Técnica de Ambato encuestados sobre la aplicación “TasteAmbato”, un 23% está totalmente de acuerdo en usar la app en el aprendizaje de la cocina tradicional; un 52% está de acuerdo en el uso de esta app para desarrollar actividades de gastronomía tradicional; el 21% no está en desacuerdo ni en acuerdo sobre el uso de esta aplicación para la

preparación de platos tradicionales; mientras un 4% está en desacuerdo sobre el uso de la app en la cocina.

### Interpretación

Según los datos resultantes de encuestas se aprecia que una mayor parte de los participantes se sienten dispuestos al uso de esta aplicación para el aprendizaje y preparación de platos tradicionales de esta ciudad, respuesta que beneficia al crecimiento del interés en la sociedad local sobre la gastronomía ambateña de una manera más didáctica y moderna.

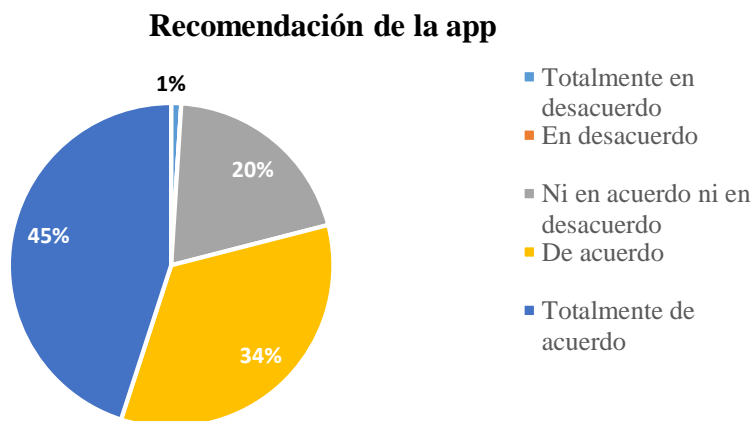
### 16. Recomendaría el uso de esta app para el aprendizaje a un compañero o amigo

**Tabla 67:** Recomendación del uso de la app

Alternativa	Número	Porcentaje %
Totalmente en desacuerdo	1	1%
En desacuerdo	0	0%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	20	20%
De acuerdo	34	34%
Totalmente de acuerdo	45	45%
SUMAN	100	100%

**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017):

**Gráfico 54:** Recomendación del uso de la app



**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

### Análisis

Del 100% de los estudiantes de la facultad de Jurisprudencia y ciencias sociales de la Universidad Técnica de Ambato encuestados sobre la aplicación “TasteAmbato”, un 45% está totalmente de acuerdo en recomendar la app a un compañero o amigo; un 34% está de acuerdo en sugerir esta app a su grupo social; el 20% no está en desacuerdo ni en acuerdo

sobre invitar a un amigo o compañero a participar en estas actividades; mientras un 1% está en desacuerdo sobre difundir esta app.

### **Interpretación**

En alusión a los datos obtenidos de la encuesta se constata que una mayor parte de los participantes se sienten dispuestos a difundir o compartir con un amigo o conocido de esta aplicación para el aprendizaje y la preparación de platos tradicionales de la ciudad, esta respuesta beneficia al esparcimiento de una nueva tendencia gastronómica de una manera más didáctica y moderna.

## 7. Bibliografía

- Al-Hunaiyyan, A., Alhajri, R., & Al-Sharhan, S. (2016). Perceptions And Challenges Of Mobile Learning In Kuwait. *Journal Of King Saud University - Computer And Information Sciences*, 1-11. Retrieved From [Http://Www.Sciencedirect.Com/Science/Article/Pii/S1319157816301434](http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1319157816301434)
- Báez, M., Borrego, Á., & Cordero, J. (2015, Enero). *Introduccion A Android*. Madrid, Tungurahua, Ecuador: E.M.E. .
- Belloch Ortí, C. (2012). *Las Tecnologías De La Información Y Comunicación En El Aprendizaje*. Valencia, España. Retrieved From [Https://Www.Uv.Es/~Belloch/Pdf/Pwtic1.Pdf](https://www.uv.es/~belloch/pdf/pwtic1.pdf)
- Cujano Guachi, G. J. (2016, Junio 1). [Http://Repositorio.Uta.Edu.Ec](http://repositorio.uta.edu.ec). Retrieved From [Http://Repositorio.Uta.Edu.Ec/Jspui/Handle/123456789/23243](http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/23243)
- Hincapié Gutiérrez, S. (2014, Enero 28). *Metodos, Tipos Y Enfoques De La Investigación*. Retrieved From [Sanjahingu.Org](http://sanjahingu.org): [Http://Sanjahingu.Blogspot.Com/2014/01/Metodos-Tipos-Y-Enfoques-De.Html](http://sanjahingu.blogspot.com/2014/01/metodos-tipos-y-enfoques-de.html)
- Meléndez Tamayo , C. F. (2012). *Plataformas Virtuales Como Recurso Para La Enseñanza En La Universidad: Análisis, Evaluación Y Propuesta De La Web 2.0*. Retrieved From [Eprints.Ucm.Es](http://eprints.ucm.es): [Http://Eprints.Ucm.Es/20466/](http://eprints.ucm.es/20466/)
- Tvenge, N., Martinsen, K., & Vijay Keshav Kolla , S. (2016). *Combining Learning Factories And Ict- Based Situated Learning*. Elsevier, 101-106. Retrieved From [Http://Www.Sciencedirect.Com/Science/Article/Pii/S2212827116007484#Bib10005](http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2212827116007484#Bib10005)
- Unigarro Solarte, C. (2010, Mayo). *Patrimonio Cultural Alimentario*. Flacsoandes, 95-104. Retrieved From [Http://Www.Flacsoandes.Edu.Ec/Libros/Digital/52870.Pdf](http://www.flacsoandes.edu.ec/libros/digital/52870.pdf)
- Actualidad Gastronomica*. (2016, Febrero 20). *Actualidad Gastronomica.Es*. Retrieved From [Http://Actualidadgastronomica.Es/Diez-Aplicaciones-Gastronomicas-Ingeniosas/](http://actualidadgastronomica.es/diez-aplicaciones-gastronomicas-ingeniosas/)
- Ayuso Peraza, G., & Castillo León, M. T. (2017, Abril 17). *Globalización Y Nostalgia. Cambios En La Alimentacion De Las Familias Yucatecas*. *Estudios Sociales*, 1-16.

- Retrieved From  
[Http://Www.Ciad.Mx/Estudiosociales/Index.Php/Es/Article/View/479/294](http://Www.Ciad.Mx/Estudiosociales/Index.Php/Es/Article/View/479/294)
- Blanco, P., Camarero, J., Fumero, A., Warterski, A., & Rodriguez, P. (2009). Adamwesterski.Com. Retrieved From [Http://Www.Adamwesterski.Com/Wp-Content/Files/Docscursos/Agile\\_Doc\\_Temasnv.Pdf](http://Www.Adamwesterski.Com/Wp-Content/Files/Docscursos/Agile_Doc_Temasnv.Pdf)
- Buzón García, O. (2017). Relatec.Unex.Es. Retrieved From [Http://Relatec.Unex.Es/Article/View/183](http://Relatec.Unex.Es/Article/View/183)
- Cuello , J., & Vittone, J. (2014, Junio). Diseñando Apps Para Móviles. Catalina Duque Giraldo. Retrieved From [Http://Www.Catedranaranja.Com.Ar/Taller4/Notas\\_T4/Disenando\\_Apps\\_Para\\_Moviles\\_Cap.5.Pdf](http://Www.Catedranaranja.Com.Ar/Taller4/Notas_T4/Disenando_Apps_Para_Moviles_Cap.5.Pdf)
- Ecuador Travel. (2014, Mayo 27). Ecuador.Travel. Retrieved From [Https://Ecuador.Travel/Es/El-Especial-Sabor-De-Las-Ollas-De-Barro/](https://Ecuador.Travel/Es/El-Especial-Sabor-De-Las-Ollas-De-Barro/)
- Edel-Navarro, R. (2010). Entornos Virtuales De Aprendizaje: La Contribución De "Lo Virtual" En La Educación. Revista Mexicana De Investigación Educativa, 7-15. Retrieved From [Http://Www.Scielo.Org.Mx/SciELO.Php?Script=Sci\\_Arttext&Pid=S1405-66662010000100002&Lng=Es&Tlng=Pt.](http://Www.Scielo.Org.Mx/SciELO.Php?Script=Sci_Arttext&Pid=S1405-66662010000100002&Lng=Es&Tlng=Pt)
- El Telegrafo. (2015, Octubre 30). Eltelegrafo.Com.Ec. Retrieved From [Http://Www.Eltelegrafo.Com.Ec/Noticias/Informacion-General/1/Colada-Morada-Una-Tradicion-Ecuatoriana](http://Www.Eltelegrafo.Com.Ec/Noticias/Informacion-General/1/Colada-Morada-Una-Tradicion-Ecuatoriana)
- Enriquez, J. G., & Casas, S. I. (2013). Usabilidad En Aplicaciones Móviles. Dialnet.Unirioja.Es, 28-29. Retrieved From [Https://Dialnet.Unirioja.Es/Descarga/Articulo/5123524.Pdf](https://Dialnet.Unirioja.Es/Descarga/Articulo/5123524.Pdf)
- Flores Carrasco, E. (2016, Julio 1). [Http://Repositorio.Uta.Edu.Ec](http://Repositorio.Uta.Edu.Ec). Retrieved From [Http://Repositorio.Uta.Edu.Ec/Jspui/Handle/123456789/23457](http://Repositorio.Uta.Edu.Ec/Jspui/Handle/123456789/23457)
- Fusté-Forné, F. (2016). Los Paisajes De La Cultura: La Gastronomía Y El Patrimonio Culinario. Dixit, 4-16. Retrieved From



[Http://Www.Scielo.Edu.Uy/SciELO.Php?Script=Sci\\_Arttext&Pid=S0797-36912016000100001&Lng=Es&Tlng=Es](http://Www.Scielo.Edu.Uy/SciELO.Php?Script=Sci_Arttext&Pid=S0797-36912016000100001&Lng=Es&Tlng=Es).

Gallardo, C. (2015, Septiembre 3). Mediospublicos.Ec. Retrieved From [Http://Www.Mediospublicos.Ec/Noticias/Turismo/El-Aji-El-Producto-Milenario-Del-Ecuador](http://Www.Mediospublicos.Ec/Noticias/Turismo/El-Aji-El-Producto-Milenario-Del-Ecuador)

Gasca Mantilla, M. C., Camargo Ariza, L. L., & Medina Delgado, B. (2014). Metodología Para El Desarrollo De Aplicaciones Móviles. Redalyc.Org, 20-35. Retrieved From [Http://Www.Redalyc.Org/Articulo.Oa?Id=257030546003](http://Www.Redalyc.Org/Articulo.Oa?Id=257030546003)

Gobierno Autónomo Descentralizado De La Ciudad De Ambato. (2013, Enero 13). Retrieved From [Https://Issuu.Com/Direcdigital/Docs/Guiagastronomicag/3](https://Issuu.Com/Direcdigital/Docs/Guiagastronomicag/3)

Honorable Gobierno Provincial De Tungurahua. (2016, Noviembre 16). Ambato.Gob.Ec. Retrieved From [Http://Www.Ambato.Gob.Ec/Tungurahua-Contara-Con-Un-Centro-De-Fomento-E-Innovacion-Turistica](http://Www.Ambato.Gob.Ec/Tungurahua-Contara-Con-Un-Centro-De-Fomento-E-Innovacion-Turistica)

Ingenieria Electronica.Org. (2016, Octubre 22). Ingenieria Electronica.Org. Retrieved From [Https://Ingenieriaelectronica.Org/Introduccion-A-La-Programacion-De-Interfaces-Graficas-De-Usuario/](https://Ingenieriaelectronica.Org/Introduccion-A-La-Programacion-De-Interfaces-Graficas-De-Usuario/)

López-Guzmán, T. (2012). La Gastronomía Como Motivación Para Viajar. Un Estudio Sobre. Cordoba.

Melero Aguilar, N. (2012). El Paradigma Crítico Y Los Aportes De La Investigacion Acción Participativa En La Transformación De La Realidad Social: Un Análisis Desde Las Ciencias Sociales. Cuestiones Pedagógicas, 339-355.

Ministerio De Cultura Y Patrimonio . (2016, Julio 14). Patrimonioalimentario.Culturaypatrimonio.Gob.E. Retrieved From [Http://Patrimonioalimentario.Culturaypatrimonio.Gob.Ec/Wiki/Index.Php/Gallina\\_Criolla](http://Patrimonioalimentario.Culturaypatrimonio.Gob.Ec/Wiki/Index.Php/Gallina_Criolla)

Ministerio De Turismo. (2013, Enero 13). Issuu.Com. Retrieved From Issuu.Com: [Https://Issuu.Com/Direcdigital/Docs/Guiagastronomicag](https://Issuu.Com/Direcdigital/Docs/Guiagastronomicag)

- Moll, S. (2016, Marzo 16). Justificaturespuesta.Com. Retrieved From [Http://Justificaturespuesta.Com/M-Learning-Que-Es-Para-Que-Sirve-Usos-En-Aula/](http://Justificaturespuesta.Com/M-Learning-Que-Es-Para-Que-Sirve-Usos-En-Aula/)
- Muruganantham, G. (2015). Developing Of E-Content Package By Using Addie. *International Journal Of Applied Research* , 52-54.
- Organización De Las Naciones Unidas Para La Agricultura Y La Alimentación . (2010, Mayo). [Www.Fao.Org](http://www.fao.org). Retrieved From [Http://Www.Fao.Org/Fileadmin/Templates/Aiq2013/Res/Es/Recetarioandino.Pdf](http://www.fao.org/fileadmin/templates/Aiq2013/Res/Es/Recetarioandino.Pdf)
- Pardo, E., Maya, H., & Alvarino, G. (2015). Estudio De La Diversidad Genética Del Cerdo Doméstico En El Departamento De Córdoba (Colombia) Utilizando Marcadores Microsatélites. *Revista De La Facultad De Medicina Veterinaria Y De Zootecnia*, 34-48.
- Prada Trigo, J., & Pesántez Loyola, S. (2017). Satisfacción Y Motivación En Destinos Culturales: Tipología De Los Turistas Atraídos Por El Patrimonio Inmaterial En Cuenca (Ecuador). *Dialogo Andino*, 77-91. Retrieved From [Https://Dx.Doi.Org/10.4067/S0719-26812017000100077](https://dx.doi.org/10.4067/S0719-26812017000100077)
- Republica Del Ecuador. (2008). *Constitucion Política De La Republica Del Ecuador*. Quito.
- Restrepo Ayala, C. (2015, Noviembre 12). [Elmundo.Com](http://www.elmundo.com). Retrieved From [Http://Www.Elmundo.Com/Portal/Vida/Gastronomia/Cocina\\_Tradicional\\_Y\\_Preferencias\\_Juveniles.Php#wcbh2fpyjiv](http://www.elmundo.com/portal/vida/gastronomia/cocina_tradicional_y_preferencias_juveniles.php#wcbh2fpyjiv)
- Revelo Guerrón, B. A. (2014). Gastronomía En Provincia De Imbabura Como Patrimonio Cultural Inmaterial, En *La Parroquia De Alpachaca De Cantón Ibarra*. 1-161.
- Rodríguez Pérez, M. L. (2011, Noviembre 3). *Gestiopolis*. Retrieved From [Https://Www.Gestiopolis.Com/Rescate-Tradiciones-Gastronomicas-Actividad-Turistica/](https://www.gestiopolis.com/rescate-tradiciones-gastronomicas-actividad-turistica/)
- Rodríguez Temiño, I. (2010). Sobre El Patrimonio Cultural. *Sphera Pública*, 75-117. Retrieved From [Http://Www.Redalyc.Org/Articulo.Oa?Id=29719717005](http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=29719717005)
- San Mauro Martín , I., González Fernández , M., & Collado Yurrita , L. (2014). Aplicaciones Móviles En Nutrición, Dietética Y Hábitos Saludables: Análisis Y Consecuencia De

- Una Tendencia A La Alza. *Nutrición Hospitalaria*, 15-24. Retrieved From [Http://Scielo.Isciii.Es/Scielo.Php?Script=Sci\\_Arttext&Pid=S0212-16112014000800002&Lng=Es](http://Scielo.Isciii.Es/Scielo.Php?Script=Sci_Arttext&Pid=S0212-16112014000800002&Lng=Es). [Http://Dx.Doi.Org/10.3305/Nh.2014.30.1.7398](http://Dx.Doi.Org/10.3305/Nh.2014.30.1.7398).
- Unesco. (2003). *Es.Unesco.Org*. Retrieved From [Http://Es.Unesco.Org/Creativity/Sites/Creativity/Files/Digital-Library/Cdis/Patrimonio.Pdf](http://Es.Unesco.Org/Creativity/Sites/Creativity/Files/Digital-Library/Cdis/Patrimonio.Pdf)
- Universidad Técnica De Ambato. (2016). *Uta.Edu.Ec*. Retrieved From [Https://Babel.Up.Pt/Public\\_Files/Uta.Pdf](https://Babel.Up.Pt/Public_Files/Uta.Pdf)
- Vargas, L. A. (2014). El Maíz, Viajero Sin Equipaje. *Anales De Antropología*, 123-137. Retrieved From [Http://Www.Sciencedirect.Com/Science/Article/Pii/S0185122514704928#Sec0010](http://Www.Sciencedirect.Com/Science/Article/Pii/S0185122514704928#Sec0010)
- Veintimilla, A. (2017, Enero 12). *El Comercio.Com*. Retrieved From [Http://Www.Elcomercio.Com/Sabores/Aplicaciones-Juegos-Restaurantes-Cocina-Gastronomia.Html](http://Www.Elcomercio.Com/Sabores/Aplicaciones-Juegos-Restaurantes-Cocina-Gastronomia.Html)
- Yogobierno. (2017, Noviembre 11). *Yo Gobierno.Gob.Ec*. Retrieved From [Http://Blog.Yogobierno.Gob.Ec/Eventos/Ambato-Ofrecera-Espectaculos-Descuentos-Noviembre/](http://Blog.Yogobierno.Gob.Ec/Eventos/Ambato-Ofrecera-Espectaculos-Descuentos-Noviembre/)

## **Aplicación móvil como herramienta de difusión gastronómica: Caso de estudio Ambato**

Jairo Josué Guerrero Guevara  
**Universidad Técnica de Ambato**  
Av. Los chasquis, campus Huachi, Ecuador  
jguerrero4899@uta.edu.ec

**Resumen:** La gastronomía de un pueblo representa una pieza imprescindible de la identidad de su sociedad y es una base crucial en los pilares de su cultura, memorias y tradiciones, es así que, contribuye como un estimulante en el desarrollo de una identificación culinaria ante las poblaciones foráneas produciendo un mayor crecimiento económico en la comunidad. En el ámbito culinario la localidad de Ambato tiene gran variedad de platos típicos con ingredientes característicos de las zonas andinas y sabor bien diferenciado; cabe mencionar que las generaciones jóvenes han descuidado la inclinación en el conocimiento y aprendizaje acerca de la alimentación clásica de la ciudad, entre las principales causas se encuentra su adaptación a las nuevas tendencias alimenticias, culturales y tecnológicas de los países de primer mundo que buscan construir una vida diaria práctica, eficiente y sana en pocos casos. Esta investigación hace un estudio a las distintas recetas que conforman la cocina tradicional ambateña, plasmando de esta manera los saberes y sabores que tienen lugar en la historia local basados en un entorno virtual mediante el uso de un aplicación móvil, con la finalidad de difundir la gastronomía tradicional en la modernización de la sociedad, además de impulsar el interés de los participantes más jóvenes e incentivar la difusión por medio de la población involucrada; valorando con esto el papel de muchos restaurantes y centros de comida que conservan un menú típico para la colectividad.

**Palabras clave:** Cultura; Gastronomía Tradicional; Aprendizaje, Tecnología; App; Difusión.

### **1. Introducción**

La valoración gastronómica como parte de la identidad de una sociedad no es un concepto reciente, por lo tanto, la cocina local considerada como un rasgo cultural de los pueblos planta su relevancia e interés en los individuos cuando éstos rechazan una estandarización de su alimentación y tornan sus preferencias a las raíces de su comida, apropiándose de sus saberes y sabores regresando a su cultura local haciendo que la identidad culinaria de un pueblo pueda trascender por más generaciones en el futuro. El conservar los ingredientes locales y sus productos gastronómicos con raíces culturales propias del pueblo se proyectan como un beneficio para su localidad en un ámbito económico, esto como un incentivo adicional para que esta sociedad de una ciudad rica en cultura se interese más en su cocina tradicional, en conocer su historia, en mantenerla y difundirla en su entorno.

La globalización ha traído cambios beneficiosos a nivel mundial especialmente a los países que están en vías de desarrollo, mejorando su estilo de vida considerablemente con las facilidades brindadas de los países de primer mundo, tanto en educación, alimentación, salud y sobre todo tecnología. Entre estas tecnologías la revolución del internet según Andreicheva & Latypov (2014) ha ganado terreno en los últimos años haciendo que las personas estén dispuestas a aumentar sus conocimientos y habilidades dependiendo de en qué situación su país se encuentre en nivel económico y social; por otro lado los efectos de estas brechas

abiertas entre países también provoca un deterioro y pérdida de la cultura de varias sociedades que como manifiesta Hidalgo Downing & Kraljevic Mujic (2015) han desarrollado interés en explorar nuevas dimensiones de hábitos y tendencias en un contexto cultural y como consecuencia han perdido su identidad en la adopción de estas nuevas costumbres y tradiciones del primer mundo, debido a esto diversos rasgos culturales que diferencian los pueblos de la humanidad en general han desaparecido y otros cuantos están en el proceso de desaparecer porque las generaciones actuales se interesan como enuncia Peretelt & Katia (2016) en un mundo unificado en lenguaje, valores culturales, normas y tecnologías prácticas y además eficiente, los viajes a nuevos países son más comunes y adoptan sus costumbres dejando de lado lo que aprendieron mientras crecieron en sus propios pueblos, afectando no solo a su identidad de pertenencia a un grupo o categoría social sino también a las generaciones descendientes que tendrán bases de una sociedad transculturada.

La gastronomía tradicional de un pueblo como parte esencial de su cultura no está exenta de estos cambios, de hecho es uno de los primeros pilares afectados en el cambio de la cultura de una sociedad joven que según Carvalho, Ferreira, & Mota Figueira (2016) al viajar busca participar en la cultura de las sociedades anfitrionas, participar de nuevas experiencias y actividades que tengan características particulares del destino; entre estas experiencias se encuentra el probar sabores nuevos y más agradables para sus gustos, como manifiesta Arcas, et al. (2015) las nuevas dietas alimenticias que están determinadas por hábitos de vida y el ambiente de las personas, hacen que las sociedades busquen consumir productos nuevos más saludables o con sabores especiales y diferentes, además de que al momento de aprender sobre gastronomía pongan en primer lugar recetas modernas y además fáciles de adquirir, preparar, pero sobre todo que sean más apegadas a sus nuevas preferencias alimenticias.

Paralelamente las nuevas tecnologías permiten que un individuo pueda llevar el control de su vida diaria en un teléfono inteligente (Smartphone) junto con sus aplicaciones móviles (apps), desde la hora en que empiezan sus actividades diarias, la organización de su trabajo, el contacto con personas de su entorno, su aprendizaje e incluso su alimentación; las tendencias de una sociedad en constante cambio se difunden a través de las tecnologías móviles, la difusión de nuevas opciones alimenticias entre recetas y restaurantes cercanos, hacen que el cambio de su cultura y alimentación de un individuo sea mucho más práctico hasta llegar al punto de que esta cambie sin necesidad de que haya un entorno de viajes y turismo. Por esta razón la cultura debe mantenerse a la par de una sociedad en constante evolución para no perderse en el transcurso del tiempo.

## **2. Estado del Arte**

La cultura se define según la UNESCO (2002) como un conjunto de rasgos que diferencian en un sentido físico, espiritual o material a una sociedad de otra, dentro de sus expresiones se encuentra su arte, letras, tradiciones, valores, modos de vida, gastronomía, etc.; por esta cada individuo de una sociedad se convierte en un ente crítico, racional y comprometido en diversas actividades, además es por la cultura que el hombre adquiere su conciencia de sí mismo a más de su propia identidad como parte de un pueblo que además se sujeta según manifiesta Cheng, et al. (2014) a las creencias, materiales, habilidades y rituales aplicados al estilo de vida que han sido heredados por sus antecesores.

La gastronomía como una parte importante de la identidad de un pueblo constituye factores que van más allá de la mera necesidad de alimentación del individuo como señala Sormaz, Akmese, Gunes, & Aras, (2016) al definir a la gastronomía como un arte de consumir productos que tiene relación con una serie de ramas científicas, sociológicas así como también históricas y nutricionistas cuyo propósito es mantener el cuerpo del individuo saludable y con la mejor nutrición posible; Ismailova, Suleimenova, & Belentschikow (2014) señalan que la identidad de una sociedad aparece juntamente con su alimentación e incluso en sus técnicas y materiales inmersos en su preparación y consumo; en los últimos años, la alimentación de muchas sociedades especialmente pertenecientes al tercer mundo, han atravesado cambios e incluso suplantaciones por las nuevas tendencias gastronómicas que han sido adoptadas por las generaciones más jóvenes a causa de la globalización que ha abierto nuevas brechas de comunicación entre países y regiones provocando como afirma Young (2017) que personas alrededor del mundo quieren probar nuevas variedades de alimentación y también aprender sobre la cultura del nuevo país y su historia dejando de lado el conocimiento y aprendizaje en lo que respecta a sus propios pueblos. Todo este nuevo conocimiento y aprendizaje no es realizado solamente en un entorno físico, con la expansión y crecimiento acelerado de las tecnologías móviles como expresa Briz-Ponce, Pereira, Juanes-Méndez, & García-Peñalvo (2017) el aprendizaje y adquisición de nuevos conocimientos se han convertido en una fuerte tendencia en la sociedad moderna, el fácil esparcimiento de los Smartphone entre los individuos más jóvenes han hecho que usen estos dispositivos para muchos propósitos, entre los cuales sobresale el potencial de poder usarlos como herramientas para fines educacionales en la vida diaria.

El entorno de la gastronomía en una sociedad como manifiesta Cuevas, de Guia, & Demont, (2017) ha estado siempre implicado en el consumo de alimentos influenciados por la cultura y sociología del lugar en donde se producen; en estos últimos años empezó una nueva era de intercambio de conocimiento, hábitos y tendencias que sumados a la introducción de tecnologías hicieron que el cambio y la adopción de nuevas costumbres alimenticias sea muy fácil para cualquier persona que cuente con un teléfono inteligente y acceso a redes de Internet. Frente a todos estos cambios la actualización de la gastronomía tradicional de los pueblos a un mundo electrónico es imprescindible para su conservación en las generaciones venideras.

En la era de la tecnología móvil se abrió un nuevo ambiente de aprendizaje con el uso de smartphones como sugiere Hasan, Ashraf, Abdullah, & Murad (2016), alcanzando un mundo que transforma el proceso en la adquisición de conocimientos, los usuarios ahora pueden lidiar con el conocimiento en una manera más activa, y autodirigida además de poder compartir información entre sí ilimitadamente. Para el uso adecuado de smartphones en el entorno de actividades diversas del usuario se necesita del empleo de las aplicaciones móviles (apps) que como enuncia Sennott, Ferrari, McLernon, & Leshner (2016) son softwares que permiten el cumplimiento de las tareas particulares del usuario; en el mercado de desarrollo de apps sobresalen dos plataformas móviles: “Android” que es provista por la compañía Google ; y “iOS” que es provista por la compañía Apple. Ambos grupos de aplicaciones cumplen con un mismo objetivo de satisfacción de necesidades del usuario, pero Android tiene la ventaja de ser gratuita en su mayor parte, siendo por esta razón elegida por millones de usuarios alrededor del mundo. Estas apps según Yus (2014) son el puente

de interacción entre el usuario y las redes de Internet para sus diversas actividades, diarias de ocio, organización o aprendizaje.

Como manifiesta Suanpang (2015) los teléfonos inteligentes se han introducido en la vida cotidiana de cada persona usados para cumplir varias tareas entre comunicación, entretenimiento y aprendizaje; este rápido crecimiento según Al-Hunaiyyan, Alhajri, & Al-Sharhan (2016) ha hecho que los desarrolladores de aplicaciones móviles creen un vasto entorno de distintas opciones que satisfagan varias expectativas teniendo en cuenta lo que expresa Briz Ponce, Pereira, Juanes Mendez, & Garcia Peñalvo (2017) con respecto al uso de aplicaciones móviles, uno de los potenciales más grandes en el uso de estas nuevas tecnologías esta en la implementación de un sistema de aprendizaje móvil, esta actividad lleva el nombre de “m-learning”. El mobile learning (m-learning) puede ser descrito acorde a Al Hamdani (2015) como el uso de aparatos tecnológicos móviles en el proceso de enseñanza y aprendizaje, en el contexto de aprendizaje móvil alude al uso de tecnologías móviles para la distribución de materiales de aprendizaje cognitivo para promover las habilidades de razonamiento del participante, haciendo factible así según Al-Emran, Elsherif, & Shaalan (2016) que los participantes aprendan, colaboren y tengan la oportunidad de compartir ideas entre ellos con el uso del desarrollo de la tecnología de internet.

Aplicar el sistema m-learning al hecho de que las tecnologías móviles estén al alcance de la mayor parte de la población crea una gran ventaja para la enseñanza de la gastronomía tradicional, con el uso adecuado de estas herramientas en el aprendizaje de las generaciones más jóvenes estas se sentirán atraídas hacia lo que sus ciudades tienen por ofrecer, habrá un mayor interés por aprender sobre su cocina y poder difundirla en su entorno para que esta pueda trascender las siguientes décadas. De esta manera el uso de una app es una herramienta muy útil en el enseñanza y aprendizaje de cocina tradicional.

La ciudad de Ambato cuenta con un gran valor gastronómico en cuanto a cocina tradicional se refiere, pero al igual que otras ciudades de países afectados en materia de globalización está afectada por los cambios en su cultura alimenticia en generaciones jóvenes, además, la cocina tradicional de esta ciudad a pesar de ser muy variada ha empezado a dejarse de lado por una sociedad local en constante cambio, por lo cual mediante el uso de las tecnologías móviles se ha desarrollado la app “TasteAmbato” la misma que toma toda la información relevante sobre los saberes y sabores históricos de la ciudad y los trae a un entorno electrónico con nuevas tendencias, con el fin de que estos conocimientos no se pierdan con el transcurso del tiempo sino que más bien las generaciones venideras puedan encontrar utilidad en esta herramienta para conocer y aprender sobre tradiciones culinarias de su ciudad.

### **3. Metodología**

El desarrollo de la app “TasteAmbato” fue ejecutado bajo la metodología ADDIE la misma que según Muruganatham (2015), esta metodología presenta un esquema de procesos necesarios para la formación de cualquier clase de material: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación.

Análisis:

En esta etapa se revisó y evaluó las herramientas disponibles para la creación de aplicaciones, entre los aspectos a tomar en cuenta estuvieron la facilidad de desarrollo, accesibilidad, herramientas dispuestas para satisfacer la idea y si estas son gratuitas o de pago para que esta aplicación sea lo más eficaz posible.

Tabla 68: Tabla de doble entrada de datos para evaluación de proveedores de desarrollo de Apps

Proveedor / Parámetros	Fire Base	IBuild App	Mobin Cube	App Inventor	Android Creator
Accesibilidad	3	2	3	4	3
Manejo de Interfaz	4	3	4	2	1
Disponibilidad de Herramientas de Edición	3	3	4	3	3
Disponibilidad de Información y Guía	2	2	2	1	3
Gratuidad	0	1	4	5	5
<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>11</b>	<b>17</b>	<b>15</b>	<b>15</b>

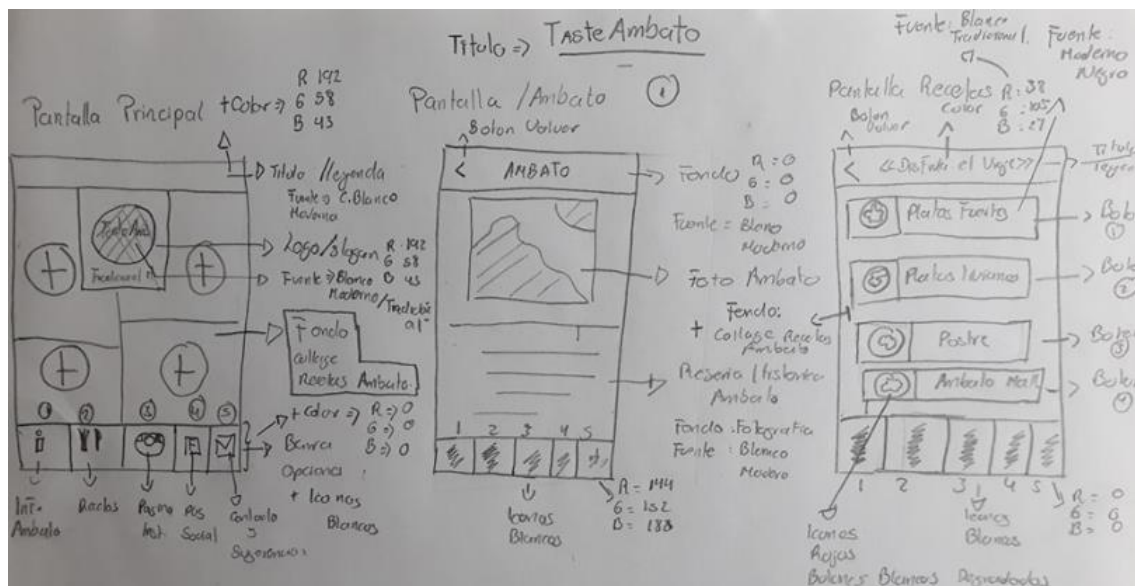
Después del análisis de herramientas se determinó a la plataforma de desarrollo “MobinCube” como la herramienta más adecuada para la formación de la app.

Diseño:

En esta fase gestiona el desarrollo sistemático del proceso de creación y finaliza en un modelo o esquema del proceso a seguir en la elaboración del aspecto visual y de contenidos para su posterior desarrollo. Es en esta fase en la que se debe determinar a “escala” y en términos de complejidad y cantidad el material a crear.

Diseño Estructurado:

Imagen 1: Diseño estructura visual de la aplicación móvil

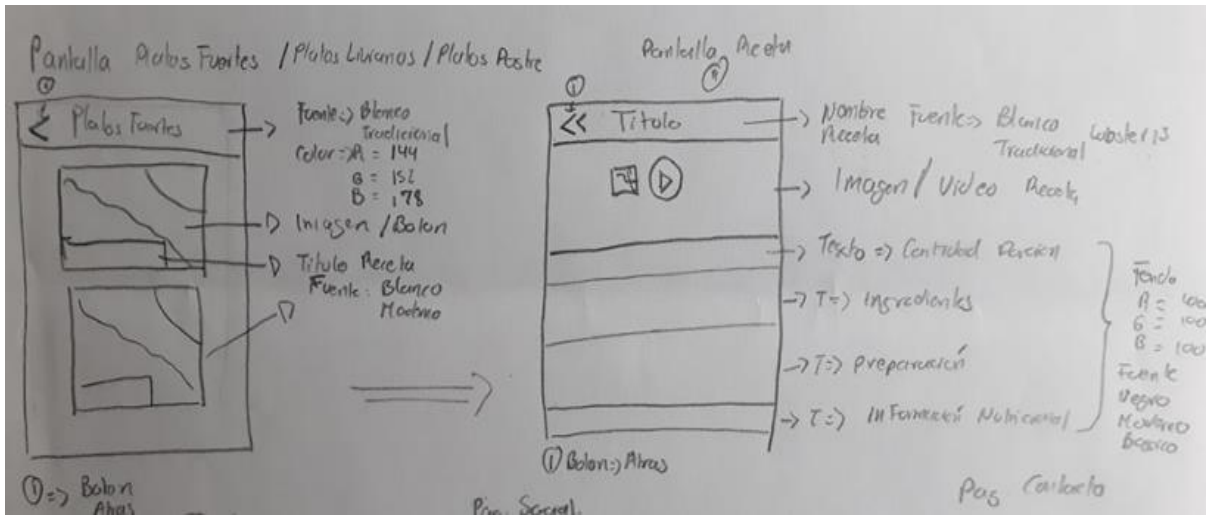


Elaborado por: GUERRERO, Jairo (2017)



La app posee una pantalla principal con una barra de herramientas que permite el acceso a todas las pantallas de información existentes dentro del software, en el centro superior de la pantalla principal se encuentra el logo de app con su slogan, y como fondo de esta pantalla un collage con algunos platos tradicionales de Ambato. Las primeras pantallas a explorar son las de información general en la ciudad a manera de una reseña histórica; en otra pantalla continua se presenta el menú de recetas a ofrecer sobre la ciudad

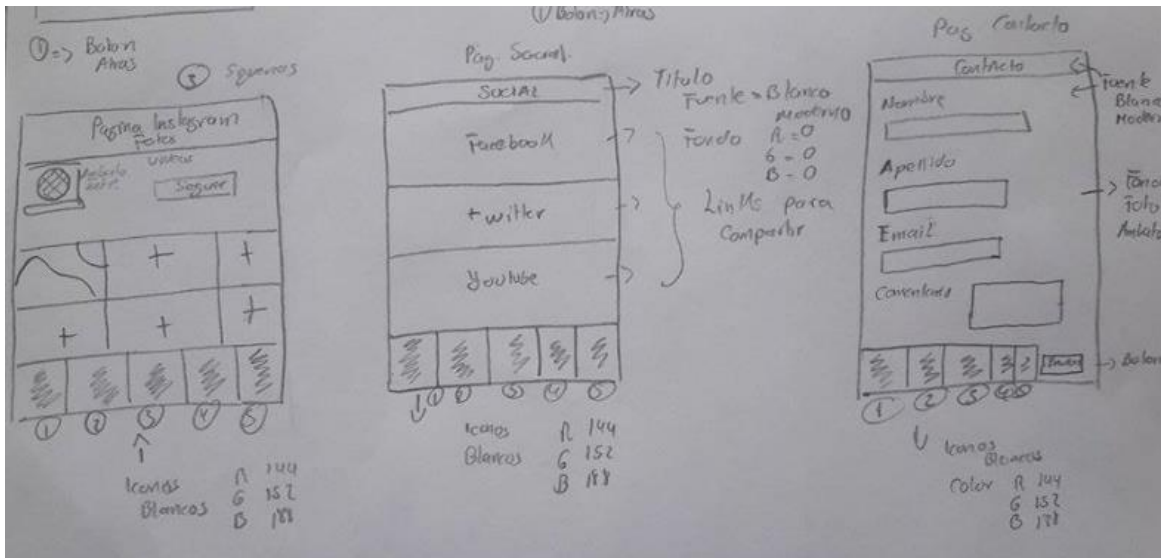
**Imagen 2:** Diseño estructura visual de la aplicación móvil



**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

En las pantallas secundarias de las recetas se encuentran las diversas opciones a elegir entre platos fuertes, livianos y postres; además los videos respectivos de preparación de platos, la lista de ingredientes, una redacción de la preparación y además el valor nutricional de cada plato.

**Imagen 3:** Diseño estructura visual de la aplicación móvil



**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

En las restantes páginas secundarias se presentan los medios de comunicación con la administración de esta app, así como sus redes sociales y una dirección electrónica para dirigir sus comentarios y sugerencias. En cada una de las pantallas presentadas la barra de herramientas está presente facilitando de esta manera la navegación del usuario.

Diseño Arquitectónico:

En esta etapa del diseño se procedió a la creación y realización del aspecto visual de la app mediante el uso de herramientas multimedia en un entorno virtual; en esta fase se planifica lo que será finalmente el software construido con todos los detalles, imagen de estética, y su estructura.

**Imagen 4:** Pantalla principal de la app



**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

La pantalla principal presenta el logo de la aplicación con su slogan, además con una barra de herramientas que contiene todas las entradas a ventanas que contienen información culinaria, el fondo es presentado con un collage de los platos tradicionales en la ciudad.

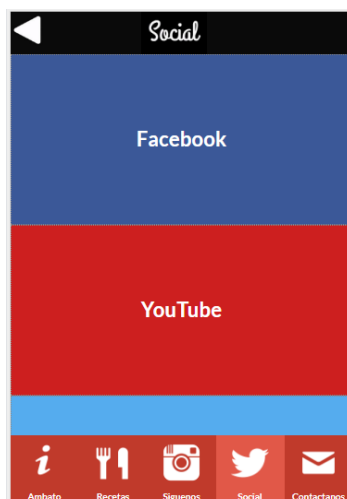
**Imagen 5:** Pantalla de menú de platos



**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

En esta pantalla se presentan los botones de acceso a las distintas opciones de recetas que se ofrecen en la app, como platos fuertes, platos livianos, y postres, además de un apartado en donde se podrá compartir las experiencias de los usuarios que hagan uso de la información gastronómica existente en el software.

**Imagen 6:** Pantalla de contactos



**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

En la pantalla de redes sociales se presenta los botones de acceso a las distintas páginas de la aplicación en donde se puede tener información extra sobre los contenidos que se ofrecen en todo el programa, además de poder interactuar con otros usuarios unidos a esta red de contenidos.

Desarrollo:

Esta fase pone en marcha la construcción del software de esta app con las previsiones tomadas en el diseño se tomaron en cuenta además los aspectos técnicos de la aplicación. Para dicha construcción existe una diversidad de herramientas tecnológicas disponibles en las redes de internet, después de una evaluación a varias de estas bajo parámetros que incluyen su disponibilidad de herramientas, interfaz, accesibilidad, etc. De acuerdo a los resultados obtenidos se hará uso de una herramienta llamada “MobinCube” que es la más apta conforme a las necesidades de esta app.

Desarrollar una app, sobre todo nativa, es un proyecto complejo que requiere tiempo, la startup valenciana Mobimento Mobile lleva tiempo trabajando en una plataforma que tiene como objetivo que podamos desarrollar nuestras propias aplicaciones móviles sin necesidad de saber programación.

Mobimento Mobile ha desarrollado una plataforma llamada “MobinCube” que ofrece a los usuarios una herramienta web que permite desarrollar aplicaciones móviles sin necesidad de programar. El proyecto se realiza a través de un asistente web que, a manera visual, permite montar la aplicación, diseñarla a medida y publicarla en el mercado oficial en las plataformas que se decida, para poder trabajar con las personas que desean crear su app, esta plataforma hace uso de una programación en bloques.

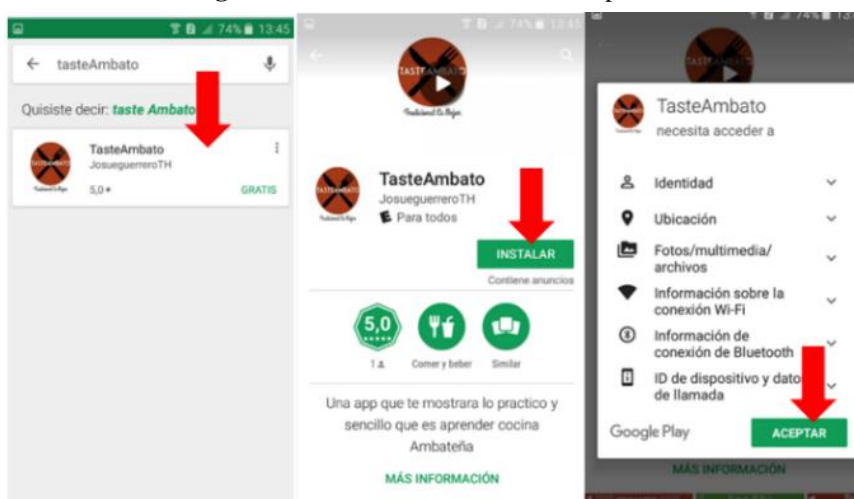
## Programación en Bloques

Esta programación está basada en la interfaz gráfica de usuario, tiene el objetivo de mejorar la interacción entre el usuario con el software que está usando a través del empleo de herramientas pictóricas como imágenes, botones, iconos, textos y ventanas, todo esto como resultado en la evolución de los comandos de los primeros sistemas operativos.

Según Eletronica.org (2016) entre los principios que moldean esta clase de programación esta su autonomía que permite que el entorno de trabajo tenga un ambiente flexible para el usuario y que este puede aprender rápidamente a usar la aplicación.

Aun cuando en el manejo de las interfaces gráficas de usuario no se necesita tener un conocimiento avanzado de programación, se debe tener un conocimiento amplio sobre las herramientas que se pueden utilizar o vincular al diseño para obtener el resultado deseado dependiendo de que herramienta grafica se esté utilizando.

**Imagen 7:** Proceso de instalación de la aplicación



**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

Al encontrar la aplicación proceder a descargarla, aceptar los términos de accesibilidad e instalarla.

Evaluación:

En esta etapa se mide el nivel de cumplimiento que el proyecto tuvo con los objetivos planteados mediante el uso de instrumentos de evaluación.

Para la evaluación de este proyecto se usó del modelo de encuestas de teoría unificada de aceptación y uso de la tecnología (UTAUT), misma que está basada en el modelo para aceptación de tecnologías móviles (T.A.M.).

El modelo de T.A.M. fue expuesto en el año de 1986 por Fred Davis con el objetivo de satisfacer a las inquietudes de porque los usuarios usan ciertas tecnologías, como describe Cabero Almenara, Sampedro Sampedro, & Gallego Pérez, (2016) que la aceptación de una tecnología por los usuarios se define en las creencias que estos tengan sobre los resultados de su uso, a la vez este modelo tiene sus pilares en la teoría psicológica de “Acción Razonada” la cual predice la conducta de las personas en relación a sus intenciones y

actitudes, esta teoría psicológica plantea que el uso de tecnologías en información están basadas en la utilidad y la facilidad que se percibe durante su uso. Ambas variables determinan la intención de uso y el uso real de una tecnología.

A pesar de la gran cantidad de teorías y pruebas y validaciones a los que estos métodos han sido sometidos T.A.M. y UTAUT continúan siendo un gran modelo de explicación para el porqué un grupo de individuos adoptan determinadas tecnologías. Esta es la razón para la cual al momento de evaluar la aplicación móvil de “TasteAmbato” se hizo uso de este modelo de evaluación, dando en conclusión los siguientes resultados estadísticos.

## Resultados

Dentro de esta investigación se utilizó la prueba estadística de Friedman para muestras relacionadas, puesto que al utilizarse un instrumento validado el mismo que relaciona un antes y un después dentro de la investigación, es decir, para el análisis de varianza de dos factores por rangos, el mismo que permitió obtener la información pertinente al rechazo o aceptación de la hipótesis nula o alterna.

**Tabla 69:** Resumen de contrastes de la hipótesis

	Hipótesis nula	Prueba	Sig.	Decisión
1	Las distribuciones de Aprendizaje, Interaccion, Ideas, Cocina, Diversion, Redes, Recursos, Conocimiento, Compatibilidad, Servicio, Razonamiento, Ayuda, Tiempo_acti, Solucion, Tradional_coci and Recomendacion son las mismas.	Prueba de Friedman para muestras relacionadas para análisis de la varianza de dos factores por rangos	,000	Rechace la hipótesis nula.

Se muestran significaciones asintóticas. El nivel de significación es ,05.

**Fuente:** IBM SPSS Statistics

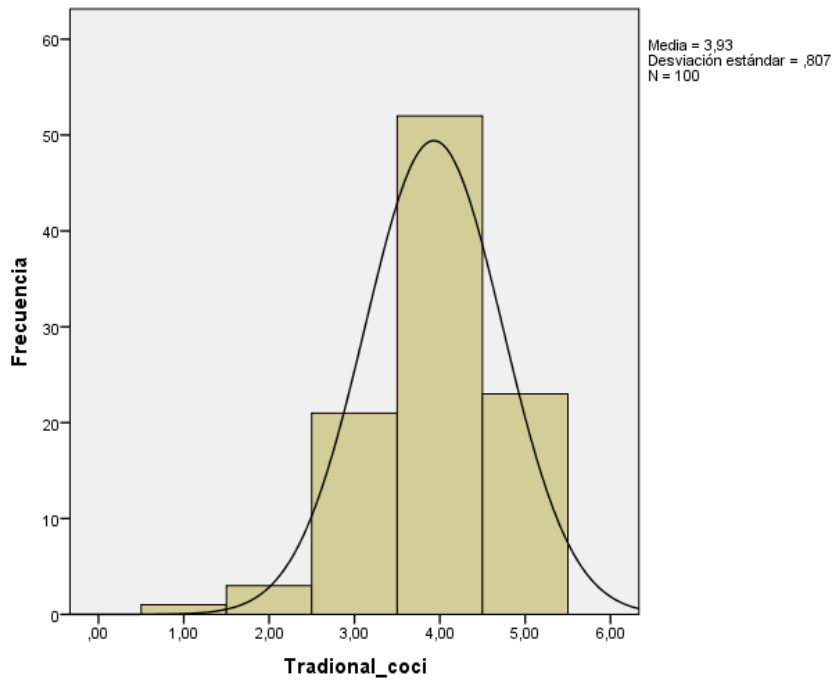
En esta investigación se utilizó la prueba estadística de Friedman, puesto que al tener n muestras relacionadas entre sí y a la vez cada uno de los ítems del instrumento UTAUT permiten verificar la aceptabilidad de la aplicación móvil, se concluye que los contrastes de la hipótesis provienen de una misma población con la misma tendencia central y no es posible realizarlo mediante el análisis de las varianzas.

**Tabla 70:** Prueba de normalidad

Variable: Cocina Tradicional		
N	Válido	100
	Perdidos	0
Asimetría		-,694
Error estándar de asimetría		,241
Curtosis		,981
Error estándar de curtosis		,478

**Fuente:** IBM SPSS Statistics

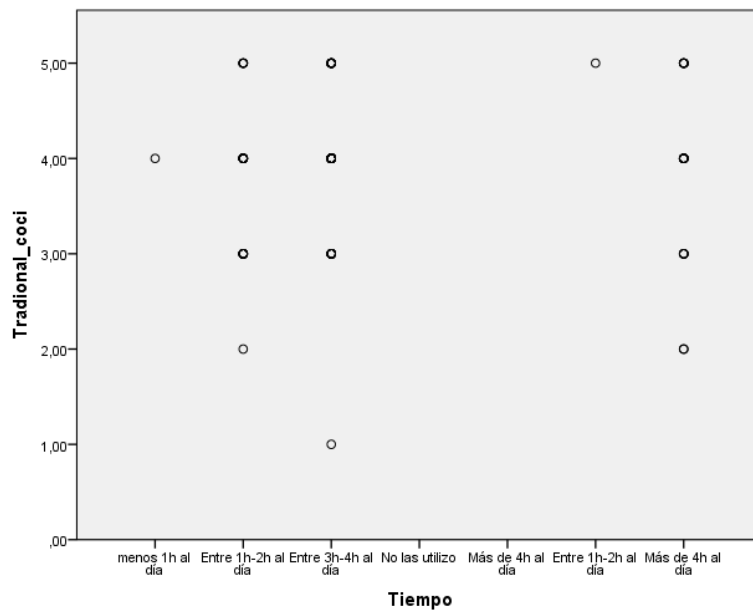
**Gráfico 55:** Curva de Simetría de variables



Fuente: IBM SPSS Statistics

Al ser dos muestras relacionales utilizadas dentro de la investigación, y la normalidad en base a asimetría y curtosis están dentro del rango de +1 y -1 cumple la condición de distribución de datos normales, por lo tanto, la prueba estadística seleccionada para el experimento es Friedman, en donde señala que se rechaza la hipótesis nula.

**Gráfico 56:** Grafico de uso de tiempo en cocina tradicional



Fuente: IBM SPSS Statistics

En el gráfico se muestra la correlación entre los ítems de tiempo usado en un Smartphone como herramienta de información y el aprendizaje de la cocina tradicional; en una escala horizontal de tiempo y vertical en el sistema de medición de Likert; además en el costado derecho del gráfico se puede observar los puntos con mayor valoración en los ítems en valoración.

#### Nivel de significación

Como se muestra en la tabla 2 se trabaja con el nivel de significación del 5% que representa al 0.05.

El nivel de confiabilidad es del 95% que representa al 0.95.

Al utilizar el modelo de aceptación UTAUT el cual permite verificar el grado de aceptabilidad que tiene la aplicación móvil frente a los usuarios, se muestra a continuación el resultado obtenido mediante el software SPSS identificando que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna para correlacionar los datos obtenidos mediante la prueba Friedman, se realiza una prueba T para muestras emparejadas, se toman las preguntas más significativas:

1. Encuentro que la app es útil en mi aprendizaje sobre la cocina tradicional;
15. Voy a utilizar esta app para mi aprendizaje en cocina tradicional.

Estas preguntas miden la correlación de muestras emparejadas.

**Tabla 71:** Prueba T muestras emparejadas

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	Aprendizaje	4,4100	100	,79258	,07926
	Tradional_coci	3,9300	100	,80723	,08072

**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

**Fuente:** IBM SPSS Statistics

**Tabla 72:** Correlaciones de muestras emparejadas

Correlaciones de muestras emparejadas					
			N	Correlación	Sig.
Par 1	Aprendizaje & Tradional_coci		100	,503	,000

**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

**Fuente:** IBM SPSS Statistics

**Tabla 73:** Prueba de muestras emparejadas

Prueba de muestras emparejadas		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	Aprendizaje - Tradicional_cocina	,48000	,79747	,07975	,3217	,6382	6,01	99	,000

**Elaborado por:** GUERRERO, Jairo (2017)

**Fuente:** IBM SPSS Statistics

Como resultado de la medición de las medidas de tendencia central se obtiene un nivel de significancia de 0.000 que quiere decir que es significativa, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna

### Conclusiones

Una vez analizados los datos obtenidos mediante pruebas no paramétricas se toma como decisión final el rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, la misma que se menciona:

La aplicación móvil si infuye como herramienta de difusión de la gastronomía ambateña.

De las 100 encuestas realizadas a estudiantes de la Facultad de Jurisprudencia de la Universidad Técnica de Ambato se obtuvieron como validados el 100% de los datos en donde se midieron cada uno de los ítems del modelo UTAUT reflejando la aceptabilidad de la aplicación móvil dentro de la gastronomía ambateña, teniendo como un rango en escala de Likert de las encuestas de 4 puntos en la mayoría de los ítems.

Por medio de esta investigación se observó que la cocina tradicional de la ciudad de Ambato aun tiene acogida significativa en la población joven, sin embargo la población en estudio tiene intereses compartidos entre la cocina propia de su localidad y las nuevas tendencias alimenticias provenientes de países del primer mundo que incluyen ingredientes que son ajenos a los producidos en sus regiones de orígenes, entre los factores que inciden en este interés se encuentra: la búsqueda de la población por experimentar nuevos sabores, y difusión de estos nuevos alimentos a través de todas las redes electrónicas y sociales en las que los usuarios están conectados adquiriendo información y contenido de entretenimiento.

Acorde a la información recolectada se aprecia que las apps de los últimos años han acaparado la mayor parte de las tareas diarias de sus usuarios desde la administración de sus horarios, organización, comunicación, correos electrónicos, incluyendo la obtención de información sobre distintos temas de interés individual, hasta el aprendizaje de actividades



simples y complejas. Ya sea en centros educativos, o un entorno en el hogar. Las apps son una herramienta de aprendizaje que lleva cualquier tipo de información a un entorno práctico, interesante y novedoso para los participantes cuyo interés es aprender mientras comparten nuevas experiencias en sus distintos ambientes sociales.

## **BIBLIOGRAFIA**

- Al Hamdani, D. (2015). Mobile Learning: A Good Practice. *Procedia - Social And Behavioral Sciences*, 665-674.
- Andreicheva, L., & Latypov, R. (2014). Design Of E-Learning System: M-Learning Component. *Procedia - Social And Behavioral Sciences*, 628-633.
- Cabero Almenara, J., Sampedro Sampedro, B., & Gallego Pérez, Ó. (2016). Valoraciones De La “Aceptación De La Tecnología De Formación Virtual” Por Profesoresuniversitarios Asistentes A Un Curso De Formación Virtual. *EduTec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa* .
- Acle Mena, R., Herrera Guzman, S., Santos Diaz , J., Claudio Morales, A., & Santiestaban Lopez, N. (2016). Importancia De La Gastronomía Tradicional Poblana Y Su Relación En El Consumo De Nostalgia Por Parte De Los Migrantes Poblanos En Los Angeles California. *Ibfr*, 93-104.
- Al-Emran, M., Elsherif, H., & Shaalan, K. (2016). Investigating Attitudes Towards The Use Of Mobile Learning In Higher Education. *Computers In Human Behavior*, 93-102.
- Al-Hunaiyyan, A., Alhajri, R., & Al-Sharhan, S. (2016). Perceptions And Challenges Of Mobile Learning In Kuwait. *Journal Of King Saud University - Computer And Information Sciences*.
- Briz-Ponce, L., Pereira, A., Juanes-Méndez, J., & García-Peñalvo, F. (2017). Evaluation Of M-Learning Among Students According To Their Behaviour With Apps. *Modeling Human Behavior: Individuals And Organizations*, 37-48.
- Carvalho, R., Ferreira, A., & Mota Figueira , L. (2016). Cultural And Creative Tourism In Portugal. *Revista De Turismo Y Patrimonio Cultural*, 1075-1082.
- Cataldo, A. (Enero De 2014). *Researchgate.Net*. Obtenido De [https://www.researchgate.net/publication/266851907\\_Limitaciones\\_Y\\_Oportunidades\\_Del\\_Modelo\\_De\\_Aceptacion\\_Tecnologica\\_Tam](https://www.researchgate.net/publication/266851907_Limitaciones_Y_Oportunidades_Del_Modelo_De_Aceptacion_Tecnologica_Tam)
- Cheng Lin, K., Sheng Chang, L., Ming Tseng, C., Hung Lin, H., Fu Chen, Y., & Lei Chao, C. (2014). A Smartphone App For Health And Tourism Promotion. *Hindawi Publishing Corporation*, 1-10.

- Cuevas, R., De Guia, A., & Demont, M. (2017). Developing A Framework Of Gastronomic Systems Research To Unravel Drivers Of Food Choice. *International Journal Of Gastronomy And Food Science*, 88-89.
- Dae Young, K. (2017). Ethnic Foods And Globalization. *Journal Of Ethnic Foods*, 1-2.
- Hasan, N., Ashraf, M., Abdullah, A., & Murad, M. (2016). Introducing Mobile Internet As A Learning Assistant For Secondary And Higher Secondary Students. *The Journal Of Developing Areas*, 41-55.
- Hidalgo Downing, L., & Kraljevic Mujic, B. (2015). Recontextualizing Social Practices And Globalization: Multimodal Metaphor And Fictional Storytelling In Printed And Internet Ads. *Revista Brasileira De Linguística Aplicada*, 377-402.
- Ingenieria Eletronica.Org. (22 De Octubre De 2016). Ingenieria Electronica.Org. Obtenido De <https://ingenieriaelectronica.org/introduccion-a-la-programacion-de-interfaces-graficas-de-usuario/>
- Ismailova, N., Suleimenova, E., & Belentschikow, R. (2014). Foreign Gastronomic Lexicon In Linguistic Environment In The Conditions Of Globalization. *Procedia - Social And Behavioral Sciences*, 333-343.
- Mariscal-Arcas, M., Monteagudo, C., Hernandez-Elizondo, J., Benhammou Samira, L., & Olea-Serrano, F. (2015). Differences In Food Intake And Nutritional Habits Between Spanish Adolescents Who Engage In Ski Activity And Those Who Do Not. *Nutrición Hospitalaria*, 936-943.
- Muruganantham, G. (2015). Developing Of E-Content Package By Using Addie. *International Journal Of Applied Research* , 52-54.
- Peretelt, M., & Katia, E. (2016). Cultural Identity In Bilingual Schools. *Zona Próxima*, 13-27.
- Sennott, S., Ferrari, R., McLernon, G., & Leshner, D. (2016). The Three Definitions Of Application For Aac Intervention. *Perspectives Of The Asha Special Interest Groups*.
- Sormaz, U., Akmes, H., Gunes, E., & Aras, S. (2016). Gastronomy In Tourism. *Sciencedirect*, 725-730.

Suanpang, P. (2015). The Development Of Mobile Application For Gastronomic Tourism In Asean . International Journal Of Computer Science And Information Technologies, 1-7.

Unesco. (2002). Unesco.Org. Obtenido De [Http://Unesdoc.Unesco.Org/Images/0012/001271/127162s.Pdf](http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001271/127162s.pdf)

Yus, F. (06 De Septiembre De 2014). Mobile Tourism: Discourse, Interactivity And Usability In Mobile Apps For Tourism. Obtenido De Researchgate: [Https://Www.Researchgate.Net/Publication/265379018\\_Turismo\\_Movil\\_Discurso\\_Interactividad\\_Y\\_Usabilidad\\_En\\_Las\\_'Apps'\\_De\\_Turismo\\_Mobile\\_Tourism\\_Discourse\\_Interactivity\\_And\\_Usability\\_In\\_Mobile\\_Apps\\_For\\_Tourism\\_English\\_Version\\_Downloadable](https://www.researchgate.net/publication/265379018_Turismo_Movil_Discurso_Interactividad_Y_Usabilidad_En_Las_'Apps'_De_Turismo_Mobile_Tourism_Discourse_Interactivity_And_Usability_In_Mobile_Apps_For_Tourism_English_Version_Downloadable).

## ANEXOS:

### Anexo 1. Cuestionario

UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION  
CARRERA DE TURISMO Y HOTELERIA  
**MODELO DE ENCUESTA SOBRE GASTRONOMIA Y HERRAMIENTAS  
TECNOLOGICAS**

*Instrucción: La presente encuesta tiene por finalidad establecer parámetros sobre las preferencias de los usuarios en el ámbito gastronómico es importante para mí que usted sea objetivo al momento de responder las preguntas.*

#### Datos Informativos

- a) Sexo: Masculino  Femenino
- b) Edad: 20-25  ; 26-30  ; 31-35
- c) Sector de residencia: Urbano  Rural
- d) Discapacidad: Si  No
- e) Tipo de Discapacidad Auditiva  Visual  Intelectual

#### 1. ¿Con que frecuencia sale usted a comer en restaurantes?

- a) Una vez por mes
- b) Dos o tres veces por mes
- c) Más de tres veces por mes

#### 2. ¿Cuándo visita un restaurante que clase de comida prefiere?

- a) Tradicional de la ciudad
- b) Nacional pero variada
- c) Única y diferente

#### 3. En caso de elegir un plato tradicional de un pueblo usted prefiere:

- a) Sopas- Cremas
- b) Platos Fuertes
- c) Postres- Platos livianos

#### 4. Si visita un restaurante que cuenta con un menú de comida típica ambateña ¿Que platos serian de su agrado? ( 1 o más opciones)

- a) Llapingacho
- b) Empanadas de Morocho
- c) Cuy Asado
- d) Chocolate Ambateño y  
Pan de Pinllo
- e) Tortillas de Maíz con Tinapa de  
Chochos
- f) Colada Morada y Empanadas  
de Viento
- g) Gallinas de Pinllo

- 5. ¿Cuáles de los platos presentados anteriormente, tiene nociones o conoce su preparación? ( 1 o más opciones)**
- a) Llapingacho
  - b) Empanadas de Morocho
  - c) Cuy Asado
  - d) Chocolate Ambateño y Pan de Pinllo
  - e) Tortillas de Maíz con Tinapa de Chochos
  - f) Colada Morada y Empanadas de Viento
  - g) Gallinas de Pinllo
- 6. ¿Si quisiera informarse sobre el método preparación de alguno de los platos mencionados anteriormente que medio de información preferiría?**
- a) Video Tutoriales
  - b) Blog
  - c) Fan Page
  - d) Sitio Web
  - e) Aplicación móvil
- 7. ¿Cuántas horas al día ocupa su teléfono celular?**
- a) 1-3 horas
  - b) 3-5 horas
  - c) 5-7 horas
  - d) Más de 7 horas
- 8. Las aplicaciones que posee en su celular son de uso: ( 1 o más opciones)**
- a) Social
  - b) Educativo
  - c) Música-Video
  - d) Entretenimiento
  - e) Salud- Bienestar
  - f) Nutrición
- 9. Señale la aplicación que utiliza con mayor frecuencia en su teléfono celular:**
- a) Facebook
  - b) Instagram
  - c) Twitter
  - d) Snapchat
  - e) Ask.fm
- 10. ¿Qué clase de contenidos que ofrece la aplicación antes señalada son de su mayor interés?**
- a) Contenido multimedia de entretenimiento
  - b) Videos tutoriales de actividades diarias
  - c) Noticias y farándula
  - d) Compras

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO CARRERA DE TURISMO Y HOTELERIA ENCUESTA BASADA EN MODELO UTAUT PARA ACEPTACIÓN DE TECNOLOGÍAS MÓVILES

Instrucción: La presente encuesta tiene por finalidad establecer parámetros sobre las preferencias de los usuarios en cuanto a herramientas tecnológicas móviles es importante para mí que usted sea objetivo al momento de responder las preguntas.

\*Obligatorio

## 1. Sexo \*

Marca solo un óvalo.

- Mujer  
 Hombre

## 2. Edad \*

Marca solo un óvalo.

- 20-25  
 26-30  
 31-35

## 3. Tipo de Discapacidad \*

Selecciona todos los que correspondan.

- Auditiva  
 Visual  
 Intelectual  
 Ninguna

## 4. 1. Dispongo de: \*

Marca solo un óvalo.

- Smartphone  
 Tablet  
 Smartphone y Tablet

## 5. 2. El sistema operativo de mi Smartphone es: (si no dispone Smartphone, indique no aplica): \*

Marca solo un óvalo.

- iOS (iPhone)  
 Android  
 Windows Phone  
 Otros  
 No aplica

6. 3. El sistema operativo de mi Tablet es: (si no dispone de Tablet seleccione No aplica) \*

Marca solo un óvalo.

- iOS( i Pad)
- Android
- Windows
- Otros
- No aplica

7. 4. En el contexto de los dispositivos móviles, sé lo que es una aplicación móvil (App): \*

Marca solo un óvalo.

- Si
- No

8. 5. Para descargarme Apps utilizo: \*

Marca solo un óvalo.

- Mi Smartphone
- Mi Tablet
- Mi Smartphone y Tablet
- Ninguna

9. 6. El tiempo que dedico a utilizar las Apps de mi Smartphone es: \*

Marca solo un óvalo.

- Menos de 1h al día
- Entre 1h-2h al día
- Entre 3h-4h al día
- Más de 4h al día
- No las utilizo

10. 7. El tiempo que dedico a utilizar las Apps de mi Tablet es: \*

Marca solo un óvalo.

- Menos de 1h al día
- Entre 1h-2h al día
- Entre 3h-4h al día
- Más de 4h al día
- No las utilizo



11. **8. En el último mes, me he descargado en mi Smartphone el siguiente número de aplicaciones (si no dispone de Smartphone seleccione No aplica): \***

*Marca solo un óvalo.*

- Entre 1-10
- Entre 11-20
- Entre 21-30
- Mas de 30
- Ninguna
- No aplica

12. **9. En el último mes, me he descargado en mi Tablet el siguiente número de aplicaciones (si no dispone de Tablet seleccione No aplica): \***

*Marca solo un óvalo.*

- Entre 1-10
- Entre 11-20
- Entre 21-30
- Mas de 30
- Ninguna
- No aplica

13. **10. He pagado por la descarga de alguna de las Apps: \***

*Marca solo un óvalo.*

- Si, en alguna ocasión
- No, nunca.

14. **11. En cuanto a la confianza en las Apps que me descargo: \***

*Marca solo un óvalo.*

- Confío en el origen de procedencia de la App para descargármela
- No confío, pero de igual manera me la descargo
- No lo sé, no me lo he planteado nunca

15. **12. A la hora de elegir el App que me voy a descargar, tengo en cuenta: (se puede marcar más de una respuesta) \***

*Selecciona todas las que correspondan.*

- Seguridad/Privacidad
- Contenido
- Usabilidad
- Accesibilidad
- Conexión de datos
- Recomendación de un amigo/conocido/revista
- Información del proveedor/desarrollador
- Ninguna de las anteriores

16. 13. la opción que considero más importante a la hora de descargarme una App es: \*

Marca solo un óvalo.

- Seguridad/Privacidad
- Contenido
- Usabilidad
- Accesibilidad
- Conexión de datos
- Recomendación de un amigo/conocido/revista
- Información del proveedor/desarrollador
- Ninguna de las anteriores

17. 14. ¿Ha utilizado alguna vez una App de cocina para mi aprendizaje en gastronomía? \*

Marca solo un óvalo.

- Sí
- No

18. 15. Las aplicaciones que me he descargado en mi Tablet y/o Smartphone son: (puede seleccionar más de una opción) \*

Selecciona todas las que correspondan.

- De ocio (viajes, deportes, tiempo, mapas)
- Noticias
- Redes Sociales
- Correo
- Juegos
- Apps relacionadas con comida
- Otros
- Ninguna

## ENCUESTA DE ACEPTACION DE LA APP "TasteAmbato"

Instrucción: Después de haber hecho uso de la app TasteAmbato por favor responda el siguiente cuestionario de aceptación en el rango de 1 a 5 considerando:

- 1: Totalmente en desacuerdo
- 2: En desacuerdo
- 3: Ni en acuerdo ni en desacuerdo
- 4: De acuerdo
- 5: Totalmente de acuerdo

19. 1. Encuentro que la app es útil en mi aprendizaje sobre la cocina tradicional. \*

Marca solo un óvalo.

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

20. **2. Mi interacción con la app. es clara y sencilla para mí. \***

*Marca solo un óvalo.*

1      2      3      4      5

21. **3. Utilizar la app para el aprendizaje es una buena idea \***

*Marca solo un óvalo.*

1      2      3      4      5

22. **4. La app hace del aprendizaje de cocina más interesante \***

*Marca solo un óvalo.*

1      2      3      4      5

23. **5. Utilizar esta app para el aprendizaje de cocina es divertido \***

*Marca solo un óvalo.*

1      2      3      4      5

24. **6. La gente que me rodea piensa que yo debería utilizar esta app para mi aprendizaje en cocina. \***

*Marca solo un óvalo.*

1      2      3      4      5

25. **7. Tengo los recursos necesarios para utilizar la app en la cocina. \***

*Marca solo un óvalo.*

1      2      3      4      5

26. **8. Tengo el conocimiento necesario para utilizar la app en la cocina \***

*Marca solo un óvalo.*


1      2      3      4      5

34. 16. Recomendaría el uso de esta app para el aprendizaje a un compañero o amigo \*  
*Marca solo un óvalo.*

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Gracias por su participación**

---

Con la tecnología de  
 Google Forms