

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN CARRERA DE TURISMO Y HOTELERÍA

Tema:

“CULTURAS ALIMENTARIAS INDÍGENAS EN EL TURISMO DIGITAL”

Trabajo de Titulación, previo a la obtención del Grado Académico de
Licenciatura en Turismo y Hotelería

Autor: Kevin David Buitrón Ayuquina

Tutora: Ingeniera María Fernanda Viteri, Magíster

Ambato – Ecuador 2019

**APROBACION DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O
TITULACIÓN**

CERTIFICA:

Yo, Mg. María Fernanda Viteri C.C. 180290388-8 en mi calidad de Tutora del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “CULTURAS ALIMENTARIAS INDÍGENAS EN EL TURISMO DIGITAL” desarrollado por el egresado Buitrón Ayuquina Kevin David, 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.

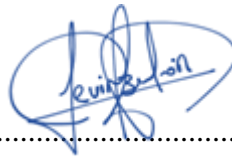


.....
Mg. María Fernanda Viteri Toro
TUTORA

TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

AUTORIA DE LA INVESTIGACIÓN

Deja constancia 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.



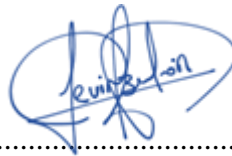
.....
Buitrón Ayuquina Kevin David

C.c. 1804025854

AUTOR

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: **“CULTURAS ALIMENTARIAS INDÍGENAS EN EL TURISMO DIGITAL”**, 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.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Kevin David Buitrón Ayuquina', enclosed within a blue oval scribble.

.....
Buitrón Ayuquina Kevin David


C.c. 1804025854

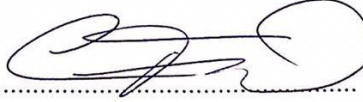
AUTOR

A la Unidad Académica de Titulación de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.

El Tribunal receptor del Trabajo de Titulación presidido por el Doctor Segundo Víctor Hernández Saltos, Magíster, e integrado por los señores Ingeniero Diego Melo, Magíster, Licenciado Francisco Torres, Magíster, designados por la Unidad Académica de Titulación de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato, para receptor el Trabajo de Titulación con el tema: “CULTURAS ALIMENTARIAS INDÍGENAS EN EL TURISMO DIGITAL”, elaborado y presentado por el estudiante Kevin David Buitrón Ayuquina, para optar por el Grado Académico de Licenciatura en Turismo y Hotelería; una vez escuchada la defensa oral del Trabajo de Titulación el Tribunal aprueba y remite el trabajo para uso y custodia en las bibliotecas de la UTA.


.....
Dr. Segundo Víctor Hernández Del Salto Mg.
Presidente y miembro del tribunal


.....
Ing. Diego Melo Mg.
Miembro del tribunal


.....
Lic. Francisco Torres Mg.
Miembro del tribunal

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación lo dedico principalmente a Dios, por haberme dado la vida junto con la sabiduría para no decaer durante mis estudios universitarios, lo dedico de igual manera a mis padres, Marco Buitrón y Guadalupe Ayuquina por su apoyo incondicional, por su amor y sacrificio en este tiempo, y de la misma manera a mi hermano Mateo por creer en mí, los tres, han sido los principales pilares en mi desarrollo profesional y personal; también lo dedico a mi pareja Alejandra quién es la persona que me motiva a dar el paso extra en todo momento y ha estado conmigo hasta alcanzar esta meta, y por último a mis amigos que son la segunda familia que tengo y que han hecho de mí una mejor persona.

AGRADECIMENTOS

Manifiesto mis agradecimientos sinceros a la Universidad Técnica de Ambato y a los docentes porque con sus conocimientos, su sabiduría y su apoyo me han brindado enseñanzas de calidad para poder desenvolverme en el ámbito profesional.

A mi tutora, Mg. María Fernanda Viteri Toro y a la Docente Mg, María Cristina Páez quienes fueron mis guías en este proceso de investigación.

Al Escultismo por haberme formado como un ciudadano de excelencia, por haberme inculcado valores y por haberme enseñado que debemos dejar siempre un mundo mejor de cómo lo encontramos.

Finalmente a todos quienes me apoyaron de una u otra manera para llevar a cabo este presente trabajo de investigación.

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
A. HOJAS PRELIMINARES	ii
APROBACION DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN.....	ii
AUTORIA DE LA INVESTIGACIÓN	iii
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR.....	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMENTOS	vii
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS	viii
ÍNDICE DE TABLAS	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xii
RESUMEN EJECUTIVO	xiii
ABSTRACT	xiv
CAPITULO I.....	15
MARCO TEORICO	15
1.1. Antecedentes Investigativos.....	15
1.2. Descripción de los objetivos	19
CAPITULO II	25
METODOLOGIA	25
2.1. Materiales	25
Fichas del Atlas “Guía Patrimonio Alimentario”	25
Mobincube.....	25
Suministros de oficina	25
2.2. Métodos	26
Metodología A.D.D.I.E.	26
CAPITULO III	45
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	45
3.1. Análisis y discusión de los resultados	45

CAPITULO IV	62
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	62
4.1 Conclusiones	62
4.2 Recomendaciones	63
C. MATERIALES DE REFERENCIA	64
Referencias bibliográficas	64
Anexos	67

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1: Tabla de doble entrada de datos para evaluación de Apps	28
Tabla N° 2: Prácticas Alimentarias de Antaño al preparar alimentos típicos	46
Tabla N° 3: Importancia de los saberes al momento de preparar los alimentos	47
Tabla N° 4: Frecuencia con la que se usa aplicaciones conectadas a internet.	48
Tabla N° 2: Oferta del Turismo digital.	49
Tabla N° 6: Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra	60

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen N° 1: Monumento Pilahuín	27
Imagen N° 2: Página de Inicio de la aplicación móvil.....	29
Imagen N° 3: Menú principal de la aplicación móvil	29
Imagen N° 4: Galería de la aplicación móvil	30
Imagen N° 5: Página de la ubicación de la parroquia dentro de la aplicación móvil	30
Imagen N° 6: Página de contacto con Formulario Google dentro de la aplicación ..	31
Imagen N° 7: Página de Nuestra Gastronomía de la aplicación móvil	31
Imagen N° 8: Página de cada plato típico dentro de la aplicación móvil	32
Imagen N° 9: Página de cada plato típico dentro de la aplicación móvil	32
Imagen N° 10: Página de preparación de cada plato típico dentro de la aplicación .	33
Imagen N° 11: Página de Valor nutricional de plato típico	33
Imagen N° 12: Página de la historia de cada plato típico	34
Imagen N° 13: Menú principal de la aplicación móvil con íconos introducidos	35
Imagen N° 14: Pantalla de introducción a la Comunidad de Pilahuín	36
Imagen N° 15: Pantalla de la ubicación con su interfaz de Google Maps	37
Imagen N° 16: Pantalla del Formulario de Contacto de la aplicación móvil.....	38
Imagen N° 17: Pantalla Nuestra Gastronomía dentro de la aplicación móvil	39
Imagen N° 18: Pantalla secundaria de cada plato típico de la aplicación móvil	40
Imagen N° 19: Pantalla secundaria de cada plato típico de la aplicación móvil	41
Imagen N° 20: Pantalla secundaria con los valores nutricionales de cada plato	42
Imagen N° 21: Pantalla del móvil con el ícono de la Aplicación	43

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1: Prácticas Alimentarias de Antaño al preparar alimentos típicos	46
Gráfico N° 2: Importancia de los saberes al momento de preparar los alimentos	47
Gráfico N° 3: Frecuencia con la que se usa aplicaciones conectadas a internet.	48
Gráfico N° 4: Oferta del Turismo Digital	49
Gráfico N° 5: Utilidad de la app en el aprendizaje sobre la cocina tradicional	51
Gráfico N° 6: Claridad y sencillez en la interacción con la app	52
Gráfico N° 7: Es buena idea utilizar la app para el aprendizaje	53
Gráfico N° 8: Aprendizaje más interesante a través del app	54
Gráfico N° 9: Aprendizaje divertido de cocina a través de la app	55
Gráfico N° 10: Aprendizaje de cocina por inspiración a través de la app	56
Gráfico N° 11: Aprendizaje de cocina a través del app	57
Gráfico N° 12: Conocimiento necesario de la gente para usar la app en la cocina ..	58
Gráfico N° 13: Recomendación del uso de la app a compañeros o amigos	59
Gráfico N° 14: Histograma normal	61

RESUMEN EJECUTIVO

Actualmente en el Ecuador se mantiene sus tradiciones tanto culturales como gastronómicas en casi todo su territorio. La representación cultural que se puede encontrar en la comunidad de Pilahuín es en sus platos típicos que suelen prepararse con las hortalizas y tubérculos cosechados por los mismos pobladores de la comunidad. En este proyecto de investigación se realizó un levantamiento de información de la comunidad de Pilahuín a través de las Fichas del Atlas de Patrimonio Alimentario del Ecuador. Para el desarrollo de la propuesta, es decir de la aplicación móvil se usaron dos metodologías, que son: A.D.D.I.E. Esta metodología fue usada debido a que la aplicación móvil se considera como educativa y como una herramienta de enseñanza, esta metodología abarca cinco etapas: la primera, el análisis se desarrolló de la mano de una encuesta realizada a los pobladores de la comunidad de Pilahuín, y también se investigó sobre cada software disponible y factible para posteriormente crear la aplicación móvil; la segunda etapa es el diseño, aquí se realizaron bocetos de las pantallas primarias y secundarias de la aplicación móvil; la tercera etapa es el desarrollo, en esta etapa se usó el software anteriormente seleccionado que fue Mobincube para crear la aplicación móvil, la cuarta etapa es la implementación; aquí se introdujo la aplicación en la versión inicial en la tienda de aplicaciones del software Android para que los usuarios puedan acceder de una manera directa, finalmente en la quinta etapa que es la evaluación, se usó la metodología de TAM aplicada para la medición de la aceptabilidad tecnológica, esta aceptación fue medida a través de una encuesta realizada a varios usuarios potenciales. Como resultados se obtuvo que la comunidad de Pilahuín estuvo en su mayoría totalmente de acuerdo para ofertar un turismo digital; y por otro lado, la reacción de los usuarios a la aplicación móvil fue en su mayoría un acuerdo interpretando a la aplicación como util para la educación a través de una enseñanza moderna y de fácil uso.

Palabras claves: Ecuador, Pilahuín, gastronomía, Turismo digital, Turismo 3.0, App, Cultura alimentaria.

ABSTRACT

Currently in Ecuador it maintains its cultural and gastronomic traditions in almost all its territory. The cultural representation that we can find in the community of Pilahuín is in its typical food that are usually prepared with the vegetables and tubers harvested by the same inhabitants of the community. In this research project, an information survey of the Pilahuín community was carried out through the Atlas del Patrimonio Alimentario del Ecuador. Two methodologies were used to develop the proposal, that is, the mobile application: A.D.D.I.E. This methodology was used because the mobile application is considered as educational and as a teaching tool, this methodology covers five stages: the first, the analysis was developed by the hand of a survey made to the residents of the community of Pilahuín, and also it was investigated on each available and feasible software to later create the mobile application; the second stage is the design, here It has been made bosses of the primary and secondary screens of the mobile application; the third stage is the development, in this stage the previously selected software that was Mobincube, it was used to create the mobile application, the fourth stage is the implementation; here the application was introduced in the initial version in the Android software in application store so that users can access it directly, finally in the fifth stage of the evaluation, the TAM methodology applied to measure the technological acceptability, this acceptance was measured through a survey of several potential users. As results, it was obtained that the community of Pilahuín was in its majority totally in agreement to offer a digital tourism; and on the other hand, the reaction of the users to the mobile application was mostly an agreement interpreting the application as useful for education through a modern and user-friendly teaching.

Key words: Ecuador, Pilahuín, gastronomía, Turismo digital, Turismo 3.0, App, Cultura alimentaria.

CAPITULO I

MARCO TEORICO

1.1. Antecedentes Investigativos

Sobre la variable culturas alimentarias se revisó en la investigación de Calderón et al (2016), quien señala que actualmente se ejecutan programas sociales con enfoque alimentario, cuya meta es combatir la inseguridad alimentaria y sus consecuencias. Se plantea también que en muchos casos no se alcanza los objetivos debido a una mala planeación y diseño; lamentablemente el bajo impacto impide mejorar la nutrición de los más vulnerables: los menores de edad. Urzúa, Caqueo, Urizar, Albornoz, & Jara (2018), concluyen su investigación con proponer una alternativa en el diseño y la planificación de estrategias de mejora nutricional basada en el análisis de la cultura alimentaria local para incrementar la efectividad de un programa alimenticio.

El conocimiento preciso acerca de la cultura alimentaria y los patrones de consumo de las familias de la región del estudio es determinante para identificar los factores que permitan mejorar la salud nutricional de la población; las estrategias y los programas pueden diseñarse según estos factores para mejorar su efectividad. González, y otros (2016). Encontramos como lo menciona Restrepo & Maya (2015), que el amaranto se consume marginalmente entre las familias de la zona del estudio a pesar de ser un recurso disponible y de fácil acceso, situación que se puede resolver con mayor información, orientación alimentaria y capacitación tecnológica. Asimismo, los alimentos locales con mayor uso la tortilla, frijoles y frutas pueden ser vehículo del amaranto para mejorar la calidad de la nutrición de la población.

Leyva & Pérez (2015), sostiene que los efectos de la globalización en la transformación de la cultura alimentaria, lo cual ha propiciado pérdida de las raíces culinarias prehispánicas propias de México. Esto, con la intención de discutir y dar a conocer si tal anomalía ha conducido a la pérdida de las costumbres gastronómicas y de qué manera este cambio repercute en la salud y la calidad de vida de las personas. Se destaca la necesidad de rescatar la identidad alimentaria y exponer la importancia

de una conciencia y educación alimentaria como requisito indispensable para lograr un mejor nivel de salud Sánchez, Rodríguez, Meléndez, & Figueroa (2016).

La alimentación es un elemento de identidad cultural que distingue a un lugar o un país la cual se puede ser alterada por la intervención con otros grupos socioculturales. Los nuevos estilos de vida y hábitos alimentarios, los fenómenos migratorios, la variante cambio de los precios en los alimentos, la falta de políticas públicas que regulen la entrada de nuevos alimentos en el mercado y la creciente introducción de alimentos chatarras y comidas rápidas, entre otros, han sido algunos de los principales factores que han propiciado la pérdida de identidad cultural y étnica de la cultura alimentaria. Flores, Vázquez, & Quintero (2017). En general, las raíces culturales de un grupo social es su ADN, que nos constituye e identifica como humanos, el cual, ha sido alterado por la globalización que ha generado mutaciones (enfermedades, desnutrición, obesidad) en los últimos años.

Discuten Camacho, Cervantes, Cesín, & Palacios (2019), el concepto de artesanía a fin de tener elementos para diferenciar los Modelos alimentarios y nutricionales que forman parte de la herencia cultural de todos los grupos de personas y pueblos. Se plantea que son las cualidades del trabajo utilizado las dimensiones correctas para definir la naturaleza artesanal Domínguez, Villanueva, Arriaga, & Espinoza (2016). Se discute el trabajo como categoría de análisis y se comparan las propiedades de éste en los productos industriales y los artesanales Sheehy y otros (2014). Se afirma que las características de lo artesanal, y en específico del alimento artesanal, derivan de una baja escala de producción, un uso intensivo de mano de obra familiar en el proceso, una baja intensidad en el uso de maquinaria y equipos y una baja velocidad de cambio tecnológico.

Asumir que son las cualidades del trabajo las que confieren la formas de cultivar, cosechar y preparar los alimentos y a los ritos o celebraciones asociados de un producto alimentario elimina la posibilidad de suplantación que la industria moderna tiene en virtud de los avances en la investigación y los desarrollos tecnológicos Fischler (2015).

En la variable turismo digital se revisó distintas investigaciones que analiza la motivación de las actividades que engloba toda esta variable. Las categorías de medios

sociales que se revisan son sitios de redes sociales, sitios de microblogging, wikis, blogs en línea y foros en línea. Putri, Putu, Handayani, & Munajat, (2017). La motivación de alguien para compartir información es consistente en el tipo de información sensacional, política, informal y política, que es compartir la impresión de los usuarios de las redes sociales sobre un asunto. La investigación adicional puede desarrollar un análisis motivacional de las actividades de intercambio de información al observar la relación entre el perfil del usuario y la motivación para compartir información o el factor de credibilidad de la información. Flavián, Ibáñez, & Orús (2018).

La llegada de las tecnologías de realidad virtual, realidad aumentada y realidad mixta está configurando un nuevo entorno en el que los objetos físicos y virtuales se integran en diferentes niveles Curras, Ruiz, Sanchez, & Garcia (2017). Debido al desarrollo de dispositivos portátiles y corporativos, junto con conexiones virtuales y altamente interactivas, el paisaje de la experiencia del cliente está evolucionando hacia nuevos tipos de experiencias híbridas. La investigación permite a los académicos y gerentes clasificar todas las tecnologías, actuales y potenciales, que pueden respaldar o potenciar las experiencias de los clientes, pero también pueden generar nuevas experiencias a lo largo del viaje del cliente. Berg & Vance (2016)

Los desarrollos tecnológicos recientes están cambiando las formas en que las personas experimentan los entornos físicos y virtuales. Específicamente, es probable que la Realidad Virtual (VR) juegue un papel clave en varias industrias. Bonetti, Warnaby, & Quinn (2018). La ola de mega tendencias, incluido el rápido cambio en la globalización y los avances tecnológicos, está creando nuevas fuerzas de mercado. Para que cualquier organización sobreviva y prospere en ese entorno, la innovación es imprescindible. La innovación se trata de la implementación real de nuevas ideas o tecnologías para crear un nuevo valor de maneras fundamentalmente diferentes a las del pasado Leea & Trimi (2018).

El uso de tecnologías turísticas inteligentes, como los sitios web relacionados con los viajes, las redes sociales y los teléfonos inteligentes en la planificación de viajes ha sido generalizado y creciente. López & Verdesoto (2017). Al adoptar el marco de

exploración y explotación e identificar los antecedentes que promueven y prohíben tales usos, encontramos que los atributos de las tecnologías de turismo inteligente promueven el uso exploratorio y de explotación, mientras que las preocupaciones de seguridad y privacidad del usuario tienen un efecto negativo. Huang, Goo, Nam, & WooYoo (2017). Además, el uso explorativo tiene una gran influencia en la satisfacción general de la experiencia de viaje, y el uso explotador principalmente mejora la satisfacción de la transacción.

Los turistas generan una enorme cantidad de datos cuando visitan las ciudades. Estas fuentes de datos se pueden utilizar para rastrear su presencia a través de sus actividades. Salas, Borja, Gómez, García, & Gutiérrez (2018). No es suficiente usar una fuente de datos para analizar la presencia de turistas en las ciudades; Varios deben ser utilizados de manera complementaria. El viaje inteligente tiene muchas características que pueden facilitar a todos los turistas, como el reconocimiento de cualquier atracción turística, la aplicación de viaje inteligente es realmente útil para los turistas locales o extranjeros, especialmente la función de reconocimiento de imagen que puede reconocer automáticamente las atracciones turísticas con gran rendimiento Curras, Ruiz, Sánchez, & García, (2017).

Los principales factores que influyen en el potencial de cambio de las necesidades de los clientes identificados (servicios digitales, marketing digital, minería de datos y comunidades de viajes en línea). Los resultados del estudio muestran que un enfoque personalizado para el cliente en los canales de comunicación digital representa un requisito esencial en la futura prestación de servicios (Reichstein & Härting, 2018). Los proveedores de servicios de turismo pueden beneficiarse de manera sostenible a través de la aplicación de minería de datos, por ejemplo, lo que da como resultado la posibilidad de abordar a los clientes de manera personalizada mediante la integración de las redes sociales, influencers inherentes y bloggers. Las empresas, sin embargo, tienen que preparar sus productos y servicios digitalmente para lograr Un creciente atractivo y fidelidad del cliente. Meiliana, Rizal, Hidayat, Viani, & Dewi (2017).

1.2. Descripción de los objetivos

Objetivo Específico 1: Identificar las características principales de las culturas alimentarias indígenas existente en la comunidad de Pilahuín.

Actualmente en el Ecuador se mantiene sus tradiciones tanto culturales como gastronómicas en casi todo su territorio, esto en la provincia de Tungurahua no es su excepción debido que en cada uno de sus cantones podemos encontrar platillos insignia de nuestra cocina local, sin embargo a través del tiempo, se considera que han sufrido varias modificaciones las recetas de cómo se las preparaban en sus inicios dentro de los pueblos indígenas a como se las prepara ahora por las familias ecuatorianas.

Afirma (Tinard, 2016) “Las festividades que han venido prevaleciendo a través del tiempo incluso después de la colonización, se cimientan en celebrar acontecimientos representativos de la cultura ecuatoriana”. Festividades como la cosecha anual, el día de los difuntos, independizaciones cantonales o diferentes fiestas que se realizan a lo largo del año en las actuales veinte y cuatro provincias del país. Uno de los atractivos principales en cada festividad son las comparsas, desfiles o ferias que se desarrollan por las calles principales de cada pueblo o ciudad; sin embargo, la comida juega un papel muy importante en estas fechas para los habitantes y turistas; esto no solo pasa en festividades culturales, sino en todo ámbito, y se debe a la necesidad del ser humano que existe desde siempre, por satisfacer y fortalecer relaciones interpersonales, y es cuándo la alimentación se presenta como un factor primordial.

Específicamente en la región Sierra del Ecuador, los platos típicos y la dieta de las comunidades rurales son preparados en base a los alimentos cultivados en su mayoría en su propia localidad, esto permite a los indígenas que abaraten costos en la producción de sus platos tanto para consumo en el hogar o para venta al público; también es la razón principal por la que se puede encontrar muchos granos como el choclo o maíz, mellocos, papas, proteínas como el cuy, conejo o gallina de campo y vegetales o verduras como la cebolla, arveja y el tomate riñón suelen estar presentes como condimento o como acompañamiento en ensaladas; sin embargo se pueden encontrar productos de otras regiones como el arroz de sopa y el maní.

Una de las características por la que destaca la gastronomía ecuatoriana, es la combinación de productos entre las tres regiones productoras de alimentos como lo es la Costa, Sierra y Oriente; la razón por la cual no se pueden cultivar todos los alimentos en una misma zona territorial se debe a la diferenciación de climas entre regiones, y esto también permite que el Ecuador sea tan rico en productos alimenticios en comparación a sus países vecinos del continente, y convierte en única su gastronomía tradicional.

En la región Sierra, se puede diferenciar los platillos locales en cuánto a sector norte y sur, para (Altés, 2001) “esto se debe a que las zonas tienen claras diferencias debido al clima es decir la altura sobre el nivel del mar de cada zona, por lo que también van a tener productos diferentes”. De igual forma la preparación de los platos se las hace de manera distinta y tendrá un significado diferente para sus habitantes, esto genera una representación individual en cada ciudad o pueblo.

La representación individual que encontrar en la comunidad de Pilahuín es en sus platos que suelen prepararse con las hortalizas y tubérculos cosechados por los mismos pobladores de la comunidad, sin embargo encontramos mucha similitud en otras partes de la región debido al desplazamiento de los mismos indígenas; los platos que se preparan con una mayor concurrencia es el cuy con papas y la fritada ya sea con mote o tortillas de papa, esto más que para consumo local es también por la existencia de varios establecimientos dedicados a la venta de comida típica de la zona.

Por lo consiguiente se puede evidenciar información de los platos típicos preparados en la comunidad de Pilahuín, expresadas mediante fichas de levantamiento de información del Atlas de Patrimonio Alimentario del Ecuador.

Objetivo Específico 2: Determinar la situación actual del Turismo digital en el sector turístico de la comunidad de Pilahuín.

El turismo a través del tiempo ha ido evolucionando en su forma de emplearse tanto por los actores del turismo y por los turistas, esto por la tecnología que ha ido renovándose; por lo tanto los espacios virtuales se ha vuelto primordial a la hora de planificar un viaje, esto se debe a la facilidad que se le otorga al usuario crear su itinerario de acuerdo a sus necesidades y presupuesto económico, sin embargo esto genera un enriquecimiento en cuánto a información de la localidad futura a visitar, como parte de su historia cívica o incluso de su patrimonio alimentario y/o gastronómico.

Los espacios virtuales actualmente tienen un enfoque más en el turismo urbano que natural y esto se debe a que las grandes atracciones se encuentran en las grandes ciudades y localidades netamente turísticas teniendo así un alcance mayor en los usuarios; a pesar de esto, en el presente, uno de los mejores medios es el digital a través de redes sociales y aplicaciones móviles para promocionar un sitio turístico, esto porque la inversión de los interesados no es muy alta en comparación a otros medios y también el alcance es mayor; de acuerdo a una publicación, el crecimiento de usuarios de redes sociales es del 9.1% en el último año Riley (2010).

El Turismo digital se lo puede traducir en Turismo 3.0, esto hace referencia a una nueva forma de brindar servicios turísticos, dónde el principal actor pasa a ser el turista 3.0. Esto se crea por dos hechos importantes como es la digitalización mundial y los cambios constantes del cliente potencial; se evidencia que las personas entre los 16 y los 50 años son los que poseen un Smartphone lo cual le permite inmiscuirse en las nuevas tendencias y el Turismo no es la excepción. Define (Sidelberg, 2013) “El turista 3.0 se caracteriza por tener una conexión al internet en todo momento, tener cuentas en comunidades online y redes sociales, planifica el viaje de acuerdo sus necesidades”, este turista se basa en calificaciones y reseñas del destino de otros usuarios y usa mucho aplicaciones móviles en lugar de papel, es decir tiene una consciencia ambiental.

De acuerdo al levantamiento de información por medio de la encuesta realizada a la población de la comunidad de Pilahuín, se aprecia que no ha existido una promoción turística significativa en espacios virtuales en los últimos años para mostrarse como un destino potencial para el turismo tanto local como extranjero; no obstante, si han existido varias participaciones en ferias de turismo organizadas por entes gubernamentales como es el GAD Municipalidad de Ambato y Consejo Provincial.

Actualmente, no existe información detallada que abarque destinos turísticos y de interés público de la comunidad de Pilahuín en sitios web, con esto se hace referencia a datos como ubicación dentro de la comunidad, costos aproximados de las facilidades turísticas y horarios de atención y más aún hay una falta de información sobre la historia, antecedentes y detalles de la gastronomía ancestral de la comunidad; sin embargo, si existen varios artículos realizados por el propio Municipio de Pilahuín y de varios diarios locales como es el Diario La Hora.

Por lo tanto, se determina que en la comunidad de Pilahuín no habido un interés por desarrollar una oferta de su cultura, de sus agresividades y de su comida típica en espacios virtuales, es decir, no existe un Turismo Digital desarrollado, lo cual limita llegar a más potenciales turistas 3.0 que posean un enfoque en la cultura alimentaria o gastronómica.

Objetivo Específico 3: Diseñar de un espacio virtual que promueva el turismo digital de las culturas alimentarias indígenas.

Según (Riley, 2010) “los espacios virtuales son aquello que se considera como un entorno interactivo adaptado para ser usado a través del Internet”. Esto puede expresarse en una realidad 2D o 3D gracias a las nuevas tecnologías llamadas realidad virtual, a pesar de ello un espacio virtual también contiene las llamadas aplicaciones móviles, así como también los sitios web; sin dudar la vía principal para el alcance de estas herramientas está limitada al uso de un computador, de un smartphone o de un dispositivo móvil como la Tablet, los cuál deben poseer conexión internet.

Las aplicaciones móviles permiten al usuario efectuar un conjunto de tareas de cualquier tipo profesional, de ocio, educativas, de acceso a servicios, y productividad personal, facilitando las gestiones o actividades a desarrollar en el día a día; por otro lado, las aplicaciones web son herramientas alojadas en un servidor, a las que los usuarios pueden acceder desde Internet mediante un navegador web. Una de las diferencias entre las dos herramientas mas usadas en el presente, es el costo que puede tener una aplicación móvil, debido que los sitios web no tienen un costo para el usuario que desea acceder a ella, sin embargo, las aplicaciones pueden ser gratuitas, aunque esto pueda significar un posible limitante para los ingresos del desarrollador en cuánto a crear más facilidades de uso.

Menciona (Sidelberg, 2013) “de acuerdo con los estudios de Oracle y MobileSmith, el 60% de los usuarios prefieren una aplicación móvil a una página web para compras en línea” por la rapidez que representa esto en comparación a los sitios web que suelen demorarse por los servidores y la facilidad de la presentación y utilización para el interesado. Al momento de hablar sobre compras en línea podemos decir que el proceso es el mismo en cuánto a las reservas en línea de alojamiento o de actividades turísticas en diferentes localidades, por lo que la importancia se otorga de igual manera para aplicaciones de compras en línea y reservas de servicios turísticos.

El objeto de la presente investigación es crear una aplicación móvil que se adapte al mercado en el cual está situado la comunidad Pilahuín, es decir para los turistas 3.0 enfocados en un turismo cultural, turismo gastronómica y también un turismo sostenible; los principales beneficiarios serán los pobladores de la comunidad, y a los actores dedicados a impulsar la actividad turísticas de la localidad, así como de igual manera a su ente gubernamental para futuras planificaciones dentro del Turismo.

La aplicación móvil será distribuida a través de dos tiendas de aplicaciones de los sistemas operativos más usados hoy en día como lo es iOS y Android, su factibilidad se medirá con la metodología TAM que es el Modelo de Aceptación Tecnológica, señala (Altés, 2001) “esto es una teoría que bebe de disciplinas como la psicología social y que establece cuál es el grado de aceptación de una sociedad ante la introducción de las nuevas tecnologías”; y también se utilizará el modelo ADDIE, lo cual permite medir de una manera más profunda con su proceso basado en un análisis, un diseño, un desarrollo, una implementación y finalmente una evaluación.

El resultado a esperarse es una aplicación en la cual se pueda representar las tradiciones gastronómicas de la comunidad en base a las preparaciones y conocimientos de los ancestros pertenecientes a las comunidades indígenas, obteniendo información de su origen, de cómo empieza la cosecha de la materia prima en cuanto se refiere a los alimentos, y también de su preparación.

CAPITULO II

METODOLOGIA

2.1. Materiales

Fichas del Atlas “Guía Patrimonio Alimentario”

El Atlas del Patrimonio Alimentario propuesto por el Ministerio de Cultura y Patrimonio del Ecuador posee dos herramientas para obtener información de la gastronomía considerada propia, es decir, un patrimonio. Estas fichas nos ayudan para dos tipos de información, una para productos primarios y el segundo para productos elaborados; esto durante la investigación permitió obtener información sobre la gastronomía local de la comunidad de Pilahuín junto con datos como agrofestividades, características e incluso zonas de producción.

Mobincube

Mobincube es un sitio web en el cuál las personas que no posean un amplio conocimiento en programación y en informática pueden crear aplicaciones móviles para todos los sistemas operativos existentes, esto con una interfaz agradable e intuitiva para el usuario, posee opciones como usar plantillas pre diseñadas o empezar un proyecto desde cero; esto ayuda en la investigación para la elaboración de la aplicación móvil, evitando así el gasto de recursos en programadores expertos y permite usar las herramientas ya obtenidas por el investigador.

Suministros de oficina

Los suministros de oficina usados durante la investigación fueron de utilidad para el levantamiento de información por medio de las fichas del Atlas del Patrimonio Alimentario y al momento de aplicar el instrumento de la encuesta, la misma que está valorada en escala de Likert y a la vez la utilización de un instrumento validado como los es TAM, los suministros fueron: hojas de papel bond, copiadora, esferos y un computador portátil.

2.2. Métodos

Enfoque Por partes: Este proyecto de investigación posee un enfoque por partes debido que es Cualitativa y Cuantitativa respectivamente.

Es **CUALITATIVA** porque se obtuvo datos a través del levantamiento de información sobre la gastronomía de la comunidad de Pilahuín a través de la herramienta: Fichas del Atlas de Patrimonio Cultural del Ecuador.

Es **CUANTITATIVA** porque se representó los datos obtenidos de la investigación con la tabulación correspondiente a la encuesta.

En esta investigación se planteó dos metodologías, al abarcar tanto la cultura alimentaria como el turismo digital, para este proceso se usaron metodologías como A.D.D.I.E. para la parte educativa cultural y TAM como aceptabilidad de la tecnología.

Metodología A.D.D.I.E.

La segunda metodología que se usó en la investigación es ADDIE, esta se interpreta en cinco pasos los cuales son, análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación.

Análisis

El análisis se lo aplicó en primera estancia para poder identificar la cultura alimentaria existente en la comunidad de Pilahuín en lo cual se usó las fichas del Atlas del Patrimonio Alimentario y la situación de su oferta en cuanto a Turismo Digital, es decir, en plataformas digitales; también se tomó en cuenta el entorno y la población de la comunidad para determinar la muestra, la cuál decretó una muestra no probabilística de cien personas a la cuales se les aplicó la encuesta.

En cuanto al análisis previo al desarrollo de la aplicación móvil se examinó ámbitos como la cultura y las tradiciones de la comunidad y las posibles herramientas disponibles para la elaboración de la misma. Al referirse a la comunidad y su cultura

tenemos puntos destacables como lo es el idioma y sus colores representativos que son en los que se basa su vestimenta básicamente, se obtuvo al idioma Kichwa como referente principal para la estructuración del nombre, y al ser una aplicación móvil direccionada en su mayor parte a la gastronomía se decidió usar una palabra del Vocabulario Kichwa más la unión de la abreviación de aplicación móvil. El resultado fue el siguiente:

Palabra en español: Comida

Traducción en Kichwa: Mikuna

Unión de Palabra Kichwa y abreviación de aplicación móvil: **Mikunapp.**

Los colores representativos de la comunidad se exponen en prendas significantes como lo es el Poncho usado por los Hombres y la faja usada por las mujeres; estos colores son: blanco, rojo, verde y azul, para hacer un poco de énfasis en esta gama de colores se los ha mostrado también en el ícono de la parroquia para el turismo, que es el rótulo del parque principal:



Imagen N° 1: Monumento Pilahuín
Elaborado por: Buitrón, K (2019)

Por otro lado, las herramientas disponibles para la creación fueron: Fire Base, Ibuild App, Mobincube, App Inventor y Android Creator. Al tener un análisis enfocado en parámetros como accesibilidad, manejo de interfaz, disponibilidad de herramientas para la edición, disponibilidad de información y guía y el costo, según Guerrero (2017) se obtuvo como mejor resultado a Mobincube con un total de 17 puntos siendo el mayor comparado a 15 puntos como puntaje intermedio y 11 puntos a la menor puntuación, calificación y detalle que se adjunta en la siguiente tabla:

Tabla N° 1: Tabla de doble entrada de datos para evaluación de proveedores de desarrollo de Apps

Proveedor / Parámetros	Fire Base	IBuild App	Mobincube	App Inventor	Android Creator
Accesibilidad	3	2	3	4	3
Manejo de Interfaz	4	3	4	2	1
Disponibilidad de Herramientas para la edición	3	3	4	3	3
Disponibilidad de Información y Guía	2	2	2	1	3
Gratuidad	0	1	4	5	5
Total	12	11	17	15	15

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

Elaborado por: Buitrón, K (2019)

Fuente: Guerrero, J (2017)

Diseño

Para introducirse en esta fase se debe comprender que Interfaz dentro de una aplicación móvil se denomina a la gráfica principal de cada pantalla y según Organista-Sandoval, McAnally-Salas, & Lavigne (2013) afirma que una interfaz está compuesta por botones, gráficos, iconos y fondos de pantalla y están adaptados a cada sistema operativo de los más usados hoy en día como: iOS y Android.

Con los datos obtenidos en la fase previa se diseñó las diferentes interfaces para el planteamiento de la aplicación móvil de manera manual, detallando así las principales funcionalidades de la aplicación con un enfoque sobre la complejidad y la cantidad de material a crear.



Imagen N° 2: Página de Inicio de la aplicación móvil
Elaborado por: Buitrón, K (2019)

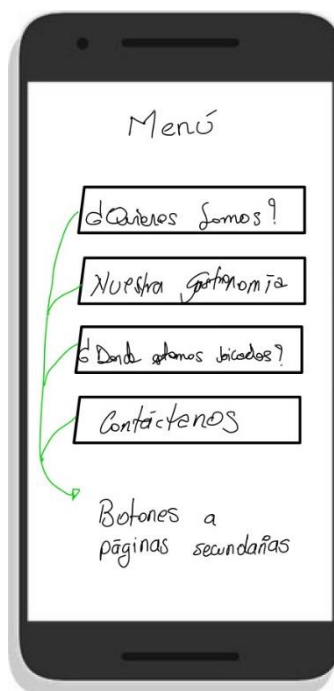


Imagen N° 3: Menú principal de la aplicación móvil
Elaborado por: Buitrón, K (2019)

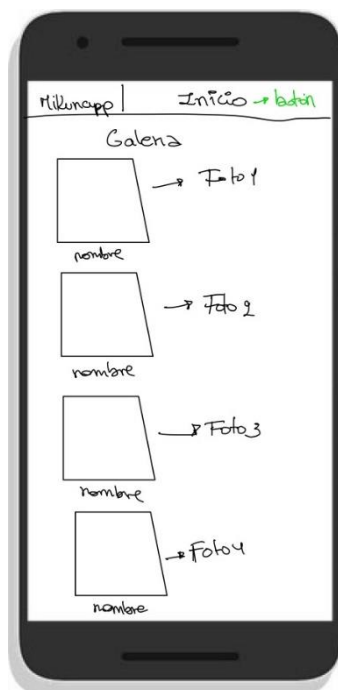


Imagen N° 4: Galería de la aplicación móvil
Elaborado por: Buitrón, K (2019)



Imagen N° 5: Página de la ubicación de la parroquia dentro de la aplicación móvil
Elaborado por: Buitrón, K (2019)

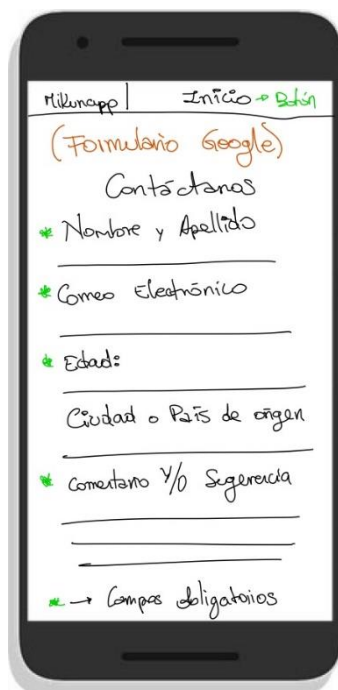


Imagen N° 6: Página de contacto con Formulario Google dentro de la aplicación
Elaborado por: Buitrón, K (2019)

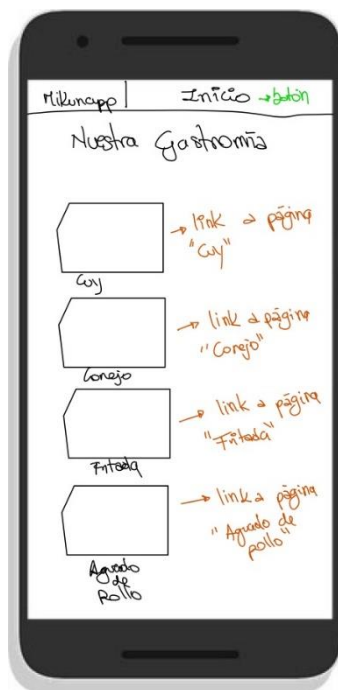


Imagen N° 7: Página de Nuestra Gastronomía de la aplicación móvil
Elaborado por: Buitrón, K (2019)

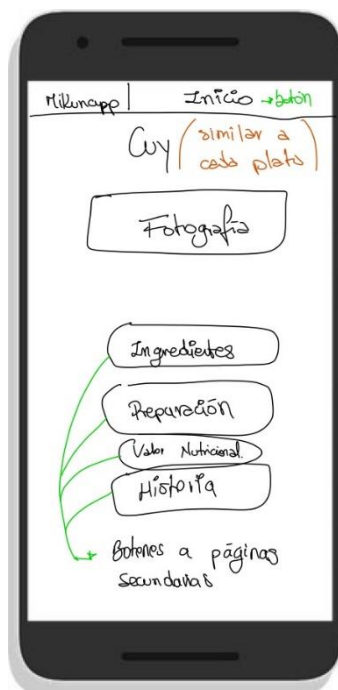


Imagen N° 8: Página de cada plato típico dentro de la aplicación móvil
Elaborado por: Buitrón, K (2019)

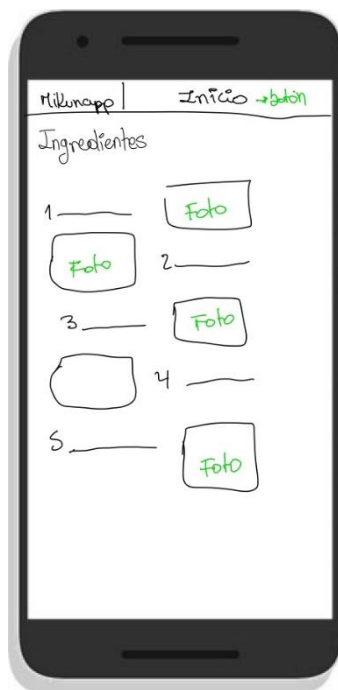


Imagen N° 9: Página de cada plato típico dentro de la aplicación móvil
Elaborado por: Buitrón, K (2019)

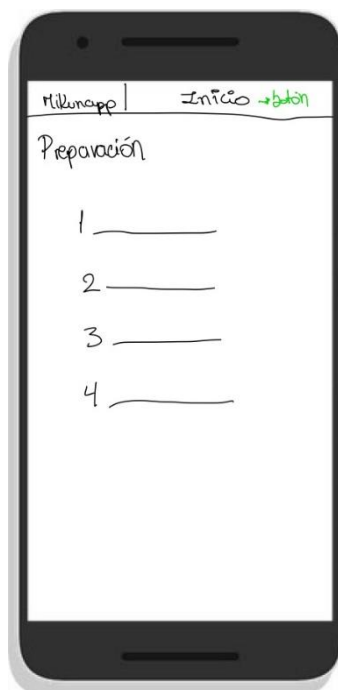


Imagen N° 10: Página de preparación de cada plato típico dentro de la aplicación
Elaborado por: Buitrón, K (2019)

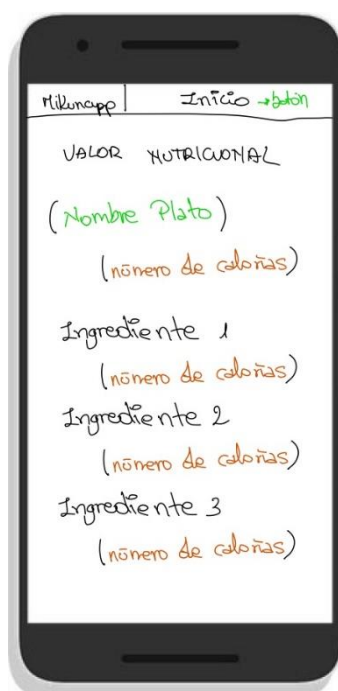


Imagen N° 11: Página de Valor nutricional de plato típico
Elaborado por: Buitrón, K (2019)

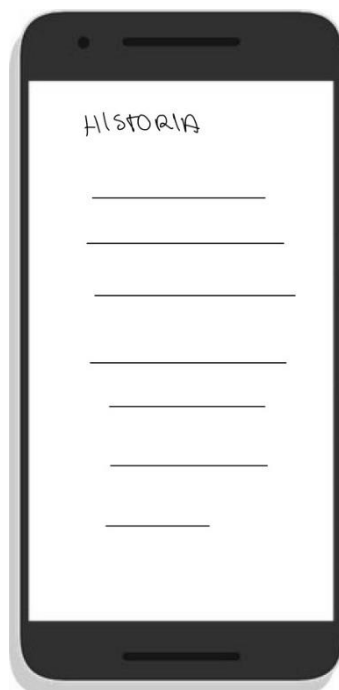


Imagen N° 12: Página de la historia de cada plato típico
Elaborado por: Buitrón, K (2019)

Las pantallas principales se mostraron con cuatro íconos principales que poseen acceso a las pantallas secundarias, que son: Quiénes Somos, Nuestra Ubicación, Nuestra Gastronomía y Contacto.

Desarrollo

Posteriormente se desarrolló las actividades instruccionales, esto comprende el progreso de las ideas propuestas en la fase anterior, uniendo todos los elementos.

Para el desarrollo de la aplicación móvil se investigó de manera más profunda sobre el software Mobincube, la cual ya se estableció como mejor herramienta debido a su accesibilidad, y gratuidad para el usuario interesado en la creación de aplicaciones sin necesidad de un vasto conocimiento en programación y también por su simplicidad para poder publicar en los varios sistemas operativos actuales en el mercado.

Programación por Bloques

El desarrollo de la aplicación fue con una programación por bloques, esto hace referencia a una programación sin códigos y comandos tipeados por el usuario, si no, todo lo contrario; esta programación permitió crear interfaces con imágenes interactivas, íconos, tablas y textos de diferentes tipografías sin tener que usar alguna

otra herramienta ajena al sitio web mobincube, sin embargo, a pesar de no necesitar un conocimiento en cuánto a programación, si se debe tener una visión para poder emplear las vinculaciones entre páginas principales y secundarias para que el futuro usuario potencial pueda tener un uso fácil y agradable sin tener que acudir a una ayuda de terceros.

Desarrollo de la Aplicación Móvil con Mobincube

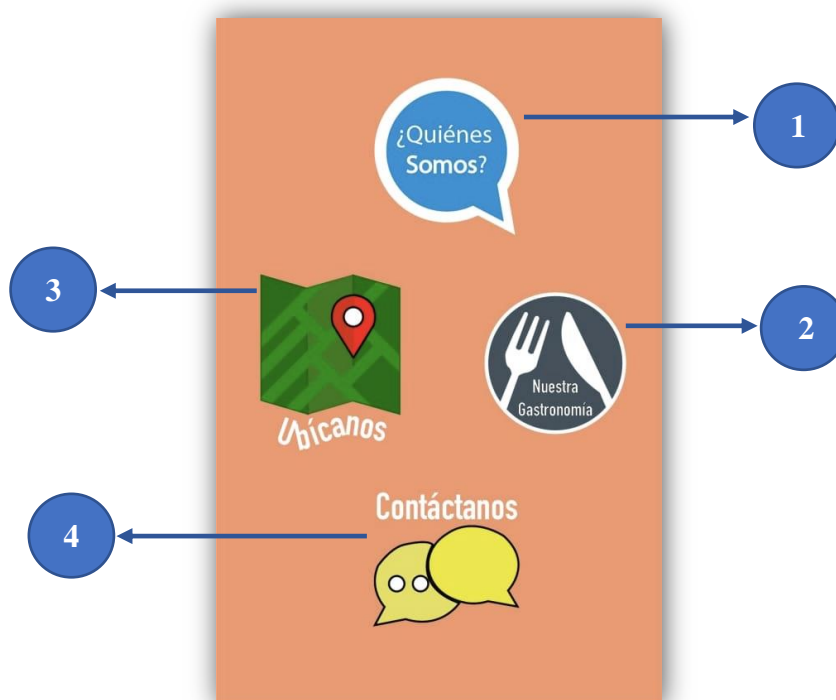


Imagen N° 13: Menú principal de la aplicación móvil con íconos introducidos
Elaborado por: Buitrón, K (2019)

1. Pantalla de Quiénes somos se atribuyó datos importantes de la parroquia y una pequeña Galería con fotografías de varios sitios de interés turístico. El ícono es conformado por una burbuja de pensamiento debido que la pantalla secundaria se titula como una pregunta que haría los usuarios hacia la comunidad.
2. Pantalla de Nuestra Gastronomía, dentro de esta existen más pantallas secundarias con los 4 platos típicos principales que son: Cuy Asado, Fritada, Conejo Asado y Aguado de Pollo, cada pantalla contiene más pantallas

enlazadas a sus ingredientes, preparación, valores nutricionales y la historia de cada uno de ellos. El ícono es sencillo, pero representa un plato y un par de cubiertos que es lo que más relacionamos al hablar de comida.

3. Pantalla Nuestra Ubicación posee un enlace a una página secundaria de Google Maps dónde se muestra la ubicación de la parroquia. El ícono es representado por un mapa con vías dentro de él y con una señalización que enfatiza la ubicación dentro del mapa.
4. Pantalla de Contacto posee un link a un Formulario de Google para poder enviar comentarios o sugerencias a los representantes de la Comunidad de Pilahuín. De igual manera el ícono está representado por dos burbujas, dentro de una de ellas se encuentra dos puntos lo que asimila a un texto en proceso, esto se ha tornado un sobre entendimiento empírico por parte de usuarios que concurren en aplicaciones de chats privados.



Imagen N° 14: Pantalla de introducción a la Comunidad de Pilahuín
Elaborado por: Buitrón, K (2019)

1. Tecla Menú, esta tecla va a estar presente de varias páginas debido que es un botón de acceso rápido al menú principal para que el usuario pueda tener un atajo a otra pantalla secundaria de la aplicación.
2. Imagen principal sobre el monumento principal de la parroquia para el Turismo, esta posee un enlace a una pantalla secundaria la cuál posee más fotografías de la parroquia.
3. Historia e introducción de la parroquia, esta fue escrita y detallada por el Municipio de la Parroquia de Pilahuín.

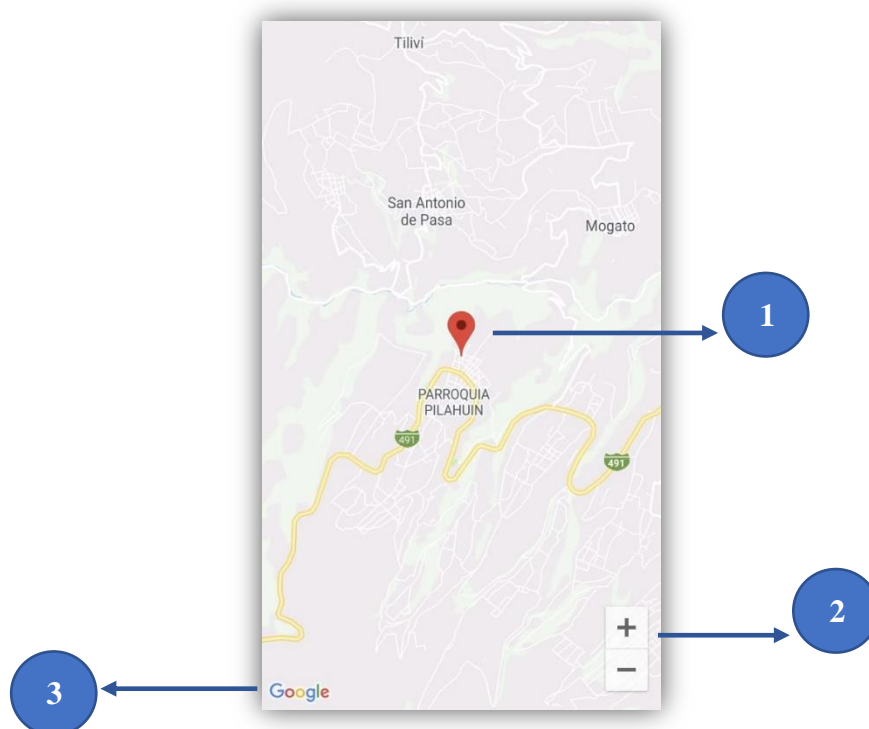


Imagen N° 15: Pantalla de la ubicación de la Parroquia con su interfaz de Google Maps
Elaborado por: Buitrón, K (2019)

1. Indicador de ubicación, este se lo designa a través de la página de Mobincube al ingresar las coordenadas de la localidad que se desea mostrar en esta página prediseñada por el software.
2. Botones de Lupa con + y -, estos botones vienen de manera predeterminada por la interfaz de Google Maps, y se los usa para aumentar o disminuir y tener una mayor o menor amplitud de la imagen enfocada en la ubicación.
3. La imagen de letras de Google muestra la autoría de quién es el mapa que se muestra en pantalla.

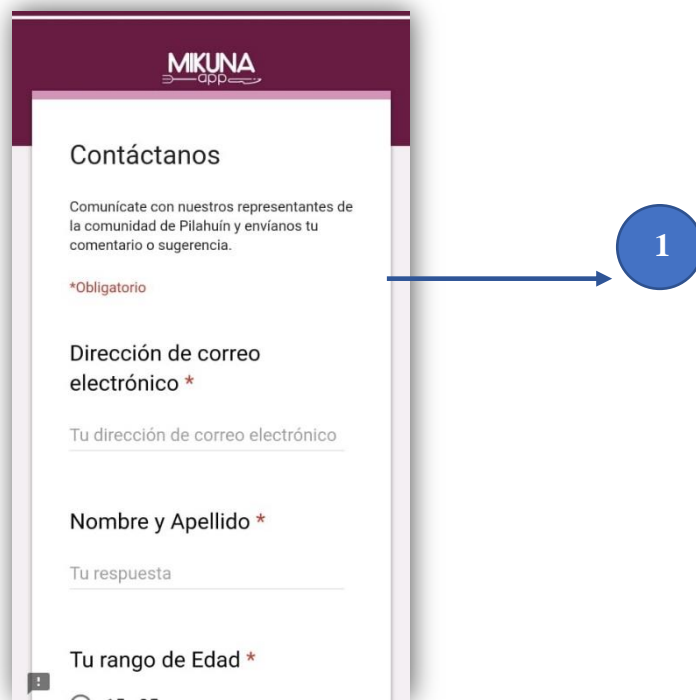


Imagen N° 16: Pantalla del Formulario de Contacto de la aplicación móvil
Elaborado por: Buitrón, K (2019)

1. Encuesta creada en Formularios Google, esta matriz al tener una dirección html es de fácil interacción con la página pre diseñada del software de mobincube, para la creación de estos formularios se debe tener una cuenta de Gmail y sin costo alguno se puede crear un formulario con los enunciados y preguntas que cada usuario necesite respectivamente. El formulario usado para esta investigación contiene campos básicos de información de contacto, que son: correo electrónico, nombre y apellido, rango de edad, ciudad o país de origen (campo opcional) y el comentario o sugerencia con una opción de respuesta abierta.



Imagen N° 17: Pantalla Nuestra Gastronomía dentro de la aplicación móvil
Elaborado por: Buitrón, K (2019)

1. Título de la pantalla, esta pestaña fue usada para orientar al usuario en que pantalla se encuentra y sea de mayor facilidad la interacción entre pantallas.
2. Celdas de los platos típicos, aquí cada plato típico se ubica con una fotografía y con el título del platillo, tanto el nombre como la fotografía están vinculadas a una pantalla secundaria dónde encontraremos más detalles de cada plato.



Imagen N° 18: Pantalla secundaria de cada plato típico de la aplicación móvil
Elaborado por: Buitrón, K (2019)

1. Título de pantalla, este título fue usado para orientar al usuario en que pantalla se encuentra y sea de mayor facilidad la interacción entre pantallas, todas las pantallas de cada plato tienen su color en particular para resaltar la fotografía.
2. Fotografía, todas las pantallas secundarias pertenecientes a la pantalla <<Nuestra Gastronomía>> contienen una fotografía del platillo que permite al usuario conocer de manera visual.
3. Botones, los botones son creados en una imagen interactiva y cada uno se enlazó a una pantalla con el contenido a cada botón correspondiente.

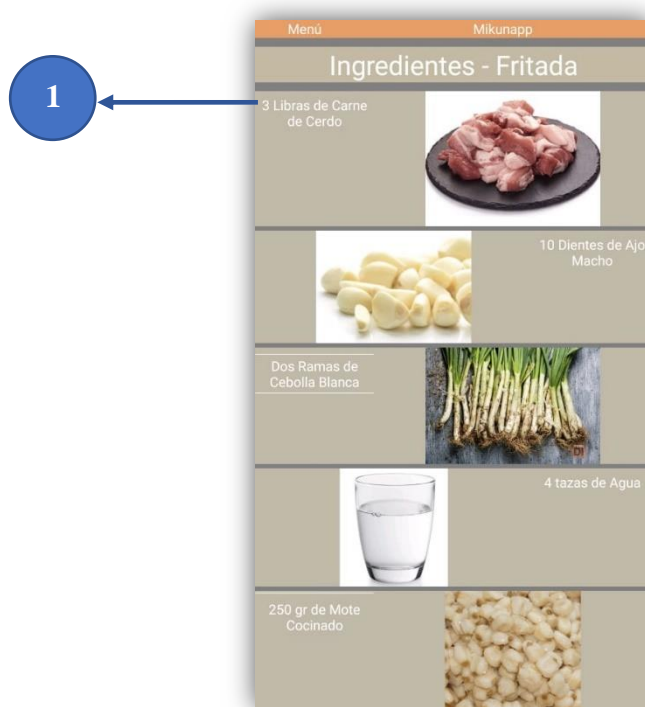


Imagen N° 19: Pantalla secundaria de cada plato típico de la aplicación móvil
Elaborado por: Buitrón, K (2019)

1. Ingredientes, en esta pantalla se presenta los subtítulos de cada ingrediente con su fotografía para que el usuario pueda visualizar los distintos alimentos con los que preparan cada platillo de la gastronomía de la parroquia de Pilahuín.



Menú		Mikunapp	
Valor nutricional - Fritada			
Total de Calorías por porción			
Calorías: 378,34 cal			
Calorías por Ingrediente (basado en receta para 7 porciones)			
2 libras de Gallina		1376,53 cal	
3/4 tazas de Arroz		699,80 cal	
40 gr de Cebolla Perla		27,88 cal	
2 Tomates Riñon		47,68 cal	
4 Dientes de Ajo Macho		11,99 cal	
4 Papas		368,40 cal	
60 gr de Arveja		71,52 cal	
100 gr de Zanahoria		44,60 cal	

Imagen N° 20: Pantalla secundaria con los valores nutricionales de cada plato
Elaborado por: Buitrón, K (2019)

1. Valor nutricional, en esta pantalla se expone la cantidad de calorías por cada ingrediente y por todo el plato basado en porciones, esto permite al usuario conocer la cantidad de calorías que tienen cada platillo si se lo consumiera o prepararía.

Implementación

Esta etapa de implementación hace referencia a la introducción de la aplicación por parte de los usuarios desde su celular o smartphone, para poder acceder a esta aplicación móvil es necesario tener acceso a internet debido que la instalación parte de una descarga.

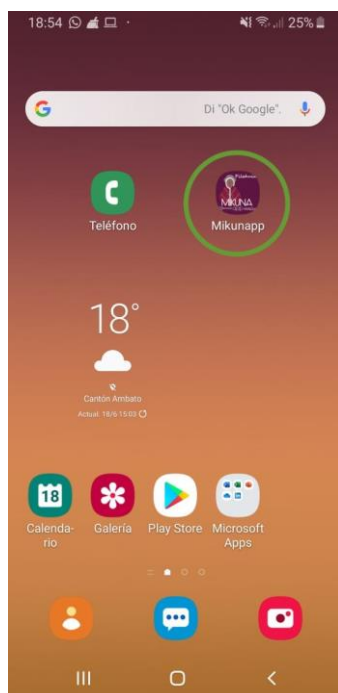


Imagen N° 21: Pantalla del móvil con el ícono de la Aplicación
Elaborado por: Buitrón, K (2019)

Para acceder a la aplicación no es indispensable una conexión de internet continua, sin embargo, pero para acceder al formulario de contacto si se necesita de una conexión debido que el formulario es enviado en línea.

Evaluación

Para esta etapa se usó la herramienta de la metodología TAM, consiste en una encuesta basada en la aceptación tecnológica por parte del usuario que tuvo acceso a la aplicación móvil desde una percepción directa para el uso cotidiano.

Metodología TAM

La metodología de TAM se traduce en un Modelo de Aceptación Tecnológica, ésta abarca varias disciplinas como la psicología social, aportando en el grado de aceptación que ha tenido la sociedad en base a las nuevas tecnologías introducidas.

La presuposición de esta metodología tiene dos resultados, con el post análisis se define si la población está dispuesta a colaborar con más novedades o, si por el contrario, se otorga mas conservadora, sin embargo hay que tomar en cuenta que se puede comparar entre dos grupos de una misma sociedad aún teniendo las mismas facilidades y herramientas se pueden demorar una más que la otra en adaptar estas nuevas tecnologías.

El modelo TAM engloba la utilidad percibida que consiste en definir quién va a ganar con el uso de la tecnología; también engloba la factibilidad percibida de uso, esto hace referencia al esfuerzo o las tareas que se van a dejar de realizar de manera normal gracias a las nuevas tecnologías; por otro lado, se tuvo la actitud hacia el uso, esto mostró que las personas que están predispuestas a aprender son las que más rápido lo van hacer; y finalmente se tuvo la intención hacia el uso, esto define si la adaptación de las personas va a ser a largo o corto plazo dependiendo de la pre disposición de los usuarios.

CAPITULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. Análisis y discusión de los resultados

Para el desarrollo del análisis de los resultados de la encuesta se ha tomado en consideración las preguntas más relevantes de la encuesta, la misma que ha sido validada mediante el estadístico Alfa de Cronbach.

A continuación, se describen las preguntas que fueron tomadas de la encuesta realizada a una muestra de 100 personas de la comunidad de Pilahuín.

Pregunta 2. Cree usted que su comunidad ha olvidado las prácticas alimentarias de “antaño” al momento de preparar los alimentos tanto típicos y tradicionales.

Tabla N° 2: Prácticas Alimentarias de Antaño al preparar alimentos típicos y tradicionales

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy frecuentemente	19	19,0	19,0	19,0
	Frecuentemente	41	41,0	41,0	60,0
	Ocasionalmente	32	32,0	32,0	92,0
	Raramente	5	5,0	5,0	97,0
	Nunca	3	3,0	3,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

Elaborado por: Buitrón, K. (2019)

Fuente: Encuesta realizada a la comunidad Pilahuín

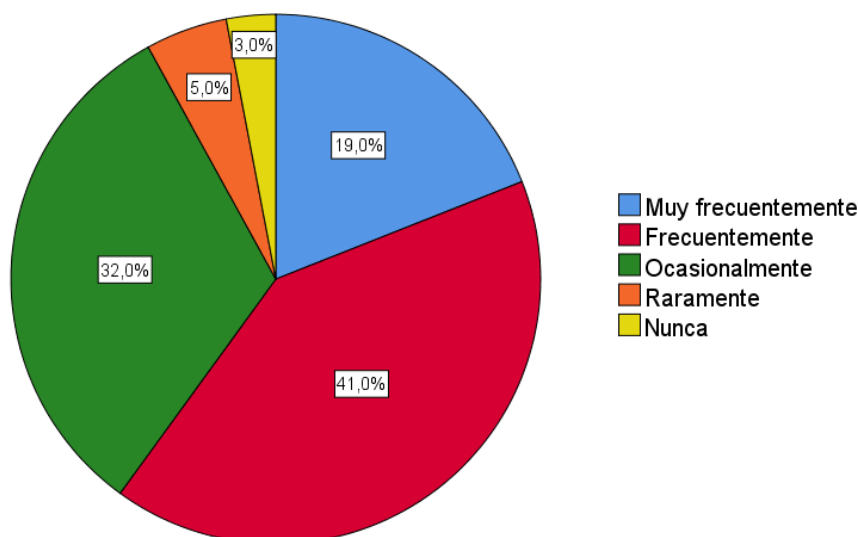


Gráfico N° 1: Prácticas Alimentarias de Antaño al preparar alimentos típicos y tradicionales

Elaborado por: Buitrón, K. (2019)

Fuente: Encuesta realizada a la comunidad Pilahuín

Análisis y discusión

De un total de 100 personas que corresponden al 100% de la muestra, el 41% y el 19% equivalente a 60 personas afirman que su comunidad ha olvidado las prácticas alimentarias, el 32% que son 32 personas manifiestan que ocasionalmente olvidan las prácticas alimentarias tradicionales, el 5% y 3% equivalente a 8 personas mencionan que raramente o nunca lo olvidan.

Resultados que nos permiten conocer que las personas de Pilahuín sienten que las culturas alimenticias tradicionales se están perdiendo, siendo distintas las formas de preparar los alimentos tanto típicos y tradicionales

Pregunta 4. Cuál es la importancia en la comunidad de los saberes al momento de preparar los alimentos.

Tabla N° 3: Importancia de los saberes al momento de preparar los alimentos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy importante	44	44,0	44,0	44,0
	Importante	50	50,0	50,0	94,0
	Moderadamente importante	6	6,0	6,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: SPSS Statistics

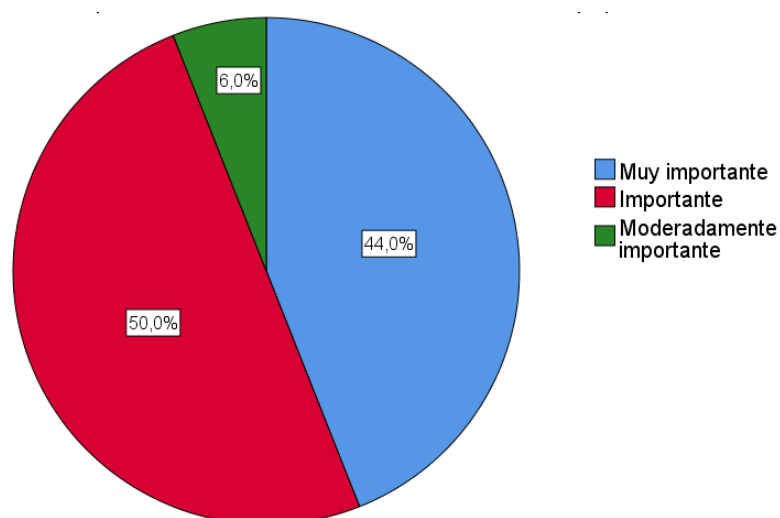


Gráfico N° 2: Importancia de los saberes al momento de preparar los alimentos

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: SPSS Statistics

Análisis y discusión

De un total de 100 personas que viven en Pilahuín, el 50% mencionan que es importante los saberes al momento de preparar los alimentos, un 44% piensan que es muy importante los saberes y el 6% restante menciona que es moderadamente importante. Información que nos permite afirmar que la mayoría de personas están de acuerdo que es de gran importancia conocer las formas, métodos y procesos que conlleva la elaboración de platos típicos de la región.

Pregunta 8. Con qué frecuencia usted usa aplicaciones móviles conectadas a internet.

Tabla N° 4: Frecuencia con la que se usa aplicaciones móviles conectadas a internet.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy frecuentemente	42	42,0	42,0	42,0
	Frecuentemente	19	19,0	19,0	61,0
	Ocasionalmente	21	21,0	21,0	82,0
	Raramente	14	14,0	14,0	96,0
	Nunca	4	4,0	4,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: SPSS Statistics

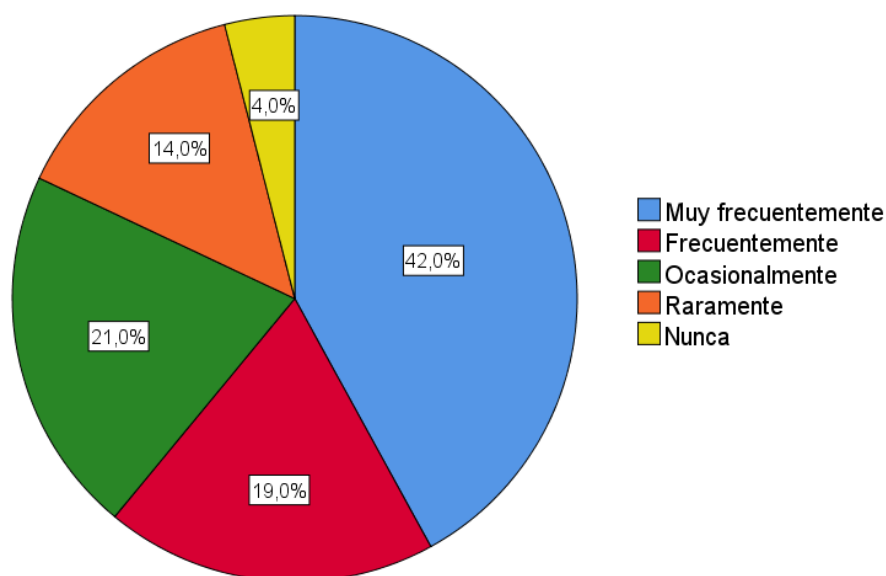


Gráfico N° 3: Frecuencia con la que se usa aplicaciones móviles conectadas a internet.

Fuente: Encuesta realizada

Elaborado por: SPSS Statistics

Análisis y discusión

De un total del 100% de encuestados, el 42% y el 19% equivalente a 61 personas usan aplicaciones móviles conectadas a internet muy frecuentemente y frecuentemente respectivamente, el 21% menciona que ocasionalmente usa aplicaciones móviles, el 14% y el 4% equivalente a 18 personas mencionan que raramente o nunca usan aplicaciones. Resultados que permiten afirmar que la mayor parte de pobladores de Pilahuín utilizan aplicaciones móviles.

Pregunta 11. Considera usted que su comunidad debería ofertar turismo digital.

Tabla N° 5: Oferta del Turismo digital.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	53	53,0	53,0	53,0
	De acuerdo	29	29,0	29,0	82,0
	Indeciso	16	16,0	16,0	98,0
	En desacuerdo	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: SPSS Statistics

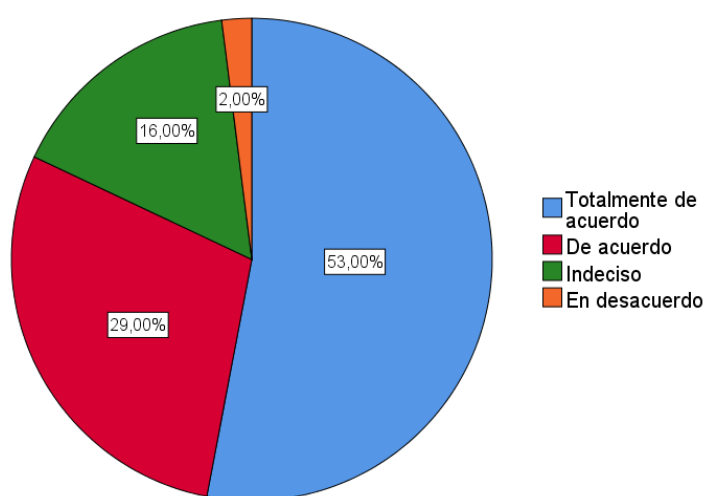


Gráfico N° 4: Oferta del Turismo Digital

Fuente: Encuesta realizada

Elaborado por: SPSS Statistics

Análisis y discusión

De un total de 100 personas que corresponden al 100% de la muestra de la población, el 53% y el 29% están totalmente de acuerdo y de acuerdo que la comunidad debería ofertar turismo digital, el 16% están indecisos y un 2% están en desacuerdo con que la comunidad oferte turismo digital. Se puede afirmar que la mayoría de persona si les gustaría que Pilahuín sea una comunidad impulsada por el turismo digital.

3.1.1. Análisis y discusión de los resultados de la post-encuesta

Para el desarrollo del análisis de los resultados de la post-encuesta se ha tomado en consideración las preguntas de la herramienta de TAM.

Después de haber mostrado la app Mikunapp a 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

A continuación, se describen las preguntas que fueron tomadas de la encuesta realizada a una muestra de 8 personas ajenas a la investigación y a la comunidad de Pilahuín.

Pregunta 19.1 Encuentro que la app es útil en mi aprendizaje sobre la cocina tradicional

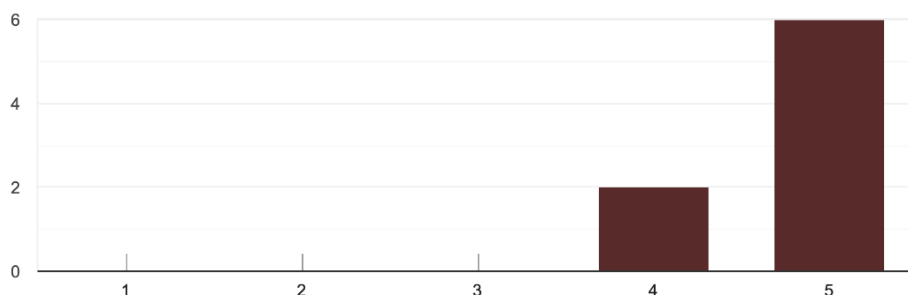


Gráfico N° 5: Utilidad de la app en el aprendizaje sobre la cocina tradicional

Fuente: Encuesta realizada a usuarios de la aplicación móvil (Google Formularios)

Elaborado Por: Buitrón, K (2019)

Análisis y discusión

De un total de 8 personas, 6 personas están totalmente de acuerdo con el aprendizaje sobre la cocina tradicional en cuanto a la utilidad que ofrece la aplicación móvil, mientras que 2 personas están de acuerdo con la utilidad de la misma para el aprendizaje. Se puede afirmar que la aplicación aporta casi en su totalidad a la enseñanza de la cocina tradicional de la comunidad a los usuarios potenciales.

Pregunta 20.2 Mi interacción con la app es clara y sencilla para mí.

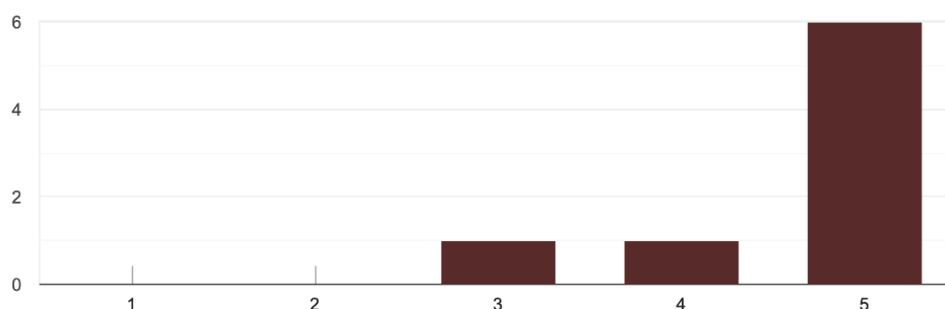


Gráfico N° 6: Claridad y sencillez en la interacción con la app

Fuente: Encuesta realizada a usuarios de la aplicación móvil (Google Formularios)

Elaborado Por: Buitrón, K (2019)

Análisis y discusión

De un total de 8 personas, 6 personas están totalmente de acuerdo con la claridad y la sencillez en cuanto al uso de la aplicación, es decir no existe alguna complejidad para las 6 personas, mientras que 1 persona está de acuerdo con la facilidad del uso y 1 persona no está ni en desacuerdo ni de acuerdo con la facilidad de la app. Se puede afirmar que la aplicación no es de mayor dificultad para el uso por parte de los usuarios, pero sin embargo, se puede mostrar un manual rápido para aquellas personas que no logren usarla de manera rápida y natural.

Pregunta 21.3 Utilizar la app para el aprendizaje es una buena idea.

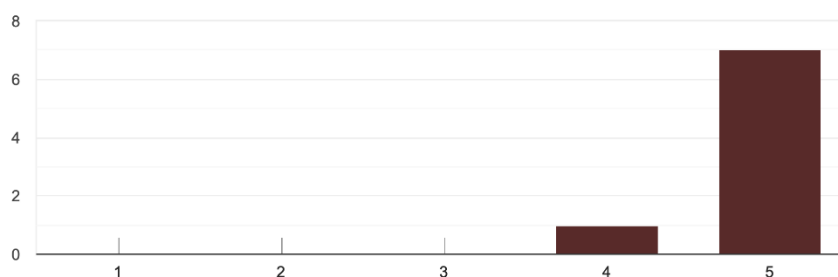


Gráfico N° 7: Es buena idea utilizar la app para el aprendizaje

Fuente: Encuesta realizada a usuarios de la aplicación móvil (Google Formularios)

Elaborado Por: Buitrón, K (2019)

Análisis y discusión

De un total de 8 personas, 7 personas están totalmente de acuerdo con la utilización de la aplicación para el aprendizaje, es decir el 87,5 %; mientras que 1 persona está de acuerdo con la app para el aprendizaje. Se puede decir que la aplicación esta está destinada tanto para la enseñanza como el aprendizaje de los usuarios potenciales.

Pregunta 22.4 Utilizar la app para el aprendizaje es una buena idea.

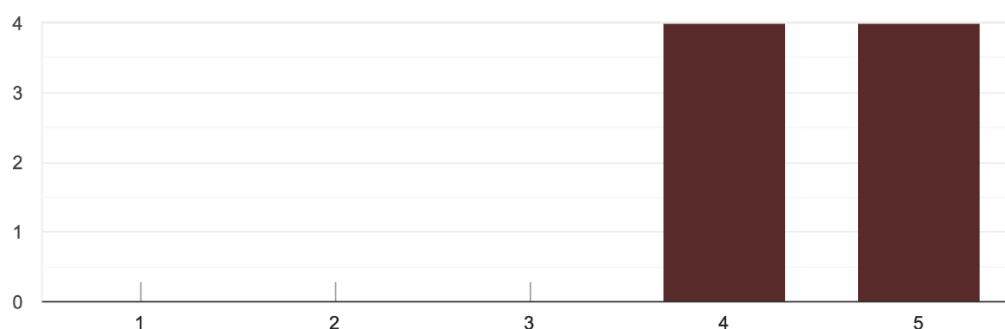


Gráfico N° 8: Aprendizaje más interesante a través del app

Fuente: Encuesta realizada a usuarios de la aplicación móvil (Google Formularios)

Elaborado Por: Buitrón, K (2019)

Análisis y discusión

De un total de 8 personas, 4 personas están totalmente de acuerdo con la app para hacer más interesante el aprendizaje sobre cocina, mientras que 4 personas están de acuerdo. Se puede afirmar que la aplicación permite un aprendizaje más interesante sobre la cocina, debido que el 100 % está sobre la media e indica que nadie está en desacuerdo la app para el aprendizaje.

Pregunta 23.5 Utilizar esta app para el aprendizaje de cocina es divertido

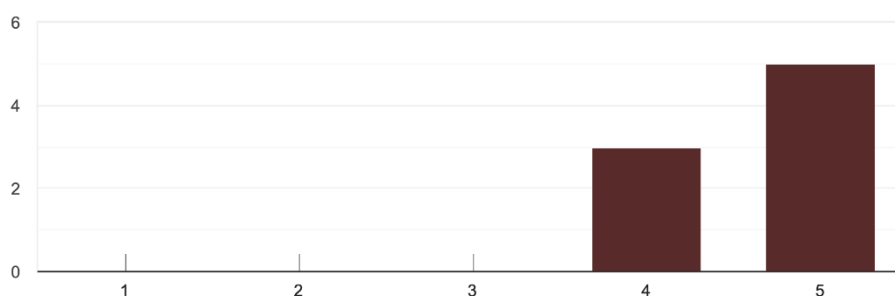


Gráfico N° 9: Aprendizaje divertido de cocina a través de la app

Fuente: Encuesta realizada a usuarios de la aplicación móvil (Google Formularios)

Elaborado Por: Buitrón, K (2019)

Análisis y discusión

De un total de 8 personas, 5 personas están totalmente de acuerdo con la app en cuanto a un aprendizaje de cocina de una manera divertida, mientras que 3 personas están de acuerdo con el aprendizaje divertido. Se puede afirmar que la aplicación no es monótona y permite un aprendizaje entretenido para el usuario.

Pregunta 24.6 La gente que me rodea piensa que yo debería utilizar esta app para mi aprendizaje en cocina

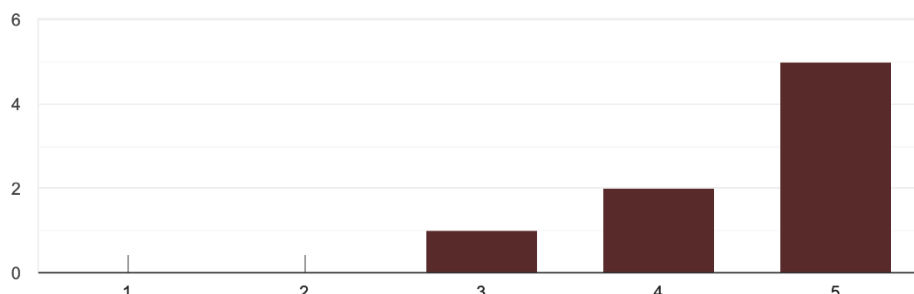


Gráfico N° 10: Aprendizaje de cocina por inspiración a través de la app
Fuente: Encuesta realizada a usuarios de la aplicación móvil (Google Formularios)
Elaborado Por: Buitrón, K (2019)

Análisis y discusión

De un total de 8 personas, 5 personas están totalmente de acuerdo que la gente que los rodea piensa que la app se debería utilizar para el aprendizaje de cocina, mientras que 2 personas están de acuerdo con el aprendizaje por inspiración de la gente que los rodea, y por otro lado, hay una persona que expresa que no está de acuerdo ni en desacuerdo con la inspiración de la aplicación para un uso de aprendizaje de cocina. Se puede afirmar que la aplicación en su mayoría es aceptada por la gente que rodea a otros usuarios e inculca de una manera para el aprendizaje de cocina a través de esta.

Pregunta 25.7 Tengo los recursos necesarios para utilizar la app en la cocina

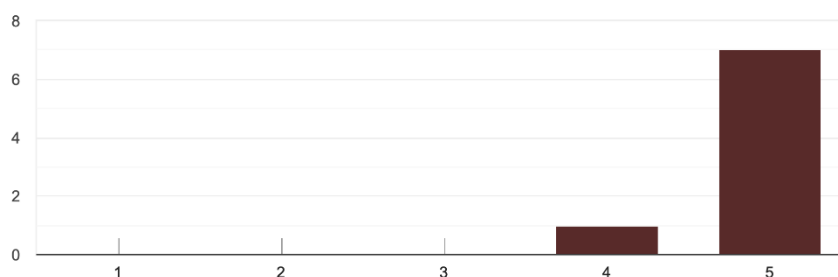


Gráfico N° 11: Aprendizaje de cocina por inspiración de la gente que nos rodea a través de la app

Fuente: Encuesta realizada a usuarios de la aplicación móvil (Google Formularios)

Elaborado Por: Buitrón, K (2019)

Análisis y discusión

De un total de 8 personas, 7 personas están totalmente de acuerdo con los recursos que poseen para utilizar la app en la cocina, mientras que 1 persona está de acuerdo los recursos que tiene para el uso de la app en la cocina. Se puede afirmar que los requisitos necesarios para el uso de la app son mínimos y los posee la mayoría de los usuarios potenciales siendo una mínima de exigencia para el mismo como lo es un smartphone o tablet y una conexión a internet.

Pregunta 26.8 Tengo el conocimiento necesario para utilizar la app en la cocina.

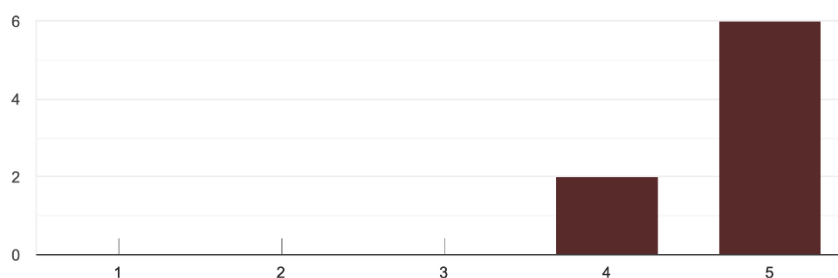


Gráfico N° 12: Conocimiento necesario de la gente para usar la app en la cocina
Fuente: Encuesta realizada a usuarios de la aplicación móvil (Formularios Google)
Elaborado Por: Buitrón, K (2019)

Análisis y discusión

De un total de 8 personas, 7 personas están totalmente de acuerdo con el conocimiento que poseen para utilizar la app en la cocina, mientras que 1 persona está solamente de acuerdo con el conocimiento necesario para el uso del mismo. Se puede afirmar que el conocimiento para la utilización de la app no abarca un extenso aprendizaje, de lo contrario, es un conocimiento mínimo para personas que usualmente están relacionadas con la utilización de aplicaciones móviles y de interfaces sencillas con botones e imágenes fáciles para el usuario.

Pregunta 34.16 Recomendaría el uso de esta app para el aprendizaje a un compañero o amigo

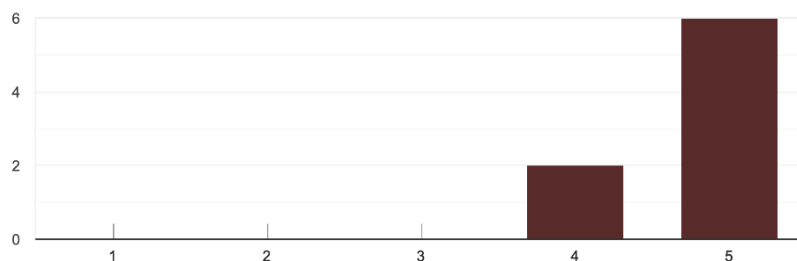


Gráfico N° 13: Recomendación del uso de la app a compañeros o amigos
Fuente: Encuesta realizada a usuarios de la aplicación móvil (Fomularios Google)
Elaborado Por: Buitrón, K (2019)

Análisis y discusión

De un total de 8 personas, 6 personas están totalmente de acuerdo en cuánto a compartir la aplicación a compañeros y amigos para poder disfrutar del aprendizaje, mientras que 2 personas afirman que están de acuerdo a compartir la aplicación móvil. Se puede afirmar que la aplicación ha logrado una interfaz amigable y de fácil uso para los usuarios potenciales sin necesidad de un conocimiento basto en uso de nuevas tecnologías.

3.2. Verificación de hipótesis

La investigación cuenta con el análisis de dos hipótesis planteadas, las mismas que fueron comprobadas mediante estadísticos no paramétricos que se ajustan a la verificación de la hipótesis. Para esta investigación se tomó una muestra no probabilística intencionada de 100 personas. De acuerdo a la prueba no paramétrica de Kolmogorov Smirnov de una muestra relacionada se tienen los siguientes datos como lo muestra la tabla 5.

Tabla N° 6: Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra

		Considera usted que su comunidad debería ofertar turismo digital.
N		100
Parámetros normales^{a,b}	Media	1,6700
	Desv. Desviación	,81718
Máximas diferencias extremas	Absoluto	,324
	Positivo	,324
	Negativo	-,206
Estadístico de prueba		,324
Sig. asintótica(bilateral)		,000 ^c
a. La distribución de prueba es normal.		
b. Se calcula a partir de datos.		
c. Corrección de significación de Lilliefors.		

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: SPSS Statistics

La tabla 5 muestra el número de la población a la que se realizó la encuesta, es decir, N es igual 100 personas; dentro de los parámetros normales se calcula una media de 1,6700 y una desviación estándar de 0,81718; el estadístico de prueba identifica un valor de $\pm 0,324$, a su vez, el cálculo de la significancia bilateral es menor a 0,05, concluyendo con esto que se rechaza la Hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, es decir, H₁: las culturas alimentarias indígenas APORTAN en el turismo digital.

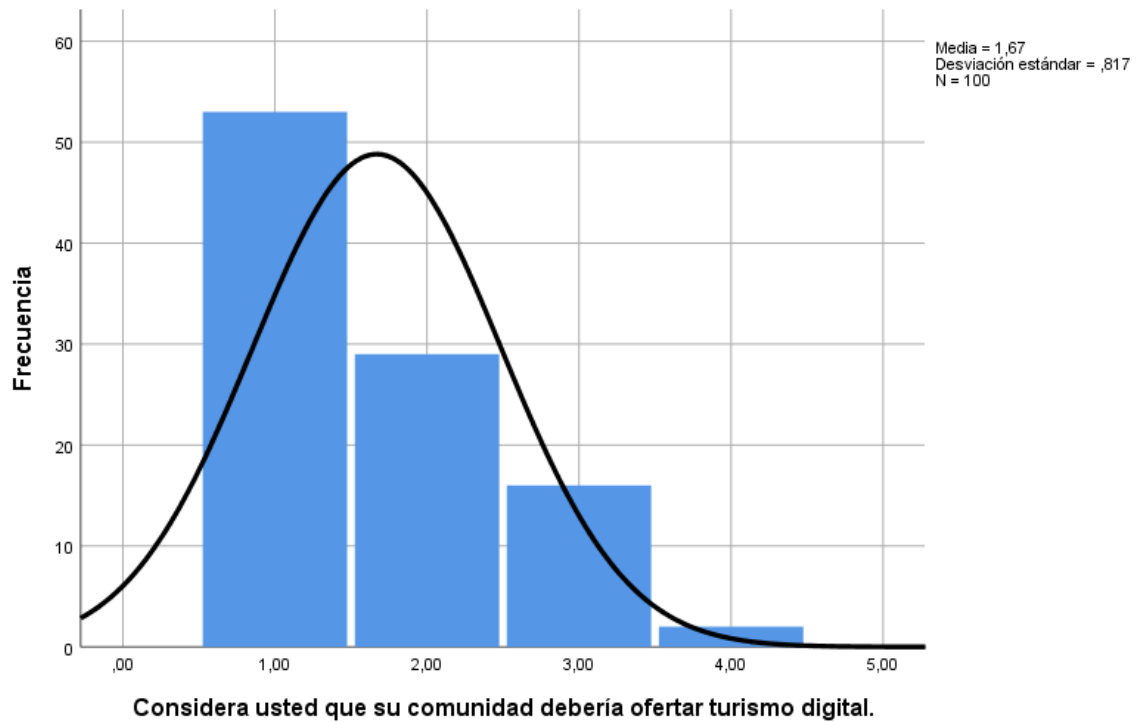


Gráfico N° 14: Histograma normal

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: SPSS Statistics

De acuerdo al gráfico 5 se puede comprender que, los datos están distribuidos hacia la izquierda, es decir se tiene una asimetría con tendencia a la aceptación expuesta en la pregunta 11 de la encuesta aplicada a la población, en donde la escala 1 afirma que está **muy de acuerdo** en que la comunidad debería ofertar un turismo digital.

CAPITULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 Conclusiones

- Se investigó varias relaciones de las Culturas Alimentarias Indígenas y el Turismo Digital como sus elementos básicos, la influencia de la buena comunicación, la publicidad y la interrelación de las nuevas tecnologías con la cultura.
- Las principales características de la cultura alimentaria indígena existente en la comunidad de Pilahuín hace referencia a los platillos de antaño aun elaborados por la comunidad. De acuerdo con el trabajo de campo realizado in situ, la cultura alimentaria es muy similar a la de los ancestros de la localidad, pero con pequeñas diferencias en sus preparaciones, pero basándose en su mayoría en productos cosechados localmente.
- El Turismo digital de la comunidad de Pilahuín es nulo casi en su totalidad debido a la falta de proyectos enfocados en las nuevas tecnológicas para una oferta turística proyectada a un turismo 3.0; esto se debe a que el turismo no es determinado como una actividad de ingreso económico primordial para la comunidad debido que hay una orientación inclinada más al cultivo de alimentos.
- El espacio virtual diseñado en base a la cultura alimentaria de la comunidad de Pilahuín ha sido creado para promover un turismo digital, beneficiando así a los habitantes de la comunidad de Pilahuín al igual que a la provincia de Tungurahua al expandir su propuesta turística y de igual forma a los turistas potenciales en busca de experiencias culturales, gastronómicas y de un turismo sostenible.

4.2 Recomendaciones

- Fomentar los saberes en los habitantes de la comunidad de Pilahuín para mantener la preparación de los platos típicos y tradicionales y así evitar una desmemoria de lo que hoy es considerado como patrimonio alimentario, esto junto con los gobiernos parroquiales y provinciales.
- Demostrar la importancia de la correlación de las nuevas tecnologías con el Turismo y los posibles resultados en cuanto a crecimientos organizacionales y económicos para las comunidades indígenas.
- Generar proyectos y motivar a las diferentes comunidades indígenas en producir plataformas digitales para crear así referentes de las comunidades con una oferta turística promovida a través de medios digitales ampliando su mercado potencial y promoviendo el turismo como actividad económica de primera mano basándose en su identidad cultural.


Referencias bibliográficas


- Berg, L., & Vance, J. (2016). Industry use of virtual reality in product design and manufacturing: A survey. *Virtual Reality*, 21(1), 1–17.
- Bonetti, F., Warnaby, G., & Quinn, L. (2018). Augmented reality and virtual reality in physical and online retailing: A review, synthesis and research agenda. In T. Jung, & M. tom Dieck (Eds.). *Progress in IS* (pp. 119–132).
- Calderón, E., Taboada, R., Argumedo, A., Ortiz, E., López, A., & Jacinto, C. (2016). *Cultura Alimentaria: clave para el diseño de estrategias de mejoramiento nutricional de poblaciones rurales*. Universidad Autónoma del Estado de México: Sistema de Información Científica Redalyc.
- Camacho, J., Cervantes, F., Cesín, A., & Palacios, I. (2019). Los alimentos artesanales y la modernidad alimentaria. *Estud. soc. . Rev. aliment. contemp. desarro. reg.* vol.29 no.53 .
- Curras, R., Ruiz, C., Sanchez, I., & Garcia, S. (2017). Determinantes de la retención de clientes en los entornos virtuales. El rol del riesgo percibido en el contexto de los servicios turísticos. *Spanish Journal of Marketing – ESIC Volume 21, Issue 2*.
- Domínguez, A., Villanueva, A., Arriaga, C., & Espinoza, A. (2016). Alimentos artesanales y tradicionales: el queso Oaxaca como un caso de estudio del Centro de México. *México: Estudios sociales*, 19(38), 165-193.
- Fischler, C. (2015). *Gastronomía y gastronomía: sabiduría del cuerpo y crisis biocultural de la alimentación contemporánea*. En J. Contreras (Comp.), *Alimentación y cultura: necesidades gustos y costumbres*. España: Universidad de Barcelona.
- Flavián, C., Ibáñez, S., & Orús, C. (2018). El impacto de las tecnologías de realidad virtual, aumentada y mixta en la experiencia del cliente . España, Zaragoza: *Journal of Business Research*.
- Flores, P., Vázquez, O., & Quintero, M. (2017). ¿Soberanía, seguridad, autosuficiencia o crisis alimentaria? Caso de México y la región este de África. *Problema básico en salud y calidad de vida. . Rev. Dig. Universitaria*. 13:(8):2-19.
- González, C., Zacarías, I., Domper, A., Fonseca, L., Lera, L., & Vio, F. (2016). Evaluación de un programa de entrega de frutas con educación nutricional en


- escuelas públicas rurales de la Región Metropolitana. Chile: Rev Chil Nutr. Vol. 41, Núm. 3.
- Guerrero, J. (2017). APLICACION MOVIL COMO HERRAMIENTA DE DIFUSION DE LA GASTRONOMIA AMBATEÑA. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Huang, D., Goo, J., Nam, K., & WooYoo, C. (2017). Tecnologías inteligentes de turismo en la planificación de viajes: el papel de la exploración y la explotación. *Information & Management* Volume 54, Issue 6.
- Leea, S., & Trimi, S. (2018). Innovación para crear un futuro inteligente. *Journal of Innovation & Knowledge* Volume 3.
- Leyva, D., & Pérez, A. (2015). Pérdida de las raíces culinarias por la transformación en la cultura alimentaria . Mexico: Rev. Mex. Cienc. Agríc vol.6 no.4 Texcoco.
- López, A., & Verdesoto, E. (2017). Turismo 2.0 como herramienta para promocionar los atractivos culturales de Guayaquil . *INNOVA Research Journal*, Vol 2, No. 6.
- Meiliana, D., Rizal, M., Hidayat, N., Viani, A., & Dewi, S. (2017). Aplicación móvil inteligente de viaje para el turismo de Indonesia. *Procedia Computer Science* Volume 116.
- Organista-Sandoval, J., McAnally-Salas, L., & Lavigne, G. (2013). El teléfono inteligente (smartphone) como herramienta pedagógica. Guadalajara: Universidad de Guadalajara.
- Putri, A., Putu, G., Handayani, W., & Munajat, Q. (2017). Motivación de los usuarios para compartir información en las redes sociales . *Procedia Computer Science* Volume 124.
- Reichstein, C., & Härting, C. (2018). Potenciales de las cambiantes necesidades de los clientes en un mundo digital: un modelo conceptual y recomendaciones para la acción en el turismo. *Procedia Computer Science* Volume 126.
- Restrepo, S., & Maya, G. (2015). La familia y su papel en la formación de los hábitos alimentarios en el escolar. Un acercamiento a la cotidianidad. . *Boletín de Antropología Universidad de Antioquía*. Vol. 19, Núm. 36.
- Salas, M., Borja, O., Gómez, J., García, C., & Gutiérrez, J. (2018). La huella digital de los turistas en las ciudades: comparando fuentes de Big Data. *Tourism Management* Volume 66.

- Sánchez, C., Rodríguez, C., Meléndez, G., & Figueroa, G. (2016). La importancia de la gobernanza en la seguridad alimentaria ante un panorama de volatilidad en el precio internacional de los alimentos. México: *Perfiles de las Ciencias Sociales*. 1:2:11-40.
- Sheehy, T., Kolahdooz, F., Schaefer, S., Douglas, D., Corriveau, A., & Sharma, S. (2014). Los patrones alimentarios tradicionales se asocian con una mejor calidad de la dieta y una mejor adecuación dietética en los pueblos aborígenes de los Territorios del Noroeste. Canadá: *J Hum Nutr Diet* 28.
- Urzúa, A., Caqueo, A., Urizar, N., Albornoz, P., & Jara, C. (2018). Calidad de vida en la infancia: estudio comparativo entre una zona rural y urbana en el norte de Chile. Chile: *Rev Chil Pediatr*. Vol. 84, Núm. 3.

Anexos

PRODUCTOS ELABORADOS		
Nombre del Producto	Cuy asado con papas	
Ancestralidad	Prehispánico; Técnica de asado: Precolombina.	
Época de Consumo	Festivo y cotidiano en algunas localidades.	
Lugares de Consumo	Espacios festivos, Festividades de pueblo, Celebraciones familiares, Locales comerciales y mercados.	
Descripción	El cuy asado se lo considerado como un plato fuerte en fiestas típicas y tradicionales en la sierra andina, servido con papas, abas, mellocos o choclos cocinados. Este plato es uno de los más tradicionales en fiestas y eventos importantes de los Andes. Su elaboración representa un ingreso económico importante para las personas de la Sierra Ecuatoriana.	
Zonas tradicionales de consumo		
Parroquia, Cantón	Época de Consumo	Sectores (lugares)
Tungurahua	Todo el año	Pelileo, Ficoa, Mocha, Cevallos, Pilahuin.
Ingredientes	Formas de preparación	
Cuy entero, papas, ajo, cebolla blanca, cebolla paiteña, manteca de chanco, sal, comino, pimienta, achiote, lechuga, salsa de maní.	Un día antes de la preparación se escoge el cuy entre 3 y 4, luego condimentar el cuy con: comino, ajo, pimienta y sal. Dejar reposar por 12 horas. Al día siguiente, antes de asarlo se lo baña en achiote junto con la cebolla blanca. Para asarlo, se lo atraviesa el cuerpo del cuy con un palo desde la cabeza hasta las patas, girarlo un par de veces para que su cocción sea homogénea, untando el achiote y cebolla al par. Este proceso tarde entre 10 y 15 minutos dependiendo del tamaño del cuy. Para preparar las papas, colocar una olla con agua, poner las papas peladas y cocinarlo a fuego lento. Aparte se prepara una refrito con manteca de chanco, cebolla paiteña, sal, comino, ajo y pimienta. Servir el cuy asado, sobre una hoja de lechuga junto a las papas cocinadas y bañar con salsa de maní.	
Propiedades	El cuy asado es un plato de alto valor nutricional, en carbohidratos, en proteína animal y vegetal necesaria para la formación de tejidos en el cuerpo. Aporta también ácidos grasos esenciales provenientes del maní y aguacate, necesarios para una buena función cerebral y del sistema cardiovascular. Este plato también provee vitamina C, calcio, fósforo, potasio y magnesio. Chirinos (2008).	
Estado de conservación	Común: Se encuentra muchas cuyeras o criaderos de cuy en toda la sierra Andina en especial en la provincia de Tungurahua, declarada como la segunda ciudad más grande en venta y criaderos de cuyes. Donde existen lugares comerciales o mercados donde las personas preparan y consumen los cuyes asados.	

PRODUCTOS ELABORADOS		
Nombre del Producto	Fritada con Mote	
Ancestralidad	Época Colonial; Técnica de Hervido.	
Época de Consumo	Festivo y cotidiano en algunas localidades.	
Lugares de Consumo	Espacios festivos, Festividades de pueblo, Celebraciones familiares, Locales comerciales y mercados.	
Descripción	Es un plato típico de la gastronomía de Ecuador, su componente principal es la carne de cerdo frita. Es una comida tradicional de la región Sierra y se lo acompaña de varios granos.	
Zonas tradicionales de consumo		
Parroquia, Cantón	Época de Consumo	Sectores (lugares)
Región Sierra	Todo el Año	Ambato, Pilahuin, Riobamba, Quito, Ibarra, Cuenca.
Ingredientes	Formas de preparación	
Carne de cerdo, manteca de cerdo, cebolla blanca, ají, comino, sal, pimienta, mote, maduro.	La carne de cerdo se cocina en agua hirviendo con condimentos varios, puede ser con cebolla y ajo; luego se fríe con la grasa del cerdo en una paila de bronce sobre las llamas. Se acompaña de mote, maduro frito y demás.	
Propiedades	Es un platillo alto en proteína debido a la cantidad de carne que se sirve y también en fibra y vitaminas por el acompañamiento de ingredientes que lo convierte en una porción completa de todo lo necesario en la dieta.	
Estado de conservación	Común: Se lo prepara en la mayoría de las ciudades de la Sierra debido que es aquí donde se cultiva los granos para acompañarlo.	

PRODUCTOS ELABORADOS		
Nombre del Producto	Aguado	
Ancestralidad	Contemporáneo	
Época de Consumo	Cotidiano	
Lugares de Consumo	Festividades de comunidades, restaurantes, hogares y mercados.	
Descripción	Es una sopa espesa muy popular cuyo ingrediente principal es la gallina criolla o gallina de campo, es muy espeso y puede ser considerado el plato principal.	
Zonas tradicionales de consumo		
Parroquia, Cantón	Época de Consumo	Sectores (lugares)
Esmeraldas, Manabí, Guayas, Tungurahua, Los Ríos, Azuay, Chimborazo.	Todo el año	Comunidades, Restaurantes de zonas rurales y urbanas, hogares en general
Ingredientes	Formas de preparación	
Gallina criolla, arroz, papa, cebolla, zanahoria, ajo, comino, arveja y culantro.	Para elaborar un aguado de gallina se hace un refrito y se agrega las presas de gallina con agua. Tras cocinar por un largo rato se agregan el arroz y las papas y se sigue cocinando hasta que el arroz y las papas estén listos. Al final, para servir se le agrega el culantro picado. La cocción lenta y larga de la gallina de campo es muy importante en esta preparación, puesto que es necesaria para que la carne quede suave, y los huesos y cartílagos suelten su jugo.	
Propiedades	Esta sopa tiene la fama de ayudar a los convalecientes y sobre todo a los que están enfermos con resfriado o gripe. Es muy común que se prepare en casa cuando hay una persona enferma.	
Estado de conservación	Común, aunque la preparación patrimonial con gallina vieja del campo es escasa.	

PRODUCTOS ELABORADOS		
Nombre del Producto	Conejo asado	
Ancestralidad	Prehispánico criollizado. Existen conejos nativos y sin duda fueron asados ancestralmente; sin embargo, el conejo que hoy se usa es el europeo.	
Época de Consumo	Cotidiano	
Lugares de Consumo	Locales comerciales y mercados.	
Descripción	Es un plato sabroso y bastante sencillo cuyo protagonista principal es el conejo, al que lo acompañan papas, arroz y ensalada.	
Zonas tradicionales de consumo		
Parroquia, Cantón	Época de Consumo	Sectores (lugares)
Todo el país, principalmente la región Sierra	Todo el Año	Carchi, Imbabura, Pichincha, Cotopaxi, Tungurahua, Bolívar, Chimborazo, Cañar, Azuay, Loja. (Romero, 2016 c, d, e y f; Murillo, 2016; Carrera, 2016 c; Carrera, García y Unigarro, 2014b).
Ingredientes	Formas de preparación	
Conejo, comino, cebolla, ajo, culantro, papas, lechuga, tomate.	La preparación inicia con la adobada de la carne. Una vez adobado, se lo coloca en un horno o pondo de barro junto con una rama de árbol de capulí y se lo deja por una hora a fuego lento o sobre las brasas. Una vez cocinada la carne se sirve acompañada de papas peladas, arroz y ensalada.	
Propiedades	Esta preparación aporta con proteína por la carne del conejo, aporta con carbohidratos vitaminas y minerales de sus complementos.	
Estado de conservación	Común. Aunque la manera tradicional de prepararlo, con conejo silvestre y sus tradicionales ingredientes está en peligro.	



ENCUESTA



Proyecto: Laboratorio de cocina tecnoemocional y de los sentidos caso de estudio. patrimonio alimentario ecuatoriano.

Tema: Culturas alimentarias indígenas en el turismo digital Caso de estudio: Comunidad Pilahuín.

Objetivo: Levantar información sobre la cultura alimentaria indígena y TurismoDigital de la comunidad de Pilahuín.

Instrucciones:

- Lea detenidamente las preguntas
- Seleccionar la respuesta con una “X” en el casillero.

1. Considera usted que la siguiente definición es parte de la cultura:

Definición: Es todo lo aprendido, heredado y transmitido. (seleccione solo una respuesta)

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Indeciso	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
-----------------------	------------	----------	---------------	--------------------------

2. Cree usted que su comunidad a olvidado las prácticas alimentarias de “antaño” al momento de preparar los alimentos tanto típicos y tradicionales. (seleccione solo una respuesta)

Muy frecuentemente	Frecuentemente	Ocasionalmente	Raramente	Nunca
--------------------	----------------	----------------	-----------	-------

3. Cuáles son las celebraciones en su comunidad en base a la cosecha de los alimentos o agro festividades. (seleccione una o varias opciones)

Intiraymi	Pachamama	Corpus Christi	Ciclo Lunar
-----------	-----------	----------------	-------------

4.Cuál es la importancia en la comunidad de los saberes al momento de preparar los alimentos. (seleccione solo una respuesta)

Muy importante	Importante	Moderadamente importante	De poca importancia	Sin importancia
----------------	------------	--------------------------	---------------------	-----------------

5. La cultura alimentaria que tiene su comunidad se basa solo en productos locales. (seleccione solo una respuesta)

Siempre	Casi siempre	En ocasiones	Casi nunca	Nunca
---------	--------------	--------------	------------	-------

6. Que medios de comunicación conoce usted para potenciar la cultura alimentaria de su comunidad. (seleccione una o varias opciones)

Trípticos	Dípticos	Redes Sociales	Medios escritos y/o visuales	Sitios Web
-----------	----------	----------------	------------------------------	------------

7. En su comunidad se ha intentado establecer una opción de oferta turística dentro de la cultura alimentaria por medio de: (seleccione una o varias opciones)

Sitios Web		Aplicaciones móviles		Medios digitales		Medios escritos		Medios visuales	
------------	--	----------------------	--	------------------	--	-----------------	--	-----------------	--

8. Con qué frecuencia usted usa aplicaciones móviles conectadas a internet. (seleccione solo una respuesta)

Muy frecuentemente		Frecuentemente		Ocasionalmente		Raramente		Nunca	
--------------------	--	----------------	--	----------------	--	-----------	--	-------	--

9. Cuando usted se descarga una aplicación móvil a que categoría suele pertenecer. (seleccione una o varias opciones)

Ocio / entretenimiento		Educación		Finanzas		Salud y forma física		Estilo de Vida	
Alimentación		Juegos		Productividad					

10. Que aplicaciones móviles se descarga a menudo. (seleccione solo una respuesta)

Gratuitas		Pagadas	
-----------	--	---------	--

11. Considera usted que su comunidad debería ofertar turismo digital. (seleccione solo una respuesta)

Totalmente de acuerdo		De acuerdo		Indeciso		En desacuerdo		Totalmente en desacuerdo	
-----------------------	--	------------	--	----------	--	---------------	--	--------------------------	--

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. Dirección de correo electrónico *

2. 1. Sexo *

Marca solo un óvalo.

Marca solo un óvalo.

Mujer

Hombre

3. 2. Edad *

Marca solo un óvalo.

Marca solo un óvalo.

20-25

26-30

31-35

4. 3. Tipo de Discapacidad *

Selecciona todos los que corresponde.

Selecciona todos los que correspondan.

Auditiva

Visual

Intelectual

Ninguna

5. **4. 1. Dispongo de:** *

Marca solo un óvalo.

Marca solo un óvalo.

- Smartphone
- Tablet
- Smartphone y Tablet

6. **5. 2. El sistema operativo de mi Smartphone es: (si no dispone Smartphone, indique no aplica):** *

Marca solo un óvalo.

Marca solo un óvalo.

- iOS (Phone)
- Android
- Windows Phone
- Otros
- No aplica

7. **6. 3. El sistema operativo de mi Tablet es: (si no dispone de Tablet seleccione No aplica)** *

Marca solo un óvalo.

Marca solo un óvalo.

- iOS (iPad)
- Android
- Windows
- Otros
- No aplica

8. **7. 4. En el contexto de los dispositivos móviles, sé lo que es una aplicación móvil (App):** *

Marca solo un óvalo.

Marca solo un óvalo.

- Si
- No

9. **8. 5. Para descargar Apps utilizo:** *

Marca solo un óvalo.

Marca solo un óvalo.

- Mi Smartphone
- Mi Tablet
- Mi Smartphone y Tablet
- Ninguna

10. **9. 6. El tiempo que dedico a utilizar las Apps de mi Smartphone es:** *

Marca solo un óvalo.

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

Marca solo un óvalo.

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

12. **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.

Marca solo un óvalo.

- Entre 1-10
- Entre 11-20
- Entre 21-30
- Más de 30
- Ninguna
- No aplica

13. **12. 9. En el último mes, me he descargado en mi Tablet el siguiente número de aplicaciones (si no dispone de Smartphone seleccione No aplica):** *

Marca solo un óvalo.

Marca solo un óvalo.

- Entre 1-10
- Entre 11-20
- Entre 21-30
- Más de 30
- Ninguno
- No aplica

14. **13. 10. He pagado por la descarga e alguna de las Apps: ***

Marca solo un óvalo.

Marca solo un óvalo.

- Sí, en alguna ocasión
- No, nunca

15. **14. 11. En cuanto a la confianza en las Apps que me descargo: ***

Marca solo un óvalo.

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

16. **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 todos los que correspondan.

Selecciona todos los que correspondan.

- Seguridad/Privacidad
- Contenido
- Usabilidad
- Accesibilidad
- Conexión de datos
- Recomendación de un amigo/conocido/revista
- Información del proveedor/desarrollador
- Ninguna de las anteriores

17. **16. 13. La opción que considero más importante a la hora de descargarme una App es:**

Marca solo un óvalo.

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

18. 17. 14. ¿Ha utilizado alguna vez una App de cocina para mi aprendizaje en gastronomía? *

Marca solo un óvalo.
Marca solo un óvalo.

- Sí
 No

19. 18. 15. Las aplicaciones que me he descargado en mi Tablet y/o Smartphone son: (puede seleccionar mas de una opción) *

Selecciona todos los que correspondan.
Selecciona todos los que correspondan.

- De ocio (viajes, deportes, tiempo, mapas)
 Noticias
 Redes Sociales
 Correo
 Juegos
 Apps relacionadas con comida
 Otros
 Ninguna

ENCUESTA DE ACEPTACIÓN DE LA APP "Mikunapp"

Instrucción: Después de haber hecho uso de la app Mikunapp 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

20. 19. 1. Encuentro que la app es útil en mi aprendizaje sobre la cocina tradicional. *

Marca solo un óvalo.
Marca solo un óvalo.

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

21. 20. 2. MI Interacción con la app es clara y sencilla para mí. *

Marca solo un óvalo.
Marca solo un óvalo.

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

22. 21. 3. Utilizar la app para el aprendizaje es una buena idea. *

Marca solo un óvalo.

¡Marca solo un óvalo.

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

23. 22. 4. La app hace del aprendizaje de cocina más interesante. *

Marca solo un óvalo.

¡Marca solo un óvalo.

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

24. 23. 5. Utilizar esta app para el aprendizaje de cocina es divertido. *

Marca solo un óvalo.

¡Marca solo un óvalo.

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

25. 24. 6. La gente que me rodea piensa que yo debería utilizar esta app para mi aprendizaje en cocina. *

Marca solo un óvalo.

¡Marca solo un óvalo.

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

26. 25. 7. Tengo los recursos necesarios para utilizar la app en la cocina. *

Marca solo un óvalo.

¡Marca solo un óvalo.

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

27. 26. 8. Tengo el conocimiento necesario para utilizar la app en la cocina. *

Marca solo un óvalo.

¡Marca solo un óvalo.

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

28. **34. 16. Recomendaría el uso de esta app para el aprendizaje a un compañero o amigo.***

Marca solo un óvalo.

Marca solo un óvalo.

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Con la tecnología de

