



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE TURISMO**

Proyecto de Investigación previo a la obtención del Título de Licenciada  
en Turismo

**“Las actividades recreativas y el turismo millennial en el casco urbano de  
Ambato”.**

**Autora:** Cynthia Paola Santamaría Sánchez

**Tutor:** Lcdo. Christian Andrés Hidalgo Salazar, Mg.

**Ambato – Ecuador**  
**Julio, 2025**

## CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Proyecto de Investigación sobre el tema:

**“Las actividades recreativas y el turismo millennial en el casco urbano de Ambato”** de la alumna Santamaría Sánchez Cynthia Paola, estudiante de la carrera de Turismo, considero que dicho proyecto de investigación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del jurado examinador designado por el H. Consejo Directivo de la Facultad.

Ambato, julio de 2025

EL TUTOR

.....  
Lcdo. Christian Andrés Hidalgo Salazar, Mg.

**C.C.: 060487956-9**

## AUTORÍA DEL TRABAJO

Los criterios emitidos en el Proyecto de Investigación “**Las actividades recreativas y el turismo millennial en el casco urbano de Ambato**”, como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuesta son de exclusiva responsabilidad de mi persona, como autora de este trabajo de grado.

Ambato, julio 2025

LA AUTORA



.....  
Cynthia Paola Santamaría Sánchez

**C.C.: 1803496254**

## **DERECHOS DE AUTOR**

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de este Proyecto de Investigación o parte de él un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos patrimoniales de mi Proyecto de Investigación, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de esta tesis, dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autora

Ambato, julio de 2025

LA AUTORA



.....  
Cynthia Paola Santamaría Sánchez

**C.C.: 1803496254**

## **APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO**

Los miembros del Tribunal Examinador aprueban el Proyecto de Investigación, sobre el tema “Las actividades recreativas y el turismo millennial en el casco urbano de Ambato” de Cynthia Paola Santamaría Sánchez, estudiante de la carrera de Turismo, de conformidad con el Reglamento de Graduación para obtener el título terminal de Tercer Nivel de la Universidad Técnica de Ambato

Ambato, julio de 2025

Para constancia firman

\_\_\_\_\_  
Dra. Jéssica Pamela Torres Lescano Mg.  
MIEMBRO CALIFICADOR

**C.C.: 1803753829**

\_\_\_\_\_  
Lic. Mario Giovanni Romo Rojas, Mg.  
MIEMBRO CALIFICADOR

**C.C.: 1803156478**

## DEDICATORIA

*A Dios, por su amor infinito, por darme la fuerza, la sabiduría en cada paso de este camino y por todas las bendiciones que he recibido a lo largo de mi vida.*

*Ashley este logro es para ti, has sido mi motor para seguir adelante cada día y culminar con esta etapa, gracias por tu paciencia, tu amor incondicional y tus sonrisas, cada logro lo comparto contigo amor de mi vida.*

*A mi madre Myriam Sánchez por ser mi guía, mi refugio y mi fuerza en cada etapa de mi vida, por su amor incondicional y porque sin su ayuda este logro no sería posible.*

*Abuelita Blanca Bonilla por cuidar de mí, por ser mi segunda mamá y por aconsejarme para que culmine mis estudios tu amor y sabiduría han dejado huellas en mí, aunque ahora el Alzheimer cambio tu memoria yo sé que estas orgullosa de mí y este logro lo comparto contigo.*

*A María Fernanda Viteri por su sabiduría, paciencia y por sus enseñanzas a lo largo de la carrera, por ser una guía y una amiga, por su tiempo y dedicación que han sido fundamental en este proceso.*

*Cynthia Paola Santamaría Sánchez*

## **AGRADECIMIENTO**

*Como primer punto quiero agradecer a la Universidad Técnica de Ambato por ser parte de una etapa de mi vida donde pude aprender académicamente y personalmente, gracias por brindarme muchas oportunidades y retos que me impulsaron para lograr uno de mis anhelos.*

*Gracias a mis profesores por sus conocimientos brindados y sobre todo por la comprensión que tuvieron conmigo en este camino, especialmente por entender las responsabilidades que implica ser mamá, trabajar y estudiar al mismo tiempo, su empatía hizo posible para que yo pueda seguir adelante, estoy muy agradecida con ustedes especialmente con la Ing. María Fernanda Viteri, Ing. Diego Melo, Ing. Francisco Torres y Ing. Carmita Vaca, estaré siempre agradecida.*

*Cynthia Paola Santamaría Sánchez*

## ÍNDICE GENERAL

PORTADA.....	I
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR .....	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO .....	iii
DERECHOS DE AUTOR .....	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	v
DEDICATORIA .....	vi
AGRADECIMIENTO .....	vii
ÍNDICE GENERAL .....	VIII
ÍNDICE DE FIGURAS.....	X
ÍNDICE DE TABLAS.....	XI
RESUMEN EJECUTIVO .....	XIII
ABSTRACT .....	XIV

### CAPITULO 1

#### MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes investigativos.....	1
1.2 Objetivos .....	20

### CAPÍTULO II

#### METODOLOGÍA

2.1 Materiales.....	22
2.2 Métodos.....	22

### CAPÍTULO III

#### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 Análisis y discusión de los resultados.....	34
3.2 Verificación de hipótesis.....	75

## **CAPÍTULO IV**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

4.1 Conclusiones.....	78
4.2 Recomendaciones .....	79
Propuesta.....	80

#### **Anexos**

Anexo A. Carta Compromiso.....	91
Anexo B. Validación de instrumentos firmado por expertos .....	92
Anexo D. Ficha de observación .....	94
Anexo E. Preguntas validadas (encuesta).....	95

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Mapa del cantón Ambato.....	26
Figura 2. Rango de edad.....	58
Figura 3.Resultado de las actividades recreativas en Ambato .....	59
Figura 4. Resultado de mejoramiento a través de actividades recreativas.....	60
Figura 5. Resultado de las actividades promueven un estilo de vida más activo.....	61
Figura 6. Representación de dinámicas.....	62
Figura 7. Resultado de las actividades recreativas y resolución de retos.....	63
Figura 8. Resultado de experiencias auténticas.....	64
Figura 9.Resultado de interés por nuevas culturas .....	65
Figura 10. Representación del uso de redes .....	66
Figura 11. Resultado de recomendaciones digitales .....	67
Figura 12. Resultado de preferencia de alojamientos .....	68
Figura 13. Resultado de atracción por destinos emergentes .....	69
Figura 14. Resultado de experiencias vivenciales.....	70
Figura 15. Resultado actividades turísticas sostenibles .....	71
Figura 16. Resultados de cuidar el entorno en viajes.....	72
Figura 17. Resultados de identidad personal.....	73
Figura 18. Resultados del escape room.....	74
Figura 19. Modelo para el desarrollo de la propuesta .....	80

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Recursos de la investigación</i> .....	22
Tabla 2. <i>Estratos de edad</i> .....	31
Tabla 3. <i>Ficha de observación</i> .....	34
Tabla 4. <i>Rangos de edad</i> .....	58
Tabla 5. <i>Resultado de las actividades recreativas en Ambato</i> .....	59
Tabla 6. <i>Resultado de mejoramiento a través de actividades recreativas</i> .....	60
Tabla 7. <i>Resultado de las actividades promueven un estilo de vida más activo</i> .....	61
Tabla 8. <i>Representación de dinámicas</i> .....	62
Tabla 9. <i>Resultado de las actividades recreativas y resolución de retos</i> .....	63
Tabla 10. <i>Resultado de experiencias auténticas</i> .....	64
Tabla 11. <i>Resultado de interés por nuevas culturas</i> .....	65
Tabla 12. <i>Representación del uso de redes</i> .....	66
Tabla 13. <i>Resultado de recomendaciones digitales</i> .....	67
Tabla 14. <i>Resultado de preferencia de alojamientos</i> .....	68
Tabla 15. <i>Resultado de atracción por destinos emergentes</i> .....	69
Tabla 16. <i>Resultado de experiencias vivenciales</i> .....	70
Tabla 17. <i>Resultado actividades turísticas sostenibles</i> .....	71
Tabla 18. <i>Resultados de cuidar el entorno en viajes</i> .....	72
Tabla 19. <i>Resultados de identidad personal</i> .....	73
Tabla 20. <i>Resultados del escape room</i> .....	74
Tabla 21. <i>Cálculo</i> .....	75
Tabla 22.....	76

Tabla 23. Pruebas de chi – cuadrado..... 76

## **RESUMEN EJECUTIVO**

El análisis de las actividades recreativas tiene una gran importancia en el que abarca varios temas relacionados con el turismo y la educación, por lo cual tiene como objetivo investigar la relación entre las actividades recreativas y el turismo millennial en el casco urbano de Ambato, con el fin de identificar la oferta recreativa de la ciudad y sus preferencias del segmento millennial. La importancia del estudio se basa en implementar una actividad recreativa para atraer este segmento que busca experiencias innovadoras, sostenibles, tecnológicas y auténticas mediante experiencias que se conecten con los intereses de este segmento quienes priorizan sus necesidades en base a la interacción en sus viajes. La metodología aplicada en la investigación se basa en un enfoque mixto, con un alcance investigativo descriptivo, además, se utilizó instrumentos como: fichas de observación visitando museos, quintas, parques y centros comerciales para la observación directa de las actividades recreativas ya existentes y encuestas que se aplicó a 250 personas del segmento millennial basándose por rango de edades con el fin de analizar y ver sus preferencias en el turismo. Resultados, Ambato tiene una gran oferta en el turismo tanto en lo cultural como ambiental, sin embargo, no está alineado a las preferencias y expectativas de este segmento. En base a los datos obtenidos se propone realizar un escape room basado en la historia y cultura ambateña donde deberán resolver acertijos a través de la tecnología con el fin de innovar la oferta turística en la ciudad de Ambato.

**PALABRAS CLAVE: MILLENNIAL, ACTIVIDADES RECREATIVAS, ESCAPE ROOM, AUTENTICIDAD Y SOSTENIBLE.**

## **ABSTRACT**

The analysis of recreational activities is of great importance as it covers several topics related to tourism and education. Therefore, its objective is to investigate the relationship between recreational activities and millennial tourism in the urban area of Ambato, in order to identify the city's recreational offerings and its millennial segment preferences. The importance of the study lies in implementing a recreational activity to attract this segment that seeks innovative, sustainable, technological, and authentic experiences through experiences that connect with the interests of this segment, who prioritize their needs based on interaction during their trips. The methodology applied in the research is based on a mixed approach, with a descriptive research scope. In addition, instruments such as observation sheets visiting museums, country houses, parks, and shopping centers were used for direct observation of existing recreational activities, and surveys were applied to 250 people from the millennial segment based on age range, in order to analyze and observe their tourism preferences. Results show that Ambato has a wide range of cultural and environmental tourism offerings, however, it is not aligned with the preferences and expectations of this segment. Based on the data obtained, an escape room based on Ambato's history and culture is proposed. This room will involve solving puzzles using technology, aiming to innovate the city's tourism offerings.

**KEY WORDS: MILLENNIALS, RECREATIONAL ACTIVITIES, ESCAPE ROOM, AUTHENTICITY, AND SUSTAINABILITY.**

# CAPITULO I

## MARCO TEÓRICO

### 1.1 Antecedentes investigativos

#### Investigaciones antecedentes

Para la realización del presente trabajo se ha tomado en cuenta algunas investigaciones relevantes. Entre ellas el aporte de autor **Pereyra (2022)**, de la investigación “Las actividades recreativas y el uso del tiempo libre en los adolescentes” tuvo como objetivo dar a conocer los beneficios que tienen las actividades recreativas al momento de tener tiempo libre y realizarlas por la generación millennial. La metodología empleada en el artículo tiene un enfoque cualitativo donde se muestra una revisión sistemática para realizar el método prisma en el que se toma criterios importantes de revistas en tendencia. Entre los resultados obtenidos por el autor da a conocer los tipos de actividades que prefieren los adolescentes, los beneficios y el bienestar. En conclusión, se llegó a que las actividades recreativas cuando se dirigen adecuadamente y con responsabilidad son beneficios para los adolescentes.

El aporte de los autores **Jiménez Díaz et al. (2016)**, con la investigación “Beneficios de las actividades recreativas y su desempeño motor” obtuvo como objetivo identificar las principales actividades recreativas y como se relacionan con el desempeño al momento de ser aplicadas, en la actualidad existe una gran población que es inactiva y presenta ciertos problemas en su salud tanto física como mentalmente. La metodología empleada en este enfoque tiene un método mixto donde se revisa datos de los problemas causados en las personas y así mismo se analiza la relación y los beneficios que se obtiene en las actividades recreativas para mejorar el desempeño de patrones básicos. En conclusión, las actividades al aire libre también facilitan la participación en actividades físicas y recreaciones para el ser humano.

También se ha tomado el aporte del autor **Cuchiye et al. (2022)**, de su investigación la “Importancia de la implementación de un programa recreativo como herramienta para mejorar la actividad de turismo comunitario en Lloa Ecuador” que tuvo como objetivo una base esencial en que las actividades recreativas están relacionadas con la experiencia del viajero. El diseño investigativo utilizado es documental y el nivel fue descriptivo en

afirmar que la recreación es una herramienta importante en el turismo que permitirá mejorar los establecimientos. En conclusión, la implementación de actividades recreativas es de gran importancia en el turismo, gracias a que el entorno cumple con los requerimientos necesarios para realizarlo.

También se toma el siguiente aporte del autor **K. Herrera et al. (2024)**, con el tema “Actividades recreativas lúdicas como estrategia para el acercamiento del turismo en el Cantón Patate” tiene como objetivo analizar la importancia de las actividades recreativas lúdicas como táctica para el aumento del turismo, tomando en cuenta que las actividades recreativas es un derecho y una necesidad del ser humano. Se desarrollo un diseño documental en base de datos científicos donde existe un criterio que asegura que la recreación es un fundamento de gran importancia para el turismo que se pueden desarrollar en instituciones públicas o privadas. En conclusión, las actividades lúdico recreativas pueden ser una gran aportación para el turismo debido a que generan gran interés por parte de los visitantes en estos destinos, que optan con nuevas actividades que influyen en el desarrollo del turismo.

Finalmente, se ha tomado el aporte del autor **Guerrero (2017)**, Sobre su investigación de “Las actividades lúdicas y la interculturalidad en la Unidad Educativa Huachi Grande del cantón Ambato” que tuvo como objetivo involucras actividades lúdicas interculturales debido al gran auge de etnias que existe en nuestro país, además favoreciendo a la integración entre estudiantes. La metodología empleada es de un enfoque cualitativo para el sustento de datos que permiten acercarse a realidad del problema. En conclusión, con varias indagaciones se puede afirmar que las actividades en instituciones son de gran importancia que permiten rescatar actividades y juegos tradicionales lo que motiva a los estudiantes en la educación y la buena convivencia.

Además, se ha tomado la siguiente investigación del autor **Centenero (2022)**, de su investigación titulada “ Turismo millennial. Una aproximación a la influencia de la publicidad” que tuvo como objetivo viajar para vivir esas experiencias auténticas de esta generación y expresarlas al mundo. Es decir, que esta generación busca en imágenes o redes lugares que les brinden esta vivencia. La metodología empleada en el artículo tiene un enfoque cualitativo donde se revisa las bases teóricas del turismo y las imágenes publicadas actualmente para destacar los resultados obtenido de la importancia del turismo millennial. En conclusión, los resultados de este trabajo muestran la potencialidad

en el mayor de los casos que los turistas millennial se valen de las sugerencias visuales a través de plataformas para ellos luego descubrir estos destinos turísticos con una experiencia autentica.

En el siguiente contexto se ha tomado en cuenta el aporte del autor **Mancioni (2021)**, con la siguiente investigación titulada “¿Por qué viajan los millennial? ” después de la pandemia por el COVID-19 genero varios cambios en las preferencias de este segmento y en el consumo turístico, considerando las preferencias de pandemia y postpandemia con sus experiencias y expectativas a futuro. Desde un enfoque metodológico intensivo y mixto que se realizó para caracterizar conceptos claves y diseñar encuestas online para obtener los resultados de sus preferencias al momento de elegir un lugar en la actualidad, en conclusión, las actividades turísticas podrían adecuarse a las nuevas necesidades de estos turistas para una adecuada expectativa permitiendo que el turismo se adapte de esta forma a las nuevas preferencias de los millenials.

También se ha tomado en cuenta el aporte del autor **Villar (2018)**, con la siguiente investigación relevante sobre el “Ocio y turismo millennial: El fenómeno de las salas de escape” con el objetivo de analizar a este segmento y su evolución sobre esta actividad de gran importancia, con un potencial que llama la atención de los millennial. Se ha recurrido a encuestas y entrevistas entre otros, los resultados han sido reveladores de que el turista millennial está relacionado con el escapismo. En conclusión, las actividades recreativas poseen una creciente vinculación con el turismo y al ser actividades únicas hace de un negocio sin posibilidad de repetición con un éxito y un gran potencial.

Además, se toma el aporte del autor **M. J. Centenero y Faria (2022)**, con el aporte de la siguiente investigación “Turismo millennial. Una aproximación a la influencia de la publicidad de Instagram para un turismo digital” tuvo como objetivo realizar un análisis a este segmento, para comprender la elección del viaje a la hora de elegir un destino turístico a través de redes sociales y mirar las imágenes que muestran estas aplicaciones y sus experiencias. La metodología empleada es cualitativa en la que se ha revisado bases teóricas del turismo y se realizó encuestas a turistas millennial. En conclusión, los viajes que son publicados por este segmento se basan de sugerencias visuales para descubrir nuevos lugares turísticos.

También se ha tomado en cuenta el proceso de urbanización de la siguiente investigación relevante. Entre ellas el aporte del autor **Goyes-Balladares y Moya-Jiménez (2022)**, con el título de “Aprovechamiento y presentación de potencialidades sostenibles en el modelo de movilidad urbana del centro de la ciudad de Ambato” tuvo como objetivo realizar un análisis de las condiciones de la movilidad en Ambato desde un enfoque sostenible. La metodología utilizada se basó en una revisión técnica y un análisis de documentos oficiales y visitas de campo. Entre los resultados obtenidos se muestra la potencialidad y debilidades del área de estudio. Con la conclusión de que Ambato tiene una gran potencia para el turismo haciendo una reflexión sobre la movilidad para proponer estrategias encaminadas al fortalecimiento de la ciudad.

### **Teoría, modelo o posición filosófica**

La teoría de la mirada del turista, propuesta de Urry se basa en como los turistas experimentan los lugares a través de una imagen (Instagram), exploran antes de visitar un lugar o destino. Urry distingue entre turistas tradicionales y turistas nuevos que tienden a buscar experiencias auténticas como es el segmento de la generación millennial, que está marcado por la búsqueda de lo inusual y la construcción de identidad a través del viaje, se desplaza por experiencias de otros turistas y por aquello que su mente ha construido respecto al destino a visitar. Esa es su mirada del turista que considera que los viajeros esta influenciado por la búsqueda de status social y la participación social (**R. Miranda, 2022**).

Basándose en esta teoría los millennial buscan destinos que ofrezcan experiencias auténticas y únicas, este concepto de Urry se aplicara para analizar a los turistas millennial y sus preferencias a la hora de elegir un lugar y emprender un viaje, considerando la influencia de redes sociales y actividades innovadoras que les motivan a tomar la decisión por experiencias de otros turistas. De esta manera la mirada turística de este segmento puede ser entendida que se manejan por lo visual y la autenticidad que son elementos importantes para la elección de un viaje.

### **Desarrollo teórico de la variable independiente: Actividades recreativas**

Las actividades recreativas se conciben en dos formas la personal y la educativa y que ambas se complementan, en este sentido todas las actividades realizadas por las personas son elegidas en su tiempo libre o gestionada por instituciones, estas actividades desde la

perspectiva educativa contribuyen para los conocimientos, habilidades, motivaciones y valores en relación con el empleo o la formación educativa. En contexto las actividades recreativas motivan, dan felicidad, contribuye a los estudios, es saludable y es un sistema de vida que ayuda de manera positiva a utilizar el tiempo libre **(J. L. Sánchez, 2014)**.

Según **Incarbone (2011)**, las actividades de recreación es un proceso a través del cual el ser humano logra modificaciones en su forma de ser, obrar, pensar y sentir, estas actividades de recreación se las hace durante el tiempo libre o luego de una jornada laborar para distraerse de la rutina diaria. Tiene varios fenómenos que forman parte para realizar actividades como lo económico, político y la ideología, esto varía ya que según las personas deciden que realizar. La recreación se divide en tres aspectos la práctica social que se describe el comportamiento y las maneras en la que la sociedad utiliza su tiempo libre. Otro aspecto es la institución social que existen formas y reglamentos de recreación, en el que se da las tradiciones, costumbres y bailes folklóricos, promoviendo actividades nuevas para atraer a los turistas o visitantes. Y finalmente tenemos la práctica de las actividades recreacionales que intervienen distintos elementos como la ciencia, artes, educación y en el turismo.

Se define como actividades recreativas a todas las acciones o actividades que el ser humano realiza con el propósito de distraerse o relajarse de sus hábitos o responsabilidades, estas actividades pueden ser en la naturaleza se supone que para el ser humano es una experiencia muy gratificante, desarrollando experiencias nuevas estas pueden ser de forma individual o colectiva estimulando la creatividad y la diversión tanto en niños, adolescentes y adultos. Las actividades se deben aplicarlas desde niños para tomar la iniciativa de su creatividad e intelectualidad, y realizarlas en la naturaleza, ha sido un escenario privilegiado para todo tipo de actividades físicas y deportivas **(Gasterad et al., 2021)**.

La recreación tiene un campo muy amplio en el que abarca varios temas que están relacionados y tiene una clasificación de actividades que han ido surgiendo desde hace mucho tiempo atrás, con juegos, deportes y actividades por desplazamiento para una mejor calidad de vida. Es así como va evolucionando las actividades recreativas y avanza con el pasar del tiempo, tanto que se ve como una necesidad en la educación como en el tiempo libre o de ocio, las actividades se caracterizan por la elección de la actividad al momento de elegir y aplicarlas en la interacción del visitante o turista, las alternativas que

se dan en la recreación se debe llevar acabo y ser desarrollado en ciudades, museos, educación y destinos turísticos para mejorar la calidad de vida de las poblaciones con el objetivo de obtener una alta satisfacción en el visitante **(Otto, 2021)**.

## **Origen**

Las actividades humanas han evolucionado a lo largo del tiempo, comienzan mucho antes del renacimiento, ya que el ser humano por naturaleza ha ido buscando el descanso y la distracción para relajarse un momento estos comenzaron con el desplazamiento y juegos. En las primeras fases de la humanidad el hombre vivía de las actividades esenciales como la pesca y la caza para poder alimentarse y sobrevivir, con ello lleva que se siguen desplazando más actividades que les permitía incluso protegerse del entorno y desarrollar nuevas herramientas para aprender a conservar las pieles de los animales que cazaban entre más actividades, a medida que estas actividades básicas se iban desarrollando surgían otras con nuevas habilidades y conocimientos lo que permitió que el hombre primitivo siga avanzando y así el hombre de la antigüedad realizaba dichas actividades por necesidad **(Funollet, 1989)**.

Con el paso del tiempo después del renacimiento el hombre lo ve como un instrumento formativo y educativo, los avances en la ciencia, el arte y la filosofía transformaron la relación del hombre con su entorno y con el pasar del tiempo el hombre sigue en contacto con la naturaleza y se comienza las diferencias entre el mundo rural y la vida de la ciudad con un enfoque de reflexión donde se empieza a valorar más el aprecio por la naturaleza. Al final de la edad media se da una nueva concepción de lo que es actividades y que se podrían desarrollar ya que el hombre se convierte en el centro del universo. **Quezada (2010)** menciona que, otras actividades estaban muy ligadas a las celebraciones religiosas que también tenían lugar en las plazas lo que genero nuevas maneras de disfrutar el tiempo libre y los más ricos practicaban algunas actividades al aire libre.

Sin embargo, también una referencia histórica señala que los griegos privilegiados por los dioses podían llevar una vida contemplativa, gozando de tiempo disponible que les permitía dedicarse plenamente a las actividades y recreaciones del espíritu, de esta forma disponían de tiempo para una contemplación de paz y creadora de actividades, también en esos tiempos, descansos y días festivos realizaban juegos y otras actividades recreativas organizadas por el Estado, tanto en la cultura romana como en la griega,

también se realizaban actividades en coliseos como luchas de gladiadores que eran eventos recreativos para el disfrute del pueblo (**Quezada, 2010**).

Después la recreación comenzó a ser una necesidad del ser humano debido al estrés del trabajo, así también se va creando nuevas formas y lugares de recreación como los parques, teatros y juegos olímpicos que ha ido fomentando el deporte como una actividad a nivel mundial. Luego en el siglo XXI la tecnología sigue avanzando y se van relacionando las actividades recreativas en videojuegos, experiencias de realidad virtual, deportes extremos y vinculándose con el turismo, lo que demuestra el avance tecnológico y la adaptación en estos espacios tanto en la tecnología como en el ámbito social. Así se siguen dando diversos estudios abordados a las actividades recreativas y la importancia de aplicarlas desde diversas perspectivas, que en la actualidad siguen adaptándose a los cambios evolutivos, tecnológicos considerándose como un elemento esencial en la vida de cada ser humano para una mejor calidad de vida.

### **Importancia**

La importancia que tienen las actividades físicas e intelectuales contribuyen al desarrollo personal y a una mejor calidad de vida, mediante el ocio las actividades recreativas tienen una gran demanda e importancia donde disponemos de más tiempo libre para despejar nuestra mente. Además, aquí tiene una gran importancia los juegos populares y tradicionales que transmiten su conocimiento de generación en generación que permite ocupar el tiempo libre para convertirlo en algo saludable y más aún si estas son en el medio natural, que ofrece una serie de características como amplitud, espacio, abundancia de estímulos y un aire puro que mejora la experiencia de dichas actividades (**J. M. C. Márquez y Celis, 2017**).

En la actualidad las actividades turísticas representan un factor económico que es favorece a muchos sectores y ciudades, sin embargo, la pandemia del covid-19 manifestó consecuencias económicas en muchos sectores de trabajo y en el turismo en espacios cerrados, desde ahí se tomó en consideración realizar actividades recreativas en lugares de naturaleza o espacios al aire libre que permite mantener la actividad y al turismo de naturaleza. En este contexto, cabe destacar su importancia de la recreación y su impacto favorable en la persecución económica y laboral en el entorno de áreas naturales

protegidas, que se han ido descubriendo después de la pandemia de este modo podrá llegarse a la conclusión que las actividades son beneficiosas (**Cubas, 2022**).

### **Los enfoques de las actividades recreativas**

En el siguiente contexto se lo relaciona con un enfoque económico, que es muy importante se refiere al aspecto tangible de los viajes que realizan los turistas y las interrelaciones de actividades involucrados con el turismo, pero hay que considerar que existen impactos positivos como negativos en este ámbito, ya que al haber menos actividades recreativas el crecimiento del turismo no es tan bueno, porque el incremento se va para el comercio exterior desarrollando en otros sectores. Sin embargo, el turismo siempre ha encontrado la forma de prosperar en el que se han ido incrementando en los paquetes turísticos para todo los gustos y niveles de ingresos, pero hay que recalcar que se debe aumentar también actividades al aire libre que los relacione con la naturaleza (**Figueredo, 2020**).

Otro enfoque es el medioambiental que al ejercer turismo se admira la belleza natural de la biodiversidad que tiene cada sector, en el que se hace conciencia sobre la importancia y el beneficio que tiene realizar actividades al aire libre, siempre y cuando se lo conduzca con respeto por su gran importancia que beneficia para la humanidad. Cabe recalcar que hay fuertes impactos que se produce al construir o desarrollar bienes turísticos en un lugar, exceso de contaminación y pérdida de zonas verdes, al punto de que el turismo y su desarrollo pueden destruir lo que atrae a un visitante, así que el enfoque ecológico-ambiental lleva la consigna de ser entendido y apreciado para proteger con ello se obtendrá el privilegio de salvaguardar el planeta y tener la oportunidad de realizar actividades al aire libre que enriquecen la mente y generan paz (**M. González, 2021**).

### **Dimensión Educativa**

El aprendizaje a través del juego o actividades recreativas es vital en el ámbito educativo, debido a que brindan una gama de recursos que permiten medir el desempeño de los estudiantes tanto en términos físicos como mentales. Adicionalmente incentivan al crecimiento en diversas destrezas para mejorar su aprendizaje y mantener el interés y la motivación de un tema que se esté abordando, se demostró que los niños aprenden habilidades, resuelven problemas y trabajan en equipo mientras se divierten.

Según **(Lema y Monteagudo, 2017)**, cuanto mayor es la oferta de actividades, más personal se vuelve su trayectoria, la oferta recreativa tiene una diversidad de intereses y dimensiones en el ocio, el desarrollo de propuestas recreativas ha ido incrementando y muchas veces de forma independiente hasta cubrir el ciclo escolar, permitiendo visualizar a la recreación educativa como parte de la formación en sus estudios. De esta manera analizar las actividades recreativas desde varias tipologías permite enriquecer el interés del estudiante fomentando la personalización de sus interés y preferencias, lo que permite al niño o adolescente a formar su criterio formativo durante su proceso de desarrollo.

El ser humano está en constante aprendizaje y la estimulación del pensamiento crítico y reflexivo a través de la recreación es la mejor forma de aprender, adquiere un propio interés y promueve el aprendizaje activo y el desarrollo cognitivo utilizando el juego como una herramienta para el aprendizaje en la vida diaria. De esta forma las actividades recreativas permiten que el ser humano analice y evalúe información de manera verídica, resuelva problemas, busque soluciones, actúe sobre la realidad social y la estimulación del pensamiento creativo con fluidez, es decir, mejora la calidad de vida y da varios beneficios que son reflejados en la vida diaria **(Mercado, 2010)**.

La implantación de actividades de recreación para la facilitación del aprendizaje permite a las personas integrarse, aprender con buena energía y tener conocimientos que potencia su desarrollo integral, las actividades de diversa índole permiten al individuo varios beneficios que fortalecen todos los aspectos para lograr un buen aprendizaje. Es importante que se interactúe con dinámicas que permita al estudiante aprender y retener información permitiéndoles desarrollar los conocimientos de una manera interactiva, y a través de la recreación, el educado tiene la oportunidad de aprender de una forma vivencial en un ambiente agradable y por ende el aprendizaje será favorable con la construcción de su propio conocimiento **(Ochoa et al., 2022)**.

### **Dimensión socio afectiva de la actividad recreativa**

Las actividades recreativas no solo proporcionan entretenimiento si no que, es una actividad fundamental en la vida del ser humano que permite a las personas liberar tensiones y tener experiencias de relajación a través de actividades lúdicas, estas permiten salir de la cotidianidad favoreciendo a obtener mejores relaciones, aprender a trabajar en equipo y en contextos profesionales para una mejor calidad de vida. Además, estimula

las habilidades y permite explorar sentimientos y emociones de una manera constructiva que contribuye al desarrollo emocional que influyen en la vida de cada persona manteniendo el interés y la motivación en el ámbito que se desarrolle (**Cardona et al., 2025**).

Las actividades recreativas mejoran la convivencia e integración grupal, permiten liberarse de las rutinas cotidianas en la vida del ser humano, brindando la posibilidad de socializarse con las demás personas y así mismo rompiendo el aislamiento y la soledad, estas actividades de recreación promueven la comunicación, trabajo en equipo y el respeto hacia los demás. Son el principal instrumento que se llevan a cabo con niños, jóvenes y adultos, siempre y cuando se ajusten a su edad, necesidades o a su estado de ánimo y que su participación sea de forma libre y voluntaria al momento de aplicarlas o realizarlas para lograr resultados positivos y beneficiosos para una mejor calidad de vida (**Murillo, 2003**).

Según **Cespedes (1987)**, menciona que es importante que los niños se dediquen a diversas actividades y situaciones que les permite aprender de sí mismo y constituir un comportamiento socialmente aceptable. Aprenden como su comportamiento puede afectar a otras personas y el comportamiento de los otros le pueden perjudicar a él, es por ello que las actividades le permiten aprender varios ámbitos como compartir, saber esperar, socializar, aceptar y liderar en una actividad, se vuelven más conscientes y aprenden a manejar situaciones y emociones. Mediante las actividades recreativas el ser humano aprende más a manejar sus emociones libremente, y saber convivir en su medio con conductas aceptables

### **Dimensión Física y Motriz de la Actividad Recreativa**

La recreación es esencial en la vida de toda persona logrando fortalecer y dominar su ambiente, comprendiendo y enfrentando al mundo que lo rodea las actividades recreativas proporcionan oportunidades para el desarrollo motriz, emocional, intelectual y físicamente. Mediante la interacción cada persona o niño interactúa y aprende más sobre sí mismo y la capacidad que puede desarrollar a la hora de aprender nuevas cosas o como le permite convivir con los demás (**Ramírez, 2023**).

Por otro lado, la recreación tiene una amplia variedad de actividades en las que se pueden involucrar la actividad física van desde actividades simples hasta actividades complejas

como ejercicios que ayudan al ser humano a mejorar su salud y su actividad física, actividades como tenis, excursionismo y otros deportes que favorecen al cuerpo. Además, existen actividades de rehabilitación en individuos que jamás han realizado recreación durante su vida y han adquirido alguna enfermedad, las actividades físicas se han convertido en programas importantes y con grandes beneficios para cada personas y situación en la que se encuentren mejorando la salud (**Larry et al., 2014**).

Tomando en cuenta también que las actividades recreativas en el desarrollo de la personalidad influyen de una manera efectiva, de manera que permiten desde la niñez coordinación y desarrollo motriz para expresarse y manifestarse tal y como es, de esta manera los factores motores tienen una gran cantidad de ejes y que van en constante evolución mientras se aplique actividades de recreación permitiendo al niño vivir experiencias que marcan su vida ayudando a un proceso de desarrollo intelectual y la capacidad de transformar y recrear la realidad en la que le corresponde vivir (**Rivas y Madrona, 2017**).

El estilo de vida con la recreación es un elemento primordial en la vida de las personas, y en este contexto se tomó en cuenta para aquellas personas que tienen sedentarismo y discapacidad, cabe recalcar que las actividades recreativas en el tiempo libre permiten incrementar su bienestar personal y su calidad de vida, un desarrollo que les permite mejorar su intelectual, maduración personal y mejorar sus habilidades sobre todo como rehabilitación en determinados déficits y limitaciones. Es un recurso que les permite integrarse a través de las actividades lúdicas con la posibilidad de aumentar el autoestima y su autoconfianza, una oportunidad para salir de la soledad, aislamiento y rechazo de los demás (**F. González y Temprano, 2018**).

### **Dimensión cultural y tradicional de la Actividad recreativa**

La cultura y tradiciones constituye en las actividades recreativas estas parten desde la antigüedad que involucra los bienes tangibles e intangibles que se han ido desarrollando en los tiempos pasados, sus costumbres, tradiciones y festividades dándoles un valor primordial y que sea recordado por la sociedad. Al tener estas tradiciones se han modificado para enriquecer la historia a través de actividades recreativas en lugares históricos, obras de arte o costumbres, conocimientos y habilidades dando una forma que lo hace único a una nación, al hablar de historia hablamos de cultura y se sigue llegando

a nuevos aprendizajes para la actual sociedad, que lo incorpora y preservando la recreación para el visitante **(J. Márquez y Celis, 2016)**.

La inclusión de juegos tradicionales promueve el desarrollo en actividades recreativas fortaleciendo el respeto por la herencia cultural, los juegos tradicionales representan una oportunidad para aprender sobre los saberes, aspectos físicos y socioemocionales desde una temprana edad, más que simples actividades son herramientas educativas que transforman positivamente el aprendizaje de los estudiantes, con el fin de preservar la herencia cultural y fomentar el aprendizaje **(Gómez, 2024)**.

La influencia de actividades recreativas basadas en los elementos culturales fomenta el respeto hacia la cultura y su valoración de la identidad, a medida que se va construyendo la identidad cultural se puede establecer límites que permite que las personas se relacionen con su ámbito. La participación e implementación de juegos tradicionales permite un afianzamiento de la identidad en el ámbito educativo, que tiene impactos positivos para la conservación y el conocimiento de la identidad cultural en la actualidad dando relevancia a lo tradicional **(Taro y Soriano, 2024)**.

Los juegos tradicionales o prácticas culturales suelen ser transmitidos de generación en generación, actividades que habitan en la cultura de nuestros pueblos y lo que les da la identidad. El juego unifica diferencias sociales y culturales en donde todas las personas tienen un papel fundamental e importante para compartir con los jóvenes como juegos, acertijos, bailes y actividades que hay de tras de cada uno de ellos. Además, cada actividad lleva consigo una historia, valores, conocimientos y reglas que le pertenece a una comunidad y que no deben ocultarse **(Gabinetti et al., 2020)**.

### **Dimensión Creativa y Expresiva de la Actividad Recreativa**

La recreación cumple varias funciones en las personas que han ido diferenciándose con dimensiones que pueden ser un espacio para la creatividad y la expresión personal, aportando distintos aspectos en el desarrollo integral del ser humano. Se ha clasificado hasta cinco dimensiones que aportan al desarrollo del ser humano permitiendo analizar las áreas del ser humano como física, emocional, social, cognitiva y expresiva. En este sentido las actividades recreativas promueven la participación que generan experiencias auténticas en los seres humanos **(Gallegos, 2005)**.

Las actividades recreacionales permiten la producción de nuevos contenidos que son realizados por otros usuarios con el fin de obtener actividades que llamen la atención de las nuevas generaciones, la creación de contenidos puede ir desde historia y narraciones que se encuentran en el arte, juegos tradicionales y otras formas de entretenimiento que representan un destino o lugar. En la actualidad la producción se va extendiendo mediante lo digital, redes sociales y videojuegos que permiten a los usuarios expresar su creatividad y emociones (**Castelló, 2024**).

Actividades como juegos son estrategias que enriquecen el proceso de aprendizaje y permiten reforzar el conocimiento adquirido, estas herramientas tienen un estímulo a la imaginación permitiendo al ser humano desarrollar sus conocimientos y estilos de aprendizaje que van desde un juego hasta desafíos complejos. Son actividades como juegos, talleres, desafíos o escapes room que permiten salir a los turistas de lo cotidiano y entrar a conocer nuevas actividades que permiten explorar, experimentar y resolver usando la lógica con la imaginación (**J. Martínez, 2025**).

### **Desarrollo teórico de la variable dependiente: turismo Millennial**

Según **Organización Mundial del Turismo (2024)**, el turismo es un fenómeno social, cultural y económico que supone el desplazamiento de personas a países o lugares fuera de su entorno habitual por motivos personales, profesionales o de negocios. Esas personas se denominan viajeros que pueden ser o bien turistas o excursionistas; residentes o no residentes, y el turismo abarca sus actividades, algunas de las cuales suponen un gasto turístico.

La generación millennial son personas que tienen entre los 24 y 36 años, nacidos en la década de los 80 y 90 y varía según la región y sus condiciones socioeconómicas, pero se caracterizan más por el uso de la tecnología y las redes sociales y su familiarización innata con la comunicación y la tecnología. Se diferencian porque están enfocados en sacar el mayor provecho y vivir cada día buscando lo que realmente les hace feliz, les gusta las experiencias nuevas y tienen confianza en sí mismo sobre lo que hacen. Esta generación están conectados con la nueva tecnología la mayor parte de sus actividades a realizar las ven mediante las redes sociales y así mismo quieren desarrollar nuevas ideas y proyectos ya sea por su cuenta o en una empresa, además, que tiene nuevas

características , necesidades y demandas ya que nacieron en el boom de la tecnología **(Paniego, 2024a)**.

### **Pilares del marketing turístico en los millennial**

Cada vez el mundo sigue evolucionando y presenta cambios constantes en los mercados de negocios especialmente en el del turismo que tiene cambios por los consumidores dando lugar a una nueva realidad y las principales tendencias que transforman cada vez el panorama del marketing. Según **Ojeda y Mármol (2018)** menciona que, el marketing turístico guía la comercialización de los productos o servicios de las empresas que integran el sector, es una rama que satisface ambas partes tanto como al turista y la industria turística, en el que se responde a las necesidades y deseos cambiantes de los consumidores mediante estrategias innovadoras basadas en conocimientos y una serie de características que evalúan el perfil de la nueva generación haciendo de esta evolución un grado de competencia existente en los mercados.

El análisis de estos segmentos de mercado son apropiados y dan soporte a cualquier plan de marketing turístico, tomando en cuenta que no todos los segmentos de mercado son adecuados para una agencia o empresa, por lo que debe existir un profundo conocimiento de esto al momento de conducir al público objetivo. Puesto que la selección del público es muy importante para un plan ya que, si no se elige bien los mercados a los que se quiere llegar se desperdicia el plan de marketing, hay que estudiar bien el segmento de los millennial por que tienen un poder adquisitivo y de crecimiento económico en diversas industrias sobre todo en la del turismo, se debe captar su atención mediante redes sociales dado que son nativos digitales **(Ojeda y Mármol, 2018)**.

### **El covid-19 y el turismo millennial**

El turismo ha sido uno de los sectores que más fue afectado por la pandemia del covid-19, según expertos disminuyeron un 65% en 2020 y 95% en el 2019 las llegadas de turistas internacionales, hubo una caída masiva y se dio una pérdida de 440 millones de llegadas internacionales y alrededor de 460 mil millones de dólares en ingresos porque puso en riesgo muchos empleos en el sector mundial de viajes y turismo. Además, que el segmento millennial estuvieron entre los más afectados según **Corbisiero et al. (2022)**, muchos de los millennials han formado sus propias familias y tienen hijos, es uno de los

mercados más importantes pero es que les ha llegado esta fase muy difícil, todo eso ha cambiado ya que el covid-19 ha remodelado el panorama social, político y económico.

El mercado laboral tuvo más consecuencias el segmento millennials fueron la generación que más sufrió debido a la recesión que ocurrió en el 2019, millennials estaban en una recuperación económica por impactos financieros ocurridos en otros años, esta caída de la pandemia fue una de las más largas y más pronunciadas que ha afectado más que cualquier otra generación. Esta generación dice que se verá afectado en el futuro por los cambios inmediatos que tuvieron que hacer en sus vidas en el ámbito económico, sin embargo, también tuvieron una la oportunidad para aprender nuevas actividades y habilidades en su desarrollo personal probando nuevas experiencias **(Ana, 2022)**.

Hay que tomar en cuenta que también a esta generación de los millenials les causo estrés, ansiedad y aislamiento que ha dejado secuelas psicológicas por el confinamiento, esto fue afectado a un grupo de personas de 18 a 36 años de edad, recalando que esta generación sería la más golpeada psicológicamente por el covid-19. Además, que son un grupo vulnerable ante la crisis económica que se vive actualmente, muchos de ellos son emprendedores y sus negocios han sido golpeados y otra parte despedidos de sus empleos, pero sobre todo han seguido usando mecanismos de innovación para nuevas realidades y sacar el provecho a las redes sociales **(Puebla y Vinader, 2021)**.

Desde el año 2020 el turismo a nivel mundial sufrió un cambio drástico a causa de la pandemia del covid-19, pero particularmente se vio afectado quienes recreaban y prestaban servicios en muchos casos sus ingresos dependían del turismo, en este sentido se evaluó el interés de los turistas millennials que son los principales que viajan basándose en experiencias de otras personas. Durante la pandemia las restricciones al momento de viajar fueron más drásticas por la seguridad sanitaria lo que llevó a que muchos turistas millennial opten por visitar otros destinos nacionales, que les permitió explorar lugares nuevos y auténticos y se ha convertido en tendencias populares que permitía a que exploren nuevos lugares increíbles del lugar de residencia con un objetivo minimizar el riesgo y que el desplazamiento no sea tan largo. Muchos turistas de este segmento optaron por visitar patrimonios culturales y naturales mostrando unión con la familia con un interés de interactuar, tener actividades y conocer más sobre la ciudad **(Alberca S et al., 2023)**.

## **Motivaciones del Turista Millennial**

Dentro de este segmento se puede contactar que es lo que mueve a los millennials cuando piensan en viajar, se basa en razones personales y emociones tomando en cuenta todo el cambio de la realidad impuesta por la pandemia del covid-19 y los cambios que se dio a nivel mundial, con el objetivo principal salir a un espacio abierto en el que se empezó a realizar y darle importancia a las actividades recreativas en espacios naturales. Cabe recalcar que esta generación empezó hacer uso del marketing turístico, su objetivo primordial está en la búsqueda de nuevas experiencias lo que hoy en día las empresas turísticas se enfocan más en este segmento de mercado, tiene una buena acogida proporcionado por esta tipología de viajeros que son la clave para nuevos modelos de negocios **(Cajal, 2022a)**.

Para los turistas millennial no solo se basa en observar lugares, sino que tienen un propósito de vivir experiencias auténticas que los transformen y generen recuerdos duraderos, buscan más destinos que estén en tendencia y ayuden a su bienestar. Debido a esto, los turistas prefieren estilo de vida y calidad de vida **(Cabrera, 2024)**.

Para este segmento de los millennial cada destino visitado representa una conexión emocional, se puede hablar de la experiencia que les tocó vivir en pandemia y en cada etapa de su vida al momento de conectar con un destino, permitiendo cumplir anhelos o sueños que se han ido postergando. De esta manera han establecido una conexión emocional por el deseo de desarrollar sus conexiones emocionales con cada destino y más aún sobre la toma de decisiones para viajar buscando un propósito significativo en la vida **(Navarro, 2024)**.

Aprender sobre nuevas culturas y estilos de vida por el turista millennial hace su interés en viajar y explorar diferentes formas de vivir, muchos empleados millennial desconectarse del trabajo, la rutina diaria y el estrés laboral es una necesidad para mantenerse con un buen equilibrio emocional. Siempre están conectados a la tecnología, trabajo y agendas ocupadas que les mantienen en constante estrés afectándoles física y emocionalmente, más que una simple pausa es una herramienta la desconexión por un momento para reconectar con su bienestar personal **(Canales et al., 2024)**.

## **Uso de la tecnología y medios digitales.**

La generación del milenio son personas nacidas en una época de innovación tecnológica, se han relacionado mucho con los cambios tecnológicos, económicos y sociales que se basan a través de una pantalla. Para ellos la realidad con la virtualidad son dos caras de la misma moneda, utilizan una variedad de dispositivos digitales para realizar sus actividades en el trabajo y el ocio, en Latinoamérica un 78% de los millennial poseen un teléfono móvil integrándoles completamente en su vida cotidiana dedicándole más de 7 horas al día para estar conectados **(Paniego, 2024b)**.

Millennials es el segmento de consumidores del mundo que está desarrollado por jóvenes que buscan información turística mediante la tecnología y que ya forman parte de su estilo de vida, curiosamente los millennials es una generación que creció con redes sociales, blogs, apps y reservas online. Son más del 70% de los jóvenes consumidores que consultaron en webs las críticas o comentarios sobre un destino antes de emprender un viaje, se basan en esto para reservar desde sus dispositivos móviles, siendo así el marketing millennial que lanzan promociones especiales para este segmento **Nuria et al., (2019)**.

Durante los últimos años se ha experimentado plataformas en las que se muestran lugares narrados por turistas que ya han visitado lugares de interés por los millennial, es decir, antes de emprender un viaje buscan publicaciones y experiencias en redes sociales de modo que programa su mente y construyen su viaje. También este segmento se basa por reseñas y recomendaciones buscando lugares que estén actualmente desarrollados en tecnología y que puedan cumplir con sus expectativas, tomando en cuenta que este grupo siempre está conectado con sus dispositivos móviles para interactuar de manera real con otras personas y compartir de igual manera sus viajes y lo que ocurre en cada paso de su vida **(Arce y Paulino, 2022)**.

La importancia del desarrollo en redes sociales ha tenido cambios a la hora de elección para publicaciones en distintas plataformas, los millennials se basan en la influencia de influencers que hacen viajes y comparten sus experiencias en plataformas brindando respuestas positivas y negativas sobre un destino. El impacto que ha generado los millennial en buscar destinos y actividades por plataformas digitales se ha convertido en

su principal uso, ya que muchos optan por destinos que les permita seguir trabajando mientras disfrutan de un tiempo libre o de recreación (**Gonzalez et al., 2018**).

### **Preferencias en el consumo turístico**

Las preferencias de consumo en la industria turística están llenas de cambios y transformaciones a las nuevas tendencias que revoluciona en el sector turístico, los turistas pueden viajar a diferentes partes del país y explorar destinos y culturas con solo buscar en redes sociales. Esta generación de los millennials tiene hábitos y preferencias de consumo en productos y servicios para realizar el viaje alejándose de lo cotidiano y viviendo experiencias auténticas (**Cajal, 2022b**).

La generación de los millennial ha cambiado el patrón de elección que practicaban las generaciones anteriores que al momento de viajar realizaban reservas y viajes organizados por agencias, en la actualidad la planificación es autónoma por plataformas online y la preferencia de elegir alojamientos alternativos adaptados a los gustos de cada persona, hospedajes y hoteles tradicionales e innovadores como glampings, airBnB, couchsuring entre otros (**C. Sánchez, 2020**).

El viajero millennial es un turista activo que busca experimentar e interactuar con el entorno y la población local para descubrir desde otra perspectiva los destinos en tendencia, buscando destinos emergentes y auténticos que no estén masificados ni explotados para ser participe y protagonista de su viaje. Viven experiencias únicas y tienen a huir de destinos masificados o convencionales, mostrando una gran preferencia por destinos que están comenzando a desarrollarse y en tendencia, quieren ser actor y no espectador para así poder satisfacer sus necesidades (**Okeranza, 2023**).

Para la generación millennial la gastronomía es una puerta a descubrir la cultura de aquel destino, se ha convertido en una necesidad esencial de vivir la experiencia a través de sabores, valoran mucho los platos tradicionales que les permite involucrarse para comprender valores, costumbres, alimentos nuevos y cubrir aquellas necesidades que están desentendidas en el mercado actual. En la actualidad los turistas buscan nuevas aventuras gastronómicas bajo un enfoque vivencial que les permite participar en la preparación de los platos tradicionales del lugar, así se convierte en un interés más sobre las actividades culinarias (**Avalos et al., 2018**).

## **Sostenibilidad y responsabilidad social.**

La sostenibilidad garantiza que el desarrollo aumente a partir de los diferentes intereses que agrupan un entorno, tanto entidades públicas como privadas actualmente apoyan y asumen comprometidamente el concepto de turismo sostenible para aplicar hoy en día, en cierto modo ha pasado a ser un elemento necesario de los destinos turísticos. Tiene que tener en cuenta las repercusiones actuales y futuras, sociales y medioambientales y económicas para satisfacer las necesidades propuestas por este segmento de visitantes, del entorno y de las comunidades **(Mur y Fons, 2021)**.

La sostenibilidad según **Rivero (2024)**, se convierte crucial en el proceso de toma de decisión para los turistas, según estudios los turistas en todo el mundo consideran que para realizar un viaje debe ser vital y de manera sostenible. Actualmente el turismo millennial se basa en el placer de viajar y vivir las experiencias compartidas y sus preferencias por prácticas sostenibles, cada vez existe modificaciones y destrucciones en los hábitats, cambios del suelo y contaminación ambiental que molesta por una parte a esta generación, el turista millennial genera un viaje siempre y cuando el lugar tenga planes relacionados con el medio ambiente.

La participación de actividades como voluntarismo es una de las características del turista millennial, es una inclinación hacia experiencias que tengan programas relacionados con el medio ambiente y puedan combinar su viaje mientras ofrecen sus servicios para ayudar. El voluntarismo se ha convertido en una industria que atrae a este perfil encontrando actividades que les permite una oportunidad de aprender, tener conexión social, emociones y empatía, así el viaje se convierte en una experiencia auténtica donde prueban sus conocimientos para ayudar al entorno natural y minimizar los impactos ambientales **(Muñoz, 2021)**.

A diferencia de las anteriores generaciones los turistas millennial muestran mayor respeto ambiental, eligiendo destinos ecológicos y el respeto hacia las culturas locales, este segmento busca una conexión profunda con el entorno y las comunidades que se enfocan en el intercambio respetuoso de cultura. Los millennial tienden a integrarse con las comunidades locales apreciando sus costumbres, tradiciones culturales y medicinales que son propias del lugar, adoptando prácticas y actividades de turismo sostenible que forman parte de su identidad y sustento **(Guerrón et al., 2024)**.

Muchos destinos turísticos están adaptando la sostenibilidad por esta nueva generación que pide como requisito un lugar sostenible, que tenga como principal objetivo la reducción del uso de plásticos durante el viaje, la tendencia está clara a medida que vienen las nuevas generaciones la preocupación al realizar un viaje crece en popularidad, buscando un sector amigable que este en constante evolución, tiene un impacto significativo en la economía global al poner mayor énfasis en sostenibilidad y tienen en cuenta la huella ambiental a la hora de elegir sus viajes. La generación millennial están configurando un turismo sostenible que ha futuro será tendencia en viajes mundiales (Banda, 2024).

### **Identidad y autoexpresión a través del turismo.**

La construcción de experiencias en base a viajes forja momentos auténticos y únicos, el deseo de comprender de forma efectiva que permite pensar, actuar y conectar experiencias para fortalecer relaciones y estímulos. Un atractivo que está en tendencia son los escape room que son utilizados de manera específica en el que permite trabajar en equipo mejorando relaciones, aporta al ámbito educativo presentando de manera activa lúdica (Lázaro, 2019).

## **1.2 Objetivos**

### **Objetivo general**

Investigar la relación entre actividades recreativas y el turismo millennial en el casco urbano de Ambato

### **Objetivos específicos**

- Identificar las actividades recreativas que se desarrollan en el casco urbano de Ambato
- Caracterizar las preferencias y comportamientos del turismo millennial en relación con las actividades recreativas
- Diseñar una actividad recreativa con base en el turismo millennial en el casco urbano de Ambato

En la presente investigación de estudio se cumplió con los objetivos planteados, como primer punto se realizó la aplicación de fichas de observación para identificar las principales actividades recreativas en diversos lugares del casco urbano de Ambato, con el objetivo de conocer la oferta recreativa existente. Después como segundo punto se realizó encuestas estratificadas a turistas millennial con el fin de caracterizar sus preferencias en actividades recreativas, evidenciando que hay un gran interés por actividades únicas, innovadoras, auténticas y tecnológicas. Y finalmente con los datos obtenidos se diseñó la propuesta en actividad recreativa basándose a los intereses de los millennial y el turismo, esta propuesta de un escape room es una actividad alternativa y creativa para potenciar el turismo en el casco urbano de Ambato.

## CAPÍTULO II

### METODOLOGÍA

#### 2.1 Materiales

**Tabla 1.** *Recursos de la investigación*

<b>INSTITUCIONALES</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>Costo USD</b>
Biblioteca	Consultar base de datos	0,00
<b>HUMANOS</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>Costo USD</b>
Tutor	Guiar en el desarrollo del proyecto de investigación	0,00
<b>TECNOLÓGICOS</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>Costo USD</b>
Internet	Consultar información sobre el tema	25,00
Laptop	Realizar el trabajo final	200,00
Impresora	Imprimir el trabajo final	290,00
<b>MATERIALES</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>Costo USD</b>
Cuaderno	Apuntar datos relevantes	1,00
Lápiz	Usar para escribir	0,50
<b>TOTAL</b>		<b>516,50</b>

*Nota:* Se describe los costos estimados para realizar el trabajo de investigación.

#### 2.2 Métodos

##### Enfoque Mixto

##### Desde lo cuantitativo

Se basa en la recolección de datos que se pueden medir usando hipótesis con base a la medición numérica sobre las variables para estudiar un fenómeno, esta información obtenida a través de las personas se usa en la investigación para obtener información expresada en datos numéricos. Además, que se denomina así porque se basa en la recolección numérica que se pueden medir con accesibilidad como es el número de hijos, edad, masa, nivel entre otros, tomando en cuenta de las estadísticas obtenidas para el análisis correspondiente de los datos, su principal fundamentación es la recolección de los resultados para el análisis e interpretación a través del método deductivo (Flores y Anselmo, 2019).

La presente investigación aplicará el enfoque cuantitativo porque se recopilará datos medibles sobre las actividades recreativas preferidas por los turistas millenials. Esto incluirá la aplicación de encuestas estructuradas a una muestra representativa de este segmento de población, lo que permitirá identificar patrones de comportamiento, frecuencias de participación y preferencias específicas. Los resultados serán analizados estadísticamente para establecer relaciones significativas entre las variables de estudio y poder analizar la hipótesis planteada.

### **Desde lo cualitativo**

Se basa en la recolección de datos sin medición numérica, se enfoque en comprender las ciencias sociales y a los humanos este método se utiliza para observar y describir algo determinado desde una perspectiva contextual por lo busca explorar comportamientos, experiencias del cómo y por qué sin un conteo numérico. Por lo regular en el proceso de investigación usando este método consiste en describir la realidad de lo observado de tal modo que se lo llama histórico por que se basa en el considerar el todo sin ingresar al estudio numérico (Gómez, 2006).

En la investigación se aplicará un enfoque cualitativo con el objetivo de recopilar información desde lo observado para analizar detalladamente las actividades recreativas existentes en el casco urbano de Ambato, lo que permitirá aplicar fichas de observación para analizar y observar lo que ocurre en el momento y cómo interactúa este segmento a las diferentes actividades que se pueden realizar en espacios públicos o al aire libre. Los resultados serán analizados para evidenciar las actividades recreativas existentes en diferentes zonas de la ciudad de Ambato.

### **Método**

#### **Deductivo**

Permite determinar las características de una realidad, es una de las aproximaciones que más se utilizan para una investigación ya que permite comprobar si lo que se ha planteado puede ser verdadero a partir de las teorías o principios existentes. Este método se basa en hechos observados partiendo de reglas generales siendo el más útil en la comprobación de la hipótesis y suele ser el más rápido de realizar, es una estrategia clave para el razonamiento empleado para deducir conclusiones lógicas que van desde un principio.

Según César (2010), este método se inicia con el análisis de los postulados, teoremas, leyes y principios que se basan en la observación y formulación de hipótesis para aplicarla y tenga una validez.

El método deductivo busca utilizar a partir de teorías y principios generales relacionados con el turismo millennial y las actividades recreativas aplicarlos directamente al contexto específico del casco urbano de Ambato y así formular hipótesis para ser validada o refutada a través del análisis estadístico de los datos obtenidos, lo que lleva a generar conclusiones sobre las tendencias y demandas de este segmento turístico en la zona estudiada.

### **Inductivo**

El método inductivo permite hacer procedimientos a través de la observación de los fenómenos estudiados, además, se utiliza la experimentación y el estudio de las relaciones que existen y se puede partir de formulaciones teóricas que existen y que han sido sometidas ya para la obtención de resultados. Este método se basa en la historia de la ciencia y leyes empíricas que son de gran importancia para el desarrollo partiendo desde lo particular a lo general, así se puede llegar a una conclusión general desde casos específicos y que se pueda llegar a nuevos proyectos para realizar (Narváez, 2006).

El método inductivo busca utilizar a través de la observación las actividades recreativas ya existentes en el casco urbano de Ambato, con el fin de poder formular y rediseñar nuevas actividades que permita atraer al segmento millennial a participar de nuevas actividades recreativas o que estén en tendencia y potencializar el turismo en la ciudad de Ambato.

### **Diseño**

#### **Diseño no experimental de tipo transversal**

El diseño no experimental de tipo transversal es aquel en el que se recolecta datos en un solo momento o tiempo definido, es observacional en el que analiza los datos de las variables tomadas o recopiladas en el tiempo que se estableció sobre una población, que va midiendo una o varias características en el momento dado o presente de experiencias de los individuos. Cada estudio es importante porque proporciona datos en diferentes grupos demográficos y que solo es investigado una vez, este estudio es relativamente

rápido y económico, en este caso no se manipulan las variables y se basa fundamentalmente en la observación del caso o en los sucesos, tomando en cuenta que este diseño es importante porque no hay condiciones ni estímulos que expongan a los sujetos del estudio (**Paredes et al., 2023**).

El diseño no experimental de tipo transversal se aplicará al recolectar datos en un único momento (tiempo, espacio), este diseño facilita la observación de variables sin manipularlas, asegurando la evaluación de las relaciones existentes entre las actividades recreativas como viajes, eventos o actividades al aire libre de gran interés y las características del turismo millennial que facilitará el análisis de los datos de manera rápida y eficaz en los comportamientos y decisiones del segmento que se está aplicando.

## **Alcance**

### **Alcance investigativo: Descriptivo**

En la investigación el alcance descriptivo es de tipo cuantitativo, se centra en observar, analizar y describir los eventos o procesos como en realidad son sin modificarse ni alterar los estudios que se realizan, este nivel implica contar con una buena base de conocimientos acerca del tema de estudio, en el que se identifican características o comportamientos de un fenómeno. Este proceso tiene como finalidad encontrar soluciones para diversas necesidades que parten de un nivel exploratorio, descriptivo y narrativo, que busca describir las representaciones subjetivas que emergen en un grupo de individuos sobre un determinado fenómeno (**Ramos-Galarza, 2020**).

Presenta características generales y específicas de las variables de estudio: turismo millennial y actividades recreativas preferidas por los turistas millenials en el casco urbano de Ambato, se recopilará información detallada sobre los tipos de actividades disponibles en el sector, su frecuencia de uso, y los perfiles demográficos y conductuales de los turistas. Esto permitirá describir con precisión las tendencias actuales y proporcionar un panorama claro sobre las dinámicas recreativas en este segmento turístico.

### **Alcance territorial**

Descripción de la ubicación de la investigación

**Figura 1. Mapa del cantón Ambato**



**Nota:** Mapa tomado de Google Maps (2025).

## **Geografía**

Ambato capital de la Provincia de Tungurahua, conocida como San Juan Bautista de Ambato, atravesada por el río Ambato a una altitud de 2,580 m.s.n.m con un clima promedio de 15°C. (*Demografía – Honorable Gobierno Provincial de Tungurahua, 2025*)

## **Limites**

Norte: Provincia de Cotopaxi

Sur: Provincia de Chimborazo

Este: Cantón Pillaro y Pelileo

Oeste: Provincia de Bolívar

## **Población y superficie**

De acuerdo con el instituto de estadísticas y el INEC en el censo del 2022 la población del cantón de Ambato es de 370.664 habitantes y el área territorial del Ambato es de 1.00,32km<sup>2</sup>.

## **Hidrografía**

El río Ambato es afluente de los ríos Huapante, Talatag, Quillopaccha, el Golpe, Pacachuayco y el Cutuchi en el que engrosan su caudal y forman el Patate al unirse con el Ambato. Estas vertientes son importantes para la ciudad y la provincia (**B. Martínez, 2021**).

## **Historia**

La vida de esta hermosa ciudad comienza en el barrio de Cashapamba y del Socavón, donde pasaba el camino de los Incas que hasta hoy se conoce como el Camino el Rey, en la actualidad existen varios barrios como Cumandá, Ingahurco y Cashapamba. En la parte del Socavón en las vertientes que hay, se reproducían los Hambatos o Jabatius, sapitos de color verde negro que dieron origen al nombre del lugar, que dio mucha creencia al nombre de nuestra ciudad Ambato, en 1703 las personas manifestaban que Ambato se caracterizó por una ciudad sana debido a que existía un excelente clima. En 1698 se da un devastador terremoto que destruyó la población de Ambato que estaba ubicado en Cashapamba, reconstruyéndose esta ciudad en el sitio actual se le da el nombre de San Juan Bautista de Dios de Hambato. Además, de destruir gran parte de la ciudad produjo la muerte de españoles e indios (**J. Miranda, 2017**).

El 12 de noviembre de 1820 un hecho histórico recuerdo a los ambateños que un grupo de jóvenes proclamó la libertad donde entregan su vida y mueren medio de la batalla entre ellos Don Joaquín Herbas quien fue fusilado en la población de Mocha por haberse atrevido a dar gritos contra el Rey de España a favor de la causa emancipadora. El destino y la vida quiso que Ambato sea libre, independiente y así donde nace Juan Montalvo, Juan León Mera, Juan Benigno Vela y Juan Bautista Luis Alfredo Martínez y así mismo en el año de 1865 el Dr. Nicolás Martínez Vascones siembra por primera vez el eucalipto. También tenemos una bandera que consta de tres colores verde y rojo, el rojo que significa la rebeldía de los hombres y el verde la felicidad del color de sus campos (**J. Miranda, 2017**).

El escudo fue diseñado por Don Juan José Boniche y Luna, que consta de tres cuarteles el primero se encuentra Tungurahua en erupción, el segundo se representa la corriente por el río topo y el tercer un campo verde donde se ve un árbol de canela, y a los lados dos cuernos de abundancia de frutas de la riqueza provincial y debajo se encuentra las

llaves que representa la puerta de entrada a la Amazonia o Región de Canela como se lo llamaba antiguamente. Y nuestro Himno cuyas letras corresponden al Dr. Rodrigo Pachano Laláma y la música a Don Pedro Rudecindo Inga Vélez **(J. Miranda, 2017)**.

En 1864 fue la creación de la universidad ambateña y se establece la enseñanza de Jurisprudencia civil, gramática latina, ciencias administrativas, economía, política, ciencia constitucional, derechos de gentes y otras más en colaboración del rector Francisco Javier Montalvo, y en 1969 se aprobaría la creación de la Universidad Técnica de Ambato. El 13 de abril de 1911 el parque Montalvo toma este nombre siendo el Gobernador Don Alfonso Troya quien contrata a los hermanos Durini para que planifiquen la construcción de un monumento de bronce que represente al cosmopolita Juan Montalvo, desde Italia en barco llegaron a Guayaquil y desde Guayaquil lo trasladaron en tren a la ciudad de Ambato **(J. Miranda, 2017)**.

Esta hermosa ciudad no solo es tierra de los Tres Juanes tiene aproximadamente 157 personajes ilustres, pero el pueblo ha puesto también a grandes personajes como la cuna de grandes deportistas, como Juan Arturo Armendáriz conocido como el “chulla” quien fue conserje del colegio Bolívar y gano la medalla de oro en los juegos bolivarianos de Bogotá. Ambato ciudad donde está lleno de anécdotas, guitarras, promesas, piropos, chismes y comentarios, todas las calles, barrios y plazas tienen la presencia de sempiterna de mujer ambateña y la historia no se detiene sigue en marcha donde Ambato progresa aún más por eso nos llaman los Fenicios del nuevo mundo por el trabajo diario y constante **(J. Miranda, 2017)**.

### **Economía**

Los ambateños son personas de admiración y trabajadoras porque han sabido salir adelante a pesar de las circunstancias cruciales que ha vivido esta ciudad, sin embargo, hay que recalcar que aún existen gente indígena que mantiene sus costumbres y tradiciones como la agricultura, la ganadería y hay que recalcar que Ambato se caracteriza por sus flores y frutas, las industrias textiles, la exportación y el comercio que se convierte en el motor que ha ido fortaleciendo la economía de la ciudad **(Proaño, 2024)**.

## **Población**

La población es un conjunto de personas o individuos, que habitan en un determinado espacio geográfico compartiendo características similares o características en común, con la finalidad de obtener información y analizar resultados obtenidos según la investigación, tomando en cuenta la técnica que se vaya a usar debe ser representativa de la población de la que se ha extraído y debe tener un análisis estadístico para justificar los datos. Cada población tiene un número total de individuos que suele ser representado por la letra N, es un indicador clave para entender cómo funciona una sociedad, además, se tiene en cuenta que también consta para saber cómo se distribuyen y que características tienen en común **(Toro, 2019)**.

Conviene recalcar que la población es vista de algunas maneras, desde la estadística esta la población infinita que no tiene la factibilidad de construir un listado que permita obtener datos de una población a diferencia de la población finita que permite conocer el tamaño así sean tan grandes. Y desde la investigación se clasifica en población de estudio diana que permite explorar resultados, la siguiente es población accesible que satisfacen criterios establecidos con fácil accesibilidad para el investigador y la población elegible que determinan criterios de selección **(Carrillo, 2015)**.

## **Muestra**

### **Muestra aleatoria estratificada**

Es una técnica que consiste en dividir a una población en subgrupos, mediante este método de muestreo se selecciona a diversos estratos para realizar la investigación planteada, en cada grupo de estratos los individuos tienen una característica en común, pero al mismo tiempo son diferentes que los demás estratos considerando que los estratos más grandes tienen la mayor probabilidad de ser seleccionados, se debe definir los estratos según las variables: edad, sexo, nacionalidad, religión nivel económico entre otros **(Carrillo, 2015)**. Esta técnica permite obtener un diseño con mayor aleatoriedad de selección permitiendo obtener información más confiable y precisa de la población, garantizando que los grupos estén bien representados para la obtención de buenos resultados considerando que los estratos más grandes tienen la mayor probabilidad de ser seleccionados **(Scheaffer et al., 2006)**.

Se ha optado en emplear la muestra aleatoria estratificada con la finalidad de obtener datos equilibrados del segmento millennial que comprende en personas de 24 y 36 años de edad, tomando en consideración que este segmento se caracteriza por el interés de participar en actividades recreativas al momento de elegir un destino. Al dividir al segmento de los millennial en subgrupos determinando la variable de la edad por rangos, se obtendrá datos precisos sobre sus preferencias permitiendo un análisis detallado que contribuya al diseño de una estrategia turística.

$$n = \frac{N \times Z^2 \times p \times q}{e^2 \times (N - 1) + Z^2 \times p \times q}$$

$$n = \frac{36,000 \times (1.96)^2 \times 0.5 \times 0.5}{(0.08)^2 \times (36,000 - 1) + (1.96)^2 \times 0.5 \times 0.5}$$

$$n = \frac{36,000 \times 3.8416 \times 0.25}{0.0064 \times 35,999 + 0.9604}$$

$$n = \frac{36,000 \times 0.9604}{230.3936 + 0.9604}$$

$$n = \frac{34,574.4}{231.354}$$

$$n = 149.45$$

Siendo:

N= Tamaño de la población

n= Tamaño de la muestra

z= valor crítico de z, según el nivel de confianza deseada

e= margen de error

p= probabilidad de éxito

q= probabilidad de fracaso

**Tabla 2.** Estratos de edad

<b>Estrato</b>	<b>Rango de edad</b>	<b>% Estimado</b>	<b>Tamaño de muestra</b>
<b>E1</b>	24-27 años	30%	45 personas
<b>E2</b>	28-31 años	40%	60 personas
<b>E3</b>	32-38 años	30%	45 personas
<b>Total</b>	-	100%	150 personas

**Nota:** Tabla de clasificación de estratos de edad.

## **Técnicas**

### **Observación**

La observación es una técnica que establece una relación entre el investigador y los hechos de observar de los que se tienen datos para desarrollar la investigación, es una metodología importante porque se utiliza la mirada en la cual se observa la realidad sobre un objeto que se toma a consideración. Observar es poner la mirada cada vez esta técnica se va usando para un procedimiento empírico que ha tenido resultados de la notación de observación, desde este punto de vista esta técnica de recolección de datos a través de la observación consiste en mirar los hechos de la realidad presente y donde se desarrollan según las actividades que se estén dando normalmente (**Campos y Lule, 2012**).

La observación es una técnica que permite recopilar información de un lugar a través de la mirada permitiendo una comprensión profunda de cómo se desarrolla los fenómenos estudiados. Por lo cual se ha decidido utilizar la técnica de observación para estudiar y recopilar datos relevantes sobre las diferentes actividades que existen en el casco urbano de Ambato, tomando en cuenta diferentes días y horas para captar las variedades de actividades y características que se desarrollan en la zona.

### **Encuesta**

Las encuestas son un instrumento esencial para ser utilizada como parte de la investigación, porque permite obtener datos de una manera accesible y eficaz mediante la cual se recopila y se analiza los datos obtenidos de una muestra representativa de una población de la que se interesa en explorar. Las organizaciones o personas que utilizan esta técnica como un instrumento lo hacen para conocer el comportamiento de los grupos encuestados para poder tomar una decisión, este instrumento se caracteriza en variedad,

compatibilidad, oportunidad y comprensión, así estas características permiten a los usuarios comprender con facilidad al momento de ser encuestados, así mismo se puede conocer el nivel de precisión de los resultados **(García, 2022)**.

La técnica de encuesta es una herramienta esencial para la presente investigación, con el objetivo de recopilar información relevante y específica sobre como influyen las actividades recreativas en el turismo millennial de la ciudad de Ambato. Se seleccionará a un determinado número de personas considerando muchos aspectos como la edad, lugar de residencia, preferencias en actividades recreativas al momento de elegir un destino, a partir de estos criterios se diseñará un cuestionario claro y preciso de fácil aplicación que garantice la comprensión por los encuestados y permita obtener datos alineados al caso de estudio.

## **Instrumentos**

### **Ficha de observación**

Las fichas de observación son instrumentos utilizados para registrar observaciones realizadas durante un proceso con el objetivo de medir lo que se esté buscando en la investigación, permitiendo observar cómo se lleva a cabo actividades u otras enseñanzas que benefician al investigador obteniendo como resultado datos exactos y factores determinantes al visualizar un lugar u objeto para evaluar el rendimiento de un ámbito. Su objetivo es documentar por escrito lo que sucede en un lugar que se ha escogido como mecanismo de evaluación a la hora de recoger datos **(Córdor y Bunci, 2019)**.

La ficha de observación es una herramienta de gran importancia en este caso de estudio por que permitirá recopilar información sobre las distintas actividades que se tiene el casco urbano de Ambato para la recreación de los Ambateños y turistas, este instrumento estará detallado con diferentes características que describan el espacio donde se desarrolla, las condiciones y el tipo de actividad recreativa para obtener información fiable que contribuya al análisis de la investigación.

### **Guía de encuesta**

Es un instrumento estructurado que permite realizar preguntas a personas sobre un tema específico para la recopilación de información, cuando las guías de encuestas están bien elaboradas y de forma comprensible los resultados de los individuos son concretos. Estos

resultados pueden utilizarse posteriormente para fundamentar decisiones cruciales que ayudan a validar la información, en pocas palabras se puede decir que esta herramienta permite la elección del medio más adecuado para llevar a cabo con la realidad del objetivo de la presente investigación (**Hernando et al., 2020**)

Esta herramienta es clave para recolectar información y datos de una manera estructurada, se realizará preguntas claras y específicas que serán alineados con los objetivos, estas preguntas serán cerradas con opciones que se basarán en la escala de Likert que permite con facilidad realizar las preguntas con respuestas claras. Luego se procederá a realizar las encuestas a la población seleccionada para obtener datos específicos y poder extraer las conclusiones que apoyen al caso de estudio.

### **Análisis de validez y fiabilidad de los instrumentos**

El instrumento para la recolección de datos en la presente investigación sobre el caso de estudio “Las actividades recreativas y el turismo millennial en el casco urbano de Ambato” ha sido estructurada en una guía de encuesta, la cual será validada por dos profesionales con experiencia en la rama de turismo y metodologías de la investigación, para esto fue necesario la ayuda de personas en el área de turismo del Gad de Ambato.

## CAPÍTULO III

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 3.1 Análisis y discusión de los resultados

**Primer instrumento:** Ficha de observación

Ambato capital de la provincia de Tungurahua parte central de la sierra ecuatoriana, conocida como la tierra de las Flores y las Frutas y Cuna de los Tres Juanes (Juan Montalvo, Juan León Mera y Juan Benigno Vela). Está ubicada a 2.500 m.s.n.m una de las ciudades que más surgió después del terremoto de 1949 (*Cantones – Honorable Gobierno Provincial de Tungurahua, s. f.*). Actualmente Ambato está rodeado de parques, museos, quintas, espacios culturales, actividades al aire libre, centros comerciales y bares en una zona accesibles que está vinculado para los habitantes de la ciudad y turistas.

En la ciudad de Ambato actualmente se encuentra una oferta recreativa que se basa en museos y quintas que son visitados cada semana por familias Ambateñas y turistas para salir de la vida cotidiana, estos museos cuentan con espacios seguros, limpios y atractivamente visuales que llama la atención de muchas personas. Ambato cuenta con museos de personajes históricos que construyeron una parte del patrimonio cultural del Ecuador, en estos espacios se han incorporado actividades como guianza, talleres, juegos grupales, festivales culturales, música en vivo y ferias que atraen la atención del público como un espacio de socialización creativa que unen actividades de entretenimiento con la cultura local.

Como otra opción de recreación para los Ambateños son los parques urbanos con un espacio accesible, los principales parques de la ciudad están en el centro como el parque Montalvo y Cevallos que son de uso diario para muchas personas que circulan por estos espacios en los que se puede apreciar actividades como eventos culturales, música en vivos, ferias y teatro callejero. Los demás parques se encuentran fuera de la zona centro y son usados para diversas actividades de los jóvenes como rumbaterpaia, juegos, voly, básquet, futbol, patinaje, ciclismo y ajedrez como una opción de recrearse y salir a despejar su mente al aire libre en espacios de socialización para el segmento actual.

Ambato también cuenta con otras actividades recreativas como los centros comerciales que están diseñados con varias opciones de recreación en los que se realizan compras,

actividades tecnológicas, juegos y ferias que integran la recreación y el ocio para salir de la rutina diaria, en conjunto estos eventos, talleres de pintura y exposiciones temáticas permite a los Ambateños tener un momento de recreación con sus familiares y amigos para disfrutar un momento en unión.

Ambato cuenta también con discotecas nocturnas en las que hay eventos masivos como recreación que son atraídos por jóvenes, en estos espacios se realiza bailes que están combinadas con un buen ambiente de música permitiendo tener un momento de recreación y la participación social recreativa los fines de semana.

El turismo es una de las actividades que se trata en conjunto sobre las actividades recreativas y el ocio, según la Mira del turista por Jhon Urry menciona que los visitantes seleccionan lugares a través de lo que observan o miran (**Urry, 2001**). Cabe mencionar que Ambato actualmente tiene una gran variedad de museos y parques coloridos en los que se realizan diversas actividades que llaman la atención de los turistas y sus habitantes, eligiendo lugares debido a un proceso de anticipación de lo observado y desarrollando actividades dentro de estos atractivos turísticos como son los museos, quintas parques y centros comerciales que tiene Ambato como parte de recreación.

Ambato tiene una gran oferta turística patrimonial, cultural y natural, pero muestra limitaciones en tendencias actuales que son buscadas generalmente por la generación de los millennial, este segmento busca experiencias y actividades recreativas auténticas, sostenibles y tecnológicas que les permita salir de la vida cotidiana en la que se encuentran. Ambato debe incrementar actividades recreativas enfocándose en su cultura e historia, a través de estrategias que permitan innovar y ofrecer más que una visita a la ciudad experiencias únicas y sus visitas sean en todas las temporadas del año y no solo en feriados o fechas importantes, de este modo Ambato desaprovecha tendencias que llama la atención de los jóvenes millennial y aquellos buscan estas experiencias en otras ciudades que están en la vanguardia.

**Tabla 3. Ficha de observación**

<b>Actividad recreativa: “Centro cultural Pachano Lalama”</b>
<b>Espacio donde se desarrolla la actividad recreativa</b> <input type="checkbox"/> Parque urbano <input type="checkbox"/> Plaza pública <input type="checkbox"/> Calle peatonal <input type="checkbox"/> Cafetería / espacio gastronómico <input type="checkbox"/> Espacio cultural independiente <input type="checkbox"/> Centro comercial <input checked="" type="checkbox"/> Otro: Museo
<b>Condiciones del espacio:</b> <input type="checkbox"/> Atractivo visualmente <input type="checkbox"/> Con música ambiente <input checked="" type="checkbox"/> Limpio <input type="checkbox"/> Seguro <input checked="" type="checkbox"/> Accesible
<b>Tipo de actividad recreativa</b> <input type="checkbox"/> Eventos culturales espontáneos (música en vivo, teatro callejero, etc.) <input type="checkbox"/> Ferias o mercados alternativos (arte, diseño, productos orgánicos, etc.) <input type="checkbox"/> Actividades deportivas urbanas (skate, ciclismo, yoga al aire libre, etc.) <input type="checkbox"/> Actividades tecnológicas o interactivas (realidad aumentada, fotografía, etc.) <input checked="" type="checkbox"/> Espacios de socialización creativa (talleres, murales, juegos grupales) <input type="checkbox"/> Rutas de exploración urbana (graffiti tour, arquitectura, experiencias locales) <input type="checkbox"/> Otro tipo de actividad: _____
<b>Imagen</b>


**Actividad recreativa:** “Museo de la ciudad Hambatu”

**Espacio donde se desarrolla la actividad recreativa**

- Parque urbano  Plaza pública  Calle peatonal  Cafetería / espacio gastronómico  
 Espacio cultural independiente  Centro comercial  Otro: Museo

**Condiciones del espacio:**

- Atractivo visualmente  Con música ambiente  Limpio  Seguro  Accesible

**Tipo de actividad recreativa**

- Eventos culturales espontáneos (música en vivo, teatro callejero, etc.)  
 Ferias o mercados alternativos (arte, diseño, productos orgánicos, etc.)  
 Actividades deportivas urbanas (skate, ciclismo, yoga al aire libre, etc.)  
 Actividades tecnológicas o interactivas (realidad aumentada, fotografía, etc.)  
 Espacios de socialización creativa (talleres, murales, juegos grupales)  
 Rutas de exploración urbana (graffiti tour, arquitectura, experiencias locales)  
 Otro tipo de actividad: \_\_\_\_\_

**Imagen**



**Actividad recreativa: “Casa Museo de Montalvo”**

**Espacio donde se desarrolla la actividad recreativa**

- Parque urbano  Plaza pública  Calle peatonal  Cafetería / espacio gastronómico
- Espacio cultural independiente  Centro comercial  Otro: Museo

**Condiciones del espacio:**

- Atractivo visualmente  Con música ambiente  Limpio  Seguro  Accesible

**Tipo de actividad recreativa**

- Eventos culturales espontáneos (música en vivo, teatro callejero, etc.)
- Ferias o mercados alternativos (arte, diseño, productos orgánicos, etc.)
- Actividades deportivas urbanas (skate, ciclismo, yoga al aire libre, etc.)
- Actividades tecnológicas o interactivas (realidad aumentada, fotografía, etc.)
- Espacios de socialización creativa (talleres, murales, juegos grupales)
- Rutas de exploración urbana (graffiti tour, arquitectura, experiencias locales)
- Otro tipo de actividad: Guianza \_\_\_\_\_

**Imagen**



**Actividad recreativa: “Museo Juan Benigno Vela”**

**Espacio donde se desarrolla la actividad recreativa**

- Parque urbano  Plaza pública  Calle peatonal  Cafetería / espacio gastronómico  
 Espacio cultural independiente  Centro comercial  Otro: Museo

**Condiciones del espacio:**

- Atractivo visualmente  Con música ambiente  Limpio  Seguro  Accesible

**Tipo de actividad recreativa**

- Eventos culturales espontáneos (música en vivo, teatro callejero, etc.)  
 Ferias o mercados alternativos (arte, diseño, productos orgánicos, etc.)  
 Actividades deportivas urbanas (skate, ciclismo, yoga al aire libre, etc.)  
 Actividades tecnológicas o interactivas (realidad aumentada, fotografía, etc.)  
 Espacios de socialización creativa (talleres, murales, juegos grupales)  
 Rutas de exploración urbana (graffiti tour, arquitectura, experiencias locales)  
 Otro tipo de actividad: Guianza \_\_\_\_\_

**Imagen**



**Actividad recreativa:** “Museo Juan León Mera”

**Espacio donde se desarrolla la actividad recreativa**

- Parque urbano  Plaza pública  Calle peatonal  Cafetería / espacio gastronómico  
 Espacio cultural independiente  Centro comercial  Otro: Museo

**Condiciones del espacio:**

- Atractivo visualmente  Con música ambiente  Limpio  Seguro  Accesible

**Tipo de actividad recreativa**

- Eventos culturales espontáneos (música en vivo, teatro callejero, etc.)  
 Ferias o mercados alternativos (arte, diseño, productos orgánicos, etc.)  
 Actividades deportivas urbanas (skate, ciclismo, yoga al aire libre, etc.)  
 Actividades tecnológicas o interactivas (realidad aumentada, fotografía, etc.)  
 Espacios de socialización creativa (talleres, murales, juegos grupales)  
 Rutas de exploración urbana (graffiti tour, arquitectura, experiencias locales)  
 Otro tipo de actividad: \_\_\_\_\_

**Imagen**



**Actividad recreativa:** “Casa Museo Martínez Holguín”

**Espacio donde se desarrolla la actividad recreativa**

- Parque urbano  Plaza pública  Calle peatonal  Cafetería / espacio gastronómico  
 Espacio cultural independiente  Centro comercial  Otro: Museo

**Condiciones del espacio:**

- Atractivo visualmente  Con música ambiente  Limpio  Seguro  Accesible

**Tipo de actividad recreativa**

- Eventos culturales espontáneos (música en vivo, teatro callejero, etc.)  
 Ferias o mercados alternativos (arte, diseño, productos orgánicos, etc.)  
 Actividades deportivas urbanas (skate, ciclismo, yoga al aire libre, etc.)  
 Actividades tecnológicas o interactivas (realidad aumentada, fotografía, etc.)  
 Espacios de socialización creativa (talleres, murales, juegos grupales)  
 Rutas de exploración urbana (graffiti tour, arquitectura, experiencias locales)  
 Otro tipo de actividad: Guianza\_\_\_\_\_

**Imagen**



**Actividad recreativa: “Jardín Histórico Botánico Atocha la Liria”**

**Espacio donde se desarrolla la actividad recreativa**

- Parque urbano  Plaza pública  Calle peatonal  Cafetería / espacio gastronómico  
 Espacio cultural independiente  Centro comercial  Otro: Quintas

**Condiciones del espacio:**

- Atractivo visualmente  Con música ambiente  Limpio  Seguro  Accesible

**Tipo de actividad recreativa**

- Eventos culturales espontáneos (música en vivo, teatro callejero, etc.)  
 Ferias o mercados alternativos (arte, diseño, productos orgánicos, etc.)  
 Actividades deportivas urbanas (skate, ciclismo, yoga al aire libre, etc.)  
 Actividades tecnológicas o interactivas (realidad aumentada, fotografía, etc.)  
 Espacios de socialización creativa (talleres, murales, juegos grupales)  
 Rutas de exploración urbana (graffiti tour, arquitectura, experiencias locales)  
 Otro tipo de actividad: Guianza, observación de orquídeas y espacios verdes \_\_\_\_\_

**Imagen**



**Actividad recreativa: “Museo Luis Edmundo Martínez Mera”**

**Espacio donde se desarrolla la actividad recreativa**

- Parque urbano  Plaza pública  Calle peatonal  Cafetería / espacio gastronómico  
 Espacio cultural independiente  Centro comercial  Otro: Museo

**Condiciones del espacio:**

- Atractivo visualmente  Con música ambiente  Limpio  Seguro  Accesible

**Tipo de actividad recreativa**

- Eventos culturales espontáneos (música en vivo, teatro callejero, etc.)  
 Ferias o mercados alternativos (arte, diseño, productos orgánicos, etc.)  
 Actividades deportivas urbanas (skate, ciclismo, yoga al aire libre, etc.)  
 Actividades tecnológicas o interactivas (realidad aumentada, fotografía, etc.)  
 Espacios de socialización creativa (talleres, murales, juegos grupales)  
 Rutas de exploración urbana (graffiti tour, arquitectura, experiencias locales)  
 Otro tipo de actividad: \_\_\_\_\_

**Imagen**



**Actividad recreativa:** “Museo Provincial Casa del Portal”

**Espacio donde se desarrolla la actividad recreativa**

- Parque urbano
- Plaza pública
- Calle peatonal
- Cafetería / espacio gastronómico
- Espacio cultural independiente
- Centro comercial
- Otro: Museo

**Condiciones del espacio:**

- Atractivo visualmente
- Con música ambiente
- Limpio
- Seguro
- Accesible

**Tipo de actividad recreativa**

- Eventos culturales espontáneos (música en vivo, teatro callejero, etc.)
- Ferias o mercados alternativos (arte, diseño, productos orgánicos, etc.)
- Actividades deportivas urbanas (skate, ciclismo, yoga al aire libre, etc.)
- Actividades tecnológicas o interactivas (realidad aumentada, fotografía, etc.)
- Espacios de socialización creativa (talleres, murales, juegos grupales)
- Rutas de exploración urbana (graffiti tour, arquitectura, experiencias locales)
- Otro tipo de actividad: \_\_\_\_\_

**Imagen**



**Actividad recreativa:** “Quinta de Juan Montalvo”

**Espacio donde se desarrolla la actividad recreativa**

- Parque urbano  Plaza pública  Calle peatonal  Cafetería / espacio gastronómico  
 Espacio cultural independiente  Centro comercial  Otro: Quinta

**Condiciones del espacio:**

- Atractivo visualmente  Con música ambiente  Limpio  Seguro  Accesible

**Tipo de actividad recreativa**

- Eventos culturales espontáneos (música en vivo, teatro callejero, etc.)  
 Ferias o mercados alternativos (arte, diseño, productos orgánicos, etc.)  
 Actividades deportivas urbanas (skate, ciclismo, yoga al aire libre, etc.)  
 Actividades tecnológicas o interactivas (realidad aumentada, fotografía, etc.)  
 Espacios de socialización creativa (talleres, murales, juegos grupales)  
 Rutas de exploración urbana (graffiti tour, arquitectura, experiencias locales)  
 Otro tipo de actividad: \_\_\_\_\_

**Imagen**



**Actividad recreativa:** “Museo del colegio Nacional Bolívar”

**Espacio donde se desarrolla la actividad recreativa**

- Parque urbano  Plaza pública  Calle peatonal  Cafetería / espacio gastronómico
- Espacio cultural independiente  Centro comercial  Otro: Museo

**Condiciones del espacio:**

- Atractivo visualmente  Con música ambiente  Limpio  Seguro  Accesible

**Tipo de actividad recreativa**

- Eventos culturales espontáneos (música en vivo, teatro callejero, etc.)
- Ferias o mercados alternativos (arte, diseño, productos orgánicos, etc.)
- Actividades deportivas urbanas (skate, ciclismo, yoga al aire libre, etc.)
- Actividades tecnológicas o interactivas (realidad aumentada, fotografía, etc.)
- Espacios de socialización creativa (talleres, murales, juegos grupales)
- Rutas de exploración urbana (graffiti tour, arquitectura, experiencias locales)
- Otro tipo de actividad: Guianza, observación de animales embalsamados\_\_\_\_\_

**Imagen**



**Actividad recreativa:** Parque “Cevallos”

**Espacio donde se desarrolla la actividad recreativa**

- Parque urbano  Plaza pública  Calle peatonal  Cafetería / espacio gastronómico  
 Espacio cultural independiente  Centro comercial  Otro: \_\_\_\_\_

**Condiciones del espacio:**

- Atractivo visualmente  Con música ambiente  Limpio  Seguro  Accesible

**Tipo de actividad recreativa**

- Eventos culturales espontáneos (música en vivo, teatro callejero, etc.)  
 Ferias o mercados alternativos (arte, diseño, productos orgánicos, etc.)  
 Actividades deportivas urbanas (skate, ciclismo, yoga al aire libre, etc.)  
 Actividades tecnológicas o interactivas (realidad aumentada, fotografía, etc.)  
 Espacios de socialización creativa (talleres, murales, juegos grupales)  
 Rutas de exploración urbana (graffiti tour, arquitectura, experiencias locales)  
 Otro tipo de actividad: \_\_\_\_\_

**Imagen**



**Actividad recreativa:** Parque “Montalvo”

**Espacio donde se desarrolla la actividad recreativa**

- Parque urbano  Plaza pública  Calle peatonal  Cafetería / espacio gastronómico  
 Espacio cultural independiente  Centro comercial  Otro: \_\_\_\_\_

**Condiciones del espacio:**

- Atractivo visualmente  Con música ambiente  Limpio  Seguro  Accesible

**Tipo de actividad recreativa**

- Eventos culturales espontáneos (música en vivo, teatro callejero, etc.)  
 Ferias o mercados alternativos (arte, diseño, productos orgánicos, etc.)  
 Actividades deportivas urbanas (skate, ciclismo, yoga al aire libre, etc.)  
 Actividades tecnológicas o interactivas (realidad aumentada, fotografía, etc.)  
 Espacios de socialización creativa (talleres, murales, juegos grupales)  
 Rutas de exploración urbana (graffiti tour, arquitectura, experiencias locales)  
 Otro tipo de actividad: \_\_\_\_\_

**Imagen**



**Actividad recreativa:** Parque de los enamorados

**Espacio donde se desarrolla la actividad recreativa**

- Parque urbano  Plaza pública  Calle peatonal  Cafetería / espacio gastronómico  
 Espacio cultural independiente  Centro comercial  Otro: \_\_\_\_\_

**Condiciones del espacio:**

- Atractivo visualmente  Con música ambiente  Limpio  Seguro  Accesible

**Tipo de actividad recreativa**

- Eventos culturales espontáneos (música en vivo, teatro callejero, etc.)  
 Ferias o mercados alternativos (arte, diseño, productos orgánicos, etc.)  
 Actividades deportivas urbanas (skate, ciclismo, yoga al aire libre, etc.)  
 Actividades tecnológicas o interactivas (realidad aumentada, fotografía, etc.)  
 Espacios de socialización creativa (talleres, murales, juegos grupales)  
 Rutas de exploración urbana (graffiti tour, arquitectura, experiencias locales)  
 Otro tipo de actividad: Voly, ajedrez, basquetbal \_\_\_\_\_

**Imagen**



**Actividad recreativa:** “Parque de las Flores Ambato”

**Espacio donde se desarrolla la actividad recreativa**

- Parque urbano  Plaza pública  Calle peatonal  Cafetería / espacio gastronómico  
 Espacio cultural independiente  Centro comercial  Otro: \_\_\_\_\_

**Condiciones del espacio:**

- Atractivo visualmente  Con música ambiente  Limpio  Seguro  Accesible

**Tipo de actividad recreativa**

- Eventos culturales espontáneos (música en vivo, teatro callejero, etc.)  
 Ferias o mercados alternativos (arte, diseño, productos orgánicos, etc.)  
 Actividades deportivas urbanas (skate, ciclismo, yoga al aire libre, etc.)  
 Actividades tecnológicas o interactivas (realidad aumentada, fotografía, etc.)  
 Espacios de socialización creativa (talleres, murales, juegos grupales)  
 Rutas de exploración urbana (graffiti tour, arquitectura, experiencias locales)  
 Otro tipo de actividad: \_\_\_\_\_

**Imagen**



**Actividad recreativa:** Parque “Dos Culturas”

**Espacio donde se desarrolla la actividad recreativa**

- Parque urbano  Plaza pública  Calle peatonal  Cafetería / espacio gastronómico
- Espacio cultural independiente  Centro comercial  Otro: \_\_\_\_\_

**Condiciones del espacio:**

- Atractivo visualmente  Con música ambiente  Limpio  Seguro  Accesible

**Tipo de actividad recreativa**

- Eventos culturales espontáneos (música en vivo, teatro callejero, etc.)
- Ferias o mercados alternativos (arte, diseño, productos orgánicos, etc.)
- Actividades deportivas urbanas (skate, ciclismo, yoga al aire libre, etc.)
- Actividades tecnológicas o interactivas (realidad aumentada, fotografía, etc.)
- Espacios de socialización creativa (talleres, murales, juegos grupales)
- Rutas de exploración urbana (graffiti tour, arquitectura, experiencias locales)
- Otro tipo de actividad: juegos \_\_\_\_\_

**Imagen**



**Actividad recreativa:** Parque la “Presidencial”

**Espacio donde se desarrolla la actividad recreativa**

- Parque urbano  Plaza pública  Calle peatonal  Cafetería / espacio gastronómico  
 Espacio cultural independiente  Centro comercial  Otro: \_\_\_\_\_

**Condiciones del espacio:**

- Atractivo visualmente  Con música ambiente  Limpio  Seguro  Accesible

**Tipo de actividad recreativa**

- Eventos culturales espontáneos (música en vivo, teatro callejero, etc.)  
 Ferias o mercados alternativos (arte, diseño, productos orgánicos, etc.)  
 Actividades deportivas urbanas (skate, ciclismo, yoga al aire libre, etc.)  
 Actividades tecnológicas o interactivas (realidad aumentada, fotografía, etc.)  
 Espacios de socialización creativa (talleres, murales, juegos grupales)  
 Rutas de exploración urbana (graffiti tour, arquitectura, experiencias locales)  
 Otro tipo de actividad: Patinaje, básquetbol \_\_\_\_\_

**Imagen**



**Actividad recreativa:** Parque “los Sauces”

**Espacio donde se desarrolla la actividad recreativa**

- Parque urbano  Plaza pública  Calle peatonal  Cafetería / espacio gastronómico  
 Espacio cultural independiente  Centro comercial  Otro: \_\_\_\_\_

**Condiciones del espacio:**

- Atractivo visualmente  Con música ambiente  Limpio  Seguro  Accesible

**Tipo de actividad recreativa**

- Eventos culturales espontáneos (música en vivo, teatro callejero, etc.)  
 Ferias o mercados alternativos (arte, diseño, productos orgánicos, etc.)  
 Actividades deportivas urbanas (skate, ciclismo, yoga al aire libre, etc.)  
 Actividades tecnológicas o interactivas (realidad aumentada, fotografía, etc.)  
 Espacios de socialización creativa (talleres, murales, juegos grupales)  
 Rutas de exploración urbana (graffiti tour, arquitectura, experiencias locales)  
 Otro tipo de actividad: Rumba terapia\_\_\_\_\_

**Imagen**



**Actividad recreativa: “Mall de los Andes”**

**Espacio donde se desarrolla la actividad recreativa**

- Parque urbano  Plaza pública  Calle peatonal  Cafetería / espacio gastronómico  
 Espacio cultural independiente  Centro comercial  Otro: \_\_\_\_\_

**Condiciones del espacio:**

- Atractivo visualmente  Con música ambiente  Limpio  Seguro  Accesible

**Tipo de actividad recreativa**

- Eventos culturales espontáneos (música en vivo, teatro callejero, etc.)  
 Ferias o mercados alternativos (arte, diseño, productos orgánicos, etc.)  
 Actividades deportivas urbanas (skate, ciclismo, yoga al aire libre, etc.)  
 Actividades tecnológicas o interactivas (realidad aumentada, fotografía, etc.)  
 Espacios de socialización creativa (talleres, murales, juegos grupales)  
 Rutas de exploración urbana (graffiti tour, arquitectura, experiencias locales)  
 Otro tipo de actividad: Shopping \_\_\_\_\_

**Imagen**



**Actividad recreativa: “Multiplaza”**

**Espacio donde se desarrolla la actividad recreativa**

- Parque urbano  Plaza pública  Calle peatonal  Cafetería / espacio gastronómico  
 Espacio cultural independiente  Centro comercial  Otro: \_\_\_\_\_

**Condiciones del espacio:**

- Atractivo visualmente  Con música ambiente  Limpio  Seguro  Accesible

**Tipo de actividad recreativa**

- Eventos culturales espontáneos (música en vivo, teatro callejero, etc.)  
 Ferias o mercados alternativos (arte, diseño, productos orgánicos, etc.)  
 Actividades deportivas urbanas (skate, ciclismo, yoga al aire libre, etc.)  
 Actividades tecnológicas o interactivas (realidad aumentada, fotografía, etc.)  
 Espacios de socialización creativa (talleres, murales, juegos grupales)  
 Rutas de exploración urbana (graffiti tour, arquitectura, experiencias locales)  
 Otro tipo de actividad: Shopping \_\_\_\_\_

**Imagen**



**Actividad recreativa: “Paseo Shopping”**

**Espacio donde se desarrolla la actividad recreativa**

- Parque urbano  Plaza pública  Calle peatonal  Cafetería / espacio gastronómico  
 Espacio cultural independiente  Centro comercial  Otro: \_\_\_\_\_

**Condiciones del espacio:**

- Atractivo visualmente  Con música ambiente  Limpio  Seguro  Accesible

**Tipo de actividad recreativa**

- Eventos culturales espontáneos (música en vivo, teatro callejero, etc.)  
 Ferias o mercados alternativos (arte, diseño, productos orgánicos, etc.)  
 Actividades deportivas urbanas (skate, ciclismo, yoga al aire libre, etc.)  
 Actividades tecnológicas o interactivas (realidad aumentada, fotografía, etc.)  
 Espacios de socialización creativa (talleres, murales, juegos grupales)  
 Rutas de exploración urbana (graffiti tour, arquitectura, experiencias locales)  
 Otro tipo de actividad: Shopping \_\_\_\_\_

**Imagen**



**Actividad recreativa:** Discoteca “Lov”

**Espacio donde se desarrolla la actividad recreativa**

- Parque urbano  Plaza pública  Calle peatonal  Cafetería / espacio gastronómico  
 Espacio cultural independiente  Centro comercial  Otro: espacio nocturno \_\_\_\_\_

**Condiciones del espacio:**

- Atractivo visualmente  Con música ambiente  Limpio  Seguro  Accesible

**Tipo de actividad recreativa**

- Eventos culturales espontáneos (música en vivo, teatro callejero, etc.)  
 Ferias o mercados alternativos (arte, diseño, productos orgánicos, etc.)  
 Actividades deportivas urbanas (skate, ciclismo, yoga al aire libre, etc.)  
 Actividades tecnológicas o interactivas (realidad aumentada, fotografía, etc.)  
 Espacios de socialización creativa (talleres, murales, juegos grupales)  
 Rutas de exploración urbana (graffiti tour, arquitectura, experiencias locales)  
 Otro tipo de actividad: Baile \_\_\_\_\_

**Imagen**



**Nota:** Tabla de las actividades recreativas en la ciudad de Ambato.

## Segundo instrumento: Encuesta

La encuesta cumplió con 16 preguntas, cada pregunta con una escala de Likert que permitió responder a los encuestados de una forma accesible sus preferencias, al terminar las encuestas se pasó por el programa SPSS que permitió analizar datos obtenidos por 150 personas a los que se encuestaron, con el fin de analizar cada pregunta según su porcentaje valido.

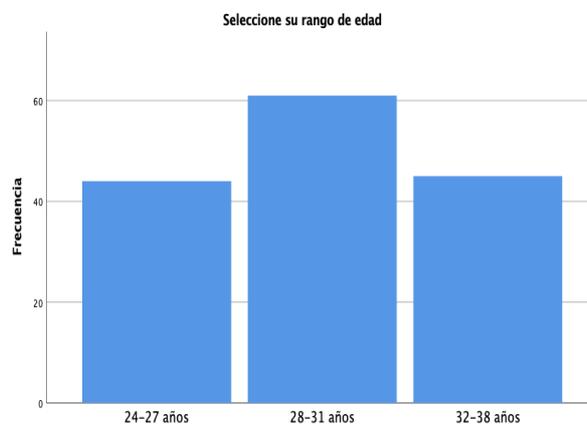
### Análisis de resultados

**Tabla 4.** Rangos de edad.

		Frecuencia	Porcentaje
<b>Válido</b>	24-27 años	44	29,3%
	28-31 años	61	40,7%
	32-38 años	45	30,0%
	Total	150	100,0%

**Nota:** Se detalla el rango de edad

**Figura 2.** Rango de edad



**Nota:** El grafico representa el rango de las edades de turistas millennials encuestados en Ambato.

### Discusión:

En la encuesta aplica se dividió las edades por segmentos de 24 a 27 años, de 28 a 31 años y de 32 a 38 años de edad. Esta clasificación permitió realizar el estudio de los turistas millennial y su caracterización de sus preferencias en las actividades recreativas.

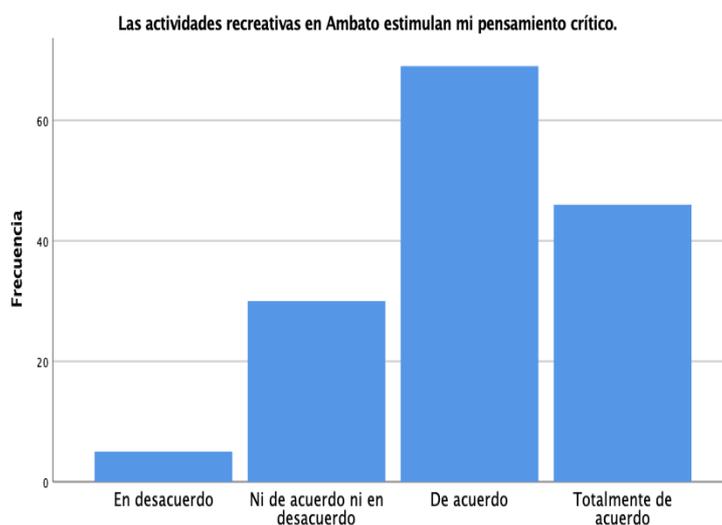
1. Las actividades recreativas en Ambato estimulan mi pensamiento crítico.

**Tabla 5.** Resultado de las actividades recreativas en Ambato

		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Válido</b>	En desacuerdo	5	3,3%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	30	20,0%
	De acuerdo	69	46,0%
	Totalmente de acuerdo	46	30,7%
	Total	150	100,0%

**Nota:** La tabla representa la estimulación del pensamiento crítico.

**Figura 3.** Resultado de las actividades recreativas en Ambato



**Nota:** El gráfico representa la estimulación del pensamiento crítico.

**Discusión:**

Según la encuesta aplicada a los turistas nacionales en la ciudad de Ambato mencionan que, el 46% de los encuestados están de acuerdo que las actividades recreativas estimulan el pensamiento crítico, debido a que son consideradas como un factor necesario en cada persona que permite analizar, resolver problemas de lógica y salir de la rutina diaria. Frente al 3,3 que están en desacuerdo debido a que algunas personas dicen que las actividades recreativas son más de entretenimiento que de aprendizaje.

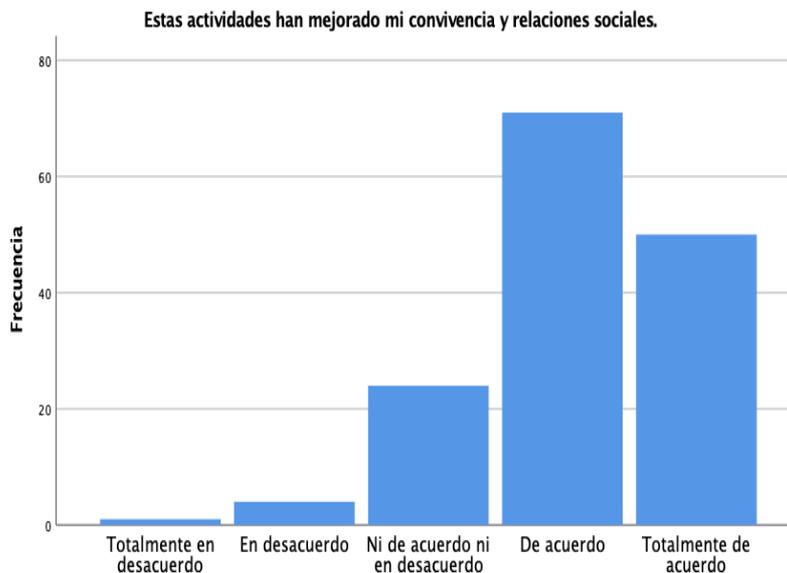
2. Estas actividades han mejorado mi convivencia y relaciones sociales.

**Tabla 6.** Resultado de mejoramiento a través de actividades recreativas

			Frecuencia	Porcentaje
<b>Válido</b>	Totalmente en desacuerdo		1	0,7
	En desacuerdo		4	2,7
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo		24	16,0
	De acuerdo		71	47,3
	Totalmente de acuerdo		50	33,3
	Total		150	100,0

**Nota:** La tabla representa como las actividades han mejorado las relaciones sociales.

**Figura 4.** Resultado de mejoramiento a través de actividades recreativas.



**Nota:** El gráfico representa como las actividades han mejorado las relaciones sociales.

### Discusión:

Según la encuesta aplicada el a los ambateños el 47,3% de personas encuestadas están de acuerdo que su convivencia y las relaciones sociales en su vida han mejorado al realizar actividades recreativas, debido a que contribuye de una manera positiva a tener relaciones con otras personas y compartir experiencias únicas. Podemos entender que las personas se motivan a través de actividades recreativas que ayudan a su vida emocional y social.

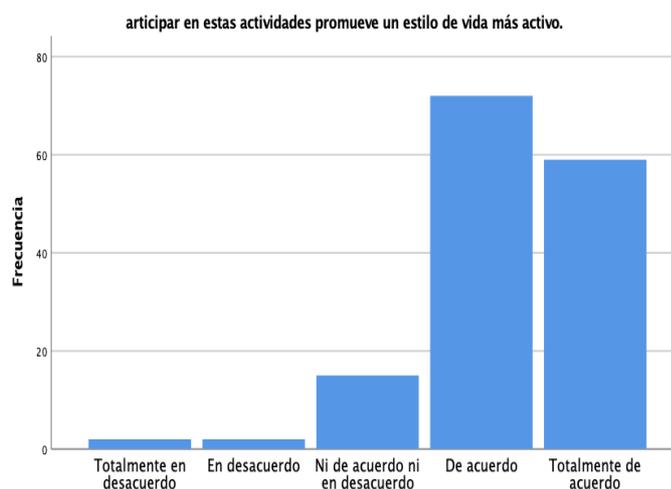
3. Participar en estas actividades promueve un estilo de vida más activo.

**Tabla 7.** Resultado de las actividades promueven un estilo de vida más activo

		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Válido</b>	Totalmente en desacuerdo	2	1,3%
	En desacuerdo	2	1,3%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	15	10,0%
	De acuerdo	72	48,0%
	Totalmente de acuerdo	59	39,3%
	Total	150	100,0%

**Nota:** La tabla representa el nivel de afirmacion de las actividades recreativas permite un mejor estilo de vida.

**Figura 5.** Resultado de las actividades promueven un estilo de vida más activo



**Nota:** El grafico representa el nivel de afirmacion de las actividades recreativas permite un mejor estilo de vida.

### **Discusión:**

De acuerdo con los datos obtenidos un 48% de las personas encuestadas están de acuerdo que dichas actividades promueven su estilo de vida, debido a que de esta manera las actividades no solo cumplen la función de que las personas se distraigan por un momento si no que puede mejorar y fomentar una vida más activa diaria y saludable, a diferencia del 1,3% que mencionan que están totalmente en desacuerdo debido a que manifiestan que las actividades recreativas solo permiten distraerse por un momento.

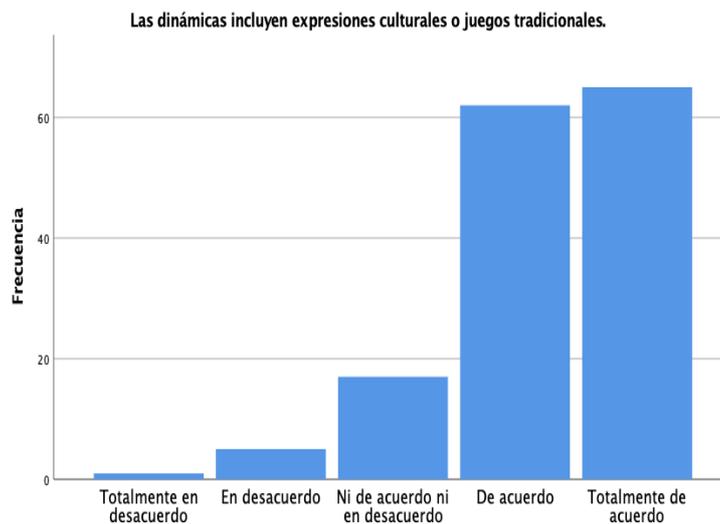
4. Las dinámicas incluyen expresiones culturales o juegos tradicionales.

**Tabla 8.** Representación de dinámicas

		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Válido</b>	Totalmente en desacuerdo	1	0,7
	En desacuerdo	5	3,3
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	17	11,3
	De acuerdo	62	41,3
	Totalmente de acuerdo	65	43,3
	Total	150	100,0

**Nota:** La tabla representa el nivel de favorecimiento de dinamicas culturales y tradiconales.

**Figura 6.** Representación de dinámicas



**Nota:** El gráfico representa el nivel de favorecimiento de dinamicas culturales y tradiconales.

**Discusión:**

Según de las personas encuestadas un 43,3% están totalmente de acuerdo que las dinámicas incluyen expresiones culturales y juegos tradicionales mencionando que a través de la cultura y actividades mantienen las tradiciones de los antepasados y que es importante para los Ambateños mantener y tener vínculo con la cultura, a diferencia del 41,3 que menciona que estas actividades culturales les motiva a los visitantes a conocer más sobre su historia y participar de ella para mantener viva sus tradiciones.

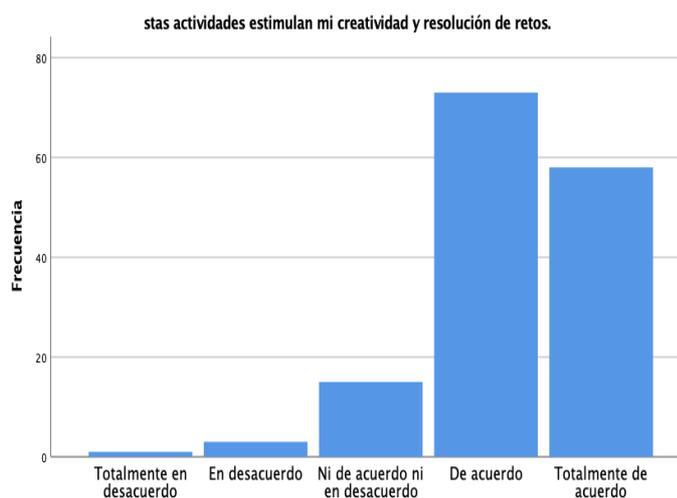
5. Estas actividades estimulan mi creatividad y resolución de retos.

**Tabla 9.** Resultado de las actividades recreativas y resolución de retos

			<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Válido</b>	Totalmente en desacuerdo	en	1	0,7
	En desacuerdo		3	2,0
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	ni en	15	10,0
	De acuerdo		73	48,7
	Totalmente de acuerdo	de	58	38,7
	Total		150	100,0

**Nota:** La tabla representa la factibilidad sobre la resolución de retos por medio de las actividades recreativas.

**Figura 7.** Resultado de las actividades recreativas y resolución de retos



**Nota:** El gráfico representa la factibilidad sobre la resolución de retos por medio de las actividades recreativas.

### **Discusión:**

El 48,7 de los encuestados en la ciudad de Ambato consideran estar de acuerdo de que las actividades estimulan su pensamiento y el desarrollo cognitivo para la resolución de retos, debido a que tienen una participación más activa para su salud y que son beneficiosas en el ámbito educativo para un mejor aprendizaje. Y un 38% de encuestados que están totalmente de acuerdo debido a que la estimulación del pensamiento ayuda a mejorar sus respuestas en su vida diaria.

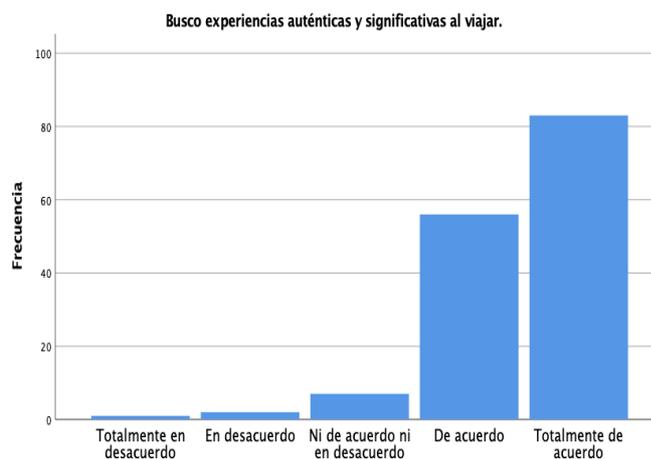
6. Busco experiencias auténticas y significativas al viajar.

**Tabla 10.** Resultado de experiencias auténticas

		Frecuencia	Porcentaje
<b>Válido</b>	Totalmente en desacuerdo	1	0,7%
	En desacuerdo	2	1,3%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	7	4,7%
	De acuerdo	56	37,3%
	Totalmente de acuerdo	83	55,3%
	Total	149	99,3%
<b>Perdidos</b>	Sistema	1	0,7
<b>Total</b>		150	100,0%

**Nota:** La tabla representa el nivel de experiencias auténticas al momento de viajar.

**Figura 8.** Resultado de experiencias auténticas



**Nota:** El gráfico representa el nivel de experiencias auténticas al momento de viajar.

**Discusión:**

Según los resultados obtenidos a través de la encuesta a personas del casco urbano de Ambato se obtuvo un 55,3% que expreso que están totalmente de acuerdo en buscar experiencias auténticas al momento de viajar, debido a que buscan destinos que estén en auge, con la finalidad de obtener momentos vivenciales, significativos, auténticos y que estén alineados a mejorar su calidad de vida con la autenticidad. Frente a un 4,7% que no están de acuerdo ni en desacuerdo debido a que buscan lugares bonitos al viajar.

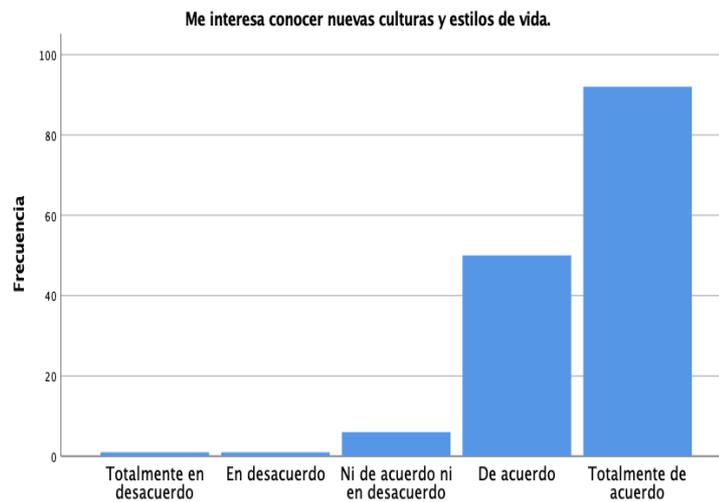
7. Me interesa conocer nuevas culturas y estilos de vida.

**Tabla 11.** Resultado de interés por nuevas culturas

		Frecuencia	Porcentaje
<b>Válido</b>	Totalmente en desacuerdo	1	0,7%
	En desacuerdo	1	0,7%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	6	4,0%
	De acuerdo	50	33,3%
	Totalmente de acuerdo	92	61,3%
	Total	150	100,0%

**Nota:** La tabla representa el interes por conocer nuevas culturas y estilos de vida.

**Figura 9.** Resultado de interés por nuevas culturas



**Nota:** El gráfico representa el interes por conocer nuevas culturas y estilos de vida.

**Discusión:**

Según los datos obtenidos de los participantes se obtuvo un 61,3% de afirmaciones positivas, la mayoría de personas encuestadas manifestaron que les interesa conocer nuevas culturas y estilos de vida, debido a que les permite relacionarse con nuevas actividades que favorecen a la cultura y tradiciones para impulsar el turismo, a diferencia del 33,3% que menciona que están de acuerdo en conocer nuevos estilos de vida que les permite adquirir nuevas ideas y ver la vida de una forma diferente.

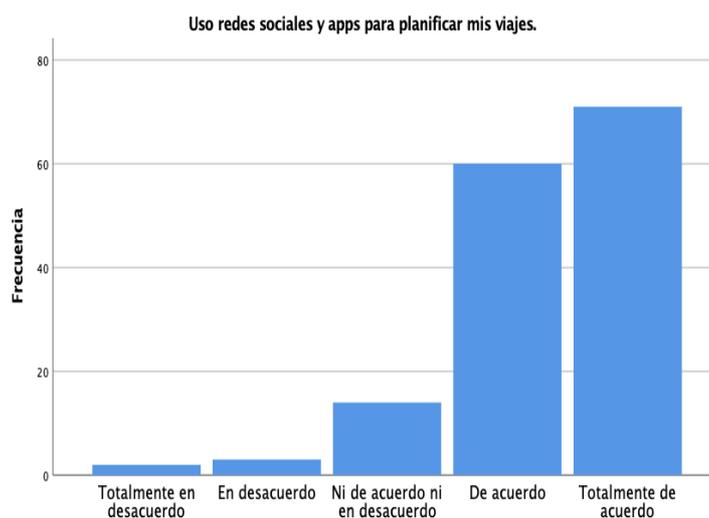
## 8. Uso redes sociales y apps para planificar mis viajes.

**Tabla 12.** Representación del uso de redes

		Frecuencia	Porcentaje
<b>Válido</b>	Totalmente en desacuerdo	2	1,3%
	En desacuerdo	3	2,0%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	14	9,3%
	De acuerdo	60	40,0%
	Totalmente de acuerdo	71	47,3%
	Total	150	100,0%

**Nota:** La tabla representa el uso de redes para planificar viajes.

**Figura 10.** Representación del uso de redes



**Nota:** El gráfico representa el uso de redes para planificar viajes.

### **Discusión:**

Un 47,3% de los encuestados mencionan estar totalmente de acuerdo usar redes sociales y apps para planificar sus viajes, debido a que hay una tendencia en la actualidad de la tecnología y su uso para la organización de viajes de una forma más personalizada al momento de conocer un destino, así mismo el 40% mencionan estar de acuerdo que buscan contenido y actividades que estén en auge para poder planificar su viaje, a diferencia del 1,3% que no están totalmente de acuerdo debido a que prefieren organizar sus viajes a través de agencias

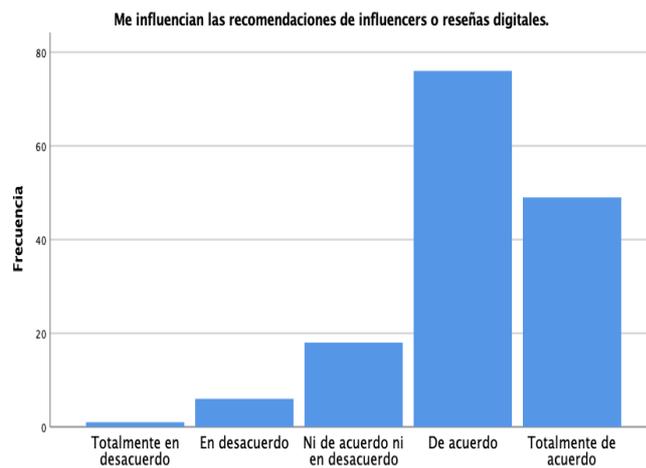
9. Me influncian las recomendaciones de influencers o reseñas digitales.

**Tabla 13.** Resultado de recomendaciones digitales

		Frecuencia	Porcentaje
<b>Válido</b>	Totalmente en desacuerdo	1	0,7%
	En desacuerdo	6	4,0%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	18	12,0%
	De acuerdo	76	50,7%
	Totalmente de acuerdo	49	32,7%
<b>Total</b>		<b>150</b>	<b>100,0%</b>

**Nota:** La tabla representa la influencia de recomendaciones por reseñas digitales.

**Figura 11.** Resultado de recomendaciones digitales



**Nota:** El gráfico representa la influencia de recomendaciones por reseñas digitales.

**Discusión:**

Se evidencia que un 50,7% de las personas encuestadas están de acuerdo en elegir destinos a través de recomendaciones por influencers o por reseñas digitales debido a que se pueden basar por recomendaciones que dejan otros turistas en sus páginas web, así mismo el otro 32,7% de encuestados están totalmente de acuerdo mencionando que en la actualidad los creadores de contenido se han convertido en publicidad de destinos turísticos alineándose a preferencias para muchos turistas como fuente digital para elegir o planear su viaje.

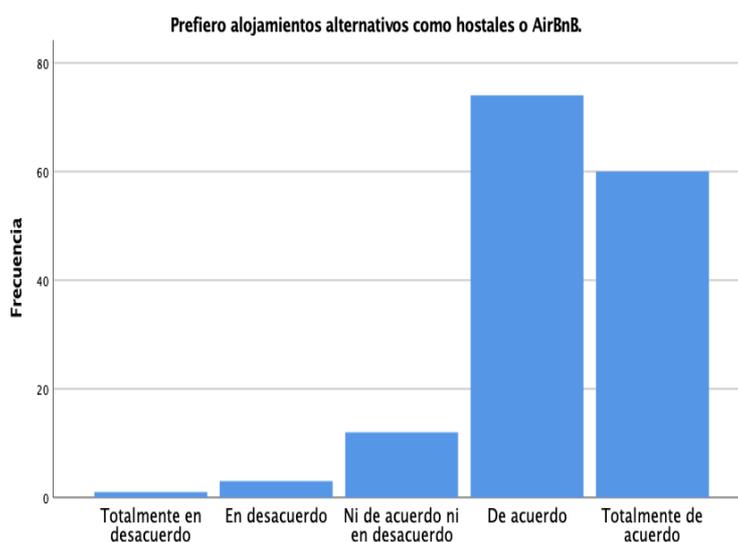
## 10. Prefiero alojamientos alternativos como hostales o AirBnB.

**Tabla 14.** Resultado de preferencia de alojamientos

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Totalmente en desacuerdo	1	0,7%
	En desacuerdo	3	2,0%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	12	8,0%
	De acuerdo	74	49,3%
	Totalmente de acuerdo	60	40,0%
	Total	150	100,0%

**Nota:** La tabla representa las preferencias de alojamientos alternativos.

**Figura 12.** Resultado de preferencia de alojamientos



**Nota:** El gráfico representa las preferencias de alojamientos alternativos.

### Discusión:

Según un 49,3% de personas encuestadas consideran estar de acuerdo en optar alojamientos alternativos como AirBnB debido a que pueden elegir habitaciones a su gusto por medio de herramientas digitales y reservar de una manera más fácil su estadía al momento de viajar. A diferencia del 40% de encuestados que mencionan elegir estos alojamientos por comodidad, economía y con el fin de resolver inquietudes, dudas y personalizar su experiencia.

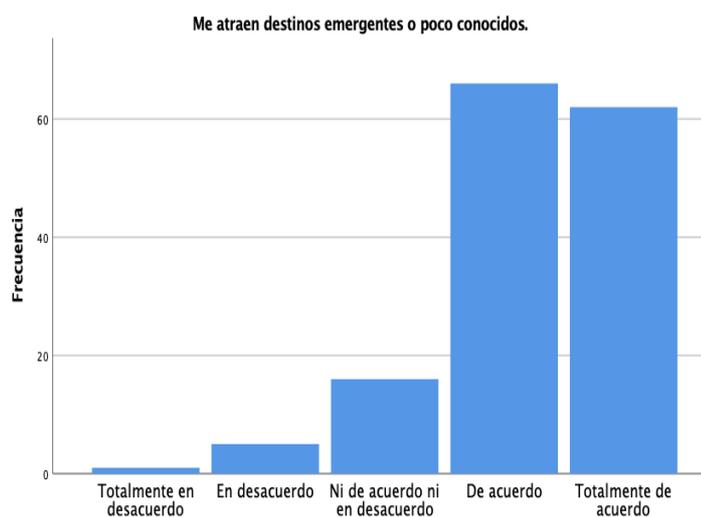
## 11. Me atraen destinos emergentes o poco conocidos.

**Tabla 15.** Resultado de atracción por destinos emergentes

			<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Válido</b>	Totalmente en desacuerdo	en	1	0,7%
	En desacuerdo		5	3,3%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo		16	10,7%
	De acuerdo		66	44,0%
	Totalmente de acuerdo	de	62	41,3%
	Total		150	100,0%

**Nota:** La tabla representa la eleccion por conocer destinos pocos conocidos

**Figura 13.** Resultado de atracción por destinos emergentes



**Nota:** El gráfico representa la eleccion por conocer destinos pocos conocidos.

### **Discusión:**

Un 44% de las personas encuestadas en Ambato prefieren buscar destinos emergentes o pocos conocidos, debido a que la generación millennial busca lugares únicos y auténticos que no sea lo típico de un lugar, así mismo un 41,3% están totalmente de acuerdo debido a que les preocupa más el impacto que tiene un destino en no estar masificado en varios ámbitos y apoyar a estos lugares que recién están empezando.

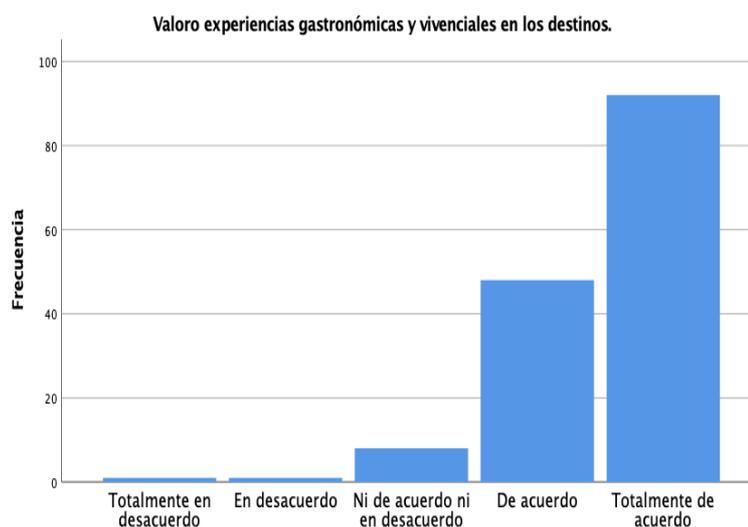
## 12. Valoro experiencias gastronómicas y vivenciales en los destinos.

**Tabla 16.** Resultado de experiencias vivenciales

			<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Válido</b>	Totalmente en desacuerdo		1	0,7%
	En desacuerdo		1	0,7%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo		8	5,3%
	De acuerdo		48	32,0%
	Totalmente de acuerdo		92	61,3%
	Total		150	100,0%

**Nota:** La tabla representa la valoración de experiencias gastronómicas y vivenciales.

**Figura 14.** Resultado de experiencias vivenciales



**Nota:** El gráfico representa la valoración de experiencias gastronómicas y vivenciales.

### **Discusión:**

Según los encuestados en Ambato un 61,3% y el 32% de resultados positivos valoran las experiencias gastronómicas y vivenciales de un lugar, mencionando que la comida típica de un lugar representa su identidad cultural relacionando al turista a que se sientan parte del lugar a través de sus sabores y olores que va más allá de satisfacer sus necesidades si no del vivir una experiencia memorable y personal.

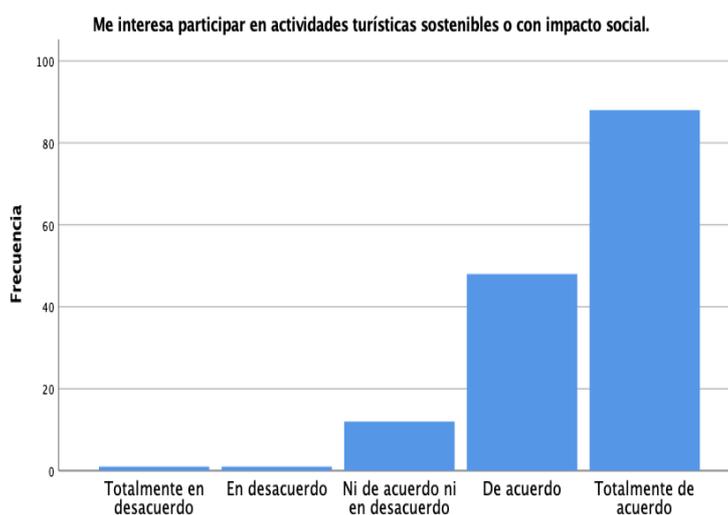
13. Me interesa participar en actividades turísticas sostenibles o con impacto social.

**Tabla 17.** Resultado actividades turísticas sostenibles

			<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Válido</b>	Totalmente en desacuerdo	en	1	0,7%
	En desacuerdo		1	0,7%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo		12	8,0%
	De acuerdo		48	32,0%
	Totalmente de acuerdo	de	88	58,7%
	Total		150	100,0%

**Nota:** La tabla representa el interes por participar en actividades turisticas sostenibles.

**Figura 15.** Resultado actividades turísticas sostenibles



**Nota:** El gráfico representa el interes por participar en actividades turisticas sostenibles.

**Discusión:**

Un 58,7% de personas encuestadas en Ambato están totalmente de acuerdo en participar en actividades turísticas sostenibles debido a que buenas prácticas sostenibles contribuyen y ayudan al medio ambiente, el otro 32% de turistas millennial cada vez están más interesados en optar por destinos que protejan la naturaleza y la cultura. De esta manera existe un gran interés por cuidar el medio ambiente mientras viajan y contribuir de alguna manera al medio ambiente.

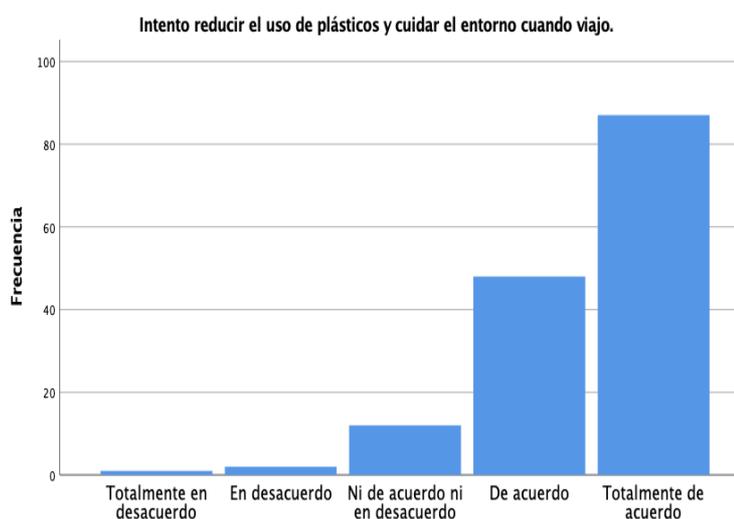
#### 14. Intento reducir el uso de plásticos y cuidar el entorno cuando viajo.

**Tabla 18.** Resultados de cuidar el entorno en viajes

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Totalmente en desacuerdo	1	0,7%
	En desacuerdo	2	1,3%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	12	8,0%
	De acuerdo	48	32,0%
	Totalmente de acuerdo	87	58,0%
	Total		150

**Nota:** La tabla representa el cuidado del entorno y reducir plasticos en viajes.

**Figura 16.** Resultados de cuidar el entorno en viajes



**Nota:** El gráfico representa el cuidado del entorno y reducir plasticos en viajes.

#### **Discusión:**

Según un 58% de personas encuestadas en la ciudad de Ambato están totalmente de acuerdo en que cuidan el medio ambiente y reducen plásticos cuando hacen sus viajes, demostrando que la generación milleninila es más consciente y tiene una preocupación por cuidar la naturaleza. Y el 32% además menciona que los destinos deben tomar en cuenta que ya no es solo una opción reducir plásticos si no que es importante para muchos viajeros el turismo sostenible para un buen impacto social.

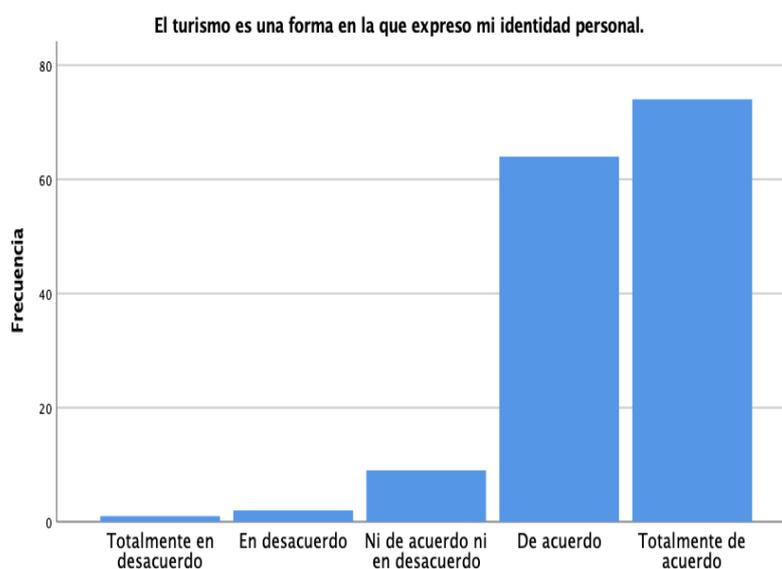
15. El turismo es una forma en la que expreso mi identidad personal.

**Tabla 19.** Resultados de identidad personal

		Frecuencia	Porcentaje
<b>Válido</b>	Totalmente en desacuerdo	1	0,7%
	En desacuerdo	2	1,3%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	9	6,0%
	De acuerdo	64	42,7%
	Totalmente de acuerdo	74	49,3%
	Total	150	100,0%

**Nota:** La tabla representa la expresión de la identidad personal mediante el turismo.

**Figura 17.** Resultados de identidad personal



**Nota:** El gráfico representa la expresión de la identidad personal mediante el turismo.

### **Discusión:**

Un 49,3% de encuestados están totalmente de acuerdo y el 42% están de acuerdo en que el turismo ayuda a expresar la identidad personal, debido a que va más allá de viajar por que se conectan con el lugar que eligieron visitar. De tal manera que se relacionan con actividades que recrean su vida y formas de relacionarse con los demás, ayudándoles a ser más consientes y valorar mucho la cultura, naturaleza, tradiciones, personas e historia de un destino.

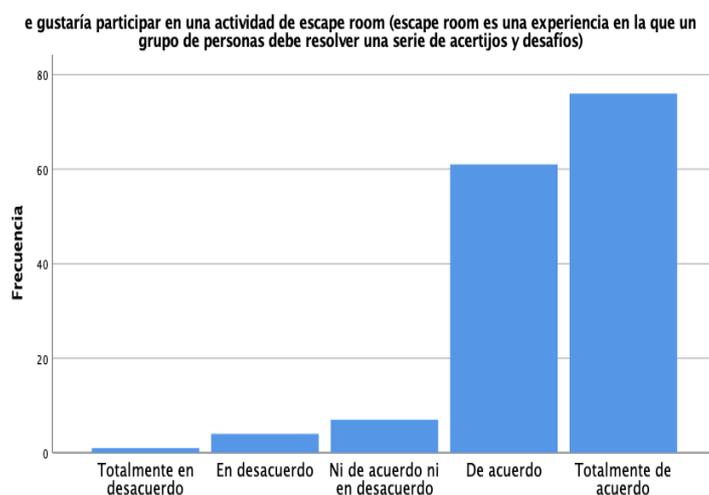
16. Le gustaría participar en una actividad de escape room (escape room es una experiencia en la que un grupo de personas debe resolver una serie de acertijos y desafíos)

**Tabla 20. Resultados del escape room**

		Frecuencia	Porcentaje
<b>Válido</b>	Totalmente en desacuerdo	1	0,7%
	En desacuerdo	4	2,7%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	7	4,7%
	De acuerdo	61	40,7%
	Totalmente de acuerdo	76	50,7%
<b>Total</b>	<b>Total</b>	149	99,3%
		150	100,0%

**Nota:** La tabla representa la participación en un escape room en la ciudad de Ambato.

**Figura 18. Resultados del escape room**



**Nota:** El gráfico representa la participación en un escape room en la ciudad de Ambato.

### **Discusión:**

Un 50,7% de personas encuestadas en Ambato les gustaría participar en una actividad de escape room, debido a que es una experiencia interesante y novedosa y que se debería vincular con el turismo. A diferencia del 40,7 que mencionan que no solo buscan descansar o relajarse al momento de viajar si no que buscan opciones emocionantes para tener experiencias auténticas.

### 3.2 Verificación de hipótesis

#### Fórmula del estadístico chi-cuadrado

$$\chi^2 = \sum \frac{(O - E)^2}{E}$$

**Tabla 21. Cálculo**

Categoría	O	E	$(O - E)^2/E$
1	10	20	$(10)^2/20 = 5$
2	20	20	$(0)^2/20 = 0$
3	25	20	$(5)^2/20 = 1.25$
4	30	20	$(10)^2/20 = 5$
5	15	20	$(5)^2/20 = 1.25$
<b>Total <math>\chi^2</math></b>			<b>12.5</b>

#### Grados de libertad (gl)

gl= número de categorías – 1 = 5 - 1 = 4

Significación estadística (valor p)

Con  $\chi^2 = 12.5$  y gl = 4, buscamos el valor p en una tabla o software estadístico:

**p  $\approx$  0.014** (por debajo de 0.05)

**Se eligió dos preguntas del cuestionario para comprobar la hipótesis por medio de Chi cuadrado de tabla cruzada**

Tabla cruzada Las actividades recreativas en Ambato estimulan mi pensamiento crítico.  
Le gustaría participar en una actividad de escape room (escape room es una experiencia en la que un grupo de personas debe resolver una serie de acertijos y desafíos)

Le gustaría participar en una actividad de escape room (escape room es una experiencia en la que un grupo de personas debe resolver una serie de acertijos y desafíos)

**Tabla 22**

		<b>Totalmente en desacuerdo</b>	<b>En desacuerdo</b>	<b>Ni de acuerdo ni en desacuerdo</b>	<b>De acuerdo</b>	<b>Totalmente de acuerdo</b>	<b>Total</b>
<b>Las actividades recreativas en Ambato estimulan mi pensamiento crítico.</b>	En desacuerdo	0	2	0	2	1	5
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	1	3	12	13	30
	De acuerdo	0	0	4	34	30	68
	Totalmente de acuerdo	0	1	0	13	32	46
<b>Total</b>		<b>1</b>	<b>4</b>	<b>7</b>	<b>61</b>	<b>76</b>	<b>149</b>

**Resultado de la prueba no paramétrica Chi cuadrado**

**Tabla 23. Pruebas de chi – cuadrado**

	<b>Valor</b>	<b>Df</b>	<b>Significación asintótica (bilateral)</b>
<b>Chi – cuadrado de Pearson</b>	44,417 <sup>a</sup>	12	,000
<b>Razón de verosimilitud</b>	28,704	12	,004
<b>Asociación lineal por lineal</b>	14,866	1	,000
<b>N de casos validos</b>	149		

a. 14 casillas (70,0%) han esperado un recuento menos que 5. El recuento mínimo esperado es ,03.

### **Decisión final**

Un valor  $p = 0,000$  (en realidad es menor a 0.001) significa que hay una evidencia estadísticamente significativa para rechazar la hipótesis nula ( $H_0$ ).

En otras palabras, sí existe una relación estadísticamente significativa entre las actividades recreativas y el turismo milenial en el casco urbano de Ambato.

Con base en los resultados obtenidos mediante prueba no paramétricas ( $p < 0.001$ ), se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alternativa ( $H_1$ ), evidenciando que existe una relación estadísticamente significativa entre las actividades recreativas y el turismo millennial en el casco urbano de Ambato.

Esta decisión permite explorar nuevas estrategias de dinamización turística con enfoque innovador, cultural y experiencial. En este contexto, se identifica una oportunidad emergente para el diseño e implementación de actividades inmersivas, como los escape rooms, que responden a las expectativas de los turistas mileniales, quienes buscan experiencias desafiantes, interactivas y cargadas de contenido simbólico.

### **Por lo tanto:**

$h_1$  : Las actividades recreativas *si se relacionan* con el turismo millennial en el casco urbano de Ambato

$h_0$  : Las actividades recreativas *no se relacionan* con el turismo millennial en el casco urbano de Ambato

## CAPÍTULO IV

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 4.1 Conclusiones

La identificación de la oferta recreativa en el casco urbano de Ambato, a través de fichas de observación permitió conocer las diferentes actividades existentes, lo cual se evidencia que Ambato es diverso en su naturaleza, cultura, tradiciones e historia que se observa en sus parques, museos, centros comerciales y distracciones nocturnas que permiten a los Ambateños hacer actividades recreacionales pero presenta limitaciones en actualizar e innovar tendencias actuales respecto al turismo, Ambato necesita rediseñar nuevas actividades y que estén basadas en tecnología para las nuevas tendencias de generaciones que buscan destinos que estén en auge y les permita tener una experiencia autentica como lo es el segmento millennial.

En base a la encuesta que se aplicó a los turistas millennial en el casco urbano de Ambato se evidencia que tienen preferencias fuertes en actividades recreativas con experiencias innovadoras, tecnológicas, sostenibles y personalizadas. Por lo tanto, se mostró que esta generación busca actividades que no solo le distraigan si no que estimulen su pensamiento de una manera cognitiva y lúdica.

Los resultados obtenidos evidencian la necesidad de crear una propuesta recreativa e interactiva basadas para los turistas millennial en el casco urbano de Ambato, lo cual representa una oportunidad para la ciudad que fortalecerá los espacios urbanos, su cultura y tradiciones que generara experiencias auténticas y únicas como un escape room que están conectados con los intereses de este segmento. Además, generar nuevas propuestas turísticas contribuye al desarrollo económico local posicionando a la ciudad de Ambato como un destino atractivo e innovador.

## **4.2 Recomendaciones**

Se recomienda al sector turístico y autoridades de la ciudad de Ambato realizar un seguimiento sobre las actividades recreativas existentes que permita identificar las fortalezas y debilidades que tiene la ciudad con el fin de rediseñar y tener otras actividades innovadoras, auténticas, tecnológicas y sostenibles que promuevan el respeto hacia el medio ambiente y el patrimonio que posee la ciudad con el fin de que motive a los turistas visitar Ambato siempre y no solo en feriados así tendrá mejores oportunidades el turismo en la ciudad de Ambato.

Además, es importante investigar a este segmento millennial definiendo el perfil relacionándolo con el turismo, debido a sus intereses actuales y la importancia que le dan a tener experiencias únicas y su conciencia por lo ambiental, además, se debe considerar que este segmento se deja llevar por reseñas digitales, influencers y por plataformas digitales. Ambato debería contar

Después del estudio realizado en el casco urbano de Ambato, se recomienda la implementación de experiencias recreacionales auténticas e innovadoras como un escape room que integren la historia, cultura y tradiciones que tiene Ambato para un fortalecimiento turístico que permite aprender a través del juego y acertijos.

## Propuesta

- **Título de la propuesta**

Escape Ambato (El misterio de los Juanes)

## Objetivo de la propuesta

Diseñar una actividad recreativa para el segmento millennial en el casco urbano de Ambato, el objetivo de la propuesta es proponer como actividad recreativa un escape room con una experiencia de entretenimiento para este segmento, lo que genera un gran interés por este juego temático que se inspira en el legado de los Juanes de Ambato y de un Juan oculto. Esta propuesta tiene como fin explorar la historia cultural y educativa de una manera de entretenimiento que permite enriquecer el conocimiento a través del juego y acertijos.

## Justificación

Ambato conocida como Cuna de los tres Juanes personajes que influyeron mucho en la identidad ecuatoriana, esta ciudad tiene una gran riqueza histórica y cultural que es desconocida su historia por parte de las nuevas generaciones. Es por ello que se propone la creación de un escape room digital con la alternativa de la difusión de la historia cultural de Ambato que debe ser transmitida de manera innovadora, atractiva y autentica para el aprendizaje de estos ilustres Ambateños.

## Desarrollo de la Propuesta

**Figura 19. Modelo para el desarrollo de la propuesta**



## **Fase 1: Diagnostico**

Ambato tiene una gran oferta turística patrimonial, cultural y natural, pero muestra limitaciones en tendencias actuales que son buscadas generalmente por la generación de los millennial, este segmento busca experiencias y actividades recreativas auténticas y tecnológicas que les permita salir de la vida cotidiana en la que se encuentran. Ambato debe incrementar actividades recreativas enfocándose en su cultura e historia, a través de estrategias que permitan innovar y ofrecer como un escape room que llama la atención de los jóvenes millennial y aquellos buscan estas experiencias en otras ciudades que están en la vanguardia.

## **Fase 2: Diseño**

**Definición del tipo de escape room:** Digital

**Creación de una historia:** Escape Ambato (El misterio de los Juanes)

Hoy, esta casa ha sido despojada de su historia, tu misión es clara: deberás buscar los acertijos escondidos y resolverlos para recuperar cada una de las piezas del legado de los Juanes de Ambato, a medida que avances, irás encontrando fragmentos de sus vidas. Solo si logras resolver todos los desafíos, reconstruirás la memoria de estos ilustres personajes y descubrirás la identidad de un cuarto Juan, aún oculto.

**Diseño de los escenarios:**

**Sala 1:** Juan Montalvo

**Sala 2:** Juan León Mera

**Sala 3:** Juan Benigno Vela

**Sala 4:** Juan Bautista Luis Alfredo Martínez Holguín

### **Fase3: Link de la propuesta**

#### **Escape Room digital.**

<https://view.genially.com/684854f7adccb733c6f1dd86/interactive-content-ambato-escape-room>

## C. MATERIALES DE REFERENCIA

### Referencias bibliográficas

- Alberca S, F., Pastor, M., y Espeso, M. (2023). El turismo patrimonial y creativo como opción para centennials y millennials limeños en el contexto de la pandemia por COVID-19. *El Periplo Sustentable: revista de turismo, desarrollo y competitividad*, 44, 229-245.
- Ana, P. (2022). *Handbook of Research on Global Networking Post COVID-19*. IGI Global.
- Arce, M., y Paulino, F. (2022). Turismo millennial. Una aproximación a la influencia de la publicidad de Instagram para un turismo digital. *Turismo y Patrimonio*, 19, Article 19. <https://doi.org/10.24265/turpatrim.2022.n19.03>
- Avalos, P., Hernandez, R., Leon, J., y Valencia, S. (2018). Turismo Gastronómico Vivencial Tradición&Cultura. *Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC)*. <https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/625298>
- Banda, P. (2024). *6 estrategias de turismo sostenible para llegar a los millennials y la generación Z*. <https://www.sojern.com/blog/sustainable-tourism-six-destination-marketing-tactics-to-attract-millennial-and-gen-z-travelers>
- Cabrera, S. (2024). *Transición en el perfil de los turistas. El caso de Pehuen Co*. <https://repositoriodigital.uns.edu.ar/handle/123456789/6931>
- Cajal, M. (2022a). *Marketing Turístico Digital para las nuevas generaciones de viajeros millennials y Gen Z.: [The Revoluti-ON3xt]*. Mabel Cajal.
- Cajal, M. (2022b). *Marketing Turístico Digital para las nuevas generaciones de viajeros millennials y Gen Z.: [The Revoluti-ON3xt]*. Mabel Cajal. [https://www.google.com.ec/books/edition/Marketing\\_Tur%C3%ADstico\\_Digital\\_para\\_las\\_nuevas\\_generaciones\\_de\\_viajeros\\_millennials\\_y\\_Gen\\_Z.:\\_\[The\\_Revoluti-ON3xt\]/6YaZEAAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=Preferencias+de+los+millennials+en+el+Consumo+Tur%C3%ADstico&pg=PA7&printsec=frontcover](https://www.google.com.ec/books/edition/Marketing_Tur%C3%ADstico_Digital_para_las_nuevas_generaciones_de_viajeros_millennials_y_Gen_Z.:_[The_Revoluti-ON3xt]/6YaZEAAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=Preferencias+de+los+millennials+en+el+Consumo+Tur%C3%ADstico&pg=PA7&printsec=frontcover)
- Campos, G., y Lule, N. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Xihmai*, 7(13), 45-60.
- Canales, M., De La Cruz Sanchez, J., y Frias, M. (2024). Percepciones de los empleados millennials en empresas industriales de Lima Metropolitana Sur sobre el impacto del mobbing en su calidad de vida durante el año 2023-2024. *Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC)*. <https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/684328>

- Cardona, A., Serrano, A., Navarro, C., Hernandez, P., y Pires, F. (2025). *Juegos y actividades físico recreativas y de animación turística*. Ediciones Paraninfo, S.A. [https://books.google.com.ec/books?id=nq1UEQAAQBAJ&newbks=0&printsec=frontcover&pg=PA18&dq=actividades+l%C3%BAAdicas+y+recreativas+en+el+desarrollo+social+y+emocional+de+los+individuos.&hl=es&source=newbks\\_fb&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=nq1UEQAAQBAJ&newbks=0&printsec=frontcover&pg=PA18&dq=actividades+l%C3%BAAdicas+y+recreativas+en+el+desarrollo+social+y+emocional+de+los+individuos.&hl=es&source=newbks_fb&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- Carrillo, A. (2015). *Población y muestra*. chrome-extension://efaidnbmnnnibpajpcglclefindmkaj/<https://core.ac.uk/download/pdf/55528082.pdf>
- Castelló, F. (2024). *Estrategias y transiciones socio-técnicas para la era de la inteligencia artificial*. Dykinson. [https://www.google.com.ec/books/edition/Estrategias\\_y\\_transiciones\\_socio\\_t%C3%A9nic/RmhCEQAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=produccion+de+contenidos+creativos&pg=PA336&printsec=frontcover](https://www.google.com.ec/books/edition/Estrategias_y_transiciones_socio_t%C3%A9nic/RmhCEQAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=produccion+de+contenidos+creativos&pg=PA336&printsec=frontcover)
- Centenero, M. (2022). *Turismo millennial. Una aproximación a la influencia de la publicidad de Instagram para un turismo digital | Turismo y Patrimonio*. <https://ojs.revistaturismoypatrimonio.com/index.php/typ/article/view/287>
- Centenero, M. J., y Faria, F. (2022). Turismo millennial. Una aproximación a la influencia de la publicidad de Instagram para un turismo digital. *Turismo y Patrimonio*, 19, Article 19. <https://doi.org/10.24265/turpatrim.2022.n19.03>
- César, B. (2010). *Metodología de la investigación*.
- Céspedes, E. (1987). *Principios Y Técnicas Recreativas Para la Expresión Artística Del Niño*. EUNED. [https://www.google.com.ec/books/edition/Principios\\_Y\\_T%C3%A9nicas\\_Recr eativas\\_Para/xrA3hTQw4MIC?hl=es&gbpv=1&dq=Expresi%C3%B3n+libre+d e+emociones+en+actividades+recreativas.&pg=PA18&printsec=frontcover](https://www.google.com.ec/books/edition/Principios_Y_T%C3%A9nicas_Recr eativas_Para/xrA3hTQw4MIC?hl=es&gbpv=1&dq=Expresi%C3%B3n+libre+d e+emociones+en+actividades+recreativas.&pg=PA18&printsec=frontcover)
- Cóndor, B., y Bunci, M. (2019). La evaluación al desempeño directivo y docente como una oportunidad para mejorar la calidad educativa. *Cátedra*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.29166/catedra.v2i1.1436>
- Corbisiero, F., Monaco, S., y Ruspini, E. (2022). *Millennials, Generation Z and the Future of Tourism*. Channel View Publications.
- Cubas, J. (2022). *Ciencia abierta y desarrollo rural*. Universitat de València.

- Cuchipe, S., Osorio, J., Albán, C., Altamirano, D., y Cabezas, E. (2022). Importancia de la implementación de un programa recreativo como herramienta para mejorar la actividad de turismo comunitario en Lloa-Ecuador. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 7(9 (SEPTIEMBRE 2022)), 2301-2317.
- Demografía – Honorable Gobierno Provincial de Tungurahua*. (2025, enero 11). <https://www.tungurahua.gob.ec/demografia/>
- Figueredo, A. (2020). *Nuevos enfoques de la metodología de la investigación histórica aplicada* al... - Google Books. [https://www.google.com.ec/books/edition/Nuevos\\_enfoques\\_de\\_la\\_metodolog%C3%ADa\\_de\\_la/Pzb8DwAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1&dq=Cu%C3%A1les+son+los+enfoques+de+las+actividades+recreativas&pg=PA44&printsec=frontcover](https://www.google.com.ec/books/edition/Nuevos_enfoques_de_la_metodolog%C3%ADa_de_la/Pzb8DwAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1&dq=Cu%C3%A1les+son+los+enfoques+de+las+actividades+recreativas&pg=PA44&printsec=frontcover)
- Flores, S., y Anselmo, F. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: Consensos y disensos. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 13(1), 102-122. <https://doi.org/10.19083/ridu.2019.644>
- Funollet, F. (1989). Las actividades en la naturaleza. Orígenes y perspectivas de futuro. *Apunts. Educació Física i Esports*, 4(18), Article 18.
- Gabrinetti, M., Rozengardt, A., Poczymok, V., Peralta, A., Leone, J., Heredia, G., Cerra, C., Alvarez, H., Ayala, M., Bossero, I., Calatayud, M. de los Á., Farley, M., Ficcardi, B., Singer, L., Marrone, M., Merdjan, C., Prieto, V., Giardina, J., Galagovsky, C., y Guio, L. (2020). *Jugar en la primera infancia: Proyectos institucionales en contextos diversos*. Noveduc. [https://www.google.com.ec/books/edition/Jugar\\_en\\_la\\_primera\\_infancia/QmQWEAAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=Transmisi%C3%B3n+intergeneracional+de+saberes+I%C3%ADicos:&pg=PA11&printsec=frontcover](https://www.google.com.ec/books/edition/Jugar_en_la_primera_infancia/QmQWEAAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=Transmisi%C3%B3n+intergeneracional+de+saberes+I%C3%ADicos:&pg=PA11&printsec=frontcover)
- Gallegos, A. (2005). *Expectativas y vivencias en la actividad físico-deportiva del peregrino. Un año antes y un después en el Camino de Santiago*. Universidad Almería. [https://www.google.com.ec/books/edition/Expectativas\\_y\\_vivencias\\_en\\_la\\_actividad/QzriCwAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=Dimensi%C3%B3n+Creativa+y+Expresiva+de+la+Actividad+Recreativa&pg=PA73&printsec=frontcover](https://www.google.com.ec/books/edition/Expectativas_y_vivencias_en_la_actividad/QzriCwAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=Dimensi%C3%B3n+Creativa+y+Expresiva+de+la+Actividad+Recreativa&pg=PA73&printsec=frontcover)
- García, J. (2022). *Conceptos y metodología de la medición económica*. Universidad EAFIT.

- Gasterad, J., Guillén, R., y Lapetra, S. (2021). *Actividades en la naturaleza* (Editorial INDE).
- Gómez, M. (2006). *Introducción a la metodología de la investigación científica*. Editorial Brujas.  
[https://www.google.com.ec/books/edition/Introducci%C3%B3n\\_a\\_la\\_metodolog%C3%ADa\\_de\\_la\\_in/9UDXPe4U7aMC?hl=en&gbpv=1&dq=que+es+el+enfoque+cualitativo&pg=PA59&printsec=frontcover](https://www.google.com.ec/books/edition/Introducci%C3%B3n_a_la_metodolog%C3%ADa_de_la_in/9UDXPe4U7aMC?hl=en&gbpv=1&dq=que+es+el+enfoque+cualitativo&pg=PA59&printsec=frontcover)
- Gómez, M. (2024). *Juegos tradicionales y/o populares en Castilla y León*.  
<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/72819>
- González, F., y Temprano, R. (2018). *Actividades de ocio y tiempo libre*. Ediciones Paraninfo, S.A.
- González, M. (2021). *Técnicas de investigación cualitativa en los ámbitos sanitario y sociosanitario*. Ediciones de la Universidad de Castilla La Mancha.
- Gonzalez, P., Cañizares, C., y Patiño, G. (2018). Las redes sociales como factor de decisión: Millennials frente a la generación X. *Revista Economía y Política*, 27 (january/june), 9-30.
- Goyes-Balladares, A. C., y Moya-Jiménez, R. C. (2022). Aprovechamiento y presentación de potencialidades sostenibles en el modelo de movilidad urbana del centro de la ciudad de Ambato. *Hábitat Sustentable*, 66-83.  
<https://doi.org/10.22320/07190700.2022.12.02.05>
- Guerrero, M. (2017). *Las actividades lúdicas y la interculturalidad en la Unidad Educativa Huachi Grande del cantón Ambato*.  
<https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/24879>
- Guerrón, S. L. A., Vidal, D., y Aulet, S. (2024). Etno conocimientos y turismo biocultural en el Imbabura Geoparque Mundial UNESCO. *Cuadernos gestión turística del patrimonio*, 3(1), Article 1.
- Hernando, S. V., Bedoya, A. M. de, y Sanz, M. J. M. (2020). *Investigación de mercados en entornos digitales y convencionales: Una visión integradora*. ESIC Editorial.
- Herrera, K., Oñate, J., y Bolívar, D. (2024). Actividades recreativas lúdicas como estrategia para el acrecentamiento del turismo en el Cantón Patate; revisión documental. *Revista Científica de Ciencias Humanas y Sociales RECIHYS*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.24133/recihys.v2i1.3501>

- Incarbone, O. (2011). *Actividades recreativas: Juegos, campamentos, bailes y canciones*. Editorial Stadium.
- Jiménez Díaz, J., Morera Castro, M., y Chaves Castro, K. (2016). Beneficios de las actividades recreativas y su relación con el desempeño motor: Revisión de literatura. *EmásF: revista digital de educación física*, 43, 9-24.
- Larry, K., Jack, W., y David, C. (2014). *Physiology of Sport and Exercise-5th Edition-Spanish*. Human Kinetics.  
[https://www.google.com.ec/books/edition/Physiology\\_of\\_Sport\\_and\\_Exercise\\_5th\\_Edi/Ho8uBgAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=Nivel+de+actividad+f%C3%A9sica+involucrada+en+las+actividades+recreativas&pg=PA518&printsec=frontcover](https://www.google.com.ec/books/edition/Physiology_of_Sport_and_Exercise_5th_Edi/Ho8uBgAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=Nivel+de+actividad+f%C3%A9sica+involucrada+en+las+actividades+recreativas&pg=PA518&printsec=frontcover)
- Lázaro, I. (2019). Escape Room como propuesta de gamificación en educación. *Revista Educativa HEKADEMOS*, 27, Article 27.
- Lema, R., y Monteagudo, M. (2017). *Espacios de ocio y recreación para la construcción de ciudadanía*. Universidad de Deusto.
- Mancioni, E. M. (2021). *¿Por qué viajan los millennials?* [Tesis, Universidad Nacional de La Plata]. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/119542>
- Márquez, J., y Celis, C. (2016). *Juegos y deportes populares, autóctonos y tradicionales*. Wanceulen S.L.  
[https://www.google.com.ec/books/edition/Juegos\\_y\\_deportes\\_populares\\_aut%C3%B3ctonos/eG50DQAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=Dimensi%C3%B3n+Cultural+y+Tradicional+de+la+Actividad+Recreativa&pg=PA9&printsec=frontcover](https://www.google.com.ec/books/edition/Juegos_y_deportes_populares_aut%C3%B3ctonos/eG50DQAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=Dimensi%C3%B3n+Cultural+y+Tradicional+de+la+Actividad+Recreativa&pg=PA9&printsec=frontcover)
- Márquez, J. M. C., y Celis, C. C. (2017). *La Actividad Física y el deporte en la sociedad actual*. Wanceulen Editorial.
- Martinez, B. (2021). *AMBATO*. ArcGIS StoryMaps.  
<https://storymaps.arcgis.com/stories/5019c4d6dd85488b8f36b7a16c77e604>
- Martinez, J. (2025). *Matemáticas Divertidas: Juegos y Retos para Aprender y Disfrutar*. JuanMartinez.  
[https://www.google.com.ec/books/edition/Matem%C3%A1ticas\\_Divertidas\\_Juegos\\_y\\_Retos\\_p/bnJDEQAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=estimulo+de+la+imaginacion+con+actividades+recreativas&pg=PA25&printsec=frontcover](https://www.google.com.ec/books/edition/Matem%C3%A1ticas_Divertidas_Juegos_y_Retos_p/bnJDEQAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=estimulo+de+la+imaginacion+con+actividades+recreativas&pg=PA25&printsec=frontcover)

- Mercado, R. (2010). *Que es la recreación?* chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.utelpa.com/documentos/docs/Aproximaciones-teoricas-a-la-Recreacion-Luciano-Mercado.pdf
- Miranda, J. (2017). Discurso de incorporación: Ambato: un baúl de recuerdos históricos. *Boletín Academia Nacional de Historia*, 96(198), Article 198.
- Miranda, R. (2022, abril 11). Acerca del libro «La mirada del turista», de John Urry. *El Turismólogo*. <https://elturismologo.wordpress.com/2022/04/11/acerca-del-libro-la-mirada-del-turista-de-john-urry/>
- Muñoz, A. (2021). *Volunturismo: Del complejo del Salvador Blanco a la romantización del neocolonialismo. Una propuesta práctica en la Escuela Ndimbalante (Gambia)*. <https://openaccess.uoc.edu/handle/10609/128966>
- Mur, M., y Fons, M. V. S. (2021). *El turismo desde una perspectiva sostenible y el riesgo de la covid-19: Impactos, análisis y posibles intervenciones*. Ediciones AKAL.
- Murillo, J. (2003). *TALLERES RECREATIVOS PARA ADULTOS MAYORES*. Editorial San Pablo.
- Narváez, V. (2006). *Metodología de la investigación científica y bioestadística: Para médicos, odontólogos y estudiantes de ciencias de la salud*. RIL Editores.
- Navarro, M. (2024). *Identidad turística: Influencia del autoconcepto y autoexpresión en la disposición al sacrificio por viajar al destino soñado*. <https://doi.org/10.58011/v898-vw25>
- Nuria, R. V., Francis, B. L., y Jesús, G. de M. M. (2019). *Marketing del turismo cultural*. ESIC Editorial.
- Ochoa, V., Aguilar, E., Ortiz, J., y Chica, G. (2022). *Técnicas y dinámicas recreativas para la comunidad: Una aproximación de lo informal o lo teórico*. Editorial Circulo Rojo. [https://www.google.com.ec/books/edition/T%C3%A9cnicas\\_y\\_din%C3%A1micas\\_recreativas\\_para/Dd1pEAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=aprendizaje+significativo+mediante+din%C3%A1micas+recreativas&pg=PA2014&printsec=frontcover](https://www.google.com.ec/books/edition/T%C3%A9cnicas_y_din%C3%A1micas_recreativas_para/Dd1pEAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=aprendizaje+significativo+mediante+din%C3%A1micas+recreativas&pg=PA2014&printsec=frontcover)
- Ojeda, D., y Mármol, P. (2018). *Marketing turístico 2.<sup>a</sup> edición*. Ediciones Paraninfo, S.A. [https://www.google.com.ec/books/edition/Marketing\\_tur%C3%ADstico\\_2\\_%C2%AA\\_edici%C3%B3n/MHo3DAAAQBAJ?hl=es-](https://www.google.com.ec/books/edition/Marketing_tur%C3%ADstico_2_%C2%AA_edici%C3%B3n/MHo3DAAAQBAJ?hl=es-)

- 419&gbpv=1&dq=Marketing+tur% C3% ADstico+2.% C2% AA+edici% C3% B3n  
&printsec=frontcover
- Okeranza, E. U. (2023). *Diseño y ejecución de acciones comerciales en alojamientos. UF0051.* Tutor Formación.  
[https://www.google.com.ec/books/edition/Dise%C3%B1o\\_y\\_ejecuci%C3%B3n\\_de\\_acciones\\_comerci/iyPbEAAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=destinos+poco+masificados&pg=PA50&printsec=frontcover](https://www.google.com.ec/books/edition/Dise%C3%B1o_y_ejecuci%C3%B3n_de_acciones_comerci/iyPbEAAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=destinos+poco+masificados&pg=PA50&printsec=frontcover)
- Organizacioón Mundial del Turismo. (2024). *Glosario de términos de turismo | OMT.*  
<https://www.unwto.org/es/glosario-terminos-turisticos>
- Otto, A. (2021). *Deporte y recreación accesibles.* Nobuko.
- Paniego, G. (2024a). *Administración estratégica del turismo: Planificación y gestión de la empresa turística.* Ugerman editor.
- Paniego, G. (2024b). *Administración estratégica del turismo: Planificación y gestión de la empresa turística.* Ugerman editor.  
[https://www.google.com.ec/books/edition/Administraci%C3%B3n\\_estrat%C3%A9gica\\_del\\_turismo/OiEdEQAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=Uso+de+Tecnolog%C3%ADa+y+Medios+Digitales+turismo+millennial&pg=PA89&printsec=frontcover](https://www.google.com.ec/books/edition/Administraci%C3%B3n_estrat%C3%A9gica_del_turismo/OiEdEQAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=Uso+de+Tecnolog%C3%ADa+y+Medios+Digitales+turismo+millennial&pg=PA89&printsec=frontcover)
- Paredes, N. P. R., Zare, E. J. G., Abanto, S. E. S., Pardo, P. I. M., y Vergara, J. A. M. (2023). *El oficio de estudiar: Factores asociados al rendimiento académico de estudiantes de una universidad pública.* Religacion Press.
- Pereyra, L. E. (2022). *Lógica.* Klik.
- Proaño, D. (2024). *Economía de Ambato 75 años despues—El Herald.*  
<https://www.elheraldo.com.ec/economia-de-ambato-75-anos-despues/>
- Puebla, B., y Vinader, R. (2021). *Ecosistema de una pandemia. Covid 19, la transformación mundial.* Dykinson.
- Quezada, R. (2010). *Elementos de Turismo. Teoría, Clasificación Y Actividad.* EUNED.
- Ramírez, M. D., Pérez. (2023). *Programas de Actividad Lúdica en el Recreo.* ICB Editores.
- Ramos-Galarza, C. A. (2020). Los Alcances de una investigación. *CienciAmérica*, 9(3), 1-6. <https://doi.org/10.33210/ca.v9i3.336>
- Rivas, J., y Madrona, P. (2017). *La Psicomotricidad. Evolución, corrientes y tendencias actuales.* Wanceulen Editorial.

[https://www.google.com.ec/books/edition/La\\_Psicomotricidad\\_Evoluci%C3%B3n\\_corrientes/hYfpCgAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=Coordinaci%C3%B3n,+agilidad+y+motricidad+desarrolladas+en+las+actividades+recreativas&pg=PA64&printsec=frontcover](https://www.google.com.ec/books/edition/La_Psicomotricidad_Evoluci%C3%B3n_corrientes/hYfpCgAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=Coordinaci%C3%B3n,+agilidad+y+motricidad+desarrolladas+en+las+actividades+recreativas&pg=PA64&printsec=frontcover)

Rivero. (2024). *Marketing socialmente responsable*. Dykinson.

Sánchez, C. (2020). *Turismo sostenible en la generación Millennial*. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/[https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/107672/1/Turismo\\_Sostenible\\_en\\_la\\_Generacion\\_Millennial\\_Vierk\\_Tiana\\_Maria.pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/107672/1/Turismo_Sostenible_en_la_Generacion_Millennial_Vierk_Tiana_Maria.pdf)

Sánchez, J. L. (2014). *Las actividades recreativas: Sus características, clasificación y beneficios*. <https://www.efdeportes.com/efd196/las-actividades-recreativas-clasificacion.htm>

Scheaffer, R., Mendenhall, W., y Lyman, R. (2006). *Elementos de muestreo*. Ediciones Paraninfo, S.A. [https://www.google.com.ec/books/edition/Elementos\\_de\\_muestreo/o50wIT7hceoC?hl=es&gbpv=1&dq=Muestra+aleatoria+estratificada+que+es&pg=PA408&printsec=frontcover](https://www.google.com.ec/books/edition/Elementos_de_muestreo/o50wIT7hceoC?hl=es&gbpv=1&dq=Muestra+aleatoria+estratificada+que+es&pg=PA408&printsec=frontcover)

Taro, J., y Soriano, M. (2024). *Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para afianzar la identidad cultural en educación primaria*. <https://doi.org/10.61287/warisata.v5i15.9>

Toro, M. (2019). *Un modelo de proyección de la población para los ámbitos funcionales andaluces: 1991-2006*. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Huelva.

Villar, A. (2018). Ocio y turismo millennial: El fenómeno de las salas de escape. *Cuadernos de Turismo*, 41, Article 41. <https://doi.org/10.6018/turismo.41.327181>

## Anexos

### Anexo A. Carta Compromiso



**Universidad Técnica de Ambato**  
**Consejo Académico Universitario**

Av. Colombia 02-11 y Chile (Cda. Ingahurco) - Teléfonos: 593 (03) 2521-081 / 2822-960; correo-e: [hcausecregeneral@uta.edu.ec](mailto:hcausecregeneral@uta.edu.ec)  
Ambato - Ecuador

---

ANEXO 9

Ambato, 29/04/2025.

Mg, Daniel Rivera

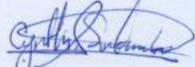
Presidente del consejo directivo  
Facultad de Ciencias Humanas de la Educación  
Presente

De mi consideración:

Cynthia Paola Santamaría Sánchez con cédula de ciudadanía No 1803496254, estudiante de la Carrera de Turismo Facultad de Ciencias Humanas de la Educación, al momento me encuentro desarrollando mi trabajo de Titulación con el tema: **“Las actividades recreativas y el turismo millennial en el casco urbano de Ambato”** solicito se autorice el cambio de tutor del trabajo de Titulación ante el Consejo Directivo, en razón de que el docente anteriormente designado Mg. Adriano Israel Tello renuncio a su puesto de trabajo como profesor de la Universidad Técnica de Ambato, de ante mano solicito comedidamente se me asigne el cambio de tutor al Mg. Christian Hidalgo ya que es el nuevo docente contratado en lugar del docente Mg. Adriano Tello.

Por la favorable atención que se dé al presente, agradezco y suscribo

Atentamente

  
.....

Cynthia Santamaría  
C.I 1803496254  
No 0984979915  
No 032585460  
[csantamaria6254@uta.edu.ec](mailto:csantamaria6254@uta.edu.ec)

---

INSTRUCTIVO DEL REGLAMENTO PARA LA TITULACIÓN DE GRADO EN LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

Página 11 de 38

**Anexo B. Validación de instrumentos firmado por expertos**



**Universidad Técnica de Ambato**  
**Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación**  
**Carrera de Turismo**



**Instrumento para la validación del instrumento "Lista de Chequeo"**

CRITERIO	APRECIACIÓN			
	EXELNTE	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Presentación de los parámetros del instrumento	α.			
Calidad de redacción de la semiestructura de preguntas		α.		
Pertinencia acorde al tema	α			
Factibilidad de aplicación	α			

**Observaciones:**

---



---

**Opinión de aplicabilidad**  
 Aplicable (X) Aplicable después de corregir ( ) No aplicable ( )

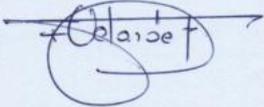
**Validado por:** FAUSTO VELAZQUEZ

**Especialidad del evaluador:** ECOTURISMO

**Lugar de trabajo:** GAD MUNICIPALIDAD DE AMBATO

**Cargo que desempeña:** ESPECIALISTA EN GESTIÓN TURÍSTICA

**Fecha:** 01/05/2025

**Firma:** 

32



Instrumento para la validación del instrumento "Lista de Chequeo"

CRITERIO	APRECIACIÓN			
	EXELNTE	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Presentación de los parámetros del instrumento		X		
Calidad de redacción de la semiestructura de preguntas	X			
Pertinencia acorde al tema	X			
Factibilidad de aplicación	X			

Observaciones:

Definir el tipo de Turismo Millemonial

Opinión de aplicabilidad

Aplicable ( ) Aplicable después de corregir (X) No aplicable ( )

Validado por: Marco Toledo

Especialidad del evaluador: Técnico en Turismo

Lugar de trabajo: U. T. A.

Cargo que desempeña: Docente

Fecha: 1-05-2025

Firma:

## Anexo D. Ficha de observación



UNIVERSIDAD  
TÉCNICA DE AMBATO



FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS  
Y DE LA EDUCACIÓN



### “Las actividades recreativas y el turismo millennial en el casco urbano de Ambato”.

**Objetivo:** Identificar las actividades recreativas que se desarrollan en el casco urbano de Ambato

**Objetivo del instrumento:**

Recoger información de campo sobre las actividades recreativas que se desarrollan en el casco urbano de Ambato, con el fin de identificar tipos, características y dinámica de participación.

**Población objetivo:**

Espacios públicos y zonas con potencial recreativo ubicadas dentro del casco urbano de Ambato. Se pueden considerar parques, plazas, calles peatonales, ferias, centros culturales, etc.

**Responsable de la observación:**

Investigadora que aplique la ficha de forma objetiva, sin interferir en la dinámica natural del lugar.

**Momentos de aplicación:**

Se recomienda aplicar la ficha en diferentes días y horarios (mañana, tarde, noche; días laborales y fines de semana) para captar mayor variedad de actividades.

**Duración de la observación:**

Entre 30 y 60 minutos por espacio, dependiendo del tipo de actividad y flujo de personas.

**Indicaciones para llenar la ficha:**

- Utilizar letra clara y legible (o rellenar en formato digital si se prefiere).
- Marcar con una "X" las casillas que correspondan.
- Detallar en los espacios de observaciones cualquier aspecto relevante no contemplado en las opciones.
- No emitir juicios de valor; registrar únicamente lo que se observa.
- En caso de duda, usar el criterio de objetividad y complementar con fotografías si el estudio lo permite.

**Actividad recreativa:**

**Espacio donde se desarrolla la actividad recreativa**

- Parque urbano  Plaza pública  Calle peatonal  Cafetería / espacio gastronómico  
 Espacio cultural independiente  Centro comercial  Otro: \_\_\_\_\_

Condiciones del espacio:

- Atractivo visualmente  Con música ambiente  Limpio  Seguro  Accesible

**Tipo de actividad recreativa**

- Eventos culturales espontáneos (música en vivo, teatro callejero, etc.)  
 Ferias o mercados alternativos (arte, diseño, productos orgánicos, etc.)  
 Actividades deportivas urbanas (skate, ciclismo, yoga al aire libre, etc.)  
 Actividades tecnológicas o interactivas (realidad aumentada, fotografía, etc.)  
 Espacios de socialización creativa (talleres, murales, juegos grupales)  
 Rutas de exploración urbana (graffiti tour, arquitectura, experiencias locales)  
 Otro tipo de actividad: \_\_\_\_\_

## Anexo E. Preguntas validadas (encuesta)

   	
Encuesta de la investigación: “Las actividades recreativas y el turismo millennial en el casco urbano de Ambato”.	
Estimado/a participante: Esta encuesta tiene como objetivo conocer su percepción sobre las actividades recreativas en el casco urbano de Ambato y su relación con las características del turismo millennial. Sus respuestas serán utilizadas con fines académicos y se mantendrán en absoluta confidencialidad.	
<b>Instrucciones</b> Lea atentamente cada afirmación presentada. Para cada pregunta, seleccione solo una opción de respuesta que mejor refleje su nivel de acuerdo. Utilice la siguiente escala para marcar su respuesta Escala de valoración: 1 = Totalmente en desacuerdo 2 = En desacuerdo 3 = Ni de acuerdo ni en desacuerdo 4 = De acuerdo 5 = Totalmente de acuerdo	
<b>Cuestionario</b>	
1. Las actividades recreativas en Ambato estimulan mi pensamiento crítico.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2. Estas actividades han mejorado mi convivencia y relaciones sociales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3. Participar en estas actividades promueve un estilo de vida más activo.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4. Las dinámicas incluyen expresiones culturales o juegos tradicionales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
5. Estas actividades estimulan mi creatividad y resolución de retos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
6. Busco experiencias auténticas y significativas al viajar.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
7. Me interesa conocer nuevas culturas y estilos de vida.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
8. Uso redes sociales y apps para planificar mis viajes.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
9. Me influyen las recomendaciones de influencers o reseñas digitales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
10. Prefiero alojamientos alternativos como hostales o AirBnB.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
11. Me atraen destinos emergentes o poco conocidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
12. Valoro experiencias gastronómicas y vivenciales en los destinos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
13. Me interesa participar en actividades turísticas sostenibles o con impacto social.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
14. Intento reducir el uso de plásticos y cuidar el entorno cuando viajo.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
15. El turismo es una forma en la que expreso mi identidad personal.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
16. Le gustaría participar en una actividad de escape room (escape room es una experiencia en la que un grupo de personas debe resolver una serie de acertijos y desafíos)	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5