



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES

CARRERA DE TURISMO

**La museografía didáctica a través de las TIC's para la interpretación natural
y cultural del recurso arqueológico Yacuvíña**

**CHAMBA MONCADA ELUCIO ALVARO
LICENCIADO EN TURISMO**

**QUIMI ARIAS GINGER YOMARA
LICENCIADA EN TURISMO**

**MACHALA
2022**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES

CARRERA DE TURISMO

La museografía didáctica a través de las TIC's para la interpretación natural y cultural del recurso arqueológico Yacuvíña

**CHAMBA MONCADA ELUCIO ALVARO
LICENCIADO EN TURISMO**

**QUIMI ARIAS GINGER YOMARA
LICENCIADA EN TURISMO**

**MACHALA
2022**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES

CARRERA DE TURISMO

PROYECTOS INTEGRADORES

**La museografía didáctica a través de las TIC's para la
interpretación natural y cultural del recurso arqueológico
Yacuvina**

**CHAMBA MONCADA ELUCIO ALVARO
LICENCIADO EN TURISMO**

**QUIMI ARIAS GINGER YOMARA
LICENCIADA EN TURISMO**

BASTIDAS ANDRADE MARIA ISABEL

**MACHALA
2022**

MUSEOGRAFÍA DIDÁCTICA A TRAVÉS DE LAS TICS
PARA LA INTERPRETACIÓN NATURAL Y CULTURAL
DEL RECURSO ARQUEOLÓGICO YACUVIÑA

por Chamba Moncada Elucio Álvaro_Quimi Arias Ginger Yomara

Fecha de entrega: 08-mar-2023 11:24a.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2032174769

Nombre del archivo: ci_n_natural_y_cultural_del_recurso_arqueol_gico_Yacuvi_a_1.docx (7.97M)

Total de palabras: 16183

Total de caracteres: 91313

YACUAPP

INFORME DE ORIGINALIDAD

10%

INDICE DE SIMILITUD

9%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

5%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	www.trea.es Fuente de Internet	2%
2	reservabiosferamarchiquita.blogspot.com Fuente de Internet	1%
3	Submitted to Universidad Militar Nueva Granada Trabajo del estudiante	1%
4	docplayer.es Fuente de Internet	1%
5	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
6	dspace.esPOCH.edu.ec Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Ecuador - PUCE Trabajo del estudiante	<1%
8	vdocuments.net Fuente de Internet	<1%

9	sedici.unlp.edu.ar Fuente de Internet	<1 %
10	es.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
11	Submitted to Universidad Politecnica Salesiana del Ecuador Trabajo del estudiante	<1 %
12	www.oficial.ec Fuente de Internet	<1 %
13	repositorio.ucsg.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
14	repositorio.espam.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
15	www.papersdeturisme.gva.es Fuente de Internet	<1 %
16	fr.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
17	repositorio.unesum.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
18	Submitted to Universidad Nacional de Educación Trabajo del estudiante	<1 %
19	ciencialatina.org Fuente de Internet	<1 %

20	es.unionpedia.org Fuente de Internet	<1 %
21	Submitted to urjc Trabajo del estudiante	<1 %
22	Submitted to Universidad de Salamanca Trabajo del estudiante	<1 %
23	www.eumed.net Fuente de Internet	<1 %
24	publicaciones.udet.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
25	uvadoc.uva.es Fuente de Internet	<1 %
26	dialnet.unirioja.es Fuente de Internet	<1 %
27	fdocuments.ec Fuente de Internet	<1 %
28	idoc.pub Fuente de Internet	<1 %
29	qdoc.tips Fuente de Internet	<1 %
30	tesisdeinvestig.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
31	Submitted to Corporación Universitaria Iberoamericana	<1 %

32

repositorio.ulvr.edu.ec

Fuente de Internet

<1 %

33

sga.itb.edu.ec

Fuente de Internet

<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

Los que suscriben, CHAMBA MONCADA ELUCIO ALVARO y QUIMI ARIAS GINGER YOMARA, en calidad de autores del siguiente trabajo escrito titulado La museografía didáctica a través de las TIC's para la interpretación natural y cultural del recurso arqueológico Yacuviaña, otorgan a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tienen potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

Los autores declaran que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

Los autores como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.



CHAMBA MONCADA ELUCIO ALVARO

0704470020



QUIMI ARIAS GINGER YOMARA

0706017050

LA MUSEOGRAFÍA DIDÁCTICA A TRAVÉS DE LAS TIC 'S PARA LA INTERPRETACIÓN NATURAL Y CULTURAL DEL RECURSO ARQUEOLÓGICO YACUVIÑA

El presente trabajo se desenvuelve en base a la solución de una problemática a través de la implementación de las TIC's en la museografía local, con el fin de desarrollar y mejorar tanto la promoción de la oferta, como la interpretación del patrimonio cultural direccionado hacia la didáctica cultural. El fortalecimiento de estas áreas es parte fundamental para sacar a flote un recurso turístico, buscando un mayor alcance que facilite el acceso al usuario-turista actual.

El enfoque del trabajo se desarrolló de manera mixta, por consecuente tanto la opinión de la población, como el de las autoridades competentes, resultó de gran utilidad para confirmar la necesidad que posee el sitio arqueológico Yacuviña, y la excelente acogida que tuvo el planteamiento de la incursión de las nuevas tecnologías, para contrarrestar las falencias y carencias que posee el sitio, dando lugar a que la propuesta del presente trabajo busca abastecer aquellas necesidades y ampliar la demanda hacia el lugar, mediante una aplicación móvil didáctica, que da información sobre el objeto de estudio, y brinda al turista, acceso a los servicios que posee en la localidad.

PALABRAS CLAVES

Museografía local, Didáctica cultural, Recurso turístico, Aplicación móvil, Sitio Arqueológico Yacuviña.

**DIDACTIC MUSEOGRAPHY THROUGH ICT'S FOR THE NATURAL AND
CULTURAL INTERPRETATION OF THE ARCHAEOLOGICAL RESOURCE
YACUVIÑA**

This work is based on the solution of a problem through the implementation of ICT's in local museography, in order to develop and improve both the promotion of the offer and the interpretation of cultural heritage directed towards cultural didactics. The strengthening of these areas is a fundamental part of the development of a tourist resource, seeking a greater scope that facilitates access to the current user-tourist.

The approach of the work was developed in a mixed way, consequently the opinion of the population, as well as that of the competent authorities, was very useful to confirm the need that the archaeological site Yacuviña has, and the excellent reception that the approach of the incursion of new technologies had, to counteract the shortcomings and deficiencies that the site has, giving rise to the proposal of this work seeks to supply those needs and expand the demand to the site, through a didactic mobile application, which provides information about the object of study, and gives tourists access to the services it has in the locality.

KEY WORDS

Local museography, Cultural didactics, Tourist resource, Mobile application, Yacuviña Archaeological Site.

ÍNDICE

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.....	5
ÍNDICE DE GRÁFICAS	6
ÍNDICE DE TABLAS	7
1. CAPÍTULO I	8
1.1. Introducción	8
1.2. Justificación Práctica.....	11
1.2.1. Formulación del problema	12
1.2.2. Objetivos generales y específicos	13
2. CAPITULO II	14
2.1. Antecedentes.....	14
2.1.1. Antecedentes de la Provincia	14
2.1.2. Antecedentes del Cantón	14
2.1.3. Datos generales de la Parroquia Paccha	15
2.1.4. Antecedentes históricos del Sitio.....	16
2.2. Bases Teóricas.....	16
2.2.1. Recurso Natural	16
2.2.2. Recurso Cultural	17
2.2.3. Patrimonio Arqueológico.....	18
2.2.4. Sistema Turístico	18
2.2.5. Diagnóstico Turístico	24
2.3. Bases Legales	25
2.3.1. Ley de Patrimonio Cultural	25
2.4. Técnicas y herramientas didácticas para la interpretación museográfica.....	26
2.4.1. Museo	26
2.4.2. Museografía didáctica.....	27

2.4.3. Interpretación didáctica	28
2.5. La Tecnología en el turismo	30
2.5.1. Impacto de las TIC's en el turismo	34
2.5.2. Gamificación	37
2.6. Nuevas tendencias enfocadas hacia la mejora de la interpretación cultural.	38
3. CAPITULO III	40
3.1. Metodología	40
3.1.2. Enfoque de la Metodología	40
3.1.3. Tipo de investigación	41
3.1.4. Técnicas de investigación	42
3.2. Método, población o muestra	44
3.2.1. Método	44
3.2.2. Población	45
3.2.3. Muestra.....	45
3.3. Diseño y aplicación de instrumentos de recolección de datos.	46
3.3.1. Aplicación de la Programación Básica.....	47
3.4. Interpretación de Resultados.....	48
3.4.1. Análisis Documental	48
3.4.2. Entrevista	49
3.4.3. Ficha de Jerarquización	50
3.4.4. Encuesta	51
4. CAPITULO IV	69
4.1. Propuesta Integradora.....	69
4.2. Planteamiento de la propuesta	69
4.2.1. Misión.....	70
4.2.2. Objetivo	70
4.2.3. Plan Museográfico	70

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	78
5.1. Conclusiones	78
5.2. Recomendaciones.....	79
BIBLIOGRAFÍA	80
ANEXOS	88

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 Google Art & Culture.....	38
Ilustración 2 Aplicación De La Temática Museográfica.....	39
Ilustración 4 Portada Fuente: Autoría Propia.....	74
Ilustración 5 Menú Fuente: Autoría Propia	75
Ilustración 6 Información Ícono Fuente: Autoría Propia	75
Ilustración 7 Mapa Temático Ícono Fuente: Autoría Propia	76
Ilustración 8 Servicios Turísticos Ícono Fuente: Autoría Propia	76
Ilustración 9 Exposición Ar Ícono Fuente: Autoría Propia	77
Ilustración 10 Quiz Ícono Fuente: Autoría Propia	77

ÍNDICE DE GRÁFICAS

Gráfica 1 género.....	51
Gráfica 2 edad.....	52
Gráfica 3 estado civil	53
Gráfica 4 nivel de educación.....	54
Gráfica 5 ¿qué actividades económicas desempeñan la comunidad de la parroquia paccha?.....	55
Gráfica 6 ¿ha visitado alguno de estos atractivos turísticos que ofrece la parroquia paccha?.....	56
Gráfica 7 ¿qué tan importante considera usted el uso de la tecnología como estrategia para el desarrollo turístico local?.....	57
Gráfica 8 ¿cree usted que sería una buena alternativa, el desarrollo de una aplicación móvil que promocióne paccha - yacuviña?.....	58
Gráfica 9 ¿qué servicios considera importante que se tomen en cuenta, para anexar su información dentro de la aplicación?	59
Gráfica 10 ¿cree necesario el acceso a una ruta offline con el fin de facilitar puntos importantes dentro del sitio y sus alrededores?.....	60
Gráfica 11 ¿qué meses cuenta con mayor afluencia turística en la parroquia paccha?.....	61
Gráfica 12 ¿qué tipos de turistas visitan el atractivo yacuviña?	62
Gráfica 13 ¿cuál es el nivel de desarrollo sostenible turístico dentro del sitio arqueológico yacuviña?	63
Gráfica 14 ¿cómo considera usted la calidad de los servicios que se prestan dentro del sitio arqueológico yacuviña y el centro poblado más cercano?	64

Gráfica 15 *¿qué actividades le gustaría realizar dentro del atractivo yacuviña -
paccha?*.....65

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 *resultados de evaluación técnica*.....50

Tabla 2 *guion museográfico*.....71

1. CAPÍTULO I

1.1. Introducción

Los atractivos y recursos turísticos son considerados como la base del desarrollo turístico de una localidad, debido a que el turismo es esencial para el desarrollo de una localidad, es importante invertir en ellos para fortalecer el patrimonio, la identidad cultural, conservarlos y de igual forma motivar a los turistas para que realicen una visita (Angel et. al., 2018)

A nivel mundial el turismo es uno de los factores que ha contribuido notablemente en el desarrollo socioeconómico, sin embargo, las principales preocupaciones sobre la actividad se centran en el uso irracional de los recursos naturales y culturales, la contaminación y saturación de los destinos turísticos mundiales, repercutiendo negativamente en el equilibrio ecológico de interrelación e independencia entre el ser humano y la naturaleza.

Pozo (2014) menciona que la industria turística siempre ha sido algo demorada cuando se trata de combinar las nuevas tecnologías para su desarrollo. Se conoce el gran impacto que ha provocado los avances tecnológicos a nivel del turismo, permitiendo mayores facilidades, así como la reducción de costos para difusión de los atractivos turísticos.

Una de las características más significativas que forma parte de una actualización museográfica es la introducción y participación de medios de comunicación, internet y tecnologías digitales. Se definen enfoques adoptados por algunas instituciones culturales que han modificado algunos hábitos de consumo de los servicios culturales ofrecidos. Los visitantes en la actualidad, enfocados hacia el

área cultural surgen como una respuesta hacia la era tecnológica y el conjunto de cambios digitales que se han venido dando en los últimos años.

La aparición de este tipo de usuario ha provocado una necesidad de desarrollar estrategias que permitan identificarlos al igual que permitir un acercamiento tanto a sus necesidades como a sus preferencias, promoviendo la implementación de nuevas formas de interpretación funcionando a las nuevas tecnologías con la comunicación de masas.

Bobadilla (2007) manifiesta que “los efectos del actual cambio social y tecnológico sobre los hábitos de la población se manifiestan en los ámbitos del arte y la cultura” (pp. 93). A partir de esto se reconoce nuevas formas de ocio, en el cual las personas disponen de internet y medios digitales para su uso cotidiano. Por ello, la importancia se desglosa a partir del uso y consumos de productos culturales por medios como la televisión, impactando en el aumento del uso de las Tic 's en un entorno cada vez más común dando paso a la aparición de un nuevo tipo de público. (Inmaculada, 2020)

La importancia de la didáctica se distingue por ser un saber complejo que se posiciona en la plaza donde se forman diferentes problemáticas de variadas índoles (Disciplinarios, metodológicos, pedagógicos, entre otros). Uno de los objetivos que posee la didáctica como tal es el desarrollar vínculos interdisciplinarios que permitan a los usuarios una mejor recepción de información a través de planes y programas.

La didáctica dentro de la museografía forma parte como labor pedagógica ya que no solo se basaría en representar las manifestaciones naturales y culturales de un sitio sino también aceptaría el desafío de promover a través de una gamificación

y redefinición de las demandas culturales enfocando la vinculación entre el museo y la comunidad.

Entonces, el plantear a la comunidad un espacio de comunicación interactiva predispuesta a satisfacer necesidades a las diferentes demandas culturales que puede presentar la sociedad, ya que esto manifiesta un coherente diálogo puntualizado por el conjunto de necesidades direccionadas hacia la identidad de una sociedad. (Gómez y Ayala, 2006)

El turismo en la provincia de El Oro posee diversidad de actividades, denotando como una de las más progresivas del país, enfocando el cantón Atahualpa como uno de los más destacados desde la época pre colonial. Este cantón dispone de diferentes manifestaciones culturales, una de las más reconocidas es su riqueza arqueológica, logrando generar la curiosidad y por ende mayor afluencia turística.

El GAD Municipal Atahualpa (2018) menciona que Yacuviña es un lugar mágico que debe ser conocido a nivel mundial, se reconocen las ruinas arqueológicas por su primer asentamiento en la parroquia Paccha, está dotado de caudales de agua y elemento vital. El complejo exhibe la presencia de culturas antiguas siendo esta la razón por la cual se conoce a Atahualpa como la capital histórica de El Oro.

El origen de la parroquia Paccha del Cantón Atahualpa de la Provincia de El Oro, se remonta a la época incaica. Se considera que el origen de la población está relacionada a la cultura cañarí. Uno de los primeros pueblos que estuvieron en el sitio tenía por nombre Haripoto o Pueblo Viejo mismo que se trasladó a la actual Paccha. López (2013) comenta que en 1560 los cañarís dejaron Yacuviña y se

dirigieron hacia Haripoto, a unos 3km de la actual Paccha misma que fue la segunda fundación del lugar. (Pontón, 2020)

1.2. Justificación Práctica

Cuán importante es la interacción como punto focal al llevar a cabo entre las entidades museográficas y el público receptor. Por ello es fundamental referirse hacia el compendio de características que conforman a una museografía didáctica, que busca presentar el patrimonio a través de una participación activa del visitante y del entorno museístico. Esta interacción se puede desarrollar mediante soportes clásicos como lo es un cartel con mensajes textuales o gráficos o también se puede a través de soportes tecnológicos, como aplicaciones, sitios web, entre otros.

Se considera que la ejecución de un museo no ha variado su metodología de interpretación y así lo manifiesta ICOM (2019) afirmando que esta es una metodología científica y académica que busca cumplir con el estudio, la exploración y transmisión de las principales guías museológicas y museográficas ya que estas abarcan de alguna u otra manera las diferentes técnicas y procedimientos del desarrollo en sus variados aspectos, por estos motivos llevó al desarrollo de una interpretación interactiva virtual.

Se obtienen diferentes reacciones que se forman a partir del interés de la observación de un espacio, mismas que también se condicionan o se enfocan hacia la recepción de información emitida a través de formación y educación. Existen varias personas que desconocen o no han visitado un sitio arqueológico y que les puede resultar un entorno un poco difícil de entender, es por esto que el desarrollo o la implementación de una aplicación que brinde información sobre el sitio arqueológico es de gran importancia para facilitar al turista la interpretación de los

restos observados permitiéndole desarrollar conocimientos del sitio a través de la ejecución de una museografía didáctica. (Pilar, 2017)

La tecnología y la museografía van de la mano, debido a que el consumidor actual ha ido evolucionando conjuntamente con una sociedad digital por lo cual uno de los mayores retos que se toman en cuenta es la búsqueda de planes estratégicos para una mejor interpretación cultural. Por ello el presente proyecto se enfoca en la introducción de la realidad virtual conjuntamente con la interpretación cultural, brindando al público una experiencia interactiva entre museografía y usuario, presentando versátiles alternativas hacia las necesidades de los usuarios actuales; pueden ser mapas offline, rutas trazadas de los lugares o puntos claves de la parroquia Paccha ya que no solo brindará información del sitio arqueológico como tal sino también un sin número de plus, haciendo un compendio de los centros de alojamientos, alimentos y bebidas entre otros, facilitando al turista una mejor organización previa a la visita del sitio arqueológico Yacuviña.

1.2.1. Formulación del problema

Dentro de las manifestaciones culturales que posee el cantón Atahualpa, perteneciente a la provincia de El Oro, contamos con las ruinas de Yacuviña, como una de las más representativas y de mayor riqueza histórica precolombina. El sitio se encuentra ubicado en el sector Pueblo Viejo, partiendo desde la cabecera cantonal Paccha, en un tiempo promedio de 15 minutos, misma que se encuentra localizada en el centro geográfico de la provincia.

La problemática que se ha denotado en el sitio arqueológico Yacuviña es la disminución de acceso a la información en temporada baja y la falta de interpretación, ya que no cuenta con personal (Guías) durante los 365 días del año,

sino solo en temporada alta. Por ello nos es factible brindar al turista no solo información del sitio arqueológico como tal sino también, actividades didácticas dentro de la aplicación que permitan un aprendizaje previo a la llegada al sitio, así también puntos claves como, espacios de alojamiento, alimentos y bebidas en el poblado más cercano, haciendo uso de mapas offline, facilitando la dirección y la ruta hacia las ruinas de Yacuvíña.

1.2.2. Objetivos generales y específicos

1.2.2.1 Objetivo general

Desarrollar una aplicación móvil mediante el uso de las TIC 's para mejorar la interpretación museográfica del sitio arqueológico Yacuvíña.

1.2.2.2. Objetivos específicos

- Hacer un diagnóstico turístico de las potencialidades del sitio arqueológico Yacuvíña
- Determinar las técnicas y herramientas didácticas acorde a las nuevas tendencias dentro de la interpretación museográfica.
- Proponer el desarrollo de una aplicación móvil que permita promocionar el sitio arqueológico Yacuvíña.

2. CAPITULO II

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes de la Provincia

Ecuador es poseedor de un sinfín de patrimonios culturales que en el proceso o desarrollo de la historia han permitido crear una identidad dentro de varias de las comunidades ecuatorianas. Se destacan varios sistemas culturales que se han asentado en diferentes puntos del país Qhapaq Ñam. Cabe mencionar que el ejemplo dado no es el único patrimonio cultural que posee el Ecuador ya que cuenta con otras manifestaciones culturales que lo hacen propio de cada pueblo. (Bustamante, 2018)

Según el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (2010) presenta información en la cual menciona a Zaruma, Portovelo, Atahualpa y Piñas, como los cantones con mayores manifestaciones culturales en la provincia de El Oro. Estas conforman la parte alta de la provincia; sin embargo, el resto de cantones también poseen diferentes manifestaciones culturales, pero sin duda alguna existen ciudades con más monumentos e historia que otras. Un claro ejemplo de esto en el cantón Zaruma, mismo que es considerado como Patrimonio Cultural del Ecuador desde el año 1990. Otro de los cantones que cuentan con importantes sitios arqueológicos es Atahualpa, lugar considerado como un símbolo de la identidad cultural Cañari, representada por las ruinas de Yacuviña.

2.1.2. Antecedentes del Cantón

El asentamiento del Cantón Atahualpa se remonta a la época Inca y se toman en cuenta tres fundaciones. De acuerdo a Carrión (2013), en su libro "Memoria

Técnica Cantón Atahualpa” hace énfasis al origen de la ciudad como parte de la cultura Cañari. Este Cantón es considerado como el “corazón geográfico de la provincia de El Oro”, ya que se encuentra ubicado en el centro de la provincia, en estos asentamientos la cultura Cañari del pueblo ha invadido de forma cultural su lengua y sus costumbres dentro de la sociedad actual del Cantón.

Atahualpa cuenta con varios atractivos turísticos entre manifestaciones culturales y recursos naturales, entre los más destacado tenemos el complejo arqueológico Yacuvíña, el cual es un sitio que está cubierto de terrazas o andenes como muestra de la conservación a lo largo de los años, permitiendo a la sociedad ser espectadora de la historia que se manifiesta a través de este conjunto de estructuras de piedra. Las ruinas de Yacuvíña se dividen en cinco conjuntos: El mirador, las estructuras cruciformes, el espacio residencial, el Uzhnu y el templo de Catequila. Dentro de estos espacios se pueden llevar a cabo actividades como: el camping, caminata y fotografías; se recomienda realizar la visita en época de verano.

2.1.3. Datos generales de la Parroquia Paccha

Paccha se representa como una parroquia cálida y acogedora, posee una infraestructura que permite de cierta manera un desarrollo turístico, sin dejar de lado la iglesia central, misma que se encuentra revestida internamente con pinturas de ángeles y querubines, así como también el viacrucis, estas se caracterizan por tener un estilo barroco. (Anónimo, 2015)

Cabe mencionar que esta parroquia es uno de los lugares más importantes donde promueve a su comunidad la manifestación de su fe y devoción. Destaca la belleza de sus paisajes los mismos que podemos disfrutar de su maravillosa vista.

2.1.4. Antecedentes históricos del Sitio

El complejo arqueológico Yacuviña del periodo Jambelí, Cañari e Inca (1460-1532 d.C.) forma parte de un conjunto de vestigios que de acuerdo a la historia fueron elaborados a partir de rocas que se hayan en el entorno del lugar. (Illescas et. al., 2015)

Jadán (2018) enuncia que el complejo arqueológico Yacuviña presenta una característica importante dentro de la época colonial. El sitio se encuentra asentado estratégicamente en una posición comercial entre costa y sierra. El espacio como tal ha logrado despertar curiosidad en temas de arqueología a finales del siglo XX, principalmente se dio esto debido al descubrimiento de terrazas, baños, estructuras habitacionales, plazas, templos y caminos que son el registro claro de una antigua civilización Inca.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. Recurso Natural

Los recursos naturales son los bienes y servicios físicos proporcionados por la naturaleza que no son alterados por el ser humano; Son valiosos para la sociedad humana porque contribuyen directa (materias primas, minerales, alimentos) o indirectamente (ambientales y/o servicios ambientales necesarios para la sostenibilidad de la vida en el planeta Tierra) a su bienestar y desarrollo. (Dpto. Geografía Física y Analisis Geografico, 2012)

“Los recursos naturales no son datos objetivos y predeterminados, sino que son producto del conocimiento empírico y del descubrimiento científico, así como del conocimiento tecnológico de las formas y medios de aprovechamiento de los

recursos naturales. La energía se transforma en elementos útiles al hombre”.

(Dominguez et. al., 2019, pp. 25)

2.2.2. Recurso Cultural

La influencia de la cultura en el desarrollo turístico es necesario enfatizar lo decisiva que puede ser la cultura dentro de la sociedad. El papel que desempeña la cultura es un sistema creativo en la vida social, que contribuye al desarrollo de habilidades individuales y colectivas, por eso se reconoce la gran importancia que tiene esta dentro de una comunidad. Esta permite establecer relaciones sociales tanto en hombres como mujeres, sin dejar de lado el contexto que afecta la competencia del individuo y los criterios que les guían a sus acciones. (Macias y Nàpoles, 2018)

Cañas y Arnandis (2014) enfocan el termino recurso, englobando generalmente, se refieren a un concepto muy amplio que tiene diferentes significados según el campo al que se aplique. Existen varios tipos de recursos entre los cuales tenemos: humanos, culturales, naturales, económicos, entre otros; por lo que cada uno de estos términos puede enfocarse hacia una naturaleza o significado diferente. Haciendo compendio del termino recurso y cultura determinamos un tipo de patrimonio que resalta o identifica a una comunidad en específico como parte del conjunto de bienes tangibles e intangibles que se han venido remontando desde las generaciones pasadas, permitiendo visualizar la evolución de actividades y costumbres que han permitido buscar satisfacer las necesidades culturales humanas, mismas que identificamos como recursos naturales.

2.2.3. Patrimonio Arqueológico

Como parte del patrimonio cultural, el patrimonio arqueológico puede entenderse como una manera amplia que consiste en todos los restos materiales de culturas pasadas, estos pueden ser objetos muebles o inmuebles o restos que se encuentran bajo las profundidades, incluso en un terreno visible o naufrago entre las aguas y pueden brindar información sobre los grupos socioculturales que habitaron el territorio desde la época precolombina a periodos históricos recientes. (Xicarts, 2005)

2.2.4. Sistema Turístico

El turismo está directamente relacionado con el concepto de espacio por lo que se presentan modelos de sistemas turísticos que se enfocan principalmente en el origen y el destino de la actividad turística. Algunos de estos modelos enfocados en estos espacios también buscan conocer la relación entre territorio y visitante, en otras palabras, menciona los lugares de residencia de viaje y la comunidad receptora. (Aponte et. al., 2020)

Encargado de llevar un orden dentro de un área determinada con la finalidad promover un turismo sustentable. Siendo así que el 2019, Pineda et. al. definen a al sistema turístico como:

...conjunto de elementos externos que son la dimensión política, social, cultural, ambiental y económica; e internos como superestructura, oferta, demanda infraestructura y comunidad receptora, vinculados entre sí como una estructura sólida con bases en el desarrollo local en los diferentes factores que lo integran... (pp. 164)

El sistema anteriormente definido considera como puntos clave la interrelación entre cada parte buscando cumplir el objetivo de satisfacer las necesidades del turista. Este conjunto debe promover y enfocarse hacia el dinamismo de todos y cada uno de los destinos turísticos, incluyendo los que están en desarrollo.

2.2.4.1. Superestructura

La superestructura según Niebles et. al. (2020) “comprende todos los organismos especializados, tanto públicos como privados, encargados de optimizar y cambiar, cuando fuere necesario, el funcionamiento de cada una de las partes que integran el sistema, así como armonizar sus relaciones y facilitar la producción y venta” (pp. 53)

El sector público incluye organismos gubernamentales directamente involucrados en la operación, así como el departamento de turismo de los GADs Municipales, y otros organismos públicos en jurisdicciones provinciales y nacionales, tales como Secretarías de Cultura, deportes o producción. (Jara, 2014)

El sector privado involucra organizaciones que representan a los diversos empresarios que forman parte activa del sector turístico, directa o indirectamente. Se pueden mencionar a las asociaciones de hoteles, agencia de viajes, empresas de transporte, entre otros. Recientemente se ha considerado relevante la inclusión de organizaciones del tercer sector social como: organizaciones ambientales, sindicatos, asociaciones de desarrollo, y ONG. (Acosta y Jiménez, 2020)

Para que la superestructura turística pueda cumplir con sus funciones se requiere de un mecanismo de coordinación entre sectores. Las acciones conjuntas de las organizaciones ayudan a orientar el desarrollo de las actividades en una

dirección positiva y minimizar los impactos negativos. De la implementación y trabajo en conjunto de este proceso dependerá la contribución del turismo al desarrollo local. (Varisco, 2018)

2.2.4.2. Oferta

Los recursos o atractivos turísticos se consideran materias primas de la actividad porque son elementos de la cultura o de la naturaleza con atributos que promueven visitantes y generan flujos turísticos. La metodología básica para su descripción es la encuesta, incluyendo la identificación y registro sistemáticos, y la evaluación para determinar su importancia relativa en un espacio geográfico. Para permitir que los visitantes comprendan y aprecien nuestros recursos, se utilizan técnicas interpretativas. (Escalona et. al., 2012)

Para Dávalos et. al. (2019), la oferta se encuentra conformada por un conjunto de productos, servicios turísticos como: alimentación, hospedaje, transporte, intermediación, y atractivos turísticos, y por entidades inmersas activamente en la experiencia turística. Este elemento turístico se encuentra a disposición de la demanda, es decir, que pretende facilitar y brindar una buena estadía al visitante en el lugar.

Es así que, Abarca Zaquinaula (2017) indica que “la oferta turística debe ser flexible, moldeable y adaptable a los gustos, preferencias, necesidades, exigencias y tendencias de su demanda real y potencial”. Además, debe acopiar las motivaciones de los visitantes.

(Lima y Dominguez, 2021)

2.2.4.3. Demanda

La demanda turística, según Martínez y De Miguel puede ser definida de un modo parecido a cualquier otro tipo de demanda, sin embargo, debe tener características que la diferencie de la demanda de bienes y servicios no turísticos, esto se debe de tener cuenta para evitar posibles errores de planificación que se podrían producir por el hecho de asemejarse (Medrano y Aguilera, 2013).

Los estudios de este subsistema suelen abarcar dos objetivos descriptivos: cuantificación e identificación de necesidades. En el primer caso, se trata de medir el volumen de los flujos turísticos que pueden expresarse en número de visitantes o turistas, a su destino, también toma en cuenta el número de huéspedes que pernoctan durante determinado periodo de tiempo o el costo total incurrido. En el segundo punto enfoca la identificación de los perfiles de los visitantes, esto lo hace a través de encuestas que brindan información sobre diferentes variables: procedencia, medio de transporte utilizado, edad, grupo, nivel socioeconómico, forma de alojamiento y uso de servicios.

Este permite una visión más clara sobre los determinantes de la demanda, tanto históricos como hoy en día, logrando un mejor análisis de los cambios que se pueden producir en la demanda, al igual que la manera en que surgen nuevos segmentos de mercado. (Flores y Barroso, 2012)

2.2.4.4. Infraestructura

En la historia del turismo, los medios de transporte y las vías de comunicación han jugado un papel fundamental. Si bien se ponen en funcionamiento de transporte, este componente de infraestructura sigue siendo

determinante para el desarrollo del turismo. Lo mismo acontece con los medios, ya que no solo se conecta el emisor con el receptor, sino que también construyen la imagen del destino.

Sin dejar de lado la profunda transformación que ha ocasionado el internet en el sistema turístico, que ha permitido una relación con el trabajo de los Tour Operadores. Factor de competencia u oportunidad para todas las empresas, determinan la necesidad de profesionalizar cada vez más las áreas que requieren mano de obra altamente calificada. (Gaibor, 2019)

La infraestructura se presenta visible para los moradores, y sus principales vías de acceso son asfaltadas y se encuentran en perfectas condiciones. Durante todo el camino señalización vial, para poder llegar fácilmente (Pineda et. al., 2019).

2.2.4.5. Comunidad receptora

Este subsistema puede ser considerado como reciente, tomando en cuenta su incorporación a los estudios dentro del sistema turístico. La población local, no involucrada directamente en el resto de subsistemas, es de vital importancia para el desarrollo propio de la zona. Esta teoría, en su aplicación al turismo, se enfoca en el análisis de condiciones, bajo las cuales la población local pueda mejorar su calidad de vida a través de la dinamización del turismo.

Generalmente se ha esquematizado una relación entre turismo y anfitrión, determinando importancia de la participación de la comunidad receptora para desarrollar una planificación y gestión del turismo en general. Se destaca al turismo comunitario como un claro indicador de esta creciente, manifestando el

desenvolvimiento de los pequeños pueblos de la comunidad local en todo el proceso de valoración de recursos y servicios. (Velasco, 2020)

Por ello, es reconocida como un elemento fundamental en el desarrollo turístico, está integrado por los representantes elegidos democráticamente de las asociaciones u organizaciones de etnias y/o comunas que habiten geográficamente en el sistema turístico en análisis, de igual forma ellos serán los responsables de transmitir la información de la demanda. (Pineda et. al., 2019).

2.2.4.6. Potencialidad turística

El potencial turístico de un área o sitio se basa en su capacidad para atraer turistas y satisfacer sus necesidades, la necesidad de proporcionar atracciones con instalaciones e infraestructuras necesarias para la realización de actividades turísticas. Antes de iniciar cualquier actividad económica relacionada con el turismo, es necesario determinar su estado actual mediante los principales indicadores y factores para el desarrollo del turismo.

De acuerdo con Lazo et. al. (2017) la potencialidad está compuesta por determinados actores estos son: los recursos, la accesibilidad y el equipamiento.

El potencial turístico es la relación entre los recursos naturales y culturales. Las metodologías propuestas para determinar el potencial turístico de un territorio suelen combinar el análisis de estas dos variables. (Casanova et. al., 2022)

Para poder evaluar los recursos que posee un sitio en particular, es necesario realizar un análisis para caracterizar y definir estos recursos, lo que permitirá identificarlos como viables para el desarrollo de las actividades turísticas se pueden realizar en relación con este destino. El potencial turístico de un

lugar depende de la valoración de sus recursos, así mismo como del grado de organización de los atractivos del lugar en productos turísticos. La evaluación de recursos, como paso inicial, es un inventario que incluye las descripciones más relevantes de estos recursos. Cualquier sitio que planea desarrollar o expandir el turismo necesita evaluar cuidadosamente sus recursos turísticos. Estos incluyen todo tipo de atractivos, actividades actuales o potenciales relacionadas con el medio natural y el patrimonio cultural y las características específicas del área, tales como actividades económicas, áreas urbanas, áreas rurales, servicios médicos, lugares religiosos e instalaciones y servicios turísticos. (Covarrubias, 2014)

2.2.5. Diagnóstico Turístico

El diagnóstico turístico es una herramienta fundamental para la planificación de destinos o productos turísticos, que además se puede realizar con diferentes metodologías. El diagnóstico identifica la diferencia entre las condiciones turísticas previas y los resultados obtenidos tras la aplicación de medidas o estrategias en el marco de la planificación turística del destino. (Espín et. al., 2018)

El diagnóstico turístico es la etapa del proceso de planificación en la que se determina y evalúa el estado del destino en un momento determinado, y el diagnóstico es una fuente directa de información que nos permite tomar decisiones informadas. Decisiones sobre estrategias futuras, así como herramientas que permiten evaluar el éxito o fracaso de los planes, programas y proyectos. (Ricaurte, 2020)

2.3. Bases Legales

2.3.1. Ley de Patrimonio Cultural

En la presente Ley de Patrimonio Cultural en el artículo 34, hace énfasis al velar de manera que evite distorsiones dentro de la realidad cultural que posee una nación, mismas que se representan a través de expresiones de manifestaciones que evocan la diversidad cultural. Las entidades encargadas o delegadas por el ministerio de Patrimonio y Cultura son quienes se encuentran en la obligación de supervisar y controlar tanto las representaciones y exhibiciones que guarden relación con los enunciados patrimoniales.

Por ello el Instituto de Patrimonio Cultural posee dentro de sus disposiciones puntos de carácter fundamental para investigar, conservar, preservar, restaurar, exhibir y promocionar el patrimonio cultural en el Ecuador, como lo menciona en su artículo 4. Esto se lleva a cabo a través de una gestión ordenada usando herramientas como: inventarios e investigaciones antropológicas, facilitando de manera eficaz y clara para la buena interpretación cultural.

(Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, 2004)

De acuerdo a lo que manifiesta la carta para la interpretación y sitios de patrimonio cultural de ICOMOS se presentan como un proceso global de conservación y gestión del patrimonio cultural basándose en siete principios fundamentales bosquejando enfoques versátiles y apropiadas de acuerdo a las circunstancias.

Cada principio cuenta con objetivos estratégicos para el buen desenvolvimiento de la interpretación del patrimonio. Se plantea facilitar la comprensión y la

valorización, al igual que comunicar el significado de cada sitio patrimonial buscando salvaguardar los valores tangibles e intangibles de los mismos, enfocando hacia la sostenibilidad e inclusión social de la comunidad sin dejar de lado el respeto por la autenticidad el patrimonio cultural, estas estrategias de manejo bajo directrices técnicas y profesional para la interpretación.

(ICOMOS, 2008)

2.4. Técnicas y herramientas didácticas para la interpretación museográfica.

2.4.1. Museo

ICOM ha planteado una mejora en la definición de un museo acorde a los cambios que se han producido en la función y el desempeño de un museo, es decir que permitirá abarcar ampliamente una mayor gama de actividades y funciones que se pueden ejecutar para la participación de la comunidad y la sostenibilidad.

“Un museo es una institución permanente sin ánimo de lucro al servicio de la sociedad que investiga, colecciona, conserva, interpreta y expone el patrimonio material e inmaterial. Abiertos al público, accesibles e inclusivos, los museos fomentan la diversidad y la sostenibilidad. Funcionan y se comunican de forma ética, profesional y con la participación de las comunidades, ofreciendo experiencias variadas para la educación, el disfrute, la reflexión y el intercambio de conocimientos”. (ICOM, 2022)

2.4.2. Museografía didáctica

Se toma en consideración la influencia que existe en la adaptación de la investigación ha permitido denotar la serie de procedimientos que se toman en cuenta durante el proceso de recepción de información e interpretación. Se identifican diferentes tesis fomentadas que buscan posicionarse de manera que permita ser aplicada entre la relación que se presenta entre público y objeto patrimonial. Este espacio interactivo hace más fácil la comprensión del conjunto de actividades que permiten y fortalecen el desarrollo de la didáctica del patrimonio. (Calaf, 2009)

Álvarez y García (2011) manifiestan que es posible que existe la posibilidad de conformar un museo y a su vez llevar a cabo diversas funciones tales como la didáctica de la misma incluyéndola en esta implementación, sin dejar de lado la comunidad en la que está siendo desarrollada. Se enfatiza a la museografía como una realidad que promueve la participación de la comunidad receptora, con el fin de fundamentar el museo sobre una base sólida que podrá asegurar una estabilidad y continuidad del mismo. La importancia que posee la comunidad referente al desarrollo de una museografía con objetivos didácticos hace de la experiencia de la población como parte de un patrimonio oral buscando convertir esta actividad como un servicio habitual del museo.

La museografía didáctica se caracteriza por no concebir a la exposición como una experiencia puramente estética, ya que esta se define como un espacio de tecnología relacional donde inciden los aportes y conocimientos de las diferentes disciplinas de la ciencia y la tecnología, lo cual tiene sentido en la medida en que se desarrolla el acto o creación de un objeto a estudiar u obra de arte. La

contextualización, al ser virtual o comprensible un determinado objeto de estudio requiere del conocimiento científico del objeto que permita tener una idea clara del mismo, pero esto no considera que puede permitir un enfoque anatómico didáctico efectivo que deje de lado los diferentes campos relacionados. (Llonch y Santacana, 2011)

2.4.3. Interpretación didáctica

Dentro del proceso de interpretación de un patrimonio busca brindar a los usuarios puntos clave para una mejor comprensión del elemento en concreto, misma que será brindada como intermediación por personas u objetos, cabe mencionar que hace referencia a las visitas guiadas. Se presentan a través de variadas conceptualizaciones que van en línea hacia la interpretación patrimonial, vinculando sus características hacia la versatilidad del público, ya que esto permitirá englobar la dinamización de la interpretación.

Históricamente el medio mundial que se emplea mayormente dentro de los espacios arqueológicos ha sido la visita guiada. Se reconocen los excelentes resultados que ha permitido esta clásica metodología, sin embargo, no se puede dejar de lado el buen desenvolvimiento del guía, ya que de este depende diferentes características dentro del grupo y del objeto de conocimiento. Como otros métodos se dispone del uso de recurso gráficos que de alguna u otra manera limitan un determinado concepto explicado oralmente debido a que los turistas a partir de las gráficas pueden generar un concepto distinto al real.

La importancia de una dinamización interpretativa se asienta en la interacción. El tener una persona amante y empapada en el tema de la interpretación museográfica brindará una explicación al turista satisfaciendo la

necesidad de conocer o aprender sobre determinado tema por el cual visitó el sitio. Por otra parte, el desarrollo de las visitas guiadas que se fundamentan en sistemas multimediales han logrado conseguir resultados satisfactorios, pero sin dejar de lado que existirán retos que se deben superar. También dentro de los entornos informáticos manifiestan debilidades sobre los datos a exponer, tanto icónicos como textuales.

Enfocando los destinatarios de la interpretación diferencia al visitante común aquella persona que se encuentra visitando un lugar; de las visitas que se desarrollan por grupos y que son costeadas por organismos locales, mencionando su experiencia enfocada a la parte educativa. Haciendo referencia a la parte motivacional del visitante se contextualiza que el intérprete debe ejecutar un sinnúmero de estrategias como: elementos lúdicos y técnicas de participación interactiva; que logren atraer la atención del turista.

Es importante determinar cada experiencia que se lleva a cabo a través de una interpretación patrimonial, debido a que esto da lugar a reafirmarse en el área paisajística de arquitectura, etnológica y arqueológica, ya que representa un puente fundamental de diálogo con el pasado. Los aprendizajes que se han generado por la didáctica permiten una mejor contextualización en el desarrollo in situ frente a objetos de estudio geo históricos, permitiendo tener un panorama que enriquezca el conocimiento dentro de la disciplina a gusto del turista.

(Hernández y Rojo, 2012)

2.5. La Tecnología en el turismo

Con los avances demostrados por el uso actual de la tecnología, el acceso instantáneo y móvil a la información, y la tendencia de las principales ciudades a convertirse en destinos inteligentes. Las TIC's emergen como un complemento motivacional de aprendizaje de la percepción, posibilitando la manipulación de la información, el procesamiento y transmisión de la misma, principalmente a través de las computadoras, el internet y las telecomunicaciones.

La utilización del internet ha llevado a cabo un cambio significativo en el desempeño de muchas tareas cotidianas y formas de trabajar en la sociedad. Hoy en día, antes de realizar un viaje, los turistas utilizan todo tipo de recursos de web de manera que les permita acceder a servicios y actividades que pueden desarrollar como información previa antes de llegar al destino. La información encontrada es vasta y por ello se es un tanto complejo encontrar rápidamente temas de interés. Por ello se enfatiza a la industria turística como un accionista que busca satisfacer a las necesidades y a su vez fidelizar a los turistas, aprovechando el intercambio de información en su beneficio, considerando el entorno digital y sus disposiciones en la localidad.

En la actualidad, el compendio de aplicaciones móviles ha logrado un impacto en la revolución del mercado de los Smartphone, por tanto, surge la necesidad del desarrollo de nuevos sistemas. Cabe mencionar que las aplicaciones móviles que han sido creadas con fines turísticos pueden convertirse en un nuevo canal de información turística, promoción y marketing de un destino. El dispositivo móvil no es solo una herramienta que sirve únicamente para llamar o enviar SMS, sino que se ha convertido en guía turístico, guía de tráfico, incluso una base de

datos accesibles de clientes de hoteles y restaurantes, también son un indicador de puntos de información, recomendando una ruta accesible desde la comodidad de su dispositivo. Todo esto facilitan soluciones e información que respondan en tiempo real a las necesidades y deseos de los turistas, creando así un sin de posibilidades de crecimiento en el sector turístico.

La tecnología es un motor de cambio fundamental en el mercado turístico, destacando un mayor impacto entre la relación del turismo con la tecnología de gestión urbana. La adopción de un enfoque de ciudad inteligente es una realidad entre ciudades medianas y grandes que trae consigo beneficios en las regiones a desarrollar estos sistemas.

(Taus, 2020)

Los viajeros de las principales regiones del mundo se han transformado en viajeros frecuentes, poseen conocimientos lingüísticos y tecnológicos, permitiéndoles prosperar en un entorno multicultural; se han vuelto más independientes y sofisticados en el uso de una variedad de herramientas para organizar sus viajes, dentro de estos incluyen los sistemas de reservas en línea y las agencias de viajes, al igual que los motores de meta búsqueda, los sistemas de gestión de destinos, redes sociales y portales web; uno de los objetivos de la utilización de estas herramientas es la comparación de precios, proveedores y corredores individuales. Las TIC's tienen varios componentes de los cuales se ponen en marcha dentro del turismo entre los cuales disponemos de: sistemas de reservas, sistemas de transferencias electrónicas de dinero, tarjetas inteligentes, entre otras.

Las nuevas tecnologías, los proveedores de servicios de viajes han ampliado su audiencia, manifestándose a través de mayor cantidad de clientes con información más personalizada, mayor volumen y con mayor agilidad logrando así que los consumidores de viajes los puedan obtener mediante una herramienta web. Esto permite una mejora en la dinámica del sector turístico, fortaleciendo el impacto enfocado al uso de las tecnologías de la información, promoviendo el incremento de la sostenibilidad socioeconómica con la oferta de productos más económicos debido a la disminución del costo a la mano de obra debido al fácil acceso de la información por medio de los medios o herramientas tecnológicas.

El turismo es una actividad que requiere una gran cantidad de información, cuya calidad depende la disponibilidad y manejo de la información. Esto provoca cambios en las relaciones horizontales, dando mayor impulso a la cooperación entre competidores, como lo es el caso de las asociaciones de los pequeños prestadores de servicios turísticos que buscan en conjunto desarrollar un sitio web en común, brindando una plataforma a menor costo para todos y con más visitabilidad. Estas nuevas tecnologías han fomentado a las asociaciones el convertirse en facilitadores en la construcción de ventajas competitivas.

El desarrollo de recursos multimedia se ha convertido en un aspecto clave de la promoción turística, ya que por lo general esta información es necesaria la presentación de imágenes, gráficos, animaciones y videos con el fin de proporcionar una visión útil, incrementando el valor de la información y la interacción virtual con un destino. Los turistas pueden visualizar información a través de mapas con imágenes satelitales y aéreas en 2D y 3D. Incluso las atracciones turísticas pueden ser representadas dinámicamente por personas virtuales en tiempo real. Por ello se

presentan las tecnologías identificadas como TIC's y su aplicación en las actividades turísticas a desarrollar dentro de un atractivo.

(Rodríguez, 2018)

Existe una abundante oferta turística actual dentro de la cual podemos reconocer dos formas principales de oferta para el público. El primer tipo de turismo es el considerado como turismo patrimonial, este se enfoca y se relaciona con el interés por los destinos urbanos. Se considera que este turismo cultural no es nuevo ya que se puede asociar al resurgimiento del turismo cultural en el siglo XIX, su principal característica es la expresión de los turistas visitando monumentos del pasado vinculando el deseo de conocer la historia, identificar rasgos y características que han marcado el cambio o proceso en el transcurso de los años. Al igual que en el siglo XIX, los viajeros modernos desarrollan sus viajes motivados por el deseo de experimentar emociones románticas, un tipo de turismo conocido como “turismo de nostalgia”.

El segundo tipo de turismo está direccionado a personas que organizan sus viajes con diversidad de motivos. La mayoría de los turistas que pertenecen a esta categoría buscan las tendencias del arte contemporáneo, donde la arquitectura ha sido catalogada como una de las principales industrias de gran interés, esta se denomina arquiturismo.

En el estudio de la interrelación entre el turismo y las tecnologías se implementan ciertos grupos de aplicaciones que tratan sobre la historia de ciudad y los monumentos arquitectónicos que se encuentran en los diferentes puntos clave de los atractivos turísticos culturales. La mayoría de estas aplicaciones parecen tutoriales en papel y tienen algunas características comunes. En primer lugar, estas

aplicaciones son desarrolladas principalmente por organizaciones públicas y GADs, ya que uno de los objetivos del gobierno de la ciudad es atraer gran cantidad de visitantes y promover la industria del turismo.

En segundo lugar, la naturaleza de muchas aplicaciones es de carácter turístico e informativo. Este tipo de aplicaciones proporciona información muy general sobre la ciudad como tal, incluyendo contenidos sobre diferentes tipos de servicios e instalaciones turísticas como: centros culturales, teatros, museos, hoteles y restaurantes, que muchas veces no priorizan la información sobre monumentos y patrimonio.

Este tipo de aplicaciones se pueden encontrar tanto en los buscadores de aplicaciones como en los puntos de información turística de cada una de las ciudades, mismas que se han convertido rápidamente en importantes sitios de consulta que perciben a diario la visita de turistas que llegan por primera vez al lugar. Existen departamentos de turismo en cada ciudad que buscan cumplir el brindar información sobre aplicaciones, aclarar sobre aspectos de sus actividades y visualizar contenidos. La claridad y calidad de las explicaciones del personal y la distribución de beneficios de las App, pueden influir en la decisión final de los turistas a la hora de volver a cuestionarse regresar al sitio.

(Grevtsova, 2013)

2.5.1. Impacto de las TIC's en el turismo

En las últimas décadas del siglo XX, la sociedad atraviesa un periodo histórico enfocado al rápido desarrollo e introducción de las nuevas tecnologías, definiéndose como una cultura material y cambiante. La acumulación de

conocimientos de los desarrollos tecnológicos se ha aplicado a la creación de dispositivos de procesamiento de información y esto ha dado lugar a una revolución tecnológica.

El avance constante que ha venido ocasionando las TIC's permite una fácil aplicación al turismo, debido a que proporciona información diversa a todos los actores. Esto señala que el advenimiento de los sistemas de reserva computarizados y los sistemas de distribución global, enmarcados en el crecimiento del internet, dio lugar a cambios en las prácticas y estrategias operativas en la industria turística.

Otro avance en las TIC's que se toma en cuenta como una gran impacto en el turismo es la rápida y continua proliferación de los dispositivos móviles, por ellos se manifiesta que el desarrollo y uso de estos dispositivos ha generado un cambio en el comportamiento de búsqueda de información turística, un ejemplo claro de esto son los viajeros millenials, ya que estos se emplean o hacen uso progresivo de sus dispositivos inteligentes con el fin de planificar sus propios viajes, tomar fotos y compartirlas en varias plataformas de redes sociales .

Frente a demasiados flujos de información inducidos por las nuevas tecnologías en el sector turístico, comienza a surgir una acumulación de producción académica. Por lo tanto, dada la velocidad a la que se genera la información, es de vital importancia el análisis de investigaciones recientes que enfatizan el área o campo tecnológico para identificar tendencias teóricas prácticas, con el fin de promover una mejora en la aplicación de las TIC's marcando el objeto de cumplir las expectativas del turista.

(Alves y Correa, 2016)

De algún modo la incursión de las nuevas tecnologías sustituye o complementan aquellos objetos y recursos que tradicionalmente han acompañado al turista durante su desplazamiento en el destino elegido. Así, los boletos, el mapa, la guía, los folletos con información sobre transporte, los trípticos sobre atractivos turísticos-culturales, el pequeño diccionario con palabras y frases básicas en el idioma local. Considerando estos puntos se denota la gran diferencia entre la exhaustividad causada por la carga de diferentes herramientas tradicionales para los viajes, en relación al uso de un dispositivo móvil con una aplicación dinamizada hacia la facilitación turística dentro del espacio a desplazarse.

Los pasos a gran escala que has dado las nuevas tecnologías han dado lugar a fortalecer la oferta turística, ofreciendo al turista una mejor accesibilidad tanto de hoteles, restaurantes, transportes, por medio de plataformas de fácil manejo buscando brindar y satisfacer las necesidades del turista.

Los guías turísticos tradicionales también se han transformado en el apasionante mundo de las aplicaciones. Cabe mencionar que, entre ellos, las diferentes manifestaciones tecnológicas que presentan todos los datos actuales y las atracciones y servicios turísticos disponibles en versión papel. Esto ha logrado la implementación y el desarrollo de recorridos innovadores basados en los avances globales, es decir dentro de una sola aplicación tener a la mano un traductor, un mapa, opciones de alojamientos, restaurantes y transportes, permitiendo llegar al destino de manera fácil y descomplicada.

Una de las grandes innovaciones que ha dado lugar la constante evolución del turismo ha implementado mapas que poseen una representación bidimensional del terreno, esto brinda una visión previa al espacio al cual se decidió visitar. El sin

fin de mapas virtuales que nos ofrece la red nos permiten posicionarnos en el espacio con precisión, resaltando como uno de los recursos más valiosos de un Smartphone. Sin embargo, el salto cualitativo respecto a las representaciones tradicionales en papel radica en la posibilidad de aplicar sistemas geolocalización a estos mapas virtuales, lo que lo convierte en una muy útil e imprescindible herramienta. En efecto, todo el compendio de herramientas virtuales que ofrece una aplicación hacen la combinación perfecta permitiendo al turista tener una idea clara y precisa de manera fácil al escenario que aún no conoce.

(Bouchard et. Al., 2013)

2.5.2. Gamificación

Rodríguez (2016) define a la gamificación como la aplicación de mecánica de juegos en campos no comunes, logrando que la puesta en marcha de una actividad corriente salga fuera a lo que estamos comúnmente acostumbrados, promoviendo una participación activa a través de una estimulación cognitiva y emocional del individuo.

Por ello refiere la importancia de indagar en las diferentes didácticas que se abren paso a través de elementos propios del campo didáctico, contando con resultados más atractivos que atraigan el proceso de aprendizaje. (pp. 12-13)

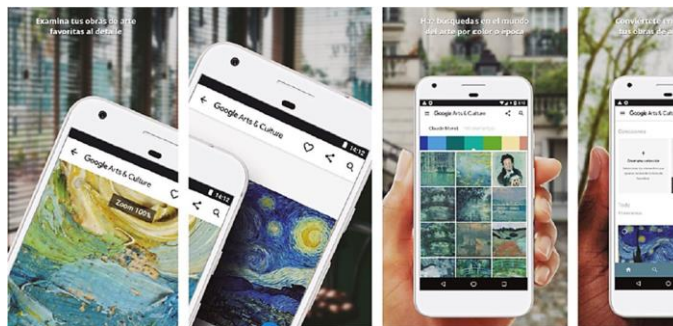
2.6. Nuevas tendencias enfocadas hacia la mejora de la interpretación cultural.

Los avances en el desenvolvimiento de la cultura a través de los años han sido manifestados a pasos agigantados, derivando la gran importancia y el potencial que ha permitido mejoras enfocados en los sistemas planteados para las interpretaciones culturales. Por ello es factible mencionar proyectos desarrollados relacionando las nuevas tecnologías con el ámbito del patrimonio cultural.

Google Art & Culture: Es una aplicación del instituto cultural de Google que muestra un conjunto de imágenes de las diferentes obras de arte que se exponen en diferentes museos a nivel mundial, incluyendo un recorrido virtual por cada una de las áreas presentadas en las galerías.

Esta aplicación se maneja de manera experimental con el usuario, brindándole opciones como, tomarse una selfie y la app buscará un personaje de una pintura famosa que se parezca a él. Logrando de esta manera una interfaz amigable con el usuario.

Ilustración 1
Google Art & Culture.



Nota: Tomado de Tosi Valarezo, 2018

(Tosi, 2018)

Propuesta museográfica para las piezas de temática religiosa y mitológica de las salas de arqueología romana: El planteamiento de esta propuesta que va de la mano con el aspecto museográfico y de las tecnologías busca solucionar problemas estéticos y funcionales durante la interpretación en las diferentes salas especificadas. Otro de los puntos a cubrir es el poder sustentar una exposición permanente mediante el uso de fichas completas sobre las obras, videos interesantes acorde a la temática, juegos que abarquen los diferentes aspectos tratados acorde dentro de las interpretaciones del museo.

Ilustración 2
Aplicación de la temática museográfica.



Nota: Tomado de Rodríguez, 2016.

(Rodríguez, 2016)

3. CAPITULO III

3.1. Metodología

Se determina a la metodología de la investigación como una herramienta que busca responder a las características formativas esenciales para llevar a cabo una investigación, permitiendo bases sólidas para el contenido teórico, conocimiento instrumental técnico, mismos que conforman el proceso de una investigación. El aplicar esta metodología toma en cuenta conocer, analizar y definir los enfoques del conocimiento, logrando una interacción entre el sujeto investigador y el objeto investigador. (Nuñez, 2007)

3.1.2. Enfoque de la Metodología

Tomando en cuenta el presente trabajo de investigación manifestará diferentes puntos importantes dentro de un sistema turístico que yacen en la parroquia Paccha del cantón Atahualpa, mediante esta promover a la promoción turística del sitio. Como lo manifiesta Otero (2018) se determinan dos enfoques de investigación como: cuantitativo y cualitativo; ambos emplean procesos cuidadosos, y sistemáticos con el fin de generar conocimientos promoviendo el modificar y fundamentar las teorías e ideas, al igual que generar otras.

Dentro de la investigación cualitativa tiene por objetivo identificar la naturaleza profunda de las realidades, la relación existente y su estructura dinámica, por otro lado, la investigación cuantitativa busca determinar la fuerza o correlación entre variables, al igual que la objetivización de los resultados mediante una muestra que parta de una población.

Para entender de mejor manera es necesario considerar que ambos métodos buscan intencionalmente sistematizar la información, destaca el uso de instrumentos, que en cuantitativos son los que dan dirección a la investigación y en los cualitativos son los procesos de los direccionan. El objetivo o meta es buscar ante todo la validez interna, que hace mención a la confianza que deben existir en los resultados.

Los métodos cualitativos son importantes dentro de una investigación científica social ya que nos ofrece información de las características de los grupos sociales, la relación existente con su entorno y el ecosistema, la confiabilidad de los datos cuantitativos son los más precisos, porque da una idea clara de cada una de las características que posee cada sujeto de estudio.

(Cadena et. al., 2017)

3.1.3. Tipo de investigación

Según Vera (2019) El método científico es uno, existen diferentes formas de definir su práctica o aplicación en la investigación. Por lo tanto, la investigación se puede dividir en varios tipos diferentes como son: descriptivo y exploratorio, será exploratorio porque ayuda a entenderlo y tener una mejor comprensión del problema y ayuda a obtener una recopilación de datos utilizando la entrevista, por último, será descriptivo porque su propósito es describir los medios más apropiados en cuanto al desarrollo de sitios turísticos y así responder la hipótesis planteada. (Lascano y Rodas, 2021)

Centrando el objeto de estudio y su interrelación entre la población y su entorno, resulta factible el desarrollar una investigación basada en la descripción y la experimentación, facilitando de esta manera una mejor comprensión analítica del

proceso que se desarrolla dentro de la investigación direccionada a sostener una propuesta acorde a las nuevas tendencias del turismo.

Investigación Descriptiva: La investigación descriptiva implica recopilar datos para probar hipótesis o responder preguntas sobre el estado actual del sujeto que se estudia. La investigación descriptiva identifica e informa sobre los patrones de existencia del sujeto. (Nieto, 2018)

Método Analítico: Apunta encontrar el significado y la comprensión de una práctica, a través del proceso de ordenamiento y relación lógica de la información que nos provee el objeto de estudio. Es una manera de mirar la práctica con cierta distancia planteando reflexionar y desarrollar preguntas entorno a ello. Se requiere como parte fundamental de la investigación, la creatividad y el pensamiento crítico, estando abierto a diferentes posibilidades explorando entre cada una de ellas finalizando con elegir una. (Osses et. al., 2006)

3.1.4. Técnicas de investigación

Se considera importante recopilar la información a través de técnicas de investigación. Contamos con la técnica documental que se representa a través de la recopilación de la información mediante consultas bibliográficas. También se considera importante el uso de la técnica de campo porque ella se manifiesta la con observación en contacto directo con el objeto de estudio.

Observación: En la investigación social como en otras disciplinas científicas, los métodos y técnicas de recogida de información nos permiten identificar aspectos de la realidad de una forma u otra y tanto de forma cuantitativa como cualitativa. Estos aspectos permiten analizar, describir, concluir, interpretar, confirmar o

rechazar formulaciones teóricas sobre procesos; y diagnósticos de la realidad y modelos de intervención basados en lo observado. (Campos y Lule, 2012)

Se considera esta técnica como parte fundamental a cumplir en el objetivo número dos, que busca conocer características puntuales del atractivo que facilite la identificación de las potencialidades y necesidades del mismo. Por ello el uso de la ficha de jerarquización que está definida por el Ministerio de Turismo, dará paso a la recolección de datos sobre el objeto de estudio para su posterior análisis.

Entrevista: Es una técnica de recopilación de información por medio de una conversación profesional, procurando lograr un alto nivel de comunicación entre el investigador y los entrevistados. Esta puede ser desarrollada mediante un cuestionario previamente elaborado. Una de las ventajas de esta técnica es que puede ser aplicada a todo tipo de persona, aun cuando tenga algún tipo de limitación como es el caso de analfabetos, personas con limitación física o alguna dificultad que le imposibilite dar una respuesta escrita. (Ramos, 2016)

Por lo tanto, se llevará a cabo la entrevista la cual permitirá cumplir con el objetivo número uno y tres, misma que será dirigida principalmente al funcionario público del GAD municipal de la Parroquia Paccha, con el fin de despejar dudas y conocer sus puntos de vista acerca de las nuevas herramientas tecnológicas para la interpretación museográfica del sitio arqueológico Yacuviña.

Encuesta: A diferencia de la entrevista, el encuestado puede leer o conocer previamente el cuestionario, dando respuesta escrita, sin necesidad de la intervención directa del investigador. Las respuestas se recopilan de manera que facilite determinar las posibles variantes de respuesta dentro de los estándares direccionando hacia una representación estadística. (Ramos, 2016)

Mediante la encuesta se llegará a alcanzar el objetivo uno y tres a través del uso de un cuestionario de encuesta direccionado hacia la población en general de la parroquia Paccha, enfocado a sus perspectivas y necesidades que consideran yacientes dentro del sector turístico en su localidad. Esto permitirá conocer el punto de vista de la población acerca del ingreso de las nuevas tecnologías al desarrollo turístico local.

Análisis Documental: Consiste en extraer información de un conjunto de documentos relacionados a la temática de estudio, para analizarlos, relacionarlos y aplicarlos con un fin determinado. Se adentra en generar un estudio profundo de diversos conceptos de manera que estos sistematicen la información existente. (Bernal, 2018)

Dará paso a la facilitación de información que se encuentran en las bibliotecas virtuales fidedignas segmentadas al sector turístico y sus nuevas tendencias globales, nos permite alcanzar los tres objetivos de manera ejemplificada y contextual.

3.2. Método, población o muestra

3.2.1. Método

Se considera como una investigación de métodos mixtos al compendio de una investigación cualitativa y cuantitativa, estos ofrecen de manera prometedora la práctica investigativa, su fuerte es considerada como una característica clave de la investigación. También reconoce el valor del conocimiento construidos por medios cualitativos como la percepción, teniendo como finalidad en obtener una visión completa del fenómeno u objeto a estudiar. (Delgado et. al., 2017)

3.2.2. Población

Es el conjunto de personas u objetos de los cuales se necesita conocer algo de ellos para la investigación. Pineda (1994) menciona que la población puede ser conformada por personas, animales, registros médicos, nacimientos, muestras de laboratorio, accidentes viales, entre otros.

Nuestro objeto de estudio se enfoca en la población de la parroquia Paccha, conformada de 2311 habitantes. Debido al conjunto de actividades económicas desempeñadas por la población, se ve la necesidad de hacerles partícipes dentro de sus experiencias y perspectivas direccionadas hacia el desarrollo turístico local.

3.2.3. Muestra

Es un subconjunto o parte de una población en la cual se desarrollará la investigación. Para el análisis del presente estudio se toma en cuenta a la población en general de Paccha, con el fin de conocer sus expectativas frente a la inmersión de las nuevas tecnologías en el ámbito museográfico. Existen diferentes maneras para calcular la cantidad de los componentes de una muestra, entre una de esas tenemos formulas lógicas.

Para la previa obtención de la muestra se considera la aplicación de la siguiente fórmula.

m = muestra

N = Población

Z = Nivel de confianza

p = Variación estándar

c = Margen de error

Ilustración 3

Ecuación para obtención de la muestra de una población

$$m = \frac{Z^2 * (p) * (1 - p)}{c^2}$$

Nota: Tomado de López, 2016.

Aplicando la presente fórmula a la población total de la parroquia Paccha, se obtiene el siguiente resultado.

$$m = \frac{(1.95)^2 * 0.5(0,5)}{(0.05)^2}$$

$$m = \frac{3.9 * 0.25}{0,1}$$

$$m = \frac{0,975}{0,1}$$

$$m = 390$$

(López, 2016)

3.3. Diseño y aplicación de instrumentos de recolección de datos.

Un método eficaz no es solo capturar puntos turísticos con una cámara, sino también a través de la observación sistemática, clasificando y recopilando información a través de una ficha de jerarquización. También se desarrollará un

estudio para conocer información sobre la demanda, su valoración del atractivo y la aceptación de la ruta. Mediante esta investigación permitirá conocer las preferencias y necesidades de los clientes con el fin de buscar superar sus expectativas.

De igual manera se reconoce la importancia de la participación de la comunidad receptora, por lo cual permitirá obtener información sobre el interés de los GADs en la gestión turística. Se cumple el objetivo número tres a partir del desarrollo de una aplicación móvil indexando datos característicos del sitio arqueológico Yacuvíña y su centro poblado más cercano.

3.3.1. Aplicación de la Programación Básica

El objetivo principal de una programación dentro de la informática tiene por objetivo resolver problemas de una determinada área de estudio, a través del empleo de un lenguaje de programación. Cabe mencionar la necesidad existente del investigador, que debe contar con habilidades específicas para que pueda ejecutar de manera eficaz y correcta el desarrollo de un proyecto enfocado hacia las nuevas tendencias de la globalización. (Díaz et. al., 2018)

Considerando la importancia del uso de aplicativos que de alguna u otra manera faciliten al turista acceder de manera rápida hacia temáticas de su interés referente al destino turístico en cuestión, permitiendo conocer actividades, centros de hospedaje, centros de alimentos y bebidas, entre otros. Es viable mejorar didácticas tecnológicas enfocadas hacia la museografía.

Unity: Es una herramienta de desarrollo de videojuegos creada por la empresa Unity Technologies. También ha sido una herramienta para crear experiencias de realidad virtual interactivas, no engloba únicamente motores para

renderizado de imágenes 2D/3D, audio, animaciones, sino que engloba otras herramientas para multijugadores o inteligencia artificial como soporte la realidad virtual. (Erosa, 2019)

Resulta factible el uso de esta herramienta tecnológica para el desarrollo de la aplicación temática en función a una mejor interpretación museográfica del sitio arqueológico Yacuviña, debido a la facilidad que existe en el manejo de los lenguajes de programación dentro de este desarrollador aplicativo.

3.4. Interpretación de Resultados

3.4.1. Análisis Documental

La forma y el fondo de esta técnica de investigación ha permitido tener bases conceptuales y ejemplificadas, para lograr la comprensión del uso y aplicación de técnicas y herramientas didácticas, con el fin de mejorar la interpretación museográfica. Por ello este ha logrado cumplir con el objetivo dos de la presente investigación.

Dentro de esta temática relaciona, tanto la ciencia como la tecnología, planteando como objetivo principal que el usuario pueda tener una idea clara de un elemento en concreto. El buscar la dinamización interpretativa es el enfoque actual hacia el que muchos museos están recurriendo. Debido a la alta demanda de viajeros frecuentes con conocimientos lingüísticos y tecnológicos, se ve la necesidad de lograr que esa independencia sea influenciada hacia el recurso de una aplicación móvil turística.

3.4.2. Entrevista

La presente guía de entrevista se desarrolló al encargado de turismo de la administración anterior del GAD de Atahualpa, misma que se enfocó hacia el impacto de las nuevas tecnologías en el turismo, proyectos que la actual administración tenga en planes de implementar, la recomendación y uso de una aplicación que motive y promueva el desarrollo turístico local.

El Ingeniero Jaramillo manifestó que el uso de las tecnologías está basada a través de las redes sociales, debido a que en la actualidad son el medio de publicidad que más acogida tiene por parte de los usuarios. Otra herramienta que mencionó es el compendio de información sobre el Cantón, es el portal web oficial del mismo.

Acorde a las herramientas tecnológicas que buscan mejorar la interpretación museográfica, comentó de un proyecto en la administración anterior, en el cual explicó sobre una aplicación de realidad aumentada direccionada hacia la representación de un mapa temático interactivo.

El planteamiento hacia el uso de una aplicación móvil que brinde información y motive al visitante, captó la atención del entrevistado debido a que la presente administración busca implementar proyectos relacionados hacia la didáctica tecnológica turística, en donde se presente a través de un dispositivo móvil un conjunto de opciones y que enlacen los diferentes recursos y atractivos turísticos que posee el Cantón Atahualpa.

3.4.3. Ficha de Jerarquización

Tabla 1

Resultados de Evaluación Técnica

Resultados de la Evaluación Técnica			
Criterios de Valoración	Descripción	Ponderación	Resultado
Accesibilidad y Conectividad	Contempla el ingreso, horario al atractivo y facilidades instaladas para personas con alguna discapacidad; además, se hace referencia a la existencia de vías de acceso al sitio, con énfasis en las cualidades que condicionan la relación distancia/tiempo, así también la conectividad tecnológica.	18	3
Planta Turística / Servicios	Registra equipamientos y la disponibilidad de servicios en el atractivo.	18	3
Estado de Conservación e Integración / Entorno	Estimación de la integridad de los atributos patrimoniales físico-ambientales y socioculturales, en particular de las condiciones del sitio y su entorno.	14	7
Higiene y Seguridad Turística	Hace referencia a la disponibilidad de dispositivos para recolección de basura, procedencia del agua, presencia de actos vandálicos, limpieza e iluminación del atractivo.	14	6
Políticas y Regulaciones	Consideración del atractivo dentro de la Planificación territorial turística cantonal y cumplimiento de regulaciones para las actividades que se realizan en el atractivo.	10	10
Actividades que se practican en el atractivo	Constatación de actividades que se practican en el atractivo, mismas que le dan valor agregado.	9	12
Difusión del atractivo	Publicaciones internacionales, nacionales, monografías o medios de difusión. Declaratorias y reconocimientos. Relevancia y divulgación.	7	4
Registro de visitantes y afluencia	Registro del tipo de visitantes, perfil de consumo, volumen intensidad de uso. Estimación de demanda potencial.	5	5
Recursos Humanos	Hace referencia al nivel de instrucción académico del personal que labora en el atractivo.	5	0
Total		100	50

Análisis

El objeto de estudio a fortalecer, sitio arqueológico Yacuvña, denota una numeración basando un resultado acorde a la ponderación de criterios, muestra que posee 50 puntos, tomando en cuenta cada uno de los criterios de valoración, en los cuales se basa la ficha de jerarquización. Considerando que dentro del manual de

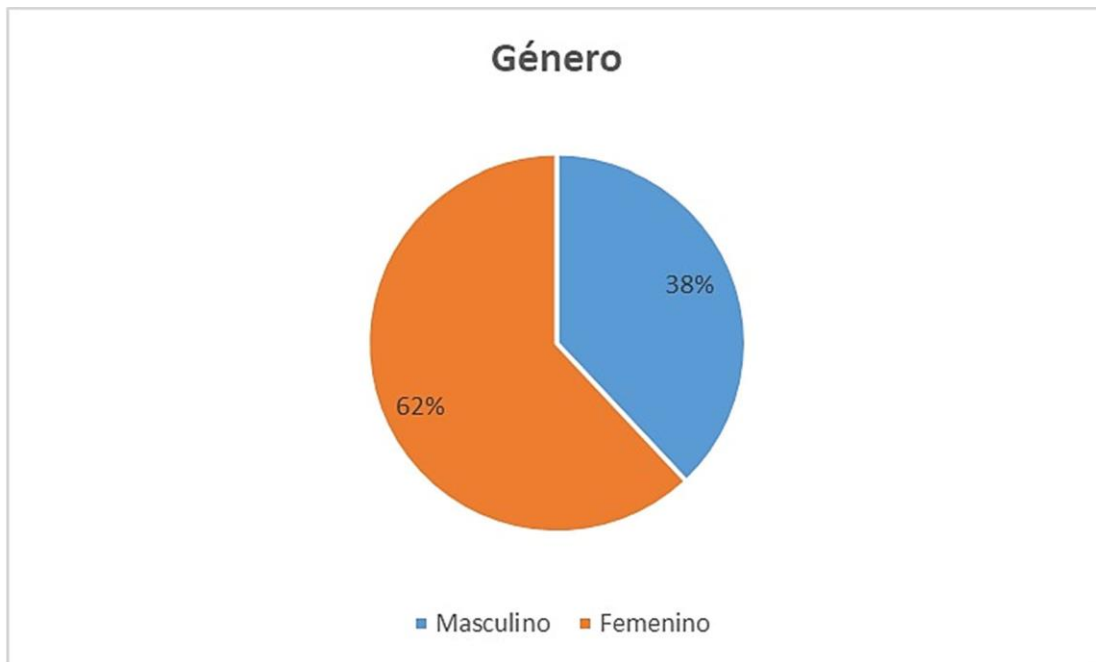
atractivos turísticos establece que el rango de 26-50, posiciona a Yacuvíña dentro de la jerarquía II, porque cuenta con rasgos llamativos que logran captar la atención a visitantes, fortaleciendo las corrientes turísticas nacionales.

3.4.4. Encuesta

Pregunta 1: Género

Gráfica 1

Género

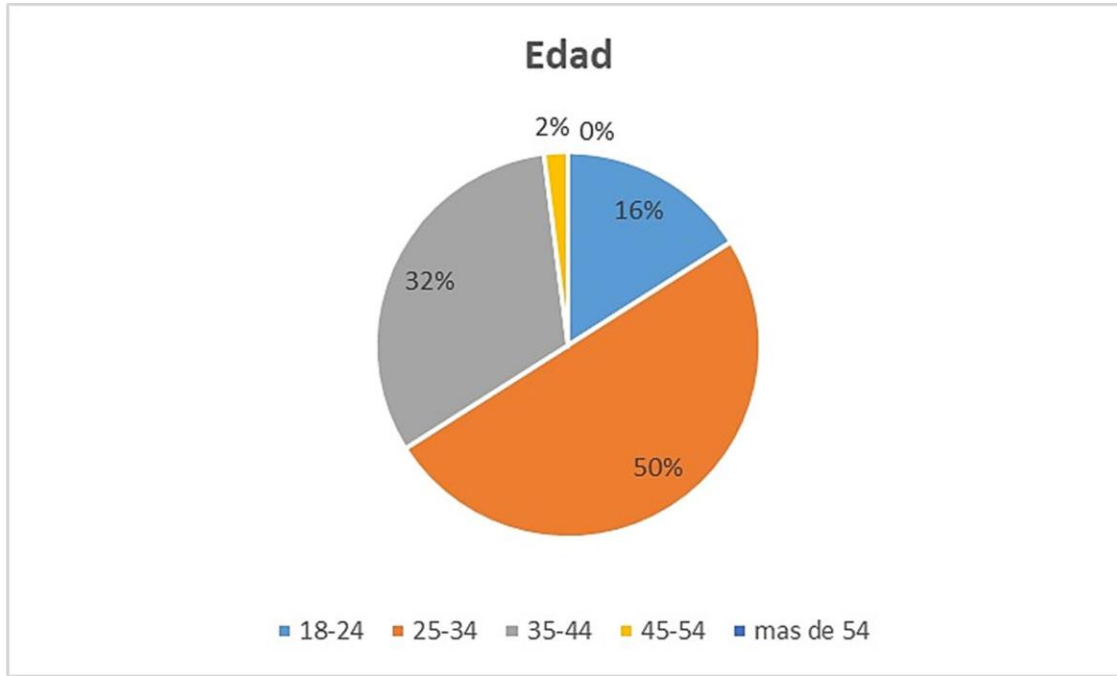


De las 390 personas encuestadas el género más predominante fue el femenino con un 62% y entre tanto el 38% corresponde al género masculino.

Pregunta 2: Edad

Gráfica 2

Edad

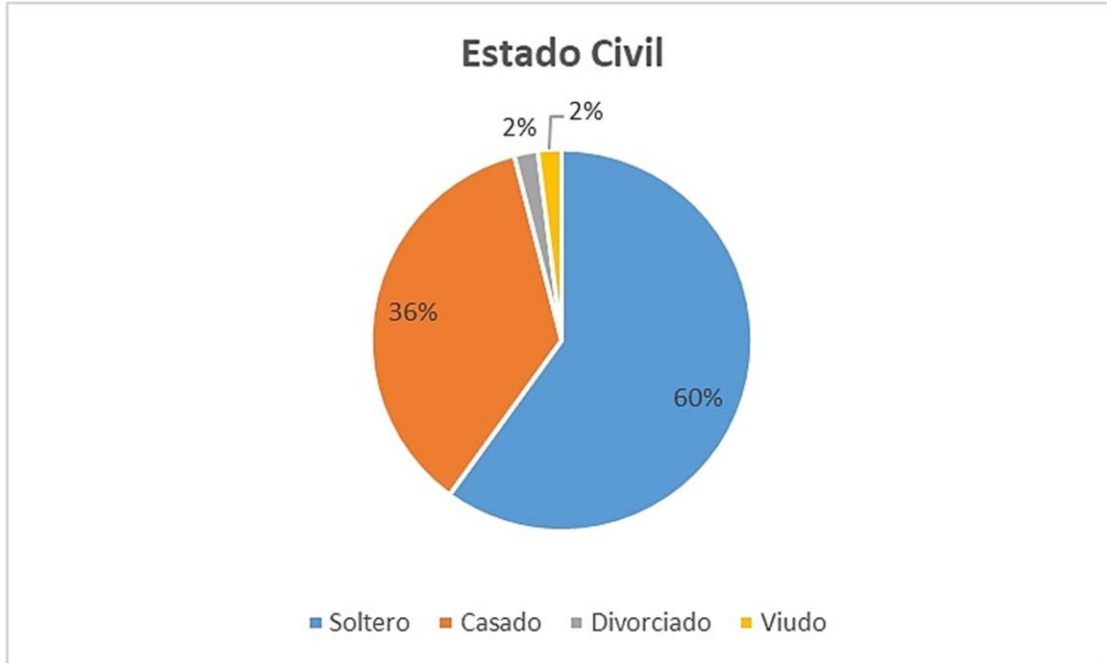


Al poner en marcha el desarrollo de la encuesta, en esta pregunta se pudo identificar la edad más relevante y en ella está la de 25 y 34 años con un 50%, continuando con las edades 35 y 44 años con un 32%, por lo consiguiente las edades entre 18 y 24 años un 16%, por otro lado, las edades entre 45 y 54 años con un 2%, para finalizar las edades a partir de los 54 años en adelante corresponden a un 0%.

Pregunta 3: Estado Civil

Gráfica 3

Estado Civil

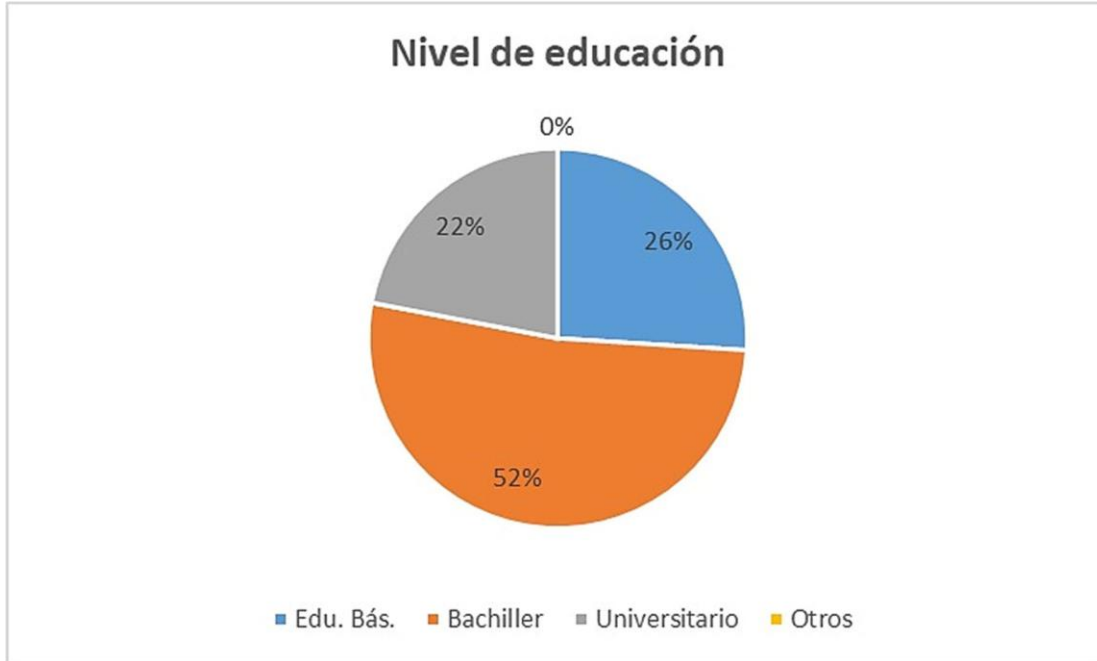


En el desarrollo de esta pregunta, se pudo identificar que el 60% de la población pertenece a un estado civil soltero, mientras que el 36% corresponde a casado, por otro lado, el apartado de viudos y divorciados lo conforman el 2%.

Pregunta 4: Nivel de educación

Gráfica 4

Nivel de educación

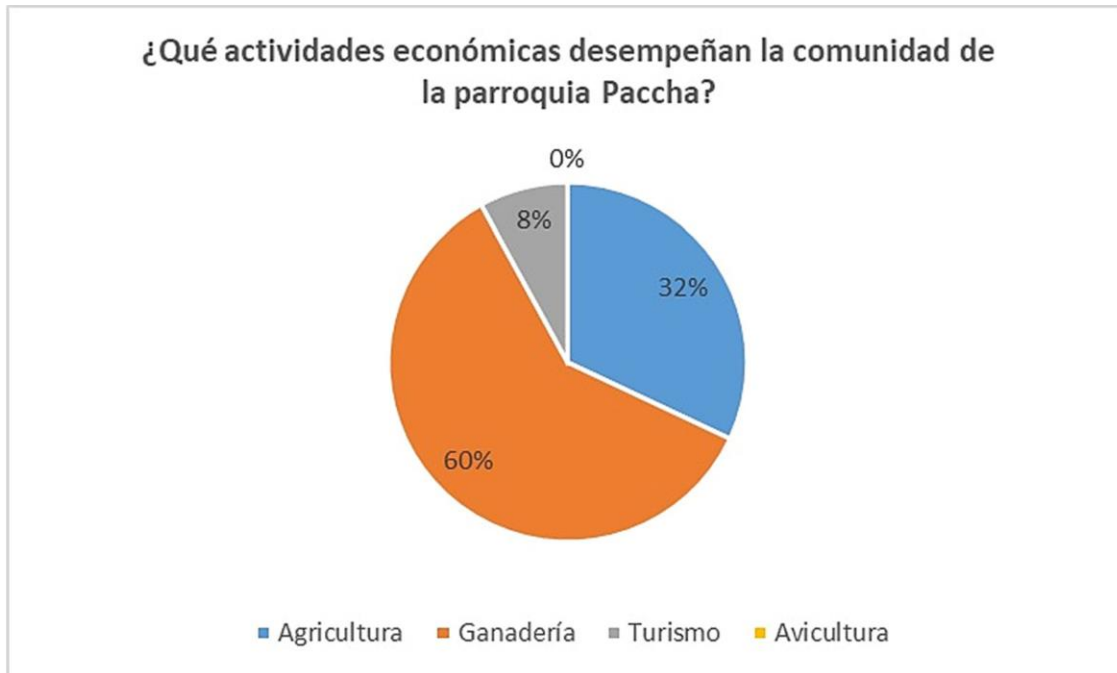


De acuerdo a los datos recopilados se logró determinar que el 52% de la muestra corresponde a bachilleres, el 26% a personas con educación básica y el 22% a estudiantes y graduados de universidad.

Pregunta 5: ¿Qué actividades económicas desempeñan la comunidad de la parroquia Paccha?

Gráfica 5

¿Qué actividades económicas desempeñan la comunidad de la parroquia Paccha?

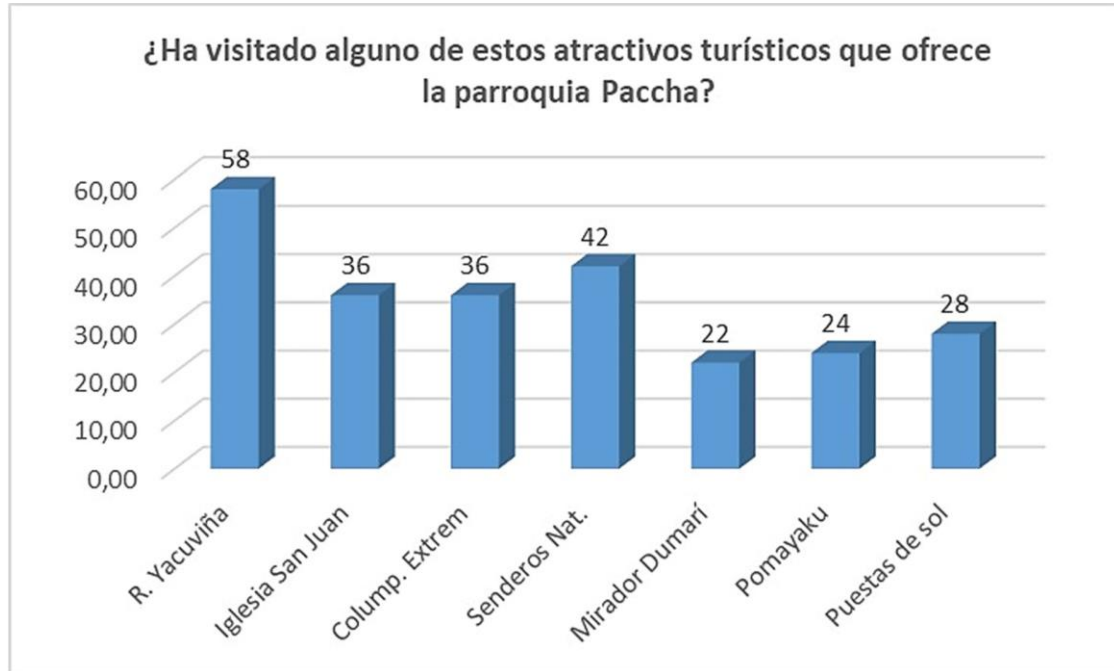


Por medio de esta pregunta se determinan las actividades que desempeña la comunidad de Paccha dando como resultado que el 60% se dedica a la ganadería, mientras que el 32% se dedica a la agricultura, y finalmente el 8% representa al turismo en la parroquia.

Pregunta 6: ¿Ha visitado alguno de estos atractivos turísticos que ofrece la parroquia Paccha?

Gráfica 6

¿Ha visitado alguno de estos atractivos turísticos que ofrece la parroquia Paccha?

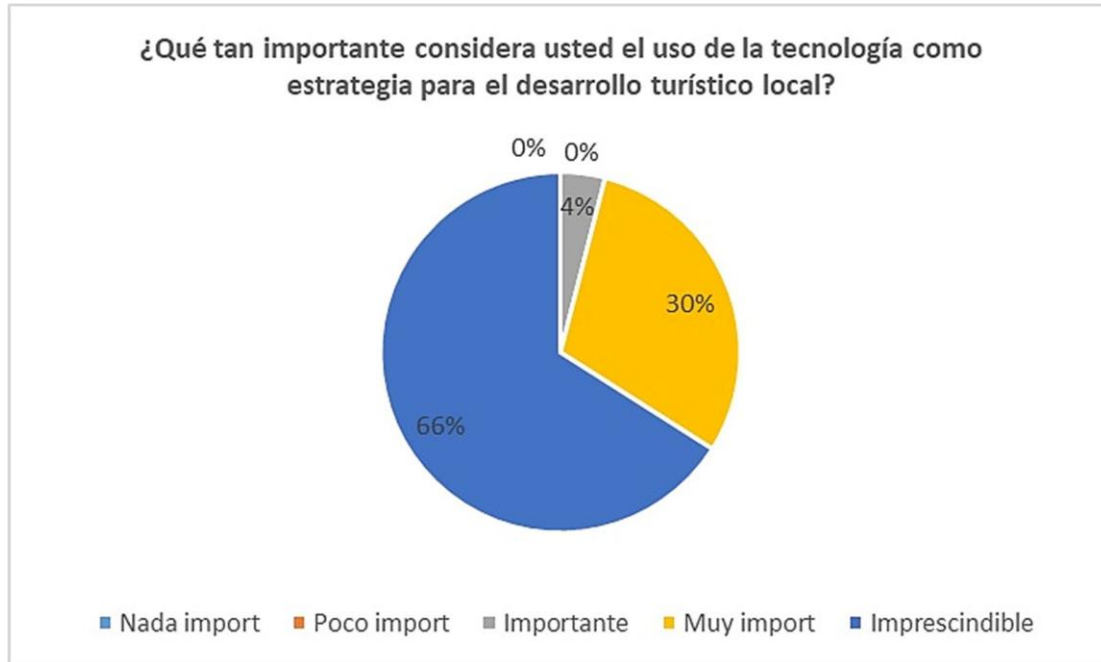


Mediante esta pregunta se pudo identificar que el 58% de la muestra de Paccha ha visitado las Ruinas Arqueológicas de Yacuvíña por otro lado, el 42% ha tenido la oportunidad de visitar los senderos naturales Paccha, el 36% pertenece a personas que han visitado la Iglesia San Juan Bautista y el Columpio extremo Paccha, el 28% ha visitado las Puestas de sol en Paccha, mientras que el 24% ha gozado de la experiencia de visitar Pomayaku Paccha y finalmente del 22% de la población ha visitado el Complejo mirador Dumarí Centro.

Pregunta 7: ¿Qué tan importante considera usted el uso de la tecnología como estrategia para el desarrollo turístico local?

Gráfica 7

¿Qué tan importante considera usted el uso de la tecnología como estrategia para el desarrollo turístico local?

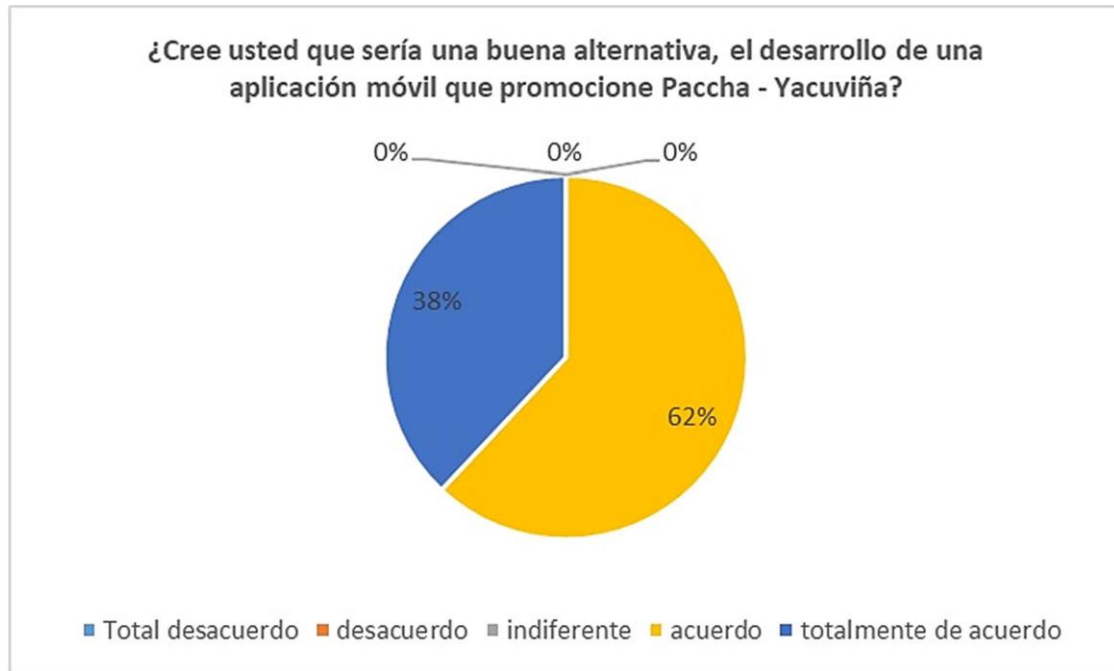


Mediante esta pregunta permite identificar que tan importante es el uso de la tecnología como parte de una estrategia para el desarrollo turístico local en Paccha, partiendo así que el 66% considera que el uso de la tecnología es imprescindible, el 30% considera que es muy importante y finalmente el 4% lo considera importante.

Pregunta 8: ¿Cree usted que sería una buena alternativa, el desarrollo de una aplicación móvil que promocioe Paccha - Yacuvíña?

Gráfica 8

¿Cree usted que sería una buena alternativa, el desarrollo de una aplicación móvil que promocioe Paccha - Yacuvíña?

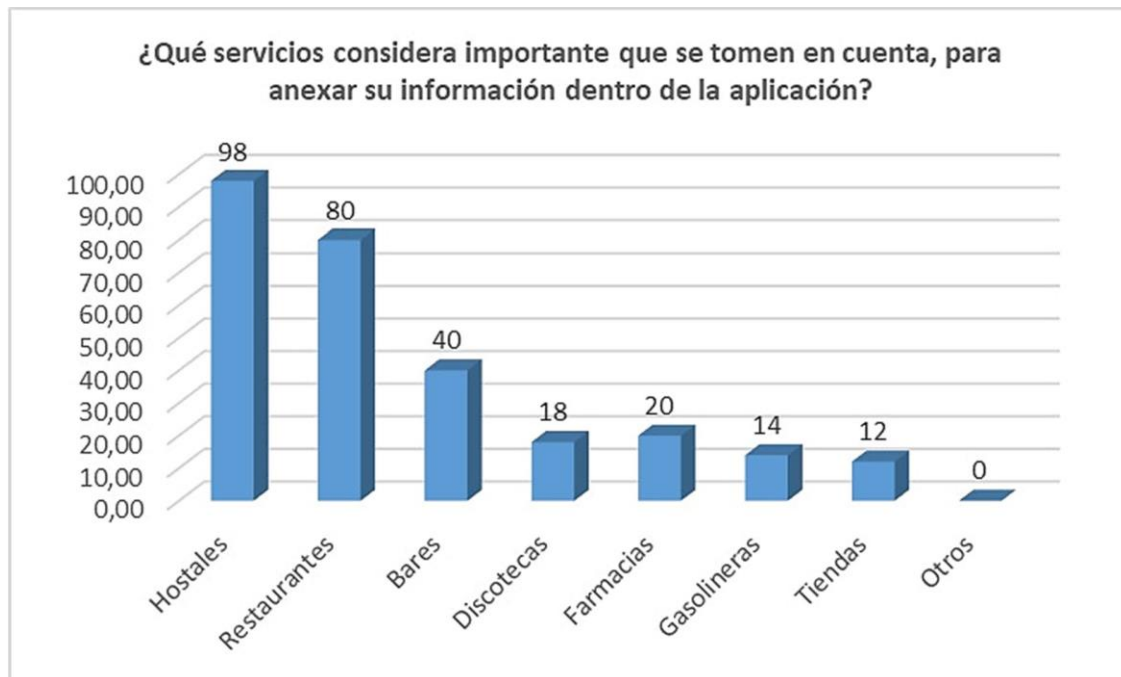


Mediante esta pregunta se pudo identificar el punto de vista de la muestra, considerando que el 62% está de acuerdo con el desarrollo de una aplicación móvil para promocionar Pacha Yacuvíña, y el 35% se encuentra totalmente de acuerdo con la propuesta.

Pregunta 9: ¿Qué servicios considera importante que se tomen en cuenta, para anexar su información dentro de la aplicación?

Gráfica 9

¿Qué servicios considera importante que se tomen en cuenta, para anexar su información dentro de la aplicación?

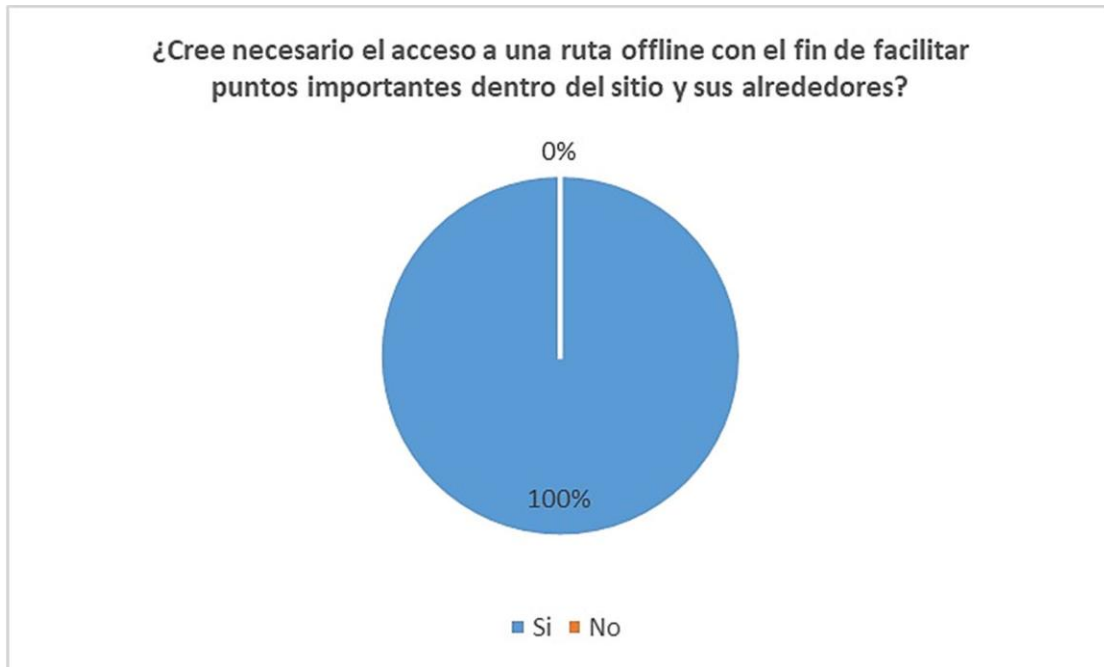


Por medio de esta pregunta se determinan los servicios que la población considera importante se anexe en la aplicación móvil, siendo así que el 98% opina que los hostales serían una opción muy importante dentro de la aplicación, el 80% asiente que los restaurantes también serían una opción importante, mientras que el 40% considera que los bares deberían estar dentro de la app móvil, el 20% opina que asimismo las farmacias son importantes en la app móvil, en cambio el 18% estima que las discotecas deben estar incluidas en la aplicación, por otro lado el 14% igualmente considera que las gasolineras son importantes y finalmente el 12% opina que se debe tener en cuenta las tiendas como parte de los servicio en la aplicación móvil.

Pregunta 10: ¿Cree necesario el acceso a una ruta offline con el fin de facilitar puntos importantes dentro del sitio y sus alrededores?

Gráfica 10

¿Cree necesario el acceso a una ruta offline con el fin de facilitar puntos importantes dentro del sitio y sus alrededores?

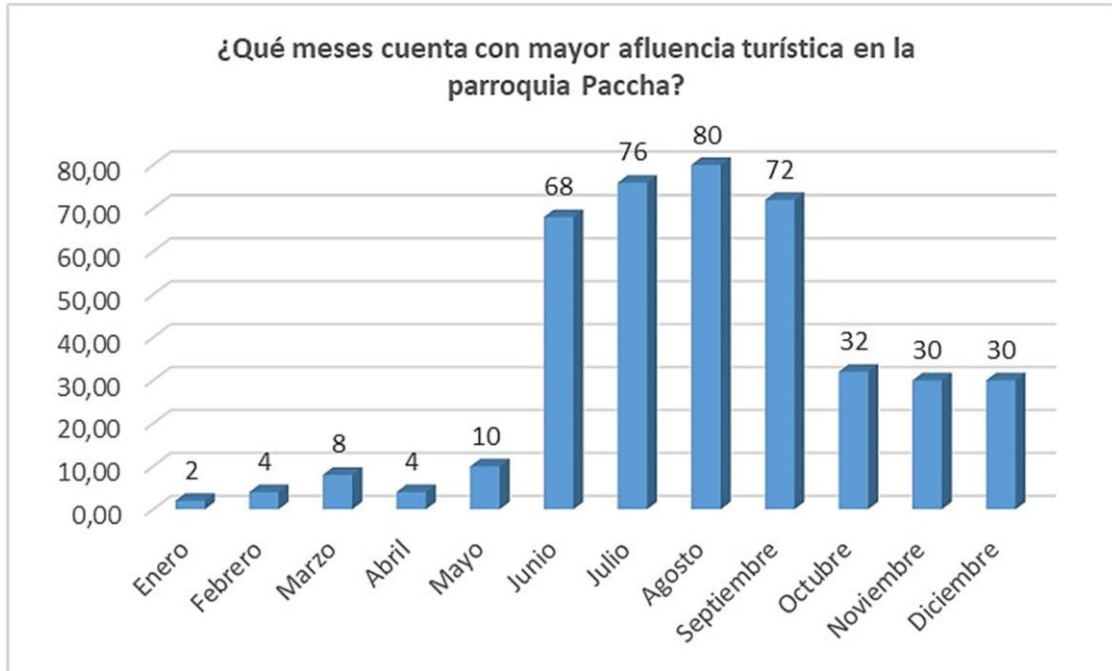


La comunidad de Paccha es consciente del déficit de la señal móvil en ciertos puntos turísticos de la parroquia, por ello les es necesario el implementar una ruta que no necesite de conectividad para ser utilizada por los usuarios, creando una demanda considerable direccionada hacia la propuesta del presente trabajo de investigación.

Pregunta 11: ¿Qué meses cuenta con mayor afluencia turística en la parroquia Paccha?

Gráfica 11

¿Qué meses cuenta con mayor afluencia turística en la parroquia Paccha?

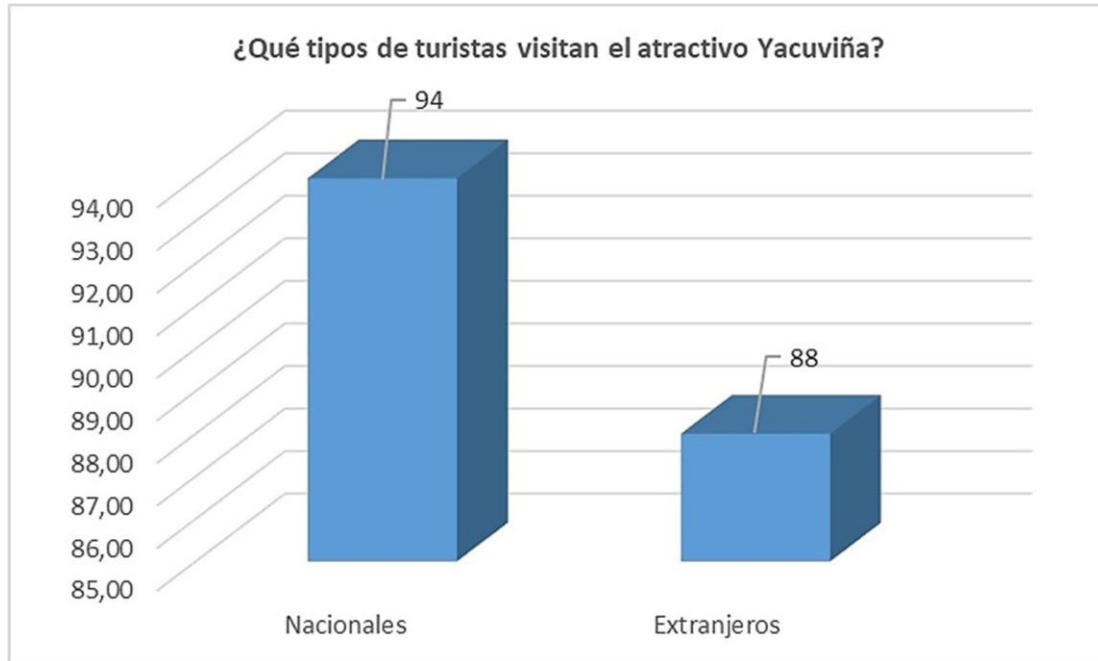


De acuerdo a los datos recopilados en esta pregunta, la muestra indica que el 80% corresponde al mes de agosto el cual cuenta con mayor afluencia turística, siguiéndole el mes de julio con un 76% de afluencia, mientras que el mes de septiembre cuenta con un 72% de afluencia, por otro lado, el mes de junio con un 68% de afluencia, continuando con el mes de octubre con un 32% de afluencia, mientras tanto el mes de noviembre y diciembre con un 30% de afluencia, el mes de mayo con un 10% de afluencia turística, asimismo el mes de marzo con un 8% de afluencia, sin embargo los meses de febrero y abril con un 4% y finalmente la población consideró que el mes de enero cuenta con un 2% de afluencia turística en la parroquia Paccha.

Pregunta 12: ¿Qué tipos de turistas visitan el atractivo Yacuvíña?

Gráfica 12

¿Qué tipos de turistas visitan el atractivo Yacuvíña?

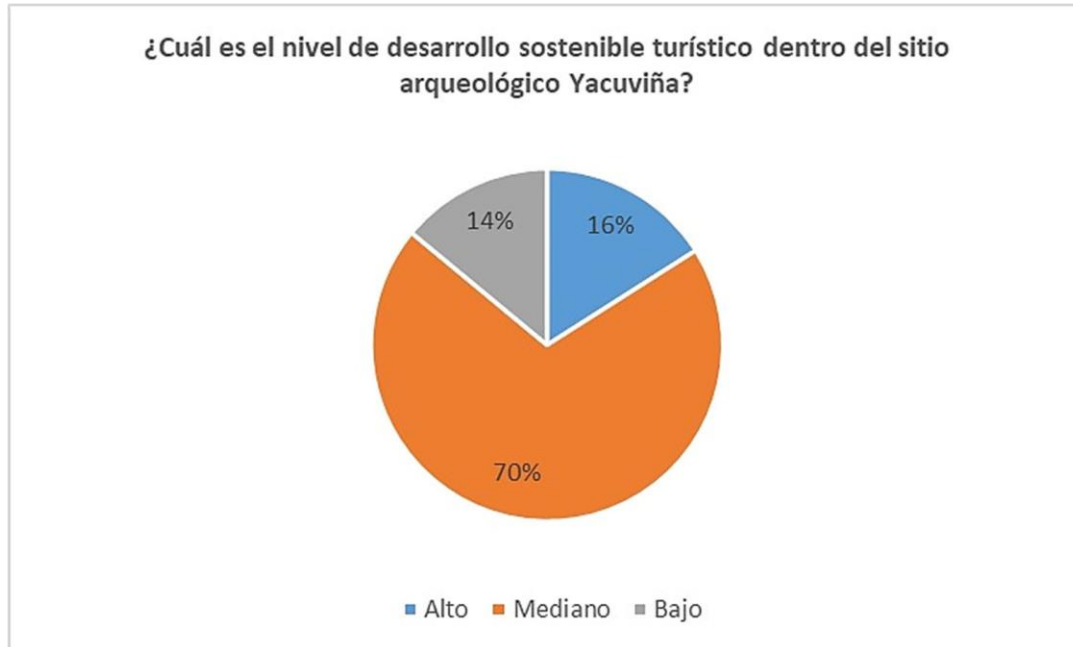


De acuerdo a la población encuestada con el fin de obtener información sobre el tipo de turistas que visitan el atractivo Yacuvíña, se determinó que el 94% de los visitantes son nacionales y el 88% son de procedencia extranjera.

Pregunta 13: ¿Cuál es el nivel de desarrollo sostenible turístico dentro del sitio arqueológico Yacuvíña?

Gráfica 13

¿Cuál es el nivel de desarrollo sostenible turístico dentro del sitio arqueológico Yacuvíña?



Por medio de esta pregunta se logró obtener opiniones de los residentes de Paccha en cuanto al desarrollo turístico sostenible del sitio arqueológico Yacuvíña, por lo tanto, el 70% de la población considera que el nivel es mediano, mientras que el 16% considera que es alto y finalmente el 14% de la población estima que el nivel de desarrollo turístico sostenible es bajo.

Pregunta 14: ¿Cómo considera usted la calidad de los servicios que se prestan dentro del sitio arqueológico Yacuvíña y el centro poblado más cercano?

Gráfica 14

¿Cómo considera usted la calidad de los servicios que se prestan dentro del sitio arqueológico Yacuvíña y el centro poblado más cercano?



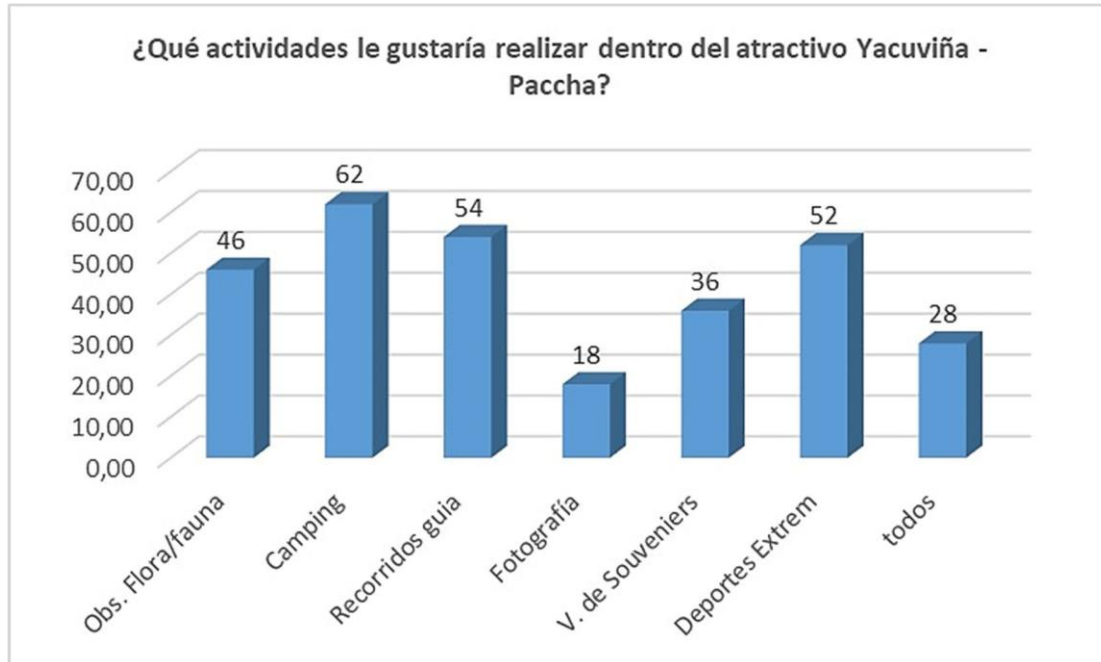
Por medio de esta pregunta se logró obtener opiniones de los residentes en cuanto a sus perspectivas sobre la calidad de los servicios que se ofertan dentro del sitio arqueológico Yacuvíña y el poblado más cercano, siendo así que la población considera que el 82% es regular, mientras que el 8% se encuentra en el rango entre excelente y satisfactorio y finalmente el 2% pertenece a marginal.

Pregunta 15: ¿Qué actividades le gustaría realizar dentro del atractivo

Yacuvíña - Paccha?

Gráfica 15

¿Qué actividades le gustaría realizar dentro del atractivo Yacuvíña - Paccha?



Por medio de esta pregunta, se logró identificar que la población tiene diferentes perspectivas acerca de lo que le gustaría realizar dentro del atractivo Yacuvíña, siendo así que el 62% opina que le gustaría realizar camping, el 54% asiente que le gustaría realizar los recorridos guiados, asimismo un 52% estima que le gustaría deportes extremos, al 46% de la población preferiría la observación de flora y fauna, por otro lado, el 36% preferiría la venta de souvenirs, mientras que el 28% opina que le gustaría realizar todas las opciones y finalmente el 18% afirma que preferiría realizar la fotografía.

3.5. Análisis y discusión de resultados cuantitativos.

Partiendo de los 390 encuestados se determinan las siguientes contextualizaciones, vinculando las respuestas con el cumplimiento de los objetivos específicos del presente trabajo.

Se ve notoria la gran participación por parte del género femenino, dentro del turismo, como tema de interés. En resultado del muestreo de edades se ha logrado determinar un mayor índice en el rango entre 25 a 34 años, que dieron cabida a ser partícipes en este instrumento enfocado hacia el sector turístico de la localidad. Se puede observar que en mayor parte la comunidad de Paccha es de estado civil soltero/a siendo representado por el más alto porcentaje dentro de la pregunta en cuestión. El mayor número de personas que brindaron información fueron los bachilleres denotando su porcentaje en la gráfica anterior y en menor porcentaje se encuentra a categoría otros, con un 0%.

Dentro del sector Paccha las actividades económicas giran entorno hacia la ganadería mostrando que el 60% de la muestra afirma que esta es la actividad que más se ejecuta dentro de la Parroquia, mientras que el turismo no causa tal impacto en los locales, por ello solo muestra un bajo porcentaje, que es del 8%. El sitio arqueológico Yacuviña que pondera el 58% es uno de los sitios turísticos que más ha sido visitados, acorde al proceso de recolección de información, marcando un contraste tenemos el sitio turístico mirador Dumarí con tan solo un 22%, siendo este el menos visitado. De este modo el conjunto de actividades económicas, recursos y atractivos turísticos, cumplen el objetivo uno el cual busca el diagnóstico turístico de las potencialidades.

Enfatizando el punto de vista de la muestra, es notorio lo imprescindible que consideran el uso de la tecnología para lograr un desarrollo turístico local, Pardo (2017) sostiene la importancia que demanda la tecnología como parte fundamental para el desarrollo de objetos didácticos e innovaciones en las herramientas de uso pedagógico; es así que se manifiesta el interés y la acogida de proyectos innovadores que tengan como objetivo un bien común a través de las actividades turísticas. Se considera esta pregunta como punto fundamental que nos direcciona hacia planteamiento de nuestra propuesta, debido a que los porcentajes mayoritarios, son de aporte positivo para la introducción de las nuevas tecnologías hacia el sector turístico local.

Dentro de los servicios que se ofertan en la Parroquia Paccha se nota el prevalecimiento de las empresas de alojamiento como punto clave a considerar dentro de una aplicación móvil que busque promocionar la oferta turística en la localidad. Si dejar de lado las empresas de restauración que también denota importancia de su información dentro de ese nuevo sistema tecnológico. Se identifica la excelente acogida por parte de la comunidad, con el fin de proporcionar la incursión a las nuevas tecnologías, y abastecimiento de promoción turística para el sitio arqueológico Yacuvíña. La importancia de la tecnología, consecuentemente con el desarrollo turístico y los diferentes servicios que este ofrece, se enfoca como puntos fundamentales a considerar, como una estrategia factible buscando promocionar el sitio arqueológico Yacuvíña por esta razón se ve reflejado el cumplimiento del objetivo número tres. Un claro ejemplo es el trabajo que se realiza en Jipijapa, arraigada hacia la parte patrimonial y cultural del país, se enfocan hacia la implementación del uso de la realidad virtual, como una alternativa favorecedora hacia la oferta turística del Cantón. (Camposano et. al., 2022)

Toledo (2012) menciona que la temporada alta se considera como una eminente necesidad, de manera que promueva el desarrollo de la actividad turística en sus diferentes espacios, escenarios y servicios. En el sitio arqueológico y en su centro poblado más cercano, se hace notorio que agosto se presenta como el mes que mayor afluencia de turistas tiene, por un sinnúmero de características marcadas, que hacen de Yacuvíña un agradable lugar para compartir en familia o amigos. Acorde a los encuestados, el mayor tipo de turistas que visitan el sitio, son los turistas nacionales, algunos consideran que existe poca acogida del turista extranjero, porque no existe una promoción enfocada a llamar la atención internacionalmente.

El desarrollo sostenible es considerado por los habitantes, como un desarrollo mediano, y que existen debilidades a mejorar en el sector turístico, por tanto, es necesario, fortalecer la vinculación entre los turistas y los prestadores de servicios. Una de las falencias notorias que muestra o evidencia la población, es el dar un servicio de calidad, de manera que tenga como objetivo el satisfacer, más que las necesidades, las expectativas del turista, por ello consideran como un servicio regular prestado. Finalmente, la población destaca 3 actividades de mayor interés a querer o poder realizar en el sitio arqueológico, entre ellos sobresale el camping, lo recorridos guiados y los deportes extremos. Dicho de otro modo, la afluencia turística, los tipos de turistas, el nivel de desarrollo y la calidad de los servicios, van encaminados hacia el objetivo número uno. El vínculo existente entre patrimonio cultural y desarrollo sostenible denota gran flujo de retorno económico que compensa de gran manera el trabajo que se realiza para conservar el recurso, de esta se derivan el valor que se le da a los bienes culturales y su materialización conjuntamente con actividades que fortalecen el desarrollo socioeconómico sostenible en diferentes territorios. (Alonso y Martín, 2013)

4. CAPITULO IV

4.1. Propuesta Integradora

Tomando en cuenta el sin número de características que se determinaron en el proceso de la investigación, muestra la gran acogida por parte de la comunidad local el valor de las nuevas tecnologías enfocadas hacia un desarrollo turístico factible en el Cantón Atahualpa. La participación entre tecnología y turista se ha convertido en un eje transversal de lo innovador para el cumplimiento y satisfacción de las expectativas de las nuevas generaciones.

Por consecuente, planteamos el desarrollo de una aplicación móvil de manera que facilite al usuario el acceso tanto a diferentes servicios como también el objeto de estudio en cuestión, Yacuvíña. La dinámica de las interfaces y el conjunto de herramientas interactivas busca promover una mejor interpretación museográfica del sitio arqueológico, implementando la perspectiva didáctica para un mejor aprendizaje.

4.2. Planteamiento de la propuesta

A partir de los análisis, se han identificado carencias dentro del área turística, por ello se ve la necesidad de tomar acciones para su mejoramiento. Esto ha direccionado a formular una propuesta que busque la conexión entre una museografía didáctica y las tecnologías en el turismo, teniendo como enfoque el desarrollo de un aprendizaje interactivo a través del uso de herramientas tecnológicas móviles.

“Desarrollo de una aplicación móvil que promocióne el sitio arqueológico Yacuvíña y facilite su interpretación museográfica de manera didáctica”

4.2.1. Misión

Facilitar a los turistas una plataforma móvil, donde tengan fácil acceso a información del sitio arqueológico Yacuviña y a su vez los servicios que se prestan en el centro poblado más cercano, implementando una museografía didáctica que fortalezca el aprendizaje del atractivo turístico. Promoviendo el desarrollo turístico local.

4.2.2. Objetivo

Dinamizar y promocionar el sitio arqueológico Yacuviña a través de la aplicación móvil, desde un enfoque didáctico y participativo con el usuario.

4.2.3. Plan Museográfico

El plan museográfico, ofrece una alternativa diferente, haciendo uso de las nuevas tecnologías que busque un bien común hacia el desarrollo turístico local. Enfocando su interpretación y promoción partiendo desde una aplicación móvil. Es oportuno el plantear dentro de la presente propuesta una aplicación móvil que incentive y promueva tanto el uso de los recursos tecnológicos, como también el incremento de la demanda hacia el sitio arqueológico Yacuviña.

4.2.3.1. Criterios Museográficos

Nace de la exposición all'aperto, en dónde el sitio arqueológico Yacuviña se encuentra a disposición del turista para su interpretación por ello se recurre hacia la facilitación de información mediante la inmersión de las nuevas tendencias globales, tecnológicas-turísticas.

Uno de los criterios a considerar bajo el manual básico del montaje museográfico es el direccionar hacia una exposición permanente, considerando que el uso de las nuevas tecnologías forma parte de las actividades del día a día de los usuarios. Por consiguiente daría lugar a una exhibición pública y didáctica del objeto de estudio promoviendo a una eficaz promoción cultural y a su vez promoción del sitio.

4.2.3.2. Guion Museográfico

Tabla 2

Guion Museográfico

Tema	Contenido Temático	Materiales Expositivos	Material de apoyo museográfico	Montaje
Desarrollo de una aplicación móvil que promocióne el sitio arqueológico Yacuviña y facilite su interpretación museográfica de manera didáctica	Generalidades Mapa Temático y Servicios	Aplicación móvil	Audio descripción Imágenes interactivas Quiz	Diseño del entorno aplicativo Escenas dinámicas informativas y didácticas

Generalidades

El espacio arqueológico está conformado por dos vocablos quichua: Yacu que significa “agua” y Viña que significa “para siempre”, por tanto, la palabra Yacuviña se traduce como agua eterna. Su nombre hace énfasis a los propios recursos que posee el lugar, tales como ojos de agua y corrientes subterráneas, siendo estos espacios puntos estratégicos para la construcción del complejo arqueológico.

De acuerdo a especialistas en el campo de la arqueología indican que Yacuviña pudo haber formado parte de una ciudad Inca, este lugar está formado por

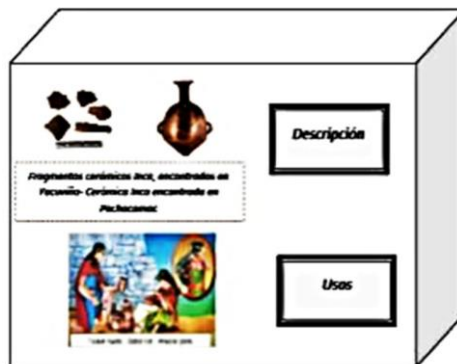
tres niveles naturales, el primer nivel no sobrepasa los 15 metros, este conjunto de espacios está dividido en subconjuntos denominados, el mirador cruciforme, residencial, Uzhnu y templo Catequila.

Acorde a historiadores narra que el hermano inca del Sur, Huáscar fue apoyado por autoridades Cañaris, siendo así parte de sus tropas, en disputas entre Huáscar y Atahualpa, se desató una sangrienta batalla, quien resultó vencedor el Inca ecuatoriano, tomando acto de la subordinación de los Cañaris hacia el imperador Inca, procedió a decretar persecución y exterminio de los mismos. En el sitio de estudio se han descubierto hallazgos de piezas arqueológicas y osamentas humanas, mismas que se encuentran en el museo de rescate cultural de Paccha.

(Asociación De Municipalidades Ecuatorianas, 2018)

La riqueza arqueológica que posee Yacuviña se caracteriza por tener a disposición del público y como parte de su centro de interpretación, vestigios de carácter Incaico Cañari. Se han encontrado fragmentos de hachas, que han sido hechas de piedra pulida, cerámica inca fragmentada, morteros de arcilla, vasijas paltas, y entre otras herramientas usadas por estos antepasados. (Berrezueta et. al., 2022)

Ilustración 10
Restos arqueológicos Yacuviña



Nota: Tomado de Berrezueta et. al. 2022.

Mapa Temático y servicios.

El propósito del mapa temático es facilitar el conjunto de recursos u ofertas que posee el sitio arqueológico Yacuvíña y el centro poblado más cercano, tales como:

- **Geo ubicación:** Facilita al usuario la perspectiva del espacio y su alrededor, tomando como referencia diferentes puntos estratégicos para el fortalecimiento turístico del sitio.
- **Servicio de alimentos y bebidas:** Facilita el acceso de información de contacto para reservas o consultas de menú previo a la llegada al sitio.
- **Servicio de hospedaje:** Ayuda a dinamizar el proceso de reserva de los establecimientos ofertados en el centro poblado más cercano del sitio arqueológico.
- **Servicio de transporte:** Favorece a la oferta de transporte privado y su vinculación con los usuarios, para su movilización dentro y fuera del atractivo.

Material de apoyo museográfico.

Realidad aumentada: Incursando en los nuevos medios globales para el turismo, resulta un proceso dinámico y didáctico la implementación de una exposición a través de realidad aumentada en donde se hace uso de recursos audiovisuales con información pertinente del recurso turístico.

Quiz: Dentro de las metodologías didácticas de pedagogía, resulta factible la aplicación de un conjunto de preguntas acerca del objeto de estudio, con el fin de medir que tan útil resultaron las herramientas didácticas direccionadas hacia el sitio arqueológico Yacuvíña.

4.2.3.3. Diseño Museográfico

El desarrollo de la aplicación YacuvApp como propuesta en solución a la problemática del presente trabajo, condensa información general de Yacuvina, como icono interactivo enfocado hacia la mejor interpretación del sitio y para acceder a los servicios que ofrece el poblado.

Portada.

Ilustración 4

Portada.



La portada de la aplicación consta de un video corto introductorio en donde procede una animación en el nombre de la aplicación.

Menú.

Ilustración 5

Menú

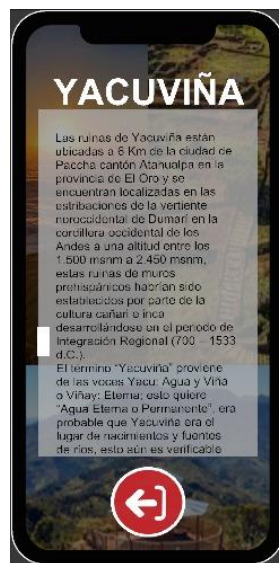


El menú de la aplicación consta de seis iconos interactivos en donde cada uno da paso a una función y escena específica.

Información: Se anexa datos generales sobre el sitio arqueológico en cuestión

Ilustración 6

Información ícono



Mapa Temático: Procede con la representación geográfica del espacio, donde mediante capas temáticas se mostrarán tanto los servicios ofertados como la ruta direccionada hacia el sitio arqueológico Yacuviña.

Ilustración 7

Mapa temático ícono



Servicios Turísticos: Se mostrarán los servicios esenciales (alojamiento, alimentos y bebidas, transportes) que oferta Paccha previo al destino arqueológico Yacuviña.

Ilustración 8

Servicios Turísticos ícono



- **Alojamiento:** Geormany
- **Alimentos y bebidas:** Sagary, D' Mary Food, Rinconcito brosteria, Yeleni del Cisne.
- **Transporte:** TransYacu S.A, Yacucom S.A

Exposición en AR: Inmersión a la realidad aumentada con el fin de brindar al usuario una perspectiva diferente sobre la interpretación museográfica de Yacuvíña.

Ilustración 9

Exposición AR ícono



Quiz: Se implementó esta opción con el fin de volver interactivo el aprendizaje de las opciones anteriores.

Ilustración 10

Quiz ícono



5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

Con el desarrollo de esta investigación se logró definir un bajo nivel de acción hacia la implementación de las Tecnologías en el turismo en la parroquia Paccha. Por tal motivo el objetivo del presente trabajo permitió desarrollar una aplicación móvil mediante el uso de las TIC's para mejorar la interpretación museográfica del sitio arqueológico Yacuviña.

Acorde al diagnóstico turístico previo de las potencialidades del sitio, muestra la gran influencia de Yacuviña como uno de los lugares más visitados por turistas nacionales y extranjeros, así también lo imprescindible que son los hostales y restaurantes como oferta del poblado más cercano, no menos importante los meses con mayor afluencia que son de entre junio a septiembre, meses donde visitan sin número de personas con el fin de conocer la historia detrás de los restos arqueológicos.

Definitivamente las tecnologías han sido el impacto global en diferentes ramas, y el turismo también forma parte de este proceso innovador. La búsqueda de facilitar la aplicación del turismo ha venido determinando diferentes características que hacen de cada servicio turístico un sistema de fácil y sencillo manejo para todo público. Otro de los impactos es el que se desarrolla en los sistemas dentro o fuera de los museos, con el fin de hacer más dinámica y didáctica las interpretaciones culturales.

5.2. Recomendaciones

- De preferencia sería importante contar con personal capacitado para la guianza y la interpretación museográfica del sitio, que se encuentre predispuesto todos los días del año, o en tal caso contar con dos equipos de trabajo rotativos.
- Buscar capacitación por parte del GAD Atahualpa hacia los prestadores de servicio, que incrementen o fortalezcan el manejo y la atención eficaz de los clientes.
- Gestionar hacia el desarrollo turístico local, mediante la vinculación con el GAD municipal, y la presentación de proyectos universitarios innovadores, de manera que beneficie y aporte hacia el enfoque tecnológico de las tendencias globales.
- En el caso de implementar las TIC's en la interpretación museográfica de Yacuvíña, a través de una aplicación móvil, adecuar el espacio con carteles dinámicos que faciliten la exposición o interpretación mediante RA.

BIBLIOGRAFÍA

- Casanova Imbaquingo, L., Guerrero Cabezas, T., & Benítez Pereira, J. (2022). Evaluación de las potencialidades turísticas de la parroquia rural Seis de Julio de Cuellaje. *Siembra*, 13.
- Espín Rada, D., Flores Pareja, K., & Pinos Guerra, M. (2018). Diagnóstico Turístico de la parroquia Palacio Real, provincia de Chimborazo, Ecuador. *Universidad y Sociedad*, 358-366.
- Acosta Véliz, M. M., & Jiménez Cercado, M. E. (2020). Modelo de gestión empresarial del Ecuador. *POCAIP*.
- Alonso Hierro, J., & Martín Fernández, J. A. (22 de octubre de 2013). Activos culturales y desarrollo sostenible: la importancia económica del Patrimonio Cultural. *Política y Sociedad. UCM*, 50(3), 1133-1147.
doi:https://doi.org/10.5209/rev_poso.2013.v50.n3.41861
- Alvarez Alvarez, C., & García Ejuren, M. (2011). Museos pedagógicos: ¿Museos didácticos? *Didáctica de las ciencias experimentales y sociales*, 103-116.
- Alves Ortiz, F., & Correa, C. (2016). Tecnologías de la información y comunicación en el turismo. *Estudios y perspectivas en turismo.*, 304-318.
- Ángel, F., Quintero, L., & Carvajal, G. V. (2018). *Análisis de los atractivos y recursos turísticos del cantón San Vicente*. Recuperado el 2 de July de 2022, de SciELO México: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-90362018000100164
- Aponte, C., Gálvez, J., & Calle, M. (2020). Análisis de la potencialidad turística e interacción del sistema turístico de la parroquia Tendales, cantón el Guabo, El Oro, Ecuador. *Dialnet*, 43-68.

- Asociación De Municipalidades Ecuatorianas. (julio de 2018). *Yacuvina: un complejo arqueológico para conocer*. Obtenido de AME:
<https://ame.gob.ec/2020/03/10/yacuvina-un-complejo-arqueologico-para-conocer/>
- Bernal, G. (2018). Análisis documental de las metodologías de enseñanza. *Revista electrónica desafíos educativos.*, 38-53.
- Berrezueta, K., Crespo, K., & Quimi, J. (2022). *Guion interpretativo museográfico para el centro arqueológico de Yacuvina* . Machala.
- Bouchard, D., Llonch, N., Martín, C., & Osàcar, E. (2013). Turismo cultural y apps; un breve panorama de la situación actual. *HER&MUS*, 44-54.
- Bustamante, S. G. (2018). Estrategias de concientización para la preservación patrimonial del sitio Ruinas de Yacuvina de la provincia de el Oro. 10.
- Cadena, P., Rendon, R., Aguilar, J., Salinas , E., Del Rosario de la Cruz, F., & San Germán, D. (2017). Métodos cuantitativos, métodos cualitativos o subcombinación en la investigación: un acercamiento en las ciencias sociales. *Revista Mexicana de ciencias agrícolas*, 1603-1617.
- Calaf Masachs, R. (2009). Investigación en didáctica del patrimonio y museografía didáctica. *Hermes*, 115-121.
- Campos , G., & Lule, N. (2012). La observación un método para el estudio de la realidad. *Dialnet*, 5-16.
- Camposano Figueroa, F. J., López Vera, B. M., & Alay Baque, O. E. (23 de septiembre de 2022). Turismo de realidad virtual, una opción para la oferta turística de Jipijapa, ciudad Patrimonio Cultural Nacional del Ecuador. *Olo del conocimiento*, 7(9), 22-43.
doi:DOI: 10.23857/pc.v7i9.4690

- Cañas Arnandis, L., & Arnandis-i-Agramunt, R. (2014). Recurso cultural, recurso turístico, producto turístico ¿Que creó realmente el plan piloto de dinamización del producto turístico de Xativa? *Papers de turismo*, 65-83.
- Covarrubias, R. (2014). *Evaluación del potencial en municipios turísticos a través de metodologías participativas*. España: Eumed.net.
- Delgado, K., Gadea, W., & Vera, S. (2017). Rompiendo barreras en la investigación. *Redes2017*, 165.
- Diagnóstico Turístico de la parroquia Palacio Real, provincia de Chimborazo, Ecuador. (2018). *Universidad y Sociedad*, 366.
- Díaz, K., Fierro, E., & Muñoz, M. (2018). La enseñanza de la programación. Una experiencia en la formación de profesores de informática. *Educación XXVII*, 74-91.
- Dominguez, R., Leon, M., Samaniego, J., & Sunkel, O. (2019). *Recursos naturales, medio ambiente y sostenibilidad*. Naciones Unidas.
- Erosa, D. (10 de junio de 2019). *Unity*. Obtenido de Open Webinar: https://openwebinars.net/blog/que-es-unity/?fbclid=IwAR1_K_K4GXSzvkdx1GYUMQ7q-AXNOY-I0QL_Bmx3R2QDIyyPm4t1vEL0FvI
- Escalona Ulloa, M., Peña Cortés, F., & Hiriarte Llanos, R. (2012). Oferta turística y perfil sociocultural de los empresarios turísticos del borde costero de la Araucanía, Chile. *Estudios y Perspectivas en Turismo*, 306-321.
- Flores Ruiz, D., & Barroso González, M. d. (2012). La demanda turística internacional. Medio siglo de evolución. *Revista de Economía Mundial.*, 127-149.

- Gaibor Olalla, J. L. (2019). *Infraestructura turística y afluencia de visitantes en el complejo "La Chorrera" en la Parroquia Balsapamba*. Obtenido de <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/7064>
- Gómez Alcorta, A., & Ayala Villegas, E. (11 de enero de 2006). Saber escolar y didáctica museográfica: Algunas reflexiones. *Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales*(11), 193 - 232. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/652/65201110.pdf>
- Grevtsova, I. (2013). El patrimonio urbano al alcance de la mano: arquitectura, urbanismo y Apps. *Grupo Didpatri*, 36-43.
- Hernández Cardona, F., & Rojo Ariza, M. (2012). *Museografía didáctica e interpretación de espacios arqueológicos*. Asturias: Ediciones Trea. S.L.
- ICOM. (24 de agosto de 2022). *ICOM, consejo internacional de museos*. Obtenido de ICOM, consejo internacional de museos: <https://icom.museum/es/news/el-icom-aprueba-una-nueva-definición-de-museo/>
- ICOMOS. (4 de octubre de 2008). Carta ICOMOS para interpretación y presentación de sitio de patrimonio cultural. Kuebéc, Canadá.
- Illescas , W., Landin , S., & Romero, L. (2015). *Costumbres y tradiciones de la provincia del Oro*. Machala.
- Inmaculada García, M. (2020). Hábitos de Uso y Consumo Educomunicativos en los Espacios Museísticos de Castilla y León. Impacto de las aplicaciones digitales en el público de los museos. 56. Obtenido de <https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/145260/Garcia%20Martin%2c%20Inmaculada.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Instituto Nacional de Patrimonio Cultural. (19 de noviembre de 2004). Ley de Patrimonio Cultural . Quito, Pichincha, Ecuador: Lexis.

- Instituto Nacional de Patrimonio Cultural. (2010). *Guía de bienes culturales del Ecuador*. Quito: Ediecuatorial.
- Jadàn, M. (2018). Apropiación Inca en la cordillera de Chilla, Suroeste de los Andes del Ecuador: El caso del sitio guiñayzhu. *Arqueología Iberoamericana*, 13-22.
- Jara Alba, C. (2014). Evolución del sector público ecuatoriano desde 1998 a 2013. *Dialnet*, 131-148.
- La realidad de la historia*. (28 de mayo de 2015). Obtenido de La realidad de la historia: <http://larealidaddelahistoriacatonatahualpa.blogspot.com/2015/05/historia-del-cantonatahualpa.html>
- Lascano , E., & Rodas, N. (2021). *Aprovechamiento de los atractivos culturales de la parroquia Paccha del cantón Atahualpa a través de la promoción turística*. Machala.
- Lazo Serrano, C., Bastidas Andrade, M., Aguilar González, F., & Calle Iñiguez, M. (2017). La Potencialidad Turística y sus Oportunidades De Emprendimiento. Caso . *Revista de la Universidad Internacional del Ecuador*, 21.
- Lima Asanza, G., & Dominguez Zari, G. (2021). Análisis de los atractivos turísticos mas representativos del Cantón las Lajas de la Provincia de el Oro. *Investigación Utmach*.
- Llonch Molina, N., & Santacana, J. (2011). Claves de la museografía didáctica. *Academia*, 11-185.
- López, P. (2016). Población, Muestra y Muestreo. *Punto Cero*, 69-74.
- Macias Reyes, R., & Nápoles González, J. O. (2018). La animación sociocultural como recurso cultural para los proyectos de desarrollo sociocultural comunitario. *Didáctica y educación*.

- Medrano, O., & Aguilera, R. (2013). Generación de geo información para la gestión del territorio a nivel nacional escala 1: 25.000.
- Memoria Técnica del Cantón Atahualpa. (2013). *Generación de geo información para la gestión del territorio a nivel nacional a escala 1: 25.000.*
- Municipal Atahualpa, G. (2018). *Yacuvina - GAD del cantón Atahualpa*. Recuperado el 3 de July de 2022, de GAD DEL CANTÓN ATAHUALPA - GAD del cantón Atahualpa: <https://gadatahualpa.gob.ec/yacuvina/>
- Niebles, L., Torres, K., & De la Ossa, S. (2020). Componentes del sistema turístico del departamento del atlántico. Colombia micro, pequeñas y medianas empresas turísticas. *Saber, ciencia y libertad*, 53.
- Nieto, E. (2018). *Tipos de investigación*. Universidad Santo Domingo de Guzmán.
- Núñez Flores, M. I. (2007). El seminario y la metodología de la investigación. *Investigación educativa*, 65-78.
- Ortega, A. O. (2018). Enfoques de investigación. *Researchgate*, 1.
- Osses, S., Sanchez, I., & Ibañez, F. (2006). Investigación Cualitativa en educación. Hacia la generación de teoría a través del proceso analítico. *Estudios pedagógicos XXXII*, 119-133.
- Pardo Lloría, R. (2017). Materiales para un ABP de museografía con realidad aumentada con tecnología en 3ESO. *M@stertec*, 31-32. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10234/173329>
- Pilar Rivero, M. (2017). *Aplicaciones de la arqueología virtual para la Educación Patrimonial: análisis de tendencias e investigaciones*. Recuperado el 3 de July de 2022, de

SciELO Chile: https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07052017000400017&script=sci_arttext

Pineda, A., Sojos, G., & Calle, M. (2019). Análisis del sistema turístico de la parroquia Casacay, Pasaje, Ecuador. *Interamericana de ambiente y turismo.*, 164.

Pontón Pontón, A. (15 de April de 2020). *Plan de Promoción Turística Digital para la parroquia Paccha del cantón Atahualpa de la provincia de El Oro*. Recuperado el 15 de July de 2022, de Repositorio UCSG:
<http://201.159.223.180/bitstream/3317/18091/1/T-UCSG-PRE-ESP-MD-TUR-1.pdf>

Pozo Borrego, T. (2014). Tecnologías móviles y turismo. Obtenido de <https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/7976/TFG%20Tecnolog%C3%ADas%20m%C3%B3viles%20y%20Turismo.pdf?sequence=1>

Ramos, E. (2016). Métodos y técnicas de investigación. *Gestiopolis*, 19-21.

Regional., D. G. (2012). Los recursos naturales y el patrimonio ambiental; conceptos, clasificaciones y tipologías. *Universidad de Sevilla*, 30.

Ricaurte Quijuano, C. (24 de mayo de 2020). *Club ensayos*. Obtenido de Club ensayos:
<https://www.clubensayos.com/Negocios/Diagn%C3%B3stico-tur%C3%ADstico-y-sus-fases-para-el-proceso/5047773.html>

Rodríguez Moreno, D. (2018). Tecnologías de Información y comunicación para el turismo inclusivo. *Investigación y Reflexión*.

Rodríguez, P. (2016). La nueva museografía y sus herramientas. Análisis y propuestas para actualizar el Museo Arqueológico de Sevilla. *Academia*, 36.

Taus, Y. M. (30 de noviembre de 2020). *Sedici*. Obtenido de Sedici:

http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/116398/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Toledo Villacis, M. A. (2012). *Los servicios de los parques ecológicos y su incidencia en el movimiento del turismo interno en la ciudad de Ambato durante la temporada alta comprendida de noviembre del 2009 a abril del 2010*. Obtenido de

<http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/2512>

Tosi Valarezo, P. (2018). Sistema gráfico para mejorar el discurso museográfico mediante interactividad multimedia caso: Casa museo Remigio Crespo Toral. *Escuela de diseño gráfico*, 38.

Varisco, C. (2018). *Sistema Turístico, subsistemas, dimensiones y conceptos transdisciplinario*. Obtenido de Nulan:

<http://nulan.mdp.edu.ar/2208/1/varisco.2013.pdf>

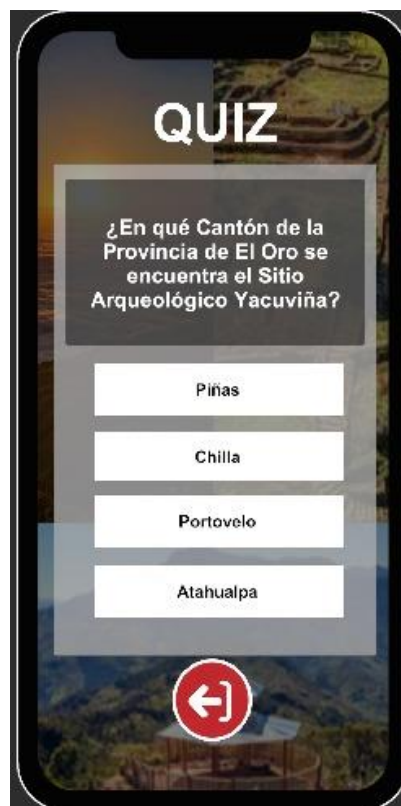
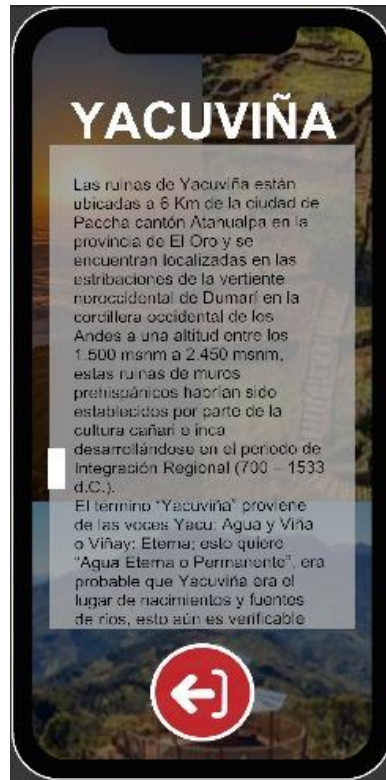
Velasco, L. V. (2020). Participación de la Comunidad Receptora en la Preservación de los Recursos Turísticos Naturales. *Boletín Científico de las Ciencias Económico Administrativas del ICEA*.

Xicarts, D. (2005). El patrimonio arqueológico como recurso turístico. *Redalyc*, 14(1), 51-71.

Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=180713887003>

ANEXOS



Anexo de aplicación móvil



Anexo 1: Aplicación de encuesta



Anexo 2: Cuestionario de encuesta

 UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
VICERRECTORADO ACADÉMICO
FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES
CARRERA DE TURISMO 

La museografía didáctica a través de las TIC's para la interpretación natural y cultural del recurso arqueológico Yacuviaña.

1. Género

Masculino
 Femenino
 Otros

2. Edad

18 a 24
 25 a 34
 35 a 44
 45 a 54
 Más de 54

3. Estado Civil

Soltero
 Casado
 Divorciado
 Viudo

4. Nivel de Educación

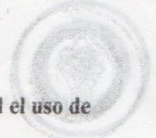
Educación Básica
 Bachiller
 Universitario
 Otros

5. ¿Qué actividades económicas desempeñan la comunidad de la parroquia Paccha?

Agricultura
 Ganadería
 Turismo
 Avicultura

6. ¿Ha visitado alguno de estos atractivos turísticos que ofrece la parroquia Paccha?

Ruinas Arqueológicas Yacuviaña
 Iglesia San Juan Bautista
 Columpio Extremo Paccha
 Senderos Naturales Paccha
 Complejo Mirador Dumari Centro
 Pomayaku Paccha
 Puestas de sol - Paccha



7. Del 1 al 5 (1 negativo - 5 positivo) ¿Qué tan importante considera usted el uso de la tecnología como estrategia para el desarrollo turístico local?

- Nada importante
- Poco importante
- Importante
- Muy Importante
- Imprescindible

8. ¿Cree usted que sería una buena alternativa, el desarrollo de una aplicación móvil que promocione Paccha - Yacuvña?

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Me es indiferente
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

9. ¿Qué servicios considera importante que se tomen en cuenta, para anexar su información dentro de la aplicación?

- Hostales
- Restaurantes
- Bares
- Discotecas
- Farmacias
- Gasolineras
- Tiendas de viveres
- Otros

10. ¿Cree necesario el acceso a una ruta offline con el fin de facilitar puntos importantes dentro del sitio y sus alrededores?

- Si
- No

11. ¿Qué meses cuenta con mayor afluencia turística en la parroquia Paccha?

- Enero
- Febrero
- Marzo
- Abril
- Mayo
- Junio
- Julio
- Agosto
- Septiembre
- Octubre
- Noviembre
- Diciembre

12. ¿Qué tipos de turistas visitan el atractivo Yacuvña?

- Nacionales
 Extranjeros

13. ¿Cuál es el nivel de desarrollo sostenible turístico dentro del sitio arqueológico Yacuvña?

- Alto
 Mediano
 Bajo

14. ¿Cómo considera usted la calidad de los servicios que se prestan dentro del sitio arqueológico Yacuvña y el centro poblado más cercano?

- Excelente
 Satisfactorio
 Regular
 Marginal

15. ¿Qué actividades le gustaría desarrollar dentro del atractivo Yacuvña - Paccha?

- Observación de flora y fauna
 Camping
 Recorridos guiados
 Fotografías
 Venta de Suvenires
 Deportes Extremos
 Todos

Anexo 3: Guía de Entrevista



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
VICERRECTORADO ACADÉMICO
FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES
CARRERA DE TURISMO



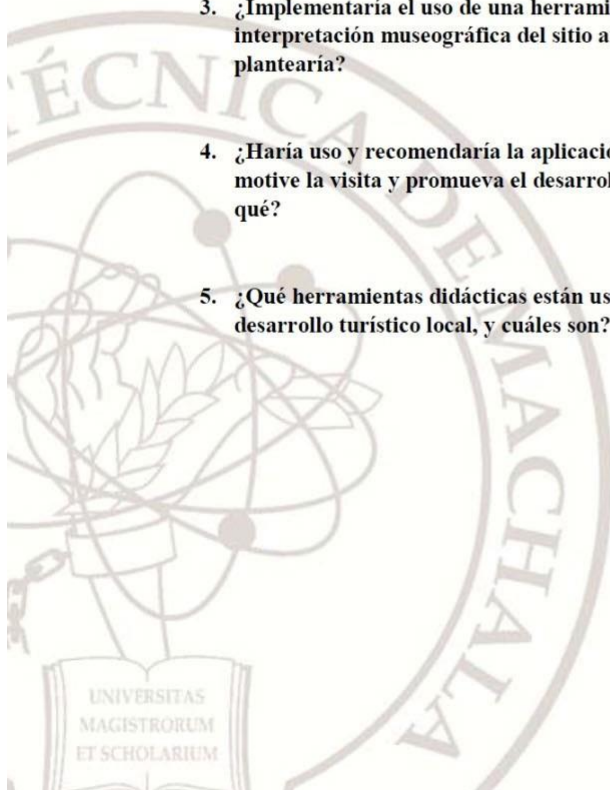
Nombre del Entrevistado: _____

Lugar donde se realiza la entrevista: _____

Ciudad: _____ Provincia: _____ Fecha: ___/___/___

ENTREVISTA AL GAD MUNICIPAL DE PACCHA

1. ¿Conoce que tipo de nuevas tecnologías están impactando en el turismo local, desde la autoridad pertinente? ¿Cuáles son?
2. ¿El GAD de Paccha, cuenta con proyectos enfocados hacia el uso de las Tic's? ¿Cómo los está implementando?
3. ¿Implementaría el uso de una herramienta tecnológica para mejorar la interpretación museográfica del sitio arqueológico Yacuvíña, y como la plantearía?
4. ¿Haría uso y recomendaría la aplicación que brinde información que motive la visita y promueva el desarrollo de actividades en el sitio? ¿Por qué?
5. ¿Qué herramientas didácticas están usando el Municipio, para mejorar el desarrollo turístico local, y cuáles son?



Anexo 4: Aplicación de entrevista



Anexo 5: Ficha de Jerarquización de atractivos turísticos



FICHA PARA EL LEVANTAMIENTO Y JERARQUIZACIÓN DE ATRACTIVOS TURÍSTICOS																	
Código del atractivo:	0	7	0	3	6	0	M	C	0	1	0	6	0	2	0	0	1
	Provincia	Cantón		Parroquia	Categoría		Tipo	Subtipo	Jerarquía		Atractivo						
1. DATOS GENERALES																	
1.1 Nombre del Atractivo Turístico																	
Sitio Arqueológico Yacuvifa																	
1.2 Categoría			1.3 Tipo			1.4 Subtipo											
MANIFESTACIONES_CULTURALES			ARQUITECTURA			ÁREA ARQUEOLÓGICA											
2. UBICACIÓN DEL ATRACTIVO																	
2.1 Provincia			2.2 Cantón			2.3 Parroquia											
EL_ORO			ATAHUALPA			PACCHA											
2.4 Barrio, Sector o Comuna			2.5 Calle Principal		2.6 Número		2.7 Transversal										
PUEBLO VIEJO			VIA ATAHUALPA- PASAJE														
2.8 Latitud (grados decimales)			2.9 Longitud (grados decimales)			2.10 Altura (msnm)											
-3,57341°			-79,69480°			2400 msnm											
2.11 Información del administrador																	
a. Tipo de Administrador: PUBLICO					b. Nombre de la Institución: GAD MUNICIPAL DE ATAHUALPA												
c. Nombre del Administrador: JORGE LARGO LOAIZA					d. Cargo que ocupa: ADMINISTRACIÓN DE LA GESTIÓN TURÍSTICA												
e. Teléfono / Celular:					f. Correo Electrónico: uniatahualpa@gmail.com												
Observaciones:																	
3. CARACTERÍSTICAS DEL ATRACTIVO																	
3.1 Características climatológicas <input checked="" type="checkbox"/>																	
a. Clima: Templado húmedo			b. Temperatura(°C): 18,0°C - 22,4°C			c. Precipitación Pluviométrica (mm):											
3.2 Línea de producto al que pertenece el atractivo (U) <input checked="" type="checkbox"/>																	
a. Cultura <input checked="" type="checkbox"/>			b. Naturaleza <input checked="" type="checkbox"/>			c. Aventura <input type="checkbox"/>											
3.3 Escenario donde se localiza el atractivo turístico <input checked="" type="checkbox"/>																	
a. Prístino <input type="checkbox"/>		b. Primitivo <input type="checkbox"/>		c. Rústico Natural <input type="checkbox"/>		d. Rural <input checked="" type="checkbox"/>		e. Urbano <input type="checkbox"/>									
3.4 Ingreso al atractivo (U) <input checked="" type="checkbox"/>																	
a. Tipo de Ingreso		b. Horario de Atención			c. Atención												
		Ingreso	Salida	Todos los días	Fines de semana y feriados	Solo días hábiles	Otro	Especificar									
Libre <input checked="" type="checkbox"/>		10:00	18:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	texto									
Restringido <input type="checkbox"/>		0:00	0:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	texto									
Pagado <input checked="" type="checkbox"/>		9:00	18:00	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	texto									
d. Maneja un sistema de reservas: <input type="checkbox"/>			f. Forma de Pago:		Efectivo <input checked="" type="checkbox"/>		Dinero Electrónico <input type="checkbox"/>		Depósito Bancario <input type="checkbox"/>	Tarjeta de Débito <input type="checkbox"/>							
e. Precio: Desde 2,00 Hasta 6,00		Tarjeta de Crédito <input type="checkbox"/>			Transferencia Bancaria <input type="checkbox"/>		Cheque <input type="checkbox"/>										
g. Meses recomendables de visita:			Junio a Diciembre														
Observaciones: Se realiza el pago en días determinados como son los días viernes, sábado y domingo por motivo de acogida turística.																	
4. ACCESIBILIDAD Y CONECTIVIDAD AL ATRACTIVO SI <input checked="" type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> S/I <input type="checkbox"/>																	
a. Nombre de la ciudad o poblado más cercano (Que presente condiciones mínimas de servicios): Paccha																	
b. Distancia desde la ciudad o poblado más cercano:		15 km	c. Tiempo estimado de desplazamiento en auto: de 0:30 h/min		d. Coordenadas (grados decimales): Lat.: -3,57341° Long.: -79,69480°												
Observaciones:																	
4.2 Vías de Acceso (M) <input checked="" type="checkbox"/>																	
a. Terrestre (M) <input type="checkbox"/>		Tipo de vía		Coordenada de inicio	Coordenada de fin	Distancia (km)	Tipo de material	Estado									
		a. Primer orden <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-3589351-79663846	-3,57341°-79,69480°	15	Asfalto	Bueno									
		b. Segundo orden <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-3,57341°-79,69480°	-3,573413-79,694809	5	Tierra	Regular									

		c. Tercer orden	<input type="checkbox"/>	0	0	0	texto					
Observaciones:												
b. Acuático (U)	<input type="checkbox"/>	Marítimo	<input type="checkbox"/>	Puerto / Muelle de partida	texto	Estado	Puerto / Muelle de Llegada	texto				
	<input type="checkbox"/>	Lacustre	<input type="checkbox"/>	Puerto / Muelle de partida	texto		Puerto / Muelle de Llegada	texto				
	<input type="checkbox"/>	Fluvial	<input type="checkbox"/>	Puerto / Muelle de partida	texto		Puerto / Muelle de Llegada	texto				
Observaciones:												
c. Aéreo (U)		Nacional:			<input type="checkbox"/>	Internacional:			<input type="checkbox"/>			
Observaciones:												
4.3 Servicio de transporte (M) <input type="checkbox"/>												
a. Bus	<input type="checkbox"/>	b. Buseta	<input checked="" type="checkbox"/>	c. Transporte 4x4	<input checked="" type="checkbox"/>	d. Taxi	<input type="checkbox"/>	e. Moto taxi	<input type="checkbox"/>			
f. Teleférico	<input type="checkbox"/>	g. Lancha	<input type="checkbox"/>	h. Bote	<input type="checkbox"/>	i. Barco	<input type="checkbox"/>	j. Canoa	<input type="checkbox"/>			
k. Avión	<input type="checkbox"/>	l. Avioneta	<input type="checkbox"/>	m. Helicóptero	<input type="checkbox"/>	n. Otro	<input type="checkbox"/>	Especifique				
Observaciones:												
4.3.1 Detalle de transporte hacia el atractivo (M) <input type="checkbox"/>												
a. Nombre de la cooperativa o asociación que presta el servicio	b. Estación / terminal	c. Frecuencia			d. Detalle (Traslado origen / destino)							
		Diaria	Semana	Mensual	Eventos							
CIA. TRANS MIXTO YACUCOM. S.A	Paccha	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Desde el centro de Paccha hasta las ruinas 10\$						
Ayapamba Chiva	Cerca del Sitio Arqueológico Yacuvilla	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Desde su zona de estacionamiento hasta la entrada al sitio arqueológico						
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
4.4 Condiciones de accesibilidad del atractivo turístico al medio físico para personas con discapacidad (M) <input type="checkbox"/>												
a. Accesibilidad motriz	<input type="checkbox"/>	b. Accesibilidad visual	<input type="checkbox"/>	c. Accesibilidad auditiva	<input type="checkbox"/>	d. No es accesible	<input checked="" type="checkbox"/>					
Observaciones: <small>Por preferencia de sobreguardar el medio y su entorno no se ha realizado ninguna modificación por lo tanto no hay accesibilidad para personas con capacidades especiales.</small>												
4.5 Señalización <input type="checkbox"/>												
a. Señalización de aproximación al atractivo	<input checked="" type="checkbox"/>	Estado (U)	Bueno	<input checked="" type="checkbox"/>	Regular	<input type="checkbox"/>	Malo	<input type="checkbox"/>				
Observaciones:												
5. PLANTA TURÍSTICA / COMPLEMENTARIOS							SI	<input checked="" type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/>
5.1 Planta turística (M) <input type="checkbox"/>												
a. En el Atractivo						b. En la ciudad o poblado cercano						
Alojamiento	<input type="checkbox"/>	Establecimientos registrados	Número de Habitaciones	Número de Plazas	Alojamiento	<input type="checkbox"/>	Establecimientos registrados	Número de Habitaciones	Número de Plazas			

Hotel	<input type="checkbox"/>	0	0	0	Hotel	<input type="checkbox"/>	0	0	0		
Hostal	<input type="checkbox"/>	0	0	0	Hostal	<input type="checkbox"/>	2	9	15		
Hostería	<input type="checkbox"/>	0	0	0	Hostería	<input type="checkbox"/>	0	0	0		
Hacienda Turística	<input type="checkbox"/>	0	0	0	Hacienda Turística	<input type="checkbox"/>	0	0	0		
Lodge	<input type="checkbox"/>	0	0	0	Lodge	<input type="checkbox"/>	0	0	0		
Resort	<input type="checkbox"/>	0	0	0	Resort	<input type="checkbox"/>	0	0	0		
Refugio	<input type="checkbox"/>	0	0	0	Refugio	<input type="checkbox"/>	0	0	0		
Campamento Turístico	<input type="checkbox"/>	0	0	0	Campamento Turístico	<input type="checkbox"/>	0	0	0		
Casa de Huéspedes	<input type="checkbox"/>	0	0	0	Casa de Huéspedes	<input type="checkbox"/>	0	0	0		
Observaciones:					Observaciones:						
Alimentos y bebidas	<input type="checkbox"/>	Establecimientos registrados	Número de Mesas	Número de Plazas	Alimentos y bebidas	<input type="checkbox"/>	Establecimientos registrados	Número de Mesas	Número de Plazas		
Restaurantes	<input type="checkbox"/>	0	0	0	Restaurantes	<input type="checkbox"/>	6	30	142		
Cafeterías	<input type="checkbox"/>	0	0	0	Cafeterías	<input type="checkbox"/>	0	0	0		
Bares	<input type="checkbox"/>	4	9	42	Bares	<input type="checkbox"/>	2	11	45		
Fuentes de soda	<input type="checkbox"/>	0	0	0	Fuentes de soda	<input type="checkbox"/>	0	0	0		
Observaciones: Dentro del atractivo cuando hay afluencia turística se encuentra variedad de stands para los turistas.					Observaciones:						
Agencias de Viaje	<input type="checkbox"/>	Establecimientos registrados			Agencias de Viaje	<input type="checkbox"/>	Establecimientos registrados				
Mayoristas	<input type="checkbox"/>	0			Mayoristas	<input type="checkbox"/>	0				
Internacionales	<input type="checkbox"/>	0			Internacionales	<input type="checkbox"/>	0				
Operadoras	<input type="checkbox"/>	0			Operadoras	<input type="checkbox"/>	0				
Observaciones:					Observaciones:						
Guía	Local	Nacional	Nacional Especializado	Cultura	0	Guía	Local	Nacional	Nacional Especializado	Cultura	0
<input checked="" type="checkbox"/>	3	0	0	Aventura	0	<input type="checkbox"/>	0	0	0	Aventura	0
Observaciones: Se realiza la contratación por medio del GAD Municipal exclusivamente en feriados y fines de semana.					Observaciones:						
5.2 Facilidades en el entorno al atractivo					<input checked="" type="checkbox"/>						
Categoría (M)	Tipo (M)	Cantidad	Coordenadas	Administrador	Accesibilidad universal	Estado (U)					
						B	R	M			
a. De apoyo a la gestión turística	Punto de Información	<input type="checkbox"/>	0	0	texto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
	I-Tur	<input type="checkbox"/>	0	0	texto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
	Centro de interpretación	<input checked="" type="checkbox"/>	1	-3,572 - 79,712	GAD Municipal	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
	Centro de facilitación turística	<input type="checkbox"/>	0	0	texto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
b. De observación y vigilancia	Centro de recepción de visitantes	<input type="checkbox"/>	0	0	texto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
	Garitas de guardianía	<input type="checkbox"/>	0	0	texto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
	Miradores	<input checked="" type="checkbox"/>	1	-3,569 - 79,713	GAD Municipal	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
	Torres de avistamiento de aves	<input type="checkbox"/>	0	0	texto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
c. De recorrido y descanso	Torres de vigilancia para salvavidas	<input type="checkbox"/>	0	0	texto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
	Senderos	<input type="checkbox"/>	0	0	texto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
	Estaciones de sombra y descanso	<input type="checkbox"/>	0	0	texto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
	Áreas de acampar	<input type="checkbox"/>	0	0	texto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
d. De servicio	Refugio de alta montaña	<input type="checkbox"/>	0	0	texto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
	Baterías sanitarias	<input checked="" type="checkbox"/>	1	-3,573 - 79,712	GAD Municipal	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
	Estacionamientos	<input checked="" type="checkbox"/>	1	-3,476 - 79,896	GAD Municipal	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
e. Otros	<input type="checkbox"/>	0	0	texto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				

Observaciones:	
5.3 Complementarios a la actividad turística (M) <input type="checkbox"/>	
a. En el Atractivo <input type="checkbox"/>	b. En la ciudad o poblado cercano <input checked="" type="checkbox"/>
Alquiler y venta de equipo especializado <input type="checkbox"/> Venta de artesanías y merchandising <input checked="" type="checkbox"/>	Alquiler y venta de equipo especializado <input type="checkbox"/> Venta de artesanías y merchandising <input type="checkbox"/>
Casa de cambio <input type="checkbox"/> Cajero automático <input type="checkbox"/> Otro <input type="checkbox"/>	Casa de cambio <input checked="" type="checkbox"/> Cajero automático <input type="checkbox"/> Otro <input type="checkbox"/>
Especifique: <i>texto</i>	Especifique: <i>texto</i>
Observaciones:	
6. ESTADO DE CONSERVACIÓN E INTEGRACIÓN ATRACTIVO / ENTORNO SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/>	
6.1 Atractivo (U) <input type="checkbox"/>	
a. Conservado <input type="checkbox"/>	b. Alterado <input type="checkbox"/> c. En proceso de deterioro <input type="checkbox"/> d. Deteriorado <input type="checkbox"/>
Observaciones: <i>Expansión de la vegetación</i>	
6.1.1 Factores de alteración y deterioro (M)	
6.1.1.1 Naturales (M)	6.1.1.2 Antrópicos / Antropogénicos (M)
a. Erosión <input type="checkbox"/>	a. Actividades agrícolas y ganaderas <input type="checkbox"/> b. Actividades forestales <input type="checkbox"/> c. Actividades extractivas / minería <input type="checkbox"/>
b. Humedad <input type="checkbox"/>	d. Actividades industriales <input type="checkbox"/> e. Negligencia / abandono <input type="checkbox"/> f. Huaquearía <input type="checkbox"/>
c. Desastres naturales <input type="checkbox"/>	g. Conflicto de tenencia <input type="checkbox"/> h. Condiciones de uso y exposición <input type="checkbox"/> i. Falta de mantenimiento <input type="checkbox"/>
d. Flora/Fauna <input type="checkbox"/>	j. Contaminación del ambiente <input type="checkbox"/> k. Generación de residuos <input type="checkbox"/> l. Expansión urbana <input type="checkbox"/>
e. Clima <input type="checkbox"/>	m. Conflicto político / social <input type="checkbox"/> n. Desarrollo industrial / comercial <input type="checkbox"/> o. Vandalismo <input type="checkbox"/>
Otro <input type="checkbox"/>	Especifique:
Observaciones:	
6.2 Entorno (U) <input checked="" type="checkbox"/>	
a. Conservado <input checked="" type="checkbox"/>	b. Alterado <input type="checkbox"/> c. En proceso de deterioro <input type="checkbox"/> d. Deteriorado <input type="checkbox"/>
Observaciones:	
6.2.1 Factores de alteración y deterioro (M)	
6.2.1.1 Naturales (M)	6.2.1.2 Antrópicos / Antropogénicos (M)
a. Erosión <input type="checkbox"/>	a. Actividades agrícolas y ganaderas <input type="checkbox"/> b. Actividades forestales <input type="checkbox"/> c. Actividades extractivas / minería <input type="checkbox"/>
b. Humedad <input type="checkbox"/>	d. Actividades industriales <input type="checkbox"/> e. Negligencia / abandono <input type="checkbox"/> f. Huaquearía <input type="checkbox"/>
c. Desastres naturales <input type="checkbox"/>	g. Conflicto de tenencia <input type="checkbox"/> h. Condiciones de uso y exposición <input type="checkbox"/> i. Falta de mantenimiento <input type="checkbox"/>
d. Flora/Fauna <input type="checkbox"/>	j. Contaminación del ambiente <input type="checkbox"/> k. Generación de residuos <input type="checkbox"/> l. Expansión urbana <input type="checkbox"/>
e. Clima <input type="checkbox"/>	m. Conflicto político / social <input type="checkbox"/> n. Desarrollo industrial / comercial <input type="checkbox"/> o. Vandalismo <input type="checkbox"/>
Otro <input type="checkbox"/>	Especifique:
Observaciones:	
6.3. Declaratoria del espacio turístico asociado al atractivo <input checked="" type="checkbox"/>	
a. Declarante: INPC	b. Denominación: <i>Sitio Arqueológico Yacuvilla</i> c. Fecha de declaración: 11/7/2019 d. Alcance: Nacional
Observaciones: <i>Forma parte del sistema de Areas Arqueológicas y Paleontológicas del Ecuador</i>	
7. HIGIENE Y SEGURIDAD TURÍSTICA SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/>	
7.1 Servicios Básicos <input checked="" type="checkbox"/>	
a. En el atractivo <input checked="" type="checkbox"/>	b. En la ciudad o poblado mas cercano <input checked="" type="checkbox"/>
Agua: <input checked="" type="checkbox"/> <i>Potable</i>	Agua: <input checked="" type="checkbox"/> <i>Potable</i>
Especifique:	Especifique:
Energía eléctrica: <input checked="" type="checkbox"/> <i>Red eléctrica de servicio público</i>	Energía eléctrica: <input checked="" type="checkbox"/> <i>Red eléctrica de servicio público</i>
Especifique:	Especifique:
Saneamiento: <input checked="" type="checkbox"/> <i>Otro</i>	Saneamiento: <input checked="" type="checkbox"/> <i>Red pública</i>

Especifique: Control por parte del INPC y Ministerio de Turismo		Especifique:						
Disposición de desechos <input checked="" type="checkbox"/> Basura arrojada al río, acequia o canal		Disposición de desechos <input type="checkbox"/> Camo Recolector						
Especifique: Control por parte del INPC y Ministerio de Turismo		Especifique:						
Observaciones:								
7.2 Señalética en el atractivo <input type="checkbox"/>								
7.2.1 Ambiente	7.2.2. Tipo	7.2.3. Materialidad				7.2.4. Estado		
		a. Madera	b. Aluminio	c. Otro	Especifique	B	R	M
En áreas urbanas <input type="checkbox"/>	Pictograma de atractivos naturales	0	0	0	texto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Pictograma de atractivos culturales	0	0	0	texto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Pictograma de actividades turísticas	0	0	0	texto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Pictograma de servicios de apoyo	0	0	0	texto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Pictogramas de restricción	0	0	0	texto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Tótem de atractivos turísticos	0	0	0	texto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Tótem de sitio	0	0	0	texto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Tótem direccionales	0	0	0	texto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
En áreas naturales <input type="checkbox"/>	Pictograma de atractivos naturales	0	0	0	texto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Pictograma de atractivos culturales	0	0	0	texto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Pictograma de actividades turísticas	0	0	0	texto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Pictograma de servicios de apoyo	0	0	0	texto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Pictogramas de restricción	0	0	0	texto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Señales turísticas de aproximación	0	0	0	texto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Paneles de direccionamiento hacia atractivos	0	0	0	texto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Panel informativo de atractivos	0	6	0	texto	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Panel informativo de direccionamiento hacia atractivos, servicios y actividades	0	0	0	texto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Mesas interpretativas	0	0	0	texto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Tótem de sitio	1	0	0	texto	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tótem de direccionamiento	0	0	0	texto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Letreros informativos <input type="checkbox"/>	De información botánica	0	0	0	texto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Normativos de concienciación	0	0	0	texto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Señalética interna de seguridad <input type="checkbox"/>	Protección de los elementos del atractivo	0	6	0	texto	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Otros <input type="checkbox"/>	texto							
Observaciones: Lastimosamente algunos paneles estan en proceso de deterioro								
7.3 Salud (más cercano) (M) <input type="checkbox"/>								
a. En el atractivo <input type="checkbox"/>		b. En la ciudad o poblado mas cercano <input type="checkbox"/>						
Hospital o Clínica <input type="checkbox"/>	Cantidad	0	Hospital o Clínica <input type="checkbox"/>	0				
Puesto / Centro de salud <input type="checkbox"/>		0	Puesto / Centro de salud <input type="checkbox"/>	0				
Dispensario médico <input type="checkbox"/>		0	Dispensario médico <input type="checkbox"/>	0				
Boliquín de primeros auxilios <input checked="" type="checkbox"/>		1	Boliquín de primeros auxilios <input checked="" type="checkbox"/>	1				
Otros <input type="checkbox"/>		0	Otros <input type="checkbox"/>	0				
Observaciones:								
7.4 Seguridad (M) <input type="checkbox"/>								
a. Privada <input type="checkbox"/>	Sitio	texto						
b. Policía nacional <input checked="" type="checkbox"/>		Policia Nacional del Ecuador						

c. Policía metropolitana / Municipal <input checked="" type="checkbox"/>		Policía Nacional del Ecuador	
d. Otra <input type="checkbox"/>		texto	
Observaciones:			
7.5 Servicio de comunicación de uso público (M) <input checked="" type="checkbox"/>			
a. En el atractivo <input checked="" type="checkbox"/>		b. En la ciudad o poblado mas cercano <input type="checkbox"/>	
Telefonía (M) <input type="checkbox"/>	Conexión a internet (M) <input type="checkbox"/>		Telefonía (M) <input type="checkbox"/>
Fija <input type="checkbox"/>	Línea telefónica <input type="checkbox"/>	Fibra óptica <input checked="" type="checkbox"/>	Fija <input checked="" type="checkbox"/>
Móvil <input type="checkbox"/>	Satélite <input type="checkbox"/>	Redes inalámbricas <input type="checkbox"/>	Móvil <input checked="" type="checkbox"/>
Satelital <input type="checkbox"/>	Telefonía móvil <input type="checkbox"/>		Satelital <input type="checkbox"/>
Observaciones: En sitio arqueológico Yacuvilla no existe señal para poder realizar llamadas			
Radio portátil (U) <input type="checkbox"/>			
De uso exclusivo para el visitante <input type="checkbox"/>		De uso exclusivo para comunicación interna <input checked="" type="checkbox"/>	
De uso exclusivo en caso de emergencia <input type="checkbox"/>			
Observaciones:			
7.6 Multiamenazas (M) <input checked="" type="checkbox"/>			
Deslaves <input type="checkbox"/>		Sismos <input checked="" type="checkbox"/>	Erupciones volcánicas <input type="checkbox"/>
Inundaciones <input type="checkbox"/>		Incendios forestales <input type="checkbox"/>	
Sequia <input type="checkbox"/>	Aguajes <input type="checkbox"/>		Tsunami <input type="checkbox"/>
¿Existe un plan de contingencia en caso de catástrofes? <input checked="" type="checkbox"/>			
Institución que elaboró el documento:		Nombre del documento:	Año de elaboración:
COE CANTONAL		Plan de Contingencia Cantonal	14 de Mayo de 2020
Observaciones: Servicio Nacional de Riesgos y Emergencias			
8. POLÍTICAS Y REGULACIONES SI <input checked="" type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/>			
a. ¿El GAD cuenta con el Plan de Desarrollo Turístico Territorial?		SI <input checked="" type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>
b. ¿El atractivo se encuentra dentro de la planificación turística territorial (GAD'S)?		SI <input checked="" type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>
Plan de desarrollo y ordenamiento territorial		Especifique:	
c. ¿Existen normativas que se apliquen para el desarrollo de la actividad turística en el atractivo?		SI <input checked="" type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>
En protección de lo arqueológico y antrópicos		Especifique:	
d. ¿Existen ordenanzas que se apliquen para el desarrollo de la actividad turística en el atractivo?		SI <input checked="" type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>
Ordenanza 2020: protección de lo arqueológico y antrópicos		Especifique:	
Observaciones:			
9. ACTIVIDADES QUE SE PRACTICAN (U) SI <input checked="" type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/>			
9.1 ATRACTIVOS NATURALES (M) <input type="checkbox"/>			
9.1.1 En el Agua (M) <input type="checkbox"/>			
a. Buceo <input type="checkbox"/>	b. Kayak de mar <input type="checkbox"/>	c. Kayak lacustre <input type="checkbox"/>	d. Kayak de Río <input type="checkbox"/>
e. Surf <input type="checkbox"/>	f. Kite surf <input type="checkbox"/>	g. Rafting <input type="checkbox"/>	h. Snorkel <input type="checkbox"/>
i. Tubing <input type="checkbox"/>	j. Regata <input type="checkbox"/>	k. Paseo en panga <input type="checkbox"/>	l. Paseo en bote <input type="checkbox"/>
m. Paseo en lancha <input type="checkbox"/>	n. Paseo en moto acuática <input type="checkbox"/>	o. Parasailing <input type="checkbox"/>	p. Esquí acuático <input type="checkbox"/>
q. Banana flotante <input type="checkbox"/>	r. Boya <input type="checkbox"/>	s. Pesa deportiva <input type="checkbox"/>	Otro <input type="checkbox"/>
Observaciones:			
9.1.2 En el Aire (M) <input type="checkbox"/>			
a. Alas Delta <input type="checkbox"/>	b. Canopy <input type="checkbox"/>	c. Parapente <input type="checkbox"/>	d. Otro <input type="checkbox"/>
Observaciones:			
9.1.3 En Superficie Terrestre (M) <input checked="" type="checkbox"/>			
a. Montañismo <input type="checkbox"/>	b. Escalada <input type="checkbox"/>	c. Senderismo <input checked="" type="checkbox"/>	d. Cicloturismo <input type="checkbox"/>
e. Canyoning <input type="checkbox"/>	f. Exploración de cuevas <input type="checkbox"/>	g. Actividades Recreativas <input type="checkbox"/>	h. Cabalgata <input type="checkbox"/>
i. Caminata <input checked="" type="checkbox"/>	j. Camping <input checked="" type="checkbox"/>	k. Picnic <input type="checkbox"/>	l. Observación de flora y fauna <input checked="" type="checkbox"/>
m. Observación de astros <input type="checkbox"/>	n. Otro <input type="checkbox"/>	Observaciones:	
9.2 ATRACTIVOS CULTURALES (U) <input checked="" type="checkbox"/>			

12. RECURSO HUMANO				SI	NO	SI					
a. Número de personas a cargo de la administración y operación del atractivo		d. Número de personas especializadas en turismo		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
e. Número de personas con nivel de instrucción (M):		f. Número de personas capacitadas por temática (M)		<input type="checkbox"/>	g. Número de personas que manejan algún de idiomas (M)						
Primaria	0	Secundaria	2	Primeros Auxilios	21	Hospitalidad	21	Inglés	0	Alemán	0
Tercer Nivel	19	Cuarto Nivel	0	Atención al Cliente	21	Guianza	21	Francés	0	Italiano	0
Otro	texto	Sensibilización discapacidades	de 21	Otro	texto	Chino	0	Otro	texto		

Observaciones:

13. DESCRIPCION DEL ATRACTIVO (500 caracteres)

Las Ruinas de Yacuvíña son parte de el cantón Atahualpa se halla situado en el corazón geográfico de la provincia de El Oro, forma parte del Altiplano Orense, ocupando una zona montañosa y húmeda, encerrada por los dos grandes ramales de cordilleras que forman la hoya de Zaruma.

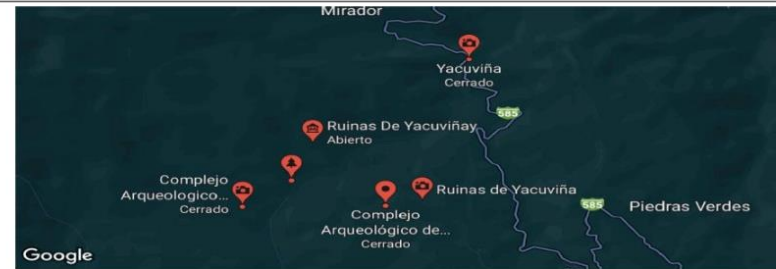
14. ANEXOS

a. Archivo Fotográfico (dos) (HD)



Fuente: Autores

c. Ubicación gráfica del Atractivo



Fuente: Google Map

FIRMAS DE RESPONSABILIDAD (Obligatorio)

ELABORADO POR:		VALIDADO POR:		APROBADO POR:	
Apellido y Nombre	Elucio Alvaro Chamba Moncada Ginger Yamara Quimi Arias	Apellido y Nombre		Apellido y Nombre	
Institución	UNIVERSIDAD TECNICA DE MACHALA	Institución		Institución	
Cargo	ESTUDIANTES	Cargo		Cargo	
Correo Electrónico	echamba2@utmachala.edu.ec quimi3@utrochala.edu.ec	Correo Electrónico		Correo Electrónico	
Teléfono	0991597365 0962872219	Teléfono		Teléfono	
Firma		Firma		Firma	
Fecha	21/1/2013	Fecha		Fecha	