



CARRERA: GUÍA NACIONAL DE TURISMO

TEMA

“DISEÑO DE UN PROGRAMA DE ACTIVIDADES DE
ANIMACIÓN TURÍSTICA DEPORTIVA PARA LA CUEVA
DE LUTERANO”

Proyecto Integrador de grado previo a la obtención del título de
GUÍA NACIONAL DE TURISMO

AUTOR: Darwin Remigio Guashpa Guashpa

DIRECTOR: Ing. Marlene Isabel Coronel Grados Msc.

D.M. Quito 06 de Junio del 2023

DEDICATORIA

Dedico esta tesis en primer lugar a Dios por que siempre está conmigo, cuidándome y guiándome, a través de la fe me han podido brindar sabiduría, salud, fortaleza para nunca decaer y seguir adelante ayudándome a poder culminar una meta más en mi vida.

A mis padres, familia quienes a través de sus consejos y apoyo durante mi periodo académico me supieron apoyar en todo momento con sus sabias palabras de aliento, pues gracias a ellos y a su apoyo incondicional hoy puedo recorrer mi camino firme y constantemente.

A la noble institución de Guías de Turismo y a sus Maestros inigualables, por enseñarnos no solo la ciencia que se encuentra en los libros sino también por impartirnos lecciones y conocimientos que nos han ayudado a ser mejores seres humanos.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por haberme dado la vida, y hacerme una persona de bien dándome la sabiduría para poder generar proyectos y hacer un bien en común para la sociedad.

A mi familia por enseñarme el significado de la palabra amor y por apoyarme incondicional e infinitamente siempre.

A mis Docentes de la noble institución ITI por brindar su conocimientos y apoyo y por permitirme formar parte de ella.

AUTORÍA

Yo Darwin Remigio Guashpa Guashpa, autor del presente informe, me responsabilizo por los conceptos, opiniones y propuestas contenidos en el mismo.

Atentamente,

Darwin Remigio Guashpa Guashpa

Quito, 06 de junio del 2023

MSC. MARLENE ISABEL CORONEL GRADOS

DIRECTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN

CERTIFICA

Haber revisado el presente informe de investigación, que se ajusta a las normas institucionales y académicas establecidas por el Instituto Tecnológico Internacional Universitario “ITI”, por tanto, se autoriza su presentación final para los fines legales pertinentes.

MSC MARLENE ISABEL CORONEL GRADOS

Quito, 06 de junio del 2023

DECLARACIÓN CESIÓN DE DERECHOS DE TRABAJO FIN DE CARRERA

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Quito a los 06 días del mes de junio de 2023, firmo conforme: Conste por el presente documento la cesión de los derechos del trabajo de fin de carrera, de conformidad con las siguientes cláusulas:

PRIMERA: Yo Darwin Remigio Guashpa Guashpa bajo la dirección de Marlene Isabel coronel Grados declaro ser el autor del trabajo de fin de carrera con el tema “DISEÑO DE UN PROGRAMA DE ACTIVIDADES DE ANIMACIÓN TURISTICA DEPORTIVA PARA LA CUEVA DE LUTERANO” como requisito fundamental para optar por el título de Guía Nacional de Turismo a su vez autorizo a la biblioteca del Instituto Tecnológico Internacional Universitario ITI, para que pueda registrar en el repositorio digital y difunda esta investigación con fines netamente académicos, pues como política del Instituto Tecnológico Internacional Universitario ITI, los trabajos de fin de carrera se aplican, materializan y difunden en beneficio de la comunidad.

SEGUNDA: Los comparecientes Marlene Isabel Coronel Grados en calidad de director del trabajo fin de carrera y el/la Sr./Srta. Darwin Guashpa Guashpa como autor del mismo, por medio del presente instrumento, tienen a bien ceder en forma gratuita sus derechos del trabajo fin de carrera y conceden la autorización para que el ITI pueda utilizar este trabajo en su beneficio y/o de la comunidad, sin reserva alguna. El Instituto Tecnológico Internacional Universitario ITI no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

TERCERA: Las partes declaradas aceptan expresamente todo lo estipulado en la presente cesión de derechos.

MARLENE CORONEL
DOCENTE TUTOR

DARWIN GUASHPA
AUTOR

Quito, 06 de junio del 2023

ÍNDICE DE CONTENIDO

| | |
|--|----|
| DEDICATORIA | 2 |
| AGRADECIMIENTO | 3 |
| AUTORÍA..... | 4 |
| CERTIFICA | 5 |
| DECLARACIÓN CESIÓN DE DERECHOS DE TRABAJO FIN DE CARRERA ... | 6 |
| ÍNDICE DE TABLAS | 11 |
| Tabla 3. Tipo de animacion turistica y veneficios 66..... | 11 |
| ÍNDICE DE FIGURAS..... | 12 |
| RESUMEN..... | 14 |
| INTRODUCCIÓN | 15 |
| Antecedentes | 16 |
| Marco Contextual..... | 20 |
| Análisis macro..... | 20 |
| Análisis meso | 20 |
| Análisis micro | 21 |
| Problema de investigación | 21 |
| Idea a defender | 22 |
| Objeto de estudio y campo de acción..... | 23 |
| Objeto de estudio | 23 |
| Campo de acción | 23 |
| Justificación..... | 23 |

| | |
|--|----|
| Objetivos | 24 |
| Objetivo General | 24 |
| Objetivos Específicos | 24 |
| Síntesis de la introducción | 24 |
| CAPÍTULO I: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA | 25 |
| Análisis del campo de investigación | 25 |
| Antecedentes históricos | 25 |
| Análisis de la zona de estudio | 26 |
| Relieve | 27 |
| Componentes biofísicos | 27 |
| Flora | 28 |
| Fauna | 28 |
| Gastronomía | 28 |
| Economía del sector | 29 |
| Fundamentación Conceptual | 29 |
| Animación turística | 29 |
| Deporte | 29 |
| Programa | 30 |
| Turismo | 30 |
| Fundamentación Técnica y/o Tecnológica | 30 |
| Animación Turística | 30 |
| Componentes de la animación turística | 34 |
| Etapas de la animación turística | 35 |

| | |
|--|----|
| Turismo deportivo | 37 |
| Fundamentación Legal | 39 |
| Ley del turismo | 39 |
| Síntesis del capítulo..... | 40 |
| CAPÍTULO II: DIAGNÓSTICO | 42 |
| Tipos de investigación..... | 42 |
| Investigación explorativa | 42 |
| Investigación de campo..... | 43 |
| Método descriptivo | 44 |
| Métodos de investigación..... | 44 |
| Técnicas e instrumentos de investigación. | 45 |
| Encuesta | 45 |
| Universo | 45 |
| Presentación gráfica, análisis e interpretación de resultados obtenidos..... | 49 |
| Síntesis del capítulo..... | 58 |
| CAPÍTULO III: PROPUESTA..... | 60 |
| Descripción de la propuesta | 60 |
| Viabilidad..... | 61 |
| Impacto..... | 62 |
| Impacto social | 62 |
| Impacto económico | 63 |
| Impacto ambiental..... | 63 |
| Desarrollo de la propuesta..... | 63 |

| | |
|--|----|
| Principales atractivos turísticos..... | 66 |
| Trekking los Guamutis..... | 66 |
| Cuadro de Hitos..... | 67 |
| Cuadro de tiempos..... | 68 |
| Guion interpretativo a usar..... | 69 |
| Síntesis del capítulo..... | 76 |
| CONCLUSIONES | 77 |
| Referencias | 79 |
| ANEXOS | 85 |

ÍNDICE DE TABLAS

| | |
|---|----|
| Tabla 1. Segmentación cuantitativa y cualitativa..... | 62 |
| Tabla 2. Programa de animacion turistica deportiva..... | 66 |
| Tabla 3. Tipo de animacion turistica y veneficios | 67 |
| Tabla 4. Atractivos principales y secundarios del Trekking Los Guamutis..... | 68 |

ÍNDICE DE FIGURAS

| | |
|--|----|
| Figura 1. Ubicación de la cueva del Luterano | 26 |
| Figura 2. Tipos de animación turística..... | 32 |
| Figura 3. Componentes de la animación turística | 34 |
| Figura 4. Cronología de la animación turística | 37 |
| Figura 5. Pasos para realizar una investigación de campo..... | 43 |
| Figura 6. Porcentaje de demanda turística entre finales 2018 e inicios 2019 | 46 |
| Figura 7. Frecuencia de la edad de los visitantes | 47 |
| Figura 8. Procedencia de los turistas..... | 47 |
| Figura 9. Resultados encuesta P1 | 49 |
| Figura 10. Resultados encuesta P2..... | 50 |
| Figura 11. Resultados encuesta P3..... | 51 |
| Figura 12. Resultados encuesta P4..... | 51 |
| Figura 13. Resultados encuesta P5..... | 52 |
| Figura 14. Resultados encuesta P6..... | 52 |
| Figura 15. Resultados encuesta P7 | 53 |
| Figura 16. Resultados encuesta P8..... | 54 |
| Figura 17. Resultados encuesta P9..... | 55 |
| Figura 18. Resultados encuesta P10..... | 56 |
| Figura 19. Resultados encuesta P11 | 56 |
| Figura 20. Resultados encuesta P12..... | 58 |

| | |
|--|----|
| Figura 21. Parque central de la cabecera cantonal de Guamote..... | 70 |
| Figura 22. Iglesia matriz del Cantón Guamote | 71 |
| Figura 23. Mirador de Ushubug | 72 |
| Figura 24. Puente Negro | 73 |
| Figura 25. Cueva del luterano..... | 73 |
| Figura 26. Línea del tren | 74 |
| Figura 27. Estación del ferrocarril Guamote..... | 75 |
| Figura 28. Cuyay Cafeteria | 75 |

RESUMEN

Este trabajo de investigación propone realizar en una propuesta turística en Guamate, provincia de Chimborazo; la investigación se fundamenta en la falta de impulso y aprovechamiento de los espacios turísticos dentro de la zona, especialmente al de la cueva del Luterano que forma parte activa de la historia local, por ello su objetivo central es el diseño de un programa de actividades de animación turística deportiva para la cueva del Luterano que logre aumentar el flujo de visitas de personas nacionales y extranjeras mejorando de manera exponencial la calidad de vida socioeconómica de los habitantes del sector y de quienes emprendan este tipo de actividades; para lograrlo se aplica una metodología cuantitativa mediante aplicación de un instrumento de evaluación que permite conocer las expectativas reales de los turistas que han visitado Guamate y de aquellos que no lo han hecho pero conocen algunos de sus atractivos mediante redes sociales o referencias personales de terceras persona; de este modo la propuesta diseñada presenta una variedad de actividades a desarrollar en los múltiples espacios turísticos, históricos y naturales que el cantón ofrece.

Palabras claves: GUAMOTE, CUEVA DEL LUTERANO, GASTRONOMÍA, TURISMO. ANIMACIÓN TURÍSTICA.

INTRODUCCIÓN

En las últimas décadas el turismo ha crecido de manera exponencial en varios lugares del Ecuador y el mundo, formando parte de uno de los sectores estratégicos nacionales debido a los ingresos económicos que este genera y el crecimiento que alcanza a medida que pasa el tiempo.

Ecuador es un país pluricultural, con una cosmovisión y cultura única apoyada en la riqueza natural que como país puede ofrecer al mundo lo que lo hace altamente atractivo para los turistas, especialmente para extranjeros deseosos de conocer los espacios declarados como patrimonio material y cultural por la UNESCO.

Dentro del callejón interandino, se localiza un cantón rico en cultura, tradiciones, naturaleza, agricultura y gastronomía como símbolo del hábitat de los pueblos andinos, factores óptimos que permiten a sus habitantes comerciar con los productos que la Paccha Mama les entrega, sin embargo, no se aprovecha los diferentes espacios que pueden potenciarse como símbolos del turismo local y nacional.

Por ello, para que las actividades turísticas se generen, se mantengan en el tiempo y sean productivas, es necesario que las autoridades locales en trabajo conjunto con la comunidad desarrollen las condiciones necesarias para que estos proyectos sean sustentables y sostenibles mejorando el desarrollo social y económico del sector, adaptando los espacios necesarios, mejorando aquellos que existen pero sobre todo, publicitándolos para que propios y extraños sean partícipes de una experiencia única.

Nombre del proyecto

Diseño de un programa de actividades de animación turística deportiva para la cueva del Luterano

Antecedentes

El sector turístico se encuentra en constante evolución, lo que lo lleva a convertirse en uno de los sectores económicos de mayor crecimiento en el mundo puesto que las necesidades y motivaciones que requiere el turista son cada vez más exigentes al momento de buscar espacios que le generen relajación, experiencias, conocimiento y cultura. Por tal motivo la promoción turística es un pilar fundamental al momento de difundir un lugar como destino a conocer para así lograr obtener una mayor llegada de visitantes lo que genera sin duda alguna un mayor beneficio económico para los habitantes del lugar. Se ha registrado un aumento de investigaciones relacionadas a esta tendencia, algunas de ellas se detallan a continuación:

Para González y González (2022), en su investigación titulada “el cheerdance y el turismo deportivo en el cantón Ambato” se menciona:

El turismo deportivo aporta en el desarrollo económico de la localidad, mediante un estudio cualitativo se utilizó un cuestionario con una población menor a 100, donde se obtuvo que el 61% de los encuestados han participado anualmente en 1 o 2 competencias, el 29.9% de 3 a 5 competencias y un 7.8% más de 5 competencias. Con respecto a la

ubicación de la competencia el 52% de los encuestados han participado en eventos deportivos internacionales y el 27.3% han participado únicamente de campeonatos nacionales. Se concluyó que al realizar un evento deportivo de cheerdance este se puede consolidar como competidor líder en el mercado turístico deportivo, con beneficios favorables para la localidad ejecutora según los resultados obtenidos por análisis del FODA.

Esta investigación es un aporte al turismo, muestra la ejecución del instrumento con la comunidad junto con información sobre la implementación de actividades deportivas aplicables al sector, lo que hace viables a este tipo de investigaciones.

En la investigación de Vasquez (2022), en su trabajo titulado “Actividades sociales deportivas y su impacto en el desarrollo turístico del cantón Urdaneta” realizado en la Universidad Técnica de Babahoyo, se dan a conocer las actividades con las que cuenta el cantón, contribuyendo con el impacto en el desarrollo turístico de la comunidad. Entre los resultados obtenidos de la aplicación de la fórmula se encuestaron a 384 personas utilizando cuestionarios válidos y confiables con el fin de determinar las razones por las que los habitantes se han dedicado a practicar deporte. Es así que se ha obtenido como resultado que 100 personas lo realizan por diversión, 200 personas por salud, 44 personas por trabajo y 40 personas por otras cuestiones. Mediante el análisis de la información se pudo observar que las Actividades Sociales Deportivas son un pilar fundamental para el turismo, dado el aporte que constituyen al ser una de las actividades principales dentro del cantón Urdaneta.

Este trabajo constituye una ayuda importante a esta investigación puesto que provee información estadística, además de señalar los beneficios que trae a una comunidad la implementación de un plan turístico que involucre aspectos como el dar a conocer los atractivos naturales de la localidad con el fin de llamar la atención de los turistas nacionales y extranjeros para así ayudar a fortalecer la economía circular de los habitantes del sector.

Para Herrera (2020) en su trabajo de investigación titulado “Plan de animación turístico – cultural para fortalecer la identidad de las fiestas del Yamor en la ciudad de Otavalo” realizado en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ibarra, se plantea elaborar un Plan de Animación Turístico Cultural con diferentes actividades recreativas que aporten a las manifestaciones culturales autóctonas del lugar. Para ello se consideró analizar una población infinita puesto que se realizaron encuestas en varios sectores de la provincia de Imbabura aplicando un cuestionario en donde se destacaron fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas de las fiestas del Yamor. Se obtuvieron 173 argumentos positivos que se involucran con las actividades en las que se observa la riqueza cultural que posee esta celebración, además de las actividades primarias que se realizan en cada edición. Se concluyó que la animación turística debe tener política dentro de las celebraciones populares, no solo como un valor agregado puesto que esto permite generar intercambios culturales con los visitantes.

Rivera (2018) en su trabajo “Diseño de una propuesta turística de navegación para el lago de Tota como oferta de diversificación” realizado en la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia señala que el potencial que brinda el lago

Tota ubicado en Boyacá – Colombia no se está aprovechando de manera adecuada, lo que impide diversificar los servicios que ofrece el sector. La metodología utilizada consiste en un diseño axiomático que se basa en realizar un seguimiento de modo sistemático determinando las necesidades específicas de los usuarios del sector turístico para posteriormente definir variables de proceso y parámetros específicos que permitan cubrir estas necesidades y comprender como se realiza la transición entre las fases que involucran el proceso, para ello se han utilizado dominios de usuario, de función, físicos y de proceso.

Este proyecto resulta de utilidad puesto que provee herramientas basadas en el diseño de la experiencia de los visitantes en su interacción con el lugar, brinda información sobre la implementación de seguridad, atención al turista y la disminución de los efectos colaterales por el impacto ambiental que se pudiere provocar.

Salinas et al. (2018) en su trabajo “Guía de Turismo Virtual: UPerú” realizado en la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas mencionan la importancia de aprovechar las herramientas digitales y tecnológicas con que se cuenta en la actualidad para dar a conocer a los potenciales turistas la existencia de varios sitios naturales con los que cuenta Perú. Para ello se ha realizado un sondeo vía encuestas que permita detectar las demandas insatisfechas del público, mismas que indican que un 26.53% optaría por la utilización de una aplicación digital que brinde la información necesaria como distancias, clima e información necesaria sobre los lugares turísticos con que cuenta Perú.

Este trabajo brinda un aporte clave puesto que se enfoca en la utilización de

plataformas digitales que permitan una mejor conexión entre los lugares turísticos y sus potenciales visitantes. Al encontrarnos en un mundo globalizado es necesario considerar que la mayoría de la población usa como herramientas informativas sus dispositivos electrónicos. Una campaña de publicidad en redes sociales puede resultar de utilidad para atraer a los visitantes hacia el lugar que se desea potenciar.

Marco Contextual

Análisis macro

Nogueras (2020) menciona que el turismo ayuda a fortalecer la cultura y economía de una región ya que es una fuente generadora de empleo directo e indirecto, especialmente en zonas que son poco favorecidas. En la actualidad el turismo se combina con el deporte como un mercado en expansión que resulta atractivo para las personas que buscan tomar unas vacaciones activas. Ecuador posee una gran cantidad de recursos naturales que potenciados activamente por los GADM (Gobiernos Autónomos Descentralizados Municipales) permiten realizar una variedad de actividades aprovechando su naturaleza.

Análisis meso

El GADM Riobamba (2023) señala que la Sierra ecuatoriana cuenta con un gran sistema montañoso que permite a los excursionistas realizar actividades de aventura especialmente en las épocas de feriado. La ciudad de Riobamba ofrece algunas alternativas como Trekking en rutas como Polylepis, Templo Machay, Puertas al Altar, o Volcán Chimborazo. Rutas de Ciclismo en el Chimborazo, Mancomunidad,

Ricpamba – Cachaway. Escalada en las zonas del acandilado de San Juan, La Chorrera y actividades de Parapente en la Ruta de San Antonio de Guañag.

Alrededor de la provincia de Chimborazo se han realizado diferentes actividades de turismo deportivo que incentivan a varias instituciones privadas y públicas a crear proyectos deportivos llamando la atención de personas que se dedican al montañismo, enfocándose en la interpretación de actividades de animación deportiva como caminatas, juegos de tradición ancestral, encuentros culturales entre otras. El diseño de programa de animación deportiva generalmente se refleja en cabalgatas, Trekking, ciclismo de ruta, Trail running que se relacionen con la visita a lugares o atractivos patrimoniales.

Análisis micro

El GADM Guamote, (2023) promueve el turismo brindando algunas alternativas que combinan la tradición, cultura, artesanías y gastronomía autóctona del cantón. Entre los lugares que se pueden visitar constan las dunas de arena de Palmira ubicadas a 11 Km de la cabecera cantonal, la Iglesia Matriz ubicada en el barrio San Pedro del centro cantonal. Las lagunas de Atillo ubicadas a 20 Km de la cabecera cantonal y la Cueva del Luterano son sitios de interés que se pueden visitar.

Problema de investigación

Guamote es uno de los diez cantones de la provincia de Chimborazo, está localizado en la parte central del callejón interandino y es reconocido a nivel nacional e internacional por la diversidad cultural, artesanal y gastronómica que ofrece a sus

visitantes. Sin embargo, la llegada de turistas no se da en gran número a la falta de difusión de sus atractivos naturales, vías principales y accesos secundarios en mal estado que en conjunto impiden el fácil acceso al cantón y con mayor razón a la Cueva del Luterano. Esto implica que la actividad económica del sector no crezca, los atractivos del lugar no sean conocidos y el cantón no se pueda proyectar en el tiempo.

Según el catastro del cantón Guamote para el primer trimestre del 2018 se registró el ingreso de 2587 turistas, cantidad que descendió drásticamente casi en un 60% para inicios del 2022, registrando tan solo 973 visitantes. Esto puede atribuirse a varios factores como la pandemia por Covid-19 que incidió en la capacidad económica de las personas y lo lenta que ha sido su reactivación, así como también los problemas de acceso vial que presenta el Cantón.

Así mismo, el Mirador de Llamas que es otro de los atractivos que Guamote ofrece, no ha sido aprovechado adecuadamente debido a la poca o escasa información que existe del lugar, con ello el turista no conoce su localización lo que hace casi imposible llegar hasta él.

Idea a defender

Al diseñar un programa de actividades de animación turística deportiva en la Cueva del Luterano se logrará aumentar el flujo de visitas por parte de los turistas locales, nacionales y extranjeros, lo que ayudará de manera exponencial a mejorar la calidad socio-económica de los habitantes del sector dedicados a la actividad turística.

Objeto de estudio y campo de acción

Objeto de estudio

En la cueva del Luterano se va a realizar la presente investigación se fundamentará el diseño de programa de turismo deportivo.

Campo de acción

Su desarrollo se realizará en la cueva del Luterano del cantón Guamote provincia de Chimborazo.

Justificación

El diseño de programa de actividades de animación de turismo deportivo para la reactivación del Cantón Guamote se genera a partir de la necesidad socio económica de mejorar la economía circular de la zona generando empleo directo e indirecto mediante el aprovechamiento de los recursos naturales que esta ofrece. Un mayor flujo de turistas direccionado hacia Guamote, especialmente hacia la Cueva del Luterano permitirá a los habitantes del cantón mejorar potencialmente sus ingresos y su capacidad adquisitiva al realizar un intercambio de bienes o servicios con los visitantes.

Desde el punto de vista académico el mayor ingreso de turistas a la región permitiría que se extiendan estudios y publicaciones de nivel internacional que den a conocer los recursos de la zona como su gastronomía autóctona, artesanías tradicionales, sitios aptos para la práctica de deportes extremos. Esto junto con el aprovechamiento de la tecnología actual, las redes sociales, plataformas digitales entre otros recursos informáticos como el internet ayudarán a que la información turística del sector se difunda a nivel global.

Objetivos

Objetivo General

Diseñar un programa de actividades de animación turística deportiva mediante el análisis de los espacios y recursos para ofrecerles a los turistas un lugar seguro y al mismo tiempo brindarles una experiencia única.

Objetivos Específicos

- Fundamentar teórica, conceptual y legalmente las actividades de animación deportiva como programa turístico aplicable.
- Diagnosticar el mercado recreativo de la cueva de Luterano al que se ofertará el producto de animación de turismo deportivo.
- Desarrollar un programa de actividades que se adapten a la modalidad de animación deportiva de acuerdo al sitio seleccionado que permitan satisfacer las necesidades de cada uno de los turistas.

Síntesis de la introducción

En la primera parte se ha identificado el problema central de la falta de promoción en el mercado debido al mal manejo del lugar, por la cual uno de los objetivos es lograr que el mercado turístico llegue al sector de manera exitosa y lograr solucionar el mal uso del atractivo brindando un excelente servicio al cliente, es importante mencionar que con este trabajo se ayudará a la población a generar más ingresos económicos y aumentando el flujo de turistas en la zona.

CAPÍTULO I: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Análisis del campo de investigación

Antecedentes históricos

La leyenda que hoy en día se ha convertido en un lugar turístico atractivo y de mucha relevancia para los investigadores y la población se desarrolló entre los años 1571 y 1575, dónde el protagonista, el doctor Sibelius Luther de origen húngaro y aproximadamente 40 años (huyo de su país después de haber asesinado a su hermano, tras encontrarlo con su esposa en un acto de infidelidad). Desde entonces este hombre llamó la atención de los habitantes de la zona por sus diversas costumbres, su apariencia y léxico (Maggi, 2018).

Según Salguero (2021) en su artículo de reflexión “Lectura del Escudo de Riobamba a través de la heráldica y la emblemática” menciona como el Padre Juan de Velasco en su escrito La villa de San Pedro de Riobamba de 1620 junto con Federico Gonzáles Suárez han diversificado a través del tiempo la historia del hombre que huyó de Europa por motivo de un asesinato pasional.

Señala que el doctor Sibelius Luther vivía en los alrededores de Guamote, lo cual se acercaba a las aldeas de Riobamba a pedir cariñitos para subsistir (limosna) sin inculcar la palabra de dios, es decir pedía limosna como un hecho de supervivencia sin tener claro la palabra del espíritu santo, cómo era costumbre de la época. Desde aquí al hombre lo estaba señalando como una persona rara.

Por otro parte el suceso que empeoró la situación de Sibelius Luther ocurrió

en la misa solemne en honor a San Pedro, cuando el sacerdote levantaba la hostia, el hombre le arrebató de las manos dicho elemento y lo lanzó al suelo, diciéndole que no volverá a consagrar otra vez mientras trataba de herirlo con un arma blanca. Esto despertó la ira de los caballeros y los habitantes que alzaron sus espadas ajusticiando al extranjero. La muerte del hombre resultó en un análisis de su comportamiento concluyendo que este hombre era un fanático de Lutero, lo que lo hacía sentir con el deber de profanar el sacramento (Pérez, 2020).

Análisis de la zona de estudio

Figura 1.

Ubicación de la cueva del Lutherano



Nota: Ubicación geográfica de la cueva del Lutherano. **Fuente:** (GoogleMaps, 2023)

La Cueva del Lutherano está ubicada a 1km del pueblo de Guamote frente al sitio denominado Puente Negro, en la parte alta del margen derecho del río Guamote. Esta cueva ha sido una parte importante para los historiadores e investigadores porque dentro de ella habitó el místico personaje Sibelius Luther, del cual su cabeza

atravesada por dos espadas se encuentra representada en el escudo de armas de Riobamba y Guamote, haciendo que su leyenda permanezca latente entre sus habitantes (Maggi, 2018).

Relieve

Son las diferentes formas que adopta la superficie terrestre y acuática debido a factores endógenos y exógenos que cambian la estructura de la superficie y de las zonas geográficas de un determinado país, ciudad o el mundo entero.

El Cantón Guamote en su mayor extensión presenta un relieve de influencia por la Cordillera de los Andes, Oriental y Occidental que atraviesan toda la provincia de Chimborazo con un área aproximada de 626.8 kilómetros cuadrados. La zona está formada por rocas volcánicas que se encuentran principalmente en valles, picos glaciares y cadenas montañosas (Castillo, 2019).

Componentes biofísicos

El Cantón Guamote tiene una superficie total de 1.221,8 kilómetros cuadrados, lo que representa el 18,5% de la superficie total de la provincia de Chimborazo. Su altura oscila entre los 2.600 - 4500 msnm y la temperatura promedio es de 12 °C y la humedad relativa se encuentra en un promedio del 80% (GAD Guamote, 2019).

Como referencia, Guamote se encuentra aproximadamente a las siguientes distancias:

- A 256 Km de Quito, 4h 00min
- A 223 Km de Guayaquil, 3h 45min

- A 213 Km de Cuenca, 3h 35min
- A 52 Km de Riobamba, 1h 00min

Flora

La flora del cantón Guamote cuenta con una alta variedad de plantas como: paja oreja de venado, yagual, chuquiragua, cola de caballo, quichua, arrayan, totora, valeriana, chuquiragua o flor de páramo, chocho de páramo, lupinas, escobas y cabuyos, clasificada en la categoría A. También se pueden encontrar algunas hiervas medicinales; tipo, menta, diente de león y poleo (GAD Guamote, 2019).

Fauna

En la zona se puede observar diferentes tipos de animales de paramo como las lagartijas, lobos, colibrí (azul), golondrinas negras, guarros, conejos de paramo, zorros, venado, quilico, perdiz, curiquingue, gligle, codorniz, guarro, gallina, paloma, pavo, ganso, caballo, chivos, alpacas, raposa, chucuri, ratón, sapo, picaflor, tórtola, picaflor, y mirlo (GAD Guamote, 2019).

Gastronomía

En el cantón Guamote se disfruta de una exquisita gastronomía típica como es la sopa de granos como el maíz, habas, chochos o arvejas, así también está el locro de papa, mellocos, entre otros que se pueden degustar en los distintos sitios gastronómicos distribuidos por todo el Cantón. En las fiestas del cantón se degustan platos exóticos como el hornado de cerdo en leña, locro de cuy, papas con cuy y salsa de maní

acompañados de sus famosos postres como el dulce de guayaba y el manjar de leche (GAD Guamote, 2019).

Economía del sector

La producción en el campo es apoyada por el núcleo de la familia, donde las personas en sus hogares tienden a cultivar una variedad de cultivos, algunos para la venta y otros para consumo interno de sus hogares. Entre los productos que la zona ofrece se puede mencionar la papa, cebada, fréjol, cebolla blanca y morada, quinua, mashua, melloco, maíz, entre otros.

Fundamentación Conceptual

Animación turística

Tiene como objetivo lograr que los clientes disfruten, se entretengan obteniendo una experiencia de nivel placentero mientras realizan una determinada actividad de ocio. Para ello quienes estén encargados de realizar estas actividades deben encontrarse adecuadamente capacitados (Monteagudo, 2020).

Deporte

Es una actividad física que implica el movimiento del cuerpo humano, engloba una gran variedad de manifestaciones en diferentes grupos de nuestra sociedad, por ello, en los últimos años la industria del deporte ha sido vista y considerada como un grupo diverso que brinda actividades recreativas, representaciones, educación, entretenimiento, bienes y servicios en general con el fin de obtener resultados

favorables en la salud, además de actividades recreativas y físicas, competencias y recreación (Robles, et al., 2009).

Programa

Es un servicio que se ofrece al turista que puede analizarse desde un punto de vista macro como un producto que incluye un destino mientras a nivel micro representa un conjunto de servicios ofertados por una empresa especializada en turismo que incluyen sub productos como alojamiento, movilización, alimentación entre otros servicios (Mercado, 2020).

Turismo

Es un conjunto de relaciones y fenómenos resultantes del movimiento y permanencia temporal de personas, en otras palabras, el turismo viene ser la parte fundamental del ingreso de un país, debido al movimiento continuo y contraste de las personas que residen y no en un lugar determinado (Universidad Murcia, 2016).

El turismo no es solo viajar, sino que esta encaminado en el conjunto de los factores económicos, ambientales, jurídicos, culturales, entre otros.

Fundamentación Técnica y/o Tecnológica

Animación Turística

La Organización Mundial del Turismo - OMT (2020), entiende por turismo “cualquier actividad realizada dentro de un grupo, comunidad o entorno que promueva la comunicación y la vida social”. En otras palabras, es un conjunto de estrategias y acciones que realizan una o varias personas para reproducirse, comunicarse e interactuar con adultos y niños. En este sentido, son organizadas y

promovidas por los empleados de las instalaciones turísticas, como los hoteles, con el objetivo de crear un ambiente agradable, entretenido y gratificante para los clientes o turistas en el tiempo libre.

A su vez la animación turística es una profesión joven en la industria hotelera, tiene una gran responsabilidad en el desarrollo de valores y habilidades de transferibilidad afines a las personas que participan y disfrutan de ella, su objetivo principal es lograr un disfrute y relajación placentera para los clientes y quienes requieran pasar su tiempo libre; por lo tanto, los encargados de realizar esta actividad deben tener características que, además de la diversión aseguren el logro de nuevas formas de socialización del cliente (Yatzel, 2011).

En este sentido la animación turística está encaminado a contribuir al fortalecimiento y enriquecer el turismo sostenible de manera eficiente y eficaz, a su vez incrementar las relaciones personales, experiencias, comunicación constante y comercio internacional. Así también, la animación turística necesita una orientación y protección de recursos, gestión del transporte, ambiente, control del ser humano y los diversos factores que hacen posible que comunidades, hoteles, paisajes y resort tengan variedad en opciones de entretenimiento con el fin de proporcionar una buena atención, experiencias y anécdotas agradables a los turísticas (López, 2016).

Tipos de animación turística. Según González (2021) entre los tipos de animación turista se detallan los siguientes representados en la Figura 2.

Figura 2.

Tipos de animación turística



Nota. Tipos de animación turística más comunes. **Fuente:** (González, 2021)

Animación turística participativa. Este tipo de animación es perfecta para clientes que quieren sentirse activos y participar en actividades regulares, donde se puede incluir danza, deportes, juegos tradicionales, juegos de mesa o artes y oficios en dicho entretenimiento turístico (González, 2021).

Animación turística contemplativa. Este tipo de animación funciona bien para las personas a las que les gusta ser participativas, estas actividades incluyen asistir a un festival o baile tradicional, ver productos locales, asistir a un espectáculo de magia de un festival deportivo.

Animación sociocultural para la tercera edad. Se utiliza como una estrategia para mejorar de manera progresiva la calidad de vida de los adultos mayores que se encuentran en situación de dependencia, solos o abandonados; estas actividades pueden realizarse en cualquier espacio donde se lleve a cabo el diario vivir del adulto mayor ya sea en su domicilio, centros de estadía o residencias de acogida (Deportae, 2022).

Animación turística en cruceros. El turismo de cruceros se ha vuelto más popular en los últimos años, lo que lo convierte en una atractiva oportunidad profesional, como operador de cruceros se puede disfrutar de casi los mismos tipos de entretenimiento disponibles en tierra.

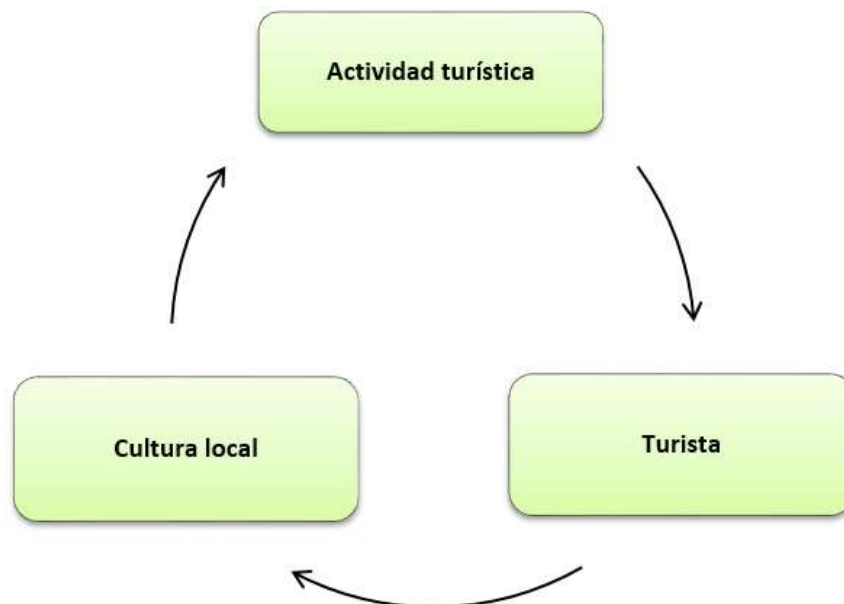
Animación deportiva. Se trata de un tipo de recreación deportiva para personas con cierto nivel de estructura competitiva y capacidad física, que deseen participar en actividades que requieran esfuerzo físico y mental; dentro de este concepto también se encuentra la fotografía deportiva que ayuda a mantener una buena condición física mientras se desarrollan relaciones sociales a través de las competencias.

Componentes de la animación turística

Según Pereyra (2022), los componentes de animación turística se pueden observar en la Figura 3.

Figura 3.

Componentes de la animación turística



Nota: Componentes que ayudan a obtener una animación turística efectiva y proactiva.

Fuente: (Pereyra, 2022)

Actividad turística. Son las actividades destinadas a brindar al turista la oportunidad de pasar el tiempo de ocio y/o vacaciones en un ambiente acogedor, agradable, dinámico, hermoso, incluyendo una alta gama de actividades de las que puede formar parte activa y pasiva a la vez, es decir que el turística pueda disfrutar de un sin número de actividades para el bienestar físico, emocional, sentimental, entre otras.

Turista. Un turista es una persona o individuo que viaja a un lugar determinado de manera temporal o remota, con el fin de pasar un tiempo agradable que le permita realizar actividades de tipo recreativas, dinámicas, culturales, medicas, culinarias, científicas, ambientales, arqueológicas, religiosos entre otras.

Cultura local. Es la cultura que se desarrolla en pequeños espacios territoriales, donde las personas comparten características y costumbres comunes ligadas a la religión, la moral, la ley, el protocolo, entre otros.

Etapas de la animación turística

Flores (2017) manifiesta que la animación turística se encuentra formada por las cinco etapas que se mencionan a continuación:

Primera etapa, Boom turístico. Controla las plazas, así como los precios. Se enfocaba en contratar trabajadores que posean la misma nacionalidad que los clientes donde no era necesario formarlos o entrenarlos.

Segunda etapa, Servicio. Para 1978 se la veía como un servicio dando paso a la creación del departamento de animación encargado de buscar la profesionalización y expansión de empresas de animación tomándolo como un departamento que forma parte de los hoteles o sitios de alojamiento.

Tercera etapa, Segundo boom turístico. Las empresas de animación toman más fuerza, se diversifica la oferta consolidando al director y al departamento.

Cuarta etapa, Crisis turística. Tras la guerra del golfo el sector turístico entra en crisis, se diversifican los productos y se especializa a los profesionales en el área. Las empresas de animación turística toman un plus.

Quinta etapa, Crisis del producto. Es una etapa difícil en la que hay crisis en el sector de recursos humanos, los sueldos son bajos, la especialización baja de nivel.

La cronología de estas etapas se puede observar en la Figura 4.

Figura 4.*Cronología de la animación turística**Nota: Fases de la animación turística. Fuente: (Flores, 2017)****Turismo deportivo***

El turismo deportivo consiste en realizar un viaje fuera de la zona de confort de la persona para observar o participar de eventos de carácter deportivo con fines recreativos (no comerciales). Este turismo se ha considerado históricamente como una de las causas más antiguas de desplazamiento masivo de personas (Moreno, 2022).

En síntesis, el turismo deportivo implica viajar a un lugar con la intención de recrearse observando o participando en diferentes actividades acordes a los gustos del turista.

El turismo deportivo son viajes para presenciar un evento o para practicar deportes, donde a veces la distancia supera los miles de kilómetros, considerando que cuanto más cobertura mediática del evento en el escenario internacional, mayor será el potencial de

desplazamiento masivo; en este tipo de turismo es la idea de la globalización. La reducción de los costes de transporte y la irrupción del deporte como fenómeno mundial se han convertido en los factores determinantes que permiten hablar de este tipo en la actualidad. Las actividades deportivas son una buena opción para aquellos que quieren distraerse (EAE Business School, 2020).

Tipos de turismo deportivo

Según UE (2022), menciona que el turismo deportivo esta segregado en tres tipos:

- **El turismo deportivo pasivo y de eventos públicos:** Este tipo de turismo deportivo se enfoca en ir a un destino con el propósito de ver un evento o torneo en lugar de participar en él. Los eventos deportivos pueden ser de cualquier tamaño y rango, incluidos los de aficionados. Por ejemplo, observar un amigo o familiar correr una maratón.
- **El turismo deportivo activo y participativo:** El turismo deportivo activo es cuando una persona viaja para participar activamente en un deporte de su elección dónde la práctica del deporte es una parte importante de la experiencia de su viaje.
- **Nostalgia tourism:** El turismo deportivo nostálgico es visitar atracciones turísticas famosas relacionadas con el deporte. Este tipo de tour incluye la visita a un museo o una exposición

Fundamentación Legal

En la presente investigación se presentarán las distintas leyes y reglamentos que inculcan el ámbito de turismo como una ventaja competitiva de manera personal, nacional, local e internacional, dado que en la actualidad el turismo se ha convertido en una parte fundamental en todo el globo puesto que los ingresos que se generan por este concepto permiten el acceso a un desarrollo sostenible eficiente y eficaz.

Ley del turismo

La presente ley tiene por objeto definir el marco jurídico que rige la promoción, desarrollo y regulación de la industria turística; poderes del estado, obligaciones e intereses de proveedores y usuarios; el turismo es la realización de cualquier actividad que implique movimiento de personas que se dirijan a diferentes locaciones o a su lugar de residencia habitual sin intención de apaciguar continuamente sobre ellos (Ley Turismo 97, 2020, Art. 1)

Así mismo se tienen principios fundamentales del turismo que ayudan a conocer el impacto en la sociedad como son: la iniciativa privada como pilar fundamental del sector; con su contribución mediante la inversión directa, la generación de empleo y promoción nacional e internacional; la participación de los gobiernos provincial y cantonal para impulsar y apoyar el desarrollo turístico, dentro del marco de la descentralización; el fomento de la infraestructura nacional y el mejoramiento de los servicios públicos básicos para garantizar la adecuada satisfacción de los turistas; la conservación permanente de los recursos naturales y

culturales del país y la iniciativa y participación comunitaria indígena, campesina, montubia o afro ecuatoriana, con su cultura y tradiciones preservando su identidad, protegiendo su ecosistema y participando en la prestación de servicios turísticos (Ley Turismo 97, 2020, Art. 2)

Por su parte un registro de visitantes consistente en el registro que lleva un proveedor de servicios de viaje, persona natural o jurídica antes de iniciar su actividad turística. Los viajes deben cumplir con los requisitos establecidos en las disposiciones establecidas por la ley, así como el asignarles una clasificación y categoría apropiada.

Cuando la comunidad local está organizada y capacitada por el Ministerio de Turismo para brindar estos servicios los turistas recibirán estos beneficios en igualdad de condiciones permitiendo que las actividades se desarrollen con normalidad, sin exclusividad y donde se presten los servicios requeridos cumpliendo las disposiciones legales pertinentes (Ley Turismo 97, 2020, Art. 12)

Síntesis del capítulo

Dentro de este primer capítulo se establece la fundamentación teórica de la investigación, es decir la recopilación de la diferente información proporcionada por investigadores del tema con los que se abarcaron principalmente los antecedentes históricos como los hallazgos y los distintos componentes que presenta la investigación. Adicionalmente, los antecedentes históricos guardan mucha relación con los objetivos de la investigación, la justificación, el objeto de estudio y el campo de acción del tema. Así mismo en esta parte del capítulo se fundamenta la correlación

de ideas y los antecedentes investigativos.

Seguido de la fundamentación contextual donde se identificó los principales términos claves del trabajo investigativo, además del desarrollo sistemático y organizado de un conjunto de ideas, conceptos, fundamentos y teorías en las que la investigación se sustenta junto con la comprensión de los puntos de vista o enfoques adoptados por el investigador puesto que a partir de ellos se realiza la interpretación de los resultados. La elaboración de la fundamentación o marco contextual esta dado bajo críticas personales y el análisis de las ideas de otros investigadores con el fin de obtener un mayor volumen de información.

La fundamentación técnica y tecnología hace referencia al marco teórico donde se establece la investigación exhaustiva de las variables de estudio, además de identificar las fuentes primarias y secundarias en las que se basa la investigación y su diseño ampliando la descripción del tema e integrando la teoría con la investigación y los elementos estudiados. Así mismo el marco teórico está encaminado con los objetivos, el objeto y el campo de acción de la investigación, además de correlaciones del tema como las distintas ideas y criterios investigativos.

Finalmente se tiene la parte legal, donde se señalan las principales leyes y disposiciones legales que involucra la investigación, como la Ley de Turismo. Es importante resaltar que dentro de esta parte del capítulo se fundamentan los principales artículos que hacen posible la esencia del turismo y del tema el cual se está abarcando.

CAPÍTULO II: DIAGNÓSTICO

Tipos de investigación

Investigación explorativa

Consiste en un estudio que se encarga de buscar información sobre los aspectos generales de un tema determinado del cual se tiene poco o nulo conocimiento sobre los cuales no resulte sencillo formular una hipótesis debido al escaso estudio que posee el tema para mediante su desarrollo convertir la investigación en el eslabón de un proyecto de mayor escala a futuro (Tesis y másters, 2020).

Por su parte Euroinnova (2023) señala que este método se utiliza cuando la investigación aborda un tema del cual no se tiene mucha información debida a la poca atención que se le ha prestado o a la única existencia de guías de un determinado tema que no aportan de gran manera a la investigación. El método se ejecuta de tal manera que destaque lo más esencial del problema de estudio para hallar los procesos que se deben seguir para alcanzar el objetivo planteado.

Mientras tanto que Velázquez (2020) indica que esta investigación es un método flexible si se lo relaciona con otras técnicas de estudio, aunque implica que el investigador corra riesgos, tenga mucha paciencia y sea perceptivo puesto que el método se utiliza cuando un problema se encuentra bajo circunstancias no definidas por lo que es necesario estudiarlo para tener un mayor y mejor acercamiento hacia el a pesar de no ser concluyente debido a la falta de información previa

Investigación de campo

Este método de investigación se encarga de recopilar datos nuevos de diferentes fuentes primarias de información que permitan cumplir con un objetivo determinado y consiste en reunir información de tipo cualitativa que ayude a comprender e interactuar con el entorno del tema de investigación; a su vez el término “de campo” hace referencia a que el proceso se realiza en el lugar de los acontecimientos que se desean investigar (QuestionPro, 2020).

Así también la UAPA (2023) menciona que esta técnica se aplica de manera directa con las personas o situaciones en las que ocurrió o sucede el evento objeto de estudio puesto que su propósito principal es el de recolectar información de fuentes de primera mano mediante la aplicación de varios instrumentos diseñados con anticipación como es el caso de las encuestas, las entrevistas, entre otras.

Figura 5.

Pasos para realizar una investigación de campo



Not: Pasos a considerar para levantamiento de campo. **Fuente:** (QuestionPro, 2020)

Método descriptivo

Aspasia (2023) menciona que se basa en describir cuál es el estado o comportamiento de las variables o parámetros que intervienen en una investigación. Entre las características de este método se puede señalar que es cuantitativo y concluyente que puede ser analizado con apoyo de la estadística para buscar una determinada tendencia. Adicionalmente se lo puede emplear para establecer ciertas características propias de la muestra o comprar información o resultados obtenidos.

El método utilizado para esta propuesta es de tipo investigativo exploratorio puesto que le permite conocer al guía y a los visitantes la estrategia de socialización de la animación y su impacto con el desarrollo de actividades sociales y deportivas.

Fernández (2020) señala que son un conjunto de herramientas como muestreo, cuestionarios, entrevistas o estudios de casos que se utilizan para obtener información por medio de la investigación y poder analizarla posteriormente. Existen dos métodos investigativos, cuantitativo y cualitativo.

Métodos de investigación

Método cuantitativo. Esta investigación posee un enfoque cuantitativo ya que a través de la encuesta aplicada a los turistas del lugar se pueden analizar sus resultados para expresarlos de manera estadística debido a que el método tiene por objetivo comparar un conjunto de datos numéricos validando que tan seguros son. Este análisis utiliza estadística descriptiva, inferencial o multivariada.

Método cualitativo. Su aplicación permite comprender de mejor manera los resultados de la encuesta realizada; científicamente estos métodos son confiables y se pueden aplicar en diferentes lugares brindando siempre los mismos resultados.

Este trabajo usa el método cuantitativo para analizar las cifras estadísticas referentes al flujo de turistas hacia la Cueva del Luterano en los últimos años y con los resultados poder tomar decisiones importantes para la elaboración de la guía.

Así mismo el método cualitativo será de utilidad al momento de realizar un análisis detallado de los sitios donde se realizan actividades de tipo social y deportivo considerando también el impacto que estas tienen sobre el desarrollo del turismo en el Cantón Guamote.

Técnicas e instrumentos de investigación.

Encuesta

Se la utiliza como la técnica principal de recopilación de información con los turistas de manera que se pueda conocer más de cerca su percepción sobre el lugar de interés y mediante el análisis de sus respuestas diseñar un programa turístico adecuado, acorde a sus necesidades. Para lograr este objetivo se plantea realizar un cuestionario de 09 preguntas (Ver Anexo 2) con opciones de respuesta múltiple, preguntas de control que sean relevantes y referentes a la ruta de los Guamutis.

Universo

Representa un conjunto de elementos que comparten ciertas características en común y que puede ser finito o infinito. Se habla de un universo o población finito cuando

los elementos de la muestra se pueden cuantificar en número, mientras que una población infinita implica que los elementos de este conjunto no son cuantificables en número (Espinoza, 2016).

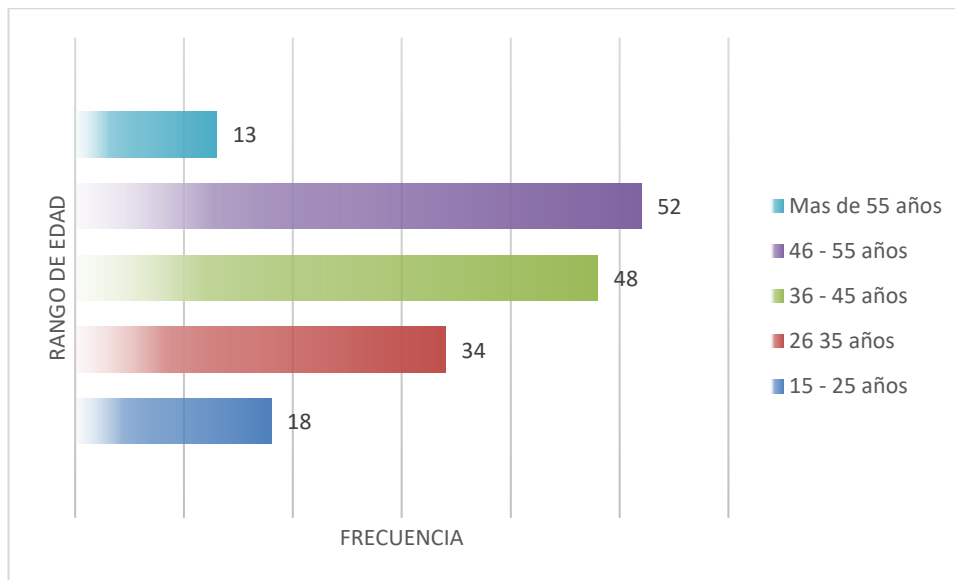
Según la información proporcionada por la mesa de turismo del cantón Guamote para 2019 se registró un ingreso de 15227 turistas nacionales y 1134 turistas extranjeros, de tal manera que en un estudio de muestreo realizado por Pucha (2019) a un total de 165 visitantes nacionales que realizaron actividades referentes al turismo con los detalles que se presentan a continuación.

Figura 6.

Porcentaje de demanda turística entre finales 2018 e inicios 2019

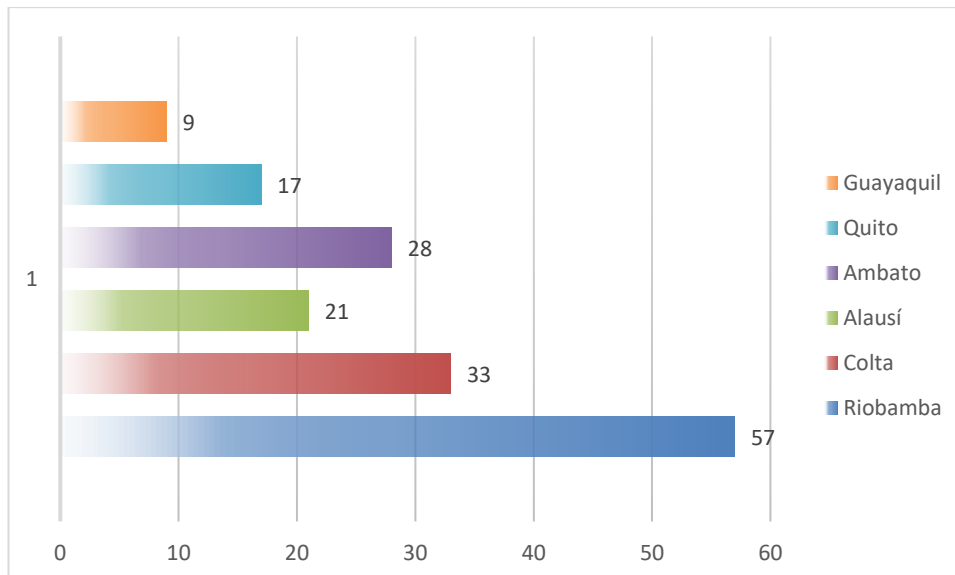


Fuente: (Pucha, 2019)

Figura 7.*Frecuencia de la edad de los visitantes*

Nota: La gráfica indica los rangos de edad en los que se encuentran los turistas que visitan Guamote en el período.

Fuente: (Pucha, 2019)

Figura 8.*Procedencia de los turistas*

Nota: La gráfica indica los lugares de procedencia de los turistas nacionales que ingresaron al Cantón Guamote con fines turísticos. **Fuente:** (Pucha, 2019)

Con base en esta información se considera un universo finito de 165 turistas

entre nacionales y extranjeros, por lo tanto:

$N = \text{muestra total o universo} = 165$

$E = \text{margen de error admisible}$

Muestra. menciona que la muestra estadística es un proceso de tipo analítico que permite obtener información estadística de un determinado fenómeno de estudio a partir del análisis de información parcial pero que sea significativa (2023).

Entre las características de la muestra se tiene

- Obtener información confiable, útil y real.
- Optimización de tiempo y recursos.
- Contiene información representativa.

La fórmula de la muestra para una población finita está establecida por:

$$n = \frac{K^2 Z_{\alpha}^2 pq}{d^2(N - 1) + Z_{\alpha}^2 pq}$$

Dónde:

n = tamaño de la muestra buscada

N = tamaño de la población o universo

Z = Parámetro de nivel de confianza de la muestra

e = error estimado aceptado

p = probabilidad de ocurrencia del evento en estudio

$q = (1 - p)$ = probabilidad de no ocurrencia del evento en estudio.

$$n = \frac{(1,96)^2(0,90)(0,10) * 45153}{(0,05)^2(45153 - 1) + (1,96)^2(0,90)(0,10)}$$

$$n = \frac{0,345744 * 45153}{112,88 + 0,345744}$$

$$n = \frac{15611,38}{113.23}$$

$$n = 137,87$$

Para este proyecto se ha considerado realizar un sondeo de opinión mediante la aplicación de un muestreo probabilístico aleatorio enfocado en una población finita por lo que se utilizó la siguiente fórmula. La muestra a analizar es de 139 personas de la Comunidad de Guamote.

Muestreo probabilístico. Es uno de los métodos de muestreo que se refiere al estudio de grupos de número pequeño en una población utilizando una selección de tipo aleatoria y se caracteriza por que cada integrante de la población tenga la misma probabilidad de ser tomado en cuenta. Por ejemplo, si se posee una población finita de 300 personas, cada una de ellas tendría 1/300 como probabilidad de salir favorecida en la selección (Ortega, 2023).

Muestreo simple. Es una técnica en la que cada uno de los elementos de un conjunto o universo tienen una probabilidad idéntica de que se seleccionen, es una analogía a un sorteo entre los elementos, es decir su selección depende del azar (Ochoa, 2015).

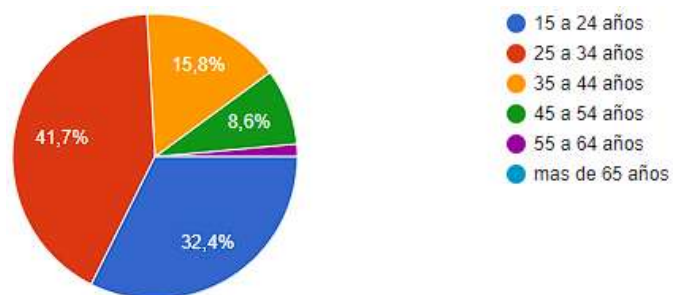
Presentación gráfica, análisis e interpretación de resultados obtenidos

A continuación, se muestra en detalle cada pregunta de la encuesta realizada con sus respectivos resultados y análisis.

P1. Indique su rango de edad

Figura 9.

Resultados encuesta P1



Análisis e interpretación

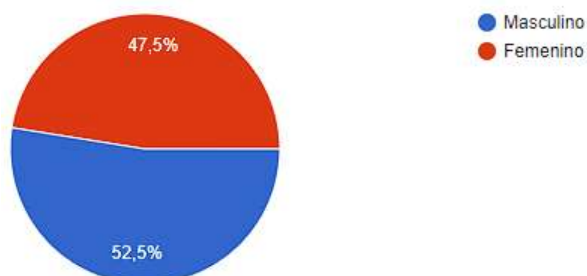
De una muestra total de 139 encuestados, el 41.7% se encuentra en un rango de edad entre 25 a 34 años, un 32.4% se encuentra entre los 15 a 24 años, rangos que se pueden considerar turísticamente activa, porcentajes menores de 15.8% y 8.6% reflejan un rango de edad entre 35 y 54 años de edad respectivamente.

Estos datos resultan interesantes pues en su mayoría la encuesta la realiza un público relativamente joven al que le interesa conocer nuevos lugares turísticos, visitarlos y promocionarlos mediante el uso de sus redes sociales, lo que de manera indirecta beneficia a la zona.

P2. Indique su género

Figura 10.

Resultados encuesta P2



Análisis e interpretación

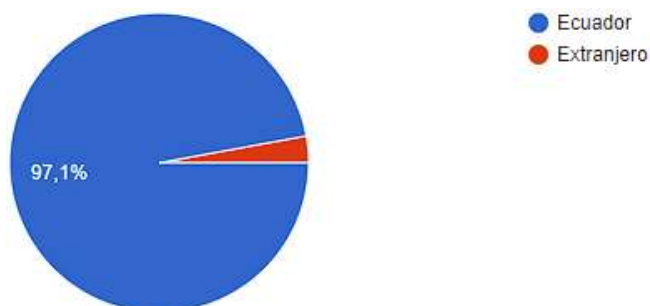
Del total de encuestados, un 52.5% corresponde a un público masculino (73 hombres)

mientras un 47.5% corresponde a un público femenino (66 mujeres).

P3. Indique el lugar de su procedencia

Figura 11.

Resultados encuesta P3



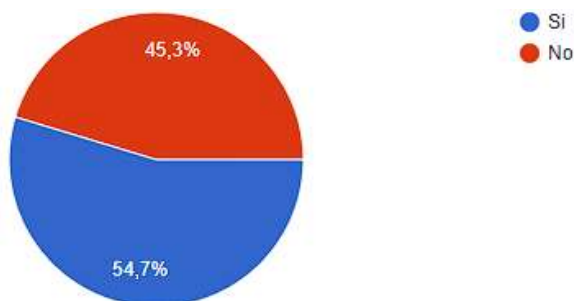
Análisis e interpretación

El 97.1% correspondiente a 139 encuestados son turistas nacionales, lo que permite conocer mucho más de cerca las expectativas turísticas de los ecuatorianos, considerando también las opiniones emitidas por los extranjeros.

P4. ¿Conoce usted Guamote?

Figura 12.

Resultados encuesta P4



Análisis e interpretación

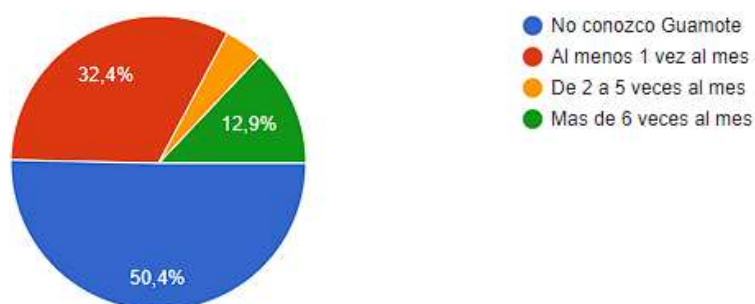
Un 54.7% de encuestados mencionan no conocer Guamote, mientras una cifra bastante cercana del 45.3% menciona en cuanto a la publicidad turística del Cantón, mejorar el marketing para la atracción de turistas nacionales y extranjeros.

Campañas de promoción de los atractivos turísticos que Guamote ofrece deben ser considerados, especialmente para el turista ajeno a la provincia de Chimborazo que por su distancia tiene una alta probabilidad de no conocer la ubicación del Cantón, mucho menos el de sus atractivos turísticos.

P5. ¿Con qué frecuencia visita Guamote?

Figura 13.

Resultados encuesta P5



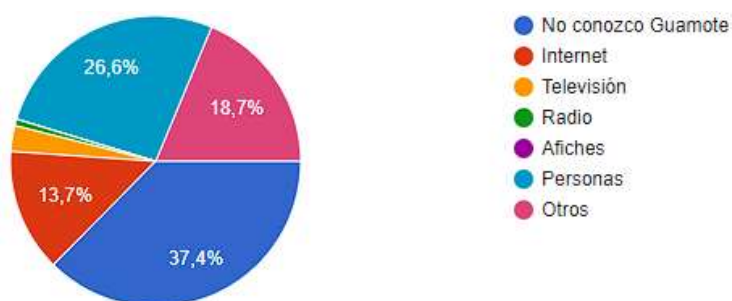
Análisis e interpretación

Un 50,4% de encuestados menciona no conoce Guamote, a continuación, una mayoría del 32,4% indica viajar por lo menos una vez al mes, un 12,9% viaja más de seis veces al mes, lo que demuestra que las visitas al Cantón no son tan frecuentes por parte de las personas que viven en zonas alejadas a Guamote.

P6. ¿Elija a través de que medios informativos conoció a Guamote?

Figura 14.

Resultados encuesta P6



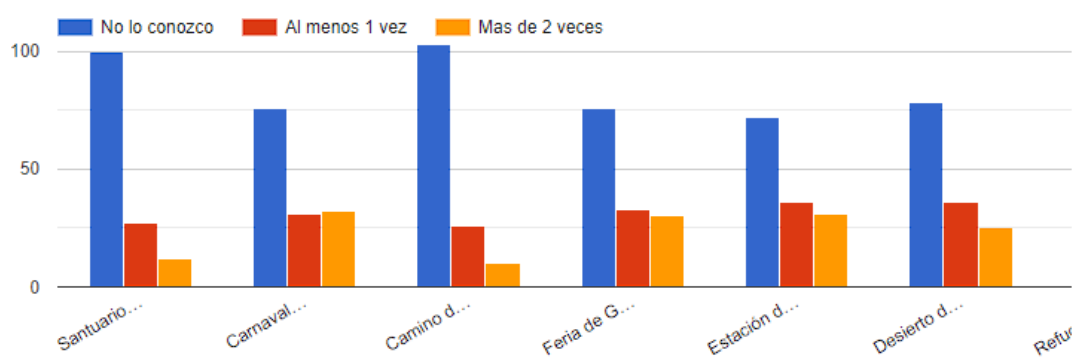
Análisis e interpretación

Del total de encuestados un 37.4% no conoce Guamote, del porcentaje restante una mayoría del 26.6% indica que conoce información de Guamote por referencias personales de terceros, le sigue un 18.7% que menciona que conoce Guamote mediante publicidad variada y un 13.7% lo ha hecho por internet.

P7. ¿Qué sitios turísticos ha visitado en Guamote?

Figura 15.

Resultados encuesta P7



Análisis e interpretación

27 personas encuestadas indican haber visitado al menos una vez el Santuario de Guamote mientras que 12 personas lo han hecho más de dos veces; para las festividades de carnaval 31 personas han visitado el Cantón al menos una vez, mientras que 32 personas lo han hecho más de 2 veces; en el caso del camino del Inca 26 encuestados mencionan haberlo visitado al menos una vez mientras 10 personas

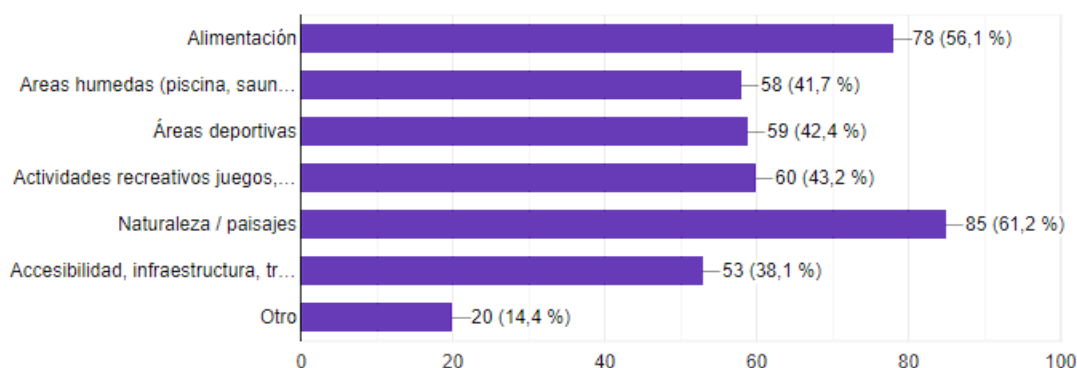
indican haber acudido en más de dos ocasiones.

En lo que a la Feria de Guamote corresponde, 33 encuestados mencionan haberla visitado al menos una vez, mientras que 30 encuestados señalan haber asistido más de dos veces; en el caso de la estación del tren, 36 encuestados han acudido al menos una vez, mientras que 31 personas afirman haberlo hecho en más de dos ocasiones; el Desierto de Palmira, un lugar que ha ganado visitantes en los últimos años ha sido visitado al menos una vez por 36 encuestados, mientras que, 25 personas lo han hecho más de dos veces. En este caso, la estación del tren y el desierto de Palmira son los sitios de mayor concurrencia por parte de los turistas nacionales y extranjeros, lo que invita a que estos lugares mejoren su atractivo con la finalidad de atraer mayor cantidad de turistas.

P8. ¿Indique que servicios adicionales buscaría en Guamote?

Figura 16.

Resultados encuesta P8



Análisis e interpretación

Un alto porcentaje del 61.2% de encuestados mencionan que la parte que les interesaría conocer en el Cantón se relaciona con la naturaleza o los paisajes, le sigue

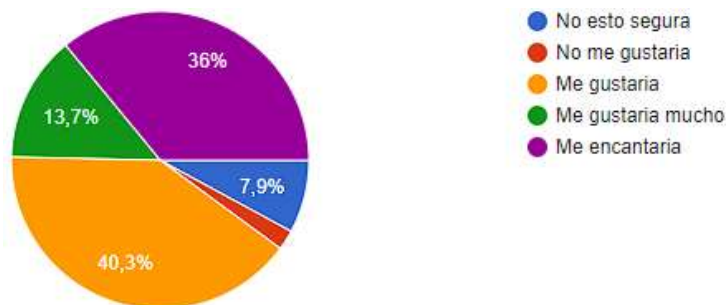
un 56.1% a quien le interesa la gastronomía local y un 43.2% las actividades recreativas. El porcentaje faltante se reparte entre las áreas húmedas, áreas deportivas y otros.

Esto permite comprender que el turista busca espacios verdes en los que pueda sentirse tranquilo, en libertad de disfrutar de la belleza natural de la zona, por ello se deben adecuar las áreas verdes para que no solo sean de tránsito, sino más bien resulten un recurso turístico a explotar.

P9. ¿Le gustaría conocer la cueva del Luterano?

Figura 17.

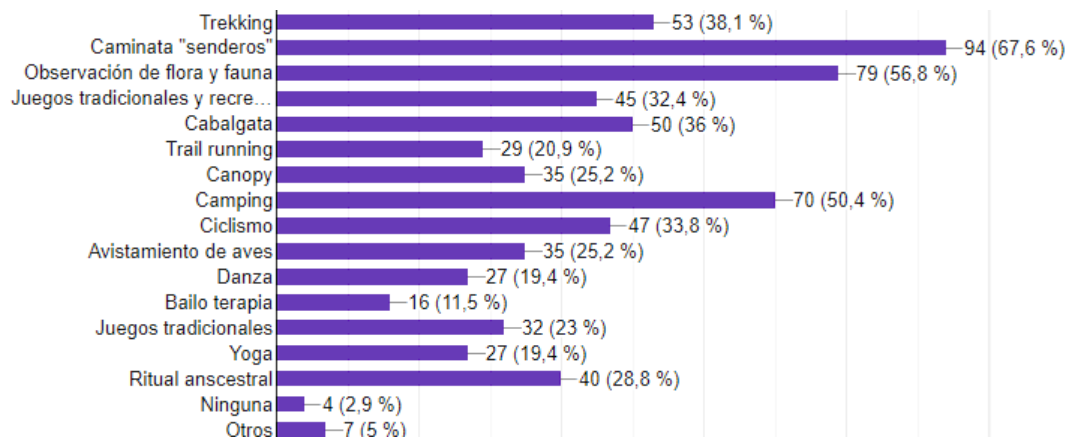
Resultados encuesta P9



Análisis e interpretación

En su mayoría, un 40.3% menciona que le gustaría conocer personalmente la Cueva del Luterano, le sigue un 36% que menciona que le encantaría visitar el sitio, un 13.7% menciona que le agrada mucho la idea y un 7.9% no se siente seguro. El hecho que se generen dudas sobre conocer o no el sitio apoya más la idea que se debe promocionar con más fuerza los sitios turísticos de la zona, especialmente aquellos que poseen una baja afluencia de visitantes.

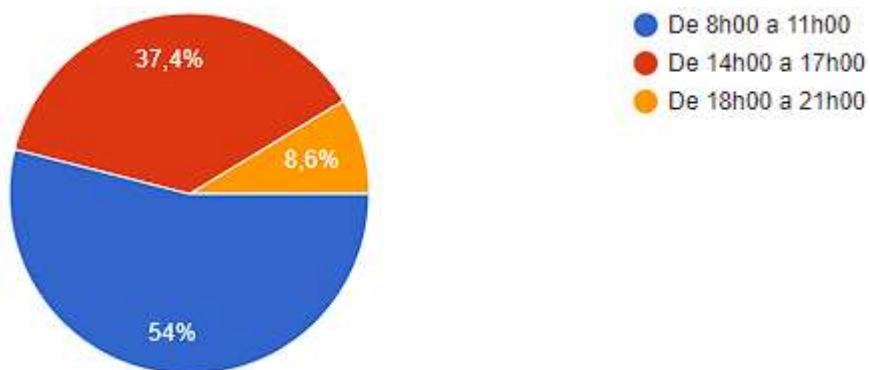
P10. Señale 5 actividades deportivas que le gustaría realizar en la Cueva del Luterano.

Figura 18.*Resultados encuesta P10***Análisis e interpretación**

Entre la diversidad de deportes considerados en la pregunta, aquellos que consiguieron un mayor puntaje son: La caminata por senderos con 67.6%, la observación de flora y fauna con 56.8%, camping con un 50.4% y la cabalgata con un 36%. Otros deportes o actividades igualmente consideradas son el Trekking, Trail running el canopy y el camping.

El análisis de estos datos indica que estos deportes o actividades con mayor porcentaje deben ser considerados como primera opción para el mejoramiento del plan turístico del sector, mientras las demás actividades se deberían tomar en cuenta como una alternativa que apoye las actividades principales.

P11. ¿En qué horario preferiría realizar estas actividades?**Figura 19.***Resultados encuesta P11*



Análisis e interpretación

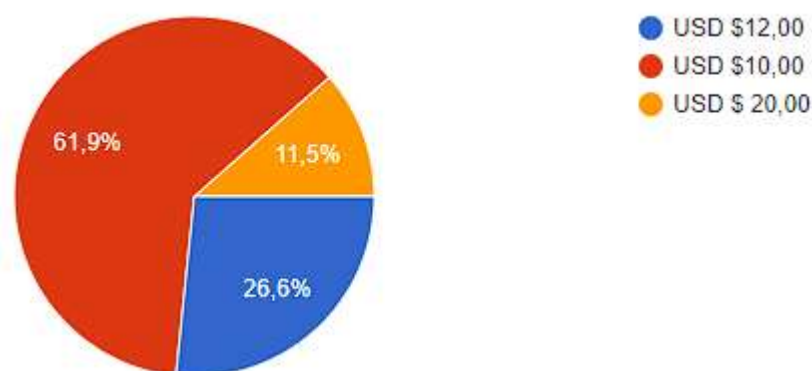
Un 54% menciona que estas actividades serían perfectas si se realizan en un horario de 08h00 a 11H00, un 37.4% discrepa señalando que entrada la tarde estas actividades fluirían de buena manera, finalmente un 8.6% menciona que en la noche esto sería excelente.

En vista de la variedad de opiniones una recomendación sería tener una oferta variada de actividades recreativas enfocadas en los diferentes horarios del día, con ello se logra que el atractivo turístico del Cantón se eleve mucho más.

P12. ¿Estaría dispuesto a pagar un costo adicional por recibir algún tipo de actividad de animación turística dentro de la cueva del Luterano?

Figura 20.

Resultados encuesta P12



Análisis e interpretación

Del total de encuestados, un 61.9% está dispuesto a cancelar hasta 10 dólares extra por recibir actividades de animación turística en la cueva del Luterano, mientras que un 26.6% señala que pagaría hasta 12 dólares extra, finalmente un 11.5% indica que pagaría hasta 20 dólares por recibir este tipo de actividades.

Estas cifras reflejan que el público turista está dispuesto a hacer una mayor inversión por recibir un mejor servicio turístico, además, estos ingresos servirán para la conservación de este lugar, pues con una buena gestión se puede convertir en un proyecto autosustentable.

Síntesis del capítulo

En resumen, se aplica una metodología cuantitativa que comprende un instrumento de investigación de 13 preguntas direccionado a turistas locales y extranjeros que permita conocer más de cerca su perspectiva turística con respecto al Cantón

Guamote y sus principales atractivos; se puede observar que en su mayoría los participantes de la encuesta son turistas nacionales en un rango de 25 a 34 años, de los cuales muchos no conocen Guamote ni sus sitios turísticos, quienes lo conocen lo han hecho por referencias personales de terceros y quienes si lo han visitado mencionan que han viajado al cantón al menos una vez al mes; entre los sitios más concurridos por estos turistas se tiene la Feria de Guamote, la estación del tren, el desierto de Palmira y los carnavales de la zona, en dónde las actividades más solicitadas son las caminatas por la naturaleza, la gastronomía, las actividades recreativas y deportivas incluyendo la visita a la cueva del luterano que es de particular interés del turista nacional, especialmente si estas se desarrollan en la mañana con una inversión de hasta USD 10 que incluya actividades de animación turística en la zona; información que resulta de gran importancia pues en base a ella el siguiente capítulo desarrolla la propuesta turística que cubra estas necesidades de los visitantes locales y extranjeros.

CAPÍTULO III: PROPUESTA

Descripción de la propuesta

Se ha detectado la falta de interés turístico por parte del público en general de visitar los principales atractivos turísticos del Cantón Guamote y realizar diferentes actividades de entretenimiento en ellos. Entre los principales motivos del problema se señala las condiciones de las vías de acceso, así como la falta de promoción y publicidad que transmita al turista información sobre las diferentes actividades que el sitio ofrece.

En el caso de la visita a la Cueva del Luterano, se pueden realizar varias actividades deportivas, tales como un recorrido por los principales atractivos, culturales y naturales, con un programa de animación deportiva que es el trekking, recorriendo desde la cabecera cantonal hasta el sitio, lo que ayudaría a diversificar, impulsar y familiarizar al público con el sitio de interés del Cantón y los productos que este tiene para ofrecer a lo largo del recorrido, implicando que su visita traiga consigo grandes beneficios económicos y sociales a la región.

Un trabajo conjunto con las autoridades que permita la mejora progresiva de los diferentes sitios turísticos influye en la calidad de vida de los habitantes locales puesto que esto invita a que los turistas acudan en mayor número adquiriendo diferentes paquetes o promociones junto con la ventaja de conocer los diferentes atractivos disponibles.

La expectativa de esta investigación es conjugar el factor de calidad de vida, factor económico y factor social del turista y los habitantes para de esta manera

obtener beneficios mutuos que permitan el crecimiento del cantón al apoyarse en el turismo.

Viabilidad

Mediante este proyecto localizado en el cantón Guamote provincia de Chimborazo se pretende ofertar un valor agregado a la visita del turista nacional o extranjero que llegue con la intención de realizar la actividad turística del Trekking los Guamutis que incluye una amplia variedad de sitios turísticos, ancestrales e históricos por recorrer y conocer como el caso de la cueva del luterano que posee un alto nivel de importancia histórica para la provincia y el cantón Guamote.

Esto representa una ventaja para la provincia, pero especialmente para el cantón Guamote puesto que al potenciar estos lugares se sentirá una mayor afluencia de los turistas lo que directamente influye en el crecimiento económico de los negocios debido a una mayor demanda de productos y servicios requeridos por el turista.

Los principales aspectos que destacan en este programa de actividades es la experiencia del visitante al encontrarse en contacto directo con:

- Vistas panorámicas de la ciudad de Guamote
- Paisajes con flora y fauna característica de la sierra central ecuatoriana
- Caminatas con recorridos ecológicos con apoyo de guías locales
- Aprovechamiento del paso o estadía de los turistas para potenciar la actividad económica local de Guamote.

Impacto

Una correcta puesta en marcha del proyecto trae beneficios al Cantón Guamote, sin embargo, se debe considerar que de igual manera existen consecuencias que pueden influir negativamente en su desarrollo, por ello es importante realizar un análisis cuantificado detallado de los aspectos tanto positivos como negativos que tienen probabilidad de ocurrir. Por ello es necesario construir una matriz que considere los siguientes impactos:

- Impacto social
- Impacto ambiental
- Impacto económico

Con la finalidad de obtener una mejor comprensión sobre esta matriz se la ha segmentado con la siguiente escala que valore las opciones de manera cualitativa y cuantitativa que permita construir la matriz de impacto que se puede ver en el Anexo III.

Tabla 1.

Segmentación cuantitativa y cualitativa

| | | | | |
|-------------------------|----------------------|---------------------------|----------------------|--------------------|
| Valoración cualitativa | Probabilidad >50% | Probabilidad 10% a 49% | Probabilidad <10% | Nula ocurrencia |
| Valoración cuantitativa | 3 | 2 | 1 | 0 |

Impacto social

Según la matriz del Anexo III en el aspecto social la implementación de la propuesta turística presenta mejoras considerables en la calidad de vida de los habitantes, pues genera una economía circular que influye de forma positiva en el bienestar

comunitario, reforzando la infraestructura de la zona, un mayor intercambio cultural que implica la perfección en los servicios básicos y obliga a las autoridades a mejorar la seguridad.

Impacto económico

En cuanto al factor económico esta implementación genera un aumento en las ofertas de empleo, aumenta el consumo de los productos locales lo que por consecuencia directa aumenta los ingresos de capital mejorando la economía familiar. Estos factores al fluir en conjunto permiten que la zona mejora siendo más atractiva para los turistas locales y extranjeros, permite generar nuevas ofertas turísticas, un crecimiento en la circulación de capital y el manejo de publicidad que atraiga gente de manera exponencial.

Impacto ambiental

En lo referente al medio ambiente, implementar un plan de turismo sin duda alguna representa un riesgo para la naturaleza si esto no se lo realiza de manera responsable y controlada, pues invadir terreno para construir infraestructura daña la flora y afecta a la fauna del sector, genera desechos y contaminación, por ello es importante que se maneje un plan adecuado de expansión, que respete la calidad del suelo y el agua.

Desarrollo de la propuesta

Tabla 2.

Programa de animacion turistica deportiva

| Visitante | Tipo de animación | Actividad | Materiales | Duración | Costo | acompañamiento | | Horario | | |
|-------------------------|-------------------|---------------------------|--|----------|-------|----------------|----|---------|-------|-------|
| | | | | | | Guiado | | Mañana | Tarde | Noche |
| | | | | | | Si | No | | | |
| Niños, jóvenes, adultos | Deportivo | Trekking | -Zapatos -Bastones | 7. h | 25 \$ | x | | x | | |
| | | Trail run | -Zapatillas -Mochila -Bastones | 2. h | Tour | x | | x | | |
| | | Camping | -Carpa -Sleeping -Aislante -Viveres | 24. h | Tour | x | | | | x |
| | Naturaleza | Observación Flora y fauna | Binoculares | 30 min. | 25 \$ | x | | | x | |
| | | Eco turismo | -Folletos -Libros | 2. h | Tour | x | | | x | |
| | Socio cultural | Juegos tradicionales | -Trajes de danza -Canicas -Juego del -puente | 3. h | Tour | x | | x | | |
| | | Ritual ancestral | -Trago -Tabacos -Velas -Pétalos -Plantas | 30 min. | Tour | x | | x | | |

Nota: tabla del programa de animación turística a aplicar

Tabla 3.

Tipo de animación turística deportiva y veneficios

| Actividad | Tipo de animación | Veneficios |
|------------------------------|--------------------------|---|
| Trekking | Deportiva | -Actividad y bienestar físico |
| Trail run | Deportiva | -Cuerpo sano mente sana |
| Camping | Deportiva | -Motiva cliente a experimentar otro estilo de vida |
| Observación de flora y fauna | Deportiva mixta | -Motiva cliente disfrute de su tiempo libre |
| Ecoturismo | Deportiva, contemplativa | -Permite el disfrute y el cuidado de los recursos naturales |
| Juegos tradicionales | Contemplativa | -Socialización con la comunidad -Aproximación cultural entre individuos -Difunde entusiasmo y ánimo y alegría entre si mismos |
| Ritual ancestral | Contemplativa | -Mejoramiento de las relaciones personales |

Nota: tabla de animación turística deportiva y sus veneficios

En la actualidad las actividades turístico – recreativas juegan un rol importante en la interacción con el turista dado que esto ayuda a generar un vínculo especial entre el visitante, la cultura, gastronomía, paisajes y habitantes del lugar. Por ello en este programa se señala aplicar el recorrido trekking los Guamutis de manera que resulten atractivas para quienes participen de ella, así como de las actividades propuestas.

Principales atractivos turísticos

Trekking los Guamutis

Tabla 4.

Atractivos principales y secundarios del Trekking Los Guamutis

| Atractivos turísticos principales | Atractivos turísticos secundarios |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Antiguo municipio • Iglesia Matriz • Mirador Ushubug • Puente negro • Cueva de Luterano • Mirador de llamas • Línea del tren • Estación del tren | <ul style="list-style-type: none"> • Pan echo a horno de leña • Peluquería Martín Telenchano • Antigua plaza de toros • Actual municipio • Casa hospedaje Eloy Alfaro • Río Sablog • Plazoleta de comidas • Zona de tanqueo de agua tren a vapor |

Nota. La tabla indica los atractivos que posee el Cantón Guamote a lo largo del trekking los Guamutis.

Cuadro de Hitos

Tabla 5.

Cuadro de hitos del Trekking Los Guamutis

| Tramo Origen | Hito 01 | Hito 02 | Hito 03 | Hito 04 | Hito 05 | Destino tramo |
|---------------------------------------|------------------------|--|--|--|---|---------------------------------|
| Parque central | Eloy Alfaro | | | | | Casa antiguo municipio |
| Casa antiguo municipio | Calle Maldonado | Bazar Sarita | Peluquería El Telenchano | Calle Riobamba | Calle Gonzalo Suarez | Iglesia matriz |
| Iglesia matriz | Calle 10 de agosto | Parque Eugenio Espejo | GAD Guamote | Calle Abelardo Montalvo, Casa hospedaje de Alfaro | Calle Rumiñahui, calle Velasco Ibarra | Mirador Ushubug |
| Mirador Ushubug | La fogata Guamoteña | Vía panamericana | Antigua panamericana | s/n | s/n | Puente negro |
| Puente negro | Rio Sablog | s/n | s/n | s/n | s/n | Cueva de Luterano |
| Cueva de Luterano | s/n | s/n | s/n | s/n | s/n | Mirador de llamas |
| Mirador de llamas | s/n | s/n | s/n | s/n | s/n | Línea de tren |
| Línea de tren | Eloy Alfaro | Camal, Campamento ferrocarriles del Ecuador | Lavandería Rio Jordán, el Molino | Estación de abastecimiento de agua de tren a vapor | Plazoleta de comida | Antigua estación del tren |

Nota: cuadro de hitos del trekking los Guamutis durante el recorrido

Cuadro de tiempos

Tabla 6.

Cuadro de tiempos del Trekking Los Guamutis

| Hora | Origen | Destino | Recorrido aproximado | Tiempo de visita | Actividades |
|-----------------|---------------------------|---------------------------|-----------------------------|-------------------------|--|
| 9:30 am | Parque central | Parque central | 00 minutos | 50 minutos | Concentración salida (animación deportiva) |
| 10:20 am | Parque central | Casa antiguo municipio | 00 minutos | 30 min | Explicación de la casa antiguo municipio |
| 10:50 am | Casa antiguo municipio | Iglesia matriz | 10 m | 1 h | Recorrido por la iglesia |
| 12:00 am | Iglesia matriz | Mirador Ushubug | 40 m | 30 min | Vista panorámica desde el mirador (animación grupal, Almuerzo) |
| 1:10 pm | Mirador Ushubug | Puente negro | 20 m | 15 min. | Historia de construcción del puente |
| 1:45 pm | Puente negro | Cueva de Luterano | 20 m | 15 min | Entre mitos y leyendas historia de la cueva de luterano |
| 2:20 pm | Cueva de luterano | Mirador de llamas | 20 m | 10 min | Vista panorámica del rio Sablog, puente negro |
| 2:50 pm | Mirador de llamas | Línea de tren | 15 m | 5 min | Historia de la muerte de turistas(recorrido) |
| 3:00 pm | Línea de tren | Antigua estación del tren | 20 m | 20 min | Recorrido por la antigua estación del tren |
| 3:40 pm | Antigua estación del tren | Kuyay coffy | | | Un cafecito y Despedida |

Nota:. cuadro de tiempos del trekking los Guamutis

Guion interpretativo a usar

¡Buenos días con todos!

Reciban la más cordial bienvenida al Trekking los “Guamutis”

Mi nombre es Darwin Guashpa, represento a la agencia de viajes “TIOCAJAS TOURS” y seré su guía durante el transcurso de esta experiencia a compartir con ustedes.

Durante el recorrido podremos identificar varios puntos importantes que tiene. “el catón GUAMOTE”

El tour que realizaremos será un “full Day” combinando lo ancestral y lo moderno dónde conoceremos varios aspectos interesantes de la zona y realizaremos varias actividades de animación turística como son: trekking, senderismo, ritual ancestral, leyendas, mitos; los mismo serán realizados en el transcurso de cada punto de la ruta, por la cual, ante la presencia de cualquier duda o inquietud no dude en comunicarse conmigo pues me encuentro atento y presto a solventar cualquier situación.

Por ello voy a mencionar algunas recomendaciones que nos permitan llevar un recorrido tranquilo y sobre todo de su agrado:

- El recorrido consiste en una caminata que tiene una duración de aproximada de 7 horas por lo que les recomiendo utilizar protector solar permanentemente.
- Llevar agua, una cantidad sugerida es la de un litro.
- Llevar una gorra visera, zapatos para senderismo, una chompa rompe vientos térmica en caso de lluvia.
- Mantenerse juntos sin separarse en extremo del grupo evitando quedarse atrás o

adelantarse durante el recorrido ya que en caso de desconocimiento de la zona podemos perdernos.

- Finalmente, lo más importante, llevar sus cámaras fotográficas para que recuerden siempre la visita al Cantón Guamote que siempre los recibirá con los brazos abiertos.

Bienvenidos a Ecuador, un país maravilloso, lleno de pueblitos mágicos con cultura ancestral y sobre todo deliciosa gastronomía, que este recorrido sea para ustedes una experiencia inolvidable.

- Nuestro recorrido inicia aquí en el **parque central de la cabecera cantonal de Guamote**, un lugar apto para que puedan tomarse fotografías junto a sus acompañantes antes de dirigirnos a nuestro segundo punto que será la casa del antiguo municipio, realizaremos una pequeña dinámica para adaptarnos al clima (juego atrapa si puedes).

Figura 21.

Parque central de la cabecera cantonal de Guamote



Nota. Tomado de (Martínez, 2019)

- En nuestra primera parada del recorrido tenemos el **antiguo municipio del cantón**, el recorrido tendrá una duración de 30 minutos mientras reciben una introducción y explicación detallada sobre la historia y características del lugar.
- Desde aquí nos trasladaremos a nuestro siguiente punto dónde nos encontraremos con la iglesia matriz ubicada a una distancia cercana de 200 metros aproximadamente.
- En la segunda parada tenemos la **Iglesia Matriz del Cantón Guamate**, el recorrido tendrá una duración aproximada de 01:00 hora, dónde realizaremos un recorrido interno por la iglesia con su respectiva inducción y explicación, aquí realizaremos una dinámica que consiste en buscar un versículo entre los libros bíblicos que podemos observar (encontrar Genesis 2- 19)
-

Figura 22.

Iglesia matriz del Cantón Guamate



Nota: Tomada (autor)

- A continuación, nos dirigimos a nuestro siguiente punto de interés, para llegar a él caminaremos una distancia aproximada de 40 metros.
- Esperando que se encuentren relajados es un gusto hacerles conocer el **Mirador Ushubug** en el que nos mantendremos un tiempo estimado de 00:30: minutos, desde aquí ustedes podrán gozar de una vista panorámica de la ciudad, tomar fotografías del paisaje. Adicionalmente realizaremos una actividad de animación grupal junto con el almuerzo disfrutando de la vista. Posterior a ello visitaremos el siguiente punto del trayecto.

Figura 23.

Mirador de Ushubug



Nota: Tomado de (Nicelocal, 2020)

- En este momento nos encontramos en el lugar conocido como **Puente Negro**, el recorrido en el lugar tendrá una duración aproximada de 00:30 minutos, durante el cual tendremos una reseña histórica de su construcción y anécdotas del lugar (atropellos de la locomotora a varios habitantes).

Figura 24.

Puente Negro



Nota: Tomada (autor)

- Ahora nos encontramos en la **Cueva del Luterano**, el recorrido tendrá una duración de 00:35:00. Ustedes podrán conocer la historia, mitos y leyendas que los lugareños han formulado sobre la cueva y realizaremos un ritual a LUTER (pedir permiso)

Figura 25.

Cueva del Luterano



Nota. Tomada (autor)

- Nuestro siguiente punto a visitar y conocer es el **Mirador de llamas**, el recorrido tendrá una duración aproximada de 00:30:00 y desde aquí ustedes pueden disfrutar de una vista panorámica sobre el Rio Sablog y Puente Negro con una animación turística que consiste en observar la (cabuya más antigua ya mencionada en lo anterior).
- A continuación, amigos, tenemos con nosotros la **Línea del Tren**, durante este recorrido de 00:20:00 aproximadamente ustedes podrán conocer la historia de la muerte de varios turistas en el sitio (provocada por la electricidad).

Figura 26.

Línea del tren



Nota: Tomada (autor)

- Esperando que hasta el momento el recorrido sea de su agrado, en este instante nos encontramos en la antigua estación del tren, aquí ustedes podrán conocer su historia,
- datos relevantes y de interés en un recorrido aproximado de 00:20:00.

Figura 27.

Estación del ferrocarril Guamote



Nota: Tomado de (Viajalavida, 2014)

- Como parte final de nuestro recorrido nos dirigimos a **“Kuyay Coffy”**, lugar en el que podremos disfrutar de un delicioso café de despedida, conversar sobre las anécdotas que este recorrido nos ha dejado y compartir un momento armónico junto a cada uno de ustedes.

Figura 28.

Kuyay Cafetería



Nota: Tomado de (Kuyay Cafetería, 2023)

Hemos llegado al fin de nuestro recorrido, espero que este tiempo que hemos compartido juntos les haya permitido conocer lugares, historias, anécdotas y vivencias del Cantón Guamote y del Trekking los Guamutis.

Espero y deseo un pronto regreso de cada uno de ustedes, no olviden recomendar este recorrido a su familia y amigos para que puedan formar parte de esta mágica experiencia. Si existe alguna duda o pregunta adicional me encuentro presto a solventarla en este momento.

Síntesis del capítulo

La propuesta planteada considera las observaciones obtenidas de la aplicación del instrumento de evaluación, los sitios y actividades que la mayoría de la muestra encuestada seleccionó como opciones óptimas para su entretenimiento, de este modo el plan turístico inicia con la concentración del grupo en el Parque central de Guamote para la charla de inducción, a continuación inicia el recorrido visitando sitios involucrados con la naturaleza y la cultura del cantón como la Iglesia Matriz, el Mirador de Ushubug, el Puente Negro y la cueva del Luterano, cada uno de ellos incluye una explicación referente a su historia, características geográficas y leyendas locales; se incluye la visita a la línea del tren y su estación para concluir el recorrido en la cafetería Kuyay en donde se compartirán experiencias de la travesía y opiniones en medio de una amena charla grupal.

CONCLUSIONES

Para finalizar el presente trabajo, conviene citar a continuación a modo de resumen las siguientes CONCLUSIONES:

En el primer capítulo de los resultados obtenidos se determinó las fortalezas, oportunidades, debilidades, y amenazas tanto internas como externas llegando a la conclusión que Guamote es una zona con abundantes espacios naturales, culturales que permiten impulsar el turismo, posee cultura latente y una rica gastronomía propia del lugar que permiten diseñar una propuesta turística enfocada en la Cueva del Luterano.

En el segundo capítulo, mediante el estudio investigativo se determinó que el Cantón Guamote presenta una baja promoción de sus espacios turísticos, muestra de ello es que en su mayoría las personas ajenas a la provincia de Chimborazo desconocen de los atractivos que se pueden visitar en la zona llegando a la conclusión que mediante una encuesta a turistas se conoció de manera concisa cuales son las principales actividades que les gustaría , en dónde las actividades más solicitadas son las caminatas por la naturaleza, la gastronomía, las actividades recreativas y deportivas incluyendo la visita a la cueva del luterano

Finalmente en el tercer capítulo se ha realizado una propuesta de mejoras económicas y normativas en el sector turístico con las que se pretende mejorar el mercado, el turista se siente atraído por propuestas de animación turísticas, por las actividades

recreativas en la naturaleza, junto con áreas deportivas y húmedas son altamente solicitadas por el turista, entre estas actividades destacan la caminata por senderos, el camping, los rituales ancestrales, ciclismo y el trekking, dado que la zona ofrece las posibilidades geográficas y geológicas es un factor importante a considerar.

RECOMENDACIONES

En el presente proyecto servirá como una guía didáctica para todas futuras generaciones, ya que asido realizado con toda la realidad del caso, gracias a la investigación efectuada y asesorada por profesionales de la rama.

Como recomendación del primer capítulo realizar un estudio sobre el turismo de animación deportiva para recuperar el potencial turístico que posee Guamote y capacitar a la población en atención al turista, prestación de servicios y comunicación como factores que atraigan nuevos visitantes y permitan que regresen aquellos que vivieron una experiencia agradable en la zona, y gestionar distintos convenios con la empresa pública o privada que aporten con cursos de capacitación e implementación de proyectos turísticos, a fin de crear asociaciones locales de turismo que impulsen a Guamote en el aspecto nacional e internacional.

Como recomendación del segundo capítulo es generar publicidad eficiente en redes sociales con énfasis en los espacios turísticos de Guamote, con videos referenciales que atraigan al turista que busca opciones de distracción y esparcimiento en espacios

naturales con una rica gastronomía, incluyendo a las comunidades locales a formar parte de estos proyectos turísticos que permitan potenciar la economía del sector, fortaleciéndola y beneficiando de manera directa a sus habitantes al aumentar la economía circular del Cantón.

Finalmente, en el tercer capítulo se recomienda perdurar mientras se potencia la zona, se recomienda manejar precios adecuados acorde con las actividades que se realizan, ser respetuoso con estos valores considerando que un turista que reciba un mal servicio por un costo elevado es alguien que no volverá y seguramente generará reacciones negativas sobre el lugar. Por otro lado, a las autoridades del cantón se recomienda que tomen en cuenta y enfatizar y enfocar en el turismo sobre todo el atractivo cueva del luterano que es un factor fundamental de uno de los atractivos turísticos que ofrece Guamote.

.

REFERENCIAS

Aspasia. (2023). *Aspasia*. Obtenido de Método (de investigación) descriptivo:

<https://n9.cl/7fhgo>

Castillo, J. C. (2019). *La presión antropica y sus consecuencias en el paramo del canton Guamote provincia de Chimborazo*. PUCE, Quito. Obtenido de

<https://n9.cl/7nz210>

CRE. (2018). *Constitución de la República del Ecuador - CRE. Registro Oficial 449 del 20 octubre del 2008. Modificado el 2018*. Obtenido de Ministerio del Medio Ambiente: <https://n9.cl/zy5f>

De la Cruz, M. (2021). *GoConqr*. Obtenido de Muestreo discrecional o por juicio: <https://n9.cl/r895v>

Deportae. (2022). *Deportae*. Obtenido de La animación en la tercera edad: <https://n9.cl/2ybwu>

Digvas. (2010). *La cueva del luterano*. Obtenido de <https://n9.cl/cubuo>

EAE Business School. (2020). *¿Qué es el turismo deportivo y por qué está en auge?* Obtenido de EAE Business School: <https://n9.cl/r67r0>

Espinoza, E. (2016). *Universo, muestra y muestreo*. Obtenido de <https://n9.cl/g77z>

Euroinnova. (2023). *Euroinnova*. Obtenido de <https://n9.cl/ujr6a>

Fernandes, A. (2020). *TodaMateria*. Obtenido de Métodos de investigación: qué y cuáles son (con ejemplos): <https://n9.cl/ws7s>

Flores, C. (2017). *Diseño de destination branding del GAD Municipal de Riobamba para promover iniciativas turísticas durante el período 2013-2014*. Universidad Nacional de Chimborazo. Recuperado el 18 de enero de 2023, de <https://n9.cl/ag8vzv>

Flores, F. (2017). *Linea del tiempo de la animación turística. Prácticas en la Industria de la hospitalidad*. Obtenido de Prezi: <https://n9.cl/hqii6>

GAD Guamote. (2019). *Plan de desarrollo y ordenamiento territorial del cantón Guamote*. Obtenido de Gobierno Autonomo Descentralizado de Guamote: <https://n9.cl/awobn>

GADM Guamate. (2023). *GAD Municipal Guamate*. Obtenido de Unidad de mesa de turismo: <https://n9.cl/rswaj>

GADM Riobamba. (2023). *Municipio de Riobamba*. Obtenido de <https://n9.cl/ln74o>

González, A., & González, J. (2022). *El cheerdance y el turismo deportivo en el cantón Ambato*. Universidad Técnica de Ambato. Obtenido de <https://n9.cl/hni56>

González, G. (2021). *Conoce los tipos de animación turística*. Obtenido de Campus training: <https://n9.cl/k9go1>

GoogleMaps. (2023). *Ubicación Cueva Luterano*. Obtenido de Google Maps: <https://n9.cl/0xfzw>

GoRaymi. (2020). *GoRaymi*. Obtenido de Puente Negro: <https://n9.cl/q6vjj>

INEC. (2010). *Fascículo provincial Chimborazo*. Obtenido de Instituto Nacional de Estadísticas y Censo - INEC: <https://n9.cl/22r8g>

Kuyay Cafetería. (2023). *Kuyay Cafetería*. Obtenido de <https://n9.cl/b9n10>

Ley Turismo 97. (2020). *Ley de turismo 97 Registro Oficial Suplemento 733 del 27 de diciembre del 2002. Modificado en 2020*. Obtenido de Congreso Nacional: <https://n9.cl/e3br6>

López, L. E. (marzo de 2016). *Animación Turística*. Obtenido de Ministerio de Economía del Salvador: <https://n9.cl/lrunw>

Maggi, E. (04 de junio de 2018). *El telégrafo. El decano digital*. Obtenido de <https://n9.cl/xmw5q>

Martínez, A. (2019). *metro*. Obtenido de Destinos: Guamate inspira la obra de Salvador Bacon, “el color de los Andes”: <https://n9.cl/el5v0>

- Mata, L. (2020). *Investigalia*. Obtenido de La entrevista en la investigación cualitativa: <https://n9.cl/9g1k0u>
- Mercado, C. (2020). *La programación: Aspectos técnicos*.
- Monteagudo, Y. (2020). *Gestiopolis*. Obtenido de La animación turística: Una especialidad de servicio para formar valores: <https://n9.cl/vmlpk>
- Moreno Pérez, A. (2022). *¿Qué es el turismo deportivo?* Obtenido de Entorno turístico: <https://n9.cl/938if>
- Muguira, A. (2023). *QuestionPro*. Obtenido de Muestreo sistemático: fácil, sencillo y económico: <https://n9.cl/mlngf>
- Muguira, A. (2023). *QuestionPro*. Obtenido de Muestreo estratificado, un tipo de muestreo de probabilidad: <https://n9.cl/6hgek>
- Nicelocal. (2020). *Nicelocal*. Obtenido de Mirador de Ushubug: <https://n9.cl/nthce>
- Nogueras Carrasco , M. Á. (2020). *El Deporte y el Turismo, una relación de ahora y para el futuro*. Obtenido de <https://n9.cl/dqx37>
- Ochoa, C. (2015). *Netquest*. Obtenido de Muestreo aleatorio simple: Definición: <https://n9.cl/x1ox>
- OMT. (2020). *Definición Turismo*. Obtenido de Organizacion Mundial del Turismo: <https://n9.cl/15cp>
- Ortega, C. (2023). *QuestionPro*. Obtenido de ¿Cómo realizar un muestreo probabilístico?: <https://n9.cl/t0z8>
- Pereyra, F. (2022). *Fases de la animación turística*. Obtenido de <https://n9.cl/5r7gl>
- Pérez, L. (2020). *El Luterano de Riobamba*. Obtenido de Mundial Medios: <https://n9.cl/sdcvd>

- Pucha, J. (2019). *Diseño de un producto turístico para el cantón Guamate, Provincia de Chimborazo*. Obtenido de <https://n9.cl/89dv5>
- Qualtrics XM. (2022). *Qualtrics XM*. Obtenido de Muestreo por cuotas: qué es y ejemplos: <https://n9.cl/a6g58>
- QuestionPro. (2020). *Investigación de campo*. Obtenido de ¿Qué es la investigación de campo?: <https://n9.cl/b1ll>
- Requena, B. (2020). *Universo fórmulas*. Obtenido de Muestreo no probabilístico: <https://n9.cl/bottin>
- Ricardo, Darvin Expósito. (2020). *Universidad de Holguín*. Recuperado el 20 de enero de 2023, de <https://n9.cl/8xbap>
- Rivera Torres, N. G. (2018). *Diseño de una propuesta turística de navegación para el lago de Tota como oferta de diversificación*. Obtenido de <https://n9.cl/zcf9h>
- Robles, J., Abad, M. T., & Giménez, F. J. (2009). *efdeportes.com*. Obtenido de <https://n9.cl/35w0x>
- Salguero, J. R. (2021). Lectura del escudo de Riobamba a través de la heráldica y la emblemática. *Chakínán*, 196-212. Obtenido de <https://n9.cl/cpgf0>
- Salinas, C., Riveros, C., Gálvez, L., & Durand, M. (2018). *Guía de Turismo Virtual: UPerú*. U Perú. Obtenido de <https://n9.cl/oivf9>
- Sdelsol. (2023). *Software del sol*. Obtenido de Muestra estadística: <https://n9.cl/rwj58>
- Tesis y másters. (2020). *Definición y características de una investigación exploratoria*. Obtenido de <https://n9.cl/bwxk8>
- UAPA. (2023). *Técnicas de investigación de campo*. Obtenido de <https://n9.cl/x41jk>
- UE. (2022). *¿Qué es el turismo deportivo?* Obtenido de Universidad Europea UE:

<https://n9.cl/q5i7p>

Universidad Murcia. (2016). *El turismo conceptos y definiciones e Importancia*

actual. Obtenido de Escuela Universitaria de Turismo de Murcia:

<https://n9.cl/h92xq>

Vasquez, G. (2022). *Actividades sociales deportivas y su impacto en el desarrollo*

turístico del cantón Urdaneta. Universidad Técnica de Babahoyo, Quevedo.

Obtenido de <https://n9.cl/kgnrh>

Velásquez, A. (2023). *QuestionPro*. Obtenido de ¿Qué es el muestreo de bola de

nieve?: <https://n9.cl/qkpqu>

Velásquez, A. (2020). *QuestionPro*. Obtenido de ¿Qué es la Investigación

Exploratoria?: <https://n9.cl/itul>

Viajalavida. (2014). *Viajalavida*. Obtenido de Carnaval en Guamote:

<https://n9.cl/yqcd7>

Yatzel. (2011). *Gestiopolis*. Obtenido de <https://n9.cl/vmlpk>

ANEXOS

Anexo I: Matriz de causa efecto para definir el problema

| CAUSAS | DEFINICION DEL PROBLEMA | CONSECUENCIAS |
|--|--|---|
| <p>Carencia de programas de turismo deportivo.</p> <p>Deficiente aprovechamiento de los atractivos del cantón</p> <p>Inexistencia de nuevos programas deportivos turísticos en el cantón Guamote</p> <p>Vías de acceso en mal estado</p> | <p>Deficientes actividades de un programa de actividades de animación turística deportiva para la cueva de Luterano</p> | <p>Pérdida de recursos.</p> <p>Migración de la población.</p> <p>Baja economía del sector</p> |
| | INDICADORES | |
| | <p>Disminución de afluencia turística</p> <p>En el 2020 se registró (685) en el año 2021 se registró (238)</p> <p>Espacios naturales de difícil acceso</p> <p>Atractivos naturales desaprovechados (El mirador de llamas, el rio atocha)</p> | |

Anexo II: Instrumento de investigación**ENCUESTA****Instituto Tecnológico Internacional “ITI”**

Estimada/o participante, el presente cuestionario está elaborado con fines netamente académicos.

Servirá como una propuesta DISEÑO DE UN PROGRAMA DE ACTIVIDADES DE ANIMACIÓN TURÍSTICA DEPORTIVA PARA LA CUEVA DE LUTERANO”,

El tiempo aproximado que le tomará responder es de 5 minutos.

SELECCIONE LA OPCIÓN QUE MEJOR SE AJUSTE A SU RESPUESTA.**1. Indique el rango en el que se encuentra su edad**

15 – 24 años _____ 25 – 34 años _____ 35 – 44 años _____
45 – 54 años _____ 55 – 64 años _____ más de 65 años _____

2. Indique su Género

Masculino _____

Femenino _____

Otro _____

3. Indique el lugar de procedencia

Ecuador _____

Extranjero _____

4. ¿Indique si conoce Guamote?

SI _____

NO _____

5. ¿Con qué frecuencia conoce Guamote?

- ☐ No conozco Guamote
- ☐ Al menos 1 vez al mes
- ☐ De 2 a 5 veces al mes
- ☐ Mas de 6 veces al mes

6. ¿Elija a través de que medios informativos conoció Guamote?

- ☐ No conozco Guamote
- ☐ Internet
- ☐ Televisión
- ☐ Radio
- ☐ Afiches
- ☐ Personas
- ☐ Otros

7. ¿Qué sitios turísticos ha visitado en Guamote?

| | No lo conozco | Al menos 1 vez | Mas de 2 veces |
|-----------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| Santuario Señor de las ... | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Carnaval de Guamote | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Camino del Inca | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Feria de Guamote | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Estación de ferrocarril | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Desierto de Palmira | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Refugio altoandino de m... | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Lagunas de Atillo | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Granja agroturística Tot... | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Parque Nacional Sangay | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Cueva del Lueterano | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

8. ¿Indique qué servicios adicionales buscaría en Guamote? Señale todas las opciones que considere

- ☐ Alimentación
- ☐ Areas humedas (piscina, sauna, hidromasaje, etc.)
- ☐ Áreas deportivas

- ☐ Actividades recreativas juegos, baile, musica, etc.
- ☐ Naturaleza / paisajes
- ☐ Accesibilidad, infraestructura, transporte, centro comerciales, etc.
- ☐ Otro

9. ¿Le gustaría conocer la cueva del Luterano?

- ☐ No esto segura
- ☐ No me gustaria
- ☐ Me gustaria
- ☐ Me gustaria mucho
- ☐ Me encantaria

10. Señale cinco actividades deportivas que le gustaría realizar en la cueva del Luterano

- ☐ Trekking
- ☐ Caminata "senderos"
- ☐ Observación de flora y fauna
- ☐ Juegos tradicionales y recreativos
- ☐ Cabalgata
- ☐ Trail running
- ☐ Canopy
- ☐ Camping

- ☐ Ciclismo
- ☐ Avistamiento de aves
- ☐ Danza
- ☐ Bailo terapia
- ☐ Juegos tradicionales
- ☐ Yoga
- ☐ Ritual ancestral
- ☐ Ninguna
- ☐ Otros

11. ¿En qué horario preferiría realizar las actividades?

- ☐ De 8h00 a 11h00
- ☐ De 14h00 a 17h00
- ☐ De 18h00 a 21h00

12. ¿Estaría dispuesto a pagar un costo adicional por recibir algún tipo de actividad de animación turística dentro de la cueva del Luterano?

- ☐ USD \$12,00
- ☐ USD \$10,00
- ☐ USD \$ 20,00

Anexo III. Matriz de impacto

| ACTIVIDADES COMPONENTES | | | | | | | | | | | |
|---|-----------------------|---------------|----------|------------------------|-----------------|-------------------|---------------------------|------------------------|-----------------|----------------------|------------------------------|
| | Bienestar comunitario | Contaminación | Desechos | Desarrollo del turismo | Flora terrestre | Calidad del suelo | Nuevas ofertas turísticas | Circulación de capital | Mayor seguridad | Manejo de publicidad | Peso relativo de actividades |
| Social | | | | | | | | | | | |
| Calidad de vida de los habitantes | 3 | 2 | 3 | 3 | 1 | 0 | 2 | 3 | 3 | 3 | 23 |
| Servicios básicos | 3 | 1 | 1 | 3 | 0 | 1 | 3 | 2 | 2 | 2 | 18 |
| Infraestructura | 3 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 24 |
| Intercambio cultural | 3 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 3 | 3 | 2 | 3 | 18 |
| Económico | | | | | | | | | | | |
| Ofertas de empleo | 3 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 3 | 3 | 2 | 3 | 16 |
| Consumo de productos locales | 3 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 1 | 3 | 19 |
| Ingreso de capital | 3 | 0 | 0 | 3 | 0 | 0 | 2 | 3 | 3 | 3 | 17 |
| Mejora de la economía familiar | 3 | 1 | 1 | 3 | 0 | 0 | 2 | 3 | 3 | 3 | 19 |
| Ambiental | | | | | | | | | | | |
| Manejo de desechos | 3 | 1 | 1 | 2 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 19 |
| Contaminación auditiva | 1 | 2 | 1 | 2 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 2 | 10 |
| Aumento de aguas residuales | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 0 | 0 | 0 | 15 |
| Peso relativo de los componentes | 30 | 13 | 12 | 27 | 10 | 9 | 27 | 24 | 20 | 26 | |