



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE TURISMO

MODALIDAD: PRESENCIAL

TEMA:

“HISTORIA Y EXPERIENCIA TURÍSTICA EN EL CANTÓN PATATE”

Proyecto de investigación previo a la obtención del título de Licenciado en
Turismo

AUTOR: Emelin Estefania Curipallo Guato

TUTORA: Ing. Angélica María Gonzáles Sánchez, Mg.

PORTADA

AMBATO-ECUADOR

Febrero, 2022

A. PÁGINAS PRELIMINARES

APROBACIÓN DEL TUTOR

CERTIFICA

En mi calidad de Tutor del Proyecto de Investigación sobre el tema: “**HISTORIA Y EXPERIENCIA TURÍSTICA EN EL CANTÓN PATATE**” de la alumna Curipallo Guato Emelin Estefania, estudiante de la carrera de Turismo, considero que dicho proyecto de investigación, reúne los y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del jurado examinador designado por el H. Consejo Directivo de la Facultad.

Ambato, febrero 2022

Ing. Angélica María González Sánchez, Mg.

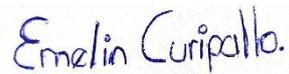
C.C. 1713482352

TUTORA

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Los criterios emitidos en el Proyecto de Investigación “Historia y experiencia turística en el cantón Patate”, como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuesta son de exclusiva responsabilidad de mi persona, como autora de este trabajo de grado.

Ambato, febrero 2022



Curipallo Guato Emelin Estefania

C.C 1600590507

AUTORA

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Los miembros del Tribunal Examinador aprueban el Proyecto de Investigación, sobre el tema “Historia y experiencia turística en el cantón Patate” de la alumna Curipallo Guato Emelin Estefania, estudiante de la carrera de Turismo, de conformidad con el Reglamento de Graduación para obtener el título terminal de Tercer Nivel de la Universidad Técnica de Ambato.

Ambato, septiembre 2021

Para constancia firman

Ing. Ma. Fernanda Viteri
MIEMBRO CALIFICADOR
C.C.: 1802903888

Ing. Diego Melo
MIEMBRO CALIFICADOR
C.C.: 1803017365

AGRADECIMIENTO

Un reconocimiento especial a la Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, por ser el alma mater que permitieron realizar mi formación académica.

A mis docentes y en especial a mi tutora la Ing. Angélica González, Mg por darme la oportunidad de desarrollar mi investigación bajo su dirección.

A mis padres Gloria y Eduardo, por su apoyo incondicional, a mis hermanos Eduardo y Yajaira por confiar en mí.

Agradezco a la Asociación de Fotógrafos Ecuatorianos quienes, con la suscripción del convenio con la Universidad Técnica de Ambato, permiten que este trabajo de investigación genere una propuesta alineada a la práctica del fototurismo en Ecuador, tributando así con la Estrategia Nacional de Fototurismo.

Emelin Curipallo

DEDICATORIA

*A Gloria y Eduardo, mis padres, quienes con su amor y perseverancias me han
apoyado*

A Yajaira y Eduardo, mis hermanos, amigos, compañeros.

A Hortensia, mi abuela, amiga, guía y apoyo.

Emelin Curipallo.

ÍNDICE GENERAL

CONTENIDO

PORTADA.....	I
A. PÁGINAS PRELIMINARES.....	II
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	II
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	III
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	IV
AGRADECIMIENTO.....	V
DEDICATORIA.....	VI
ÍNDICE GENERAL.....	7
ÍNDICE DE TABLAS.....	9
RESUMEN EJECUTIVO.....	12
ABSTRACT.....	13
CAPÍTULO I.....	14
MARCO TEÓRICO.....	14
1.1 Antecedentes.....	14
Variable Independiente.....	14
Variable dependiente.....	23
1.2 Objetivos.....	26
Objetivo General.....	26
Objetivos específicos.....	26
CAPÍTULO II.....	29
METODOLOGÍA.....	29
Ubicación.....	29
2.1 Equipos y materiales.....	29
2.2 Método.....	29
Planteamiento de la Hipótesis.....	30

CAPÍTULO III.....	34
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	34
3.1 Análisis y discusión de resultados	34
3.2 Verificación de la Hipótesis.....	45
CAPÍTULO IV	47
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	47
4.1 Conclusiones	47
4.2 Recomendaciones	48
BIBLIOGRAFÍA.....	49
ANEXOS	52
Anexo 1: Propuesta.....	52
Anexo 2	71
Anexo 3	87

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N°1: Manifestaciones culturales.....	18
Tabla N°2: Otras manifestaciones culturales.....	23
Tabla N°3: Estructura de la experiencia	25
Tabla N°4: Exposición de los resultados del fichaje	32
Tabla N°5: Actividades.....	35
Tabla N°6: Cronograma de Actividades.....	55
Tabla N°7: Análisis de recursos.....	57
Tabla N°8: Dimensiones de una experiencia turística.....	57
Tabla N°9: Elaboración de una experiencia.....	60
Tabla N°10: Actividades del programa.....	62
Tabla N°11: Itinerario.....	66

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N°1: Señor del Terremoto.....	18
Gráfico N°2: Toro Encolchado.....	18
Gráfico N°3: Octavas del Corpus Chirsti.....	19
Gráfico N°4: Inti Raymi.....	19
Gráfico N°5: Animeros.....	20
Gráfico N°6: Cucuruchos.....	20
Gráfico N°7: Banda del Martillo.....	21
Gráfico N°8: Shigra.....	21
Gráfico N°9: Loca Vuida.....	22
Gráfico N°10: Arepas de Zapallo.....	22
Gráfico N°11: Resumen de los resultados del fichaje	36
Gráfico N°12: Accesibilidad.....	37
Gráfico N°13: Calidad Ambiental.....	37
Gráfico N°14: Elementos generales.....	38
Gráfico N°15: Originalidad.....	39
Gráfico N°16: Motivación personal para su comunicación social	40
Gráfico N°17: Co-creación.....	41
Gráfico N°18: Multisensorialidad y capacidad lúdica.....	42
Gráfico N°19: Entretenimiento.....	43
Gráfico N°20: Desarrollo Personal.....	43
Gráfico N°21: Calidad General.....	44

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración N°1: Elementos claves de una experiencia turística.....	53
Ilustración N°2: Diseño de experiencias.....	58
Ilustración N°3: Componentes de una experiencia turística.....	60
Ilustración N°4: Clasificación de la demanda.....	63
Ilustración N°5: Ruta.....	67
Ilustración N°5: Logo.....	68
Ilustración N°6: Publicidad en redes.....	69
Ilustración N°7: Poster publicitario.....	69

RESUMEN EJECUTIVO

El presente trabajo tiene como tema de investigación “HISTORIA Y EXPERIENCIA TURÍSTICA EN EL CANTÓN PATATE”, en el cual han intervenido actores sociales como: turistas, autoridades, profesionales, comunidad local y el sector público y privado.

Introducción: la historia, es una ciencia que estudia las experiencias vividas por una comunidad o individuo en el pasado en un lugar o espacio geográfico que determinan su identidad cultural, que a lo largo del tiempo se transforman en narrativas que influyen en la experiencia turística. En otras palabras, la historia forma parte fundamental para llevar a cabo una experiencia, debido a que los turistas son sujetos sociales en busca del sentido de pertenencia. **Objetivo:** Analizar la influencia que tiene la historia dentro de la experiencia turística al momento de visitar un destino. **Metodología:** la presente investigación tiene un enfoque cualitativo descriptivo exploratorio basado en la subjetividad, para el levantamiento de información se recopiló información mediante el método de fichaje y encuesta, y se discute los resultados desde la triangulación hermenéutica del turismo, con un corte transversal no experimental. **Resultados:** El turista busca experiencias únicas capaces de satisfacer las necesidades físicas, emocionales, cognitivas y sensoriales, que permitan su desarrollo como persona de manera individual y colectiva. **Conclusión:** Para que una experiencia turística sea de calidad debe contar con una narrativa llamativas, sienta estos los relatos históricos de carácter cultural que aportan a la identidad y se conviertan en nuevas ofertas de mercado que movilice a la demanda turística a un espacio determinado.

PALABRAS CLAVE: HISTORIA, EXPERIENCIA TURÍSTICA, TURISMO, CALIDAD, CULTURA, IDENTIDAD.

ABSTRACT

The present work has as its research topic "HISTORY AND TOURIST EXPERIENCE IN THE CANTÓN PATATE", in which social actors such as tourists, authorities, professionals, the local community and the public and private sector have intervened. **Introduction:** history is a science that studies the experiences lived by a community or individual in the past in a place or geographic space that determine their cultural identity, which over time are transformed into narratives that influence the tourist experience. In other words, history is a fundamental means to carry out an experience, since tourists are social subjects in search of a sense of belonging. **Objective:** Analyze the influence that history has on the tourist experience when visiting a destination. **Methodology:** this research has a qualitative descriptive exploratory approach based on subjectivity, for the information gathering, information was collected through the registration and survey method, and the results are discussed from the hermeneutical triangulation of tourism, with a cross section not experimental. **Results:** The tourist seeks unique experiences capable of satisfying the physical, emotional, cognitive and sensory needs, which allow the development of him as a person individually and collectively. **Conclusion:** For a tourist experience to be of quality it must have an impressive narrative, I feel that these are the historical stories of a cultural nature that contribute to the identity and become new market offers that mobilize the tourist demand towards a given space.

KEY WORDS: HISTORY, TOURIST EXPERIENCE, TOURISM, QUALITY, CULTURE, IDENTITY.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes

Variable Independiente

HISTORIA

La palabra “*historia*”, se deriva del sustantivo “*histor*”, que significa veedor o testigo y, del verbo “*historien*”, que se conceptualiza como: ver, conocer, indagar por cuenta propia, narrar o acreditar ante otro, un término que nace en la antigua Grecia, para conceptualizar cualquier tipo del *conocimiento* sobre los acontecimientos del mundo (Campillo, 2016). Citado a Molina (2015). Haciendo referencia en el Servicio Nacional de Turismo (SERNATUR, 2014), tanto como el patrimonio, historia e identidad están vinculados de manera estrecha. Los acontecimientos históricos son una realidad externa independiente de la conciencia de los hombres, permite crear una identidad por lo tanto instaure un lazo de pertenencia de un grupo o persona, transmitidos de generación en generación de manera oral, simbólica o escrita.

Para Prestifilippo (2017), la historia plasma las percepciones normativas culturales como: reglas, conocimientos ancestrales, tradiciones y cosmología, además permite imaginar y compartir dicha realidad, es dice que construye su identidad, personalidad y autoestima, la narración es el modo más eficaz que posee el ser humano para construir y comunicar una “*realidad*”. Desde una perspectiva histórica, la identidad nace como un relato de vida, con escenas, ambientes, personajes, objetivos y temas, es decir, la sociedad como tal, permitiendo reconstruir el pasado, integrado sucesos y dotando de unicidad a una comunidad, pueblo o nación.

De acuerdo con Rizo (2015), la identidad está vinculada hacia los orígenes de los pueblos, su desarrollo, tradiciones y formas de vida y cómo se transmite la misma, los seres humanos viven en espacios que son el resultado de las relaciones sociales entre el medio ambiente y la humanidad en una dimensión espacial. Es la manera espiritual con la que una cultura se encuentra con su pasado de forma espiritual, el tiempo influye de manera específica como cambio o evolución, explicando los impactos del pasado hacia el presente como experiencias y para el futuro como expectativas.

La *historia* un elemento fundamental en la experiencia del turista, esto se debe a la evolución del turismo, en la actualidad el turista escoge su propia ruta turística y se da

la oportunidad de apreciar un espacio sin barreras socio-culturales dando paso a la plenitud de la experiencia, es decir, se adentra a un espacio de tradiciones, leyendas, ritos y gastronomía, se puede notar que la historia y costumbres son una nueva motivación de viaje. Cabe mencionar que estas nuevas preferencias permiten el crecimiento socioeconómico del sector (SERNATUR, 2014). Dentro del escenario cultural y emocional del turismo para turistas que buscan consumir experiencias a base de la historia como sentido de experiencia, a dicho grupo de turistas se les denomina post-materialistas, que demandan de una “*historia*” ante cada producto o aventura que va más allá de lo material (Calleja Sordo & González Damián, 2017).

Memoria Histórica

La memoria está ligada con el tiempo, donde se desarrollan fenómenos de interacción en un determinado espacio, puede ser individual o colectiva dentro de marcos de simultaneidad y contingencia. Entonces, sugiere la reconstrucción de los datos pasados insertados en el presente de una vida social. Está compuesta del pasado, cuyos acontecimientos nacen de la experiencia de una comunidad o grupo, mismos que forjan la identidad de individuo (Vazquez Linan & Leetoy, 2016). Se relaciona con la historia oral, siendo este un elemento imprescindible de las sociedades, que mediante la reacción social y tradición establecieron la transmisión de información de generación en generación, como resultado son recuerdos de un pasado vivido o imaginado, la memoria por naturaleza es afectiva, emotiva y abierta hacia todas las transformaciones e interacciones, sin embargo la memoria histórica es vulnerable a toda la manipulación, susceptible de permanecer latente en periodos largos (Velázquez, 2016).

La memoria no es una radiografía descriptiva y objetiva de los hechos, sino es la compilación de sentimientos y saberes sobre la percepción sobre los hechos. Considerada como una actividad inherente de los seres humanos para construir una vida, “*la memoria es la historia de la vida*”, da un ultimátum de lo que fue y será un individuo de manera eterna (Torres Ávila, 2013). Es un sistema de sucesos, usos y costumbres que adquiere el individuo en el transcurso de la vida, es considerada relativa o dependiente de factores sociales, conciencia colectiva e individual, para posteriormente ser una realidad externa y subjetiva (Velázquez, 2016). Se encuentra ligada al modo de comprensión o interpretación cadente o impropio, estructurado a partir de la relucientica del mundo de manera totalitaria por cada individuo, es decir, se constituye de “cosa” y “sentido” (Gómez Delgado, 2015).

Identidad cultural

La identidad es el conjunto de rasgos y características que posee algo o alguien de manera individual y colectiva, que permite distinguir a unos de otros. Elemento fundamental del “SER” y “NO SER”, aquello que siente el ser humano del “YO” en un tiempo y espacio. Está considerada como un fenómeno subjetivo personal, mismo que se construye de forma simbólica en la interacción con la sociedad o el entorno que los rodea, conformada por el sentido de pertenencia y reconocimiento propio (Campos Winter, 2018).

Se configura de la relación que se tiene entre el contexto y contacto de varios individuos; es un tipo de identidad específica y esencial en contextos de interacción políticos y morales (Tilley Bilbao, 2015). Se forma de diferentes factores como: similitudes culturales, territoriales, temporalidad, costumbres, lengua y sociedad, interrelacionadas entre sí (Campos Winter, 2018). La identidad cultural está compuesta por los siguientes elementos

- 1) Normas, Sanciones y Valores
- 2) Costumbres
- 3) Hábitos
- 4) Sanciones
- 5) Vida cotidiana
- 6) Símbolos

Realidad Socio-cultural de Patate.

El cantón Patate, nombrado como el “Valle de la eterna primavera” también conocido como San Cristóbal de Patate, forma parte de los nueve cantones de la provincia de Tungurahua, perteneciente a la región andina ecuatoriana localizado a 15 km de Ambato (Lavín, Martínez Bonilla, Medina Guerra, & Viteri Torres, 2017). Citando al GAD Municipal Patate (2012), se encuentra limitado por el norte con Píllaro y la provincia de Napo, al sur por el cantón Pelileo y Baños, al este por Baños y finalmente al oeste por Pelileo, posee una extensión de 316,98 km² y a una altitud de entre 2070- 3900 msnm. Cuenta con un clima húmedo el cual es característico del lugar. El cantón Patate fue catalogado como el primer “Pueblo mágico” del Ecuador, el 29 de septiembre de 2019 por el Ministerio de Turismo (MINTUR) (2019).

Este reconocimiento promueve la actividad turística, además busca proteger y guardar la riqueza propia del lugar. La denominación de “Pueblo mágico” beneficia al desarrollo de diferentes áreas como la económica y la política de la zona. De acuerdo con el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC) (2010) el cantón consta de 13.497

habitantes los cuales se encuentran distribuidos en las diferentes parroquias urbanas y rurales del cantón mismas que son: Patate, el Sucre, el Triunfo y los Andes (Gobierno Municipal de Patate, 2014).

El nombre del cantón Patate, proviene de la lengua Jaco Maya, la palabra “*Patate*” significa “El que estalla con estruendo”, nombrado de este modo en honor al volcán Tungurahua, por otra parte, para Manuel Torres Santillas la palabra “*Patate*” proviene de la lengua “*Chimú Quitché*” que en español significa “La 42 madre del Caudillo de Tierra dentro” o “Huerto del Ati” (GAD Municipal Patate, 2016).

El cantón se fundó el 24 de julio de 1570 por Antonio Clavijo, para posteriormente ser catalogado como cantón el 13 de septiembre de 1973. Durante el tiempo prehistórico Patate estuvo habitado por un grupo indígena pequeño llamado Patates o Patatis pertenecientes al grupo Casanga Píllaro de la etnia Panzaleo, el grupo Patatis estaba dividida por subgrupos conocidos como Tontapis, Patati Urcus y Pítulas, (GAD Municipal Patate, 2016).

Para Rojano (2021), Patate era conocido como “Patati Urku”, esto se debe a que la letra “e” no existe en el idioma Kichwa, que traducido al español significa montaña, cerro o camino del Ati o gobernador. Los pobladores locales veneran a la imagen del Señor del Terremoto o Taita Tille, la imagen fue encontrada por indígenas en el sector de Patate Viejo. Patate antiguamente formó parte de la parroquia Sucre, una de las más antigua de la provincia de Tungurahua, para posteriormente conformó parte del cantón Pelileo, posteriormente fue proclamado como cantón bajo el cargo del General Guillermo Rodríguez Lara (GAD Municipal Patate, 2016).

Manifestaciones Culturales

Tabla N° 1: Manifestaciones Culturales del cantón Patate

MANIFESTACIONES CULTURALES		
<p>Fiestas del Señor del Terremoto</p>	<p>Esta tradición inicia el 4 de febrero de 1797, después del terremoto ocurrido, hasta la actualidad de desarrolla como signo de fe y catolicismo. Esta celebración se desarrolla en las calles centrales del cantón, se puede disfrutar de diversas actividades como: desfiles folclóricos, posadas de flores, chamizas, juegos pirotécnicos, entre otros.</p>	<p><i>Gráfico N° 1: Señor del Terremoto</i></p>  <p>Fuente: Google, (2021)</p>
<p>El toro Encolchado</p>	<p>Esta celebración nace en las fiestas del Señor de Terremoto, consiste en una corrida de toros durante tres días consecutivos, dicha manifestación inicio por un grupo de jóvenes en colaboración de las tres haciendas más grandes del cantón: Hacienda de Leito, Hacienda de Guadalupe y la Hacienda el Obraje.</p>	<p><i>Gráfico N° 2: Toro Encolchado</i></p>  <p>Fuente: Google, (2021)</p>

<p>Octavas del Corpus Christi</p>	<p>Es una fiesta mestiza, es decir que contiene parones de conquista española e indígena, se desarrolla la segunda semana del mes de junio, posee un carácter religioso.</p>	<p><i>Gráfico N° 3: Octavas del Corpus Christi</i></p>  <p>Fuente: Google, (2021)</p>
<p>Inti Raymi</p>	<p>Esta celebración es en honor al sol y a la pachamama, se desarrolla una semana después de la fiesta de los octavos del Corpus Cristi, en dicha celebración se realiza una representación sobre la agricultura ancestral del cantón, como es la arada, tapada, siembra y cosecha, también se representa a las mujeres lavacareras o diosas del sol.</p>	<p><i>Gráfico N° 4: Inti Raymi</i></p>  <p>Fuente: Google, (2021)</p>

Animeros

Una tradición que nace en la época colonial, los animeros suelen ser hombres vestidos con túnicas blancas, con una vara, quienes recorren todas las calles del centro de Patate por las noches a partir de las 12:00 durante 15 días antes del 02 de noviembre. Esta tradición se lleva a cabo con el fin de ayudar a las almas en pena y las invitan a seguir con su transición al más allá.

Gráfico N° 5: Animeros



Fuente: Google, (2021)

Cucuruchos

Este personaje usa una túnica y capuchón de color morado o lila cubriéndoles todo el rostro y cuerpo. Tienen el objetivo de cuidar a los niños “malcriados” y a las “beatas” para evitar la distracción durante la ceremonia de las Siete Palabras.

Gráfico N° 6: Cucuruchos



Fuente: Google, (2021)

<p>Banda del Martillo</p>	<p>Una de las primeras bandas, del cantón Patate, significa una fuerza, utilizada en festividades y mingas.</p>	<p><i>Gráfico N° 7: Banda el Martillo</i></p>  <p>Fuente: Google, (2021)</p>
<p>Shigra</p>	<p>Son bolsos hechos a base de la fibra de la cabuya y tinturados con colores vivos obtenidos del Shanshi u otras plantas similares, las figuras que se representan en la shigra se refiere a la naturaleza o acontecimientos vividos por las personas</p>	<p><i>Gráfico N° 8: Shigra</i></p>  <p>Fuente: Google, (2021)</p>

<p>Leyendas de la “loca viuda y el Uñaguille”</p>	<p>Son leyendas que contienen personajes mitológicos, muestra la mitología y creencias de la comunidad, estas leyendas tienen el objetivo de educar a las personas.</p>	<p><i>Gráfico N° 9: Loca Vuida</i></p>  <p>Fuente: Google, (2021)</p>
<p>Arepa de Zapallo</p>	<p>Nace tras la elaboración de la arepa de maíz que fue creada por los indígenas que servían a los españoles, al no contar con los ingredientes necesarios elaboraron una arepa a base de zapallo insertada el queso en el centro (GAD Municipal Patate, 2012).. En la actualidad los pobladores locales del cantón preparan la arepa de zapallo en grandes y antiguos hornos tradicionales de leña o ladrillo, para su comercialización los puntos de venta se encuentran ubicados al frente del parque central y la Capilla del señor del Terremoto (Gobierno Municipal de Patate, 2014). Los ingredientes para su elaboración son: el zapallo maduro, agua, panela o azúcar, levadura, harina de maíz, mantequilla o manteca de cerdo, huevos, canela, clavo de olor y hojas de achira.</p>	<p><i>Gráfico N° 10: Arepas de Zapallo</i></p>  <p>Fuente: Google, (2021)</p>

Elaborado por: Curipallo, E. (2021)

Fuente: Guía turística Patate (201)

Imágenes: Google, (2021)

Para el Ministerio de Cultura, el patrimonio cultural es una herencia propia del pasado de una comunidad con aspectos históricos, artísticos, arquitectónicos, urbanos, entre otros. Se califica en patrimonio material e inmaterial que permiten que un poblado se distinga de otro (GAD Municipal de Patate, 2015).

Tabla N° 2: Otras Manifestaciones Culturales tangibles e intangibles

Dominación	Parroquia
Elaboración de guitarras	Patate (Cabecera Cantonal)
Historia del terremoto del 5 de agosto de 1949	Patate (Cabecera Cantonal)
Tradición oral lengua kichwa	Sucre (Cab. En sucre Patate Urcu)
Medicina tradicional: limpia con cuy	Sucre (Cab. En sucre Patate Urcu)
Leyenda del niño oso	Sucre (Cab. En sucre Patate Urcu)
Chicha de uva	Patate (Cabecera Cantonal)
Medicina tradicional: limpia con gallina.	Los Andes (Cab. En Poatug)
Elaboración de figuras en madera	El Triunfo
Elaboración de bebida de morocho	El Triunfo
Medicina tradicional: las limpias	El Triunfo
Medicina tradicional: uso de la ortiga	El Triunfo
Historia del grupo musical los andino	Sucre (Cab. En sucre Patate Urcu)
Leyenda de la "loca viuda"	Sucre (Cab. En sucre Patate Urcu)
Pirotecnia	Sucre (Cab. En sucre Patate Urcu)
Interpretación musical de los hermanos Mena	Los Andes (Cab. En Poatug)
Elaboración de shigras	Los Andes (Cab. En Poatug)
Historia sobre los huasipungueros	Los Andes (Cab. En Poatug)
Elaboración e interpretación de violines y flautas	Sucre (Cab. En sucre Patate Urcu)
La entrega del mediano	Sucre (Cab. En sucre Patate Urcu)
Elaboración e interpretación de bombos	Sucre (Cab. En sucre Patate Urcu)
Elaboración de bateas y cucharas de madera	Sucre (Cab. En sucre Patate Urcu)
Historia sobre el origen de la parroquia Triunfo	Sucre (Cab. En sucre Patate Urcu)
Leyenda del prodigio en cerro hermoso- Sucre, Tungurahua	Sucre (Cab. En sucre Patate Urcu)

Elaborado por: Curipallo, E. (2021) **Fuente:** Plan de desarrollo de Turismo del cantón Patate (2015)

Variable dependiente

EXPERIENCIA TURÍSTICA

Para abordar el tema, es necesario conocer el concepto de experiencia, misma que está cargada de emociones, sensaciones y aspectos físicos. La experiencia es el gestor para el desarrollo de la identidad, y está, no se da de manera inmediata, sino que pertenece a una dimensión temporal, histórica de acuerdo con Aristóteles, el conocimiento personal es la acumulación de hechos observados de manera directa, sensaciones percibidas; existe la experiencia universal a raíz de un proceso en un tiempo determinado y la experiencia singular acumulable a partir los testimonios de distintos individuos (Cruz Santana, 2017). Posee múltiples facetas que surgen de las actividades y el entorno físico en el que el individuo se encuentra. Por tanto, son existenciales y están encarnadas en cada individuo de manera personal y única (Carballo Fuentes, Moreno Gil, León González, & Brent

Ritchie, 2015). Se pueden experimentar por voluntad propia en un lugar específico y tiempo determinado, siendo la diferenciación y la unidad con respecto a la totalidad de la vida (Lanza, 2015).

De acuerdo con Veblen (2014), la demanda turística, son aquellas personas que eligen qué, cómo y cuándo consumir, dejándose llevar por los gustos y la restricción presupuestaria para satisfacer sus necesidades, la satisfacción del turista puede definirse como un juicio, bien de naturaleza cognitiva o bien de carácter afectivo o emocional. Para López, Pérez & Muñoz (2018), “la experiencia para el turista no está enfocada en un viaje físico si no en el viaje interno”, mismo que radica en lo que percibe de dicho viaje de manera subjetiva y personal.

La creación y promoción de experiencias de un destino determinado es primordial para garantizar la satisfacción turística. Entonces la comunicación es la vía principal para vender experiencias turísticas a un determinado grupo de demanda por medio de redes sociales o medios de comunicación, el marketing forma parte de esta comunicación donde la marca del destino sirve para crear una conexión emocional entre visitante y destino, creado un acercamiento mutuo entre turista y local, las experiencias turísticas implican elementos o aspectos placenteros fuera de lo común (Campodónico Pérez & Chalar Bertolotti, 2019).

En la actualidad la demanda turística busca experiencias enmarcadas en un ambiente que manifieste equilibrio, control y libertad, además, de espontaneidad y expresiones personales, esta experiencia surge del contacto natural y espontáneo con la realidad, de manera que esté relacionada con la confianza (Llontop Diez, 2017). El visitante posee dos formas de vivir una experiencia, en primer lugar, está la activa, en donde un individuo se involucra directamente en la participación de una actividad, mientras que la pasiva, hace referencia al entretenimiento del individuo mientras lo observa de manera directa sin intervenir, de la misma forma la experiencia puede potenciar y dinamizar la atención que posee una persona en dicha actividad (Servicio Nacional de Turismo, SERNATUR, 2018).

Es necesario e importante el diseño y la administración del escenario donde se va a desarrollar la experiencia, para esto existen 4 claves fundamentales que son (Secretaría de Turismo, 2016):

Tabla N° 3: Estructura de la experiencia

ELEMENTO	CONCEPTO
Protagonista	Son aquellas personas o grupo de personas que experimentan una actividad con interacción entre sí y el medio en el que se encuentran.
Acciones	Aquellas actividades primarias y secundarias que se llevan a cabo, las acciones primarias o nucleares son las que definen la experiencia, mientras que las complementarias o de soporte son las que el turista realiza en un lapso de tiempo corto.
Entorno	Es el lugar donde transcurre un episodio de la experiencia, posee una dimensión funcional y emocional, esto se debe, a que todos sus componentes crean una atmósfera que influye en el estado de ánimo y comportamiento del visitante
Relato	Acontecimientos, anécdotas, historias pasadas que se comunican de manera llamativa, son el conjunto de mensajes expresados por los mediadores de manera explícita.
Mediadores o guías turísticos	O prestadores de servicios, dispuestos a interactuar personalmente con el visitante, cuentan con estándares de calidad y empatía.
Factor sorpresa	El elemento único y diferente que capta la atención del cliente, puede ser negativo, positivo, planificado o momentáneo.
Elementos de mediación	Son los medios, objetos e instalaciones por los cuales se llega cliente objetivo, estos pueden ser folletos, revistas, redes sociales, medios de comunicación, señalética, entre otros.

Elaborado por: Curipallo, E. (2021)

Fuente: (Servicio Nacional de Turismo, 2018)

Subjetividad del turista

El turista, es aquel sujeto que busca salir de la realidad cotidiana y se desplaza de su punto de residencia hacia otro, por diversos motivos a satisfacer, estas pueden ser ocio, descanso, recreación, entre otros. Construye una serie de imaginarios de los sitios que desea visitar y las actividades que poder realizar al momento de viajar, es aquí donde se lleva a cabo el valor subjetivo del turista cobra importancia, dado que, tanto el atractivo o la actividad puede o no tener ningún valor e inclusive puede llegar a generar sensaciones de rechazo y desagrado, afectado de manera directa a la calidad de la experiencia percibida (Moreno Patiño, 2018).

Los procesos internos del turista determinan todos los efectos que genera una experiencia, para ellos es preciso considerar los factores que se dan antes, durante y después de la experiencia. Mencionando al (Servicio Nacional de Turismo, 2018), las tres fases se desarrollan de la siguiente manera:

- Antes de la experiencia:

- **Expectativas:** Hace referencia a las ideas previas que tiene un visitante sobre las experiencias. En la construcción del imaginario intervienen distintos aspectos como los prejuicios, conocimientos, preferencias, gustos, humos, estado de ánimo, preocupaciones y autoestima.
- **Motivaciones:** Son los pensamientos y emociones que estimulan el comportamiento y al mismo tiempo se relacionan con las necesidades, deseos

y sensaciones del visitante de manera personal. De manera concisa las motivaciones dan valor a las percepciones del destino y la experiencia.

- Durante la experiencia:
 - Percepción e interpretación: La interpretación se enfoca en el conjunto de informaciones y explicaciones que dan significado, contexto y comprensión de los momentos vividos. Por otro lado, la percepción es un proceso cognitivo y mental que por medio del conocimiento previo da sentido y coherencia a los estímulos captados por medio de los sentidos.
- Después de la experiencia:
 - Memorabilidad: Esta se produce cuando una determinada vivencia es recordada de manera positiva y plasmada en el presente después de un evento. Forma parte de la satisfacción y de la fidelidad hacia una experiencia, mientras más diferente, original y única sea, integrando al turista de manera activa.
 - Satisfacción: Es lo que busca producir una experiencia, luego de cumplir las expectativas, dicho en otras palabras, cuando lo esperado por el turista y lo recibido coinciden o exceden con creces.

1.2 Objetivos

Objetivo General

Analizar cómo influye la historia del cantón Patate en el desarrollo y fortalecimiento de la experiencia turística.

Objetivos específicos

- **Fundamentar teóricamente las variables.**

Para fundamentar teóricamente las variables dependiente e independiente sobre el tema “Historia y la experiencia turística en el cantón Patate, se realizó una investigación bibliográfica y documental conjuntamente con el método de observación y de campo. Los principales documentos utilizados han sido libros y artículos científicos sobre la construcción de la realidad, la historia del cantón Patate y la experiencia del cantón Patate. Se determinó que la historia es el resultado de las experiencias y acontecimientos vividos por una persona o pueblo en un tiempo y lugar determinado, por otro lado, la experiencia turística, es cómo los individuos perciben las experiencias y acontecimientos de manera cognitiva y sensorial.

La historia es importante para llevar a cabo una experiencia turística de calidad en el cantón Patate, debido a las nuevas exigencias de los turistas, quienes en la actualidad buscan nuevas motivaciones más allá de las físicas para satisfacer sus necesidades personales, emocionales, sensitivas, educativas y de pertenencia. Los turistas son seres sociales que buscan relatos que conceptualizan y transmiten historias que generan un sentido de unicidad y pertenencia. Se identifica a la historia como parte de la diversidad de productos turísticos que diferencian una experiencia de otra, mejorando la afluencia de la demanda turística del cantón Patate e influyendo de manera directa e indirecta en el desarrollo socioeconómico local.

- **Identificar los acontecimientos históricos relevantes del cantón Patate.**

Para identificar los acontecimientos históricos relevantes del cantón Patate se empleó el método de fichaje para lo cual se emplearon las 5 fichas de registro e inventario del Patrimonio Cultural Inmaterial, validada por el Ministerio de Patrimonio y Cultura, las fichas están divididas en 5 áreas tales como: A1 ficha de tradiciones y expresiones orales, A2 de artes y espectáculo, A3 de usos sociales, rituales y actos festivos, A4 de conocimientos y usos relacionados con la naturaleza y el universo y la ficha A5 de técnicas artesanales y tradicionales, obteniendo información relevante sobre los hechos históricos vividos en el pasado por la población patateña.

Otro medio de recolección de información empleado fue el método de observación y de campo, realizando un análisis descriptivo del fenómeno estudiado, se determinó siete acontecimientos relevantes que se mantiene hasta la actualidad mismo que son: fiestas del Señor del Terremoto, el toro encolchado, octavas del Corpus Cristi, Inti Raymi, animeros, cucuruchos y la creación de la banda del matillo. Para la obtención de la información se empleó una metodología cualitativa exploratoria-descriptiva debido a que es un estudio de carácter social, obteniendo como resultado que la historia influye en la experiencia del turista y su percepción de la misma, de manera sensorial y emocional.

- **Establecer una relación entre historia y experiencia turística**

Después de analizar los resultados obtenidos por las fichas y la encuesta, empleadas con un respaldo bibliográfico, se determinó que la historia influye de manera directa en la experiencia turística, esto se debe a que los turistas buscan nuevas experiencias de calidad, el turista busca y espera un preámbulo histórico. Es decir, la demanda actual busca un turismo más inmerso en el área cultural e identidad, local, auténtico, espiritual y aventurero que generen recuerdos duraderos. Para crear y generar una buena experiencia es necesario contar una “buena historia” debido a que los turistas como sujetos sociales

buscan el sentido de pertenencia, desarrollando la imaginación llevándolos a un mundo diferente al común, por medio de una narrativa generando una mayor satisfacción y memorabilidad en los visitantes.

La experiencia turística debe integrar los sentidos cognitivos y sensoriales para poder sumergir al turista en un conjunto de estímulos que intensifican la vivencia, además debe sumergirse en diversas dimensiones humanas de manera social, intelectual, espiritual y emocional, de esta manera una narrativa se adentra de manera directa en la experiencia, debido a que cumple todas las características de las dimensiones humanas, entonces la incorporación de historias se constituye como un atractivo o motivación para el visitante, generando una interacción entre el entorno y el turista de manera social, para lo cual el turista se inmersa en el desarrollo de su propia experiencia.

- **Plantar una propuesta para desarrollar una experiencia turística.**

Una vez que se analizó la información obtenida por el método de fichaje y encuesta se realizó una propuesta basada en los criterios que buscan mejorar la calidad de la experiencia turística en el cantón Patate a base de la historia, con el objetivo de conservar, promover y revalorizar el patrimonio inmaterial cultural, para lo cual se crea un programa de turismo vivencial, durante un fin de semana de cada mes, llevándose a cabo 12 veces al año, con el objetivo de evitar aglomeraciones y evitar contagios por el virus del COVID-19.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

Ubicación

La presente investigación se llevó a cabo en el cantón Patate de la provincia de Tungurahua en la región andina del Ecuador, localizado a 15 km de Ambato, limitado por el norte con Pillaro y la provincia de Napo, al sur por el cantón Pelileo y Baños, al este por Baños y finalmente al oeste por Pelileo.

Coordenadas geográficas

Latitud: -1.31667 W

Longitud: -78.5166 1° S

2.1 Equipos y materiales

- Computadora
- Internet
- Transporte
- Smartphone

Para el levantamiento de información se utilizó las Fichas A1 de tradiciones y expresiones orales, A2 de Artes y espectáculo A3 de usos sociales, rituales y actos festivos, A4 de conocimientos y usos relacionados con la naturaleza y el universo y A5 de técnicas artesanales y tradicionales, pertenecientes al Registro e Inventario del Patrimonio Cultural Inmaterial establecidas por el Ministerio Patrimonio y Cultura, además se empleó una encuesta de medición de experiencia del turista en destino empleado por Pulido y Navarro.

2.2 Método

El tipo de investigación que se aplicó fue de corte transversal no experimental con enfoque cualitativa exploratoria y descriptivo por medio del método de observación y de campo, debido a que la historia forma parte de la cultura, la misma que no puede ser manipulada. Se empleó una investigación histórica bibliográfica que detalla las variables a base de libros, periódicos, artículos científicos y el acercamiento directo con los individuos implicados por medio de entrevistas.

El alcance exploratorio es empleado en el método cualitativo y cuantitativo, enfocado en estudiar fenómenos que no fueron investigados previamente (Ramos Galarza, 2020). Empleando métodos bibliográficos, hemerográficos y documentales, las

indagaciones son flexibles, amplias y dispersas, (Portilla Chaves, Rojas Zapata, & Hernández Arteaga, 2014).

Planteamiento de la Hipótesis

- **Hipótesis alternativa:** La historia si influye en la experiencia turística en el cantón Patate

- **Hipótesis nula:** La historia no influye en la experiencia turística en el cantón Patate

Variable Independiente: Historia

Variable Dependiente: Experiencia turística

Población y muestra: La presente investigación posee un carácter social cualitativo basado en la subjetividad, por ende, el muestreo aplicado fue no probabilístico intencional y muestreo por juicio, delimitando la muestra a criterio del investigador para responder cada variable. El levantamiento de información se llevó a cabo por medio de Fichas, visita de campo y una encuesta.

Fichaje

La reelección de información se llevó a cabo por medio de las fichas de registro e inventario del Patrimonio Cultural e Inmaterial, validada por el Ministerio de Patrimonio y Cultura, dicho instructivo consta de 5 fichas de carácter cultural, de las cuales se emplean todas fichas. Las fichas de registro de Patrimonio Cultural Inmaterial tienen como objetivo cuidar, proteger y prevalecer el patrimonio cultural, además busca transmitir y preservar dicha información. Busca un representar y reconocer a las comunidades, al mismo tiempo trata de generar el respeto por la identidad y diversidad cultural.

Encuesta

La encuesta empleando fue la de medición de experiencia del turista en destino empleado por Pulido y Navarro, que consta de 10 preguntas en escala de Likert donde 1 es peor de lo que se esperaba y 5 mucho mejor de lo que se esperaba, el levantamiento de información se empleó a 40 personas en un lapso de dos semanas. La encuesta empleada es la Siguiete.

CALIDAD DE LA EXPERIENCIA TURÍSTICA

Variables demográficas:

País: _____ **Edad:** _____ **Sexo:** Masculino Femenino

Nivel estudios:

- Sin estudios Estudios Primarios. Bachiller
 Tecnólogo Universitario

	Servicio peor de lo que esperaba		Servicio igual a lo que esperaba	Servicio mejor de lo que esperaba	
	Mucho peor	Peor		Mejor	Mucho mejor
Accesibilidad					
Facilidad de transporte					
Información al turista					
Cercanía a otros destinos					
Facilidad de comunicación					
Calidad ambiental					
Clima					
Calidad única medio ambiental					
Belleza del paisaje					
Elementos Generales					
Calidad en todo momento					
Autenticidad y tradición local					
Reputación y renombre internacional					
Profesionalidad de directivos y empleados					
Trabajadores y personas corteses y amistosos					
Facilidad de servicios médicos					
Seguridad					
Servicio de representación (Información y atención al cliente, Asistencia)					
Relación precio-calidad					
Unicidad					
Recursos únicos					
Instalaciones prácticas y especiales					
Entorno muy propicio para la unidad familiar					
Historia singular del lugar					
Hospitalidad y servicios locales únicos					
Producto turístico inimitable					
Diferenciación en la atención al cliente (servicio pre y postventa)					
Vivir la experiencia de					

conocer a una persona particular/convivir con un tipo de etnia singular					
Motivación personal para su comunicación social					
Prestigio					
Reputación					
Riesgo/peligro/miedo					
Autorrealización					
Estatus social					
Confort					
Respeto					
Competitividad					
Seguridad					
Tranquilidad					
Co-creación					
Actividades culturales y deportivas					
Nuevas experiencias					
Desarrollo de actividades instructivas					
Grado de participación del cliente en la prestación / creación / difusión /consumo del servicio o producto					
Interacción con la población local					
Diversión y ambiente diurno y nocturno					
Nuevas formas de trabajo utilizando la innovación y la creatividad					
Multisensorialidad					
Sensación de relajación					
Sensación de seguridad					
Sensación de satisfacción					
Sensación de bienestar					
Aumento de la adrenalina / exaltación					
Emociones positivas					
Alegría / Felicidad					
Entretenimiento y capacidad lúdica					
Aire libre / Naturaleza					
Diversión y disfrute					
Aventura					
Arte y cultura					
Desarrollo Personal					
Aprendizaje / Educación					
Interés cultural					
Ampliar horizontes					

Vínculo personal					
Conocerse a uno mismo					
Enriquecimiento cultural					
Evalúe la calidad del destino de forma general					

Fuente: Pulido Fernández y Navarro Hermoso (2015)

Adaptado por: Curipallo, E. (2021)

Procesamiento de información y análisis estadístico

La información obtenida por medio de las fichas habla específicamente sobre la historia del cantón Patate, mientras que la información obtenida por medio de la encuesta trata sobre la experiencia turística, de esta manera se puede realizar un análisis de ambas variables. Para procesar la información se utilizó la teoría de la hermenéutica y dialéctica del turismo, esto permite establecer una reflexión del turismo desde los aspectos económicos, políticos, sociales, culturales y simbólicos.

Para el análisis de la información se basó en la teoría del Lenguaje y corrientes sociológicas de la “construcciones la realidad” de Berger y Luckman (1966) que trata de analizar la historia como un fenómeno social donde se desarrolla una actividad en un tiempo y espacio determinado, mientras que, la teoría de la motivación de viaje de Maslow (Turienzo, 2016), manifiesta los factores sociales que motivan a un individuo a realizar diversas actividades o a la toma decisiones en un ambiente social.

Para finalizar, es importante mencionar que una experiencia turística parte de factores que van más allá de físicos, sociales y motivacionales, permitiendo al turista desarrollar un imaginario del destino de viaje

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 Análisis y discusión de resultados

De acuerdo a la investigación de campo empleada, se obtuvieron los siguientes resultados del método de fichaje, siendo de 31 fichas aplicadas, con el objetivo de conocer los acontecimientos históricos del cantón Patate. A continuación, se presentan los resultados para promover el turismo histórico cultural y mejorar la calidad de la experiencia turística en el cantón.

Exposición de los resultados del fichaje

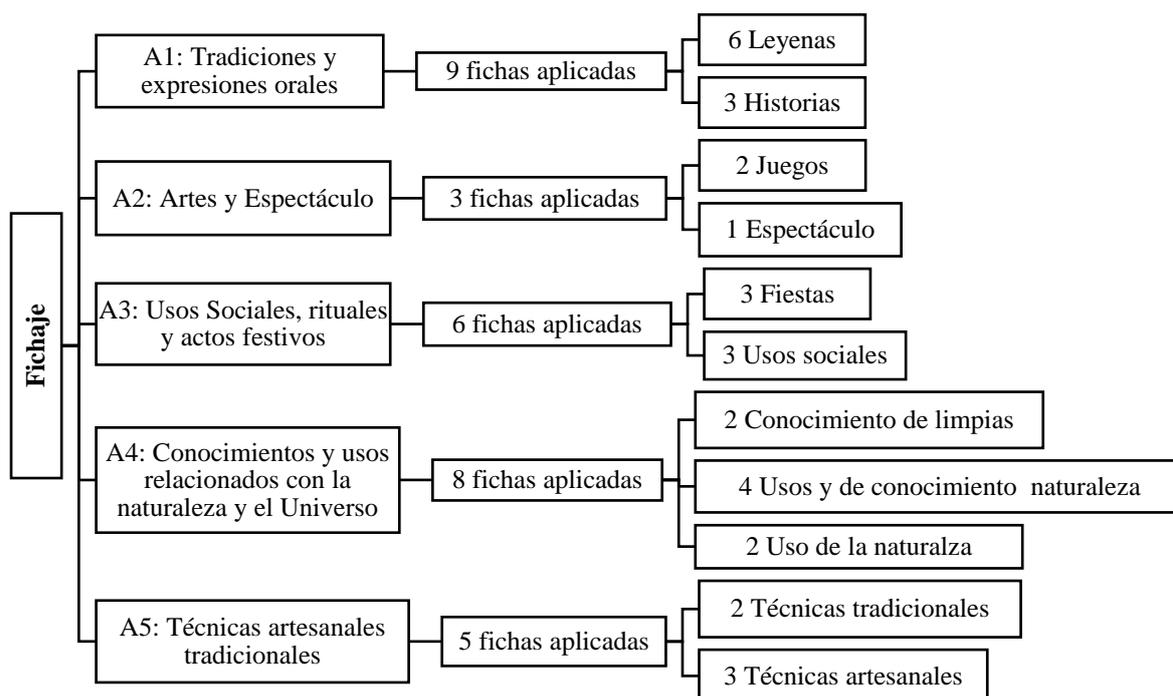
Tabla N° 4: Resultados y discusión del Levantamiento de fichas

RESULTADOS			DISCUSIÓN
FICHAS	Historia de Patate	Uso de los recursos en la experiencia turística	Observación
A1: Tradiciones y expresiones orales	<ol style="list-style-type: none"> 1. Leyenda del prodigio en cerro hermoso- Sucre 2. Leyenda del Uñaquille 3. Leyenda del niño Oso 4. Leyenda de la Loca buida 5. Leyenda de los Llangantes 6. Leyenda del Oro perdido 7. Historia del origen del Sucre 8. Historia del Señor del Terremoto 9. Historia de Atahualpa 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar adecuadamente el centro de interpretación cultural “Patati Urcu” - Diseñar campamentos temáticos dirigidos a los niños - Planificar encuentros literarios - Implementar animación turística cultural - Elaborar folletos o libros de cuentos - Implantar centros temáticos sobre cultura - Elaborar podcast 	Las tradiciones y expresiones orales forman parte de la historia y se manifiestan de forma constante en el diario vivir de la comunidad patateña. Se pueden implementar en cualquier ámbito turístico para atraer a la demanda. Por tanto, es necesario fortalecer el turismo histórico cultural y el turismo vivencial para generar un enriquecimiento social y revalorizar el patrimonio cultural inmaterial, dando valor a la existencia de lugares, personajes legendarios, hechos históricos, leyendas y mitos.
A2: Artes y Espectáculo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Juego tradicional Palo encebado 2. Juego tradicional Boliche 3. Espectáculo Chamiza 	<ul style="list-style-type: none"> - Planificar actividades que generen una interacción entre localidad – turista - Desarrollar actividades culturales y deportivas - Crear un plan marketing publicitario (spots publicitarios, revistas digitales, post es las redes sociales) 	El juego de palo encebado es común en la región andina del Ecuador, en este juego se puede incluir al turista y al mismo tiempo crear una conexión entorno y visitante, sin embargo, la chamiza se da sólo en el cantón Patate, al ser un espectáculo permite que el turista pueda observar y disfrutar del mismo.
A3: Usos Sociales, rituales y actos festivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fiesta de Señor del Terremoto 2. Fiesta del Inti Raymi 3. Fiesta del Octavas 	<ul style="list-style-type: none"> - Crear un tour donde se explique cada festividad y la indumentaria de la misma. - Desarrollar varios videos publicitarios que hablen sobre 	Capacitar al guía local y a los dueños de los establecimientos que prestan sus servicios para mejorar la atención al

	<p>del Corpus Cristi</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Uso social del Toro encolchado 5. Uso social de la caminata de los animeros 6. Uso social de los cucuruchos 	<p>las festividades y usos sociales del cantón Patate</p> <ul style="list-style-type: none"> - Establecer como imagen de identidad de productos locales - Generar diversión, integración y disfrute a los turistas durante los actos festivos 	<p>cliente y brindar de manera adecuada la información y así introducir al turista en dichas actividades.</p> <p>Generar conciencia y respeto en cuanto a los ritos y rituales por medio de charlas, además especificar al turista si puede ser participante o veedor de la actividad.</p>
<p>A4: Conocimientos y usos relacionados con la naturaleza y el Universo</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Arepa de Zapallo 2. Limpia del Cuy 3. Limpia con Gallina 4. Uso de Ortiga 5. Uso del romero 6. Uso del corazón de Zorro 7. Chamanismo 8. Laguna San Borja 9. Cascada Mundug 	<ul style="list-style-type: none"> - Elaborar cómics sobre los conocimientos y usos de la naturaleza para generar un aprendizaje en los jóvenes. - Generar nuevas formas de trabajo, donde incluyan a las familias que conserven los conocimientos y usos de la naturaleza para realizar charlas y representaciones. - Desarrollar publicidad visual, auditiva, audiovisual en programas de radio y televisión. - Crear talleres enfocados en los jóvenes de la localidad sobre el respeto y preservación de los conocimientos ancestrales sobre las plantas medicinales. - Acampada dentro del Parque Llanganates. - Senderismo, cabalgata y tracking por las áreas naturales del cantón. - Avistamiento de Aves 	<p>El descuido y carencia de la señalética, la falta facilidades turísticas como: capacitaciones, promoción, accesibilidad, infraestructura, transporte y seguridad frente a los destinos, estimula una mala experiencia.</p> <p>Desarrollo de nuevos emprendimientos como empresas Clúster, enfocados en el turismo de salud tradicional utilizando los conocimientos sobre la naturaleza y el universo.</p> <p>Trabajar conjuntamente el sector público y privado para el desarrollo de un turismo sostenible y adecuado.</p>
<p>A5: Técnicas artesanales tradicionales</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elaboración de guitarras 2. Elaboración de la Shigra 3. Figuras de madera 4. Pirotecnia 5. Bateas y bombos de madera 	<ul style="list-style-type: none"> - Potencializar el turismo rural, comunitario y vivencial. - Planificar programas que involucren la interacción del turista, como por ejemplo cursos de costura o elaboración de shigras. - Implementar talleres enfocados en el arte y pintura. - Crear campamentos vacacionales de artesanías para fortalecer los conocimientos tradicionales y la creatividad. - Desarrollar ferias turísticas de carácter cultural. 	<p>Los conocimientos artesanales tradicionales pertenecen a la historia transmitidos de generación y generación, siendo parte de la cotidianidad de los Patateños, las actividades turísticas deben desarrollarse de acuerdo a las normas que establezcan la preservación y respeto de la identidad cultural, además acatar con los reglamentos propuestos por los dueños de los emprendimientos.</p> <p>Por medio de charlas y capacitaciones fomentar la cultura, además de incluir en el sistema educativo una sección que hable sobre la identidad cultural</p>

Elaborado por: Curipallo, E. (2021)

Gráfico N° 11: Resumen de los resultados del fichaje



Elaborado por: Curipallo, E. (2021)

Conforme al levantamiento de información, se determinó actividades prioritarias, medianamente prioritarias y de cualquier instancia en las 5 temáticas del método de fichaje. En la primera temática de tradiciones y expresiones orales se establece 6 actividades, de las cuales 3 son de carácter prioritario, 2 medianamente prioritarios y 1 de cualquier instancia; la segunda temática de artes y espectáculos, cuenta con tres actividades de carácter prioritario, medianamente prioritario y de cualquier instancia.

La tercera temática de usos sociales, rituales y actos festivos tiene 4 actividades, 2 prioritarias, una medianamente prioritaria y una de cualquier instancia; en la cuarta temática de conocimientos y usos relacionados con la naturaleza y el universo se determinó siete actividades, 2 prioritarias, 2 medianamente prioritarias y 3 de cualquier instancia; la última temática de técnicas artesanales tradicionales consta de 5 actividades de las cuales 2 son prioritarias 2 medianamente prioritarias y 1 de cualquier instancia.

Para determinar la importancia de cada actividad se analizó cuál de ellas necesita atención inmediata, así mismo, que impacto socioeconómico, sociocultural y turístico en la comunidad local, a su vez el tiempo que dicha actividad necesite para ser ejecutada.

Tabla N° 5: Actividades

Temática	Nivel de prioridad	Actividad	Tiempo	Actores o Responsables
Tradiciones y expresiones orales	Prioritario	-Utilizar adecuadamente el centro de interpretación cultural “Patati Urcu” -Diseñar campamentos temáticos dirigidos a los niños -Planificar encuentros literarios	2 a 4 meses	<ul style="list-style-type: none"> Comunidad local Identidades culturales GAD cantonal de Patate Sector público y privado Cámara de turismo Profesionales de turismo – Guías
	Medianamente prioritario	-Elaborar folletos o libros de cuentos -Implantar centros temáticos sobre cultura	4 a 6 meses	
	Cualquier instancia	- Elaborar podcast	1 día	
Artes y Espectáculo	Prioritario	-Crear una plan marketing publicitario (spots publicitarios, revistas digitales, post es las redes sociales)	3 meses	<ul style="list-style-type: none"> Comunidad local Identidades culturales GAD cantonal de Patate Sector público y privado Cámara de turismo Profesionales de turismo – Guías
	Medianamente prioritario	-Planificar actividades que generen una interacción entre localidad – turista	1 a 2 meses	
	Cualquier instancia	-Desarrollar actividades culturales y deportivas	2 días	
Usos Sociales, rituales y actos festivos	Prioritario	-Desarrollar varios videos publicitarios que hablen sobre las festividades y usos sociales del cantón Patate -Establecer como imagen de identidad de productos locales	2 a 3 meses	<ul style="list-style-type: none"> Comunidad local Identidades culturales GAD cantonal de Patate Sector público y privado Cámara de turismo Profesionales de turismo – Guías
	Medianamente prioritario	-Crear un tour donde se explique cada festividad y la indumentaria de la misma.	4 a 5 meses	
	Cualquier instancia	-Generar diversión, integración y disfrute a los turistas durante los actos festivos	Durante la actividad	
Conocimientos y usos relacionados con la naturaleza y el Universo	Prioritario	-Generar nuevas formas de trabajo, donde incluyan a las familias que conserven los conocimientos y usos de la naturaleza para realizar charlas y representaciones. -Elaborar comics sobre los conocimientos y usos de la naturaleza para generar un aprendizaje en los jóvenes.	4 a 6 meses	<ul style="list-style-type: none"> Comunidad local Identidades culturales GAD cantonal de Patate Sector público y privado Cámara de turismo Profesionales de turismo – Guías
	Medianamente prioritario	-Desarrollar publicidad visual, auditiva, audiovisual en programas de radio y televisión. -Crear talleres enfocados en los jóvenes de la localidad sobre el respeto y preservación de los conocimientos ancestrales sobre las plantas medicinales.	3 a 4 meses	
	Cualquier instancia	-Acampada dentro del Parque Llanganates. -Senderismo, cabalgata y tracking por las áreas naturales del cantón. -Avistamiento de Aves	1 a 3 días	

Técnicas artesanales tradicionales	Prioritario	-Potencializar el turismo rural, comunitario y vivencial. -Desarrollar ferias turísticas de carácter cultural.	2 a 3 meses	<ul style="list-style-type: none"> • Comunidad local • Identidades culturales • GAD cantonal de Patate • Sector público y privado • Cámara de turismo • Profesionales de turismo – Guías
	Medianamente prioritario	-Implementar talleres enfocados en el arte y pintura. -Crear campamentos vacacionales de artesanías para fortalecer los conocimientos tradicionales y la creatividad	3-4 meses	
	Cualquier instancia	-Planificar programas que involucren la interacción del turista, como por ejemplo cursos de costura o elaboración de shigras.	1 mes	

Elaborado por: Curipallo, E. (2021)

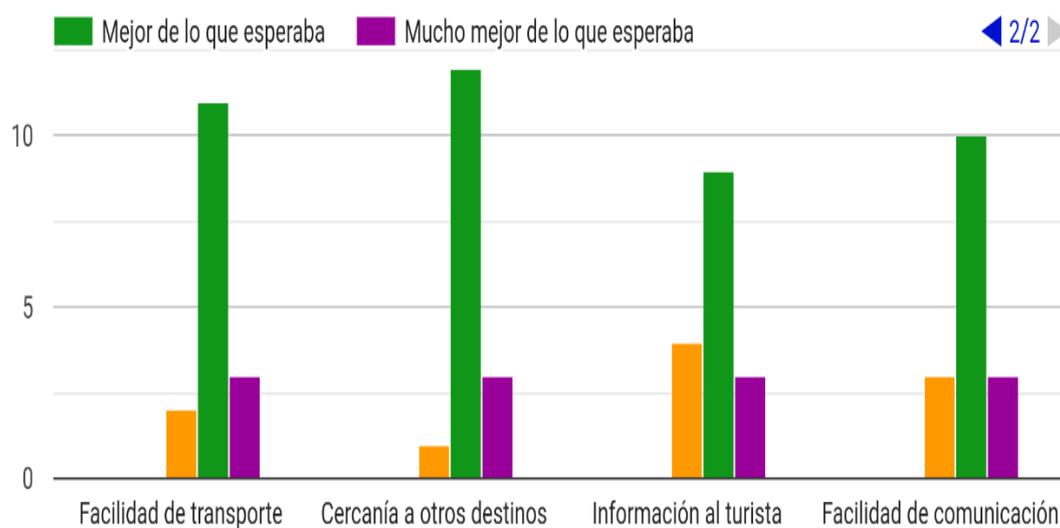
Resumen de los resultados de fichaje

Mediante la investigación de campo empleado, se obtuvieron los siguientes resultados del método de encuestas, se realizó un cuestionario de 10 preguntas en escala de Likert para calificar la experiencia recibida por el turista donde 1 es mucho peor de lo que se esperaba y 5 es mucho mejor de lo que se esperaba, se aplicó a 40 personas que visitaron el cantón Patate. A continuación, se presentan los resultados obtenidos sobre la calidad de la experiencia turística, con el objetivo de promover y mejorar la calidad de la misma.

Exposición de los resultados de la encuesta

Gráfico N°12: Pregunta de Accesibilidad

Accesibilidad

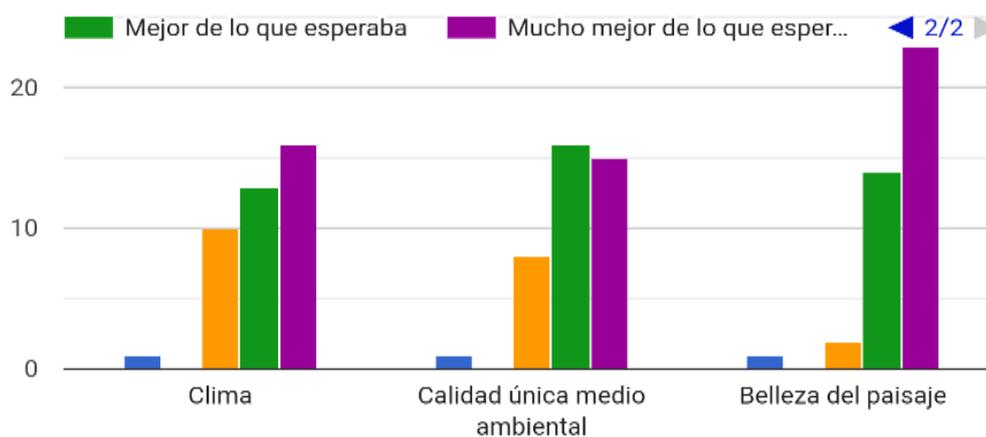


Elaborado por: Curipallo, E. (2021)

En el gráfico N° 12 de accesibilidad se refiere a las facilidades que brinda el cantón Patate, como transporte, cercanía a otros destinos, información al turista y facilidad de comunicación, el 70% de la población turística que ingresa a Patate manifiesta que los servicios brindados son mejor de lo que se esperaba,

Gráfico N° 13: Pregunta de calidad ambiental

Calidad ambiental

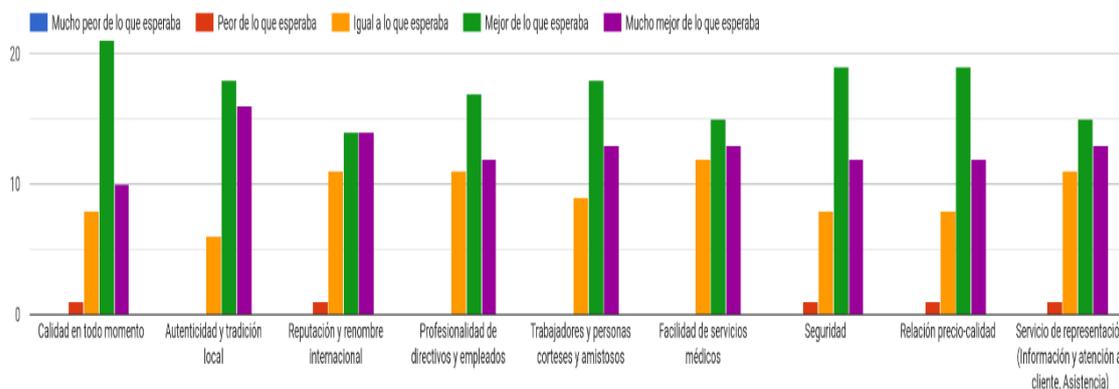


Elaborado por: Curipallo, E. (2021)

El gráfico N° 13 representa la calidad ambiental, donde el 50% de la población turista argumenta que Patate cuenta con una buena calidad ambiental en los aspectos de clima, medio ambiental y belleza de paisaje, mientras que el 30% de la población dice que la calidad ambiental fue igual a lo que esperaba y el 15% y 05% manifiesta que fue mucho peor y peor de lo esperado.

Gráfico N° 14: Pregunta de elementos generales

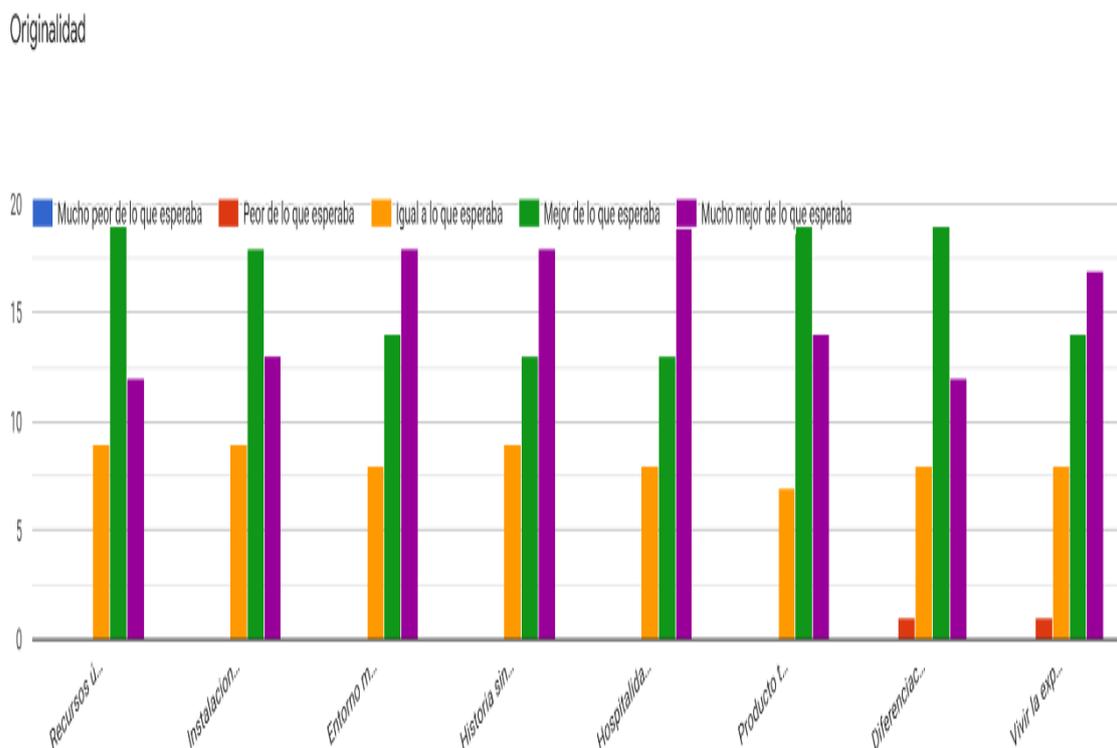
Elementos Generales



Elaborado por: Curipallo, E. (2021)

Aplicada la encuesta el gráfico N° 14 simboliza los elementos generales que constituyen una experiencia turística en el cantón Patate tales como: calidad en todo momento, autenticidad y tradición local, profesionalidad de directivos y empleados, facilidad de servicios médicos, seguridad, relación precio-calidad, reputación renombre nacional e internacional y el servicio de información, evidenciando que el 50% de la población turística recibió una experiencia mejor de lo que se esperaba, sin embargo, no superó las expectativas esperadas, mientras que el 30% de la demanda percibió a la experiencia como mucho mejor de lo que esperaba, es decir obtuvo un efecto WOW, por otra parte el 15% de la población turística vivió una experiencia igual a lo que esperaba y el 5% no disfruto de la experiencia siendo peor de lo que esperaba.

Gráfico N ° 15: Pregunta de originalidad

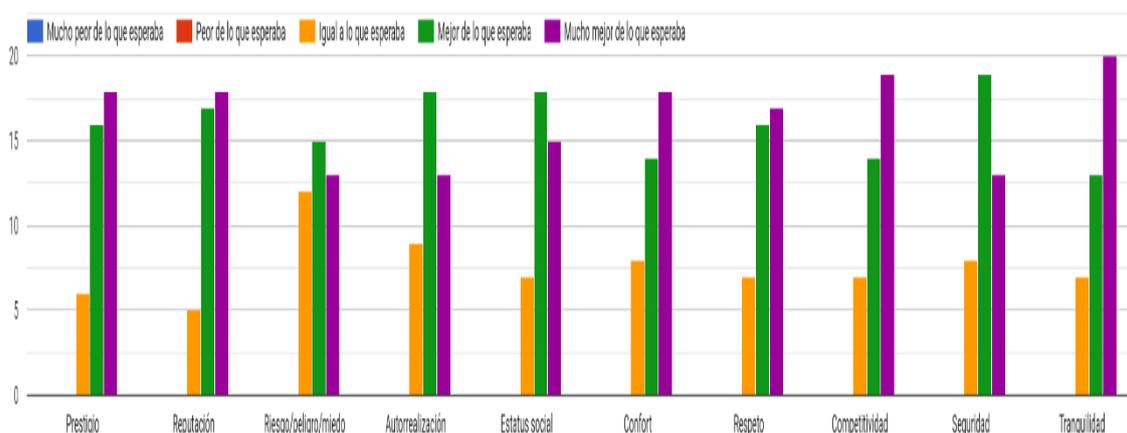


Elaborado por: Curipallo, E. (2021)

De acuerdo con la encuesta aplicada el gráfico N°5 responde a la temática de originalidad, compuesta por factores como: recursos únicos, instalaciones, prácticas y especialidades, entorno para la unicidad familiar, historia singular, hospitalidad y servicios únicos, producto turístico inimitable, diferenciación de atención al cliente y convivencia única cultural, demostrando que la mayoría de los turistas que visitaron Patate percibieron al sector mejor y mucho mejor de lo que se esperaba en cuanto a la autenticidad y unicidad se trata representando el 80% de la población turística que visitó Patate, mientras tanto el 20% de los visitantes tuvieron una experiencia igual a lo esperado.

Gráfico N° 16: Pregunta de motivación personal para su comunicación social

Motivación personal para su comunicación social

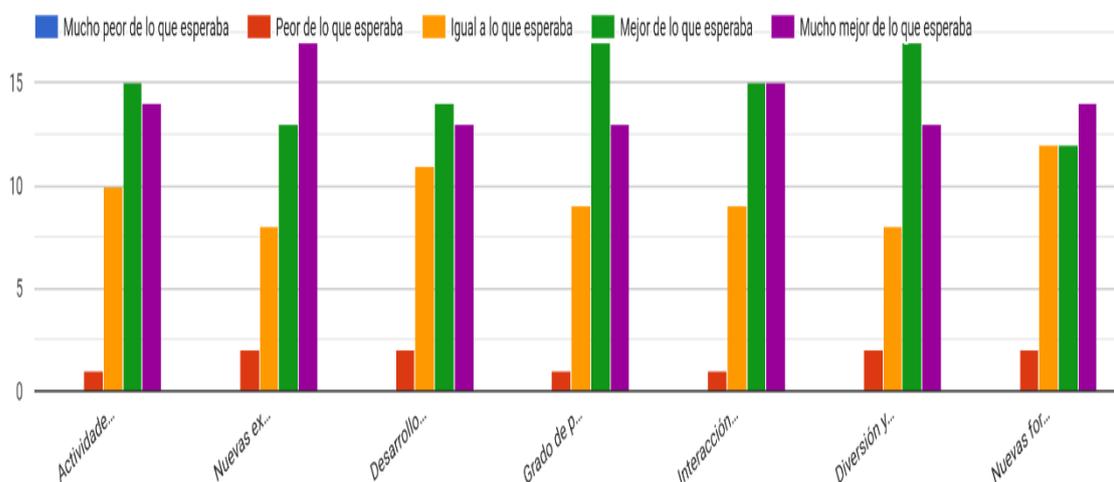


Elaborado por: Curipallo, E. (2021)

De acuerdo con el gráfico N° 16 interpreta la motivación personal y la comunicación social de los turistas en los diferentes ámbitos: prestigio, reputación, riesgos, miedo y peligro, autorrealización, estatus social, confort, respeto, competitividad, seguridad tranquilidad, mismo que influyen en la realización personal y colectiva de turista. El gráfico plasma que un 85% de la población turística que visitó Patate tuvo una experiencia mejor y mucho mejor de lo que se esperaba, sin embargo, el 15% de la población manifiesta que su experiencia fue igual a lo que esperaba, es decir no tuvo una buena calidad en la misma.

Gráfico N° 17: Pregunta de Co-creación

Co-creación

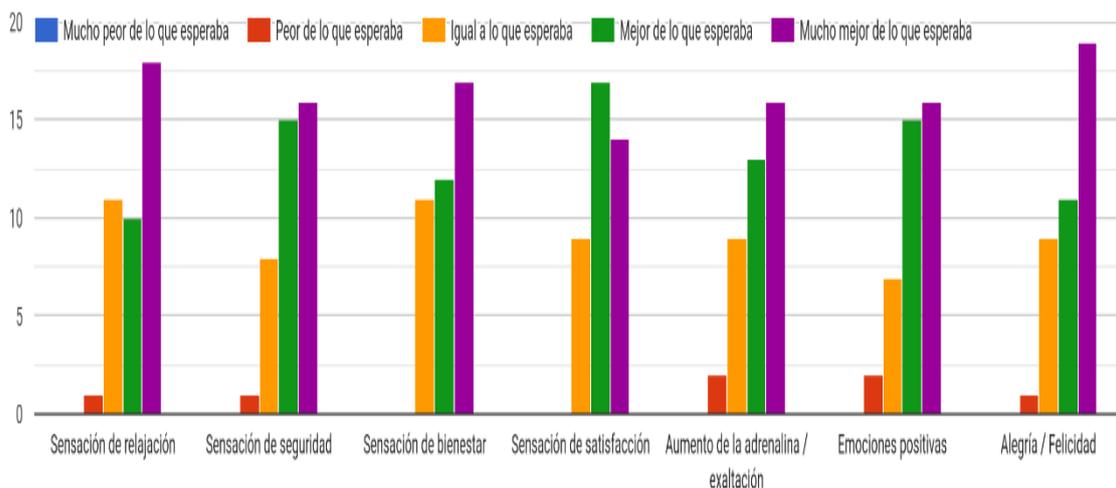


Elaborado por: Curipallo, E. (2021)

En el gráfico N° 17 evidencia los resultados obtenidos de la encuesta, donde el 60% de la población percibió una experiencia mejor y mucho mejor de lo esperado al momento de correlacionarse con el entorno y la comunidad local, por medio de actividades deportivas, nuevas experiencias, actividades instructivas, participación del turista con la comunidad, interacción turista-localidad, diversión y ambiente diurno y nocturno, dando como resultado que el turista pueda conectarse de manera física, sensorial y emocional con el entorno y la comunidad, basado en acontecimientos culturales e históricos, mientras que el 35% de los turistas recibieron una experiencia igual a lo que esperaban y el 5% tuvo una peor de los que esperaba.

Gráfico N° 18: Pregunta de multisensorialidad y capacidad lúdica

Multisensorialidad y capacidad lúdica



Elaborado por: Curipallo, E. (2021)

Una vez aplicada la encuesta se evidencia mediante en el gráfico N° 18, la multisensorialidad y capacidad lúdica percibida por turista al visitar el cantón Patate, cumpliendo las expectativas en la sensación de relajación, seguridad, bienestar, satisfacción, aumento de adrenalina y exaltación y la percepción de emociones positivas como alegría y felicidad del 75% de la población turística, siendo una experiencia mejor y mucho mejor de lo que se esperaba, es decir los turistas pudieron conectarse de manera cognitiva por el entorno y plasmar el “YO” con el “AQUÍ Y AHORA” con su manera de ver el mundo y su forma de desarrollarse como persona para convertirse en un individuo social, sin embargo, el 20% de la población recibió una experiencia igual a lo esperado y el 5% de los turistas tuvieron una experiencia peor de lo esperado .

Gráfico N° 19: Pregunta de entretenimiento

Entretenimiento

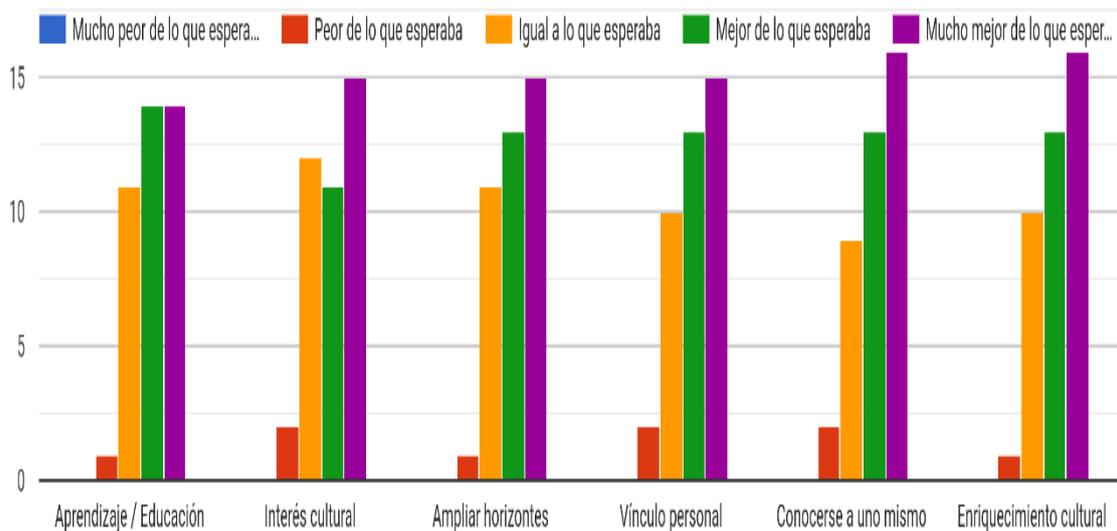


Elaborado por: Curipallo, E. (2021)

En el gráfico N° 19 se aprecia que el 80% que el entretenimiento recibido por parte de los turistas que visitaron el catón Patate fue mucho mejor de lo que se esperaba creando de esta forma una experiencia de calidad, debido a que las actividades estaban vinculadas a arte, cultura, historia, naturaleza y diversión y disfrute, por otra parte, el 10% de la población argumenta que su experiencia fue mejor de lo que esperaba, el 7% de los turistas manifiestan que su experiencia fue igual a lo esperado, mientras que el 3% de la demanda no tuvo una buena experiencia, siendo peor de lo que esperaban.

Gráfico N° 20: Pregunta de desarrollo personal

Desarrollo Personal



Elaborado por: Curipallo, E. (2021)

De acuerdo con la encuesta aplicada, el gráfico N° 20 evidencia que un 45% de la población turística argumenta que la experiencia fue mucho mejor de lo que esperaba, es decir que, el desarrollo personal vivido durante la visita cumplió con las expectativas de: aprendizaje y educación, interés cultural, ampliar horizontes, vínculo personal, enriquecimiento cultural y conexión personal, permitiendo al turista crecer como individuo, también muestra que el 30% de la demanda turística argumenta que su experiencia fue mejor de lo que esperaba sin embargo, no rebasó sus expectativas, mientras que el 20% de los turistas tuvieron una experiencia igual a lo que se esperaba y el 5% tuvo una experiencia peor de lo que esperaba.

Gráfico N° 21: Pregunta de sobre la calidad del destino de forma general

Evalúe la calidad del destino de forma general 40 respuestas



Elaborado por: Curipallo, E. (2021)

El gráfico N° 21 califica de manera al cantón Patate y la calidad de la experiencia percibida en el mismo durante la vista, donde 47,5 de la población recibió una experiencia mucho mejor de lo que esperaba, también plasma que el 15% de los turistas argumentan que la experiencia fue igual a lo que se esperaba, el 32,5% manifiesta que fue mejor de lo que se esperaba y el 5% mucho peor de lo que se esperaba, es decir que la experiencia recibida por parte de la demanda turística cuenta con una buena calidad. Para obtener estos datos se encuestaron a 40 personas, debido a que la presente investigación es de carácter social basado en la subjetividad, delimitando la muestra a conveniencia del investigador obteniendo datos concretos.

La experiencia turística va más allá de lo físico, el turista busca conectarse de manera emocional y cognitiva, de manera que se plantea como una cuestión gnoseológica, donde la base del conocimiento es la experiencia o vivencias empiristas interpretadas por las personas por medio de los sentidos como resultado de la actividad cognoscitiva. La experiencia se basa en acontecimientos sociales, culturales y naturales que forman parte de la experiencia, es decir, que la historia es el resultado de las experiencias vividas por diversos individuos en una zona específica.

3.2 Verificación de la Hipótesis

- **Hipótesis alternativa:** La historia si influye en la experiencia turística en el cantón Patate

- **Hipótesis nula:** La historia no influye en la experiencia turística en el cantón Patate

La presente investigación cumple con la hipótesis alternativa: “La historia si influye en la experiencia turística en el catón Patate”, esto se debe a que la experiencia turística requiere de un preámbulo para desarrollarse y como base están las exigencias y el imaginario del turista, quien busca satisfacer todas sus necesidades. De acuerdo con López, Pérez & Muñoz (2018), “la experiencia para el turista no está enfocada en un viaje físico si no en el viaje interno”, mismo que radica en lo que percibe de dicho viaje de manera subjetiva y personal. Por consiguiente, la creación y promoción de experiencias de un destino determinado es primordial para garantizar la satisfacción turística.

La historia es primordial para generar una buena experiencia turística, es decir, el turista busca una narrativa importante relacionado con la localidad, fiestas, eventos culturales y naturales que conectan al visitante de manera cognitiva, emocional y sensorial con el entorno. Los relatos o historias se convierten en productos turísticos que diferencian una experiencia de otra, convirtiéndose en una nueva motivación de viaje.

Triangulación Hermenéutica del turismo

Se puede analizar mediante la teoría del Lenguaje y corrientes sociológicas de la “construcción social de la realidad”, escrito por de Peter Berger y Thomas Luckmann (1966), quienes argumentan que la realidad es el resultado de acontecimientos compartidos por una comunidad; es el resultado de sucesos históricos que son interpretados por los hombres de manera coherente, para lo que cual emplearon el método de análisis fenomenológico. Las experiencias turísticas crean la construcción social de cada persona y determina que la realidad se construye en un entorno social, misma que se desarrolla en el “aquí” del cuerpo y el “ahora” del presente de una persona, grupo, o

nacionalidad.

Por otra parte, se puede discutir a los resultados desde la teoría de Motivación de viaje de Maslow, donde se determina las necesidades y factores que impulsan a las personas a llevar a cabo una acción (Padilla Monroy, 2013). Estas motivaciones pueden ser físicas, mentales, psicológicas o interpersonales, culturales y sociales permiten que un individuo sea apreciado y reconocido. La historia puede ser una motivación de viaje dependiendo el perfil de turista que quiera orientarse por la Cultura.

La historia está dentro del escenario cultural y emocional del turismo para turistas que buscan consumir experiencias innovadoras como sentido de realización personal, a dicho grupo de turistas se les denomina post-materialistas, que demandan de una “historia” ante cada producto o aventura que va más allá de lo material (Calleja Sordo & González Damián, 2017).

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 Conclusiones

- La historia son hechos y acontecimientos vividos en el paso por una persona o comunidad en una zona geográfica determinada que forman parte de la identidad de las personas, por otro lado, la experiencia turística busca satisfacer las necesidades, expectativas y elecciones del turista, convirtiéndose en el gestor para el desarrollo de la identidad. La historia es el elemento principal de una experiencia turística, debido a que esta influye en como un individuo percibe una vivencia de manera cognitiva, emocional y sensorial.
- El cantón Patate posee acontecimientos históricos relevantes sobre costumbres y tradiciones, cosmovisión andina, naturaleza e identidad cultural, en el sector turístico puede generar un intercambio cultural, existen siete acontecimientos relevantes mismos que son: fiestas del Señor del Terremoto, el toro encolchado, octavas del Corpus Cristi, Inti Raymi, animeros, cucuruchos y la creación de la banda del matillo. Los acotamientos históricos, permiten la conservación y revalorización de la identidad cultural, además generan movimiento económico para la localidad mejorando la calidad de vida de las personas.
- El Turismo, es un fenómeno dinámico, social, laboral, económico, ambiental y cultural, que establece una relación entre un sujeto social y el desplazamiento espacial provocando una experiencia en un determinado momento. Una experiencia de buena calidad debe incluir relatos llamativos que diversifiquen una vivencia, estos relatos pueden ser historias, leyendas y mitos que trascienden en la cotidianidad de manera particular. Entonces la historia influye en la experiencia del turista, debido a que es un individuo social generando nuevas expectativas, es decir, busca satisfacer no solo sus necesidades físicas sino emocionales, dado que la historia genera el sentido de pertenencia en los turistas.
- Existe una relación directa entre la historia de Patate y la experiencia turística, para la preservación de la identidad histórica cultural se plantea una propuesta para crear un programa de turismo vivencial, utilizando de manera adecuada los bienes culturales inmateriales del cantón Patate.

4.2 Recomendaciones

1. Realizar un levantamiento de información bibliográfica y documental sobre historia y experiencia turística, además emplear el método de fichaje para tener registros de los acontecimientos históricos del cantón Patate por parte del GAD municipal, para evitar la pérdida y escasez de información sobre la identidad histórica.
2. Aprovechar los acontecimientos históricos de Patate para generar nuevas sensaciones en las experiencias del turista, convirtiendo de esta forma a la historia como eje fundamental de la experiencia, buscando influir de manera directa e indirecta en la comunidad local en los aspectos socioeconómicos de manera sostenible y sustentable, innovando productos turísticos dentro del mercado de carácter cultural y de identidad, para fortalecer el sector turístico del cantón.
3. Implementar normas que garanticen el uso adecuado y responsable de la historia durante el desarrollo de una experiencia turística, destacando la importancia del patrimonio cultural inmaterial mediante charlas con los integrantes o prestadores de servicios sobre el respeto a la historia y cultura, además de implementar lineamientos de conducta para la interacción de local y visitante durante una experiencia.
4. El sector privado y público del cantón deben trabajar conjuntamente para desarrollar nuevos proyectos de promoción turística enfocados en la identidad histórica y la cultura, con el objetivo de revalorizar y preservar la identidad cultural de Patate, así, crear una conciencia turística evitando cambios en la cultura y la aculturación. Dichos proyectos deben estar enfocados en las nuevas generaciones como son los niños y jóvenes.

BIBLIOGRAFÍA

- Calleja Sordo, C., & González Damián, A. (2017). Estudio de la construcción social de las experiencias turísticas de interés y de ruptura desde la metáfora dramaturgíca de Erving Goffman. *Revista de Ocio y Turismo (ROTUR)*, 1-19.
- Campillo, A. (2016). Tres conceptos de historia. *Pensamiento*, 37-59.
- Campodónico Pérez, R. A., & Chalar Bertolotti, L. F. (2019). Reflexión teórico metodológica sobre el alejamiento/acercamiento entre vida cotidiana y turismo. *Estudios y Perspectivas en Turismo*, 1087-1103.
- Campos Winter, H. (2018). Estudio de la identidad cultural mediante una construcción epistémica del concepto identidad cultural regional. *Cinta de moebio*, (62), 199-212.
- Carballo Fuentes, R., Moreno Gil, S., León González, C., & Brent Ritchie, J. (2015). La creación y promoción de experiencias en un destino turístico. Un análisis de la investigación y necesidades de actuación. *Cuadernos de Turismo*, 71-94.
- Cruz Santana, J. J. (2017). Concepto de experiencia en Victor W. Turner, E. P. Thompson y Anthony Giddens: Un diálogo entre antropología social, historia y sociología. *Sociología Histórica*, 345-375.
- GAD Municipal de Patate. (2015). *Plan de desarrollo de Turismo del catón Patate*. Patate: GAD Municipal de Patate.
- GAD Municipal Patate. (21 de Marzo de 2012). *Características Generales*. Obtenido de GAD MUNICIPAL DE PATATE: <https://www.patate.gob.ec/index.php/patates/generalidades>
- GAD Municipal Patate. (18 de junio de 2016). *Reseña histórica de creación del cantón*. Obtenido de Gad Municipal Patate: <https://patate.gob.ec/index.php/bandera-cantonal/86-patate/historia>
- Gobierno Municipal de Patate. (2014). *Plan de desarrollo y ordenamiento territorial*. Sangolqui: ESPE.
- Gómez Delgado, J. (2015). Del sentido de la realidad a la realidad del sentido. El haber como centro común a Heidegger y Zubiri. *PENSAMIENTO*, vol. 71, 287-307.
- Instituto Nacional de Estadísticas y Censos. (2010). *Fascículo provincial de Tungurahua*. INEC.
- Lanza, W. (2015). *Actas del IV Congreso Internacional de Fenomenología*. Valencia: Signos Ediciones y Comunicaciones.
- Lavín, J. M., Martínez Bonilla, C., Medina Guerra, F., & Viteri Torres, W. (2017).

- Diferencias entre el perfil del turista cultural y el turista religioso. La festividad del Señor del Terremoto en Patate (Ecuador). *Methaodos.revista de ciencias sociales*, 142-154.
- Llontop Diez, C. E. (2017). la relación entre gestión y turismo, basada en la experiencia del visitante. *Turismo y patrimonio*, 1-17.
- López Guzmán, T., Pérez Gálvez, J. C., & Muñoz Fernández, G. A. (2018). Satisfaction, motivation, loyalty and segmentation of tourists in World Heritage cities. *PASOS. Revista de Turismo y Patrimonio Cultural*, 1-16.
- Luckmann, T., & Berger, P. (1966). *The Social Construction of Reality*. Penguin Books.
- Ministerio de Economía, Fomento y Turismo. (SERNATUR, 2014). Turismo Cultural: una oportunidad para el desarrollo local. *SERNATUR*.
- Ministerio de Economía, Fomento y Turismo. (SERNATUR, 2014). Turismo Cultural: una oportunidad para el desarrollo local . *Servicio Nacional de Turismo*.
- Ministerio de Turismo. (30 de Septiembre de 2019). *Ministra de Turismo certifica que Patate cumple con requisitos para ser Pueblo Mágico*. Obtenido de MINTUR: <https://www.turismo.gob.ec/ministra-de-turismo-certifica-que-patate-cumple-con-requisitos-para-ser-pueblo-magico/>
- Molina Contreras, M. (2015). El concepto de historia en el pensamiento de Miguel Acosta Saignes. *Procesos Históricos*, 24-53.
- Moreno Patiño, M. E. (2018). Aspectos subjetivos del turismo. Fantasías y realidades del ser turista. *Entorno Turístico*.
- Padilla Monroy, J. C. (2013). La construcción de la realidad social de los derechos humanos a partir del lenguaje. *Razón y Palabra*, 1-13.
- Portilla Chaves, M., Rojas Zapata, A. F., & Hernández Arteaga, I. (2014). Investigación cualitativa: una reflexión desde la educación como hecho social. *Revista "Universitaria"*, 86-100.
- Prestifilippo, A. L. (2017). *El lenguaje del sufrimiento: estética y política en la teoría social de Theodor Adorno*. Buenos Aires: Prometo Libros. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/uta/192327?page=56>
- Pukara Research and Consulting. (2016). *Manual de diseño de experiencias turísticas*. Gobierno de Chile.
- Ramos Galarza, C. (2020). *Los alcances de una investigación*. CieniAmérica.
- Rizo García, M. (2015). Construcción de la realidad, Comunicación y vida cotidiana – Una aproximación a la obra de Thomas Luckmann. *Intercom – RBCC*, 19-38.

- Rojano, C. (04 de Diciembre de 2021). Historia y realidad del cantón Patate. (E. Curipallo, Entrevistador)
- Secretaría de Turismo. (2016). *Manual de Diseño de Experiencias Turísticas*. Santiago de Chile: Gobierno de Chile.
- Servicio Nacional de Turismo. (2018). *Manual de diseño de experiencias turísticas*. Santiago de Chile: Servicio Nacional de Turismo.
- Servicio Nacional de Turismo. (SERNATUR, 2018). *MANUAL DE DISEÑO; Experiencias Turísticas*. Santiago de Chile: Servicio Nacional de Turismo.
- Tilley Bilbao, C. D. (2015). *Antropología e identidad. Reflexiones interdisciplinarias sobre los procesos de construcción identitaria en el siglo XXI*. Valladolid: F.I.F.I.E.D. - Fundación para la Investigación y Formación en Interculturalidad y Educación para el Desarrollo.
- Torres Ávila, J. (2013). “La memoria histórica y las víctimas”. *Jurídicas*, 144-166.
- Turienzo, R. (2016). *El pequeño libro de la motivación*. Barcelona-España: Alienta Editorial .
- Vazquez Linan, M., & Leetoy, S. (2016). Memoria histórica y propaganda. Una aproximación teórica al estudio comunicacional de la memoria. *Nueva época*, 71-94.
- Veblen, T. (2014). Teoría de clase ociosa. *Iberian Journal of the History of Economic Thought*, 429.
- Velázquez, H. J. (2016). Realidad, conocimiento y verdad en el pensamiento de Samuel Schkolnik. *Nuevo Pensamiento: Revista de Filosofía*, 1-27.

ANEXOS

Anexo 1: Propuesta

PROGRAMA DE TURISMO VIVENCIAL “AYARKAPAK” EN EL CANTÓN PATATE



PROPUESTA DE PROYECTO

Propuesta para la implementación de un programa de turismo vivencial en el cantón Patate.

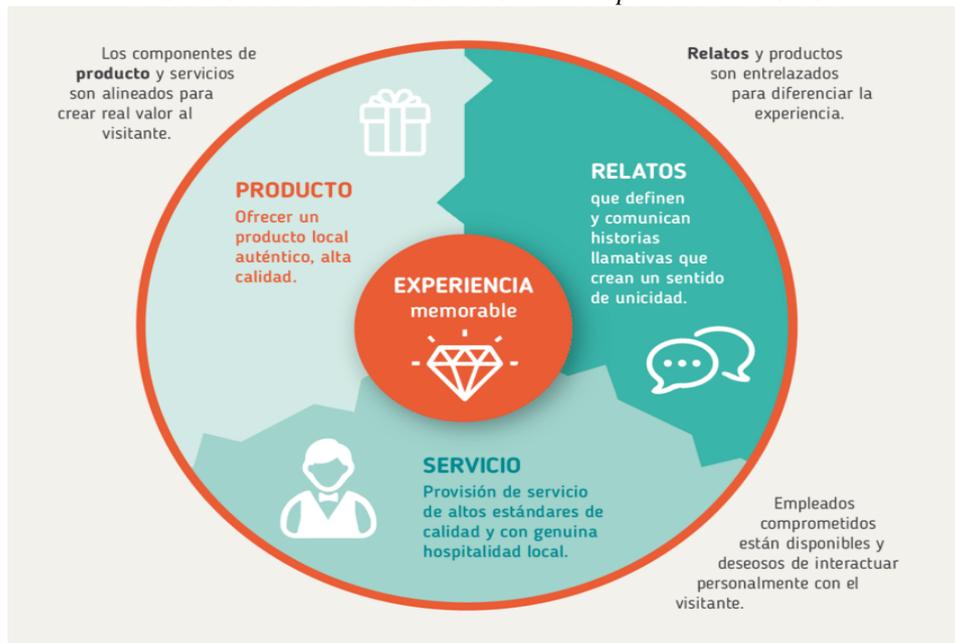
1. Nombre del programa

Programa de turismo vivencial “Ayarkapak” en el cantón Patate

2. Antecedentes

Las experiencias turísticas son circunstancias o acontecimientos vividos por una persona o grupo de personas, una experiencia actúa de manera subjetiva involucrando directamente a la demanda turística. Se caracteriza por integrar múltiples sentidos cognitivos, sensoriales y emocionales para satisfacer las diversas dimensiones humanas como: física, emocional, social, intelectual y espiritual. Por otra parte, las historias, son narrativas que dan significado coherencia al sentido de pertenencia que posee el turista, van más allá de la contemplación, es decir, que el turista se involucra en su propia experiencia e incrementa su compromiso con lo que está experimentando. Una experiencia turística está compuesta por 3 elementos claves como: Producto, relatos y servicios.

Ilustración N° 1: Elementos claves de una experiencia memorable



Fuente: Adaptado de Failte Ireland (Pukara Research and Consulting, 2016)

El cantón Patate posee un sinnúmero de acontecimientos históricos, pero se evidencia escasez de registros o documentos que respalden la información sobre la historia, como fichas, informes, folletos y libros.

3. Marco legal

- Constitución de la república – Art. 23, Art. 85, Art.240, Art. 388.
- Ley del turismo – Cap. 1: Generalidades – Art. 3; Cap. IX: Patrimonio Autónomo – Art. 39, Art. 40.
- Plan Nacional del Buen Vivir (PNBV) 2017-2022: Eje 1: Derechos para todos durante toda la vida, Objetivo 2 – Afirmar la interculturalidad y plurinacionalidad, revalorizando las entidades diversas; Eje 3: Mas sociedad, mejor estado, Objetivo 9 – Garantizar la Soberanía y la Paz.
- Resolución CNC 001 – Gobiernos Provinciales asumen las competencias del turismo: Sección II Gobiernos Autónomos descentralizados municipales y metropolitanos: Art. 9, Art, 10, Art. 11, Art. 12, Art. 13.
- Código orgánico de organización territorial autonomía y descentralización COOTAD: Art. 54, Art. 55.
- Normas constitucionales: cultura y ciencia – Art. 21, Art. 377, Art. 378, Art. 379
- Código de Ética de Turismo – Art 4, Art. 5.

4. Problema

Los acontecimientos históricos de cantón Patate forman parte de las experiencias turísticas, busca movilizar la demanda del sector, sin embargo, a las fuentes primarias con las que cuenta el municipio cantonal únicamente proporciona información básica en las redes sociales y página web limitando el conocimiento de la información histórica cultural que posee, para lo cual debería promoverse capacitaciones sobre nuevos emprendimientos y sobre todo el uso y estrategias de carácter cultural, por lo que es necesario plantear un programa de turismo vivencial cultural que se encuentra direccionado a salvaguardar, transmitir y proyectar los acontecimientos históricos que forman la identidad cultural patateña.

5. Descripción del proyecto

a. ¿Qué se va hacer?

Elaborar un programa de “Turismo vivencial Ayarkapak en el cantón Patate” que aporte a la conservación, revalorización y transmisión de los acontecimientos históricos culturales mejorando la experiencia turística por medio de actividades que introduzcan al turista en el entorno cultural local, fortaleciendo la motivación y diversidad de la oferta turística del cantón.

b. ¿Quién lo va hacer?

El GAD Municipal de Patate, por medio del departamento de turismo y cultura junto a profesionales y técnicos especializados, será parte del Programa de Operación Anual (POA), para la ejecución del programa “Turismo vivencial Ayarkapak en el cantón Patate”, quien a su vez trabajará conjuntamente con el sector público y privado, Cámara de turismo, el Honorable Gobierno Provincial de Tungurahua y la Zonal del Ministerio de turismo.

En el caso que la institución pública por situaciones adversas no pudiese desarrollar el proyecto en un plazo de dos años posterior de la presentación de la propuesta, se solicitará se desarrolle por medio de la dirección de vinculación de la Universidad Técnica de Ambato.

c. ¿Cómo se lo va hacer?

El presente programa de “Turismo vivencial Ayarkapak en el cantón Patate” tiene planificado realizarse de acuerdo al siguiente cronograma establecido en la Tabla N° 6, página 54.

Tabla N° 6: Cronograma de Actividades

Meses Actividades	Abril 2022	Mayo Junio 2022	Julio Agosto 2022	Septiembre Octubre 2022	Noviembre 2022	Enero febrero Marzo 2023	Abril Mayo Junio 2023	Julio Agosto Septiembre 2023	Octubre Noviembre Diciembre 2023
Capacitaciones									
Reconocimiento									
Planificación del Proyecto									
Elaboración del proyecto									
Aprobación del Proyecto									
Ejecución del Proyecto									

Elaborado por: Curipallo, E. (2022)

d. *¿Cuándo se lo va hacer?*

El programa de “Turismo vivencial Ayarkapak en el cantón Patate” Se desarrollará durante el último año del periodo de gobierno actual municipal de 2022 – 2023, o der el caso en el siguiente periodo de alcaldía.

e. *¿Dónde se lo va hacer?*

En las parroquias rurales ya la parroquia matriz Sucre del cantón Patate en los caseríos: Mundug, Triunfo, Puatug.

6. Justificación

El programa de “Turismo vivencial Ayarkapak en el cantón Patate” busca utilizar los recursos de carácter cultural inmaterial como la historia cantonal para crear nuevas experiencias. El alcance del programa tiene como finalidad llegar diversos públicos como: empleados de emprendimientos turísticos, debido a que son quienes están directamente relacionados de manera directa con la demanda que visita el cantón Patate; mujeres del sector rural relacionadas con el área de servicio y turismo, finalmente busca dar prioridad a los niños de las escuelas rurales y a la comunidad local por medio de actividades que integren a los pobladores con el turismo como: guianza, programas lúdicos y capacitaciones.

7. Objetivo

Aportar a la movilización turística del cantón Patate, por medio de la implementación del programa de turismo vivencial “Ayarkapak”, enfocado en el desarrollo de actividades basadas en los acontecimientos históricos del sector y su intervención en la calidad de la experiencia. Busca mejorar la calidad de la experiencia turística para de esta manera movilizar la demanda y preservar, transmitir y salvaguardar la identidad cultural histórica.

8. Misión

Apropiación del conocimiento e historia por parte de la comunidad local, con el fin de transmitir el patrimonio intangible, además busca conservar, transmitir y salvaguardar la identidad cultural de Patate por medio de experiencias turísticas que permitan generar beneficios socioculturales y socioeconómicos para mejorar la calidad de vida local.

9. Visión

El programa de turismo vivencial “Ayarkapak” en el cantón Patate, busca promover la cultura histórica y el desarrollo de la comunidad mediante experiencias turísticas, de calidad que genere satisfacción en los visitantes.

10. Alcance

El programa de turismo vivencial “Ayarkapak”, pretende ser el portavoz de la identidad cultural, orientado en los sectores como: emprendimientos turísticos y mujeres que están relacionado en la prestación de servicio y atención al cliente en el área de turismo; en los niños de la comunidad local, por medio de programas educativos y en la comunidad local quienes conservan los acontecimientos históricos de Patate.

11. Beneficiarios

- Comunidad local
- Sector público y privado
- Visitantes

12. Análisis financiero

Las instituciones involucradas cuentan con un presupuesto anual para desarrollar el Programa de turismo vivencial “Ayarkapak”.

13. Análisis técnico (Humano, Tecnológico, Suministros/Materiales e infraestructura.

Tabla N° 7: Análisis de recursos

Recursos	
Humano	<ul style="list-style-type: none">- Profesionales especializados para realizar capacitaciones sobre cultura, experiencia turística y atención al cliente- Técnicos para el desarrollo del programa de turismo vivencial “Ayarkapak”, análisis de espacios y presupuesto- Guías locales para la experiencia turística
Tecnológico	<ul style="list-style-type: none">- Computadoras- Cámaras fotografías- Aplicaciones móviles
Suministros/ Materiales	Fichas y libretas de recolección de datos y planeación
Infraestructura	<ul style="list-style-type: none">- Centros de interpretación- Restaurantes, hospedaje

Elaborado por: Curipallo, E. (2022)

14. Dimensión de la calidad de la experiencia a percibir

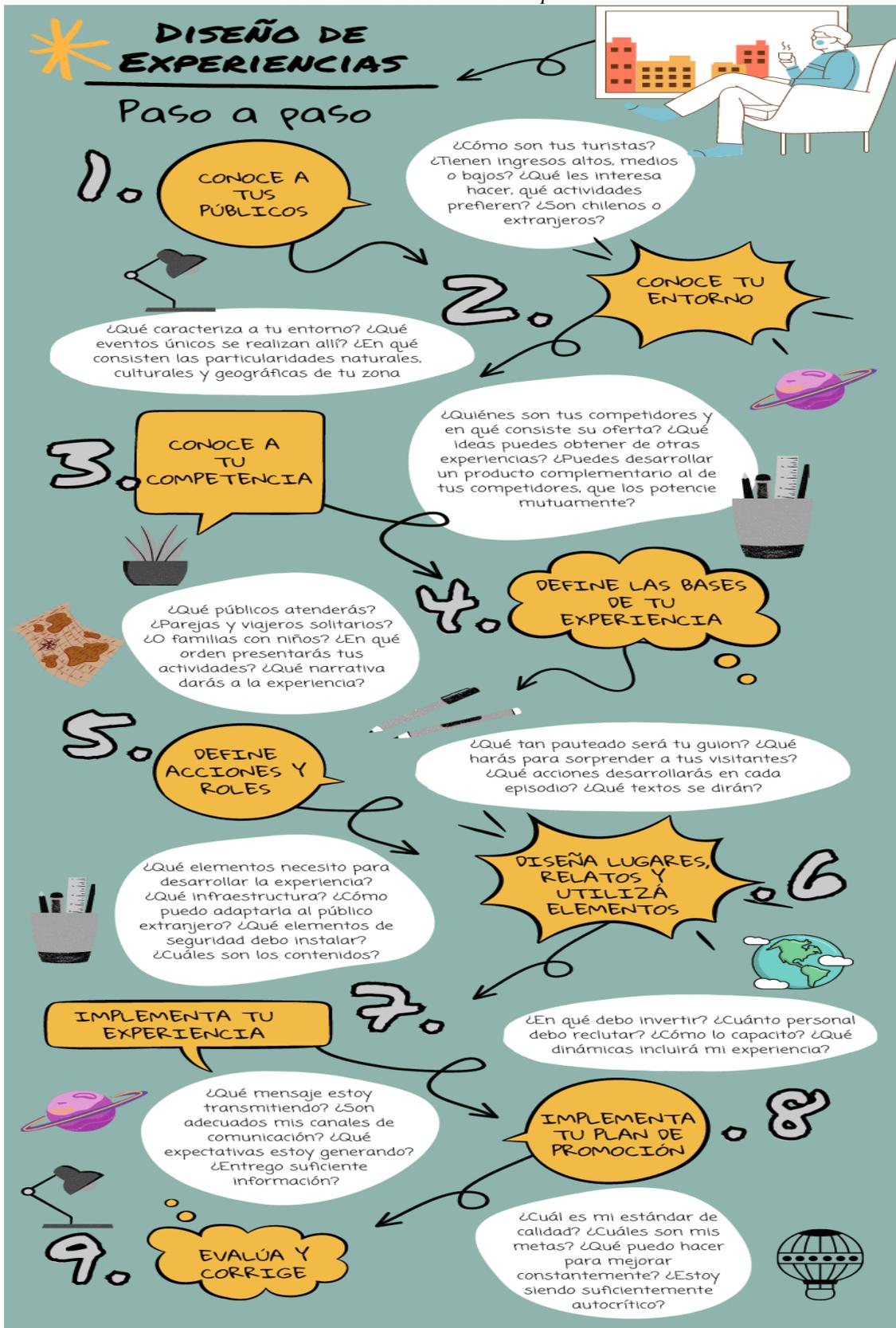
Tabla N° 8: Dimensiones de la calidad de la experiencia

DIMENSIONES	CONCEPTO
Confiabilidad	Es la habilidad para realizar el servicio de la experiencia de manera segura y confiable.
Receptividad	Capacidad de respuesta y voluntad para la atención al cliente de manera respetuosa y eficaz.
Garantía	Afianzamiento de seguridad, conocimiento del servicio a prestar y
Empatía	habilidad para generar credibilidad y confianza. Capacidad de resiliencia ante el turista
Tangibles	Apariencia de la infraestructura, equipos y personal.

Elaborado por: Curipallo, E. (2022)

15. Diseño de la experiencia paso a paso

Ilustración N^o 2: Diseño de experiencias.



Fuente: (Secretaría de Turismo, 2016)

Elaborado por: Curipallo, E. (2022)

Elementos de una experiencia turística

Ilustración N° 3: Componentes de la experiencia turística



Fuente: (Secretaría de Turismo, 2016)

Elaborado por: Curipallo, E. (2022)

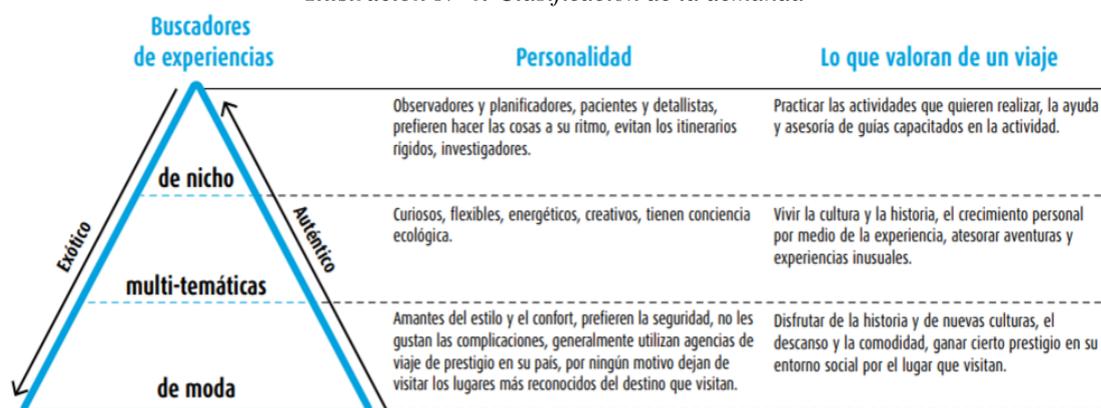
Tabla N° 9: Elaboración de la experiencia

ELABORACIÓN DE LA EXPERIENCIA PASO A PASO		
Paso	Concepto	Actividades
1. Conoce a tu público	Para comenzar a crear una experiencia se debe tratar de conocer el tipo de demanda turística que llega en la actualidad a la zona de visita. Si ya se ofrece una experiencia es necesario reconocer las características de los visitantes.	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer información sobre los turistas del destino por medio de la observación y percepción. - Implementación de métodos para recolección como encuestas para la recolección de información sobre el perfil, intereses, gustos y expectativas de la demanda. - Identificar los posibles segmentos de la demanda
2. Conoce tu entorno	La demanda turística está enfocada en conocer la especialidad de cada destino, por tanto, la zona cultural o natural es una fuente de información, conocimientos y actividades para desarrollar una experiencia	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer información de la zona de visita - Identificar los productos locales - Reconocer las características principales de los atractivos culturales y naturales de la zona - Identificar eventos y fiestas culturales
3. Conoce a la competencia	Es necesario analizar y conocer las características de la competencia para diferenciar tu producto turístico de otro, permitiendo fortalecer el destino turístico y potencializado su atractivo.	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer sobre otras experiencias turísticas - Identificas actividades, nuevas temáticas y estilos que la competencia no cubra - Investigar sobre experiencias similares a tu oferta - Establecer convenios explícitos con la competencia para generar productos turísticos complementarios y no similares
4. Define las bases de tu experiencia	Con la información que se posee sobre el entorno, la competencia y la demanda turística, se procede a definir las cualidades esenciales de la experiencia a ofertar, mismas que deben contar con un sello único que servirá como base para el diseño e implementación de detalles a la experiencia.	<ul style="list-style-type: none"> - Definir el segmento de mercado - Identificar las necesidades a satisfacer de la demanda - Definir los objetivos de la experiencia - Desarrollar el guión de la experiencia - Determinar los elementos narrativos para la experiencia - Definir un costo posible
5. Diseña acciones y roles para cada episodio de la	Diseñar los detalles de cada episodio de la experiencia, debido a que la experiencia se lleva a cabo cuando el turista lo vive	<ul style="list-style-type: none"> - Determinar qué tan pautadas serán los relatos y acciones de la experiencia - Diferenciar la naturaleza e identidad de episodio de la experiencia

experiencia		<ul style="list-style-type: none"> - Diseñar las transiciones entre episodios - Definir los relatos importantes y la profundidad con la que se la va a narrar para no aburrir a los visitantes - En cada episodio definir: las acciones, duración, contenidos, procedimientos e instalaciones, requerimientos
6. Diseña lugares, relatos y demás elementos	La calidad en la experiencia se encuentra en los detalles	<ul style="list-style-type: none"> - Elaborar un proyecto de readecuación y mantenimiento de la infraestructura - Definir el equipo e instrumental para la experiencia, que cumplan con las características de sustentabilidad, calidad, seguridad y comodidad - Dar temática a la experiencia - Determinar relatos específicos interesantes - Contar con guías especializados en el tema y los idiomas extranjeros
7. Implementa tu experiencia	Ejecutar la experiencia tomando en cuenta la infraestructura, personal capacitado, narrativas, episodios de la experiencia	<ul style="list-style-type: none"> - Selecciona la infraestructura - Selecciona el personal - Desarrolla una prueba previa a la ejecución de la experiencia - Generar alianzas con otros proveedores
8. Plan de promoción	La promoción es fundamental para transmitir de qué trata una experiencia turística, el diseño de publicidad influye en las expectativas y motivaciones de los visitantes, creando un valor de la experiencia antes y después de la misma.	<ul style="list-style-type: none"> - Compara medios de comunicación - Informa de que trata la experiencia y sus características - Transmitir el precio de la experiencia - Evitar el uso de información falsa - Define los canales de promoción
9. Evalúa y corrige	Realiza evaluaciones y mejoras constantes de la experiencia, dado que las necesidades, expectativas y gustos de los turistas varían con el paso del tiempo	<ul style="list-style-type: none"> - Mantener estándares altos - Realizar evaluaciones a los visitantes - Realizar correcciones en las narrativas

Elaborado por: Curipallo, E. (2022)

Ilustración N° 4: Clasificación de la demanda



Fuente: (Servicio Nacional de Turismo, 2018).

10. Actividades

A continuación, se describe la programación de las actividades a desarrollarse:

Tabla N° 10: Actividades del programa

PROGRAMA DE TURISMO VIVENCIAL “AYARKAPAK”		
Actividad	Descripción	Guión
Senderismo	<p>Actividad de excursión, enfocado en explorar atractivos naturales como Cascada Mundug y Laguna San Borja.</p> <p>Actividades a desarrollar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Caminatas ecológicas - Fotografía - Observación de flora y fauna - Convivencia cultural - Recreación 	<p>Cascada Mundug</p> <p>Su nombre nativo es “Chorrera de Yanapancha” que significa chorro negro, está alimentado por el río Blanco y los páramos del sector, está ubicado en el sector de Mundug a una altura de 2720 msnm, a una distancia de 8 km de la cabecera cantonal. La cascada es de agua cristalina, a su vez cuenta con caídas de agua de 120m. Se puede encontrar con flora endémica como: romerillo, pumamaqui, quishuar, además de observar la pava andina, cachudito Torino, mirlo grande.</p> <p>Tiene una historia que data de más de 500 años, según los ancestros este lugar era donde Rumiñahui el guerrero inca acudía a realizar los rituales para proteger su tesoro que se encuentra enterrado en la zona.</p> <p>Laguna San Borja</p> <p>Está ubicado en la zona oeste del cantón Patate en el caserío San Jorge, a una altura de 3201 msnm. Alberga un complejo de lacustres y forma parte del Parque Nacional Llanganates, además abastece de agua a la parroquia Matriz. Cuenta con vistas panorámicas del</p>

		<p>sistema montañoso Cordillera de los Andes, entre los volcanes tenemos: Tungurahua, Chimborazo, Cotopaxi y Carihuayrazo.</p> <p>Se dice que la Laguna de San Borja está asociado con el Copete San Borja, una colina que escondía un túnel con gradas que dirigía a la ciudad perdida de los Llanganates. La laguna era una base militar donde se asentó el ejército de Rumiñahui, considerado como la entrada a la ciudad de los Incas.</p>
<p>Visita al centro de interpretación cultural Patati Urcu</p>	<p>Exposición para la apreciación de la identidad, historia, arte, naturaleza del cantón Patate.</p> <p>Actividades a desarrollar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Explicación de la historia de Patate y Sucre - Observación de artesanías y orfebrería - Recorrido al orquideario 	<p>El centro de interpretación cultural Patati Urcu creada en el año 2019, está ubicado en la parroquia Sucre, alberga conocimientos históricos y arqueológicos sobre el origen del Patate y Sucre. Tiene a su cargo 33 ollas ancestrales zoomorfas de la cultura Panzaleo y Puruha, cuenta con un orquideario en estado natural. La infraestructura del museo tiene características de arquitectura vernácula, siendo esta el bareque. El bareque significa "pared de cañas y/o maderas y tierra"; ha sido una solución tecnológica al hábitat constructivo de muchas culturas para prevenir los desastres naturales. Consiste en una estructura de madera rolliza o bambú rellena de tierra con paja, embutiéndola al interior de la osamenta doble de tiras de bambú o cañas delgadas.</p> <p>Historia de Patate y sucre</p> <p>La parroquia Sucre es una de las más antiguas de la provincia de Tungurahua, antiguamente era conocida como Patati Urcu, debido a que antiguamente en el Kichua no existía la letra "e", que traducido al español significa la montaña o cerro donde está el camino del Ati o gobernante. Estuvo habitado por la cultura Puruha y Panzaleo específicamente por el grupo</p>

		<p>Cozanga-Pillaro, este grupo estbo dividido en 3 tribus: Patatis, Tontapis y Pitulas.</p> <p>Patate proviene de la lengua Jaco Maya, donde “Patate” significa el que estalla con estruendo, su nombre se debe a la presencia del Volcán Tungurahua. Fue fundado el 24 de julio de 1570 por Antonio Clavijo, catalogado como cantón el 13 de septiembre de 1973.</p>
Narración de leyendas y mitos	<p>Narraciones que transmiten la cosmología local y creencias</p> <p>Actividades a desarrollar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Integración - Recreación - Fotografía 	<p>Leyenda del Uñaguille, el guguia diablo</p> <p>Es una de las leyendas comunes en las comunidades indígenas del de sector andino especialmente en Tungurahua, Chimborazo y Cotopaxi. El Uñaguille es el diablo disfrazado por bebe que esperaba en la noche o el amanecer para llevarse las almas en medio del páramo, caminos desolados quebradas. Emitía un llanto de bebe para llamar la atención de las personas, quienes buscan ayudarlo al llegar emana un olor a azufre y tiene demasiado peso. Después que las personas lo ayudan su llanto se tornaba en carcajadas macabras y le quitaba el alma especialmente a los recién nacidos.</p> <p>Se dice que el Uñaguille le gusta llamar la atención de las campesinas que caminan a solas por los bosques sobrios o chaquiñanes, sus apariciones suceden a partir de las 12 de la noche hasta las 3 de la mañana. De repente la campesina empieza a escuchar llantos a todo pulmón como de un niño pequeño, entonces la mujer conmovida inicia a buscar de donde proviene el llanto para poder ayudarlo. Mientras busca al pequeño ella piensa “¿Quién puede abandonar así a un pequeño?, al encontrarlo la mujer toma al pequeño bulto abandonado en brazos, es ahí</p>

		<p>donde inician a pasar cosas extrañas, el niño huele feo, pesa más de lo que debería e inicia a sentirse como que se quema, de un momento a otro el llanto del tierno bebe comienza a cambiar a un chillido y luego en una tiza burlona y diabólica.</p> <p>De la manta saca su horripilante cabeza con cachos y se abalanza sobre la mujer diciendo: “¡mamá! ¡mamá!”, la campesina huye despavorida por el miedo mientras es perseguida por el diablo, quien grita: ¡No me abandones! Hasta atraparla y quedarse con su alma. Por ello es común escuchar a los ancianos decir: si el/la guagua llora raro, puede ser el diablo.</p>
Juego Palo encebado	<p>Una actividad de recreación y diversión, busca incluir a los turistas en la misma.</p> <p>Actividades a desarrollar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Integración - Recreación - Fotografía 	<p>Palo encebado</p> <p>También conocido como cucaña es un juego popular practicado en las fiestas del Ecuador. Su origen data en el siglo XVI, practicado en Nápoles. El juego consiste en trepar un palo de 5 metros de longitud cubierto de grasa para que las personas se resbalen antes de conseguir el premio.</p> <p>Los premios se colocan en la cima y pueden ser cualquier tico de recompensas desde comisa hasta dinero. Las personas deben trepar solo con la ayuda e brazos y piernas.</p>
Fototurismo cultural Octavas del Corpus Christi y fiestas del Señor del Terremoto – Actividad extra	<p>Desarrollo de fotografías de las fiestas culturales de Patate en el mes de febrero y junio</p> <p>Actividades a desarrollar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observación - Fotografía - Caminata - Recreación 	<p>Se realizará un recorrido por las calles donde se desarrolla el desfile de señor del Terremoto, con el fin de realizar fotografías de los carros alegóricos, bailes, comparas, emprendimientos.</p> <p>También se visitará la parroquia Sucre para apreciar la fiesta de las octavas de Corpus Christi, con el fin de documentar fotográficamente las actividades de la fiesta, bailes, vestimenta, banda local.</p>

Elaborado por: Curipallo, E. (2022)

Trabajar de manera integral y complementaria para que el turista interactúe con la forma de vida local, las actividades cubrirán áreas como:

- Reforestación y recepción de espacios verdes
- Huertos orgánicos y agrícolas
- Turismo comunitario – vivencial
- Educación ambiental
- Preservación y promoción de la identidad cultural

11. Programación

El programa se desarrollará bajo una planificación que comprende actividades de 2 días y una noche, con una participación de 10 a 15 personas, esta actividad se realizará un fin de semana por mes, y 12 veces al año, el cual incluirá:

- Transporte
- Alojamiento
- Alimentación

Tabla N° 11: Itinerario

Día 1		
Hora	Actividad	Descripción
07:00	Concentración en el punto de partida	Reunión en el parque central de Patate
07:30	Desayuno	El desayuno se llevará a cabo en el mercado local
09:00	Arepas de Zapallo y chicha de uva	Parada en la tienda de Arepas “Mama Lucha” para que se los pueda adquirir
09:30	Laguna San Borja	Recorrido guiado por el lugar, observación de flora y fauna, fotografía.
13:30	Almuerzo en San Jorge	Parada para almorzar en el restaurante “La Casta”
15:00	Cascada de Mundug	Visita y recorrido por la laguna, fotografía y observación del paisaje
19:00	Llegada al hostel “La montaña”	Arribo al hostel, cena y descanso
21:00	Leyenda Uñaguille	Narración de la historia
Día 2		
07:00	Desayuno	Desayuno en el hostel y salida del mismo
9:30	Centro de interpretación Cultural Patati Urcu	Visita y recorrido guiado al museo
11:30	Historia de Patate y Sucre	Narración del historia
13:00	Almuerzo	Almuerzo en la casa de la Sra. Nancy
14:30	Juego Palo encebado	Desarrollo del juego entre la comunidad local y los turistas
16:00	Fin del recorrido	Despedida de los turistas en el parque central de Patate.

Elaborado por: Curipallo, E. (2022)

Ilustración N° 5: Ruta



Elaborado por: Curipallo, E. (2022)

12. Imagen

Ilustración N° 6: Logo del programa



Programa de Turismo Vivencial

Elaborado por: Curipallo, E. (2022)

13. Participantes

- Comunidad local del cantón Patate
- Turistas
- Guías y técnicos
- Sector privado y público

14. Promoción

La manera más efectiva de promoción y distribución para dar a conocer de qué trata el programa, es por medio del marketing digital. Una página web oficial o varios perfiles en redes sociales tendrán como resultado la recepción de más turistas interesados en el patrimonio histórico cultural.

- **Redes sociales:** Promocionar y difundir el Programa de turismo vivencial “Ayarkapak” en el cantón Patate a través de las redes sociales oficiales como la página de Facebook GADM Patate pueblo mágico.

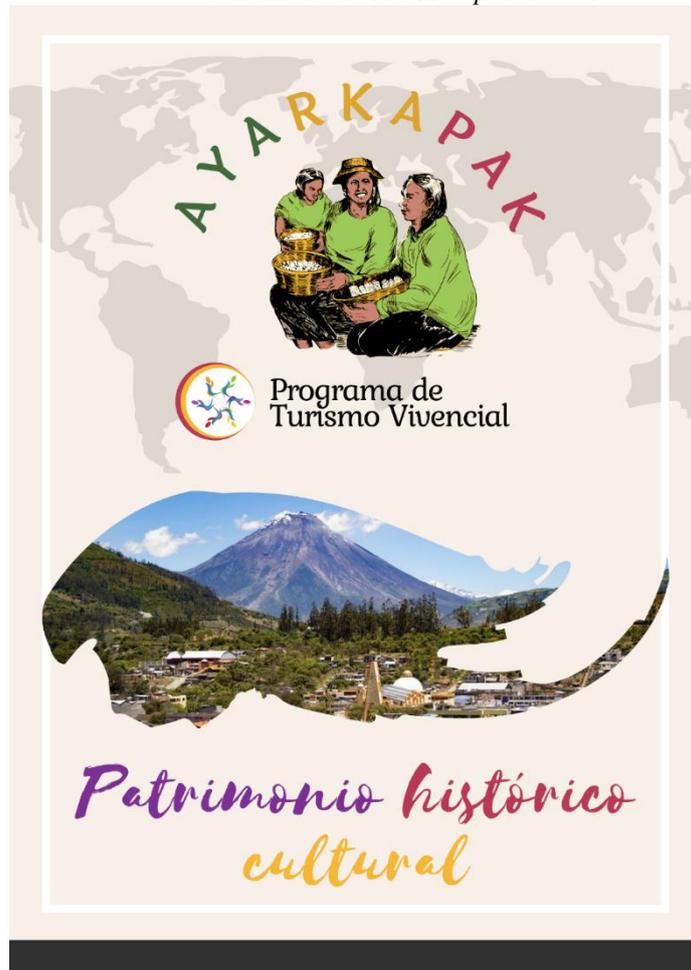
Ilustración Nª 7: Publicidad en redes



Fuente: GAD Municipal Patate, (2022)

- **Fotos y afiches:** Tomar fotografías y crear afiches publicitarios

- *Ilustración Nª 8: Poster publicitario*



Elaborado por: Curipallo, E. (2022)

BENEFICIOS

- Mayor afluencia de turistas en el cantón Patate
- Promoción de la cultura y tradición del cantón Patate
- Desarrollo socioeconómico local
- Mejoramiento de la calidad de vida de la población patateña

Anexo 2

 GOBIERNO NACIONAL DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR		INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL FICHA DE INVENTARIO A1 TRADICIONES Y EXPRESIONES ORALES		 INPC	
					CÓDIGO
					0001
1. DATOS DE LOCALIZACIÓN					
Provincia: Tungurahua		Cantón: Patate			
Parroquia: Sucre		Urbana:		Rural: x	
Localidad: Comunidad Sucre					
Coordenadas:		Latitud: -1.25 Longitud: -78.4833			
2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL					
					
Descripción de la fotografía: Representación de la leyenda Uñaguille o guagua diablo					
Código fotográfico: IMG-2021-0001_JPG					
3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN					
Denominación		Otra (s) denominación (es)			
Leyenda Uñaguille		D1	Guagua Diablo		
		D2	N/A		
Grupo social		Lengua (s)			
Mestizo		L1	Kichwa		
		L2	Español		
Subámbito		Detalle del subámbito			
Leyendas		Leyendas asociadas a apariciones de seres sobrenaturales			
Breve reseña					
<p>Es una de las leyendas comunes en las comunidades indígenas del de sector andino especialmente en Tungurahua, Chimborazo y Cotopaxi. El Uñaguille es el diablo disfrazado por bebe que esperaba en la noche o el amanecer para llevarse las almas en medio del páramo, caminos desolados quebradas. Emitía un llanto de bebe para llamar la atención de las personas, quienes buscan ayudarlo al llegar emana un olor a azufre y tiene demasiado peso. Después que las personas lo ayudan su llanto se tornaba en carcajadas macabras y le quitaba el alma especialmente a los recién nacidos.</p>					

4. DESCRIPCIÓN

Se dice que el Uñaguille le gusta llamar la atención de las campesinas que caminan a solas por los bosques sobrios o chaquiñanes, sus apariciones suceden a partir de las 12 de la noche hasta las 3 de la mañana. De repente la campesina empieza a escuchar llantos a todo pulmón como de un niño pequeño, entonces la mujer conmovida inicia a buscar de donde proviene el llanto para poder ayudarlo. Mientras busca al pequeño ella piensa “¿Quién puede abandonar así a un pequeño?” al encontrarlo la mujer toma al pequeño bulto abandonado en brazos, es ahí donde inician a pasar cosas extrañas, el niño huele feo, pesa más de lo que debería e inicia a sentirse como que se quema, de un momento a otro el llanto del tierno bebe comienza a cambiar a un chillido y luego en una tiza burlona y diabólica.

De la manta saca su horripilante cabeza con cachos y se abalanza sobre la mujer diciendo: “¡mamá! ¡mamá!”, la campesina huye despavorida por el miedo mientras es perseguida por el diablo, quien grita: ¡No me abandones! Hasta atraparla y quedarse con su alma. Por ello es común escuchar a los ancianos decir: si el/la guagua llora raro, puede ser el diablo.

Narración (versión 1)

N/A

Estructura	<input type="checkbox"/>	Prosa	<input type="checkbox"/>	Prosa	<input type="checkbox"/>	Otro
Fecha o período	Fecha o período					
	N/A					
<input checked="" type="checkbox"/>	Anual					
<input checked="" type="checkbox"/>	Continua					
<input type="checkbox"/>	Ocasional					
<input type="checkbox"/>	Otro					
Alcance	Detalle del alcance					
<input type="checkbox"/>	Local					
<input checked="" type="checkbox"/>	Provincial					
<input checked="" type="checkbox"/>	Regional					
<input type="checkbox"/>	Nacional					
<input type="checkbox"/>	Internacional					
Uso simbólico	Descripción del uso simbólico					
<input type="checkbox"/>	Ritual					
<input type="checkbox"/>	Festivo					
<input type="checkbox"/>	Lúdico					
<input checked="" type="checkbox"/>	Narrativo					
<input type="checkbox"/>	Otro					

5. PORTADORES / SOPORTES

Tipo	Nombre	Edad /Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos					
Colectividades	Adultos mayores de la Parroquia	N/A	N/A	Sucre	Sucre
Instituciones	GAD parroquial Sucre y GAD municipal Patate		Gobierno local y cantonal	Parroquia Sucre y la Matriz, Av. Simón Bolívar	Sucre-Patate

Procedencia del saber		Detalle de la procedencia		
X	Padres-hijos	La leyenda se ha transmitido de generación en generación por medio de relatos		
	Maestro-aprendiz			
	Centro capacitación			
	Otro			
Transmisión del saber		Detalle de la transmisión		
X	Padres-hijos			
	Maestro-aprendiz			
	Centro capacitación			
	Otro			
6. VALORACIÓN				
Importancia para la comunidad				
En la narrativa se aprecian elementos de identidad de la población local relacionados con los roles de género, la movilidad, los sitios simbólicos; su papel como protectoras. Por lo tanto, la importancia de esta leyenda radica en los seres mitológicos y en el rol de la mujer como madre y la ética (valores de vida) de la parroquia Sucre.				
Sensibilidad al cambio				
	Alta	La leyenda se mantiene en el recuerdo de los más ancianos con más claridad que en el relato de los jóvenes, cuyo conocimiento sobre la leyenda, relata hechos puntuales y descontextualizados, siendo un reflejo de la notable pérdida de la tradición oral entre las generaciones.		
X	Media			
	Baja			
7. INTERLOCUTORES				
Apellidos y nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
8. ELEMENTOS RELACIONADOS				
Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	Código / Nombre	
Tradiciones y expresiones orales	Leyendas y memoria local vinculada a acontecimientos históricos reinterpretados por la comunidad	N/A	Cosmovisión Andina	
9. ANEXOS				
Textos	Fotografías	Videos	Audio	
IMG-2021-0001_DOCS	IMG-2021-0001_JPG	N/A	N/A	
10. OBSERVACIONES				
Esta leyenda se ha completado a través de la realización de varias entrevistas y búsquedas documentales. Vale la pena hacer un estudio comparativo a profundidad entre lo que se conoce guagua diablo				
11. DATOS DE CONTROL				
Entidad investigadora: Universidad Técnica de Ambato				
Inventariado por: Curipallo Emelin		Fecha de inventario: 2021/11/25		
Revisado por: Angélica González		Fecha revisión:		
Aprobado por: Angélica González		Fecha aprobación:		
Registro fotográfico:				



GOBIERNO NACIONAL DE
LA REPUBLICA DEL ECUADOR

**INSTITUTO NACIONAL DE
PATRIMONIO CULTURAL**



**DIRECCIÓN DE INVENTARIO PATRIMONIAL
PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL
FICHA DE INVENTARIO
A2 ARTES DEL ESPECTÁCULO**

CÓDIGO

0002

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Tungurahua

Cantón: Patate

Parroquia:

Urbana

X Rural

Localidad: Parroquia Sucre

Coordenadas: Latitud: -1.25 Longitud: -78.4833

2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL



Descripción de la fotografía: Juego Palo encebado

Código fotográfico: IMG-2021-0002_JPG

3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Denominación	Otra (s) denominación (es)	
Palo encebado	D1	Cuñaca
	D2	N/A
Grupo Social	Lengua (s)	
Mestizo	L1	Kichwa
	L2	Español
Subámbito	Detalle del subámbito	
Juegos tradicionales	N/A	

4. DESCRIPCIÓN

Origen

El juego se originó en Nápoles, Italia, en el siglo XVI. Inicialmente se trataba de representar al volcán Vesubio, el cual con el tiempo se cambió por un poste. Asimismo, tiene relación con la historia del País de Jauja o Cucaña, el cual tenía árboles donde brotaban salchichones y otros productos alimenticios, consiste en organizar un equipo de personas de distintas complejiones para lograr obtener los premios que están colocados en lo alto de un palo untado con manteca de cerdo

Fecha o período		Detalle de la periodicidad				
	Anual	El juego se realiza principalmente en festividades				
	Continua					
X	Ocasional					
	Otro					
Alcance		Detalle del alcance				
	Local	El palo encebado es jugo tradicional de Ecuador y América Latina, cada país maneja su propia versión				
	Provincial					
	Regional					
	Nacional					
X	Internacional					
Descripción de la manifestación						
También conocido como cucaña es un juego popular practicado en las fiestas del Ecuador. Su origen data en el siglo XVI, practicado en Nápoles. El juego consiste en trepar un palo de 5 metros de longitud cubierto de grasa para que las personas se resbalen antes de conseguir el premio. Los premios se colocan en la cima y pueden ser cualquier tico de recompensas desde comisa hasta dinero. Las personas deben trepar solo con la ayuda de brazos y piernas.						
Estructura						
<input type="checkbox"/> Prosa <input type="checkbox"/> Verso <input type="checkbox"/> Otro						
Elementos significativos						
Elementos		Tipo	Detalle del elemento			
El	Palo encebado	Elementos materiales	El palo, cuya altura promedio es de 5 a 10 metros, generalmente se ubica en la plaza pública o en el atrio de la iglesia, esto con el fin de que el concurso se vuelva un espectáculo, cada uno deberá organizarse para poder llegar a la cima, que tomé solo uno de los premios. La principal dificultad y riesgo es la grasa del palo, que hace que se patinen las pieles, se requiere de agilidad, inteligencia y fuerza, más aún si se dispone de tiempo limitado			
5. PORTADORES /SOPORTES						
Portadores / Soportes		Nombre	Edad / Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos		Locales	N/A	N/A	Sucre	Sucre
Colectividades		Juegos populares	N/A	N/A	Sucre	Sucre
Instituciones		GAD parroquia Sucre	N/A	Organizadores	Sucre Patate	-Sucre- Patate
Procedencia del saber		Detalle de la procedencia				
X	Padres-hijos					
	Maestro-aprendiz					
	Centro de capacitación					
	Otro					
Transmisión del saber		Detalle de la transmisión				
X	Padres-hijos	El juego se ha transmitido de generación en generación por medio de festividades				
	Maestro-aprendiz					

6. VALORACIÓN				
Importancia para la comunidad				
Los juegos son un elemento constructivo a nivel familiar y público. Su presencia ha permitido la integración social. Un elemento histórico tradiciones que aún se mantiene en las comunidades indígenas y campesinas de Tungurahua y que tratan de conservarla. En la punta cuelgan productos como ropa, cuyes, licores, frutas y más. Los regalos los entregan los priostes de la fiesta de las localidades y se generen espacios sociales alrededor de la manifestación.				
Sensibilidad al cambio				
	Alta	En la actualidad el juego se mantiene igual a sus inicios, revitalizando las acciones de la comunidad local.		
	Media			
X	Baja			
7. INTERLOCUTORES				
Apellidos y nombres	Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Dato reservado				
8. ELEMENTOS RELACIONADOS				
Código / Nombre	Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	
Artes del espectáculo	Jugos tradicionales	Juego	N/A	
9. ELEMENTOS RELACIONADOS				
Textos	Fotografías	Videos	Audio	
IMG-2021-0002_DOCS	IMG-2021-0002_JPG	N/A	N/A	
10. OBSERVACIONES				
La ficha realizada sobre el juego palo encebado se refiere al origen e historia del mismo y su uso por parte de la comunidad local.				
11. DATOS DE CONTROL				
Entidad investigadora: Universidad Técnica de Ambato				
Inventariado por: Curipallo Emelin		Fecha de inventario: 2021/11/25		
Revisado por: Angélica González		Fecha revisión:		
Aprobado por: Angélica González		Fecha aprobación:		
Registro fotográfico:				

CULTURAL DIRECCIÓN DE INVENTARIO
PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL
FICHA DE INVENTARIO
A3 USOS SOCIALES, RITUALES Y ACTOS FESTIVOS

CÓDIGO

0003

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Tungurahua **Cantón:** Patate

Parroquia: X Urbana Rural

Localidad: Parroquia Matriz Patate

Coordenadas: 1°19'00"S 78°31'00"O

2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL



Descripción de la fotografía: Fiesta del Señor del Terremoto

Código fotográfico: IMG-2021-0003_JPG

3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Denominación	Otra (s) denominación (es)	
Fiesta del Señor del Terremoto	D1	Taita Tille
	D2	N/A
Grupo social	Otra (s) denominación (es)	
Mestizo	L1	Español
	L2	N/A

Breve reseña

En la ciudad ecuatoriana de Patate, se celebra la Fiesta del Señor del Terremoto, una tradición que se inició 222 años atrás, en 1797, cuando su imagen fue hallada durante un terremoto por un campesino que pastaba a su ganado en el sector de Templete, que ahora es visitado por miles de creyentes.

4. DESCRIPCIÓN

Origen

la imagen del Señor del Terremoto es una escultura de madera, delicada y hábilmente tallada al tamaño natural de una persona adulta, que representa un rey coronado de espinas, de la cual emergen sus tres potencias (omnipotencia, omnisapiencia, omnipresencia). Este sentado en un trono, con un centro de caña, su rostro profundamente humano tiene una expresión divina que irradia infinito amor, ternura y paz, sus ojos poseen la fuerza sobre humana que infunde respeto y veneración, la misma que fue hallada en el cantón en 1797.

Fecha o periodo		Detalle de la periodicidad
X	Anual	4 DE FEBRERO
	Continua	
	Ocasional	
	Otro	
Alcance		Detalle del alcance
	Local	Es una manifestación que se realiza en el centro del cantón Patate, con la participación de los habitantes de diferentes cantones y parroquias de la provincia de Tungurahua
X	Provincial	
	Regional	
	Nacional	
	Internacional	
Preparativos		Detalle de las actividades
P1	Invitación	La fiesta central se celebrará por dos días. El sábado se inicia con música de bandas musicales, pasadas de flores y ceras, entrada y quema de la chamiza, ingreso de volatería artística, vísperas solemnes en la iglesia, rezo del Santo Rosario, juegos pirotécnicos y elevación de globos. Con meses de anticipación las instituciones educativas, parroquias, caseríos y barrios se preparan para participar con carros alegóricos y comparsas. Para las alegorías utilizan elementos naturales como flores, frutas y productos agrícolas.
Descripción de la manifestación		
<p>La Fiesta del Señor del Terremoto es considerada como la más grande celebración católica en la provincia de Tungurahua y un atractivo turístico del mágico cantón Patate. Según datos históricos, después del terremoto de 1797 que destruyó Patate y sus alrededores, un joven campesino mientras pastoreaba su rebaño, en lo que hoy es Patate Viejo, escuchó por varias veces un sonido de campanillas debajo de la tierra. El chico contó del extraño hecho a su padre, quien a su vez comunicó a Fray Mariano García, un sacerdote dominico. La imagen que fue encontrada hace 222, es una escultura de madera, delicada y hábilmente tallada en tamaño de una persona adulta.</p> <p>El desfile de integración y diversidad cultural y la Eucaristía campal son las celebraciones centrales que atraen a miles de devotos de diversos lugares del país. Estos eventos se realizarán el 1 y 2 de febrero.</p> <p>El desfile se culmina con la pasada de la chamiza (leña seca) halada por bueyes. Esta pasada es un ritual tradicional, donde participan especialmente devotos de la zona rural de Patate, como una expresión de fe y devoción al Señor del Terremoto. La chamiza es quemada en la noche durante el festival de fuegos artificiales y festival de bandas de pueblo. La celebración religiosa de mayor realce es la Eucaristía campal, presidida por la máxima autoridad Eclesial de la provincia y concelebrada por varios de sacerdotes.</p> <p>27 de enero: peregrinación que inicia en el santuario hacia el Templete, lugar histórico y simbólico del hallazgo de la imagen, a partir de las 18:00 horas. Festival de platos típicos con la décima edición de la arepa gigante en el parque central Simón Bolívar, a las 09:00 horas. Para culminar el día se realizará la inauguración de la Expoferia Patate 2019, en la Unidad Educativa Patate.</p> <p>2 y 3 de febrero: eucaristías en la basílica y misa campal que iniciará con la procesión en el santuario hacia el estadio municipal, desde las 9:00 horas. La eucaristía se realizará a las 11:00 horas.</p> <p>4 de febrero: desfile de la Confraternidad Patateña por los 222 años del hallazgo de la</p>		

imagen del Señor del Terremoto por las calles de la urbe, a las 18:00 horas.					
Elementos significativos					
Nombre		Tipo	Detalle del elemento		
E1	Imagen del señor del Terremoto	Imagen conmemorativa	La imagen del Señor del Terremoto es una escultura de madera, delicada y hábilmente tallada al tamaño natural de una persona adulta, que representa un rey coronado de espinas, se cree que fue traída desde España y fue encontrada en el terremoto de 1797. La imagen está peinada con cabellos naturales, la cabeza tiene una corona de plata dorada, una mirada que infunde unción plena con su bastón o caña de mando y sus tradicionales túnica		
5.PORTADORES/SOPORTES					
Tipo		Nombre	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Colectividades		Fiesta del Señor del Terremoto	Organizadores y Participantes	Patate	Patate
Procedencia del saber		Detalle de la procedencia			
X	Padres-hijos	La continuidad de la costumbre religiosa se debe a la fe de la comunidad local, además de la experiencia vivencial por la conservación de la tradición			
	Maestro-aprendiz				
	Centro de capacitación				
	Otro				
Transmisión del saber		Detalle de la transmisión			
X	Padres-hijos				
	Maestro-aprendiz				
	Centro de capacitación				
	Otro				
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Genera funciones sociales y económicas, la fiesta del señor del terremoto presenta aspectos puramente religiosos, relacionados con la aproximación que tiene el ser humano de la religiosidad popular con la divinidad. constituye la principal motivación religiosa entre los participantes de esta ceremonia y muestra de carácter ambivalente de lo sagrado. Así como reproduce manifestaciones tradicionales valoradas y estructura las relaciones sociales entre las diversas participaciones.					
Sensibilidad al cambio					
	Alta	La fiesta del Señor del Terremoto es un fenómeno colectivo, se debe a que es parte integral de la cultura del pueblo que la práctica. Se fundamenta en la fe, un elemento que garantiza la sobrevivencia de la celebración, también un sentido religioso y social			
	Media				
X	Baja				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y Nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
N/A		N/A	N/A	N/A	N/A
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	Código / Nombre		
Usos sociales,	Prácticas comunitarias	N/A	Reciprocidad y		

rituales y Actos festivos	tradicionales		redistribución
Artes del espectáculo	Juegos tradicionales Música y danza	N/A	Tonos del niño y villancicos, band bailes y comparsas, juegos tradicionales
Conocimientos y usos Relacionados con la Naturaleza y el universo	Gastronomía	N/A	Arepas de zapallo, Chicha de uva, cuy asado, Mote hornado etc
Tradición y expresiones Orales	Leyendas e historia	Leyendas relacionadas a la imágenes religiosas	Leyenda del Taita Tille

9. ANEXOS

Textos	Fotografías	Videos	Audio
IMG-2021-0003_DOCS	IMG-2021-0003_JPG	N/A	N/A

10. DATOS DE CONTROL

Entidad investigadora: Universidad Técnica de Ambato	
Inventariado por: Curipallo Emelin	Fecha de inventario: 2021/11/25
Revisado por: Angélica González	Fecha revisión:
Aprobado por: Angélica González	Fecha aprobación:
Registro fotográfico:	



GOBIERNO NACIONAL DE
LA REPUBLICA DEL ECUADOR



**INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL
DIRECCIÓN NACIONAL DE INVENTARIO
PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL
FICHA DE INVENTARIO
A4 CONOCIMIENTOS Y USOS RELACIONADOS CON LA
NATURALEZA Y EL UNIVERSO**

CÓDIGO

0004

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Tungurahua

Cantón: Patate

Parroquia: X

Rural

Urbana

Localidad: La Matriz

Coordenadas: 1°19'00"S 78°31'00"O

2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL



Descripción de la fotografía: Arepas de Zapallo “Mama Lucha”

Código fotográfico:

IMG-2021-0004_JPG

IMG-2021-0005_JPG

3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Denominación	Otra (s) denominación (es)	
Arepa de Zapallo	D1	N/A
	D2	N/A
Grupo social	Lengua (s)	
Mestizo	L1	Español
	L2	N/A
Subámbito	Detalle del subámbito	
Gastronomía	N/A	

Breve reseña					
<p>Arepas "Mama Lucha" es uno de los primeros establecimientos en ofrecer arepa y chicha de uva. Nace por el año 1950, luego del devastador terremoto que destruyó Patate, la deliciosa arepa en sus inicios se elaboraba como pan de casa, tiempo después, la Señora Luisa Cárdenas aprendió de su abuelita Zoila la receta, elaborando las arepas con amor para compartir con la familia, más tarde con el pasar del tiempo, construyeron el Horno de Leña que hasta hoy existe con ligeras modificaciones y de generación en generación se transmitió la receta que hoy degustan muchos turistas.</p>					
4. DESCRIPCIÓN					
<p>El platillo autóctono que representa a Patate es la "Arepa de zapallo" que se acompaña por una bebida llamada "Chicha de uva" elaborada con los ingredientes del mismo lugar, este platillo tiene origen venezolano, nace tras la elaboración de la arepa de maíz que fue creada por los indígenas que servían a los españoles, al no contar con los ingredientes necesarios elaboraron una arepa a base de zapallo insertada el queso en el centro,</p>					
ELABORACIÓN					
<p>La elaboración de la arepa de zapallo conlleva un proceso de preparación el cual con varios pasos. Para preparar el platillo primero se pela el zapallo y se lo pica en cuadritos para ponerlo a hervir en una mezcla de agua con canela, panela y clavo de olor, posteriormente se espera que se cocine el zapallo por 20 minutos para poder licuar y cernir formando una colada espesa, se añade harina de maíz junto con levadura y mantequilla, por último se forma una maza y se coloca en la hoja de achira, se agrega queso en el centro y panela en polvo para después cerrar la hoja de achira, se coloca en el horno por 15 minutos</p>					
Fecha o periodo		Detalle de la periodicidad			
	Anual	Las famosas Arepas de "Mama Lucha" se encuentran a disposición del cliente todos los días del año, ofreciendo las Arepas y la Chicha de Uva.			
X	Continua				
	Ocasional				
	Otro				
Alcance		Detalle del alcance			
	Local	Al contar con muchos años de trascendencia es uno de los puntos más visitados, distribuye su producto a turistas nacionales y extranjeros. Los días en los que más se consume sus productos es el sábado y domingo, en sus inicios realizaban una cantidad mínima de arepas, hoy en día de Lunes a Viernes se hacen 400 o 500, mientras que los Sábados y Domingos se llega a elaborar 2000 a 3000 arepas.			
	Provincial				
	Regional				
	Nacional				
X	Internacional				
5. PORTADORES / SOPORTES					
Tipo	Nombre	Edad /Tiempo de actividad	Cargo, función o actividad	Dirección	Localidad
Individuos	Sra..Luisa Cárdenas	Más de 40 años	Propietaria	Av. Simón Bolívar	Patate
Colectividades	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Instituciones	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Procedencia del saber		Detalle de la procedencia			
X	Padres-hijos	La Señora Luisa Cárdenas aprendió de abuelita incorporo varios elementos de la zona como es el zapallo, la panela para formas las deliciosas arepas, desde pequeña aprendió a elaborar a, pasando la receta por varias generaciones.			
	Maestro-aprendiz				
	Centro de capacitación				
	Otro				

Transmisión del saber		Detalle de la transmisión			
X	Padres-hijos	La elaboración de la arepa se transmitió de generación en generación			
	Maestro-aprendiz				
	Centro de capacitación				
	Otro				
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Al conocer que cada fin de semana de duplican las ventas, se evidencia el crecimiento económico del Cantón, para los productores, elaboradores, distribuidores debido a que mientras más ventas se generan mayor será la producción y será excelente el beneficio. El emprendimiento se maneja con promoción tanto de internet como de medios de comunicación, con mucha frecuencia varios medios realizan entrevistas en las Arepas de “Mama Lucha” debido a su trascendencia y el valor que posee en la identidad de Patate.					
Sensibilidad al cambio					
	Alta	En la actualidad los pobladores locales del cantón preparan la arepa de zapallo en grandes y antiguos hornos tradicionales de leña o ladrillo, para su comercialización los puntos de venta se encuentran ubicados al frente del parque central y la Capilla del señor del Terremoto. Los ingredientes para su elaboración son: el zapallo maduro, agua, panela o azúcar, levadura, harina de maíz, mantequilla o manteca de cerdo, huevos, canela, clavo de olor y hojas de achira			
	Media				
X	Baja				
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Luisa Cárdenas		Tomas Sevilla y Bolívar	424274	Femenino	Más de 40
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Ámbito		Subámbito	Detalle del subámbito	Código / Nombre	
Usos sociales, rituales y Actos festivos		Prácticas comunitarias tradicionales	N/A	Reciprocidad y redistribución	
Conocimientos y usos Relacionados con la Naturaleza y el universo		Gastronomía	N/A	Arepas de zapallo,	
Tradición y expresiones Orales		Leyendas e historia	Leyendas relacionadas a la arepa de zapallo	Origen de la arepa de zapallo	
9. ANEXOS					
Textos		Fotografías	Videos	Audio	
IMG-2021-0004_DOCS		IMG-2021-0004_JPG´ IMG-2021-0005_JPG	N/A	N/A	
10. DATOS DE CONTROL					
Entidad investigadora: Universidad Técnica de Ambato					
Inventariado por: Curipallo Emelin			Fecha de inventario: 2021/11/25		
Revisado por: Angélica González			Fecha revisión:		
Aprobado por: Angélica González			Fecha aprobación:		
Registro fotográfico:					



**INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL
DIRECCIÓN NACIONAL DE INVENTARIO PATRIMONIO
CULTURAL INMATERIAL
FICHA DE INVENTARIO
A5 TÉCNICAS ARTESANALES TRADICIONALES**

CÓDIGO

0005

1. DATOS DE LOCALIZACIÓN

Provincia: Tungurahua

Cantón: Patate

Parroquia:

Urbana

Localidad: Parroquia Sucre

Coordenadas: Latitud: -1.25 Longitud: -78.4833

2. FOTOGRAFÍA REFERENCIAL



Descripción de la fotografía: Shigra

Código fotográfico: IMG-2021-0006_JPG

3. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Denominación	Otra (s) denominación (es)	
Tejido tradicional de la Shigra	D1	N/A
	D2	N/A
Grupo Social	Lengua (s)	
Indígena Mestizo	L1	Español
	L2	Kichwa
Subámbito	Detalle del subámbito	
Técnicas artesanales tradicionales	Tejido y pigmentación con fibras naturales	

Breve reseña			
La shigra es un objeto de moda que se elabora en la Sierra de Ecuador. Derrochan color y creatividad. Estas bolsas hechas de cabuya y de lana de borrego son producidas a mano por comunidades indígenas de Cotopaxi, Tungurahua y Chimborazo			
4. DESCRIPCIÓN			
Shigra es una palabra quichua que significa: “Bolsa o talega tejida con punto de red”. El material con la que la fabrican, las indígenas ecuatorianas usualmente, es la fibra del cabuyo, llamada jarcia. La cabuya es una fibra natural que se obtiene del ágave. La shigra es un bolso que portan las indígenas para llevar diversos objetos, está confeccionada con materiales resistentes y de llamativos colores; su uso es común entre las comunidades indígenas de la zona andina de Ecuador y poco a poco se ha ido introduciendo su uso también entre la población mestiza. Esta tradición está ligada a la mujer que es la que teje. El proceso de hilado y tinte se realiza de forma manual y artesanal. La elaboración de las shigras ocupa una parte importante de la jornada de las mujeres campesinas que tejen a lo largo del día, ya sea durante o en los intervalos que les dejan sus otras obligaciones cotidianas. Las shigras eran elaboradas originalmente por las mujeres indígenas de la Sierra central de las provincias de Cotopaxi, Chimborazo y Tungurahua, eran usadas para transportar semillas, granos y compras.			
Fecha o periodo		Detalle de la periodicidad	
	Anual	Esta tradición artesanal ha perdurado por el interés de los detentores en la transmisión de los conocimientos de generación en generación.	
X	Continua		
	Ocasional		
	Otro		
Alcance		Detalle del alcance	
X	Local	El proceso tradicional de elaboración de la shigra implica diferentes actores directos e indirectos: los agricultores y procesadores de la materia prima.	
X	Provincial		
X	Regional		
X	Nacional		
X	Internacional		
Productos	Descripción del producto	Uso	Detalle del uso
P1	Shigra	Utilitario	La shigra determina en sentimiento de identidad, continuidad y cohesión social.
Técnica			
T1	Zigzag,	El tejido más usado es zigzag, quingo en quichua, o el chauto chaqui	

	Quingo	que parece una pisada de llama			
	Materiales	Tipo	Procedencia	Forma de adquisición	
M1	Cabuya	Vegetal	Penca	Propia/compra	
M2	Lana de borrego	Animal		Propia/compra	
	Herramientas	Tipo	Procedencia	Forma de adquisición	
H1	Manos	Manual		Propio	
5. PORTADORES / SOPORTES					
Procedencia del saber		Detalle de la procedencia			
X	Padres-hijos				
	Maestro-aprendiz				
	Centro de capacitación				
	Otro				
6. VALORACIÓN					
Importancia para la comunidad					
Mantener por lo menos una de las antiguas actividades y de esa manera comercializarlas por lo menos para los eventos culturales de otros barrios o ciudades					
Sensibilidad al cambio					
	Alta	Fenómenos como la migración influyen negativamente en las nuevas generaciones que buscan otras formas de sustento; demostrando desinterés por la continuidad de las técnicas y procedimientos de este saber o buscado exclusivamente el incremento de la productividad y rentabilidad del producto.			
X	Media				
	Baja				
Problemática					
La principal problemática radica en que los artesanos cultivadores y tejedores reciben menores créditos de la venta del producto a nivel internacional y nacional. La venta y preparación de la fibra natural no es una actividad rentable para los agricultores, por lo que se convierte en una actividad secundaria.					
7. INTERLOCUTORES					
Apellidos y nombres		Dirección	Teléfono	Sexo	Edad
Información reservada					
8. ELEMENTOS RELACIONADOS					
Código / Nombre		Ámbito	Subámbito	Detalle del subámbito	
Shigra		Técnicas artesanales tradicionales	Oficios tradicionales	Tejido en fibra natural y animal	
9. ANEXOS					
Textos		Fotografías	Videos	Audio	
IMG-2021-0004_DOCS		IMG-2021-0004_JPG IMG-2021-0005_JPG	N/A	N/A	
11. DATOS DE CONTROL					
Entidad investigadora: Universidad Técnica de Ambato					
Inventariado por: Curipallo Emelin			Fecha de inventario: 2021/11/25		
Revisado por: Angélica González			Fecha revisión:		
Aprobado por: Angélica González			Fecha aprobación:		
Registro fotográfico:					

Anexo 3

CALIDAD DE LA EXPERIENCIA TURÍSTICA

Variables demográficas:

País: _____ **Edad:** _____ **Sexo:** Masculino Femenino

Nivel estudios:

Sin estudios Estudios Primarios. Bachiller

Tecnólogo Universitario

	Servicio peor de lo que esperaba		Servicio igual a lo que esperaba	Servicio mejor de lo que esperaba	
	Mucho peor	Peor		Mejor	Mucho mejor
Accesibilidad					
Facilidad de transporte					X
Información al turista					X
Cercanía a otros destinos					X
Facilidad de comunicación					X
Calidad ambiental					
Clima					X
Calidad única medio ambiental					X
Belleza del paisaje					X
Elementos Generalesx					
Calidad en todo momenxxto					X
Autenticidad y tradición local					X
Reputación y renombre internacional					X
Profesionalidad de directivos y empleados					X
Trabajadores y personas corteses y amistosos					X
Facilidad de servicios médicos					X
Seguridad					X
Servicio de representación (Información y atención al cliente, Asistencia)					X
Relación precio-calidad					X
Unicidadx					
Recursos únicos					X
Instalaciones prácticas y especiales					X
Entorno muy propicio para la unidad familiar					X

Historia singular del lugar					X
Hospitalidad y servicios locales únicos					X
Producto turístico inimitable					X
Diferenciación en la atención al cliente (servicio pre y postventa)					X
Vivir la experiencia de conocer a una persona particular/convivir con un tipo de etnia singular					X
Motivación personal para su comunicación social					
Prestigio					X
Reputación					X
Riesgo/peligro/miedo					X
Autorrealización					X
Estatus social					X
Confort					X
Respeto					X
Competitividad					X
Seguridad					X
Tranquilidad					X
Co-creación					
Actividades culturales y deportivas					X
Nuevas experiencias					X
Desarrollo de actividades instructivas					X
Grado de participación del cliente en la prestación / creación / difusión /consumo del servicio o producto					x
Interacción con la población local					X
Diversión y ambiente diurno y nocturno					X
Nuevas formas de trabajo utilizando la innovación y la creatividad					X
Multisensorialidad					
Sensación de relajación					X
Sensación de seguridad					X
Sensación de satisfacción					X

Sensación de bienestar					X
Aumento de la adrenalina / exaltación					X
Emociones positivas					X
Alegría / Felicidad					X
Entretención y capacidad lúdica					
Aire libre / Naturaleza					X
Diversión y disfrute					X
Aventura					X
Arte y cultura					X
Desarrollo Personal					
Aprendizaje / Educación					X
Interés cultural					X
Ampliar horizontes					X
Vínculo personal					X
Conocerse a uno mismo					X
Enriquecimiento cultural					X
Evalúe la calidad del destino de forma general					X

Fuente: Pulido Fernández y Navarro Hermoso (2015)

Adaptado por: Curipallo, E. (2021)