

Lodge

Alejandra Milena Sauer Andrade

INSTITUTO UNIVERSITARIO RUMIÑAHUI

TECNOLOGÍA EN TURISMO

Tutor Académico: Laura Araujo

CARTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CT-ANX-2024-ISTER-6-6.2

Sangolquí, 16 de octubre del 2024

MSc. Elizabeth Ordoñez
DIRECTORA DE DOCENCIA

MSc. Mónica Loachamín
COORDINADORA DE TITULACIÓN

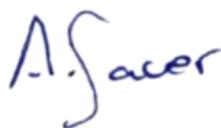
**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE
UNIVERSITARIO**

Presente

Por medio de la presente, yo, Alejandra Milena Sauer Andrade declaro y acepto en forma expresa lo siguiente: Ser autor del trabajo de titulación denominado propuesta de ayudas visuales para niños sobre la fauna general de Sacha Lodge, de la Tecnología Superior en Turismo; y a su vez manifiesto mi voluntad de ceder al Instituto Superior Tecnológico Rumiñahui con condición de Universitario los derechos de reproducción, distribución y publicación de dicho trabajo de titulación, en cualquier formato y medio, con fines académicos y de investigación.

Esta cesión se otorga de manera no exclusiva y por un periodo indeterminado. Sin embargo, conservo los derechos morales sobre mi obra.

En fe de lo cual, firmo la presente.



Atentamente,
Alejandra Milena Sauer Andrade
C.I.: 1713475315

FORMULARIO PARA ENTREGA DE PROYECTOS EN BIBLIOTECA INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE UNIVERSITARIO

CT-ANX-2024-ISTER-1

CARRERA:
TECNOLOGÍA SUPERIOR EN TURISMO

AUTOR /ES:
ALEJANDRA MILENA SAUER ANDRADE

TUTOR:
ROBERTO ENRIQUE CARILLO FLORES

CONTACTO ESTUDIANTE:
0999873787

CORREO ELECTRÓNICO:
alejandra.sauer@ister.edu.ec

TEMA:
PROPUESTA DE AYUDAS VISUALES PARA NIÑOS SOBRE LA FAUNA GENERAL
DE SACHA LODGE

OPCIÓN DE TITULACIÓN:
UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

RESUMEN EN ESPAÑOL:

Este proyecto se centra en el diseño y desarrollo de tarjetas de ayudas visuales orientadas a mejorar el aprendizaje de los niños en entornos de ecoturismo, específicamente en la Amazonía. Las tarjetas proporcionan información accesible e interactiva sobre la fauna local, utilizando lenguaje sencillo e ilustraciones coloridas para facilitar la comprensión. El objetivo principal es conectar el contenido científico con el entendimiento infantil, fomentando la conciencia ambiental y el aprecio por la biodiversidad. Estas herramientas educativas buscan generar un impacto positivo en los jóvenes visitantes, promoviendo experiencias que combinan entretenimiento y educación. La metodología de investigación empleada incluye enfoques exploratorios, documentales y de campo para garantizar la adecuación del material tanto a educadores como a turistas. Además, se ha diseñado una

estrategia de marketing para difundir el producto mediante redes sociales y alianzas con operadores turísticos. Con este proyecto, se responde a la creciente demanda de recursos innovadores en el ecoturismo, destacando la importancia de la educación visual en la promoción de la sostenibilidad.

PALABRAS CLAVE:

Educación visual, fauna amazónica, ecoturismo

ABSTRACT:

This project focuses on the design and development of visual aid cards aimed at enhancing children's learning in ecotourism environments, particularly in the Amazon region. The cards offer accessible and engaging content about local biodiversity, using simple language and vibrant illustrations to promote understanding. The primary goal is to connect scientific knowledge with children's comprehension, fostering environmental awareness and encouraging sustainable behaviors. These educational tools are intended to create meaningful experiences by combining fun and learning. The research methodology integrates exploratory, documentary, and field approaches to ensure the material is suitable for both educators and tourists. A tailored marketing strategy has also been designed to promote the product through social media platforms and collaborations with tourism operators. This project responds to the rising demand for innovative educational resources in ecotourism, highlighting the role of visual education in fostering sustainability.

PALABRAS CLAVE:

Visual education, biodiversity, ecotourism, children's learning, sustainability.

SOLICITUD DE PUBLICACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

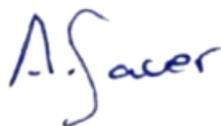
CT-ANX-2024-ISTER-2
Sangolquí, 16 de octubre del 2024

Sres.-
**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE
UNIVERSITARIO**

Presente

A través del presente me permito aceptar la publicación del trabajo de titulación de la Unidad de Integración Curricular en el repositorio digital “DsPace” del estudiante: ALEJANDRA MILENA SAUER ANDRADE, con C.I.: 1713475315 alumno de la Carrera de TURISMO .

Atentamente,



Firma del Estudiante
C.I.: 1713475315

SÓLO PARA USO DEL ISTER

Han sido revisadas las similitudes del trabajo en el software “TURNITING” y cuenta con un porcentaje de; motivo por el cual, el Proyecto Técnico de Titulación es publicable. (EL PORCENTAJE DE SIMILITUD DEBE SER MÁXIMO DE 15%)

MSc. Elizabeth Ordoñez
DIRECTORA DE DOCENCIA

MSc. Mónica Loachamín
COORDINADORA DE TITULACIÓN

Tabla de contenido

2

Antecedentes	
1. Capítulo 1 : Marco teórico	5
1.1. Fundamentaciones	5
1.2. Descripción del lugar	7
1.3. Análisis de oferta	11
Alimentación:	11
1.4. Análisis de demanda	13
Tipo de turista:	14
Demografía:	15
Edad:	15
Origen:	15
1.5. Análisis FODA del destino	17
2. Capítulo 2: Desarrollo de su propuesta en base a su tema propuesto	19
2.1. Árbol de problemas	19
2.2. Objetivos	21
Objetivo general:	21
2.3. Justificación	21
2.4. Metodología de investigación	22
Tipos de investigación:	22
Exploratoria	22
Documental	23
Campo	24
Recursos necesarios	25
2.5. Desarrollar a detalle su propuesta	25
Aves:	27
Insectos:	27
Mamíferos:	27
Reptiles:	28
Memory:	29
Adivina Quièn:	29
2.6. Cronograma	32
2.7. Presupuesto	33
3. Capítulo 3: Desarrollo de elementos de comercialización	35
3.1. Desglose de los elementos del Marketing Mix	35
3.2. 7p`s del marketing aplicadas en el proyecto de tarjetas de ayudas visuales:	35
3.3. Desarrollo de los elementos de la experiencia turística	36
3.4. Plan de acciones de marketing	38
Aspectos que contemple el estudiante como necesarios: diseño de marca	39
Conclusiones y Recomendaciones	39
Conclusiones:	39
Recomendaciones:	40
Referencias (bibliografía)	41
ANEXOS	42

Antecedentes

La Amazonía ecuatoriana es una de las regiones más biodiversas del planeta. Este ecosistema único es vital no solo para la biodiversidad mundial sino también para las comunidades locales que dependen de él para su sustento y cultura. Sin embargo, este hermoso sitio se ha visto amenazado por la deforestación, la explotación de recursos naturales y el cambio climático, que ponen en riesgo su integridad y sostenibilidad. La educación ambiental se ha identificado como una herramienta importante para fomentar la conservación y el desarrollo sostenible. Sacha Lodge ha adoptado un enfoque proactivo para educar a los visitantes sobre la biodiversidad y la importancia de la conservación. Sin embargo, existe la necesidad de desarrollar recursos educativos que sean atractivos y accesibles para niños. Los métodos tradicionales de enseñanza no siempre logran captar la atención y el interés de los niños. En respuesta a esta necesidad, se ha identificado una oportunidad para desarrollar tarjetas de ayudas visuales sobre la fauna de la región, diseñadas específicamente para niños. Estas tarjetas servirán como herramientas educativas interactivas que faciliten el aprendizaje y la apreciación de la biodiversidad de una forma divertida y atractiva. La Amazonía ecuatoriana es una de las regiones más biodiversas del planeta con una gran variedad de especies de flora y fauna que son importantes para el equilibrio ecológico no solo del país sino a nivel mundial. Sin embargo, este sitio se encuentra amenazado debido a la deforestación, la explotación de recursos y el cambio

climático. Por lo tanto, la educación ambiental es una herramienta esencial para promover la conservación y el desarrollo sostenible.

4

Sacha Lodge se encuentra ubicado en el corazón de la selva ecuatoriana y se ha establecido como un referente de ecoturismo y conservación del medio ambiente. Sin embargo, existe la necesidad específica de recursos educativos que sean efectivos y atractivos para los niños que visitan el lugar, ya que los niños representan el futuro de la conservación ambiental.

El proyecto de desarrollo de tarjetas de ayudas visuales sobre la fauna de Sacha Lodge se da para poder abordar esta necesidad. Este proyecto tiene como objetivo crear un conjunto de tarjetas educativas que describan y representen diversas especies de la fauna amazónica, diseñadas especialmente para niños. Las tarjetas se integrarán en un juego interactivo que facilitará el aprendizaje y fomentará una conexión emocional con la naturaleza.

La propuesta de este proyecto busca enriquecer la experiencia educativa de los niños que visitan Sacha Lodge y se espera que haya un aumento de conocimiento y sensibilización sobre la biodiversidad amazónica, promoviendo una cultura de conservación desde tempranas edades.

1. Capítulo 1 : Marco teórico

En el presente marco teórico se pretende dar información relevante sobre las ayudas visuales en los niños y como se ve reflejado en turismo o como podría ser de ayuda dentro de una guianza turística.

1.1. Fundamentaciones

Las ayudas pedagógicas son herramientas educativas diseñadas para facilitar el aprendizaje de los niños, haciendo que la información sea más accesible, comprensible y atractiva. Estas herramientas se basan en principios de pedagogía que reconocen las diferencias en los estilos de aprendizaje infantil y buscan promover una comprensión activa y participativa.

Según (Press, 1966) una ayuda pedagógica es cualquier recurso didáctico que facilita el proceso de enseñanza y aprendizaje, especialmente diseñado para captar la atención y motivar a los niños a interactuar con el contenido.

Estas ayudas pueden incluir materiales visuales, juegos, actividades interactivas y tecnología educativa que se adapta a las necesidades cognitivas y emocionales de los niños.

En la revista Dilemas Contemporáneos (Viviana Elizabeth Analuiza Alvarado, 2023)

Se explica que los recursos didácticos son un material de apoyo para los docentes o para las personas que están interesadas en enseñar sobre un tema en particular, el cual busca facilitar el desarrollo de aprendizaje ya que ayuda al fortalecimiento sensorial, visual y táctil. El objetivo principal que se ha visto desarrollado en este texto es implementar estos recursos en los procesos

de enseñanza de los niños y se pudo comprobar que los niños demostraron relevancia y entusiasmo en las actividades, las cuales les permitieron expresar emociones y sentimientos.

6

En la Revista de Artes y Humanidades UNICA, (Lúquez, López, Blanchard, & Sánchez, 2006) se habla acerca de la fotografía y el turismo. La fotografía además de ser concebida como el arte de captar el alma individual y colectiva, es considerada una herramienta indispensable de casi todos los quehaceres del hombre. Está presente en la medicina, la astronomía, las comunicaciones, artes, publicidad, moda educación y por supuesto en el turismo.

La fotografía turística es la fusión lógica de dos grandes disciplinas y actividades humanas como lo son la fotografía y el turismo. La primera conocida por ser arte-ciencia, la segunda como actividad económica que involucra y se sirve de otras artes, de otras ciencias, de otras industrias y de otras actividades humanas para poder operar (Lúquez, López, Blanchard, & Sánchez, 2006).

Actualmente la fotografía es inseparable del turismo. Una buena fotografía o imagen es capaz de mostrar referencialmente el clima, el relieve o incluso como se ve un animal salvaje de cerca. Mostrar este tipo de ayudas visuales en un aula o en este caso en una guianza, permiten mejorar el conocimiento. Por lo que el uso de estas imágenes o fotografías es determinante en el proceso de enseñanza- aprendizaje. La fotografía turística debe responder al objetivo básico de mostrar, promocionar, brindar información y conocimiento.

Tipos de ayudas pedagógicas:

Ayudas visuales: incluyen gráficos, mapas y tarjetas educativas que presentan información de manera gráfica y atractiva. Las ayudas visuales son especialmente efectivas para captar la atención de los niños y ayudarles a retener información a través de la memoria visual.

Interactivos: juegos y actividades que fomentan la participación activa y el aprendizaje experiencial. Estos recursos promueven el pensamiento crítico y la resolución de problemas, permitiendo a los niños a explorar conceptos de manera lúdica.

Tecnológicos: aplicaciones educativas y plataformas digitales que ofrecen contenido multimedia interactivo. Estas herramientas son importantes para personalizar el aprendizaje y hacerlo más accesible a través de diferentes formatos.

Manipulativos: materiales tangibles que los niños pueden tocar, como bloques de construcción, modelos y rompecabezas. Estos recursos son importantes para el aprendizaje ya que permite a los niños explorar conceptos a través de la interacción física.

El turismo educativo se beneficia mucho de las ayudas pedagógicas, especialmente cuando se trata de involucrar niños en experiencias de aprendizaje, por ejemplo, las tarjetas educativas en sitios naturales. En parques naturales o en reservas como Sacha Lodge, las tarjetas de ayudas visuales sobre fauna local proporcionan a los niños información accesible y atractiva. Estas tarjetas fomentan el aprendizaje, ayudando a los niños a identificar especies y comprender su papel en el ecosistema.

Las ayudas pedagógicas en el contexto turístico no solo enriquecen la experiencia de los visitantes más jóvenes, sino que también cumplen con varios objetivos educativos y de conservación.

1.2. Descripción del lugar

Sacha Lodge se encuentra ubicado dentro de una reserva de 2000 hectáreas a orillas del río Napo, junto a la laguna Pilchicocha. En Puerto Francisco de Orellana se toma una canoa que lo llevará río abajo por dos horas hasta el puerto de Sacha. Desde el puerto se debe caminar

aproximadamente media hora hasta las orillas de la laguna Pilchicocha donde se tomará una canoa hasta el lodge. En el mapa se puede observar que el lodge se encuentra directamente al frente del Parque Nacional Yasuní. 8

Debido a que Sacha Lodge se encuentra en la Amazonía ecuatoriana el clima es de tipo tropical, caracterizado por temperaturas cálidas y alta humedad durante todo el año. las temperaturas promedio oscilan entre 23° C y 30° C. El porcentaje de humedad es alto durante todo el año, generalmente superior al 80%. La Amazonía recibe una alta cantidad de lluvia, con un promedio anual que varía entre 2000 mm y 3000 mm.

El cantón Francisco de Orellana se encuentra ubicado en la provincia de Orellana en la Amazonía ecuatoriana, es una región bastante diversa en cuanto a población, servicios y economía.

Su población es de 80.000 habitantes aproximadamente. La población se divide entre áreas urbanas como es el caso de la ciudad del Coca, la cual es la capital del cantón y las comunidades rurales e indígenas que se encuentran dispersas a lo largo de todo el cantón. La región se ha incrementado debido a la migración interna y el desarrollo de la industria petrolera.

En cuanto a los grupos étnicos están los mestizos y los indígenas. Los mestizos representan una parte significativa de la población urbana y los indígenas que incluyen grupos y comunidades como los Kichwa, Waorani, Shuar y Achuar, los cuales aún mantienen sus tradiciones y formas de vida en la selva.

En cuanto a los servicios básicos, el abastecimiento de agua en áreas urbanas como es el caso de la ciudad del Coca el servicio de agua potable es gestionado por el GAD municipal. En cuanto a las comunidades rurales el acceso al agua potable puede ser limitado, normalmente dependen de fuentes naturales como ríos y pozos.

La infraestructura de saneamiento también depende de las zonas urbanas y rurales, es decir, en las zonas urbanas si hay sistema de alcantarillado y plantas de tratamiento de aguas residuales mientras que en las comunidades rurales se utilizan letrinas o sistemas de saneamiento básico. La cobertura de electricidad en la ciudad del Coca y en otras áreas urbanas es bastante amplia. En las zonas rurales la electrificación está en proceso de avance, pero en algunas comunidades indígenas y áreas más remotas todavía no hay acceso continuo a la electricidad.

Centro de salud y hospitales: el hospital general de Francisco de Orellana es el principal hospital de la zona, el cual brinda servicios de atención especializada y de emergencia.

También existen varios centros de salud en el cantón que proporcionan una atención primaria. Las comunidades rurales tienen acceso a centros de atención básica, aunque muchas veces carecen de recursos y de personal.

En algunas áreas rurales se da la atención móvil, la cual consiste en brigadas de salud móviles para llevar servicios médicos a lugares de difícil acceso. La mayoría de estas brigadas se da por transporte fluvial.

En el caso de la educación hay una variedad de escuelas primarias y secundarias en las zonas urbanas, en las comunidades indígenas se promueve la educación intercultural bilingüe que muchas veces es realizada por extranjeros que desean hacer labor social.

También existen institutos técnicos y algunos programas de educación superior, aunque la mayoría optan por realizar sus estudios en ciudades más grandes como Quito.

En el caso del transporte terrestre la vía principal de acceso terrestre es la carretera Troncal Amazónica, la cual conecta al cantón con otras regiones del país. El transporte fluvial se maneja con regularidad ya que la región esta atravesada por numerosos ríos, siendo uno de los

principales el río Napo, en donde el transporte fluvial es de mucha importancia para poder conectar a las comunidades rurales y el transporte de mercancías.

El transporte aéreo también es importante en la región ya que el aeropuerto Francisco de Orellana en la ciudad del Coca ofrece vuelos regulares principalmente hacia Quito, facilitando el acceso rápido a la región.

En cuanto a la comunicación en el sector, la cobertura de telefonía móvil ha ido mejorando significativamente en las áreas urbanas, en zonas rurales se puede perder la señal. El acceso a internet está disponible en las ciudades principales, pero en zonas más remotas puede ser limitado o simplemente no existe.

La historia de Sacha Lodge empieza con un suizo llamado Arnold Ammeter, el cual soñaba con construir un lodge en la Amazonía ecuatoriana en la década de 1970. “Benny” como lo llamaban de cariño, fue cautivado por el río Napo y en 1985 abrió su primera posada turística llamada La Casa del Suizo. Pero pronto se acercó la civilización y comenzó la búsqueda de un lugar más deshabitado. Meses después fue llevado a un bosque que se encuentra a dos horas de Coca y finalmente se enamoró del sitio que tenía una vista inigualable a la laguna Pilchicocha de aguas negras. Compró 500 hectáreas de tierra alrededor de la laguna. Con la ayuda de 170 empleados locales, Sacha Lodge fue inaugurado oficialmente en 1992 con apenas seis habitaciones para huéspedes. Con los años se fue expandiendo y hasta la fecha actual (2024) cuenta con 2000 hectáreas de terreno. Esta propiedad es de suma importancia tanto como para el turismo como para la conservación del ecosistema ya que es un refugio Seguro para una tremenda variedad de plantas y animales nativos de la Amazonía ecuatoriana y una maravillosa oportunidad para que los visitantes experimenten por sí mismos.

1.3. Análisis de oferta

Alojamiento:

- **Cabañas y habitaciones:** Sacha Lodge cuenta con 26 cabañas construidas con materiales locales y diseño que se integra con su entorno natural. Las habitaciones cuentan con baños privados, agua caliente, aire acondicionado, cajas secas, cajas fuertes y amenities.
- **Áreas comunes:** comedor con vista panorámica a la laguna Pilchicocha, bar, sala de estar y tienda de recuerdos.

Alimentación:

- **Pensión completa:** tres comidas diarias preparadas con ingredientes frescos y locales, combinando cocina ecuatoriana e internacional.
- **Bar:** bebidas y cocteles disponibles, son un pago extra del paquete.

Agencias de viajes:

Sacha Lodge tiene colaboración con varias agencias de viajes que ofrecen paquetes turísticos facilitando el viaje y asegurando una experiencia segura en cuanto a logística y orientación, como, por ejemplo:

- Southern Explorations
- Intrepid Travel
- AdventureSmith Explorations
- The Latin America Travel Company

Atractivos turísticos:

- **Torre de canopy:** puente colgante se cruza la selva a través de un puente de 43 metros de altura sobre las copas de los árboles. Tiene 275 metros de largo y este fijado al suelo por tres torres de metal
- **Grúa de exploración:** Se encuentra a 45 metros sobre el suelo para explorar el dosel del bosque tropical en una canasta de metal con forma de ascensor suspendida de un brazo.
- **Torre del ceibo:** se encuentra a 43 metros de altura y cuenta con una plataforma construida en las ramas más altas de un árbol de ceibo gigante. Desde aquí se aprecia una vista panorámica del bosque. Mientras que las más de 500 especies de aves registradas en la zona se vuelven fáciles de observar.
- **Mariposario:** espacio dedicado a la cría y conservación de mariposas locales.
- **Senderos:** Sacha Lodge cuenta con 2000 hectáreas de bosque protegido y más de 26 kilómetros de senderos para caminatas guiadas.
- **Tours en canoa:** exploraciones en canoa por el río Napo y lagunas cercanas.
- **Observación de aves:** excursiones diarias guiadas por expertos, con la posibilidad de avistar más de 600 especies.
- **Caminatas por la selva:** las caminatas en el bosque donde el guía naturalista y el guía nativo explica sobre las plantas y los insectos, esta actividad también se la puede realizar por la noche para poder observar las especies de animales nocturnos.
- **Paseos nocturnos:** excursiones para observar la vida silvestre nocturna.

- **Pesca de pirañas:** esta actividad se realiza en el lago Pilchicocha y cabe recalcar que las pirañas que han sido pescadas son utilizadas únicamente para mostrar al turista su anatomía y de ahí es devuelta al agua.
- **Visitas culturales:** visita a la comunidad de Providencia en Yasuní. Este proyecto se llama Shipati Warmi en donde se puede aprender acerca del día a día de las personas de la comunidad. Se degusta la comida que se prepara ese instante por las Warmis de la comunidad y se puede apreciar las artesanías que preparan con semillas de la selva.

1.4. Análisis de demanda

Sacha Lodge es un destino ecoturístico que ofrece una experiencia inmersiva en la selva tropical donde se combina la aventura y la educación ambiental en un área de alto confort y hospitalidad.

El tipo de turismo que se practica se puede categorizar de la siguiente manera:

1. **Ecoturismo:** el ecoturismo se centra en la conservación del ambiente y la educación de los turistas sobre la biodiversidad y los ecosistemas de la Amazonía.
2. **Turismo de aventura:** Sacha Lodge ofrece una amplia variedad de actividades para las personas que disfrutan de la aventura.
3. **Turismo educativo:** Sacha Lodge le da mucha importancia a la educación ambiental, ofreciendo información detallada sobre los ecosistemas de la Amazonía y los esfuerzos que se realizan por mantener este sitio.
4. **Turismo comunitario:** el Lodge también ofrece una experiencia que permite a los visitantes conocer las culturas indígenas locales en una comunidad Kichwa dentro del Parque Nacional Yasuní. El Lodge trabaja en colaboración con las comunidades locales para que el turismo beneficie tanto a la economía local como al entorno natural.

Tipo de turista:

Sacha Lodge atrae a una gran variedad de turistas con diferentes intereses y expectativas. Los principales tipos de turistas que visitan el Lodge son:

1. **Ecoturistas:** personas que están interesadas en la naturaleza y la conservación del medio ambiente. Buscan experiencias con un enfoque en la sostenibilidad y la educación ambiental.
2. **Turistas de aventura:** buscan emociones y actividades al aire libre y están interesados en experimentar la selva de una forma más activa y desafiante.
3. **Fotógrafos de naturaleza:** tienen el objetivo de capturar imágenes de la exótica y diversa flora y fauna de la Amazonía. Valoran los sitios con alta biodiversidad y los paisajes naturales únicos que ofrece la selva.
4. **Familias:** Sacha Lodge también atrae a familias y grupos de amigos que buscan compartir experiencias en la naturaleza. El Lodge ofrece actividades y programas para todo tipo de edad.
5. **Turistas culturales:** personas que están interesadas en aprender y conocer acerca de las comunidades indígenas y su forma de vida.
6. **Viajeros de lujo:** estas personas buscan comodidad y servicios de alta calidad, desean una experiencia única y cercana a la naturaleza. El Lodge ofrece comodidades como alojamientos confortables, comida tipo buffet y servicios personalizados.

7. **Científicos y estudiantes:** personas que llegan a la selva para poder investigar y estudiar su biodiversidad y ecosistemas. El Lodge ofrece un sitio ideal para la investigación científica.

15

Perfil de los visitantes:

El perfil de los visitantes en Sacha Lodge es bastante diverso, pero a continuación se presentará los perfiles típicos de los turistas que visitan el Lodge:

Demografía:

Edad:

- **Adultos jóvenes y de mediana edad:** la mayoría de los visitantes se encuentra en el rango de 25 a 55 años de edad.
- **Familias:** es común ver familias con niños de diferentes edades que desean aprender sobre la naturaleza y la conservación en un entorno seguro y educativo.
- **Adultos mayores:** también es común ver a adultos mayores que se encuentran en un buen estado físico que desean visitar la selva tropical, sobre todo las personas que se interesan en aves.

Origen:

- **Internacional:** la mayoría de los visitantes provienen de Norteamérica y Europa, principalmente de Estados Unidos, Canadá, Reino Unido, Alemania y Francia.
- **Nacionales:** el porcentaje de visitantes nacionales es bastante bajo, sin embargo, hay ocasiones que si visitan turistas de ciudades como Quito o Cuenca.

Comportamiento del visitante:

- Duración de la estancia: la mayoría de personas se quedan entre 3 a 5 noches, tiempo perfecto para realizar todas las actividades que ofrece el Lodge.
- Expectativas de confort: la mayoría de visitantes buscan una combinación de aventura y confort, aunque están al tanto de las condiciones cambiantes que tiene la selva tropical, sin embargo, valoran el alojamiento cómodo, la buena comida y los servicios de alta calidad que se ofrece en el Lodge.

Involucración en las actividades: los visitantes disfrutaban mucho de participar en las diversas actividades donde se ofrecen excursiones guiadas hasta talleres educativos y culturales.



Fig.1. Grafica de FODA (Sacha Lodge)

Estrategias en base al análisis FODA

- **Estrategia de expansión y diversificación:** aprovechando la ubicación estratégica y el compromiso con la sostenibilidad de Sacha Lodge, la empresa puede expandir su mercado ofreciendo nuevas actividades y experiencias turísticas. La creciente conciencia ambiental global y el interés en el ecoturismo brindan una buena oportunidad para desarrollar productos adicionales que atraigan a un público más amplio como es el caso de las tarjetas de ayudas visuales.
- **Estrategia de mitigación de riesgos ambientales:** Sacha Lodge tiene un compromiso con la sostenibilidad y ofrece una alta calidad en sus servicios, por lo tanto, es importante

implementar practicas de turismo responsable que ayuden a minimizar los impactos ambientales, como por ejemplo la educación de los turistas sobre la importancia de preservar los ecosistemas locales, en especial a los niños ya que ellos son el futuro del planeta. Esta acción puede mitigar los riesgos ambientales y de esta manera Sacha Lodge mejora su imagen como líder de ecoturismo sostenible.

- **Estrategia de mejora de acceso y servicios:** para contrarrestar el acceso limitado y la dependencia de las condiciones climáticas, Sacha Lodge podría colaborar con empresas tecnológicas para desarrollar aplicaciones o plataformas que mejoren la experiencia del cliente antes, durante y después de su visita, ofreciendo información en tiempo real sobre el clima, recomendaciones y opciones de reserva más flexibles.
- **Estrategia de innovación operativa:** la necesidad de actualización continua y los recursos humanos limitados pueden abordarse mediante la implementación de programas de capacitación para el personal, al mejorar las habilidades del equipo, Sacha Lodge puede mantener su alto nivel de calidad mientras optimiza los costos operativos.
- **Estrategia de resiliencia ante crisis:** para enfrentar las condiciones políticas y económicas inestables, como la crisis de salud que se dio, COVID-19, Sacha Lodge puede mejorar su plan de contingencia en donde se incluya protocolos de seguridad, estrategias de comunicación y opciones de reembolso o de cambio de fechas en las reservas.

2.1. Árbol de problemas

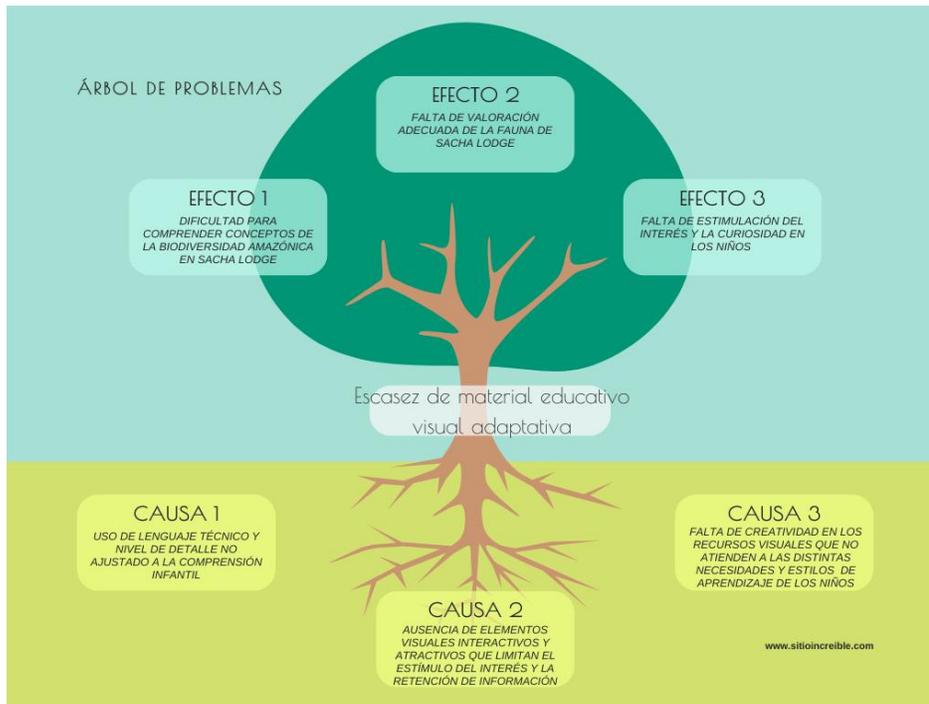


Fig. 2. Árbol de problemas (Sacha Lodge)

La implementación de recursos educativos visuales para niños en Sacha Lodge es una iniciativa crítica que responde a la necesidad de una educación ambiental adaptada y efectiva. La comprensión de la biodiversidad amazónica, con su rica y variada fauna, requiere herramientas didácticas diseñadas específicamente para el desarrollo cognitivo de los niños. Investigaciones recientes subrayan la eficacia del aprendizaje visual en la infancia, ya que promueve una mayor retención de información y facilita la comprensión de conceptos complejos (Smith, 2020). La carencia de materiales adaptados a la realidad de los niños puede crear obstáculos en su educación, impidiendo una adecuada valoración de la fauna en Sacha Lodge. La fauna no solo

representa un elemento vital del ecosistema amazónico, sino que también es un reflejo del estado de salud del medio ambiente a nivel mundial.

20

Los niños aprenden principalmente a través de sus sentidos, las propuestas visuales estimulan su sentido de la vista, lo que les ayuda a procesar la información de su entorno. Los niños tienden a recordar mejor la información cuando se presenta de manera visual. Estas propuestas pueden hacer que el aprendizaje sea más interactivo y participativo para los niños, lo cual refuerza lo que están aprendiendo. Las propuestas visuales pueden inspirar su creatividad y fomentar su imaginación.

El problema principal que el proyecto busca solucionar es la escasez de material educativo visual adaptativa sobre la fauna de la Amazonía ecuatoriana, específicamente diseñado para niños. Actualmente los recursos educativos disponibles son limitados en donde se utiliza un lenguaje técnico no adecuado para la comprensión de los niños y carecen de creatividad para atender las distintas necesidades y estilos de aprendizaje de los niños. esta deficiencia en los materiales educativos resulta en una dificultad significativa para que los niños comprendan los conceptos que se usan sobre la biodiversidad, lo que a su vez afecta a la valoración de la fauna local y su conservación. El proyecto desarrollará tarjetas de ayudas visuales interactivas y atractivas, adaptadas para niños, que facilitarán el aprendizaje y la sensibilización sobre la importancia de preservar la biodiversidad amazónica.

Objetivo general:

Desarrollar tarjetas de ayudas visuales sobre la fauna de Sacha Lodge para promover la educación ambiental entre los niños, fomentando la conciencia, compromiso y el entendimiento en cuanto a la biodiversidad amazónica.

Objetivos específicos:

- Crear un conjunto de tarjetas visuales atractivas y educativas que representen diversas especies de la fauna de Sacha Lodge.
- Crear un juego educativo que utilice las tarjetas visuales para facilitar el aprendizaje de los niños sobre la biodiversidad amazónica.
- Integrar las tarjetas visuales en las actividades educativas ofrecidas en Sacha Lodge.

2.3. Justificación

La educación ambiental es muy importante en la lucha por la conservación de la biodiversidad y el desarrollo sostenible. Dentro de la Amazonía ecuatoriana es importante fomentar desde temprana edad la conciencia y el conocimiento sobre la riqueza natural y la necesidad de su protección. Sin embargo, los recursos educativos disponibles para niños, los cuales representan el futuro de la conservación, no son suficientes y no están adaptados a sus necesidades de aprendizaje.

El proyecto de desarrollo de tarjetas de ayudas visuales sobre la fauna de Sacha Lodge responde a esta necesidad. Estas tarjetas están diseñadas específicamente para ser atractivas e interactivas, utilizando un lenguaje adaptado a los niños para facilitar la comprensión de conceptos sobre la

biodiversidad amazónica. La importancia de este proyecto se da en varios aspectos 22 como: la mejora de la educación ambiental, el fomento de la conservación y una experiencia turística enriquecida.

El proyecto se alinea con los objetivos mundiales de desarrollo sostenible y conservación de la biodiversidad, contribuyendo a iniciativas nacionales e internacionales que buscan preservar los ecosistemas naturales más valiosos del planeta. Al promover una educación ambiental de calidad y accesible, este proyecto apoya a la creación de una sociedad más consciente, informada y comprometida con la protección del medio ambiente.

2.4. Metodología de investigación

Tipos de investigación:

Exploratoria

La metodología exploratoria es una herramienta importante en el presente proyecto ya que permite identificar y comprender a fondo los problemas y necesidades relacionadas con la educación ambiental de los niños que visitan Sacha Lodge.

La investigación exploratoria ha llevado a cabo en varias etapas, se ha coleccionado información inicial, es decir, recopilar datos sobre la fauna de Sacha Lodge y las necesidades educativas de los niños en un contexto turístico. Esta información se ha obtenido a través de lecturas educativas estudiadas para realizar el trabajo de guianza en Sacha Lodge, entrevistas con expertos en educación ambiental y turismo y de manera presencial en la selva misma. De esta manera se ha podido prestar especial atención a como los niños interactúan con el entorno natural, especialmente ahora que los niños suelen ser muy apegados a la tecnología, presentando

desafíos al intentar comprender la biodiversidad que los rodea. Estas observaciones

23

han permitido identificar los vacíos en cuanto al conocimiento y aspectos que podrían mejorar con el uso de las tarjetas de ayudas visuales.

En base a la investigación exploratoria se procederá a diseñar y desarrollar prototipo de las tarjetas de ayudas visuales, los cuales serán probados en Sacha Lodge con un grupo familiar que venga con niños para así poder validar su efectividad y recopilar datos adicionales. De esta manera se podrán realizar ajustes a las tarjetas según los resultados de las pruebas piloto.

Documental

La metodología de investigación documental es una base importante en el proyecto ya que permite fundamentar teóricamente el desarrollo de las tarjetas de ayudas visuales a partir de fuentes ya existentes. Esta metodología se enfoca en la revisión y análisis de documentos relevantes como libros, artículos científicos, planes de desarrollo y estudios previos sobre educación ambiental y turismo.

El primer paso que se dio en la investigación documental fue la identificación y recopilación de fuentes bibliográficas relevantes. Estas fuentes han ayudado a obtener una base teórica para el desarrollo de las tarjetas de ayudas visuales, asegurando que el contenido sea adecuado y alienado a los objetivos del proyecto.

También se han estudiado casos de éxito en la implementación de recursos educativos similares en otros sitios turísticos y de esta manera aplicar estas lecciones en el proyecto que se pretende realizar en Sacha Lodge. Este proyecto también busca establecer una conexión entre la teoría educativa y la práctica en un contexto de turismo ecológico, asegurando que las tarjetas no solo sean informativas sino también atractivas y divertidas para los niños.

Los resultados de la investigación han sido documentadas y han funcionado

24

como referencia para la creación de las tarjetas de ayudas visuales. Las citas utilizadas en la investigación formarán parte del presente documento.

Campo

La metodología de investigación de campo una pieza importante en el proyecto ya que ha permitido recopilar datos de primera mano directamente en el entorno donde se implementarán las tarjetas de ayudas visuales: Sacha Lodge. Esta metodología brinda una comprensión profunda y contextualizada de las necesidades educativas de los niños y de cómo interactúan con el entorno natural, lo que es importante para el diseño y validación de las tarjetas de ayudas visuales.

La investigación de campo inició con la observación de las interacciones de los niños con la naturaleza, la evaluación de las necesidades educativas en el contexto turístico de Sacha Lodge. Durante las guías que se ha tenido que realizar con familias que incluyen niños se ha recolectado datos como la observación directa y entrevistas con los padres y otros guías turísticos del lugar. Los momentos clave para la observación han sido seleccionados en momentos como caminatas a través de la selva o a las visitas a los puntos de interés del lodge y de esta manera entender un poco como se maneja la situación con niños.

Con base a los hallazgos de la investigación de campo, se realizarán ajustes en el diseño de las tarjetas de ayudas visuales. Estos ajustes estarán orientados a mejorar el uso, el atractivo visual y la información que contienen las tarjetas de ayudas visuales.

- **Expertos y consultores:** se ha podido realizar entrevistas y conversaciones con especialistas en turismo y educación ambiental, los cuales han podido ofrecer orientación y validación en diferentes fases del proyecto.
- **Participantes:** en la investigación de campo, los participantes han sido niños, padres, guías turísticos que han podido transmitir información relevante.
- **Herramientas de recolección de datos:** se ha utilizado especialmente cámara, tanto para realizar fotos o videos.
- **Documentación y literatura:** se ha tenido acceso a libros, artículos científicos, planes de manejo como documentos relevantes para la investigación documental.
- **Equipos electrónicos:** se ha utilizado una computadora portátil para la recopilación de información, el almacenamiento de fotos y videos.
- **Internet y bases de datos:** se ha obtenido acceso a bases de datos académicas para la revisión de literatura y búsqueda de documentos relevantes.

2.5. Desarrollar a detalle su propuesta

Propuesta

El presente proyecto propone el desarrollo y la implementación de un conjunto de tarjetas de ayudas visuales adaptadas para niños, centradas en la fauna que habita en Sacha Lodge. Estas tarjetas han sido diseñadas específicamente para facilitar la comprensión de la biodiversidad amazónica entre los niños, utilizando un lenguaje sencillo, imágenes atractivas y elementos interactivos que estimulen la curiosidad y el aprendizaje.

Esta propuesta se ha realizado ya que al ser parte de los guías naturalistas en Sacha Lodge, se ha podido vivir la experiencia de trabajar con grupos familiares que incluyen niños, los cuales muchas veces no se interesan o les parecen aburridas las actividades que se realizan ya que el lenguaje y las explicaciones que se da al realizar las guías suelen ser de carácter científico, lo cual dificulta su entendimiento y se da la pérdida de interés. Como una experiencia personal muchas veces no se ha sabido como solucionar el aburrimiento de los niños durante las largas horas en las torres de metal para el avistamiento de aves o las jornadas en canoa. Por lo tanto, se ha ideado estas tarjetas de ayudas visuales en las cuales se presentan los animales que más fácilmente se pueden observar durante las actividades junto con una breve explicación de su especie para que los niños puedan identificarlos por si solos y sientan interés por encontrar estos animales.

Estas tarjetas formarán parte de un juego educativos que no solo busca informar, sino también entretener, permitiendo a los niños interactuar de manera lúdica con el conocimiento adquirido. De esta forma, el proyecto se enfoca en proporcionar a los niños una herramienta educativa adaptada a sus necesidades cognitivas, que también servirá como un recurso valioso para los guías turísticos en Sacha Lodge, enriqueciendo la experiencia turística y fomentando el interés, respeto y la valoración por la fauna local. Al integrar el aprendizaje con la experiencia turística, el proyecto no solo busca educar sino también inspirar a las nuevas generaciones a proteger y valorar la Amazonía.

El set de tarjetas será de 32 cartas en las cuales estarán presentes cuatro categorías de animales, aves, insectos, mamíferos y reptiles, mostrando ocho ejemplares de cada especie.

Aves:

- Hoatzin
- Tucán
- Loro
- Kingfisher
- Garza
- Tangara
- Colibrí
- Flycatcher

Insectos:

- Tarántula
- Hormiga corta hojas
- Hormiga Conga
- Cien-pies
- Polilla
- Mariposa Blue Morpho
- Insecto palo
- Mantis religiosa

Mamíferos:

- Mono Ardilla
- Mono Aullador
- Nutria gigante
- Agouti

- Ocelote
- Mono Chichico
- Mono Nocturno de Spix
- Tapir

Reptiles:

- Anaconda
- Boa
- Caimán
- Caiman Lizard
- Geko
- Tortuga Charapa
- Vibora
- Falsa Coral

Se han escogido estas especies ya que son animales que es muy probable verlos en su hábitat y sean fáciles de identificar. En las tarjetas se incluirá ciertos datos específicos que sean característicos de cada especie de animal, de esta forma los juegos se volverán más interesantes y divertidos.

Los juegos que se pueden realizar con las tarjetas de ayudas visuales serían el juego Memory y el juego adivina quien, los cuales se llevan a cabo de la siguiente forma:

Memory:

29

Para preparar el juego se selecciona dos tarjetas de cada categoría (mamíferos, reptiles, insectos y aves) para obtener un total de 8 pares de cartas que forman un total de 16 cartas en total que serán usados para el juego. Se mezcla muy bien las tarjetas y se las coloca boca abajo en la superficie. En cada turno se destapa dos tarjetas para revelarlas, en el caso de ser pares de la misma categoría de animales, se las lleva para la obtención de puntos. Si las tarjetas no son de la misma categoría se las vuelve a colocar en el mismo lugar boca abajo. Lo importante es poner atención y tratar de memorizar en que sitio están los pares para que a la siguiente ronda se pueda llevar las tarjetas. Cuando las tarjetas se hayan terminado se cuenta los pares y la persona que tenga más pares es el ganador.

Adivina Quién:

Este juego se trata de adivinar las especies de animales de cada tarjeta. La persona que tiene el mazo de las tarjetas va a mirar y darle ciertas características que están escritas en cada tarjeta, incluso se podría realizar mímicas para ver si la otra persona logra adivinar que animal es. Tendrá cierto tiempo para adivinar y de no ser así se continúa a la siguiente. En el caso de adivinar que animal es, se lleva la tarjeta y va aumentando puntos.

Cada tarjeta incluirá un espacio en donde podrá poner un visto a los animalitos que se han podido identificar en la selva, para que de esta manera los niños tengan motivación de coleccionar sus animalitos y no se olviden de cuales fueron las especies que pudieron observar en la vida real.

A continuación se mostrará ejemplos de las tarjetas de ayudas visuales que se han realizado con la ayuda de la diseñadora Alejandra Narváez, la cual ha trabajado en conjunto para

poder realizar esta idea. Se han escogido las siguientes especies de animales para realizar la muestra del proyecto:



Anaconda



Reptil

- Especie muy grande que puede medir hasta 7 metros de largo.
- Es un animal solitario que puede estar activo en el día y la noche.
- Vive en el agua y en la tierra.
- Caza apretando a sus presas con su fuerte cuerpo.

Nutria Gigante



Mamífero

- Animal que vive en el agua. Se mueve principalmente durante el día.
- Le encanta comer peces, tortugas, caimanes, serpientes y algunas aves.
- Es muy especial porque puede hacer hasta 11 sonidos diferentes.

2.6. Cronograma

32

El diagrama de Gantt del presente proyecto brinda una representación visual detallada de todas las actividades planificadas a lo largo del tiempo, permitiendo una gestión eficiente y organizada del desarrollo de las tarjetas educativas. Este diagrama muestra la secuencia y la duración de cada fase del proyecto. Esto ha permitido monitorear el progreso de manera constante para asegurar que todos los objetivos del proyecto se cumplan dentro de los plazos establecidos.

CRONOGRAMA						
ACTIVIDADES	MESES					
		2	3	4	5	6
1. Investigación y recopilación de datos	■					
2. Diseño de las tarjetas		■				
3. Desarrollo del contenido educativo			■			
4. Pruebas del juego con grupos de niños				■		
5. Desarrollo de Marketing					■	
6. Producción de las tarjetas						■
7. Monitoreo y evaluación del Proyecto	■	■	■	■	■	■

2.7. Presupuesto

33

El presupuesto es una estimación financiera que detalla los recursos económicos necesarios para llevar a cabo el proyecto. El presupuesto incluye todos los costos asociados con la planificación, el desarrollo y la implementación del proyecto. Su propósito es asegurar que el proyecto sea viable desde el punto de vista económico. Estos elementos han sido calculados para asegurar que los recursos financieros se utilicen de manera eficiente, permitiendo la creación de un producto de calidad que cumpla con los objetivos educativos y de impacto previstos.

Presupuesto Utilizado			
Rubros	Cant.	Costo Unitario (\$)	Costo Total (\$)
1. Personal			
1.1. Horas de ilustración	6	\$10,00	\$60,00
2. Viáticos			
2.1. Alimentación	3	\$15,00	\$45,00
3. Equipos y Materiales			
3.1. Alquiler Telescopio			\$10,00
		Total	\$115,00

Presupuesto Escalable			
Rubros	Cant.	Costo Unitario (\$)	Costo Total (\$)
1. Producción			
1.1. Impresión de materiales adicionales (tarjetas visuales)	1000	\$0,50	\$500,00
1.2. Empaque y distribución	1000	\$0,35	\$350,00
2. Marketing			
2.1. Campaña en redes sociales	1	\$100,00	\$100,00
2.2. Publicidad en plataformas digitales	1	\$100,00	\$100,00
		Total	\$1.050,00

3.1. Desglose de los elementos del Marketing Mix

Segun el marketing mix es la mezcla de cuatro elementos que realizan una efectiva ejecución de una estrategia de marketing. Su papel es importante ya que trata de crear productos servicios que satisfagan a los consumidores de forma tal que el precio, la distribución y promoción se conciban como un todo. El marketing mix se estructura en base a dos modelos, el tradicional y el ampliado, por lo que resulta conveniente adoptar un enfoque con relación a los ingredientes que integran el mix así como realizar una breve reflexión sobre las implicaciones metodológicas de este concepto.

3.2. 7p's del marketing aplicadas en el proyecto de tarjetas de ayudas visuales:

1. **Producto:** Las tarjetas de ayudas visuales diseñadas para niños que representan la fauna de Sacha Lodge. Estas tarjetas incluyen imágenes atractivas y descripciones informativas, las cuales se integran en juegos interactivos que facilitan el aprendizaje sobre la biodiversidad amazónica de manera lúdica.

2. **Precio:** \$20.00

3. **Plaza:** Se realizará la venta directamente en la tienda de Sacha Lodge y a través de la página web de Sacha Lodge.

4. **Promoción:** Se realizarán campañas de marketing digital en las redes sociales.

5. **Personas:** Las personas involucradas son un diseñador gráfico, biólogos y expertos en conservación que aporten con conocimientos científicos.

6. **Proceso:** Se realiza un investigación de datos sobre la fauna local, se usa el aporte del diseño gráfico para el desarrollo de contenido para más adelante realizar las pruebas piratas con niños visitantes de Sacha Lodge para una implementación futura en las instalaciones del lodge.

7. **Presentación:** Las tarjetas de ayudas visuales físicas, impresas en materiales duraderos y atractivos y empaques educativos que expliquen el propósito y el uso de las tarjetas.

3.3. Desarrollo de los elementos de la experiencia turística

Antes de la experiencia:

Reserva y preparación:

- **Plataforma de reservas:** los pasajeros podrán reservar su visita directamente en la pagina web de Sacha Lodge, donde se podrán encontrar opciones de paquetes turísticos en donde se incluyen las tarjetas de ayudas visuales. También es posible realizar las reservas mediante agencias de viaje asociadas.
- **Información previa:** antes de su llegada, los pasajeros obtendrán un paquete de bienvenida digital que incluirá información sobre el sitio, el propósito educativo del proyecto y se ofrecerá un extra de las tarjetas visuales en caso de ser una familia con niños. Esto preparará a los visitantes sobre lo que pueden esperar y como pueden involucrarse en actividades educativas.
- **Materiales preparativos:** se proporcionará materiales como listas de verificación de tickets aéreos y verificación de equipaje, consejos para el viaje y al llegar a las oficinas en la ciudad de Coca se les entregará un pequeño bolso que incluye un termo y una toallita para usar durante la experiencia.

Durante la experiencia:

37

Itinerario y actividades:

En el itinerario se incluirá actividades diarias como caminatas guiadas por la selva, observación de aves en las torres, observación de flora y fauna y actividades interactivas. Las tarjetas de ayudas visuales aportarán en estas actividades, facilitando el aprendizaje y la identificación de especies.

- **Elementos incluidos:**

1. Tarjetas visuales
2. Guías naturalistas
3. Implementos como binoculares y telescopio

- **Elementos no incluidos:**

1. Gastos personales
2. Actividades opcionales

Después de la experiencia:

Seguimiento:

- **Recuerdos personalizados:** al finalizar el viaje los niños recibirán un álbum de fotos virtual con las especies que identificaron y aprendieron durante su visita, usando las tarjetas de ayudas visuales.

Iniciativas de conservación: se animará a los turistas a involucrarse en iniciativas de conservación, ofreciéndoles oportunidades para hacer donaciones o participar en campañas de conservación desde sus países.

Objetivo del plan de marketing:

Promover las tarjetas de ayudas visuales como una herramienta educativa innovadora para niños, aumentar la visibilidad del proyecto y fomentar la educación ambiental y la conservación de la biodiversidad de la Amazonía ecuatoriana.

Acciones de marketing:

1. Desarrollo de redes sociales:

- Plataformas: Facebook, Instagram
- Objetivo: crear y mantener una presencia activa en redes sociales para generar interés y compromiso con el proyecto.

Acciones específicas:

- Creación de cuentas y perfiles.
- Calendario de publicaciones.

2. Marketing de contenidos:

- Objetivo: proporcionar contenido educativo y atractivo que resalte la importancia del proyecto y la biodiversidad de la Amazonía.

3. Publicidad online:

- Objetivo: aumentar la visibilidad del proyecto y atraer a más visitantes a Sacha Lodge.



Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones:

1. La importancia y el impacto que las tarjetas de ayudas visuales enfocadas en la fauna de Sacha Lodge pueden tener tanto en la educación ambiental de los niños como en la promoción del turismo sostenible. A lo largo del desarrollo del presente proyecto se ha identificado la necesidad de recursos educativos atractivos y accesibles que conecten a los niños con la biodiversidad amazónica de una forma lúdica y educativa.

2. Las tarjetas no solo cumplen con el objetivo de proporcionar información

40

clara y visualmente atractiva sobre diversas especies, sino que también sirven como una herramienta valiosa para los guías turísticos que trabajan en el área de la Amazonia. Esto contribuye a una mayor conciencia y valoración del entorno natural, fomentando actitudes de conservación desde una edad temprana.

3. El proyecto destaca la importancia de la colaboración entre diferentes sectores, incluyendo educación, turismo y conservación, para lograr un desarrollo sostenible que beneficie a las generaciones futuras. Las tarjetas de ayudas visuales no solo educan sino que también inspiran un sentido de responsabilidad hacia la protección de nuestro planeta.

Recomendaciones:

1. **Expansión del contenido educativo:** se recomienda desarrollar futuras ediciones de las tarjetas que incluyan una mayor variedad de especies, no solo de fauna sino también de flora y otros aspectos culturales de la Amazonia, para ofrecer una visión más completa del ecosistema y de la cultural local.

2. **Feedback y mejoras continuas:** Se sugiere implementar un sistema de retroalimentación con los usuarios (niños y guías de turismo) para recoger sugerencias y opiniones que permitan mejorar y adaptar las tarjetas en futuras ediciones.

3. **Integración de tecnologías digitales:** considerar el desarrollo de versiones digitales o aplicaciones móviles de las tarjetas, que ofrezcan interactividad adicional, como sonidos, videos o juegos relacionados con las especies, lo que puede enriquecer aún más la experiencia de aprendizaje.

Referencias

Bruner, J. S. (1966). *Toward a theory of instruction*. Harvard University Press.

Castellanos, A. (2019). *Factores de riesgo cardiovascular en la tercera edad: Un análisis bibliométrico*. *Revista Bibliotecas Automáticas y Documentación Digital*, 22(1), 35-46.
<https://revistas.bnjm.sld.cu/index.php/BAI/article/view/196/205>

Falk, J. H., & Dierking, L. D. (2018). *Learning from museums: Visitor experiences and the making of meaning*. Rowman & Littlefield.

Guo, D., McTigue, E. M., Matthews, S. D., & Zimmer, W. (2020). The impact of visual displays on learning across the disciplines: A systematic review. *Educational Psychology Review*, 32, 627–656.

Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC). (2022). *Ecuador en cifras*.
<https://www.ecuadorencifras.gob.ec/estadisticas/>

Ley que protege la biodiversidad en el Ecuador. (s.f.). *Registro Oficial del Ecuador*.

Lodge, S. (2024). *Sacha Lodge*. <https://www.sachalodge.com/es/>

Maquipucuna Lodge. (s.f.). *All-inclusive packages*. <https://www.maquipucuna.org/all-inclusive-packages>

Ministerio de Turismo del Ecuador. (2023). *Ministerio de Turismo del Ecuador*.
<https://servicios.turismo.gob.ec/>

Orellana, G. A. (s.f.). *GAD*. <https://www.orellana.gob.ec/es/>

Piaget, J. (1954). *The construction of reality in the child*. Basic Books.

Raiyn, J. (2016). The role of visual learning in improving students' high-order thinking skills. *Journal of Education and Practice*.

Reglamento al Código Orgánico del Ambiente. (s.f.). *Registro Oficial del Ecuador*.

Smith, C., & Cekiso, M. (2020). Teachers' understanding and use of visual tools in their numeracy classrooms: A case study of two primary schools in Gauteng. *South African Journal of Childhood Education*, 10(1), a887.

Smith, R. (2003). *Manual de ecoturismo para la Amazonía Ecuatoriana*. Abya-Yala.

ANEXOS

Fotografías, matrices adicionales y elementos adicionales.



Anexo 1. Especie de mono Chichico del Napo, especie endèmica de Yasuni. Fotografía tomada por Alejandra Sauer



Anexo 2. Trabajo de campo en Sacha Lodge.



Anexo 3. Mariposa Blue Morpho. Uno de los insectos más grandes del mundo. Fotografía tomada por Alejandra Sauer.



Anexo 4. Caimàn blanco, Sacha Lodge. Fotografía tomada por Alejandra Sauer.