

**DISEÑO DE ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS DE COMUNICACIÓN VISUAL
DIRIGIDAS A NIÑOS PARA PROMOVER EL CUIDADO DE LA FAUNA DEL
PARQUE TAYRONA DE ACUERDO A LOS ODS**

**DESIGN OF PEDAGOGICAL STRATEGIES OF VISUAL COMMUNICATION
FOR CHILDREN TO PROMOTE THE CARE OF THE WILDLIFE OF THE
TAYRONA PARK IN ACCORDANCE WITH THE SDGs**

María Alejandra Rincones Jiménez¹

Daniela Ester Candanoza Ocampo²

Jafith Mendoza Palacios³

Resumen

El presente artículo describe las razones del proyecto de investigación creación de la fauna del parque Tayrona enfocado en un público infantil, el cual aborda la temática sobre la educación ambiental y del turismo sostenible sobre la región del Magdalena de acuerdo también a los objetivos del desarrollo sostenible. Se parte de una observación sobre las especies en vía de extinción y el interés de fomentar la conservación y aprendizaje de las mismas en los niños a través del diseño gráfico para lo cual se realizó el proceso metodológico tomando como referente a Brown (2008) con la metodología basada en el pensamiento de diseño, lo cual nos conllevó a la creación de un libro físico tipo pop up y una versión virtual, además de piezas promocionales desde lo audiovisual, creación de merchandising, la animación 2d que sirven como estrategia de comunicación para fomentar el proyecto y atraer el

¹ Estudiante 9 semestre, Programa Diseño Gráfico, , Corporación Unificada nacional de Educación Superior CUN, correo : maria.rincones@cun.edu.co

²Estudiante 9 semestre, Programa Diseño Gráfico, , Corporación Unificada nacional de Educación Superior CUN, correo : daniela.candanoza@cun.edu.co

³Estudiante 9 semestre, Programa Diseño Gráfico, , Corporación Unificada nacional de Educación Superior CUN, correo : jafith.mendoza@cun.edu.co

público infantil. Se demuestra a través de los resultados hasta el momento que el proceso y el proyecto han sido satisfactorio pensando a futuro generar toda una propuesta transmedia del proyecto buscando apoyo a través convocatorias o concursos con entidades locales e internacionales que puedan apoyar este proyecto para su implementación en la región Caribe.

Palabras clave

Diseño gráfico, Educación ambiental, ODS, Parque Tayrona, Turismo sostenible

Abstract

This article describes the reasons for the research project creating the fauna of the Tayrona park focused on a child audience, which addresses the issue of environmental education and sustainable tourism in the Magdalena region, also according to the development objectives. sustainable. It starts from an observation about endangered species and the interest in promoting their conservation and learning in children through graphic design, for which the methodological process was carried out taking Brown (2008) as a reference with the methodology based on design thinking, which led us to the creation of a physical pop-up book and a virtual version, in addition to promotional pieces from the audiovisual, merchandising creation, 2d animation that serve as a communication strategy to promote the project and attract children. It is demonstrated through the results so far that the process and the project have been satisfactory, thinking in the future of generating a whole transmedia proposal for the project seeking support through calls or contests with local and international entities that can support this project for its implementation in the Caribbean region.

Keywords

Graphic design, Environmental education. Tayrona Park, Sustainable Tourism

Introducción

El parque Tayrona está entre los primeros puestos de destinos en Colombia más buscados para realizar turismo local e internacional, debido a la belleza de sus playas y ecosistemas existentes, además de ser un lugar de hábitat de miles de especies, es decir que posee una alta biodiversidad en su fauna y flora. Está ubicado a 34 km de Santa Marta en el departamento del Magdalena.

El parque nacional más importante del país: el Tayrona. Bahías, playas, manglares, arrecifes coralinos, peces, moluscos y algas comparten este fascinante lugar con cerros, bosques, matorrales, más de 100 especies de mamíferos, 200 especies de aves, 50 especies de reptiles y algunas ruinas arqueológicas que relatan la historia de los tayronas, uno de los pueblos prehispánicos más interesantes de Colombia (Rodríguez,2009)

Esto ha generado un flujo de visitas constantes de turistas haciendo que en algunas temporadas llegue a colapsar el lugar, debido a malas prácticas ecoturísticas, aumento de la contaminación en gran medida, una de las razones es la falta de información sobre las medidas de cómo cuidar la fauna y flora del lugar.

Lo anterior nos invita a tomar iniciativas de preservación de este santuario natural, de manera que el turismo tome conciencia de la existencia de especies tanto en su fauna como su flora desde edades tempranas, buscando el respeto al ecosistema a través del conocimiento de las especies que habitan en él y buscar generar la apropiación del territorio desde la educación.

Mediante la observación de la fauna y flora del parque Tayrona, se visibilizó que era necesario exponer aquellas especies que se veían más amenazadas por el aumento de visitantes a este lugar.

Por lo tanto, se aborda en este proyecto la siguiente pregunta

¿Cómo podemos promover el cuidado de la fauna amenazada del parque Tayrona a las nuevas generaciones a través del diseño de una estrategia de comunicación visual?

lo cual nos conlleva a los objetivos específicos del proyecto que son.

1. Identificar cuáles son las principales especies en la fauna del parque Tayrona amenazadas por la llegada de turistas a este lugar y cual es el aporte desde el diseño gráfico sostenible con relación a los ODS.
2. Determinar las necesidades del público objetivo para la realización del estrategias a través del la metodología- thinking design
3. Proponer e implementar una estrategia de comunicación visual transmedia dirigida a padres y niños que visitan el parque.
4. Evaluar con los usuarios el impacto de las piezas editoriales y complementarias para medir la eficiencia de la estrategia.

1.Fundamento teórico

1.1 Educación ambiental a través del diseño gráfico para niños

En el diseño gráfico se busca proyectar comunicaciones de manera visual, transmitiendo un mensaje en específico y logrando resolver problemas lo más gráfica posible. Es una disciplina que abarca muchos campos que permiten llegar a tu público a persuadirlo de un modo que atraiga más tu atención.

Se puede apreciar que la educación a la ciudadanía es un factor importante al momento de lidiar con el problema de la extinción de las especies es por esto que el proyecto se basa en la producción de un material editorial que plasme por medio de los recursos visuales los animales considerados en peligro de extinción utilizando el conocimiento obtenido en la carrera de diseño gráfico para plantear un producto informativo. (Fernández, 2017, p.22)

Es por esto que hemos optado por hacer uso de esta disciplina , ya que se nos permite llevar ese mensaje de conservación ambiental por el Parque Nacional Natural Tayrona a los niños, ya es que desde sus primeras etapas de vida deben tener conocer sobre la educación ambiental, para que desde pequeños establezcan vínculos con la vida, la preservación de las especies y su cuidado por la naturaleza, “La clave está en el respeto por la vida misma. Lo que se aprende en los primeros años de la vida será determinante para el desarrollo futuro del individuo” (Barraza, 1998, p.8). La importancia de transmitir un mensaje que instruya a la conservación ambiental es fundamental desde las primeras etapas de la vida.

El parque Tayrona es considerado un santuario natural con mayor diversidad de flora y fauna que debe ser conservada para el futuro de las nuevas generaciones, Prada (2013) afirma:

La educación ambiental de vislumbra como faro de salvación para la conservación del planeta, lograr que las generaciones actuales preocupen el cuidado ambiental, el fortalecimiento de las conciencia y una concientización ambiente, es la tarea de los procesos educativos que deben ser evaluados y rediseñados con estrategias pedagógicas, metodológicas y didácticas que permitan el mejoramiento de las condiciones actuales, la calidad de vida y un buen ambiente sostenible con ciudadanos críticos que se proyectan y en sociedad. (p.12)

De lo anterior podemos comprender la suma importancia de educación ambiental y hacer uso de las nuevas herramientas y tecnologías que nos ofrece la actualidad, para formar niños con una visión diferente y conocimientos previos al cuidado de un hábitat y las especies que se encuentran en ella.

1.2. Objetivos de desarrollo sostenible y su relación con el diseño de estrategias de comunicación visual

Para el desarrollo de este proyecto nos basamos en tres objetivos de los ODS los cuales tienen metas diferentes pero todos con un mismo fin. Los objetivos que se alinean con nuestro proyecto son;

- Educación de calidad: Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos, en este sentido nuestro proyecto pretende hacer uso de los conocimientos obtenidos durante la carrera de diseño gráfico para fomentar la educación ambiental en los niños, como dice Bermeo: el aprendizaje debe transmitirse desde la infancia ya que son las generaciones futuras las que pueden sufrir las consecuencias en mayor medida de la pérdida de la biodiversidad (2020).
- Ciudades y comunidades sostenibles: Lograr que las ciudades sean más inclusivas, seguras, resilientes y sostenibles. En este proyecto tenemos a Santa Marta siendo una de las ciudades turísticas de Colombia con grandes reservas naturales llenas de biodiversidad, al igual que se encuentra dentro del top 5 de las ciudades más visitadas por los turistas, esto conlleva a idear estrategias para que la ciudad de ejemplo de sostenibilidad y cuidado del medio ambiente, por que el ejemplo debe darse primero desde casa.
- Vida de ecosistemas terrestres: Gestionar sosteniblemente los bosques, luchar contra la desertificación, detener e invertir la degradación de las tierras, detener la pérdida de biodiversidad. Como anteriormente mencionamos Santa Marta es una ciudad con grandes reservas naturales y en ella encontramos la emblemática Sierra Nevada, en donde habitan muchos animales que por desgracia se encuentran actualmente en peligro de extinción. Una de las problemáticas más grandes de la actualidad son las especies endémicas que están próximas a la extinción, debido al deterioro que se ha generado por la falta de cultura en los ciudadanos, que al afectar los ecosistemas, por ende, son muchas las especies declaradas en vía de extinción (Mayorca, 2017).

1.3 Diseño de estrategias y narrativa transmedia

El concepto de narrativa transmedia (transmedia storytelling) fue introducido por el investigador estadounidense Henry Jenkins en un artículo publicado en enero de 2003. ¿Qué es una narrativa transmedia? Dos son sus rasgos pertinentes. Por una parte, se trata de un relato que se cuenta a través de múltiples medios y plataformas (Scolari. 2014), es decir, puede iniciar en un cómic o una historia en un libro y trascender a crear una animación de ella, pero no termina allí sino que se desarrolla también como un videojuego con el fin de expandirse de un medio a otro.

En este proyecto se proyecta a futuro pasar de una propuesta inicial de un libro físico con pop up a trascender a medios digitales, debido al uso intensivo de estas plataformas en los niños, ya que estamos tratando con una generación que se desarrolla en medio de lo digital, en vez de que un niño vea una película o animación que no le aporte un conocimiento para fomentar valores como es el cuidado y preservación de las especies, el proyecto presente realizar a futuros cortometrajes y animaciones que los niños desde la temprana edad puedan adquirir dichos conocimientos y fortalecer en ellos el sentido de pertenencia por la naturaleza.

2. Metodología

Para la metodología de este proyecto fue tipo teórico-práctico con uso de metodologías de diseño que ayuden a encontrar problemas y soluciones, por lo que tomó como referencia metodológica el modelo design thinking o «Pensamiento de Diseño» (Brown, T. 2008) cuyo objetivo es generar soluciones de acuerdo a problemas detectados en un determinado marco de trabajo o público objetivo. Siguiendo el modelo propuesto por Brown establecimos las 5 fases esenciales para el desarrollo de la metodología.

Fase Empatizar

Es la primera etapa del proceso, y la base del mismo. En la fase de Empatizar, definimos el arquetipo de usuario al que vamos a dirigirnos, establecemos nuestros objetivos de investigación y, a partir de ellos, decidimos qué técnicas de recopilación de información utilizaremos. (Brown, T. 2008). El objetivo de esta fase es identificar deseos y necesidades relevantes para el usuario.

Para esta primera fase, en la cual se busca la recolección de datos, optamos por un método cuantitativo enfocado en un encuesta que estaba conformada por 6 preguntas, que son fundamentales para medir el nivel de conocimiento que tienen nuestro público objetivo.

Preguntas del formulario

- 1) ¿sabes qué animales puedes encontrar en el parque Tayrona?
- 2) ¿conoces la importancia de cuidar los animales y al medio ambiente?
- 3) ¿te gustaría aprender más de estos animales por medio de un libro animado?
- 4) ¿conoces las especies que están en peligro de extinción?
- 5) ¿conoces el ecosistema del parque Tayrona?
- 6) ¿Sabes cómo ayudar al medio ambiente desde casa?

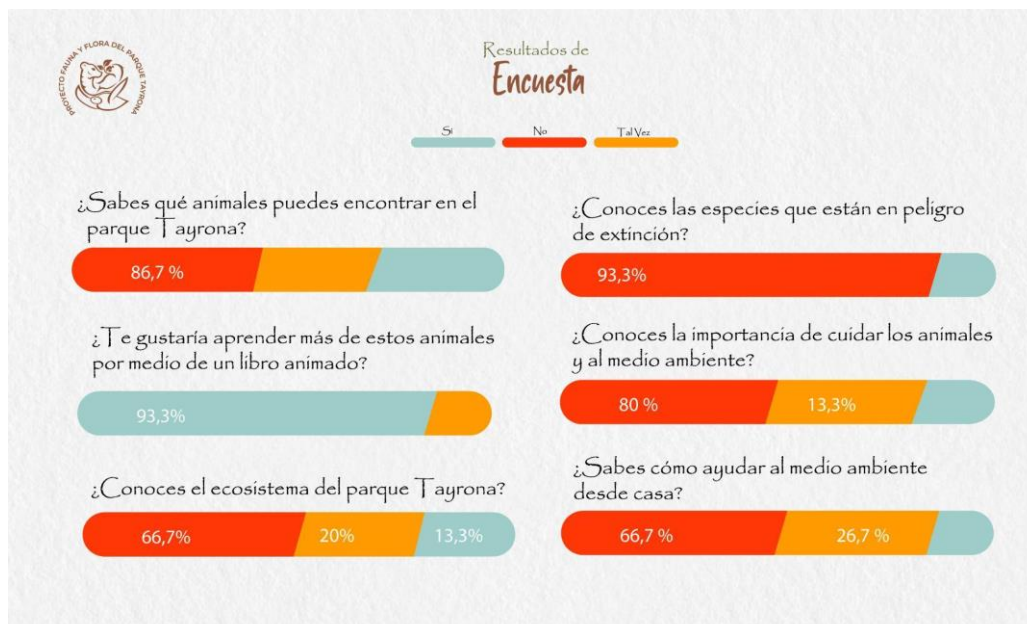


Figura 1. Infografía resultados de encuesta al público objetivo del proyecto PNNT
Elaboración propia (2023).

La información que se obtuvo de esta encuesta sirvió para establecer unos parámetros en cuanto a las necesidades de nuestro público. siendo que el porcentaje de niños que desconocen tanto las especies como el ecosistema de el parque natural tayrona es del 86,7% sobre los que saben o tienen una idea. lo que nos llevó a preguntarnos, si el problema detectado proviene de la falta de información por parte de las instituciones educativas al enseñar estos temas o si es que no se le da la importancia necesaria y por eso no se les inculca. Por otro lado, observamos que el 93,3% de los niños encuestados muestran un buen recibimiento a la idea de adquirir un material que enriquezca su conocimiento sobre esa área.



Figura 2. Segmentación del público Objetivo del proyecto PNNT, Elaboración propia (2023).

Fase Definir

Es la segunda etapa del proceso. En ella, organizamos toda la información recopilada para identificar todas las áreas de oportunidad desde la que podemos ofrecer soluciones relevantes para los deseos y necesidades para el usuario. En esta etapa realizamos una ficha de persona de nuestro arquetipo de persona, el cuál estaba enfocado en niños. (Brown).



Figura

3. Arquetipo del Usuario Elaboración propia(2023).

Siendo el perfil usuario el de Isabela Giovannetti, podemos deducir que son niños con bastante energía y presentan un alto manejo de las herramientas tecnológicas, y así mismo tienen un conocimiento sobre los problemas sociales del entorno, así como la existencia de los problemas de contaminación y animales que se encuentran en peligro de amenaza, siendo este último dato el más relevante para el desarrollo del proyecto.

Fase Idear

En la fase de Idear, o Ideación, se trata de dar el mayor número de ideas posibles que respondan al reto planteado. Es el momento del brainstorming, y de otras herramientas que nos impulsen hacia el encuentro del mayor número de ideas posibles. (Brown)



Figura 4. Moodboard, Elaboración propia(2023).

Para este punto se hizo un moodboard y bitácora donde se plasmaron las ideas, información recolectada y se procedió a establecer lo que sería el producto que solucionaría el problema identificado. Dando como resultado la creación de un libro ilustrado dónde se plasmen las especies que habitan la reserva nacional del parque Tayrona, Permitiendo que los niños puedan interactuar con este, para que de este modo sea el concepto de aprendizaje significativo.

Además, determinó la manera de poder lograr la solución al problema para sensibilizar e instruir tanto a nativos como turistas de la necesidad y el deber que tenemos todos de preservar el hábitat de estas con las especies, que hoy en día se encuentra en vía de extinción. Se establece entonces que a través de un libro pop up, pero además se implementan aplicaciones de las Tics, ya que se puede acceder a él por medios digitales. De manera ilustrada se mostrará la fauna del parque Tayrona, adicionalmente una breve reseña sobre los animales escogidos, con un nombre característico inspirado en su nombre científico y en algunos casos

su nombre popular, descripción del lugar en donde habitan y datos curiosos del mismo. Además, se realizó la creación de un personaje guía que les estará narrando en el libro los diferentes animales que encontrarán en el Parque Tayrona y que hacer para poderles ayudar a la preservación de estos.

El personaje guía del proyecto tiene la misión de enseñar a la nueva generación a tener conciencia ambiental e impulsar a los niños a que conozcan y se familiaricen con la fauna del Parque Tayrona.

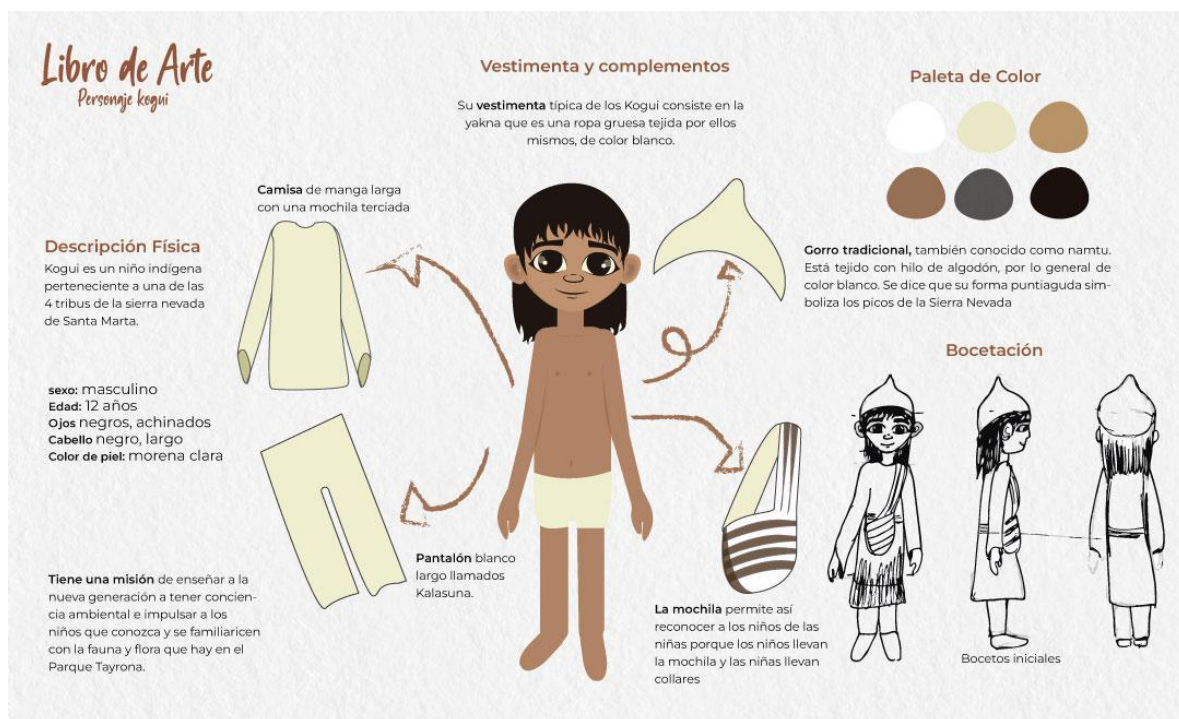


Figura 5. Moodboard Construcción del personaje. Elaboración propia(2023).

Fase Prototipar

De la experimentación surgieron modelos o maquetas, para demostrar posibilidades matemáticas y técnicas. (Brown) se realizaron bocetos análogos que fueron trasladados a la ilustración digital para luego armar las maquetas del libro a través de los mockups, a través de los cuales se puede visualizar como sería el producto

final teniendo siempre en cuenta al usuario final. así mismo cada personaje con una característica perteneciente a su animal respetando la paleta de colores y una línea gráfica dirigida a niños. también procederá a la creación de los escenarios del libro, igualmente de forma digital. cabe resaltar que mediante que el proyecto avanza, la creación de piezas que complementen y ayuden a cumplir los objetivos que será de ayuda para el estudio y la realización de los nuevos objetivos que se vayan presentando.



Figura 6. Presentación del prototipo del libro ilustrado Elaboración propia (2023.)



Figura 7. Storytelling Elaboración propia (2023).

Fase Validación o testeo

Los modelos deben ser sometidos a validación. Se presenta el modelo a un determinado número de probables usuarios y se les pide que emitan un juicio sincero sobre el objeto en cuestión. Sólo ahora pueden empezar a elaborarse los datos recogidos que tomarán cuerpo en dibujos constructivos parciales y totales para realizar el prototipo. La última fase consistió en elaborar a través de la ayuda de softwares digitales la construcción final del libro digital a través de la aplicación flpsnack para visualizarlo de manera interactiva, además de su versión física en la que se ilustraron 9 animales de la fauna perteneciente al parque Tayrona, el testeo se realizó con estudiantes de preescolar del instituto Educativo Distrital 20 de julio; se optó por testear el libro con niños de la comunidad de la ciudad de Santa Marta, en un colegio público para realizar una observación sobre el impacto y/o respuesta de prototipo final. Siendo la respuesta muy favorable, debido a la

aceptación y la buena percepción del contenido, además que las ilustraciones fueron muy claras junto al texto que las acompaña.



Figura

8. Testo realizado en el IED 20 de Julio. Elaboración propia(2023).

4.RESULTADOS

El análisis de los datos recopilados nos proporcionó la información para identificar las principales especies amenazadas. Se pudo determinar una estrategia metodológica a través del diseño que permite dar una solución creativa al problema planteado. Por medio de la carrera de diseño gráfico se logró realizar una pieza editorial que permite la sensibilización y educación ambiental para los niños. Se elaboró previamente un prototipo, que fue testado en un instituto educativo de la ciudad de Santa Marta, obteniendo resultados muy positivos por la aceptación y la percepción que tuvieron los niños con el contenido del libro.

Gracias a los conocimientos aportados por las asignaturas cursadas en la carrera de Diseño Gráfico se pudo llegar a la elaboración del libro “Las aventuras de Kogui en el parque Tayrona”, además, asignaturas como estrategia, diseño publicitario, gestión de publicaciones, aportaron bases al proyecto para idear una estrategia de comunicación, divulgación e implementación, por lo cual se desarrollaron productos promocionales para dar a conocer el proyecto y establecer una línea gráfica que le aporte un valor agregado a este. Lo que llevó a ampliar el público y así poder persuadir a mayor audiencia, es decir que no solo llega el mensaje a los niños, sino a sus padres y al público juvenil, Cabe resaltar que el desarrollo del merchandising en este proyecto, permite establecer un lenguaje particular para mostrar el producto principal y diferenciarse de la competencia. Además, crea exhibiciones que motivan y conmueven al público para lograr vender el producto y la imagen de este proyecto. Introduciendo nuevas propuestas de productos temporales que impulse las ventas del stock.

De lo visto anteriormente se seguirá aplicando el uso de nuevas herramientas y conocimientos aprendidos a través del diseño gráfico, como lo son las tecnologías aplicadas, gráficos en movimiento, creando escenas animadas de las diferentes especies de la fauna y los diferentes ecosistemas que se encuentran en el parque Tayrona. Cabe mencionar que este proyecto es de una narrativa transmedia que busca crear mundos narrativos en torno a la preservación y cuidado de la fauna

del parque Tayrona, desarrollando historias en diferentes plataformas y formatos, para continuar fomentando valores ambientales de manera creativa.

CONCLUSIONES

Se logró la identificación de las principales especies de la fauna en el Parque Nacional Natural Tayrona, las cuales están siendo amenazadas por exceso de turistas que lo visitan, por afectaciones en los ecosistemas, entre otras causas. Hemos optado por hacer uso de los conocimientos adquiridos en la carrera de Diseño gráfico para dar una solución creativa, que a través de los medios digitales sea difundida para la concientización y aportes a la educación ambiental que debe ser recibida desde la infancia, razón por la cual nos dirigió la investigación realizada en tener como público objetivo a niños de una edad aproximada entre los cinco (5) a diez (10) años.

Se establecieron estrategias de metodologías de modelo design thinking o «Pensamiento de Diseño» (Brown, T. 2008), por la cual se ejecutaron pasos, para el desarrollo de una obra-creación. dando como resultado la realización del diseño de una pieza editorial con el fin que permita sensibilizar y fomentar la preservación de la fauna del parque Tayrona, en la cual se ilustraron los principales animales con mayor amenaza en la reserva natural, tales como; el mono tití, el mono aullador, el caimán aguja, la guacamaya, la tortuga carey, entre otros. La pedagogía, se llevó a cabo en la implementación de flipsnack, este es un software digital utilizado comúnmente para la realización de revistas y libros permitiéndonos ver un resultado positivo en la divulgación de este, así mismo la versión física del libro tipo pop up, alcanzando a los niños cercanos a la comunidad, teniendo finalmente una sensibilización a partir del proyecto por parte de los niños a los cuales fue dirigido; generando un impacto positivo para estos.

En este sentido, el proyecto demostró que la investigación creación en el aula es posible a través de la aplicación de metodologías en un resultado que da solución

creativa a un problema social y que permite demostrar las competencias propias de las asignaturas del programa.

El proyecto permitió visibilizar la obra de investigación creación ante la comunidad académica y científica a nivel nacional al participar en el evento Festival Creativo Digital llevado a cabo los días 28 y 29 de mayo del 2020 en la categoría de Innovación social.

El balance a nivel general del proyecto ha sido positivo y se proyecta a futuro la realización de animaciones de cada personajes el libro inicial e historia que se narre, con la finalidad de integrarse en nuevos campos dentro del producto del libro en una narrativa transmedia logrando mayor alcance e interacción del público objetivo.

Por último, cabe resaltar la importancia que tiene fomentar e instruir a las nuevas generaciones a tener conocimientos sobre la educación ambiental, el preservar una especie y su hábitat, ya que esto depende de todos, y es una tarea que debe empezar desde casa, reforzarse en las instituciones educativas, y estar siempre presente en las zonas de mayores biodiversidades como lo es el Parque Nacional Natural Tayrona.

Referencias

Alicantenatura. (s.f.). Educación Ambiental - Alicantenatura.

<https://alicantenatura.es/educacion-ambiental/>

Brown, Tim. “▷¿Qué es el Design Thinking? Su historia, creador, fases o etapas...” *DesignThinking*, 4 July 2017,

<https://www.designthinking.services/2017/07/que-es-el-design-thinking-historia-fases-del-design-thinking-proceso/> Accessed 6 November 2022.

Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard business review*, 86(6), 84.

https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/62206916/Design_Thinking_por_Tim_Brown_Septiembre20200226-88457-1bayaa7-libre.pdf?1582749032=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DDesign_Thinking_por_Tim_Brown_Sep_tiembre.pdf&Expires=1682357097&Signature=TkQspqKI~KQ9Q~h8v6cRRNPzFpdcuHllvTF5OPG~~wPXeW8A5FNaisUkBA8fpigirY1FSLfo4XvZxSFp qzUzmOdMMGhr~SHRDxs-XIE-uLJPLHM207vQSUoMiB0sGoFR3f1BbX7cRqhjPmsjARZlgt6x5VnH1ldPVLUfcaB1ObXqlo~Pz0ReMm3z~xJuxC2-Y3LW9p7XBSV7FaLNezDdueJmX-gqxLPKRWM18u62cdSnFFUDYuhIYNqJT1KNfMSGzV~oEMJ7nHJtmr-Z0uP2sf6gnS9FQZBZKqEe2RzFYHNt-mGgMrFJmuWfrgJhpGVsbSfh5Tgvb2cfTeoP1AjsQ_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Caride, J. A. "Educación Ambiental y Desarrollo Humano: nuevas perspectivas conceptuales y estratégicas."

<https://www.ses.unam.mx/curso2013/pdf/CarideEducAmbDesarrolloHumano.pdf>, 2000,

<https://www.ses.unam.mx/curso2013/pdf/CarideEducAmbDesarrolloHumano.pdf>.

Guardiola, A. (2019). Potencial Turístico De Santa Marta (Colombia): Una Revisión De Su Desarrollo, Crecimiento Y Barreras. *Revista Espacios*, 22 .

Herbert Simon. "desing thinking." Recuperado de:

<https://www.designthinking.servives/2017/07/que-es-el-design-thinking-historia-fases-del-design-thinking-proceso/>.

Martínez Castillo, Róger. "La importancia de la educación ambiental ante la problemática actual." *Revista Electrónica Educare*,, vol. vol. XIV,, no. 1, 2010, p. 100, <https://www.redalyc.org/pdf/1941/194114419010.pdf> moscú.

Moreno-Munar, Á. A., Ospina-Sánchez, S. C., Jáuregui-Romero, G. A., Álvarez-León, R. (2014). Mantenimiento de poblaciones de tortugas marinas en los sectores de Arrecifes y Cañaveral, Parque Nacional Natural Tayrona, Colombia.

Munari, B. (1981). ¿ Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual. *Barcelona: Ed. Gustavo Gili* .

Munari, B., & CARTESiAnO, C. R. D. M. (1981). Metodología Proyectual. Carmen Artal Rodríguez, 1

Munari, B., & Rodríguez, C. A. (1993). *¿ Cómo nacen los objetos?* . Gustavo Gili.

Ocampo, C. A. O., & Vargas, J. E. B. (2018). Evaluación de la sustentabilidad de los prestadores de servicios turísticos del Parque Nacional Natural Tayrona en el departamento de Magdalena, Colombia. *Cuadernos de Geografía: Revista Colombiana de Geografía*, 27 (1), 100-117.

Oliveros Ocampo, C. A. (2017). Análisis de las prácticas ecoturísticas realizadas por los prestadores de servicios turísticos, en el marco de las buenas prácticas para El desarrollo del ecoturismo: estudio de Caso Parque Nacional Natural Tayrona.

Rodriguez, S. (2009). Parque nacional Tayrona. Recuperado el 28 de 04 de 2016, de Parque nacional Tayrona: <http://parquenacionaltayrona.blogspot.com.co>

Rodríguez Granados, . (2009, July 15). Descripción del Parque Tayrona.

Retrieved from

<https://parquenacionaltayrona.blogspot.com/2009/07/descripcion-del-parque-tayrona.html>.

<https://parquenacionaltayrona.blogspot.com/2009/07/descripcion-del-parque-tayrona.html>. Accessed 6 November 2022.

Rolon, S,M (1 de Diciembre del 2016) Indígenas enseñan cómo cuidar la Sierra Nevada. El espectador. Recuperado de <https://www.elespectador.com/noticias/medio-ambiente/indigenas-ensenan-cuidar-sierra-nevada-articulo-668355>

Sánchez Ospina, L. F., & Vega Romero, D. C. (2009). Formulación del plan de emergencias para el Parque nacional Natural Tayrona como herramienta Técnica para el fortalecimiento del plan de manejo del área protegida.

Semana sostenible (2019) ¡Nacen más de 60 tortugas carey en el Tayrona!, Recuperado del <https://sostenibilidad.semmana.com/impacto/articulo/nacen-mas-de-60-tortugas-carey-en-el-tayrona/47941>

Scolari, C. (2014). Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital. *Anuario AC/E de cultura digital*, 1, 71-81.
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/52211715/6Transmedia_CScolari-libre.pdf?1490040517=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DTransmedia_CScolari.pdf&Expires=1681744283&Signature=TFr4UpmMX~6rF~ti0SKs3ZkKL5d7sEJ5iN~tjUJa3VoSuH1-MLmAdvfPGgd5RtmpUye-xgdt33dW~nfugyuWT9j80r2dv6y~6MjeDfldHNYacHfQLI~GnQz8WJDZCv6ntEXZuBfHibYldoyV5RNtoJV1asZ~tXGpO0FeXhfV-m6EJ1tURW9WU7jhWKqq4cHDoGqMOIZgEzTgRXoFTSXvZmnEqvT-GtN9II~NrAoeadRJQI5E5AdW5AFIuLXXC3IemVdjmkdx543~PCoytkqUpkoU2QX7ZJ96gH7xM8R5-X66XEoYBm-lqxqqR9fHRxayqufHe63-4k0YLulzhZHwKw &Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Villarreal, C. A. B., Vergara, L. V. O., Quintero, A. R. P., Vergara, M. A. V., Doria, J. C. W., Ambiental, B., & Barranquilla, A. Tradición vs. Turismo daños ocasionados a los organismos y microorganismos nativos y huéspedes, debido a las alteraciones bioquímicas en el parque Tayrona , Colombia.

ANEXOS.

Anexo 1: Libro digital

<https://www.flipsnack.com/MARIRJ/libro-las-aventuras-de-kogui-en-el-parque-tayrona.html>

Anexo 2: Ilustraciones del libro

https://drive.google.com/drive/folders/1WjxChW3JJTzM7DfdBW42DeazCphSGyu?usp=share_link

Anexo 3: Libro de producción

https://drive.google.com/file/d/1vYij8nSrVPCnP2JFRduUH6J0jfaYsgmC/view?usp=share_link

Anexo 4. Póster del proyecto

https://drive.google.com/file/d/1eM0P3n9mvFvE9lr096VrCaToZLUDwUbZ/view?usp=share_link