



PROYECTOS  
DE APLICACIÓN  
PROFESIONAL



Universidad  
Casa Grande

## **FACULTAD DE COMUNICACIÓN MÓNICA HERRERA**

### **TÍTULO DEL PROYECTO FINAL**

Memoria de la Gestión y aplicación de línea gráfica y Producción de contenidos audiovisuales,  
para la ejecución del Proyecto de Aplicación Profesional, “Güeyitas V edición”, en Guayaquil -  
Ecuador durante el 2019

#### **Para optar el grado de:**

Licenciada en Comunicación Audiovisual y Multimedia

#### **Elaborado por:**

Joseline Antonella Tucunango Almeida

#### **Equipo de guías:**

Msc. Anyelina Veloz – Lcda. Ilona Vallarino

**GUAYAQUIL, ECUADOR**

**20/11/2019**



PROYECTOS  
DE APLICACIÓN  
PROFESIONAL



Universidad  
Casa Grande

#### CLÁUSULA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE TITULACIÓN

JOSELINE ANTONELLA TUCUNANGO ALMEIDA en calidad de autor y titular de del trabajo de titulación “Memoria de la Gestión y aplicación de línea gráfica y Producción de contenidos audiovisuales, para la ejecución del Proyecto de Aplicación Profesional, “Güeyitas V edición”, en Guayaquil - Ecuador durante el 2019”, autorizo a la Universidad Casa Grande para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en su Repositorio Virtual, con fines estrictamente académicos, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Asimismo, autorizo a la Universidad Casa Grande a reproducir, distribuir, comunicar y poner a disposición del público mi documento de trabajo de titulación en formato físico o digital y en cualquier medio sin modificar su contenido, sin perjuicio del reconocimiento que deba hacer la Universidad sobre la autoría de dichos trabajos.

**JOSELINE ANTONELLA TUCUNANGO ALMEIDA**

**C.C. 0941345993**



PROYECTOS  
DE APLICACIÓN  
PROFESIONAL



Universidad  
Casa Grande

#### CLÁUSULA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE TITULACIÓN

Yo, JOSELINE ANTONELLA TUCUNANGO ALMEIDA, autor del trabajo de titulación “Memoria de la Gestión y aplicación de línea gráfica y Producción de contenidos audiovisuales, para la ejecución del Proyecto de Aplicación Profesional, “Güeyitas V edición”, en Guayaquil - Ecuador durante el 2019” certifico que el trabajo de titulación es una creación de mi autoría, por lo que sus contenidos son originales, de exclusiva responsabilidad de su autor y no infringen derechos de autor de terceras personas. Con lo cual, exoneró a la Universidad Casa Grande de reclamos o acciones legales.

**JOSELINE ANTONELLA TUCUNANGO ALMEIDA**

**C.C. 0941345993**

## Índice

<i>Resumen</i> .....	6
<i>1.Contexto de la experiencia</i> .....	8
<b>1.1 Antecedentes</b> .....	8
<b>1.2 Contexto</b> .....	10
<b>1.3. Descripción del proyecto interdisciplinario</b> .....	13
<b>1.3.1 Beneficiarios</b> .....	14
<b>1.3.2 Límites y alcances</b> .....	15
<b>1.3.3 Actores involucrados en el proyecto</b> .....	16
<b>1.3.4 Investigación del proyecto</b> .....	19
<b>1.4 Objetivo del Proyecto</b> .....	23
Objetivo general.....	23
Objetivos específicos.....	23
<b>1.5 Ejecución de Güeyitas V edición</b> .....	23
Propuesta y planificación .....	23
Ejecución de talleres en las diferentes escuelas fiscales y particulares.....	25
Búsqueda de auspicios.....	26
Promoción y difusión de estrategia en medios .....	26
Evento final y lanzamiento de producto final “Revista Güeyitas” .....	27
<b>1.6 Evaluación Post Proyecto</b> .....	29

<b>2. Objeto a ser sistematizado.....</b>	<b>29</b>
<b>2.1. Descripción del objetivo de sistematizarse.....</b>	<b>29</b>
<b>2.2. Objetivos de la sistematización .....</b>	<b>29</b>
<b>2.2.1 Objetivo General.....</b>	<b>29</b>
<b>2.2.2 Objetivos Específicos de la Sistematización .....</b>	<b>30</b>
<b>3. Reconstrucción histórica de la experiencia .....</b>	<b>30</b>
<b>3.1 Revista Güeyitas .....</b>	<b>34</b>
<b>3.1 Conceptualización de línea gráfica .....</b>	<b>38</b>
<b>3.2 Contenidos Audiovisuales.....</b>	<b>40</b>
<b>3.3 Incorporación de nuevos personajes a través de concurso transmedia .....</b>	<b>42</b>
<b>4. Análisis e interpretación crítica de la experiencia.....</b>	<b>44</b>
<b>4.1 Niños .....</b>	<b>44</b>
<b>4.2 Instituciones educativas .....</b>	<b>45</b>
<b>4.4 Colonias .....</b>	<b>46</b>
<b>4.5 Medios de difusión.....</b>	<b>47</b>
<b>5. Aprendizajes generados .....</b>	<b>47</b>
<b>6. Autoevaluación.....</b>	<b>49</b>
<b>7. Referencias Bibliográficas.....</b>	<b>50</b>
<b>8. Anexos .....</b>	<b>55</b>

<b>Anexo A. Árbol de problemas .....</b>	<b>55</b>
<b>kAnexo B. Tabla matriz 1.....</b>	<b>56</b>
<b>Anexo C. Tabla matriz operativa .....</b>	<b>57</b>
<b>Anexo D. Herramientas de evaluación .....</b>	<b>58</b>
<b>Anexo F. Ficha de cuidados animal .....</b>	<b>65</b>
<b>Anexo G. Carta a los adultos responsables.....</b>	<b>66</b>
<b>Anexo H. Diploma agradecimiento.....</b>	<b>67</b>
<b>Anexo J. Carta agradecimiento.....</b>	<b>69</b>
<b>Anexo K. Objetivo del proyecto .....</b>	<b>70</b>
<b>Anexo M. Taller #1 creación de gato peluche.....</b>	<b>72</b>
<b>Anexo N. Charlas rescatistas.....</b>	<b>73</b>
<b>Anexo P. Mini torneo y premiación.....</b>	<b>75</b>
<b>Anexo Q. Manifiesto.....</b>	<b>76</b>
<b>Anexo R. Marcas de agradecimiento.....</b>	<b>77</b>
<b>Anexo S. Contraportada Revista .....</b>	<b>78</b>
<b>Anexo T. Versiones de logo final.....</b>	<b>79</b>
<b>Anexo U. Presupuesto .....</b>	<b>80</b>

## Resumen

Este documento explica cómo fue el proceso de gestión y aplicación de línea gráfica y la pre producción, producción y post producción de los contenidos audiovisuales del Proyecto de Aplicación Profesional Güeyitas. En esta quinta edición, se tomó en cuenta a una población animal que usualmente es menos tomada en cuenta al hablar de mascotas; esto refiere a los felinos y sus colonias en la ciudad de Guayaquil.

La quinta edición, es la primera del Proyecto Güeyitas en focalizar sus esfuerzos únicamente en los felinos. Esto se logró, gracias al trabajo conjunto y en colaboración con rescatistas guayaquileñas y el Dr. Alonso Veloz, médico veterinario.

El proyecto impartió talleres dictados por profesionales y rescatistas, frente a alrededor de 230 niños de diferentes escuelas fiscales y particulares de Guayaquil. En paralelo, se aplicó gamificación para transmitir nuevos saberes a los infantes y se complementa el trabajo por medio de una estrategia *transmedia*, llevando a los niños a recorrer el camino análogo al digital, aprendiendo de una forma divertida cómo convivir correctamente con los animales de compañía.

El objetivo de los talleres, es generar empatía hacia las mascotas a través de educación sobre una correcta convivencia con el animal. Fruto de los talleres, se creó por cada escuela participante la revista Deja Tu Güeyitas, que fue entregada a los autores en cada institución educativa, además de ejecutarse un evento público y de adopciones felinas, donde se mostró a los nuevos protagonistas de Güeyitas, Anyi y Panchita. Los personajes son resultado de un concurso

promovido por distintos canales de difusión como radios, redes sociales, visitas posteriores a los talleres en las escuelas donde algunos niños no pudieron participar de estos. Finalmente, con los nuevos personajes se actualiza el logo de Güeyitas que de ahora en adelante incluye a Max, Skippy, Anyi y Panchita.

***Palabras claves:*** *Convivencia responsable, animales de compañía, Güeyitas, niños, talleres, Guayaquil, maltrato animal, colonias felinas, empatía, gamificación.*



## **1.Contexto de la experiencia**

### **1.1 Antecedentes**

Guayaquil es una de las ciudades más pobladas de Ecuador, llegando aproximadamente a 2,698,077 habitantes en el año 2019, según el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC, 2019). Sin embargo, esta no es la única población animal existente en la ciudad, puesto que un estudio elaborado en el año 2017, por el Instituto Nacional de investigación en salud pública (INSPI), determinó que existen 500.000 animales abandonados en Guayaquil entre esos perros y gatos (El Telégrafo, 2018).

Cifras como estas, demuestran cómo se ha dejado de lado el bienestar animal y se invisibiliza la verdadera realidad que es el abandono y maltrato de estos seres vivos. En la ciudad se pueden visualizar en muchos sectores el abandono de perros y gatos, pero se le otorga mayor importancia la situación canina en relación a la situación felina, la cual ha sido dejada de lado. Datos del estudio “Convivencia Responsable” de la Oficina de Estudios de la Relación entre Humanos y Animales realizada en Guayaquil, declaran que en la ciudad existe un alrededor de 80% de ciudadanos que no han esterilizado a sus animales de familia. (ERAH, 2019).

Esta situación se vuelve alarmante puesto a que eventualmente la reproducción, bienestar y salud de estos animales no tiene control alguno. Existe maltrato dentro y fuera del hogar, personas que poseen mascotas, pero actúan de manera inconsciente cuando las mismas padecen de enfermedades, necesidades, entre otras atenciones, dando paso al maltrato psicológico no deseado.

En este contexto, es importante mencionar que la organización mundial de la Salud define como maltrato los abusos y la desatención de que son objeto los animales, e incluye todos

los tipos de maltrato físico o psicológico, abuso sexual, desatención, negligencia y explotación comercial o de otro tipo que puedan causar un daño a la salud, desarrollo o poner en peligro su supervivencia. (OMS, 2019)

En cuanto a los seres humanos, se entiende que a una persona empática le será mucho más fácil ponerse en los zapatos del otro, para que pueda comprender sus sentimientos y emociones. Fundación MONA, acota que la empatía es una emoción social la misma que está fuertemente ligada al comportamiento pro social y la cooperación o habilidad para mantener buenas relaciones con otras personas (Sauquet T, 2014).

La psicóloga Mireia Leal Molina, expresa que entre las razones por las que un niño llega a maltratar a un animal puede estar la falta de empatía o por haber sido víctima de abusos, maltratos o abandono o a su vez por la falta de una educación adecuada en no reconocer a la mascota como un ser vivo y sintiente. (La Vanguardia, 2016). Se puede tomar este comportamiento a futuro con réplicas hacia los humanos, ya que se ha demostrado que los adultos que maltratan a otras personas casi siempre tienen antecedentes de maltrato animal, Eva Rivera psicóloga clínica asegura que las personas generadoras de violencia tienen algo similar a las maltratadoras de animales, estas suelen presentar problemas para relacionarse y a su vez provienen de ambientes violentos, hacen de ella la violencia un tipo de supervivencia y normalizan todo tipo de abusos (Vice, 2019); por lo que esto no se espera que suceda en la sociedad guayaquileña.

Por otro lado, en educación existe la técnica de gamificación, la cual se puede definir como la utilización de mecanismos, estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y la resolución de problemas (Kapp, 2012).

Indicando que es una metodología que consigue motivar a los alumnos, incentiva el ámbito de superación, esta mecánica es cierta forma de recompensar al jugador con respecto a los logros obtenidos y sobretodo que se vive una experiencia positiva, por que los conocimientos se interiorizan mediante las acciones.

Por otro lado, la web 2.0, término creado por Tim O'Reilly, fuerte impulsor de los movimientos de software libre y código abierto, quien aclara que es un nombre cómodo para un fenómeno que ha ido cambiando desde la época de la PC hasta llegar a que internet se posicione como una auténtica plataforma (Universia, 2010). Este fenómeno está provocando de forma indirecta, una avalancha de contenidos audiovisuales a través de las diferentes redes sociales como *Facebook, Twitter, Youtube, Vimeo*, entre otros. Tiene efectos positivos de la difusión de estos recursos audiovisuales, los mismos que forman un aporte fundamental para promover una construcción colectiva del conocimiento, estimular la capacidad de relacionarse, discutir y argumentar. (Sevilla, 2013).

## **1.2 Contexto**

Quito es una de las ciudades que actualmente ejecuta campañas contra el maltrato animal. El nuevo mandato del Municipio de la capital ecuatoriana, pone cartas al asunto respecto a este tema; una de estas actividades más conocida fue crear una carta de un perro sin hogar que vivía en el Centro de Arte Contemporáneo de Quito, quien fue despojado y eventualmente murió de pena. En la carta hablada en primera persona de parte de *Chester*, el perro, quien pedía que no se vuelva a repetir este acto y cuenta la historia de cómo creció en el lugar, después de que su

madre fue atropellada en las calles, hecho que conmovió a toda una ciudad (Metro Ecuador, 2019)

La anterior administración de la Prefectura de la Provincia del Guayas, donde pertenece la ciudad de Guayaquil, creó en el 2013 la Unidad de Rescate y Recuperación Animal de la Prefectura del Guayas, URRRA, encargada de brindar asistencia veterinaria gratuita a perros y gatos callejeros en situaciones de vulnerabilidad, como animales atropellados, abandonados, heridos o en malas condiciones. Lamentablemente cerraron sus servicios y oficinas donde también funcionaba ERAH, Estudio para la Relación entre animales y humanos, departamento encargado de realizar estudios para proponer nuevas ordenanzas políticas y quienes lograron atender hasta a 10,000 animales (El Comercio, 2019).

Sin embargo, en la actualidad la nueva administración implementó Clínicas Móviles para las mascotas en diferentes puntos de la ciudad, para que así los ciudadanos puedan crear conciencia de la importancia de esterilizar y atender a sus mascotas.

Así mismo, existen diferentes organizaciones y fundaciones dedicadas al bienestar animal como Rescate Animal, quienes en el 2017 crearon el Centro comunitario de liberación animal llamado COLA, ofreciendo servicios ambulatorios para animales en estado de vulnerabilidad y a bajo costo. Su página oficial reporta que en sus primeros 4 meses de labor atendieron a 993 animales.

Guayaquil también posee a una Alcaldesa quien se declaró públicamente a favor de los derechos de los animales, junto al Vicealcalde Josué Sánchez quien mencionó que una de las acciones principales para su mandato sería impulsar el Centro de Bienestar Animal, además mencionó se está dando revisión a la reforma que endurecerá las penas que existen en contra del

maltrato animal. (El Universo, 2019). Esto beneficiaría eventualmente a la población felina y canina abandonada en la ciudad.

Un proyecto gamificación es “Precavidos” de la Universidad Casa Grande, juego para plataforma PC y *Windows* enfocado en los trabajadores de empresas, se trataba de pasar niveles con diferentes problemas que planteaba la empresa y ese resultado era evaluado por el departamento de RRHH, el objetivo de este es que las empresas cambien su mirada sobre las capacitaciones a través de la gamificación para mejorar el proceso de aprendizaje entre los colaboradores de las mismas organizaciones. (Játiva, 2018)

Güeyitas por otro lado, es también Proyecto de Aplicación Profesional de la Universidad Casa Grande y nace con el fin de educar a niños en cuanto al trato correcto hacia los animales domésticos. En las ediciones anteriores de Güeyitas se ha seleccionado a los personajes principales: Max y Skippy, un niño y su perro mestizo rescatado (Peralta, 2016); los gatos siempre fueron parte del grupo de animales domésticos dentro de Güeyitas, pero se le ha dado más protagonismo a la imagen del can, en este caso Skippy.

Esto no solo sucede con las ediciones anteriores de Güeyitas, actualmente las organizaciones y fundaciones se enfocan y crean ferias de actividades netamente para caninos y no se ha dado un espacio hacia los felinos.

Proyectos antes mencionados comprueban que la gamificación funciona de manera muy concreta, siendo ejemplo de estos las anteriores ediciones de Güeyitas. La primera edición en el año 2016, se creó un videojuego para concienciar a los niños de entre 5-7 años sobre la convivencia responsable con animales, el primero en este ámbito en Guayaquil elaborado para

ser descargado gratuitamente por las plataformas de IOS y Google Play. (Donoso, Flores, González, Peralta & Salmon, 2016).

En el 2017, se creó un álbum multiplataforma dirigido hacia niños de 7 a 10 años de edad, el mismo que requería para ser llenado la ayuda de sus adultos mayores mediante cromos que eran descargados por internet, este álbum fue promocionado en diferentes escuelas de la ciudad. (Amunátegui, Zambrano, Lama, Chávez & Obando, 2017)

Güeyitas edición 2018, elaboró un libro cuento llamado Cuentos de niños extraordinarios, en colaboración con diferentes casas de acogida, creando actividades para los niños que habitaban en ellas y vayan creando el libro de cuentos hechos por los infantes; finalmente se imprimieron 500 ejemplares y una versión digital del libro de cuentos se encuentra disponible de forma digital en Google Play y iOS. Esta edición contó con la ayuda de psicólogos, maestros y de los estudiantes de la Universidad Casa Grande (Sabando, 2018)

La cuarta edición de Güeyitas, por su parte tenía el propósito de integrar todos los productos del proyecto en una plataforma interactiva, con el fin educar a los niños de 5 a 12 años. De esta forma, se crea la página web [www.gueyitas.com](http://www.gueyitas.com) y una serie de tres capítulos de Audio-cuentos con los personajes de Güeyitas en versión Braille, dirigiéndose en esta ocasión a un grupo objetivo diferente, niños no videntes. (Caamaño, 2019)

### **1.3. Descripción del proyecto interdisciplinario**

Esta edición de Güeyitas se trabaja con felinos. La idea surge a partir de una reunión de la Universidad Casa Grande, con tema de responsabilidad social, donde asistieron diferentes personas rescatistas a favor de las colonias de gatos abandonados que existen en la ciudad de

Guayaquil. Estas colonias felinas se encuentran distribuidas por diferentes sectores de la ciudad, no existe responsabilidad alguna de las autoridades. Las personas que asistieron a esta reunión ayudan a las colonias sin fines de lucro, muchas y la mayoría de veces los recursos salen de sus bolsillos.

Güeyitas V edición, tomó como decisión priorizar a los felinos en la ciudad. Se contactaron a diferentes instituciones educativas fiscales y particulares alrededor de estas colonias, con el objetivo de llegar hacia los niños, sus adultos responsables instituciones y docentes. Se plantea llegar a alrededor de siete escuelas de diferentes sectores con 230 niños aprox. Además, se tendrá la colaboración de diferentes rescatistas que están a representación de los gatos abandonados en las colonias, quienes tendrán su espacio para motivar a los niños al cuidado y adopción de gatos callejeros, se harán uso de herramientas audiovisuales como tablets, proyecciones y se harán actividades análogas como manualidades y pancartas para finalizar se crea “la Revista Güeyitas”, la misma que se muestra en un evento final gratuito y abierto al público en general.

### **1.3.1 Beneficiarios**

Güeyitas tiene como fin educar a los niños respecto a la convivencia responsable con los animales de compañía, puesto a que perros y gatos son los principales beneficiarios indirectamente al momento de realizar este proyecto. En este caso son niños de 7 a 10 años que asisten a escuelas públicas y privadas.

Como beneficiarios secundarios, se considera a los docentes de las diferentes instituciones públicas y privadas quienes van a adquirir conocimiento acerca de las actividades lúdicas de gamificación, también los padres de familias o representante del niño, así como otros niños cercanos a los beneficiarios directos y las personas de las diferentes colonias felinas.

### **1.3.2 Límites y alcances**

#### *Límites*

El grupo está conformado por 4 personas, eso limita la cantidad de actividades que se puedan cubrir y la distribución de las tareas era un poco pesada para cada uno, respecto a los contactos con todas las escuelas, con las personas que colaboran en el proyecto, la búsqueda de auspicios, compra de materiales y distribución de los talleres, por esta razón fue la selección de tan solo 3 colonias y escuelas alrededor.

Ninguno de los integrantes de la edición es de la carrera Educación inicial, por lo que se dificulta el manejo de los niños de las escuelas. También las personas de las colonias se vieron interesadas en el proyecto, pero no se pudo abarcar todas las colonias por falta de tiempo, integrantes y dinero, además el anonimato acerca de la ubicación de colonias alrededor de las escuelas se hacía difícil el trabajo de exhibirse sobre las colonias, a su vez las adopciones que son promovidas por esta edición tendrán un límite de gatos candidatos ya que estos serán exhibidos en la universidad, solo se podrán llevar 10. También se dificulta que todos los



representantes de los niños interactúen con las redes sociales del proyecto, debido a la cobertura de internet que se tenga en su domicilio.

### *Alcances*

Se obtendrán nuevas experiencias con respecto al trabajo en equipo y con niños de escuelas públicas y privadas. Se llegará a distintas escuelas en sectores seleccionados que serán parte de proyecto de Güeyitas con un total de 210 niños, de quienes se espera reflejan un incremento de sociedad empática entre ellos: adultos, docentes.

Se crea un video de experimento social en diferentes partes de Guayaquil llegando a diferentes personas de diversas clases sociales y edades. También se llegarán a niños que no fueron parte de los talleres, pero tendrán la oportunidad de ser parte de la V edición mediante un concurso al público en general. Por otro lado, las adopciones son promovidas a través de las representantes de las colonias, el grupo de PAP y la Universidad Casa Grande por medio de sus redes. Más de 50 niños tendrán acceso directo al videojuego de Güeyitas como también sus padres colaboran con la actividad de darle de comer a un gatito de la calle.

### **1.3.3 Actores involucrados en el proyecto**

#### *Integrantes del PAP*

Los 4 integrantes de Güeyitas, Lissette Simball de la carrera de Comunicación Social en Marketing y Gestión Empresarial, Valeria Velásquez de Ciencias Políticas, Bryan Acuña de Gestión de Recursos Humanos, además Anyelina Veloz e Ilona Vallarino las docentes a cargo del proyecto.

### ***Profesional Veterinario***

Alonso Veloz, médico profesional veterinario de Animal Town de la ciudad de Guayaquil, compartirá sus conocimientos en beneficios y atenciones primordiales hacia una mascota de compañía mediante una pequeña charla en las aperturas de los talleres.

### ***Animalistas***

Se cuenta con la colaboración de 3 personas dedicadas a ayudar a los felinos en las colonias, sus apellidos y la locación exacta de las mismas tienen un acuerdo de confidencialidad por lo cual se los llamarán: Colonia A a cargo de Lucía y Colonia B a cargo de Lorena.

### ***Auspiciantes***

La colaboración de diferentes marcas es primordial para el proyecto, para esto se ha buscado auspicios principalmente en marcas reconocidas por ser para animales y promotoras de

su bienestar, además se está tomando en cuenta a pequeños emprendimientos *animal-lovers*. Se consiguió la colaboración de Almacenes Tía, Agencia Next, Fun Factory, Yo siembro.

### ***Escuelas***

Las escuelas confirmadas que contemplaran los talleres son Unidad educativa Nuestra Madre la Merced, Escuela de Educación Básica Víctor Emilio Estrada Icaza, Escuela de Educación, Básica Fiscal José Herboso, Escuela República de Uruguay, Escuela San José del Buen Pastor, Escuela Velasco Ibarra, Unidad Educativa Santo Domingo de Guzmán.

### ***Docentes***

Son parte sustancial de los talleres, ellos acompañan a sus alumnos en cada escuela, siendo parte de nuestros procesos y proyectos a ejecutar.

### ***Niños***

Los alumnos de las diferentes escuelas seleccionadas y también a demás niños, quiénes estudian en alguna escuela que no fue escogida para implantar los talleres de convivencia responsable con animales de compañía, pero son parte de un concurso a efectuarse posteriormente a los talleres, también niños cercanos y a los que vivan en casa con los alumnos a los que educamos directamente.

### ***Adultos inmediatos***

Los representantes de los niños de las escuelas tendrán parte de involucramiento en este proyecto debido a la entrega de una carta formal por parte de Güeyitas que lo hace partícipe de la ayuda para su niño representado. Estos son importantes ya que con su ayuda su representado se sienta motivado.

### **1.3.4 Investigación del proyecto**

#### **Objetivo general**

Identificar las causas, efectos y problemática principal que se presenta en la ciudad de Guayaquil con respecto a la convivencia responsable con animales de compañía.

#### **Objetivos específicos**

Descubrir si se existe educación sobre convivencia responsable con los animales desde el hogar.

Identificar si se existe educación sobre convivencia responsable con los animales desde las escuelas, sin tomar en cuenta los programas educativos del gobierno.

Determinar si existe empatía de parte de los niños hacia los animales de compañía.

#### **1.3.4.3 Enfoque**

Se realiza la investigación, con enfoque mixto y alcance descriptivo y exploratorio, Hernández (2013), afirma que esta combinación entre cualitativa y cuantitativa utiliza ciertas fases similares y combinadas, este se basa en la observación y evaluación del fenómeno, suposiciones o ideas como consecuencia de la observación realizada, se revisan tales suposiciones o ideas sobre la base de las pruebas o del análisis, también se proponen nuevas observaciones y evaluaciones para esclarecer, modificar, cimentar y/o fundamentar las suposiciones ó ideas; o incluso para generar otras. El proyecto tiene como herramientas de investigación encuestas y una guía de observación

#### **1.3.4.4 Herramientas**

Las herramientas utilizadas en la investigación son encuestas y guía de observación, las mismas que se realizan durante los primeros talleres a los niños de las diferentes escuelas. También se aplica una guía de observación hacia el comportamiento de los niños, ver sus cambios y escuchar por incremento de empatía hacia estos los animales de compañía.

#### **1.3.4.5 Unidades de análisis**

En el presente cuadro se muestra en resumen las unidades de análisis, la entidad a la que representa y su cantidad.

Tabla 1

*Descripción de unidades de análisis*

Unidad de análisis	Nombre o Entidad	Cantidad	Herramienta
Niños	Escuela Víctor Emilio Estrada Icaza	30	Encuestas
Docente		1	Guía de observación
Niños	Escuela Velasco Ibarra	30	Encuestas
Docente		1	Guía de observación
Niños	Escuela República de Uruguay	30	Encuestas
Docente		1	Guía de observación
Niños	Escuela San José del Buen Pastor	30	Encuestas
Docente		1	Guía de observación
Niños	Escuela Santo Domingo de Guzmán	30	Encuestas
Docente		1	Guía de observación
Niños	Escuela Nuestra Madre La Merced	30	Encuestas
Docente		1	Guía de observación
Niños	Escuela José Herboso	30	Encuestas
Docente		1	Guía de observación

Fuente: Elaboración propia 2019

#### **1.3.4.6 Procedimientos**

Se realizan las encuestas al empezar los talleres a los niños y además se las aplicaron al finalizar los mismos. La guía de observación fue aplicada durante el proceso de todos estos talleres, ya que se notan los cambios de actitudes y comportamientos de los oyentes, a su vez su participación en las actividades de los talleres.

#### **1.3.4.7 Conclusiones principales**

Se debe educar con colaboradores que aporten al tema felino, los niños desconocen de la educación al trato correcto hacia los animales de parte de su familia y de su entidad escolar, también existe falta de empatía por parte de los mismos con respecto a los animales, las familias no tienen acceso a información acerca de leyes que protegen a los animales, a su vez actualizar el logo principal de Güeyitas a través de su implementación de un gato y una niña a través de otro método como el concurso, crear contenido audiovisual que puede ser entretenido para los niños. Crear empatía desde los talleres a través de simulación de gatos peluches creados por ellos, delegando responsabilidades y cuidados, creando historias de superniños inventadas por ellos con su gato a su vez con la recopilación de los talleres y las experiencias con los niños. Güeyitas posee un videojuego, álbum interactivo, libro braille, página web, entre otros. Se decide dejar en esta edición una Revista llamada Deja Tu Güeyita la cual recopila información de los talleres que educa a los niños y será entregada a cada uno de ellos.

## **1.4 Objetivo del Proyecto**

### **Objetivo general**

Aumentar el conocimiento entre los ciudadanos que viven en Guayaquil con respecto a una correcta convivencia con animales de compañía.

### **Objetivos específicos**

Incrementar el nivel de involucramiento entre niños y animales, fortalecido desde espacios escolares, incorporando la participación de adultos inmediatos que cuidan de estos niños en sus hogares.

Mejorar el acceso a información humana y legal sobre cómo convivir correctamente con animales de compañía

Incrementar el nivel de empatía con los animales domésticos desde la familia y la sociedad

## **1.5 Ejecución de Güeyitas V edición**

### **Propuesta y planificación**

El grupo ejecutor del proyecto se reúne a partir de las clases de seminario de titulación en la Universidad, donde se pudo crear un árbol de problemas que nos lleve a las aristas más importantes que debemos tomar en cuenta (ver Anexo A) además se creó una matriz de los elementos estratégicos del proyecto como el propósito, objetivo, indicadores y supuestos (ver



Anexo B); durante las últimas semanas de clases nuestra Guía de proyecto Anyelina Veloz, nos invita a ser partícipes de una reunión que tiene una delegación de proyectos sociales de la Universidad representada por Carolina Portaluppi, la misma tenía de invitados a diferentes personas rescatistas.

Ser un rescatista, consiste en sacar un animal de compañía de la situación de vulnerabilidad en la que se encuentra, ya sea por abandono o las enfermedades que padecen, según explica Estefanía Pareja, de la Fundación Rescate Animal Ecuador (FRAE) y representantes de colonias felinas de la ciudad. Una colonia felina es un grupo de gatos callejeros que se establecen en un lugar concreto convirtiéndolo en su territorio. (Fundación Nazarín, 2019). Durante la reunión se conoció a personas dedicadas a esta labor social, entre ellas Lucía Andrade, Elyssa Maridueña, Josefina Morla y demás. En representación de Güeyitas estuvieron Valeria Velásquez, Anyelina Veloz y Antonella Tucunango.

Tomando en cuenta esta problemática, durante la reunión se pudo acordar que el tema felino en comparación al canino existe, pero es dejado de lado, no se le da mayor importancia, no solo por parte de la ciudadanía, sino también de autoridades, organizaciones, incluso las ediciones anteriores de Güeyitas se han venido enfocando en el bienestar del canino de compañía.

Los felinos se priorizan en esta edición por parte del equipo y empieza la búsqueda de las colonias y sus necesidades. Primero se hacen visitas hacia los puntos más vulnerables donde se encuentran los gatos abandonados, los mismos que son rescatados por las personas de diferentes organizaciones, entre ellas Lucía y Lorena, dos rescatistas que colaboraron durante el proceso del

proyecto. Con Lucía se visitaron dos colonias felinas, donde era claro que el problema proviene sobre todo de su alrededor, la ciudadanía no ayudaba ni dejaba ayudar a estos gatos, les ponían veneno, iban a abandonarlos en ese punto de la ciudad. Por esta razón se decidió tomar en cuenta los alrededores de estas colonias, se acordó trabajar con las escuelas aledañas, para de esta forma generar conciencia a través de la educación en cuanto a cómo convivir mejor con los animales que rodean al ser humano en ciudades como Guayaquil.

Durante el proceso se acordó crear talleres informativos y actividades de gamificación, para que los niños se interesen por las charlas. Gamificar es aplicar estrategias de juegos en contextos no jugables, con el fin de que las personas adopten ciertos comportamientos (Gallego, Molina & Llorens, 2019).

### **Ejecución de talleres en las diferentes escuelas fiscales y particulares**

Se escogieron alrededor de 14 escuelas de las cuales, por cuestiones de horarios, programas y tiempo de éstas, se pudo trabajar solo en 7 de ellas. Escuelas situadas en el norte y sur de la ciudad de Guayaquil. Se tomó en cuenta a los niños, ya que Güeyitas siempre se ha basado en la educación hacia los niños de entre 5 y 12 años de edad, sin embargo, en esta edición se acuerda trabajar con niños de 7 - 11 años, debido a que éstos prestan atención y ya son capaces de leer y escribir. Se realizó la creación una matriz operativa donde detalle todas las actividades, recursos y responsables. (ver Anexo C)

Estos talleres se ejecutan en diferentes planteles de la ciudad, durante una hora matutina, un taller por semana durante tres, además se usará herramientas de evaluación pre y post talleres (ver Anexo D); el fin es crear conciencia desde diferentes puntos de vistas como profesional,

experimental y empático hacia los animales, ya sea desde las mascotas que se tienen en casa o las que se ven en situaciones de calles.

### **Búsqueda de auspicios**

En esta búsqueda, se envían mails, se escribe por redes sociales a marcas de diferentes categorías. Gracias a esta gestión, se puede obtener el auspicio de Almacenes Tía con refrigerios, también la Agencia Next nos ayuda con el video de promoción del concurso, *Fun Factory* con arte pintura y canguil para los niños en evento final, Yo Siembro es un Proyecto de Aplicación Profesional de la Universidad Casa Grande que dona un Kit para la premiación del evento final, a su vez la red de imprenteros de Guayaquil nos auspician un porcentaje del total de las revistas, Alonso Veloz médico veterinario dona 4 esterilizaciones, auspicios anónimos donan efectivo y 2 esterilizaciones más para gatos de las colonias beneficiadas con la V edición de Güeyitas.

### **Promoción y difusión de estrategia en medios**

En esta etapa se realiza una reunión con la Agencia Next, quienes colaboran con la realización del video que se sube a redes sociales, la difusión se hace mediante canales como *Facebook* e *Instagram*. Para la promoción del concurso se toma en cuenta diferentes radios, donde se nos brinda un espacio para hablar del proyecto, promocionar el concurso e invitarlos al evento final.

Los medios que contribuyen a la difusión de esta edición del Proyecto son, Radio Atalaya, Radio Tropicana, Radio Estudiantes 2000, Radio Élite Radio i99, Radio Forever, Radio

Rumba, Radio Café Club, Radio Universidad Católica Santiago de Guayaquil, y Radio Master Music. Así mismo, se divulga el concurso en la Feria Criolla 2019 Puerto Azul, mediante concursos con el videojuego de Güeyitas y entregando volantes que promueven el concurso.

### **Evento final y lanzamiento de producto final “Revista Güeyitas”**

Se promueve este evento mediante los canales de distribución como redes sociales y volantes, en el mismo se cuenta con diferentes emprendimientos y la muestra de los trabajos de los niños de los talleres de diferentes escuelas. Se muestra el producto final del proyecto, la revista, y también se da a conocer la actualización del logo integrando a los nuevos personajes que son la gata y niña.

Tabla 2

#### *Cronograma de Actividades Güeyitas V Edición*

Etapa 1		
Creación	Descripción	fecha
Investigación	Creación de árbol de problemas y matrices	Mayo
Propuesta y Planificación	Selección de grupo objetivo, cantidad de participantes, lugar y herramientas de trabajo.	4 semana Mayo Junio
Etapa 2		

Ejecución de los talleres en las 7 escuelas	Taller 1: charla de profesional y creación de gato peluche taller Taller 2: Charla rescatistas y creación de pancarta Taller 3: Creación storytelling y premiación	Julio Agosto
Búsqueda de auspicios	Se comunica con diferentes marcas para que sean parte de nuestro proyecto contando con aprobación de	Julio Agosto Septiembre
Promoción y difusión de estrategia de medios.	Contacto con agencia de medios que, en colaboración, crearon estrategia y difundieron	Agosto Septiembre
Diseño y elaboración del producto final	Creación de la revista Deja Tu Güeyita	Septiembre
Etapa 3		
Evento final y lanzamiento del producto	Realizado en Universidad Casa Grande, feria de adopciones, emprendimientos y muestra de producto final.	Octubre
Evaluación	Reunión de grupo de resultados	Octubre

*Fuente: Elaboración Propia 2019*

## **1.6 Evaluación Post Proyecto**

Encuestas aplicadas antes y después de los talleres (Ver Anexo D), reproducciones y visitas de los productos Güeyitas, interacciones, *likes* y *shares* de los diferentes *posts* subidos a lo largo del proyecto por medio de las redes sociales, al menos dos gatos serán adoptados en el evento final, los niños de los talleres tendrán interacción directa con el videojuego, sus padres son partícipes de las actividades.

## **2. Objeto a ser sistematizado**

### **2.1. Descripción del objetivo de sistematizarse**

Este documento sistematiza la memoria de la Gestión y aplicación de línea gráfica y Producción de contenidos audiovisuales, para la ejecución del Proyecto de Aplicación Profesional, “Güeyitas V edición”, en Guayaquil - Ecuador durante el 2019

### **2.2. Objetivos de la sistematización**

#### **2.2.1 Objetivo General.**

Elaborar una memoria que demuestre la gestión y aplicación de la línea gráfica y producción de contenidos audiovisuales, para la creación del Proyecto de Aplicación Profesional, “Güeyitas V edición”, en Guayaquil - Ecuador durante el 2019.

### **2.2.2 Objetivos Específicos de la Sistematización**

Evidenciar el proceso cronológico de planificación e implementación de la línea gráfica de acuerdo a los grupos objetivos.

Detallar el proceso de planificación y posterior selección de los nuevos personajes que integran la línea gráfica de Güeyitas V edición.

Evidenciar los criterios y gestión de contenidos para la pre y post producción de productos audiovisuales, implementados en la V edición de Güeyitas.

### **3. Reconstrucción histórica de la experiencia**

Se empieza a elaborar el contenido de las charlas hacia los niños, con la biblioteca gráfica que ya tiene Güeyitas desde sus ediciones anteriores. El contenido de las diapositivas llevaba información revisada y avalada por las personas que darían la charla, entre esos Alonso Veloz, médico veterinario de Animal Town y las rescatistas, Lucía Andrade y Lorena Barreno. Además, se crean un afiche con un gato y una frase donde se alienta al niño a alimentar y cuidar de los gatitos (ver Anexo E).

Así mismo, se crea una ficha de cuidados para un gatito de tres días, la misma que tenía por obligaciones cumplir: bañar al gato, darle su alimento, darle amor, peinarlo, acariciarlo, el objetivo de la misma era que los niños tomen responsabilidad por las mascotas que poseen en casa y así mismo, crear este hábito de ayuda al prójimo por cualquier ser vivo que tiene

necesidades básicas y que ellos son capaces de ayudarlos. El diseño de esta ficha de cuidados tiene a gatos de la biblioteca gráfica, su logo y cuadros donde iban a ser marcadas las responsabilidades ya hechas (ver Anexo F), junto a esta ficha de cuidados, se elabora una carta para los representantes de los niños, donde se les explicaba la razón de enseñar empatía, buenos cuidados y responsabilidades hacia los animales de compañía, (ver Anexo G). En la misma, se especifican dos importantes acciones donde debían tomar protagonismo los padres, al ayudar a su representante. La primera acción se basaba en tomarle una foto al niño con su cartilla y su gatito creado en clases, subirla a redes y mencionarnos. La siguiente acción, fue darle de comer a un gatito de calle, tomarse una foto o grabarse, subirla a redes sociales y etiquetarnos. Con esas actividades los niños y sus padres normalizaron el hecho de darle unos minutos a las mascotas abandonadas y crear conciencia a partir de estas pequeñas acciones con sus representados.

Taller 1: La primera semana de talleres, se empezó con uno de convivencia responsable con nuestro felino de casa, durante la última semana de julio, se preparó previamente las diapositivas con los logos del PAP y de la Universidad, estas llevaban la información pertinente. Colaboró con nosotros el Dr. Alonso Veloz, médico veterinario de Animal Town.

Este taller implicaba escuchar al profesional acerca de los cuidados y responsabilidades de los felinos que están en casa, ya que con ellos se debe empezar la responsabilidad de tener una mascota de compañía, se habló de las vacunas que se necesitan poner a los animales, sus síntomas a tomar en cuenta si necesitan un médico, de una alimentación balanceada, se les realizó una gira de preguntas y se premió las respuestas correctas. El fin de esta charla era crear esta responsabilidad desde el animal que se tiene en casa y promover esta empatía hacia los seres vivos.



Posterior a la información dada a los infantes, se les entregó la cartilla de cuidados al gato, esta debía llenarse pasando los días las diferentes responsabilidades que tenía y la carta de su representante, quienes debían entregar a sus adultos inmediatos. Además, se creó un gato de manualidad, con dos bolas de espuma, chanillas para sus bigotes, pañoletas para su piel, ojitos bailarines de plásticos y lazos de colores. Se formó grupos de 5-6 niños dependiendo de los cursos, se les entregó el material para crear el gato, junto con silicona fría, tijeras.

Ya creado el gato deberían turnarse y cuidarlo en grupo, con ese gato se realizaban las responsabilidades de la cartilla. También se elaboró un mini torneo con el videojuego Güeyitas, disponible en IOS y Google Play con descarga gratuita, el jugar el torneo los grupos iban acumulando puntos, los que serán sumados y premiados al finalizar todos los talleres.

Taller 2: La siguiente semana, a inicios de agosto, colaboraron en las escuelas las rescatistas y representantes de las diferentes colonias felinas, Lucía nos acompañó en las escuelas del sur: Escuela José Herboso, Escuela San José Buen Pastor, Escuela República de Uruguay y Escuela Víctor Emilio Estrada Icaza, mientras tanto Lorena colaboró con las escuelas del norte Nuestra Madre la Merced, Santo Domingo de Guzmán y Escuela Presidente Velasco Ibarra, Este taller se basó en los gatitos de la calle, los que carecen de hogar, cuidados y han sido sometidos a algún tipo de maltrato.

Durante estas intervenciones se otorgó apoyo visual por diapositivas, las mismas que tenían gráficas de la biblioteca Güeyitas como su logo, los personajes principales: Max y Skippy, a su vez se adjuntó los gatos usados para los stickers de la edición 2 del proyecto, se agregaron imágenes de gatos tiernos de una fuente de descargas gratis en internet, se usó los colores

amarillo y rojo que definen nuestro proyecto y sobre todo el fondo de las diapositivas tienen un color claro para agradar a la vista del lector.

Se muestra las necesidades y las acciones que podrían realizarse para aportar con estos indefensos seres para mejorar su bienestar, la importancia de las esterilizaciones, a continuación, se elaboró una pancarta con un mensaje que refleje el bienestar animal, en este caso se usó la palabra gato, los niños hicieron uso de todos los tips que aprendieron durante los talleres y crearon frases que incentivaba al apoyo y bienestar animal. Se les entregó hojas blancas de papel, lápices de colores, marcadores, stickers y papel crepe para que coren, gracias a este taller los niños podían reforzar su creatividad mediante los colores y dibujos que plasman en la pancarta y a su vez dejaban un mensaje que recordarán toda su vida.

Taller 3.-La última semana de taller implicó la participación individual de los asistentes, en este taller los niños crearon una historia y se dibujaron junto a su gatito rescatado o gatito de la calle, se demostraba la empatía que se iba generando en estos niños hacia los animales de compañía, sobre todo al momento de escribir la historia y dejar volar su imaginación, ellos se explayan anhelando adoptar un gatito de calle. Se realizó la última ronda de mini torneo del videojuego de Güeyitas y se hizo la sumatoria de puntos. Se premian a los ganadores con sorpresas de dulces y a su vez se otorga un refrigerio gracias a el auspicio de Tía, una bebida y un snack. Los niños disfrutaron sus últimos días de talleres.

Evento final: Reconocimiento a los niños que participaron en esta edición, se otorgará un diploma a los alumnos, profesores y directores de las diferentes escuelas. Los diplomas poseen un diseño en A4 y A5, los mismos que contienen un fondo de colores azules, morados, lilas.

Colores que se han venido usando durante nuestra edición, su tipografía es color blanco y se adjunta logo de Güeyitas en la parte superior central (ver Anexo H). Los representantes de los niños estarán presentes, un alumno escogido por la directiva escolar dará unas palabras de agradecimiento y se les entregará una revista por niño, elaborada por ellos mismo.

Al finalizar los talleres en las escuelas, se empezó por la recolección de información para dar paso a al producto final, que sería una Revista “Deja tu Güeyita”. Se acordó con el equipo de trabajo, que cada escuela tendría una revista con el mismo estilo, pero diferenciándose por las fotos de los diferentes niños, los nombres de las escuelas y los agradecimientos especiales.

### **3.1 Revista Güeyitas**

#### **Portada**

Contiene un fondo azul, celeste, morado, el mismo que se ha venido usando para los diplomas y diferentes posts para publicar en internet. Se muestra el logo a la izquierda en grande y a la derecha se usó la biblioteca gráfica, adjuntando una huella color rojo y su título “Deja Tu Güeyita 2019” tipografía color blanco para que resalte en el fondo (ver Anexo I).

#### **Contenido**

Su siguiente página posee la carta de agradecimiento hacia cada escuela colaboradora, esta sección se menciona lo importante que es la educación en las escuelas acerca del bienestar animal, se agradece por el espacio en las instituciones, por apoyar al bienestar animal y por creer en el proyecto de Güeyitas 2019.

Se usó a Max, personaje principal en la parte izquierda de la hoja justificado con el texto a su derecha en 3 pequeños párrafos, además se comienza con el uso de bordes para su mejora visual, se agregan dos bordes parte superior izquierda y parte inferior derecha color celeste, que es parte de nuestros derivados colores de la paleta principal. También se usa la huella color rojo con el número de la página en la parte inferior izquierda, para que vaya todo acorde la línea gráfica que se ha venido usando (ver Anexo J)

El objetivo de la Revista Deja de Güeyita 2019 se encuentra en la página 3 (ver Anexo K), en esta parte se recalcan la importancia de contribuir hacia el cambio social, se destaca la responsabilidad que se tiene como proyecto en educar e informar a los niños de la ciudad de Guayaquil sobre empatía animal, responsabilidad. Posee un texto de dos párrafos justificados a la izquierda y a su derecha se muestra a un personaje de la mujer adulta junto a Skippy quien se encuentra en la parte inferior de la página, debajo del texto, así se va asimilando a quienes se hace referencia con el objetivo, en este caso los animales de compañía.

La información de Veterinario Alonso Veloz y sus importantes tips de cuidado animal, se encuentran en las páginas 4 y 5 de la revista (ver Anexo L). Esta sección redacta un poco de que ha venido haciendo Alonso durante su tiempo de profesión y sus logros personales relacionados con los animales, el contenido de su primera página está dividido en dos bloques justificados a izquierda y derecha, uno con tres párrafos de texto y el otro tiene una fotografía de Alonso y debajo de la misma el texto que le sigue. La siguiente sección donde se mencionan los tips de los cuidados de los gatos, como lo son las vacunas a que edad estas deben ser aplicadas, su alimentación. Está justificada por tres bloques de texto los mismos que resaltan frases de

colores rosados, celeste y morado, para que su parte visual no se vuelva aburrida, esos colores llamarán la atención del lector porque esta página tiene información escrita

El Taller 1: Educación de sueños, fue la siguiente sección esta se encuentra en la página 6, su título tiene color morado, centrado en la parte superior, su contenido esta dividido en dos bloques, justificado a la izquierda está el texto, en esta se especifica que se necesita para poder crear un gatito de peluche, para hacerlo tu mascota de compañía. Junto a este texto se adjunta gato de biblioteca gráfica de Güeyitas, su siguiente página 7 es muy similar su justificación, se dan los pasos para crear el gatito, dividido en dos bloques, texto a la izquierda y fotografías a su derecha de las diferentes escuelas (ver Anexo M).

Seguido de las páginas 8 y 9, estas están dedicadas a las crónicas de las rescatistas en Guayaquil. Aquí su título es de color amarillo y su contenido esta dividido en tres bloques de texto el primero posee en la parte superior una fotografía de la rescatista. Así mismo Lucía aparece en la siguiente página con la misma diagramación de su contenido y junto a esta página se tiene de lado derecho inferior una gráfica de skippy (ver Anexo N). El taller 2, acrósticos Güeyitas posee un título centrado en la parte superior color celeste, su texto está justificado en la parte izquierda y a su derecha dos fotografías que muestran al lector un poco de lo que se escribe su siguiente página se muestra con las fotografías justificadas a la izquierda y a la derecha el texto, se adjuntan gráficas de gatos de la biblioteca, páginas 10 y 11 (ver Anexo O)

Jugando con Güeyitas, promueve el uso del videojuego que posee la primera edición del paps, esta se muestra en un texto conformado por tres bloques y en la parte inferior de ellos, una fotografía adjunta de los niños. Su siguiente página, muestra fotografías de los diferentes torneos

de videojuegos, una vertical justificada a la izquierda y dos horizontales a su derecha (ver Anexo P).

El Manifiesto por el bienestar: Posee 5 puntos muy importantes a seguir como el reconocimiento a los animales como seres vivos, estos están divididas en tres bloques de texto, en negrita se muestran las palabras importantes del texto como lo son: animales, comunidad, amigos, maltrato animal, entre otras. Esta página no posee imágenes ni fotografías, pero su título está conformado de todos los colores que se usaron en los títulos anteriores, para que se contenido no se vuelva aburrido (ver Anexo Q).

## **Contraportada y agradecimientos**

La página 15 contiene agradecimientos a marcas colaboradoras: los logos de los diferentes colaboradores centrados: Tía, yo siembre, Fun Factory, academia de danza “Ana María Alvarado” y en su parte inferior un texto con colaboradores personales (ver Anexo R). La contraportada y última página 16, posee en mismo fondo de la portada con los colores morados, azules y celestes a su vez el logo de Güeyitas, justificado a la izquierda los nombres de los ejecutores del proyecto, justificado a la derecha nombres de guía y asesora. Las direcciones de las redes sociales centradas y en su parte inferior los logos respectivos de la Universidad, Paps y hecho por alumnos (ver Anexo S).

### **3.1 Conceptualización de línea gráfica**

La imagen gráfica es el diseño de un gráfico en sus trazos, es decir: líneas, formas y texturas que la comprenden (Costa, 2001). Güeyitas como proyecto, ya tiene una imagen gráfica definida desde 2016. Esta contiene los siguientes colores: amarillo, rojo, azul pero a su vez cada edición ha puesto su toque personal en sus productos. Se uso la base los colores originales de la identidad de Güeyitas, pero también se usaron muchos colores en los títulos como:

Rojo: Tiene un poder de atracción, fuerza y vida. Su color siempre llama la atención, es energético y entusiasta, el menta sobre todo en las letras, para que refleje sensaciones de serenidad y armonía, el color morado emana fuerza y energía, llegan a ser muy atractivas para las personas por su brillo (Psicología y Mente, 2019)

Amarillo: Transmite felicidad, optimismo y curiosidad, resalta entre los otros colores (Moreno & Soloviova, 2016).

Azul: Este color tiene en su naturaleza paz y tranquilidad, sabiduría plasmada en energía y por eso viene a ser uno de los colores principales para esta edición. (Biblioteca Acropolis, 2014)

La portada y contraportada poseen el un fondo color morado con azul, siguiendo la línea gráfica de Güeyitas aprobada durante el 2018 en la tercera edición, se optó por seguir su manual de uso de colores y se formó la revista mediante estos tonos. Las diferentes tipografías usadas para el libro fueron fuentes divertidas y llamativas para los niños, como Childish Reverie que se utilizó para los títulos de la revista porque es atractiva y amigable para los niños también Letters for learners, este se utilizó para el cuerpo del texto, ya que es fácil de usar y comprender para los jóvenes y niños.

La creación de la revista fue gracias a la colaboración de Kadya Menace, estudiante de 3er año de Universidad Casa Grande a quien de contacto para que sea parte de nuestro proyecto. La revista posee todos los elementos gráficos de la biblioteca de Güeyitas, como grupo se toma la decisión de que el logo no tendrá ninguna actualización, pero que si se implementaran dos nuevos personajes a la biblioteca los cuales serán una niña y un gato.



### 3.2 Contenidos Audiovisuales

El primer producto audiovisual realizado por Güeyitas V edición, implicó la ejecución de un experimento social en los alrededores de donde se ubican las diferentes colonias con las que se trabaja el proyecto. El experimento consistía en que un integrante del grupo tendría una funda, que contenía peluches y un celular con sonido de un gato llorando, la misma que cargaría por los alrededores de las personas que están por las colonias felinas, él debía abandonar a los gatos frente a un grupo de personas que se han dado cuenta, así mismo argumentarse que no tenía los recursos para mantenerlos, fingiendo que era un “abandonador”, mientras en otro lado donde no se note la cámara, se está grabando todo el proceso de la reacción de la ciudadanía. El objetivo era crear conciencia en los adultos y niños acerca del abandono y esterilización de los gatos en los diferentes puntos de la ciudad.

Las personas que reaccionaron, entre esas señoras, niñas, padres de familia, fueron reconocidas mediante un diploma de agradecimiento por su responsabilidad como ciudadano, a su vez existieron personas que ignoraron el tema del abandono a ellas también se les dio unas palabras de concientización para que en la próxima sepan qué hacer ante tal injusticia. Al final del video se daba un pequeño mensaje hacia el bienestar animal, promoviendo la responsabilidad e invitando a la gente a unirse a dejar su güeyita mencionandonos con el hashtag #dejatugüeyita2019. Los estudios de psicología social investigan cómo los comportamientos de alguien influyen en el comportamiento de un grupo o en los estados internos, como la actitud o el concepto de sí mismo. (Explorable, 2019)

Cobertura videográfica: Los talleres en las diferentes escuelas tuvieron cobertura videográfica para tener un respaldo de las charlas implementadas por el grupo y a su vez se tomó en cuenta que los niños por ser menores de edad, no podrían mostrar su rostro en la cobertura de los talleres, por lo que se decidió crear un video para cada escuela donde se cuente de manera breve los talleres que se dieron, los mismos que serían enviados por interno a las diferentes direcciones escolares, para su difusión interna. Estos vídeos de cobertura de los talleres también serán mostrados en los mini eventos finales que se realizarán en cada plantel.

Cobertura fotográfica: Durante las tres semanas de los diferentes talleres, se cubrió fotográficamente cada momento, estas fotografías iban a ser usadas a futuro para el contenido de la revista y a su vez las imágenes serán enviadas a los directivos escolares para la difusión. Se usó una cámara Nikon D7000, lente nikon 18-105 mm, lente nikon 50mm, un trípode sony, un micrófono corbatero rode y un flash godox.

Musicalización y efectos de sonido: Se usó música infantil/aventurera, libre de derechos de autor "Happy Ukulele". La música es una manera de expresarse; estimula la imaginación infantil; brinda la oportunidad para que los niños interactúen entre sí y con los adultos; etc. (Sarget, 2003). Esto significa que mediante las canciones y los efectos de los mismos se ve estimulado el comportamiento de los pequeños lo cual fue nuestro objetivo como grupo. Los efectos de sonidos usados fueron de muy similar a los que se usan en las caricaturas, como lo es el efecto de expresión o admiración, el efecto del golpe dándole un toque humorístico.

Montaje: La selección de tomas para los videos de los talleres se dieron a partir de que se finalizaron todos los talleres, se escogió por orden cronológico. Comenzando por los talleres del veterinario, las rescatistas y la premiación.

Efectos visuales: Los efectos que se implementaron en el experimento social generalmente fueron efectos de gráficos con estilo comics, como los rayos de admiración o impresión, estos usados para agrandar el contenido visual. “Los diferentes tipos de efectos audiovisuales pueden incrementar la inmersión del espectador en el cine, e influyen directamente en la credibilidad del universo narrativo plasmado por la película, fortaleciendo la barrera entre realidad y ficción” (Armenteros, 2019)

### **3.3 Incorporación de nuevos personajes a través de concurso transmedia**

Se decidió implementar dos nuevos personajes principales para esta edición, ya que la biblioteca carecía de personajes principales como una niña y un gato entonces se acordó en promover estos personajes, en quienes se basó toda esta edición, los mismos que saldrán a partir de un concurso *online*, se basa en dibujar a un gato o gata y a una niña quienes serán los nuevos amigos de Max y Skippy.

De igual manera se toma en cuenta el fenómeno de la narrativa *transmedia*, este definido como: “Un tipo de relato en el que la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión” (Scolari, 2013, p. 247). Esto nos indica que la información que se ha venido dando durante mucho tiempo, es transmitida a través de varios canales que se acoplen al público en general, es muy importante en el proyecto poder llevar a estos niños a diferentes

canales de distribución de información de convivencia responsables como lo es el videojuego, la página web, los audiocuentos.

Este concurso se abrió pensando en los niños de 7-11 años que no pudieron ser partícipes de los talleres, entre las instrucciones para participar, implicó que los niños tienen que ingresar al portal web de Güeyitas, entrar a la pestaña concurso e ingresar sus datos y el de un representante, así seguirá los pasos y subirá su dibujo a las redes sociales, donde etiquetaron al proyecto y durante todo el mes de septiembre estará disponible el concurso hasta el 30, una vez finalizado quedan 5 finalistas, sus dibujos serán elegidos por un jurado compuesto por nuestra guía de tesis Anyelina Veloz, Octavio un docente de Diseño Gráfico y dos integrantes de la agencia Next como Ricardo González e Israel Susa, su participación es importante porque ellos fueron estudiantes de Paps, son actualmente profesionales dedicándose a sus carreras y quienes están colaborando y apoyándonos con la propuesta de estrategia de medios.

A nivel audiovisual la agencia creó un video bajo las instrucciones de nuestro equipo, el mismo consistió en invitar a los niños al concurso de la realización de los nuevos personajes, el video posee fondo azul estático con huellas de baja opacidad, su tipografía es de color amarillo y blanco, estos colores son parte de la paleta principal del proyecto. El mismo, muestra de forma dinámica los premios mayores como una *Tablet* que se adjunta al video como una imagen, el paso a paso de las instrucciones a seguir, se adjuntan ejemplos gráficos de cada paso a seguir, como la captura de pantalla del registro del concurso que está disponible en la página web del proyecto, un dibujo de una niña y un gato, además una imagen que muestra el dibujo subido a redes sociales.

Estas imágenes son para guiar a los participantes de forma visual a las diferentes instrucciones del concurso, por último, entra de forma dinámica el texto de la fecha del cierre de las inscripciones y el día del evento final. La musicalización usada fue descargada de una biblioteca libre de derechos de autor, con un tono divertido y aventurero para crear un efecto más amigable.

Una vez escogido el ganador del concurso, se procedió a ilustrar el dibujo de la niña y el gato, para este proceso tuvimos la colaboración de Juan Valencia estudiante de la carrera de diseño visual de la Universidad Casa Grande. Al principio solo se ilustró el dibujo quedando fuera de la línea gráfica que posee Güeyitas, pero quedando de acuerdo con el grupo, el logo se acopla la ilustración a la línea gráfica quedando la niña y el gato encima de las letras de Güeyitas como en su logo original. Inicialmente no se había acordado dejar estos nuevos personajes dentro del logo, pero después de analizar lo mejor para la imagen visual, se los agrega con Max y Skippy quedando los cuatro personajes principales en el logo de Güeyitas, junto a Anyi y Panchita las nuevas integrantes, estos nombres se deben a un tributo a nuestra guía y su perro Panchito qepd (ver Anexo T).

#### **4. Análisis e interpretación crítica de la experiencia**

##### **4.1 Niños**

El trabajo con niños es una actividad que requiere de muchas capacidades, tener programas con niños de entre 7 a 11 años no solo promueve nuestras y sus capacidades de

empatía y conocimientos, también involucra como ciudadanos a una responsabilidad de transmitir los conocimientos que ellos no podrían aprender en casa. Muchos de estos niños no tuvieron ningún conocimiento acerca de los gatos al comienzo de los talleres, finalizando los mismos ellos querían conocer más acerca de la importante convivencia con los animales de compañía, ya que nos pedían volver, nos abrazaban con mucha felicidad y comentaban acerca de cómo en sus casas han cambiado la vida de sus gatitos y los de alrededor.

Estos niños son los portadores de la importante información y serán las principales voces de un futuro, aunque exista la presencia de adultos inmediatos que no se involucran en las actividades con sus niños, se pudo contar con la presencia de muchos de ellos en los mini eventos finales que se dieron en cada escuela, apoyando a sus niños así mismo, el trabajo, el tiempo, el horario no estuvo a favor de unos representantes. A su vez el paro nacional que se dio en nuestro país, creo un poco de inseguridad en las calles, sin embargo, los niños recibieron su revista creada por ellos, también con el concurso pudimos afirmar que se puede llegar a más niños, la creación de los nuevos personajes fue parte del plan y resultó eficaz.

#### **4.2 Instituciones educativas**

Las escuelas con las que en esta edición se trabajaron, se ubican en el norte y el sur de la ciudad de Guayaquil, se pudo ver que los profesores y encargados de los niños, estuvieron siempre dispuestos a colaborar con los talleres y aunque existe mucha diferencia entre los recursos de ciertas escuelas, siempre es bueno tener otras opciones para estas instituciones que padecen de ciertos equipos que nosotros requerimos.

Las instituciones se vieron obligadas a darnos menos tiempo debido al paro nacional antes mencionado, pero nunca se niega o cancela la entrada hacia los mini eventos, por lo tanto siempre estuvieron atentos y apoyando las actividades.

### **4.3 Contenidos Audiovisuales**

La creación de los videos de cada escuela, tuvo como propósito mostrar el trabajo realizado con los niños, sin embargo, por motivos de seguridad estos contenidos no pudieron ser distribuidos por los diferentes canales de Güeyitas como *Youtube, Facebook e Instagram*, ya que son menores de edad y están dentro de la institución por lo que se decidió hacer las coberturas de los talleres, pero enviando estas imágenes y videos a los docentes e instituciones para su difusión interna.

A su vez el experimento social que se difundió por redes, pudo haber sido más explícito en nombrar lugares de abandono común, pero por un pacto de confidencialidad no se logra detallar locaciones.

### **4.4 Colonias**

Se conoció diferentes lugares donde residen los gatos abandonados de Guayaquil, gracias a las rescatistas Lucia y Lorena se logra aclarar las necesidades, problemáticas y situaciones que padecen estos sectores muchos de ellos conocidos por su afluencia de gente.

Se logra esterilizar 6 gatos en su totalidad, dar en adopción a 5 de ellos y se obsequia jaulas trampa a las rescatistas que colaboraron en proyecto para que su labor sea mucho más fácil con los gatos ferales que existen en las diferentes colonias. Se creó también el pacto de confidencialidad antes mencionado, ya que si se divulgan los sectores donde ellas ayudan las personas tomaran en cuenta para seguir dejando gatos abandonados y esta problemática no disminuye.

#### **4.5 Medios de difusión**

Las visitas a diferentes radios nacionales hicieron que nuestro trabajo se difunda por todo el país, sobretodo el concurso que llegó a muchos niños que no pudieron tomar los talleres ya que no eran parte de las escuelas con las que se trabajó. Las redes sociales también forman parte importante de la difusión del concurso, se logra pautar el evento final para tener más acogida, también pudo ser factible promover este concurso con una feria a la que el proyecto fue invitada, se repartieron volantes y se armaron concurso con el videojuego de Güeyitas.

### **5. Aprendizajes generados**

A partir del proyecto, siendo de la carrera Comunicación Audiovisual y Multimedia puedo decir que teniendo como sistematización la parte de línea gráfica y contenidos audiovisuales, se genera un aprendizaje masivo en el ámbito de diseño, aunque no se tuvo la presencia de un integrante con tal carrera, toca asumir roles de los que muchas veces no se está



preparado, sin embargo se intenta lo mejor, se investiga, se pide ayuda, las retroalimentaciones de los guías hacen que tu trabajo vaya creciendo de forma correcta y se sienta confiado de lo que uno va aprendiendo y aportando.

Se recomienda a futuras ediciones que el material audiovisual que se vaya a generar, tenga el permiso con antelación de parte de todas las instituciones para que el mismo sea difundido correctamente, asimismo es necesaria la presencia de un alumno de la carrera de diseño gráfico para la creación de piezas nuevas, a su vez la promoción y difusión de piezas gráficas es muy importante hacerlas a tiempo por lo que se recomienda a un futuro crear más contenido y difusión para atraer a más gente a las redes sociales y página web.

Este proyecto tiene mucha acogida a nivel estudiantil, ya que no es la primera vez que se trabaja con escuelas como recomendación a futuras ediciones es expandir este proyecto en otras ciudades, se contó con el contacto de una rescatista de la ciudad de Durán y a su vez nos contacto un padre de familia de la parroquia Yaguachi. Dejar el proyecto dentro de Guayaquil sería un poco injusto para las personas que desean que sus menores sean educados correctamente hacia el trato con el animal de compañía.

Los auspicios son parte fundamental de todo proyecto de ayuda social ya no que no se cuenta con un dinero de capital, esta parte fue una de las más duras en cuanto a la obtención en dinero auspiciado pero como grupo se logra consolidar todo lo solicitado con pequeñas colaboraciones de personas anónimas, Almacenes Tía con productos, de Fun factory en el evento final, next con la creación de la estrategia de difusión, además se tuvo el apoyo de Yo siembro, otro pap que está siendo realizado por la institución. Aliarse con otros Paps sirve de gran ayuda,

en el evento final se tuvo al Pap Cambalache quienes realizaron su evento junto a la universidad, siempre equipo extendiendo una mano en cuanto a división de mesas solicitadas, carpas y espacio.

## **6. Autoevaluación**

Es primordial tener una buena convivencia con el grupo realizador del Pap, una buena comunicación, responsabilidad, realización de trabajos a tiempo, reportar lo bueno y lo malo a los guías ya que ellos siempre tendrán opciones de ayuda para cualquier tipo de bloqueo que se cruce en el proceso.

Se debe aclarar que el equipo tuvo un trabajo muy consistente durante meses de planeación, producción y post producción del proyecto. A su vez como todo equipo, se tuvo decisiones en las que no todos estábamos de acuerdo, sin embargo, bajo diferentes criterios y con supervisión del guía, cada integrante supo llevar su responsabilidad del trabajo como mejor pudo.

Definitivamente los proyectos de aplicación profesional requieren de diferentes conocimientos, a su vez aporte de diferentes carreras y sobretodo de mucho trabajo en equipo. La metodología de la Universidad es aplicada en su totalidad en los proyectos de aplicación profesional.

Como encargada de la parte de línea gráfica y contenidos audiovisuales del proyecto, estoy satisfecha con los resultados de mi trabajo en cuanto al producto final y los aportes como coberturas fotográficas y videográficas, edición y post producción.

## 7. Referencias Bibliográficas

Armenteros, M. (2019). *Efectos visuales y animación* [Ebook]. Madrid.

Retrieved from [https://www.academia.edu/1440625/Efectos\\_visuales\\_y\\_animación](https://www.academia.edu/1440625/Efectos_visuales_y_animación)

Caamaño, F. (2019). *Universidad Casa Grande*. Obtenido de Universidad Casa

Grande: <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/handle/ucasagrande/1768>

Carrillo de Albornoz, M. (2019). *Simbolismo del color azul* - Biblioteca de Nueva Acrópolis.

Retrieved 19 November 2019, from <https://biblioteca.acropolis.org/simbolismo-del-color-azul/>

Costa, J. (2001). *Imagen Corporativa en el siglo XXI*

[Ebook]. España: LA IMAGEN CORPORATIVA EN EL SIGLO XXI.

El Comercio. (2019). *Polémica en Guayas por funcionamiento de Unidad de Rescate Animal de la Prefectura*

Retrieved from <https://www.elcomercio.com/actualidad/polemica-guayas-unidad-rescate-prefecta.html>

El Universo. (2019). *¿Cualquiera puede ser rescatista de animales?*, p. 1.

Retrieved from <https://www.eluniverso.com/vida/2018/05/19/nota/6767286/cualquiera-puede-ser-rescatista-animales>

El Telégrafo. (2019). En Quito y Guayaquil hay 125.000 canes sin casa.

Retrieved from <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/sociedad/6/perros-vagabundos-canes-sin-casa>

El Universo. (2019). Josué Sánchez, emprendedor y defensor de derechos de animales, es el nuevo vicealcalde de Guayaquil.

Retrieved from

<https://www.eluniverso.com/guayaquil/2019/05/15/nota/7331303/josue-sanchez-emprendedor-defensor-derechos-animales-es-nuevo>

El Universo. (2019). Más de 100 sanciones se han emitido por maltrato animal en Guayaquil, p. 1.

Retrieved from

<https://www.eluniverso.com/guayaquil/2018/03/06/nota/6653704/mas-100-sanciones-se-han-emitido-maltrato-animal>

ERAH. (2019). Análisis de información recogida. Retrieved

from <http://www.erah.gob.ec/informacion/>

Experimentos de Psicología Social. (2019).

Retrieved 19 October 2019, from <https://explorable.com/es/experimentos-de-psicologia-social>

García, J. (2019). Psicología del color: significado y curiosidades de los colores.

Retrieved 19 November 2019, from <https://psicologiaymente.com/miscelanea/psicologia-color-significado>

Fundación Nazarín. (2019). Colonias Felinas.

Recuperado de: <https://asociacionnazarin.org/colonias-felinas/>

Gallego, F., Molina, R., & Llorens, F. (2019).

*Gamificar una propuesta docente Diseñando experiencias positivas de aprendizaje*  
[Ebook]. Oviedo.

INEC. (2019). Población y Demografía. Retrieved from

<https://www.ecuadorencifras.gob.ec/censo-de-poblacion-y-vivienda/>

Información. (2019). El maltrato psicológico en los animales.

Retrieved from <https://www.diarioinformacion.com/mundo-animal/2019/05/25/maltrato-psicologico-animales/2152164.html>

Játiva, N. (2018). *Universidad Casa Grande*. Obtenido de Universidad Casa Grande:

<http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/handle/ucasagrande/1610>

Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instructions* [Ebook] (1st ed., p. 1). San Francisco: John Wiley.

Retrieved from

[https://books.google.com.ec/books?id=M2Rb9ZtFxccC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=snippet&q=Game-based%20Methods%20and&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=M2Rb9ZtFxccC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=snippet&q=Game-based%20Methods%20and&f=false)

La Vanguardia. (2019). Este es el perfil psicológico de un maltratador de animales.

Retrieved from <https://www.lavanguardia.com/natural/20160429/401449053985/perfil-psicologico-maltratador.html>

Letters for Learners Font | dafont.com. (2019).

Retrieved 19 October 2019, from <https://www.dafont.com/letters-for-learners.font>

Ruiz Medina, M., Borboa Quintero, M., & Rodríguez Valdez, J. (2019). EL ENFOQUE MIXTO DE INVESTIGACIÓN EN LOS ESTUDIOS FISCALES.

Retrieved 20 November 2019, from <http://www.eumed.net/rev/tlatemoani/13/estudios-fiscales.pdf>

Sarget, M.A. (2003). La música en Educación Infantil: estrategias cognitivo-musicales. Revista de la Facultad de Ciencias de la Educación de Albacete. No 18.

Recuperado de: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1032322>

Scolari, C. (2013). *Narrativas Transmedia: cuando todos los medios cuentan* [Ebook] (2nd ed., p. 247). Barcelona. Retrieved from

<http://www.convergenciamultimedial.com/landau/documentos/bibliografia-2016/scolari.pdf>

Sabando, K. (noviembre de 2018). *Universidad Casa Grande*.

Obtenido de Universidad Casa Grande:

<http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/handle/ucasagrande/1570>

Sauquet, T. (2014). *Empatía hacia los animales: ¿innato o adquirido? Una aproximación teórica a la educación infantil en los valores de empatía y respeto hacia los animales.*

Lecture, España.

Susana Sevilla, B. (2014). Recursos audiovisuales y educación.

*Cuadernos De Documentación Multimedia*, 24(0). doi:

10.5209/rev\_cdmu.2013.v24.46367

Tim O'Reilly: Creador del término web 2.0. (2019).

Retrieved from <https://noticias.universia.edu.pe/en->

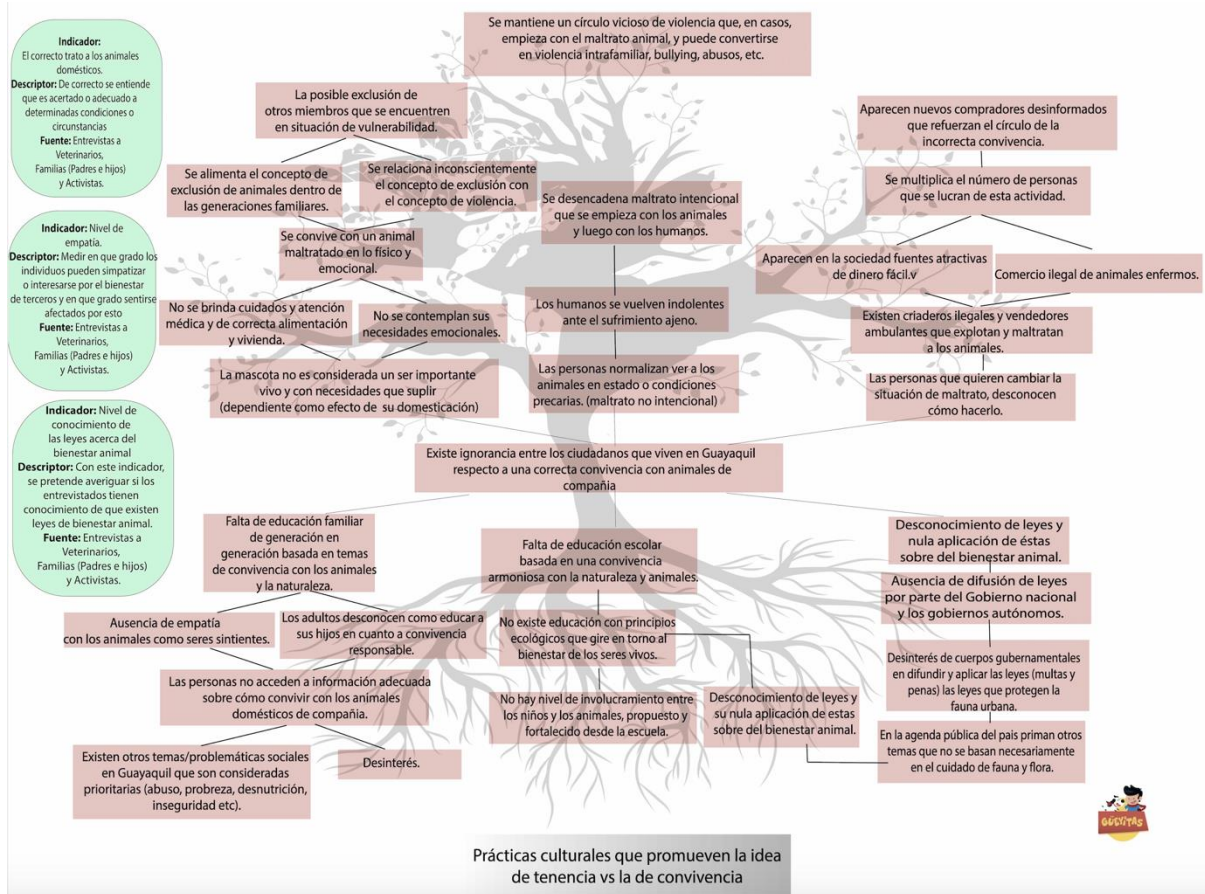
[portada/noticia/2010/07/08/691576/tim-oreilly-creador-termino-web-2-0.html](https://noticias.universia.edu.pe/en-portada/noticia/2010/07/08/691576/tim-oreilly-creador-termino-web-2-0.html)

Tres psicólogos nos explican por qué la gente maltrata a los animales. (2019)

Retrieved 18 November 2019, from [https://www.vice.com/es\\_latam/article/qvqydw/tres-psicologos-nos-explican-por-que-la-gente-maltrata-a-los-animales](https://www.vice.com/es_latam/article/qvqydw/tres-psicologos-nos-explican-por-que-la-gente-maltrata-a-los-animales)

## 8. Anexos

### Anexo A. Árbol de problemas





## kAnexo B. Tabla matriz 1

MATRIZ 1: ELEMENTOS ESTRATÉGICOS DE GÜEYITAS			
Finalidad	Indicadores	Medios de verificación	Supuestos
Contribuir a la construcción de una sociedad empática y consciente ante el sufrimiento ajeno que disminuya la violencia en diferentes esferas (niños, mujeres, animales) ayudando a romper ese círculo de violencia.	De 10 gatos en exhibición, 2 serán adoptados por miembros de la comunidad que asistan al evento final de Güeyitas	Número de gatos adoptados durante la feria final del proyecto Güeyitas 2019	Aumentar el conocimiento de leyes y la aplicación de estas sobre el bienestar animal
<b>Propósito</b>			
Aumentar el conocimiento entre los ciudadanos que viven en Guayaquil con respecto a una correcta convivencia con animales de compañía	Al menos 50 likes por cada post que se suba con información sobre convivencia responsable con los animales y cómo denunciar el maltrato animal	El número total de likes que tengan los tres posts en las redes sociales de Güeyitas	Posicionar los temas como el cuidado de la fauna y flora como problemática importante en la agenda pública a través del trabajo de visibilización realizado por las escuelas con las colonias.
<b>Resultados</b>			
Incrementado el nivel de involucramiento entre niños y animales, fortalecido desde espacios escolares e incorporando la participación de adultos inmediatos que cuidan de estos niños en sus hogares.	<ul style="list-style-type: none"> <li>De los 210 niños, 50 tendrán interacción directa con el videojuego durante los talleres.</li> <li>Un 20 % de grupos con los que se trabajará llevará, al final del proyecto, su mascota sustituta en buenas condiciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Número de niños que jueguen en tablets durante los talleres</li> <li>Número de niños que entreguen sus gatos al finalizar las intervenciones</li> </ul>	Mejorar los métodos existentes de difusión de leyes por parte del Municipio de Guayaquil y otros gobiernos autónomos.
Mejorado el acceso a información humana y legal sobre como convivir correctamente con los animales de compañía.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Al menos un 25 % de los adultos trabajarán con sus hijos en ayudarlos a darle de comer a un gato de la calle.</li> <li>2 de cada 5 adultos inmediatos interactuarán con las redes sociales de Güeyitas.</li> <li>Utilizar el hashtag #DejaTuGueyita2019 en las redes sociales con, al menos, 100 menciones en las redes sociales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Número de adultos inmediatos que graben a sus hijos mientras le dan de comer a los gatos de las calles.</li> <li>El número de adultos inmediatos que suban el video o foto de sus hijos alimentando un gato en la calle con el hashtag</li> </ul>	Generar interés por parte de los cuerpos gubernamentales en difundir y aplicar las leyes que protegen la fauna urbana.
Incrementado el nivel de empatía con los animales domésticos desde la familia y la sociedad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Al menos un 25 % de los adultos trabajarán con sus hijos en ayudarlos a darle de comer a un gato de la calle.</li> <li>2 de cada 5 adultos inmediatos interactuarán con las redes sociales de Güeyitas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Número de adultos inmediatos que graben a sus hijos mientras le dan de comer a los gatos de las calles.</li> <li>El número de adultos inmediatos que suban el video o foto de sus hijos alimentando un gato en la calle.</li> </ul>	-

## Anexo C. Tabla matriz operativa

MATRIZ OPERATIVA					
ACTIVIDADES: PARA COMPONENTES, INDICADORES, FUENTES Y	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	RESPONSABLE	
Incrementado el nivel de involucramiento entre niños y animales fortalecido en espacios escolares/incrementado el nivel de empatía con los animales domésticos desde la familia y la sociedad.	Realizar un acuerdo con los representantes de las colonias que se trabajarán en	Cartas de acuerdo en trabajo colaborativo	17 de junio al 21 de junio	Todos	
	Contactar las escuelas afeñadas a las colonias y cerrar un acuerdo	Cartas de solicitud para trabajo colaborativo y apertura	24 de junio al 28 de junio	Todos	
	Introducción de actividades en las escuelas	Un picnic para afianzar lazos y conocer a los participantes	1 de julio al 5 de julio	Todos	
	Uso de hashtag para conectar información	Redes Sociales	todo julio y agosto	todos	
	Realizar una revista escolar (1 por cada colegio con el que se trabajará)	Talleres de escritura, fotografía, investigación y diseño de periódico	todo julio y agosto	Todos	
	Talleres	Escritura	Redacción creativa: ¿cómo crear una buena historia?	8 de julio al 12 de julio	Valerie Velázquez
		Investigación	Pasos básicos de investigación	15 de julio al 19 de julio	Valerie Velázquez
		Diseño	Crea, imagina y diseña tu revista	22 de julio al 26 de julio	Antonella Almeida
		Fotografía	Fotomiau Acercamiento a las colonias junto a padres.	29 de julio al 2 de agosto	Antonella Almeida
	Verificación de descargas de la APP Gueyitas al comienzo y final de las actividades desde celulares o tablets	Chequeo y verificación en AppStore y PlayStore	5 de agosto al 9 de agosto	todos	
	Facilitar/Verificar el acceso a la página de web Gueyitas	Verificación de vistas en la página web y descargas del álbum	5 de agosto al 9 de agosto	todos	
	Lanzamiento de las revistas	Lanzamiento de las distintas ediciones de revistas que elaboraron los colegios	30 de agosto	Todos	
Mayorado el acceso a información humana y legal sobre como convivir correctamente con los animales de compañía.	Picnic felino	Colonias a visitar - refrigerios.	5 de julio al 10 de julio	TODOS	
	Charla "entendiendo los sentimientos de las mascotas"	Etólogo - refrigerios donados por Tony, la Universal	15 de julio	Bryan Acuña	
	Inscripción de los miembros	Establecer los miembros de las patrullas periodísticas	1 de julio al 5 de julio	Lisette Simbal	
	Memos "Los compañeros más responsables"	Hojas impresas con pasos de denuncia. Asesoría jurídica con abogado con experiencia en denuncias de maltrato animal	Todo julio y agosto	Todos	
	Realizar un video y subirlo a redes utilizando el hashtag #DejaTuGueyita2019	Verificación en pag web de videos enviados	30 de julio al 22 de agosto	Todos	
	Presentación de los memos en videos subidos a redes	Redes sociales	26 de agosto al 30 de agosto	Todos	
	Evento final	Feria final	26 de agosto al 30 de agosto	Todos	
	Premiación y reconocimiento al mejor cuidador e historiador de mascota sustituta felina "Michu".	Jurado para elección de ganador	26 de agosto al 30 de agosto	Todos	

Se harán pequeñas cápsulas donde indiquen de manera breve los pasos que serán subidos al canal de youtube de gueyitas para que los padres puedan trabajar con sus hijos en casa.

Anexo D. Herramientas de evaluación

**1. Guía de observación**

Unidad Educativa

Guía de Observación Estructurada

Datos de la clase a observar:

Grado: \_\_\_\_\_ Sección: \_\_\_\_\_

Nombre de la escuela: \_\_\_\_\_

Evaluación para Taller 3

<b>Ítem</b>	<b>Se observ a</b>	<b>No se observa</b>
1. El niño manifiesta con claridad en su historia la convivencia responsable con los animales		
2. Orienta su historia con aspectos como la responsabilidad, concienciación, cuidados, valores		
3. Aplica adecuadamente el aprendizaje adquirido en los talleres con el veterinario y las rescatistas		

<p>4. En el desarrollo del contenido el niño/a demuestra:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Empatía con los animales</li> <li>· Concienciación respecto al maltrato</li> </ul>		
<p>5. El niño en su historia promueve adecuadamente los cuidados que los ciudadanos debe tener con las mascotas de compañía.</p>		
<p>6. En la historia y/o dibujo, el niño expresa sus capacidades de poder cuidar y rescatar a los animales, así como la inclusión de un felino</p>		
<p>7. Manifiesta con claridad la importancia de que todos los ciudadanos sean empáticos con las mascotas de compañía</p>		

## 2. Encuesta

### *2.1 Encuesta pre proyecto*

**1. Del 1 al 5, siendo 1 lo más bajo y 5 lo más alto ¿qué tanto has aprendido de convivencia responsable en tu casa?**

1 \_\_\_\_ 2 \_\_\_\_ 3 \_\_\_\_ 4 \_\_\_\_ 5 \_\_\_\_

**2. Del 1 al 5, siendo 1 lo más bajo y 5 lo más alto ¿qué tanto has aprendido de cuidados responsables dentro de escuela?**

1 \_\_\_\_ 2 \_\_\_\_ 3 \_\_\_\_ 4 \_\_\_\_ 5 \_\_\_\_

**3. ¿Estarías dispuesto a darle comida a un animal que se encuentre en la calle?**

- Sí
- No

**4. ¿Crees que los gatos son más fáciles de cuidar que los perros?**

- Sí
- No

**5. Del 1 al 5, siendo 1 lo más bajo y 5 lo más alto ¿qué tanto te gustaría un gato como mascota?**

1 \_\_\_\_ 2 \_\_\_\_ 3 \_\_\_\_ 4 \_\_\_\_ 5 \_\_\_\_

**6. ¿Qué tan dispuesto estarías en rescatar un gato de la calle y brindarle un hogar?**

- Muy dispuesto \_\_\_\_
- Medianamente dispuesto \_\_\_\_
- Poco dispuesto \_\_\_\_

## ***2.2 Encuesta post proyecto***

**1. Del 1 al 5, siendo 1 lo más bajo y 5 lo más alto ¿qué tan dispuesto estarías en enseñarle a tus papás, tíos y primos las nuevas cosas que has aprendido en Güeyitas sobre las mascotas de compañía?**

1 \_\_\_\_ 2 \_\_\_\_ 3 \_\_\_\_ 4 \_\_\_\_ 5 \_\_\_\_

**2. Del 1 al 5, siendo 1 lo más bajo y 5 lo más alto ¿qué tan dispuesto estarías en enseñarle a tus compañeros y amigos las nuevas cosas que has aprendido en Güeyitas sobre las mascotas de compañía?**

1 \_\_\_\_ 2 \_\_\_\_ 3 \_\_\_\_ 4 \_\_\_\_ 5 \_\_\_\_

**3. ¿Estarías dispuesto a darle de comer a un animal que se encuentre en la calle?**

- Sí
- No

**4. ¿Crees que los gatos son más fáciles de cuidar que los perros?**

- Sí
- No

**5. Del 1 al 5, siendo 1 lo más bajo y 5 lo más alto ¿qué tanto te gustaría un gato como mascota?**

1 \_\_\_\_ 2 \_\_\_\_ 3 \_\_\_\_ 4 \_\_\_\_ 5 \_\_\_\_

**6. ¿Qué tan dispuesto estarías en rescatar un gato de la calle y brindarle un hogar?**

- Muy dispuesto \_\_\_\_
- Medianamente dispuesto \_\_\_\_
- Poco dispuesto \_\_\_\_

Anexo E. Cuadro de análisis.

Institución	Grupo o Personas	Nombre/ cantidad	Herramienta	Resultados
Escuela Jose Herboso	Alumnos	30	Encuestas, Guia de observacion.	En las escuelas no se enseña educación respecto a la convivencia responsables, los niños están
	Docentes	1		
Escuela Victor	Alumnos	30		

Emilio Estrada Icaza	Docentes	1		dispuestos a aprenderlo.
Escuela Velasco Ibarra	Alumnos	30		
	Docentes	1		
Escuela San Jose Buen Pastor	Alumnos	30		
	Docentes	1		
Escuela Santo Domingo de Guzmán	Alumnos	33		
	Docentes	1		
Escuela Nuestra Madre La Merced	Alumnos	30		
	Docentes	1		
Escuela Republica de Uruguay	Alumnos	27		
	Docentes	1		

Fuente: Elaboración propia 2019







**GÜEYITAS**

## CARTILLA GATITO

con el apoyo de  
**ANIMAL TOWN**



RESPONSABILIDADES	DÍA 1	DÍA 2	DÍA 3
Comida 3 veces al día			
Agua al menos 2 veces			
Arena limpia 1 vez al día			
Juego 1 vez al día			
Engreimiento 1 vez al día			
Revisar/Sacudir su cama 1 vez al día			
Bañarlo y cortar uñas 1 vez al mes			

PUNTAJES	DÍA 1	DÍA 2	DÍA 3
Actividad Taller 1			
Actividad Taller 2			
Actividad Taller 3			



Universidad  
Casa Grande



ANIMAL TOWN



UPA

## Anexo G. Carta a los adultos responsables



Querido adulto que cuidas del pequeño en tu familia,

De parte de quienes conformamos Güeyitas, ¡te damos la más cordial bienvenida a nuestra familia! Este es un proyecto que inició en el 2016 con el objetivo de sembrar empatía por los ciudadanos de cuatro patas, los perros y los gatos.

El proyecto consiste en informar y educar a niños (sí Como el pequeñín al que cuidas) en sus entornos naturales, por medio de un programa que integra actividades dinámicas y educativas de concienciación, ejecución y comprensión, para lograr que los infantes y sus adultos inmediatos (como tú y los demás en casa), conozcan o refuercen lo que sabe acerca de cuidados básicos y acciones apropiadas de convivencia, para potenciar así la **empatía por los animales de compañía**. Creemos firmemente que niños empáticos con seres de cuatro patas, también lo serán siempre con sus compañeros, familiares y cualquier otro en situación de vulnerabilidad. De esta manera, estamos contribuyendo a formar niños comprometidos con una nueva sociedad, quienes serán los futuros héroes de Guayaquil y harán de esta ciudad un lugar mejor.

Agradecemos desde ya tu participación y apoyo en algunas actividades en las que se necesitará de tu ayuda. Te pedimos recordar: **Ésta es solo una oportunidad más para unirlos y reforzar aquello que ya sabe, que el verdadero ejemplo de héroe, ¡eres tú!**

Por favor ayúdalo:

- Tómale una foto con su cartilla + gato creado en grupo, y luego súbelo a redes sociales
- Permítele y ayúdalo a alimentar a un gato en situación de calle, grábalo dando un mensaje posterior y súbelo a redes sociales.

Es muy importante que estas actividades, sean en video o foto, sean subidas a tus redes sociales usando **#DejaTuGueyita2019** y mencionándonos:

- Para Instagram deberás usar @gueyitas.ucg
- Para Facebook deberás usar @Güeyitas

La colaboración del infante será reconocida al final del proyecto en un evento de premiación. Nuevamente te agradecemos por preocuparte porque la semilla de la empatía por los animales de compañía, se cultive en ese pequeño corazón bondadoso. Pero sobre todo, por demostrarle con el ejemplo, porque ese vale más que todas las palabras juntas.

Atentamente,

Güeyitas V edición

www.casagrande.edu.ec

## Anexo H. Diploma agradecimiento



## Anexo I. Portada Revista Final





## CARTA DE AGRADECIMIENTO

**Querida Unidad Educativa Víctor Emilio Estrada Icaza,**

De parte de quienes conformamos Güeyitas, queremos agradecerte de todo corazón por creer en nosotros, por habernos brindado un espacio en tu aula y por abrirnos las puertas durante este tiempo que, aunque fue corto, significó compromiso y confianza.

Formar niños responsables, empáticos y, sobretodo, llenos de amor por los animales están entre los principales objetivos del proyecto Güeyitas, meta que hemos conseguido cumplir a lo largo de cada taller.

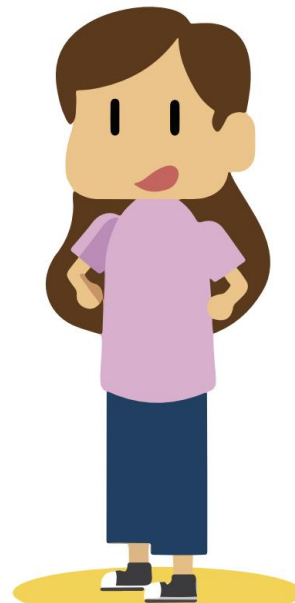
Nuevamente, agradecemos y resaltamos tu apoyo, así como la importancia de que otras instituciones se sumen, permitiendo que el proyecto deje más huellitas en los salones de todas las escuelas y en el corazón de los niños del Ecuador porque esta revista es una verdadera prueba de lo que grandes escuelas con pequeños héroes pueden lograr.



## ¡DEJA TU GÜEYITA 2019!

**Güeyitas** tiene como objetivo contribuir al cambio social a través de la educación, para mejorar el trato y convivencia responsable con animales de compañía, a través de la concienciación de niños de 7 a 10 años y sus adultos inmediatos. Esta quinta edición, **"Deja tu güeyita 2019"** decidió involucrar otros actores importantes como los gatos, las colonias felinas y las rescatistas.

El proyecto consiste en informar y educar a niños en sus entornos reales, por medio de un programa que integra actividades lúdicas, de concienciación, ejecución y comprensión, para lograr que los infantes y sus adultos inmediatos, conozcan cuidados básicos, acciones apropiadas de convivencia y desarrollen así empatía hacia los animales de compañía que a diario conviven con nosotros dentro de casa o en las calles, y de los cuales lamentablemente algunos se encuentran en situación de maltrato.



## Anexo L. Tips y recomendaciones de profesional

### VET. ALONSO VELOZ

Inició sus actividades hace 10 años como veterinario de la Fundación Amigos de los Animales. Un joven activista a favor de los derechos animales. Desde hace 8 años formalizó su sueño y emprendió **Animal Town**, manteniendo el perfil de trabajo en favor de los animales. En la actualidad el Dr. Veloz maneja costos diferenciados cuando se trata de atención y cirugías en favor de animales rescatados.

#### ¿Cómo cuidar a tu gatito?

Es importante saber que un gato, como cualquier otro animal de compañía, demanda la misma importancia en cuidados y cariño. El truco para ser un **dueño responsable** está en cumplir tres aspectos importantes:

- ★ Las vacunas y su periodo de refuerzo en felinos.
- ★ La alimentación balanceada para el gatito.
- ★ Síntomas o indicios a identificar para ir a un veterinario.

#### ¡Tiempo de vacunas!



A partir de las 7 semanas de vida, debemos poner en marcha las primeras vacunas de nuestros gatitos y, hasta que no sea haya vacunado, no debe salir al exterior ni interactuar con otros gatos para evitar posibles enfermedades. **Las vacunas para gatos son igual de importantes que los perros** y antes de vacunar a nuestro gatito, debemos recordar desparasitarlo alrededor del mes y medio.

Así, un dueño responsable llevaría el siguiente calendario de vacunas para sus gatitos:

**2 MESES:** Vacuna trivalente frente a la panleucopenia, el calicivirus y la rinotraqueitis.

**3 MESES:** Revacunación de la trivalente (segunda dosis).

**3 MESES Y MEDIO:** Revacunación de la leucemia (segunda dosis).

**4 MESES:** Vacuna contra la rabia.

La **vacuna trivalente** es la más importante ya que protege frente a tres enfermedades. Las otras vacunas para gatos se consideran optativas, aunque recomendables, según el criterio de tu veterinario y la zona en la que vivas, ya que pueden ser de riesgo u obligatorias.

#### ¡Hora de comer!

Los gatos tienen **necesidades nutricionales diferentes** a las del hombre o de los perros. Cada nutriente que se incorpora a la alimentación, es

decir, proteínas, grasas, hidratos de carbono, vitaminas y minerales, tiene una función específica y su carencia o exceso generan problemas de salud a largo plazo. La mejor forma de cuidar a tu amigo felino es darle la comida adecuada como galletas para gatos, las cuales traen todos los nutrientes necesarios y les encanta.

#### ¡Es momento de ir al veterinario!

Recuerda, **la salud y el bienestar de tu gato son lo más importante**, así que llévalo al veterinario al menos una vez al año y cuenta con su consejo en temas de prevención y tratamiento de posibles problemas. Te mostramos 5 pistas que pueden ayudarte a saber si tu gato está enfermo y, si es así, llévalo al veterinario para descartar cualquier enfermedad.

En las **vías urinarias**  
Orina con dificultad o en pequeñas

cantidades, ya no está cómodo con su bandeja de arena o maúlla cuando va a ella. También, puedes observar algo de sangre en su orina o si ya no le gusta que le rasques la barriga.

Posibles problemas con su **estómago**. Es un gato con acceso al exterior y se ha comido una rata, un ratón o algún insecto.

Posible problema en los **riñones**. Parece más pasivo de lo habitual, no le interesa la comida, orina y bebe más de lo normal. También suele afectar a gatos mayores de edad.

Signos de estar **estresado**. Su comportamiento ha cambiado, come más de lo habitual, se asea más que antes, su rutina se ha visto alterada, no le encuentras por ninguna parte o se orina donde no se corresponde.





## TALLER 1: EDUCACIÓN DE SUEÑOS

Si deseas tener un animal de compañía, pero todavía no sabes si estás preparado para cuidarlo, te recomendamos primero hacer este **gatito de peluche** y darle el mismo amor y cuidado que un felino de verdad necesitaría. **Busca la ayuda de un adulto** para conseguir los siguientes materiales:

- ★ Dos bolas de espumafoón, tamaño 8 y 6
- ★ Pañoelencia u otra tela que sea suavcecita
- ★ Ojos pequeños
- ★ Un botón negro
- ★ Silicona fría
- ★ Un palito chuzo
- ★ Chanillas negras



Este es un ejercicio sencillo, no toma más de 30 minutos y estará listo en 5 pasos. Esta actividad te ayudará a reforzar la creatividad, el trabajo en equipo y, lo más importante, la **responsabilidad**. De la misma manera, te ayudará a prepararte para cuidar a un gatito de verdad y darle todo el amor que necesita.



## ¿CÓMO HACER UN GATITO DE PELUCHE ?

**PASO 1:** Con ayuda de un adulto, pon silicona fría en las bolas de espumafoón y envuélvelas con la pañoelencia. Una vez lista las bolitas por separado, pídele a tu adulto que coja el palito chuzo y una las bolitas una encima de otra de manera que la más pequeña sea la cabeza y la más grande el cuerpo.

**PASO 2:** Una vez que hayamos terminado de unir las bolitas, coge la silicona fría y pega los ojos de manera que queden alineados. También deberás pegar el botón en el lugar de la nariz.

**PASO 3:** Con un adulto, corta una chanilla en tres partes. Repite este proceso con otra chanilla más. En total deberás tener seis partes pequeñas aproximadamente del porte de tu dedo meñique. Pega tres a cada lado del botón, los cuales simularán ser los bigotes del gatito.

**PASO 4:** Finalmente, coge una chanilla más y córtala por la mitad. Con ayuda de tu adulto, pégala en la parte posterior del cuerpo del gatito y ¡listo!

**PASO 5:** Si tienes cintas, lazos pequeños o cualquier otro tipo de apliques, puedes personalizar a tu gatito como desees.



## CRÓNICAS DE RESCATISTAS EN GUAYAQUIL



**Lorena Barreno** ha sido rescatista y amante de los animales toda su vida. Hace dos años empezó a dedicar todos sus esfuerzos, energías y dinero a tiempo completo a esta noble labor. Su trabajo, como el de cualquier otro rescatista, no ha sido fácil. Desde conseguir un hogar temporal hasta cubrir el costo de las medicinas representa un esfuerzo.

Entre palabras y risas, nos cuenta que lo que cambió su vida fue la llegada de un pequeño felino.



"Era una noche como cualquier otra y parecía que iba a ser normal. De pronto, un gatito se acercó a mi patio y yo solo le di de comer. La noche siguiente fue igual, el gatito apareció a la misma hora, muy puntual y desde ese día, **Manchas** se quedó a mi lado".

Lorena, quien ya tiene 8 gatos a cargo, comenta cómo las personas normalizan el abandono, el envenenamiento y el maltrato. "Para todos, el día puede empezar normal, como cualquier otro; trabajo, escuela, universidad. Pero no, lo que no debería ser normal es que, en el camino a tu trabajo, veas un perro en la calle que todos ignoran y maltratan. Mientras entras a tu universidad, no es normal ver a alguien poner comida envenada para los gatos

y definitivamente, no es normal que la gente pueda seguir con su vida ignorando la creciente problemática de abandono de mascotas".

Actualmente, ha formado con otras 50 personas, un grupo de rescatistas del norte, quienes colaboran con hogar temporal, medicinas, servicios veterinarios, donación de comida, etc. Sin embargo, como aclara Lorena, todavía queda mucho que hacer.

"No solo es trabajo de las autoridades porque ellas dejan su puesto una vez que acaba su periodo. El deber es de la sociedad porque Guayaquil fuera tan diferente con **más personas empáticas, más personas educadas y que no toleren el maltrato animal**".



Lucía Andrade, otra rescatista que colabora en el sector del sur de Guayaquil, también ha dedicado su vida a la labor de cuidar y ayudar animales en situación de abandono y, en este caso, se ha enfocado específicamente a los gatos.

"Ayudo a todos los animales, pero me concentro más en los gatitos porque no muchas personas los quieren y necesitan mucha ayuda. Cosas como buscarle un hogar definitivo a un perrito ya es una tarea difícil, con un gatito esto toma mucho más tiempo".

Sobre las necesidades y problemáticas nos cuenta que cada día son diferentes. "A veces repartan gatitos recién nacidos y hay que correr a conseguir una gata nodriza o comprar leche especial porque no se les puede dar leche de consumo humano". En otros casos, el problema es el dinero. "Debido a que es muy difícil conseguir un hogar temporal, pensamos en construir casas pequeñas con jaulas para los gatitos, pero también conseguir el dinero para la construcción es complicado".

Al igual que Lorena, Lucía cuenta con una basta experiencia en lo que respecta al cuidado y rescate de animales, y nos asegura que lo que debe quedar bien claro es "los municipios y el gobierno pueden sancionar, pero a veces se aprende más educando que sancionando".

La ciudadanía debe entender que atropellar o matar a un animal de la calle, un ser indefenso, no es

algo normal. Las personas que hacen esto son propensas a desarrollar conductas peligrosas y agresivas. Si prevenimos desde ya estos episodios, probablemente también disminuyan ciertos tipos de violencia en la sociedad, creando un lugar realmente civilizado".

Definitivamente, es una labor que resulta desgastante y todavía más complicada sin el apoyo de la ciudadanía y las autoridades pero, como establece Lucía, "el amor por los animales te impulsa a dar un poquito más, a aguantar un día más".



## TALLER 2: ACRÓSTICO GÜEYITAS

Para que el proceso sea más divertido y promueva la **convivencia responsable** deberás usar una palabra relacionada al **bienestar animal**, como por ejemplo gato, perro, cuidado, entre otros. A medida que vayas creciendo, puedes crear acrósticos con palabras más largas. Recuerda que, si no sabes que palabra poner o cómo escribirla, puedes preguntarle a un adulto.

Ahora, lo más importante es la inspiración! Así que coge muchos colores, marcadores, escharra y stickers, una hoja de papel grande, y la escribir se ha dicho!



Los acrósticos son una buena forma para enseñar a los niños a formar **poesía** desde palabras simples. En este caso, héroes como tú escribieron y decoraron hermosos acrósticos que buscaban reflejar **el amor, la responsabilidad y la convivencia responsable**.

Este es un ejercicio sencillo, no toma más de 30 minutos y estará listo para ser colgado en tu cuarto.

Te ayudará a reforzar la **creatividad** y plasmar el mensaje de **convivencia responsable**.



## Anexo P. Mini torneo y premiación

### JUGANDO CON GÜEYITAS

El proyecto Güeyitas se ha caracterizado por implementar el aprender haciendo, metodología utilizada también de la Universidad Casa Grande. Para nosotros, es importante tanto el conocimiento adquirido como la experiencia que el niño se lleve a casa. Por este motivo, decidimos utilizar productos ya existentes como los audíocuentos y, en especial, la aplicación Güeyitas.

Este juego disponible para Android y App Store, y que cuenta la historia de cómo nació Güeyitas y sus personajes principales, Max y Skippy, aplica recursos interactivos y dinámicos que permiten que el niño aprenda de manera diferente y en contextos diferentes. A través de este juego los niños emprenden acciones como el pensamiento lúdico,

la capacidad de resolver problemas y el aprendizaje rápido.

De esta forma, se abrió paso a mini torneo Güeyitas, en el cual al finalizar cada taller, un niño diferente jugaba en las tablets el app Güeyitas y buscaba terminar primero para

conseguir la mayor cantidad de puntos posibles para su equipo, el mismo que sería premiado al finalizar los talleres.

**Te mostramos fotos de lo que fue el día de premiación y el lunch compartido**





## MANIFIESTO POR EL BIENESTAR ANIMAL

**1.** Los **animales** no son inferiores a los humanos, son diferentes: son seres inteligentes, emotivos y complejos con sus propios intereses.

**2.** Necesitamos una **comunidad** más activa, más involucrada, más interesada y empática que esté dispuesta a cambiar la realidad en la que vivimos y dejar un mejor país para sus hijos, donde nadie, absolutamente nadie, tenga que sufrir maltrato o abandono.

**3.** Los animales no son cosas, no son máquinas y no están en la tierra para ser vendidos. Los animales de compañía son exactamente eso, nuestros **amigos** y, por lo tanto, hay que darles el respeto y amor que se merecen.

**4.** Es nuestra obligación denunciar el **maltrato animal**, porque así estamos impidiendo otros escenarios

de violencia en los que se puede ver involucrado cualquier persona, incluso, un familiar tuyo.

**5.** El maltrato animal es un comportamiento antisocial y agresivo y, por lo tanto, **NO ES NORMAL**. Estudios científicos muestran que existe un vínculo entre la **crueledad** contra los animales y la **violencia** entre humanos. Este mundo no vivirá en paz, las niñas y los niños no disfrutarán de una infancia segura, los seres humanos no tendremos una sociedad justa, mientras existan animales sufriendo. No podemos aspirar a vivir en una sociedad equitativa si no combatimos todas las formas de violencia, y todas las formas de discriminación.

Nos enseñaron que maltratar a un animal es tolerable, nos enseñaron que explotar un animal es necesario,

nos enseñaron que los animales no son libres y que, por tanto, no pueden ser oprimidos. Nada de esto es cierto y todavía lo podemos cambiar.

Queremos construir una **realidad diferente**, donde la bondad sea más valiosa que el dinero, donde la diversidad no sea un motivo de exclusión, donde podamos caminar por el espacio público libres de acoso, donde las niñas y niños no estén expuestas al abuso, y donde los humanos aprendamos a coexistir con los demás animales en un Planeta que no nos pertenece, que no es un recurso, sino nuestro hogar común.

No hay ustedes, no hay nosotras. No hay Yo, no hay Otro. Seamos la esperanza de cambiar el destino de los animales, el Planeta y la sociedad que habitamos.



## AGRADECIMIENTO A MARCAS COLABORADORAS



*Academia de Danzas  
"Ana María Abvarado"*

@yosiembro



## ESPECIALES AGRADECIMIENTOS A:

Kadya Menacé – Diseñadora de revistas  
Juan Valencia – Ilustrador de personajes



# ¡ GÜEYITAS 5TA EDICIÓN 2019 !



**Proyecto ejecutado por:**  
Valeria Velásquez  
Bryan Acuña  
Lissette Simball  
Antonella Almeida

**Guía de proyecto:**  
Anyelina Veloz

**Asesora de proyecto:**  
Ilona Vallarino

 gueyitas.ucg  
 gueyitas.ec  
www.gueyitas.com



PROYECTOS  
DE APLICACIÓN  
PROFESIONAL



Universidad  
Casa Grande

Anexo T. Versiones de logo final





Anexo U. Presupuesto

<b>Proyecto general del proyecto Güeyitas 2019 - V edición</b>			
<b>Razón/empresa</b>	<b>Canje</b>	<b>Ingreso</b>	<b>Gasto</b>
Fun Factory: 150 algodones de azúcar, 100 canguiles, 3 boards para pintar y una piscina de pelotas	\$300	\$300	\$300
Compañía Construcciones Velásquez	\$250	\$250	\$250
Animadora		\$5	\$5
Caras pintadas		\$30	\$30
Ilustrador personajes		\$50	\$50
Diseñadora revista		\$70	\$70
Fondo común		\$200	\$200
Emprendimientos		\$105	\$105
Antonella Almeida		\$250	\$250
Pauta Facebook		\$10	\$10
Taxis Rescatistas		\$10	\$10
Decoracion ev. final		\$4,50	\$4,50
Fondo común		\$100	\$100
Revistas Lissette Simball: Pago de 38 revistas		\$250	\$250
Refrigerios Tia: 350 refrigerios para los niños	\$250	\$250	\$250
Next Media	\$500	\$500	\$500
Academia de Danzas"Ana María Alvarado": Beca para vacacional y año lectivo de danza 2020	\$700	\$700	\$700
Revistas Bryan Acuña		\$400	\$400
Asevig Liderman: \$550 en efectivo para pago de impresión de revistas	\$550	\$550	\$550
Taxi para talleres		\$20	\$20
3 Resmas hojas A4		\$10,50	\$10,50
Sello Gueyitas		\$11,50	\$11,50
90 cartulinas A4		\$6,50	\$6,50
Fondo común		\$100	\$100
Jaulas trampa		\$160	\$160
<b>Subtotal sin canje</b>		<b>\$4343</b>	<b>\$4343</b>
<b>Total</b>	<b>\$2550</b>	<b>\$1793</b>	<b>\$4343</b>