



## **UNIVERSIDAD CASA GRANDE**

### **TÍTULO DEL PROYECTO**

Aplicación del interescalar de Educación Ambiental “Los Juegos del Cambio” para niños y docentes de 5to y 6to EGB en escuelas a nivel nacional.

### **EQUIPO INTERDISCIPLINARIO**

Anahí Anabelle Rodríguez Mora  
Anet Milena Cortaza Valencia  
Claudia Giuliana Avilés Guerra  
Gabriela Alejandra Ortiz Chacón  
Marcela Evelina Moncayo Luque  
Valeria Alejandra Soriano Recalde

### **GUÍA DEL PROYECTO**

MSc. María del Carmen Barniol G.

### **ASESORES**

Lic. Fil. Claudia Salem Barakat

Lic. Gianni Bravo

### **ASESORA EXTERNA**

MSc. Jimena Babra Gilbert

**GUAYAQUIL, ECUADOR**

Diciembre 2021

## **FACULTAD DE COMUNICACIÓN MÓNICA HERRERA**

### **TÍTULO DEL PROYECTO**

Aplicación del interescolar de Educación Ambiental “Los Juegos del Cambio” para niños y docentes de 5to y 6to EGB en escuelas a nivel nacional.

### **SUBTÍTULO**

Sistematización de la experiencia individual de la creación de contenido para aliados y producciones audiovisuales de Los Juegos del Cambio

**PARA OPTAR POR EL GRADO DE**  
Licenciatura en Comunicación Audiovisual y Multimedia

### **ELABORADO POR**

Gabriela Alejandra Ortiz Chacón

### **GUÍA DEL PROYECTO**

MSc. María del Carmen Barniol G.

### **ASESORES**

Lic. Fil. Claudia Salem Barakat

Lic. Gianni Bravo

### **ASESORA EXTERNA**

MSc. Jimena Babra Gilbert

**GUAYAQUIL, ECUADOR**

Diciembre 2021

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

Yo, GABRIELA ALEJANDRA ORTIZ CHACÓN, autora del trabajo de titulación APLICACIÓN DEL INTERESCOLAR DE EDUCACIÓN AMBIENTAL “LOS JUEGOS DEL CAMBIO” PARA NIÑOS Y DOCENTES DE 5TO Y 6TO EGB EN ESCUELAS A NIVEL NACIONAL, 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, exonero a la Universidad Casa Grande de reclamos o acciones legales.



---

**Gabriela Alejandra Ortiz Chacón**

**C.I. 0922847652**

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

Yo, GABRIELA ALEJANDRA ORTIZ CHACÓN, con calidad de autora del trabajo de titulación APLICACIÓN DEL INTERESCOLAR DE EDUCACIÓN AMBIENTAL “LOS JUEGOS DEL CAMBIO” PARA NIÑOS Y DOCENTES DE 5TO Y 6TO EGB EN ESCUELAS A NIVEL NACIONAL, de la modalidad Proyecto de Aplicación Profesional, 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.



---

**Gabriela Alejandra Ortiz Chacón**

**C.I. 0922847652**

## **Resumen**

El siguiente documento presenta el desarrollo del Proyecto de Aplicación Profesional YoSiembro ¡Ahora!, teniendo como objetivo principal el fortalecimiento de la educación ambiental a través de la creación de un interescolar nacional que educó de forma activa y didáctica a niños, niñas y docentes de 5to y 6to EGB pertenecientes a 92 instituciones educativas de todo el territorio ecuatoriano. En el siguiente documento se describe el proceso de generación de alianzas estratégicas y de difusión, creación de contenido pedagógico y audiovisual, logística para el desarrollo del interescolar de educación ambiental, elaborado con el único objetivo de promover la cultura ambiental en la comunidad educativa.

## **Abstract**

The following document presents the development of the Professional Application Project YoSiembro Ahora, with the main objective of strengthening environmental education through the creation of a national interschool that actively and didactically educates children and teachers of 5th and 6th EGB in schools throughout the Ecuadorian territory. For this third edition, we describe the process of generating strategic alliances and dissemination, creation of pedagogical and audiovisual content, logistics for the entire development of the environmental education interschool, developed with the sole objective of improving the scarce environmental awareness in the educational community.

## **Palabras claves**

Pandemia, Educación Ambiental, Educación Virtual, Aprendizaje Basado en Proyectos, Interescolar.

## **Consideraciones éticas**

Las consideraciones éticas que tuvimos a lo largo de este proyecto, durante la fase de investigación y ejecución fueron las siguientes:

Encuestas y entrevistas: Estas se realizaron a maestros y rectores. Se informó sobre el proyecto, su objetivo y que la información obtenida de ellos sería de uso exclusivo para fines académicos y que sus testimonios serían anónimos. Adicionalmente los participantes accedieron a que las sesiones vía zoom fueran grabadas de manera verbal al inicio de cada sesión. Los participantes tenían la opción de retirarse del proceso en cualquier momento si ellos así lo deseaban y que su información sería eliminada del registro.

Soporte técnico: Para el proceso de registro al interescolar se pidió información de carácter personal a docentes y alumnos, el equipo organizador desde la empatía, ofreció soporte técnico para resolver todas las dudas que los posibles participantes pudieran presentar durante todo Los Juegos del Cambio, este soporte fue brindado a través del correo electrónico de YoSiembro Ahora y chats vía WhatsApp.

Uso de imagen en redes sociales: Dentro del formulario de inscripción al interescolar, que se encontraba colgado en la página web oficial de Los Juegos del Cambio, al momento de que los participantes registraban a su equipo también otorgaban a YoSiembro Ahora autorización de uso de imagen de los niños y docentes para futuras comunicaciones en medios de difusión, siendo transparente en cada uno de nuestros procesos.

## Índice

<b>1. ANTECEDENTES Y CONTEXTO DE LA EXPERIENCIA</b>	<b>9</b>
1.1 Pandemia Covid-19	9
1.1.2 Efectos del Covid- 19 en el ambiente	9
1.1.3 Efectos del Covid- 19 en la educación	10
1.1.4 Efectos del Covid- 19 en la educación ecuatoriana	11
1.2 EDUCACIÓN AMBIENTAL	12
1.3 EDUCACIÓN AMBIENTAL EN ECUADOR	13
1.4 LA PROPUESTA Y SUS REFERENTES	17
<b>2. HIPÓTESIS DE MEJORA</b>	<b>19</b>
<b>3. RECONSTRUCCIÓN HISTÓRICA DE LA EXPERIENCIA</b>	<b>21</b>
3.1 PLANIFICACIÓN Y EJECUCIÓN LOGÍSTICA DE LOS JUEGOS DEL CAMBIO	22
3.1.1 Los Juegos del Cambio	22
3.2 LOGÍSTICA GENERAL	22
3.2.1 Componentes de los Juegos del Cambio	24
3.3 ALIANZAS ESTRATÉGICAS	25
3.3.1 Alianza con el Ministerio de Educación	25
3.3.2 Alianza con el Ministerio del Ambiente, Agua y Transición Ecológica	26
3.3.3 Alianza con Fundación Crisfe	26
3.3.4 Alianza con Eco-expertos	27
3.4 COMUNICACIÓN	27
3.4.1 ALIADOS DE DIFUSIÓN	27
3.4.2 Pilares de Comunicación	28
3.5 LÍNEA GRÁFICA	28
3.6 PÁGINA WEB	29
3.7 PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL	29
3.3.8 AUSPICIANTES	30
3.3.9 EVENTO DE CLAUSURA	30
<b>4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN CRÍTICA DE LA EXPERIENCIA</b>	<b>30</b>
4.1 PLANIFICACIÓN Y LOGÍSTICA DE CREACIÓN DE LOS JUEGOS DEL CAMBIO	31
4.2 DESARROLLO DE LOS JUEGOS DEL CAMBIO	31
4.3 ALIANZA CON MARCAS AUSPICIANTES Y MEDIOS DE DIFUSIÓN PARA LOS JUEGOS DEL CAMBIO	31
4.4 CREACIÓN DE CONTENIDO PARA ALIADOS Y PRODUCCIONES DE LOS JUEGOS DEL CAMBIO	32
4.5 PREPARACIÓN DE COMUNICACIÓN Y DOCUMENTOS PREVIO AL LANZAMIENTO DE LOS JUEGOS DEL CAMBIO.	32
4.6 DISEÑO Y COMUNICACIÓN PRE Y POST LANZAMIENTOS JUEGOS DEL CAMBIO.	32

<b>5. EVALUACIÓN INDIVIDUAL DE COMPONENTES Y ACTIVIDADES</b>	<b>32</b>
5.1 PLANIFICACIÓN Y LOGÍSTICA DE CREACIÓN DE LOS JUEGOS DEL CAMBIO	33
5.2 DESARROLLO DE LOS JUEGOS DEL CAMBIO	42
5.3 ALIANZA CON MARCAS AUSPICIANTES Y MEDIOS DE DIFUSIÓN PARA LOS JUEGOS DEL CAMBIO	49
5.3 CREACIÓN DE CONTENIDO PARA ALIADOS Y PRODUCCIONES DE LOS JUEGOS DEL CAMBIO	52
5.4 PREPARACIÓN DE COMUNICACIÓN Y DOCUMENTOS PREVIO AL LANZAMIENTO DE LOS JUEGOS DEL CAMBIO.	56
5.6 COMUNICACIÓN VISUAL PRE Y POST LANZAMIENTOS JUEGOS DEL CAMBIO.	64
<b>6. RESULTADOS DEL PROYECTO</b>	<b>70</b>
6.1 Estructura del Marco Lógico.	70
<b>7. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	<b>93</b>
<b>8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	<b>96</b>
<b>9. ANEXOS</b>	<b>100</b>
9.1 ÁRBOL DE PROBLEMAS	100
9.2 MARCO LÓGICO	100
9.3 FOTOGRAFÍAS	101



## **1. Antecedentes y contexto de la experiencia**

### **1.1 Pandemia Covid-19**

El 11 de marzo de 2020 el mundo entero se encontró frente a una crisis sin precedentes cuando la Organización Mundial de la Salud declaró oficialmente la pandemia de Covid- 19. El coronavirus ha provocado un profundo impacto en los distintos ámbitos de la vida diaria y ha costado la vida de millones de personas (Willige, 2021). En el transcurso del último año se ha podido observar las distintas medidas tomadas por los gobiernos y organizaciones internacionales para combatir la pandemia y limitar los efectos negativos que ha traído consigo.

#### **1.1.2 Efectos del Covid- 19 en el ambiente**

En el primer año de la pandemia se pudo observar como las medidas tomadas para controlar la propagación del virus tuvieron efectos positivos sobre el ambiente. Según Rume (2020) la restricción de movimiento y la desaceleración de actividades sociales y económicas ayudó a mejorar la calidad del aire y agua en muchas ciudades alrededor del mundo. Es por esto que, el Covid-19 se convirtió en una gran oportunidad para que la Tierra respirara cuando el mundo entero entró a cuarentena y distintas actividades sociales, económicas, industriales y de urbanización se detuvieron repentinamente lo que permitió una disminución de la emisión de CO<sub>2</sub> en un -17% para el 7 de abril de 2020, respecto al nivel medio de emisión en 2019. Previo a esto, la emisión de CO<sub>2</sub> se encontraba incrementando en un 1% anual desde la década anterior (Quere et al., 2020). En cuanto a la calidad del agua, se pudo

observar una reducción en la carga de contaminación y el alcance de niveles significativos de pureza debido a la ausencia de contaminación ambiental y la disminución de residuos sólidos que contaminan el agua y suelos (Rume, 2020).

No obstante, es importante señalar que los resultados generados por la cuarentena no son a largo plazo y con el retorno de las actividades sociales y económicas a nivel mundial los efectos positivos sobre el ambiente están desapareciendo. Esto se puede ver reflejado en el Informe del Grupo Intergubernamental de Expertos sobre el Cambio Climático de las Naciones Unidas (2021) donde se revelan datos alarmantes sobre la situación del planeta Tierra. El acelerado aumento de la temperatura refleja la posibilidad de sobrepasar el nivel de calentamiento global de 1,5 °C en las próximas décadas y limitarlo a 1,5 °C o 2 °C será un objetivo inalcanzable. Esto se debe a que los seres humanos han calentado el planeta 1,1 °C desde el siglo XIX por la quema de carbón, petróleo y gas para la obtención de energía. Este incremento de temperatura es inquietante ya que si acciones no son tomadas se podría llegar a un incremento de 4,4°C para el final de este siglo, temperatura que no se registra desde hace tres millones de años. El calentamiento global de 1,5 °C supone olas de calor, estaciones cálidas más largas y estaciones frías más cortas e inclusive episodios de calor extremo que alcanzarán con mayor frecuencia los umbrales de tolerancia crítica para la agricultura y la salud de las personas y animales.

### **1.1.3 Efectos del Covid- 19 en la educación**

A pesar de los efectos positivos que tuvo la pandemia sobre el ambiente, la educación ha sido uno de los ámbitos más afectados a nivel mundial. Según datos del Banco Mundial (2021) el Covid- 19 ha creado la peor crisis para la educación y el aprendizaje en los últimos cien años, para abril de 2020 el 94% de estudiantes a nivel mundial dejaron de asistir presencialmente a las escuelas y empezaron a estudiar desde casa en un contexto de incertidumbre que ha agravado las disparidades existentes en nutrición, salud y estimulación.

La educación a nivel de América Latina y el Caribe está enfrentando su mayor crisis vista en la región. A febrero de 2021, alrededor de 120 millones de niños ya habían perdido o estaban en riesgo de perder un año académico completo de educación debido a las medidas para contener la pandemia.

Este impacto se suma a la crisis de aprendizaje ya presente en América Latina y el Caribe, la pobreza de aprendizaje, definida como el porcentaje de niños de 10 años que no pueden leer, alcanzaba ya un 51% en la región. La pandemia empeora esta situación y es posible que el 15% de los estudiantes nunca regresen a las escuelas (Saavedra & Di Gropello, 2021).

#### **1.1.4 Efectos del Covid- 19 en la educación ecuatoriana**

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) (2021) ha expuesto que en Ecuador el cierre de instituciones educativas ha afectado aproximadamente a 4.4 millones de estudiantes y según estimaciones alrededor de 90.000 estudiantes se encuentran fuera del sistema educativo, exponiéndose a riesgos como trabajo infantil, mendicidad, explotación sexual y reclutamiento forzado en actividades ilícitas. La Encuesta sobre la situación actual de las niñas, niños y adolescentes en su actual proceso educativo realizado por UNICEF (2020) expone que el 78% de estudiantes matriculados en instituciones públicas pueden acceder en alguna forma a internet, sin embargo, dicha conectividad es deficiente y solo 2 de cada 10 estudiantes cuentan con equipos para su uso personal.

A septiembre de 2021, 1.301 instituciones educativas del país tienen autorización para hacer uso progresivo de sus instalaciones para el retorno voluntario semipresencial (Ministerio de Educación del Ecuador, 2021). Antecediendo lo expuesto previamente sobre los efectos negativos de la pandemia en la educación ecuatoriana, el 26 de agosto de 2021 el Ministerio de Educación presentó el Plan Nacional “Aprender a Tiempo” que busca disminuir las brechas educativas existentes en los estudiantes a través de apoyo en nivelación y

recuperación de aprendizajes. La Ministra de Educación, Magister María Brown (2021) señaló que el plan contempla medidas para los estudiantes que presentan un nivel bajo de aprendizaje bajo 5 ejes transversales: Lectura y Escritura, Prevención a la Exclusión y Retención Escolar, Metodología de Recuperando Aprendizajes e Insignia Aprender a Tiempo. Dentro del plan se puede observar que la educación ambiental, tema principal de este proyecto, no ha sido considerada.

## **1.2 Educación Ambiental**

La expresión “educación ambiental” fue utilizada por primera vez en la Conferencia Internacional sobre el Medio Ambiente que tuvo lugar en Estocolmo en 1972. Esta conferencia se centró en dirigir la atención internacional a temas de medio ambiente relacionados directamente con la degradación y la contaminación transfronteriza (Naciones Unidas, s.f). Posteriormente, en 1977 la Organización de las Naciones Unidas para la Cultura, las Ciencias y la Educación (UNESCO) y el Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente convocaron la I Conferencia Internacional sobre Educación Ambiental donde se dio la siguiente declaración:

... Se logra un acuerdo de incorporar la educación ambiental en los planes políticos de todas las naciones, en donde prevalezca una pedagogía de acción y para la acción basada en la preparación del individuo que permita comprender mejor los principales problemas del mundo contemporáneo, proporcionándole conocimientos técnicos y las cualidades necesarias para desempeñar una función productiva con miras a mejorar la vida y proteger el medio ambiente, prestando la debida atención a los valores éticos.(p. 1)

Fue en el Congreso Internacional sobre Educación y Formación Ambiental convocado por la UNESCO y el PNUMA en Moscú en 1987 donde se define a la educación ambiental como:

... Un proceso permanente en la que los individuos y la colectividad toman conciencia de su medio y adquieren los conocimientos, los valores, las competencias, la experiencia y la voluntad capaces de hacerlos actuar, individual y colectivamente, para resolver los problemas actuales y futuros del medio ambiente, ella pretende lograr ampliar la cultura del medio donde vive el hombre, favoreciendo un cambio de relaciones con el medio a partir de una sociedad caracterizada por la primacía del mercado en los mecanismos económicos, por la sumisión funcional de la ciencia y la tecnología, y la explotación masiva de los recursos y la producción de contaminantes. (Zabala & García, 2008)

Según la Carta de Belgrado (1975) la educación ambiental tiene como objetivos ayudar a las personas y los grupos sociales a que adquieran mayor sensibilidad y conciencia del medio ambiente, ayuda a las personas y a los grupos sociales a adquirir una comprensión básica del medio ambiente en su totalidad y a adquirir valores sociales y un profundo interés por el medio ambiente, que los impulse a la participación en su protección y mejoramiento.

### **1.3 Educación Ambiental en Ecuador**

El 26 de julio de 2016, Ecuador suscribió el Acuerdo de París bajo la Convención Marco de las Naciones Unidas sobre Cambio Climático. Según el Ministerio del Ambiente, Agua y Transición Ecológica (2016) la firma de este acuerdo representa un compromiso en buscar un mundo con energía limpia desde la implementación de estrategias que reduzcan las emisiones globales de gases de efecto invernadero. El Acuerdo de París vincula a 196 países que se comprometieron a combatir el cambio climático e intensificar acciones necesarias para

un futuro sostenible con emisiones de carbono bajas. Sostiene tres objetivos principales: mantener el aumento de temperatura media mundial muy debajo de 2°C sobre los niveles preindustriales, reforzar la capacidad de las sociedades (FAO, s.f).

La educación ambiental en Ecuador se institucionaliza formalmente mediante el Acuerdo Ministerial Nro. MINEDUC-MINEDUC-2018-00011-1 el 25 de enero de 2018 con el Programa de Educación Ambiental “Tierra de Todos” (TiNi), dirigido a niñas, niños y jóvenes de las instituciones educativas del Sistema Nacional de Educación con el objetivo de promover y fortalecer la cultura y conciencia ambiental en la comunidad educativa mediante la integración y la transversalización del enfoque ambiental basado en valores, orientación ética, sentido altruista e innovación.

El Programa TiNi se ejecuta alrededor de los siguientes tres ejes de acción:

- Implementación de metodologías pedagógicas innovadoras de educación ambiental con enfoque afectivo, lúdico, práctico, intercultural, holístico e interdisciplinario.
- Fortalecimiento del Currículo Nacional con enfoque ambiental
- Implementación de buenas prácticas ambientales en el Sistema Educativo Nacional.

Este programa responde a los compromisos que tiene el país con el cuidado del medio ambiente en sus distintos instrumentos legales y a los compromisos internacionales que ha ratificado. En primera instancia, la Constitución del Ecuador (2008) en su Art. 83 numeral 6 se prescribe a “respetar los derechos de la naturaleza, preservar un ambiente sano y utilizar los recursos naturales de modo racional, sustentable y sostenible” (p.47). De igual forma, en la Constitución del Ecuador (2008) el Art. 27 establece que “la educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural” (p. 26). Del mismo modo, el Art. 14 de la Constitución del Ecuador (2008) expone que “se reconoce el derecho de la población a vivir en un ambiente sano y

ecológicamente equilibrado, que garantice la sostenibilidad y el buen vivir, sumak kawsay” (p. 23). La educación ambiental juega un papel importante en la defensa de la naturaleza y permite al país cumplir sus compromisos internacionales. En la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible de la Organización de las Naciones Unidas en el objetivo 4, meta 4.7 se establece “De aquí a 2030, asegurar que todos los alumnos adquieran los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para promover el desarrollo sostenible, entre otras cosas mediante la educación” (p.29).

La implementación de este programa se dio sobre el Plan Curricular Anual existente en las instituciones educativas destinando dentro del horario general una hora para proyectos, campañas y/o actividades ambientales. Además, tres recursos pedagógicos fueron entregados a varias instituciones educativas para ayudar su consolidación, entre estos se encontraban una guía introductoria a la metodología TiNi y dos cuentos adaptados al contexto ecuatoriano para la concientización.

Es importante mencionar que las instituciones educativas tienen la posibilidad de optar voluntariamente por la aplicación de la metodología TiNi considerando su misión y visión institucional o por otro Programa de Educación Ambiental (PEA) que se adapte a las necesidades de su institución educativa.

El 4 de septiembre de 2018, el Ministerio de Educación presentó la Memoria de Sostenibilidad del Programa de Educación Ambiental “Tierra de Todos”. Este documento recoge los logros alcanzados y su impacto en la comunidad educativa durante el primer año de gestión. Los resultados expusieron que 10.021 instituciones, es decir el 61% de instituciones educativas a nivel nacional se encuentran empleando la metodología TiNi con 161.623 docentes capacitados y 2'642.175 estudiantes involucrados destinando 1'023.354 m<sup>2</sup> de áreas de espacio TiNi. En el mismo se menciona que para la implementación de esta metodología se realizaron jornadas de capacitación en siete talleres realizados en siete zonas

del país con la participación de delegados de los distritos educativos, coordinaciones zonales de Educación y docentes de instituciones educativas. Otra acción emprendida por el Ministerio de Educación fue la entrega de 60 kits TiNi que contenían dos peluches de los personajes principales y un set de cuentos a 60 instituciones educativas en las provincias de: Manabí, Santa Elena, Tungurahua y Pichincha. La Memoria de Sostenibilidad Programa de Educación Ambiental “Tierra de Todos” (2018) concluye expresando que:

... En su primer año de trabajo “Tierra de Todos” ha logrado un impacto positivo en la forma de educar a los niños y jóvenes de todo el país con un enfoque innovador, positivo y propositivo, que orienta e inspira a la comunidad educativa a aportar en el fortalecimiento de la cultura y conciencia ambiental, de acuerdo con sus particularidades y entornos territoriales. (p.7)

La Memoria de Sostenibilidad del Programa de Educación Ambiental “Tierra de Todos” de 2018 fue el último documento publicado por el Ministerio de Educación que permite observar el estado de la educación ambiental en el país. Al momento no se registra una Memoria de Sostenibilidad que exponga los resultados del Programa TiNi en el 2019. Por consiguiente y teniendo en cuenta el contexto de pandemia, en estos momentos no se puede conocer la realidad de la educación ambiental en Ecuador. Es por esto que, para fines del trabajo se procedió a realizar entrevistas vía Zoom a profesores y rectores de distintas instituciones educativas a nivel nacional para conocer el estado de la aplicación de los PEA en sus escuelas. Adicionalmente se les consultó sobre las medidas y pautas recibidas por el Ministerio de Educación para aplicarlos desde la virtualidad. También se procedió a realizar entrevistas con colaboradores del Ministerio de Educación y Ministerio de Ambiente, Agua y Transición Ecológica para conocer desde su institución la situación de los PEA en la



pandemia y su gestión. A grandes rasgos las conclusiones obtenidas muestran que la educación ambiental ha sido descuidada en la pandemia.

#### **1.4 La propuesta y sus referentes**

Partiendo de que el proceso a la virtualidad causó que la educación ambiental en el país se viera descuidada y que la crisis ambiental del planeta Tierra necesita un cambio, la Tercera Edición de YoSiembro ¡Ahora! crea el primer interescolar de educación ambiental con convocatoria a nivel nacional, basado en metodología de aprendizaje activo basado en proyectos y de aprendizaje 100% digital “Los Juegos del Cambio” tendrá una duración de 30 días donde equipos de 4 estudiantes de 5to y/o 6to EGB y 1 tutor participarán en Eco-retos, Eco-trivias y diseñarán un gran Eco- proyecto para resolver una problemática de la vida real en 1 de las siguientes categorías: Agua, Tierra, Aire o Fuego. Cada una de estas categorías contará con un un Eco- Experto, que a su vez se desempeña como líder de una organización ambiental. Claudia Salem Yo Siembro representa a la Categoría Tierra, Daniela Hill de Amiguitos del Océano representa la Categoría Agua, Tatiana Salas de Manos al ambiente representa a la Categoría Fuego y Juan de Dios Morales de The Wild GYE Initiative representa a la Categoría Aire

Para la realización de Los Juegos del Cambio se ha procedido a investigar proyectos nacionales e internacionales similares. La Huella Ambiental Comunal fue una competencia realizada en la ciudad de Buenos Aires, Argentina organizada por la Agencia de Protección Ambiental donde expusieron más de 400 estudiantes quienes trabajaron en proyectos sobre residuos sólidos urbanos, la huerta urbana, las terrazas verdes y la huella alimentaria. Otro proyecto de origen argentino que busca brindar educación ambiental son las Olimpiadas Ambientales Acumar, donde se impulsó la creación de proyectos ambientales innovadores y creativos que poseen un impacto concreto y que contribuyan a concientizar en la necesidad de

mejorar la calidad de vida, cuidar el ambiente y pensar en un futuro más sustentable (Acumar, s.f).

En los referentes locales se encontró que en el año de la pandemia se logró realizar el Global Game Jam 2020, que a pesar de tener un origen extranjero se realizó la versión local en la ciudad de Quito. Se trató de una hackathon centrada en el desarrollo de videojuegos donde se impulsaron propuestas para que jóvenes y adolescentes puedan medir sus conocimientos y habilidades de consumo sustentable. En el 2016, la Defensoría del Pueblo organizó una competencia llamada Defensores del Ambiente que tuvo como principal objetivo incentivar e incorporar buenas prácticas direccionadas al consumo responsable de agua, electricidad y recolección de residuos sólidos. Este evento tuvo la participación de estudiantes, docentes y personal administrativo de 16 instituciones educativas del Distrito Metropolitano de Quito (Defensoría del Pueblo, 2016).

Los estudiantes escogidos para participar en el interescolar pertenecen a 5to y/o 6to EGB y tienen entre 9 y 11 años. Esta edad fue escogida gracias a lo expuesto en el estudio Competencias digitales y tratamientos de información desde la mirada infantil (2016) que expone que el introducir las tecnologías de la información y comunicación (TIC), dado a que el interescolar es 100% virtual, en niños de 5to y 6to grado aumenta el desarrollo de competencias y trabajo de equipo donde pueden obtener evaluar, almacenar, producir e intercambiar información que beneficia sus aprendizajes. Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (s.f) las TIC complementan, enriquecen y transforman la educación por su cualidad de facilitar el acceso universal a la educación, reducen las diferencias en el aprendizaje, apoyan el desarrollo de los docentes y mejoran la calidad y pertinencia del aprendizaje.

Se tomó en cuenta que trabajar con este rango de edad permite una independencia de sus padres y trabajo autónomo con su equipo ya que cuentan con habilidades de aprendizaje

desarrolladas. Este rango de edad también fue escogido por los beneficios que tiene la educación ambiental en niños de 5to y 6to EGB. Según Toth (s.f) la educación ambiental anima a los estudiantes a investigar el cómo y por qué suceden las cosas y tomar sus propias decisiones sobre problemas ambientales complejos, desarrollando habilidades de pensamiento crítico y creativo. Asimismo la educación ambiental promueve el aprendizaje activo, la ciudadanía y el liderazgo estudiantil empoderando a los niños a que compartan su voz y marquen una diferencia en su escuela y en sus comunidades.

En Los Juegos del Cambio los tutores recibirán una capacitación de la metodología de aprendizaje activo basado en proyectos por parte de la Fundación Crisfe. Esta metodología permite a los estudiantes adquirir conocimientos y competencias claves mediante la elaboración de proyectos que dan respuesta a problemas de la vida real. Dentro de esta metodología el papel del estudiante no se limita a la escucha activa sino se espera que participe en los procesos de reconocimientos de problemas, priorización, recogida de información, interpretación de datos para que puedan plantear conclusiones y soluciones de problemas. El papel del docente en esta metodología se basa en crear una situación de aprendizaje que permita que los estudiantes puedan desarrollar el proyecto buscando materiales y fuentes de información (Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado, s.f)

## **2. Hipótesis de mejora**

El propósito principal del Proyecto de Aplicación Profesional (PAP) Yo Siembro Ahora en su tercera edición es desarrollar la cultura ambiental y hábitos sostenibles en los niños/ as de 5to, 6to EGB y sus respectivos docentes. La pandemia ocasionó que la educación se transformará a la virtualidad y en el proceso se descuidó la implementación de programas de educación ambiental en las escuelas, apagando la conciencia ambiental de cientos de niños y profesores ecuatorianos. Como finalidad del proyecto, se busca contribuir a que las futuras

generaciones se conecten con el medio ambiente y desarrollen conciencia ambiental para evitar que el planeta tierra se convierta en un lugar inseguro e inhabitable. En el marco lógico se establecen dos componentes, los cuales serán de apoyo para poder cumplir con la finalidad y el propósito de este proyecto.

Como primer componente, se busca brindar las herramientas y material digital de educación ambiental a los docentes participantes de Los Juegos del Cambio. Las actividades que acompañan este primer componente son el contacto a los Eco-Expertos y Fundación Crisfe para coordinar las capacitaciones de las dos semanas previas a los Juegos del Cambio, los cuales serían exclusivamente para docentes inscritos y quedarían para la prosperidad de su enseñanza; elaborar contenido, cronograma y pautas a tratar en los Webinar y las capacitaciones; socializar con los docentes inscritos la invitación a las charlas; verificar el número de inscritos para los webinars de Eco-Expertos y la capacitación de Crisfe y finalmente, el envío de la encuesta de satisfacción y registro de asistencia a los equipos, en el momento de la charla.

Finalmente, el segundo componente se dirige a la realización de actividades prácticas que fomentan la cultura ambiental en Los Juegos del Cambio. La meta de este componente era despertar la conciencia ambiental y transformar los hábitos diarios de los participantes por unos más sostenibles a través de las enseñanzas aprendidas en las actividades didácticas del interescolar. Las actividades que forman a este segundo componente son contactar a los Eco-Expertos de cada categoría para trabajar conjunto en los Eco-Retos y Eco-Trivias; luego de debe socializar con los Eco-Expertos las herramientas digitales disponibles para la realización de los Eco-Retos y Eco-Trivias que sean de sencillo uso para niños y docentes, pero que al mismo tiempo permitan brindar los conocimientos necesarios; después se elabora el cronograma de Eco-Retos, y Eco-Trivias para los Juegos del Cambio donde los equipos comprenden los pedidos y tiempos de entrega de cada uno; seguimos con el seguimiento de la correcta realización de los Eco-Retos y Eco-Trivias y por último, revisar cada Eco-Reto y

Eco-Trivia para obtener los resultados necesarios que nos ayudarán a comprender los errores y aciertos que estas actividades tuvieron durante la competencia.

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

Para poder dar inicio a este proyecto se procedió a investigar el contexto actual de la situación de la educación ambiental en el país durante la pandemia de Covid-19, donde se descubrió que existe un descuido en la aplicación del programa de educación ambiental en las instituciones educativas. La investigación realizada consistió en encuestas a 20 representantes de niños y niñas de 5to y/o 6to año EGB y 10 entrevistas a docentes y rectores de diferentes instituciones educativas a nivel nacional; y colaboradores del Ministerio de Educación y Ministerio de Ambiente. A partir de esta investigación, se pudo determinar que las instituciones educativas a nivel nacional no se encontraban aplicando el programa de educación ambiental y que se habían priorizado otras materias durante la pandemia. Adicionalmente fue claro que existen limitadas competencias digitales y didácticas por parte del cuerpo docente para aplicar Programas de Educación Ambiental de forma virtual. Consecuentemente, esto ocurre porque los docentes no cuentan con herramientas necesarias para dictar educación ambiental de forma virtual y por ende desconocen el manejo de las mismas.

Con la finalidad de contribuir a que las futuras generaciones se conecten con el medio ambiente y desarrollen conciencia ambiental para evitar que el Planeta Tierra se convierta en un lugar inseguro e inhabitable; y con el propósito de desarrollar cultura ambiental y hábitos sostenibles en niños/as de quinto y sexto EGB y sus respectivos docentes, el equipo de YoSiembro Ahora Tercera Edición decidió crear Los Juegos del Cambio. Los Juegos del Cambio es el primer interescolar de educación ambiental con metodología de aprendizaje activo, interdisciplinario y basado en proyectos con una aplicación 100% virtual.

Para que se pueda cumplir el objetivo, el equipo de YoSiembro Ahora tuvo que planificar y ejecutar la logística de Los Juegos del Cambio, establecer alianzas estratégicas, preparar la documentación necesaria para el interescolar de educación ambiental, realizar estrategias de difusión y comunicación y acercamientos con marcas interesadas en ser parte del interescolar.

### **3.1 Planificación y Ejecución logística de Los Juegos del Cambio**

#### **3.1.1 Los Juegos del Cambio**

El lunes 30 de agosto se realizó el lanzamiento oficial de Los Juegos del Cambio. El evento fue totalmente virtual y contó con la presencia de los aliados estratégicos previamente mencionados. Al finalizar este encuentro se anunció que los registros para formar parte de Los Juegos del Cambio estaban oficialmente abiertos, éstas se realizaron desde el sitio web [www.yosiembro.org](http://www.yosiembro.org) en donde los representantes de todas las Instituciones Educativas a nivel nacional podrán inscribir a sus equipos conformados por 4 estudiantes pertenecientes a 5to y 6to año de EGB con un tutor

Por otra parte, el lunes 4 de octubre se dio inicio a Los Juegos del Cambio. Durante todo el mes de octubre los equipos participarán en Eco-retos, Eco-trivias y un gran Eco-proyecto que buscan crear un verdadero cambio en la educación ambiental en el Ecuador. Es de suma importancia inculcar esta cultura ambiental, para en el futuro, ellos con sus actos sostenibles, sean el cambio que el mundo y empiecen a concientizar hacia una mejor cultura ambiental.

### **3.2 Logística General**

Para poder dar inicio a los Juegos del Cambio previamente se tuvieron que hacer diversas gestiones y alianzas significativas. Se consiguió el aval del Ministerio de Educación, así como el del Ambiente, Agua y Transición Ecológica y de la Universidad Casa Grande. Se crearon alianzas estratégicas Fundación CRISFE y cuatro fundaciones ambientales: Amiguitos del Océano, Wild Guayaquil Initiative, YoSiembro y Manos al Ambiente. A su vez se consiguió el auspicio de Almacenes Tía, El Universo, Guayaquil Tennis Club, Seginus, La Universal, Computron, Almacenes Boyacá, Kuna Pops, La Aguja Mágica, Guayaquil Tennis Club y DOT Studio.

El 4 de octubre se dio inicio a los Juegos del Cambio y se envió los documentos con información a los distintos tutores de los equipos inscritos. Aquí se les adjuntó las bases generales, las reglas de comportamiento, el glosario de componentes de los Juegos del Cambio y cronograma de las actividades con día y hora de ejecución. Con la finalidad de llegar al mayor número de estudiantes independientemente del lugar de residencia el equipo de YoSiembro decidió que la aplicación del mismo sea 100% virtual, por lo tanto, la convocatoria se pudo realizar a nivel nacional.

Los requisitos para participar era que el equipo cuente con un dispositivo electrónico con conexión a internet, correo electrónico, cuenta de Instagram, y Tik Tok (una por equipo). También dentro de los lineamientos generales se explicaron que las inscripciones eran totalmente virtuales a través de la página de YoSiembro Ahora y 100% voluntarias. Entre lo permitido estaba que se podrían inscribir más de un equipo por institución educativa pero los equipos deberán estar conformados por cuatro alumnos y un tutor. Otro punto clave fue que el encargado de inscribir al equipo debía ser el rector de la institución educativa y que para inscribirse ya deberían seleccionar la categoría para trabajar en su Eco-proyecto.

El equipo de YoSiembro Ahora decidió que el interescolar tendría una duración de 30 días y que cada semana se dedica a una categoría que represente a los cuatro elementos de la

naturaleza: Agua, Fuego, Tierra, Aire. Estas categorías estarán lideradas por los cuatro Eco-expertos con amplia experiencia en problemáticas ambientales relacionadas a los cuatro elementos.

### **3.2.1 Componentes de los Juegos del Cambio**

Eco-trivias consisten en preguntas sobre el contenido de educación ambiental que se compartirá en redes sociales e invernadero de información. Estas Eco-trivias se realizan de manera sincrónica todos los días miércoles y cada equipo elige un representante para participar y ser representados. Las Eco-trivias son realizadas en la plataforma Quizziz, que permite obtener los ganadores de manera inmediata y presentarlos en vivo.

Eco-retos son desafíos y/o actividades didácticas que fomenten la conciencia ambiental y el cuidado con el medio ambiente. Se realizan de manera asincrónica con plazo de 1 semana dónde el grupo lo envía por correo electrónico o lo publica por redes sociales de acuerdo a la consignada dada. Los Eco-retos son revisados por el equipo de YoSiembro Ahora mediante una rúbrica de calificación que es socializada con los equipos participantes cuando reciben las indicaciones. Los ganadores de los Eco-retos son anunciados todos los domingos a las 19:00 pm por medio de la cuenta de Instagram de @Yosiembroahora.

Eco-proyecto es un proyecto sostenible desarrollado por el equipo que debe responder a una problemática de las cuatro categorías: Agua, Tierra, Aire o Fuego. El Eco-proyecto se realiza durante los 30 días que duran los Juegos del Cambio. Todos los equipos seguirán el formato Model Canvas para realizar el Eco-proyecto y presentarán su producto mínimo viable a través de un vídeo de máximo 5 minutos. Las propuestas serán calificadas por un jurado integrado por profesionales relacionados al campo del cuidado del medio ambiente y sostenibilidad.

En cuanto a las capacitaciones y webinars estas se realizaron dos semanas previo al lunes 4 de octubre con el fin de dar herramientas que van a ser utilizadas dentro de los Juegos



del Cambio a lo largo del mes de Octubre y que a su vez podrán ser utilizadas como herramientas de educación ambiental para que los profesores puedan aplicar el programa de educación ambiental.

La primera semana los tutores recibieron una capacitación por parte de Fundación Crisf donde se trabajó la metodología de Aprendizaje Activo en Proyectos, Model Canvas y Desing Thinking. Posterior a las capacitaciones los tutores recibieron a sus correos electrónicos la documentación necesaria para el desarrollo de sus Eco-proyectos que incluye: Manual guía, rúbrica de calificación y el lienzo canvas. De la misma forma la siguiente semana se dieron webinars sobre las 4 problemáticas a tratar dentro de los elementos Agua, Tierra, Aire y Fuego. Estos temas fueron tratados por los Eco expertos que a su vez son los líderes de las categorías.

### **3.3 Alianzas Estratégicas**

#### **3.3.1 Alianza con el Ministerio de Educación**

Para poder realizar una convocatoria a nivel nacional, el equipo de YoSiembro Ahora realizó un acercamiento con el Ministerio de Educación donde se les presentó la propuesta de Los Juegos del Cambio y se recibió la aprobación de su apoyo a través de un Informe de Viabilidad. Posteriormente se establecieron distintas reuniones de trabajo para establecer estrategias de socialización y se generaron las Bases del Concurso de Los Juegos del Cambio para su posterior revisión y aprobación. El Ministerio de Educación socializó las Bases de Concurso de Los Juegos del Cambio a todas las instituciones educativas a nivel nacional mediante el envío de un Quipux a las Coordinaciones Zonales y Distritales lo que permitió que todas las instituciones educativas del país conocieran sobre Los Juegos del Cambio. Dentro de la Alianza con el Ministerio de Educación se solicitó la presencia de la Ministra de Educación Magister María Brown en la rueda de prensa de lanzamiento de Los Juegos del Cambio.

### **3.3.2 Alianza con el Ministerio del Ambiente, Agua y Transición Ecológica**

Con el fin de que Los Juegos del Cambio sea un interescolar con relevancia, el equipo de Yo Siembro Ahora realizó un acercamiento con el Ministerio del Ambiente, Agua y Transición donde se les presentó la propuesta de Los Juegos del Cambio y se recibió la aprobación de apoyo en difusión, acompañamiento y consultoría en temas de educación ambiental. Junto al Ministerio de Ambiente se realizaron diversas reuniones con sus representantes donde se socializó el desarrollo de Los Juegos del Cambio y se compartieron las Bases del Concurso. Dentro de esta alianza se solicitó la presencia del Ministro de Ambiente Ing. Gustavo Manrique en la rueda de prensa de lanzamiento de Los Juegos del Cambio.

### **3.3.3 Alianza con Fundación Crisfe**

Partiendo de que Los Juegos del Cambio se basa en una metodología de aprendizaje activo, interdisciplinario y basado en proyectos, se procedió a realizar un acercamiento con la Fundación Crisfe para presentarles la propuesta del interescolar y establecer una alianza estratégica donde nos proporcionen su aval y brinden las capacitaciones de esta metodología. La respuesta fue positiva y se procedió a establecer distintas reuniones de trabajo para definir la organización, horarios y metas. En conjunto se llegó al acuerdo de que los tutores de Los Juegos del Cambio recibieran la capacitación Emprendimiento en Acción con una duración de 4 días con sesiones de 2 horas diarias. Además de impartir la metodología de aprendizaje activo basado en proyectos, Fundación Crisfe decidió brindar a los docentes Design Thinking y Model Canvas. Para que los docentes tengan herramientas para desarrollar su proyecto, Fundación Crisfe creó un manual para ellos que incluye toda la información necesaria y actividades a seguir. Finalmente, la Fundación Crisfe brindó una guía para la creación de la rúbrica para poder evaluar los Eco-proyectos.

### **3.3.4 Alianza con Eco-expertos**

En los Juegos del Cambio cada categoría es representada por un Eco-experto, que a su vez se desempeña como líder de una organización ambiental. Claudia Salem de YoSiembro representa a la Categoría Tierra, Daniella Hill de Amiguitos del Océano representa la Categoría Agua, Tatiana Salas de Manos al Ambiente representa a la Categoría Fuego y Juan de Dios Morales de The Wild Gye Initiative representa a la Categoría Aire. El acercamiento con cada una de estas organizaciones se realizó presentando la propuesta y ofreciéndoles ser el líder de cada una de estas categorías. La respuesta fue positiva y se procedió a establecer reuniones de trabajo para definir funciones y responsabilidades. Los 4 Eco-expertos brindaron su ayuda para el desarrollo de las problemáticas a resolver en cada uno de los Eco-proyectos y en el mapeo de ideas para Eco-retos y Eco-trivias.

Dentro de la alianza con los Eco-expertos se pudieron recopilar herramientas digitales de cada una de sus organizaciones, como folletos y manuales, para la creación de un invernadero de información para que los docentes y niños lo puedan utilizar como medio de consultas a los profesores para luego implementar el programa de educación ambiental en sus instituciones educativas, digan que está en la página web. Adicionalmente se estableció que cada uno brindaría 1 Webinar sobre su categoría a los participantes de Los Juegos del Cambio y premios para incentivar la participación de los equipos en las actividades correspondientes a su categoría. Estos premios incluyen: kits de siembra, cuentos educativos ambientales, camisetas y cuadernos de materiales reciclados

## **3.4 Comunicación**

### **3.4.1 Aliados de difusión**

Al ser un interescolar a nivel nacional se necesitaba contar con difusión en medios de comunicación tradicionales y digitales en todo el país con el fin de dar a conocer la convocatoria de inscripciones. El equipo de YoSiembro Ahora realizó alianzas de difusión

con El Universo, el cual permitió tener espacios en portadas de Revista Mi Mundo y Diario Qué. A su vez, el equipo de YoSiembro ahora ha realizado entrevistas en radios y medios digitales como Ecuador Verde y La Lupa, quienes dieron una apertura en sus programas para conocer más de la iniciativa.

### **3.4.2 Pilares de Comunicación**

Para poder cumplir con las metas establecidas en este proyecto de aplicación profesional, era indispensable realizar una estrategia de comunicación que permita conocer cuáles serían los medios y bajo qué estrategias se socializará el interescolar. El equipo de YoSiembro Ahora elaboró pilares de comunicación como una guía para que el equipo creativo y de diseño pueda ilustrar las piezas gráficas necesarias. Dentro de estos pilares se establecieron tres metas de contenido: contenido de valor, contenido informativo, aludiendo a tips e información relacionada a la educación ambiental, y contenido entretenido/didáctico - para poder crear interacciones con la comunidad de YoSiembro Ahora. Estos pilares buscarán cumplir con una de las principales metas del proyecto, crear cultura ambiental en la comunidad.

### **3.5 Línea gráfica**

Una vez propuestos los pilares de comunicación, el equipo de YoSiembro Ahora decidió acoplar las directrices gráficas de las ediciones anteriores y adaptarlas a una línea gráfica que cumple con los requerimientos de esta edición. A partir de la adaptación de esta, se dio paso al desarrollo de un manual de marca de YoSiembro Ahora, con el fin de tener una guía completa para el uso de la línea gráfica, la cual también fue socializada a los aliados y sponsors que deseaban crear contenido de valor en base al proyecto. La línea gráfica establecida contiene colores primarios y secundarios, los cuales se utilizarán según la importancia de la ilustración o pieza gráfica. Adicionalmente, se acoplaron las tipografías de

las ediciones anteriores, otorgando directrices para el uso de cada una, una para títulos, otra para subtítulos y otra para textos generales. A partir de la adaptación, se escogió uno de los vectores ya existentes para convertirlo en la mascota del interescolar, en este caso fue la lombriz.

### **3.6 Página Web**

Para poder realizar una convocatoria a nivel nacional de manera virtual el equipo de YoSiembro Ahora llegó a la conclusión que era importante desarrollar un formulario web. La página web existente de YoSiembro Ahora no contaba con el desarrollo web necesario para poder ubicar un formulario de inscripción. Por tal motivo, junto a Novacommerce S.A, media partner del evento se creó una nueva página web para YoSiembro Ahora; la misma cuenta con información de la iniciativa e información de todas las ediciones anteriores. Gracias a este desarrollo se pudo realizar la convocatoria a colegios e inscripción de equipos de manera exitosa y 100% online.

### **3.7 Producción audiovisual**

Una de las necesidades que surgieron luego de establecer las ideas creativas para el contenido que se difundirá en las cuentas de YoSiembro Ahora en Instagram, Facebook y Tiktok, fue realizar una producción audiovisual. El equipo de YoSiembro Ahora buscó agencias digitales y productoras para poder desarrollar este material. La agencia seleccionada fue Novacommerce S.A, la cual luego se convirtió en el Media Partner del evento. Esta producción se realizó previo al lanzamiento del evento, dado a que el video producido se convertiría en la carta de presentación del interescolar ante las instituciones educativas y la comunidad en general. En la misma participaron los Eco-expertos y el equipo de YoSiembro Ahora.

### **3.3.8 Auspiciantes**

Para el desarrollo del interescolar fue indispensable realizar un presupuesto que contenga todos los ingresos y egresos que se pronosticaron para la realización del mismo. Una vez realizado dicho presupuesto, el equipo de YoSiembro Ahora realizó planes de auspicios con el fin de presentarlos a marcas potenciales con responsabilidad ambiental, y así poder cubrir los montos detallados en el presupuesto. Una vez establecidos los planes de auspicio y los beneficios de cada uno de ellos, se realizó un acercamiento con diversas marcas, de las cuales las interesadas establecieron un calendario de reuniones con el equipo de YoSiembro ahora para conocer más detalles del proyecto. Luego de varias reuniones con algunas marcas, el equipo de YoSiembro Ahora recibió la confirmación de algunas para ser parte del interescolar como sponsors, logrando así cubrir en su totalidad el presupuesto planteado y las necesidades que surgieron en Los Juegos del Cambio

### **3.3.9 Evento de clausura**

El evento de clausura de Los Juegos del Cambio se realizará el 19 de noviembre. El evento tendrá la presencia de aliados estratégicos, auspiciantes, directivos de la Universidad Casa Grande y prensa en general. Aquí se mostrará las expectativas, preparación, desarrollo, alcance y resultados que tuvo Los Juegos del Cambio a lo largo del mes de octubre. Con este evento se finalizará toda la gestión del equipo organizador YoSiembro Ahora y el material obtenido de este servirá para la difusión en medios tradicionales y no tradicionales post evento.

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

Para realizar el análisis crítico de nuestro proyecto, nos basamos en seis componentes con actividades que se realizaron a lo largo de este año. La división del desarrollo de las actividades y de su evaluación respectiva, la realizamos basándonos en la carrera de cada

integrante y cómo cada uno podía aportar desde su conocimiento y experiencia. Los componentes que establecimos son los siguientes:

#### **4.1 Planificación y logística de creación de Los Juegos del Cambio**

La planificación y logística de creación de Los Juegos del Cambio engloba todas las actividades realizadas previamente al lanzamiento del interescolar. El desarrollo de este componente estuvo a cargo de Claudia Avilés y Anahí Rodríguez, estudiantes de Ciencias Políticas y Comunicación Social con mención en Relaciones Públicas y Comunicación Organizacional. La responsable de evaluar este componente es Claudia Avilés.

#### **4.2 Desarrollo de los Juegos del Cambio**

El desarrollo de Los Juegos del Cambio se trató de toda la ejecución y actividades que se desarrollaron en el interescolar durante el mes de Octubre. El desarrollo de este componente estuvo a cargo de Claudia Avilés y Anahí Rodríguez, estudiantes de Ciencias Políticas y Comunicación Social con mención en Relaciones Públicas y Comunicación Organizacional. La responsable de evaluar este componente es Anahí Rodríguez.

#### **4.3 Alianza con marcas Auspiciantes y medios de difusión para Los Juegos del Cambio**

La creación de alianzas con marcas auspiciantes y medios de comunicación, componente que facilitó la difusión y reconocimiento de Los Juegos del Cambio estuvo dirigido por Anet Cortaza, estudiante de Comunicación social con mención en Relaciones Públicas y Comunicación Organizacional, y por Gabriela Ortiz, estudiante de Comunicación social con mención en Redacción creativa. La responsable de evaluar este componente es Anet Cortaza.

#### **4.4 Creación de contenido para aliados y producciones de Los Juegos del Cambio**

El análisis de este componente será realizado por Gabriela Ortiz, puesto que sus conocimientos en el área de Comunicación Social y Redacción Creativa le permite conceptualizar y crear contenidos que sean de relevancia a las marcas con las que Yo Siembro Ahora y el interescolar Los Juegos del Cambio se alió. Además, su experiencia en la creación de distintos guiones, permitió sentar una estructura tanto en las piezas audiovisuales como en los distintos eventos realizados tanto para el lanzamiento como en la clausura de Los Juegos del Cambio.

#### **4.5 Preparación de comunicación y documentos previo al lanzamiento de los Juegos del Cambio.**

La preparación de la comunicación y el diseño de los documentos previo al lanzamiento del interescolar engloba toda la preparación, diseño y creación de estrategias de comunicación para poder difundir los Juegos del Cambio. Este componente estuvo a cargo de Valeria Soriano, estudiante de Ciencias Políticas con itinerario en Negocios Internacionales. La responsable en evaluar este componente es Valeria Soriano.

#### **4.6 Diseño y comunicación pre y post lanzamientos Juegos Del Cambio.**

El diseño y comunicación visual pre y post lanzamientos de Los Juegos del Cambio fue uno de los tantos importantes componentes en el desarrollo para llegar a lo solicitado por el objetivo. El siguiente componente estuvo bajo la supervisión de la estudiante de Comunicación Audiovisual y Multimedia Marcela Moncayo, quien además es la delegada a evaluar este componente.

### **5. Evaluación individual de componentes y actividades**

Dentro la evaluación individual de componentes y actividades cada una de las integrantes de la tercera edición de YoSiembro Ahora, describe su experiencia al momento de desarrollar los componentes previamente asignados, los componentes a tratar son los siguientes:



- Planificación y logística de creación de Los Juegos del Cambio
- Desarrollo de los Juegos del Cambio
- Alianza con marcas Auspiciantes y medios de difusión para Los Juegos del Cambio
- Creación de contenido para aliados y producciones de Los Juegos del Cambio
- Preparación de comunicación y documentos previo al lanzamiento de los Juegos del cambio.
- Comunicación visual pre y post lanzamientos Juegos Del Cambio.

### **5.1 Planificación y logística de creación de Los Juegos del Cambio**

El componente a evaluar es la planificación y logística de creación de Los Juegos del Cambio. Las actividades realizadas comprenden la creación de Bases de Concurso de Los Juegos del Cambio, el desarrollo de los componentes del interescolar, la alianza con el Ministerio de Educación, Ministerio de Ambiente, Agua y Transición Ecológica, Fundación Crisfe, Eco-expertos; y la creación de invernadero de información para entregar herramientas para que los docentes participantes puedan brindar educación ambiental en sus instituciones educativas posteriormente a la culminación del interescolar.

Todas estas actividades fueron realizadas previamente al lanzamiento oficial del interescolar, lo que significó que tuvimos que empezar a trabajar en ellas meses previos. Dentro de la creación de Bases de Concurso de Los Juegos del Cambio comenzamos estableciendo lineamientos y requisitos que los equipos participantes debían de cumplir para poder ser partícipes del interescolar. Estos requisitos fueron establecidos contemplando que como era una convocatoria a nivel nacional, no todos iban a tener las mismas posibilidades por lo que no fueron muy estrictos de cumplir y se le daba oportunidad de inscribirse a muchas más instituciones educativas sin importar su ubicación o sostenimiento. Es por esto que los requisitos establecidos fueron que los equipos debían estar conformados por 4 estudiantes de quinto y/o sexto educación general básica acompañados por 1 tutor y que debían ser inscritos por el director de la institución educativa en el formulario colgado en la

página web de YoSiembro ¡Ahora!. Al ser un interescolar virtual se les solicitó a los equipos que al menos 1 integrante del equipo cuente con un equipo electrónico (celular, computadora, tablet) y conexión a internet.

Posteriormente se definió la organización respecto a las semanas en las que se llevarían a cabo las actividades y se establecieron los días destinados para realizarlas. Se decidió que el interescolar iba a tener una duración de un mes donde cada semana se enfocaría en un elemento de la naturaleza: Agua, Tierra, Aire y Fuego; y que durante todo el mes los equipos iban a trabajar en su gran Eco-proyecto. En cada una de estas semanas los equipos se enfrentaron con un Eco-reto y una Eco-trivia correspondiente a toda la información brindada sobre el elemento en las redes sociales de YoSiembro ¡Ahora!. En temas de organización interna se definió que la información para las Eco-trivias iba a ser publicada el viernes anterior antes de comenzar cada semana para poder darles a los equipos tiempo para prepararse para las trivias en vivo los miércoles de cada una de las semanas. Para los Eco-retos se decidió que los equipos iban a recibir las instrucciones el domingo antes de que comience cada semana, esto con el objetivo que el tutor pueda organizarse junto a sus estudiantes. Finalmente se estipuló que todas las semanas los equipos tendrían hasta el viernes para entregar su Eco-reto dándoles así tiempo para que la puedan desarrollar cómodamente.

Los componentes desarrollados para Los Juegos del Cambio fueron los Webinars, las Capacitaciones, Eco-retos, Eco-trivias y Eco-proyectos. Todas estas actividades fueron diseñadas con el propósito de brindar tanto a los estudiantes como a los docentes herramientas para ampliar su cultura ambiental. Los Webinars fueron la primera actividad desarrollada dentro de Los Juegos del Cambio, estos fueron diseñados conjunto a los Eco-expertos para los tutores participantes. Se les solicitó que realicen un webinar con una duración de entre 45 minutos a 1 hora donde expongan sobre un tema y/o problemática

visible dentro de cada una de sus categorías. La segunda actividad realizada fueron las Capacitaciones, estas fueron brindadas por Fundación Crisfe a los tutores en una jornada de 2 horas diarias en 4 días donde se trató la Capacitación “Emprendimiento en Acción” que incluía Metodología Activa Basada en Proyectos, Design Thinking y Modelo de Negocios Canvas. Internamente se coordinó con Fundación Crisfe y se les mencionó las herramientas que los tutores iban a necesitar para el interescolar para que ellos la puedan cubrir. Adicionalmente Fundación Crisfe nos brindó un manual para los tutores que incluía toda la información necesaria y actividades a seguir para el desarrollo del Eco-proyecto.

Los Eco-retos fueron construidos como actividades que desafían a los equipos, se les da una misión que deben de cumplir que va de acuerdo al elemento de cada una de las semanas. Los Eco-retos fueron enviados a través de correo electrónico todos los domingos a los tutores participantes, este correo electrónico incluía todas las indicaciones, entregables y rúbrica de calificación para que sea de conocimiento de los tutores cómo iban a ser evaluados. En todos los entregables solicitados se les pedía a los equipos una pieza visual, ya sean videos o fotos, que debían ser subidos a redes sociales para ser difundidos y que estos puedan llegar a más personas. Para el primer reto de la semana del elemento Agua se diseñó el Eco-reto Embajadores del Océano donde los equipos, mediante flashes informativos debían comunicar la importancia de cuidar el océano y compartirlo en el Fanpage de Amiguitos del Océano. En la semana de la Tierra se utilizó la rama de naturaleza de MOI creada por la segunda edición de YoSiembro ¡Ahora!, para crear este Eco-reto donde los equipos tenían que convertirse en Exploradores que Inspiran y crear mandalas con elementos que provengan de la tierra para así darle reconocimiento a todo lo que esta nos brinda. Las instrucciones que los equipos recibieron fue que debían aventurarse en la plataforma MOI para obtener la instrucción de su Eco-reto y posteriormente subir una publicación a Instagram con las fotos de las 4 mandalas realizadas por el equipo con el significado que le habían dado a su creación. Para la tercera

semana del interescolar correspondiente al elemento Aire, los equipos tuvieron que convertirse en Observadores de Aves y diseñar pajareras para aves nativas de sus ciudades. Para completar este Eco-reto los equipos tuvieron que utilizar la plataforma INaturalist para encontrar las aves nativas de su ciudad y posteriormente desarrollar una presentación en formato PowerPoint donde expliquen las características más importantes del ave seleccionada y el diseño de su pajarera, de igual forma se estableció que debían de subir un video a Instagram de máximo 1 minuto explicando su pajarera. Finalmente, para la última semana se desarrolló el Eco-reto Cazadores de Plásticos donde se estableció que los equipos debían repensar su consumo de plástico y buscar reemplazos amigables con el ambiente a los tres productos de plástico que más utilicen y posteriormente subir un video a Instagram explicándolos.

Las Eco-trivias fueron diseñadas para recopilar en 10 preguntas todo el contenido de educación ambiental que fue publicado en redes sociales e invernadero de información cada semana, todos los miércoles se realizaron las trivias de forma sincrónica. Para mantener un mejor orden se decidió establecer que cada equipo debía elegir a un representante para participar en la trivia. Las trivias se realizaron mediante la plataforma Quizziz, esta nos permitió obtener los resultados de forma inmediata para poder anunciar los ganadores en vivo. Posteriormente de cada una de las trivias se procedió a descargar la base de respuestas y compartirlas con los tutores para que puedan saber tanto sus puntajes y las respuestas correctas/ incorrectas que respondieron los representantes de su equipo. Para definir la hora en las que se llevarían a cabo las trivias se realizó una encuesta a los equipos participantes donde podían escoger entre las 10:00 am y las 16:00 pm, el horario con más votos fue el de las 16:00 pm.

El último componente de Los Juegos del Cambio desarrollado fueron los Eco-proyectos. Desde el comienzo de la creación del interescolar se buscaba conocer las ideas que

los niños tenían sobre cómo podían darle una solución a problemas ambientales actuales. Después de varias reuniones de trabajo y discusiones de cómo sería la mejor forma de manejarlo se decidió definir que los equipos interesados en Los Juegos del Cambio, al momento de inscribirse, debían de escoger una categoría: Agua, Tierra, Aire o Fuego para desarrollar un proyecto sustentable denominado Eco-proyecto. Para esto, en conjunto a los Eco-expertos se determinó la problemática que ellos consideraban que era importante que los equipos resuelvan. Se procedió a desarrollar un documento por categoría que explicaba a más detalle la problemática y la solicitud que se les hacía a los equipos. Estos documentos incluyeron información, datos y estadísticas sobre las problemáticas para que los equipos puedan analizar cómo las querían resolver. Para el desarrollo de los Eco-proyectos se determinó que los equipos debían de presentar su solución a través del Lienzo Model Canvas y enviar un video de máximo 5 minutos explicando su producto mínimo viable hasta el viernes 29 de octubre de 2021 por medio de correo electrónico. El primer día del interescolar todos los tutores recibieron el documento de la problemática, el lienzo Model Canvas y la rúbrica de calificación para que puedan comenzar a trabajar. Teniendo en cuenta que podía existir confusión o dudas de los tutores en el desarrollo del proyecto se decidió junto al equipo realizar una reunión por Zoom donde se pudieron responder preguntas y aclarar dudas que tenían sobre el desarrollo de los Eco-proyectos.

Partiendo que desde un inicio se deseaba realizar una convocatoria a nivel nacional, realizamos un primer acercamiento al Ministerio de Educación para poderles contar nuestra propuesta e invitarlos formalmente a formar parte de este proyecto. La respuesta fue inmediatamente positiva y colaboradores del Ministerio procedieron a elaborar un Informe de Viabilidad donde se establecía que Los Juegos del Cambio podía contar con el apoyo en difusión del Ministerio de Educación. En reuniones de trabajos posteriores el Ministerio nos solicitó que les entreguemos las Bases de Concurso para su revisión y aprobación, una vez

entregadas nos solicitaron una reunión para darnos sus comentarios y recomendaciones, las cuales procedimos a realizar. En las siguientes reuniones de trabajo con el Ministerio nos indicaron que la difusión del interescolar sería mediante un Quipux que incluiría las Bases del Concurso e invitación a la rueda de prensa de lanzamiento de Los Juegos del Cambio. El Quipux fue enviado desde el Ministerio de Educación hacia las Coordinaciones Zonales de Educación y consiguientemente a los Distritos que lo replicaron a todas las instituciones educativas del país. Dentro de la alianza con el Ministerio de Educación también se acordó el envío de informes parciales sobre el desarrollo del interescolar y al finalizar los resultados del mismo. La siguiente alianza realizada fue con el Ministerio de Ambiente, Agua y Transición Ecológica ya que teníamos como fin que Los Juegos del Cambio sea un interescolar con relevancia en el ámbito ambiental. En reuniones de trabajo con sus colaboradores se pudo recibir la aprobación de apoyo en difusión, acompañamiento y consultoría en temas de educación ambiental.

Como fue mencionado previamente, las capacitaciones para los tutores fueron brindadas por la Fundación Crisfe, institución que avala el interescolar. Esta alianza comenzó explicándoles que parte del objetivo del interescolar era escuchar las soluciones que los niños podían brindar a problemáticas ambientales actuales y necesitábamos un aliado que pueda brindarles la metodología para que lo puedan lograr. En diversas reuniones de trabajo se estableció primeramente la metodología que iba a ser impartida, la duración y el modo en la que se llevarían a cabo las capacitaciones. Bladimir Torres, encargado del Programa de Educación Emprendedora de Fundación Crisfe nos recomendó impartir dentro del interescolar la Capacitación “Emprendimiento en Acción” ya que no solo contaba con la Metodología Activa Basada en Proyectos sino también con herramientas como Design Thinking y Modelo de Negocios Canva que iban a ser de gran ayuda para los tutores, no sólo para el interescolar sino también para su desarrollo profesional. Consecuentemente se definió

que la capacitación iba a ser del lunes 27 al jueves 30 de septiembre de 16:00 pm a 18:00 pm y que al finalizarlas se les iba a entregar a los docentes el Manual Emprendimiento en Acción realizado por Fundación Crisfe como guía para desarrollar su Eco-proyecto. Conjuntamente también se desarrolló una rúbrica de evaluación para la revisión posterior de los Eco-proyectos.

El equipo de YoSiembro ¡Ahora! también realizó una alianza muy importante con 4 fundaciones ambientales para que asuman el rol de ser líder en cada una de las categorías del interescolar. A ellos los denominamos Eco-expertos. Por el elemento Agua, la Eco-experts fue Daniela Hill de la Fundación Amiguitos del Océano, en la categoría Tierra tuvimos a Claudia Salem de la Organización YoSiembro. El Eco-experto de la categoría Aire fue Juan de Dios Morales de la Fundación Wild Gye Initiative y en la categoría Fuego tuvimos a Tatiana Salas de la Fundación Manos al Ambiente. Al establecer la alianza con los Eco-expertos se les solicitó que nos brinden asesoramiento en cada uno de sus elementos para así poder crear el contenido educativo que iba a ser brindado por redes sociales y el invernadero de información. Para los Eco-proyectos ellos nos brindaron a rasgos generales una problemática visible dentro de su elemento, con esta base el equipo de YoSiembro ¡Ahora! pudo desarrollar los documentos de las problemáticas con más información, datos y estadísticas. En el desarrollo de Eco-retos, se les solicitó a los Eco-expertos que nos brinden un mapeo de ideas sobre retos que les gustaría que se desarrollen dentro de cada semana, partiendo de esta base el equipo desarrolló las instrucciones y entregables de cada uno. Durante las diversas reuniones de trabajo se coordinó con los Eco-expertos para que ellos, si se les hacía posible, nos acompañen conectándose a las Eco-trivias y compartiendo las publicaciones que los equipos subían como parte de sus Eco-retos. Finalmente, se acordó con ellos que revisarían los mejores Eco-proyectos para elegir el ganador de cada una de las categorías.

La última actividad realizada dentro de este componente y también antes del gran comienzo de Los Juegos del Cambio fue la creación del invernadero de información. Basándonos en que el objetivo principal de este proyecto es ampliar la cultura ambiental en niños y niñas de 5to y 6to EGB y de sus tutores, se decidió recopilar herramientas de educación ambiental para que los tutores puedan utilizarlas en sus salones de clase e impartir educación ambiental. Para su creación primero se les solicitó a los Eco-expertos herramientas como documentos, guías o videos de sus respectivas organizaciones. Posteriormente el equipo de YoSiembro ¡Ahora! reunió más documentos, guías y videos de organismos internacionales que aplican la educación ambiental transversalmente en otras asignaturas como matemáticas y lengua para completar el invernadero.

Como evaluadora de este componente considero que el trabajo realizado fue exhaustivo y complicado ya que englobó toda la creación y diseño del interescolar. Esto supuso un reto para nosotras ya que cuando lo estábamos diseñando no nos imaginamos la magnitud que tendría este proyecto ni la cantidad de equipos que se iban a inscribir. Las bases del concurso fueron evolucionando de acuerdo a las reuniones de trabajos que teníamos y existían cambios cada vez que desarrollamos una nueva alianza ya que nos brindaban nuevas ideas y sugerencias de cómo llevar a cabo el interescolar. Considero que los diferentes cambios que tuvimos que realizarle a las Bases del Concurso ayudó a que el interescolar haya evolucionado ya que si nos hubiéramos quedado con la idea inicial que tuvimos el interescolar no hubiera alcanzado el nivel requerido para desarrollarse exitosamente. Observando el desarrollo de actividades en retrospectiva, hubiera sido mejor diseñar los Webinars tanto para estudiantes como para tutores ya que al momento en que se llevaron a cabo los niños se encontraban muy emocionados de participar sin importar que estuvieran dirigidos para los tutores, entre ellos se compartían los enlaces de ingreso para estar presentes. El diseño y desarrollo de las Eco-trivias y Eco-retos fue idóneo ya que estos



podieron ser resueltos por los equipos sin mayor complicación. Sin embargo, si pudiera cambiar algo en el desarrollo de las actividades lo hiciera en el Eco-proyecto, si bien es cierto que dentro de la Capacitación Emprendimiento en Acción los profesores recibieron la metodología de Modelo de Negocios Canva hubiera sido mejor dedicar otro día más ya que esa fue la metodología que debían utilizar para desarrollar su Eco-proyecto y se pudo observar que había confusión en cómo llenar el lienzo. Evaluando el desarrollo de las alianzas considero que estas se realizaron óptimamente y cada una de ellas ayudó en diferentes aristas a la creación del interescolar. Finalmente, en la creación del invernadero se hubiera podido encontrar más documentos y herramientas de educación ambiental para poder incluirlos pero por cuestiones de tiempo no se pudo realizar.

Considero que mi carrera de Ciencias Políticas me permitió estar consciente de la desigualdad de condiciones que existen entre los equipos de escuelas fiscales y los equipos de escuelas particulares. Esto me llevó a ser consciente durante la creación de las bases de concurso y diseño de las demás actividades para que estas estuvieran diseñadas para todos de los equipos y no unos cuantos y de esta manera no seguir perpetuando la desigualdad. Existían momentos en los que mis compañeras de equipo inconscientemente proponían condiciones o ideas en las que se necesitaban recursos que los equipos de escuelas fiscales no los iban a poder cumplir, por lo que yo les comentaba que era mejor de realizarlo de otra forma para que todos estén en igualdad de condiciones. Mi carrera también me fue de mucha ayuda para establecer la alianza con el Ministerio de Educación ya que tenía conocimiento de cómo trabajaba la institución, esto nos permitió que durante toda la alianza se maneje una comunicación clara sin ningún inconveniente. Gracias al pensamiento crítico que he podido desarrollar durante mis 4 años de carrera se me facilitó toda la parte investigativa y creación de documentos que implicaba nuestro proyecto. Debido a la naturaleza de la carrera considero que no me encontraba preparada para desarrollar contenido educativo direccionado para niños

por lo que la guía de Ma. del Carmén Barniol fue de suma importancia para que se pueda realizar. Gracias a este proyecto de aplicación profesional aprendí mucho acerca de diferentes temas como diseñar, planificar, organizar, crear y ser un apoyo para los docentes ya que constantemente recibía preguntas sobre la logística del interescolar y de cómo desarrollar las distintas actividades. Los Juegos del Cambio fue una experiencia única que me ha brindado un sin número de conocimientos y experiencias que me han ayudado a extender mis habilidades de entendimiento político y educativo que espero en un futuro poder trasladarlos a políticas públicas.

## **5.2 Desarrollo de los Juegos del Cambio**

Entre las actividades que se desarrollaron en este componente están: líneas de comunicación con los docentes participantes de los juegos del cambio, revisión de actividades entregadas por los equipos participantes de los juegos del cambio, envío y repartición de premios a equipos ganadores de los componentes de los juegos cambio, revisión de los ecoproyectos de los juegos del cambio, final de ecoproyectos de los juegos del cambio y finalmente el evento de presentación de resultados de Los juegos del cambio.

En la actividad “Líneas de comunicación con los docentes participantes de los juegos del cambio” como parte principal para el desarrollo de Los Juegos del Cambio tuvimos que mantener un canal de comunicación directo y ágil con los docentes participantes en el interescolar. Las líneas de comunicación fueron las siguientes: redes sociales, whatsapp y vía mail. Dentro de las redes sociales se informaba de fechas importantes, brindamos información de contenido ambiental y premiaremos a los ganadores. Por su parte todos los instructivos fueron enviados vía mail incluido las bases del interescolar, reglas de las trivias, eco retos y detalles del pedido de los eco proyectos. Sin embargo el canal que más activo estuvo y por cual pudimos mantener esa comunicación activa fue whatsapp. Los docentes aquí se sentían

cercanos a nosotras las organizadoras por lo cual se sentían libres a la hora que les surgen dudas.

Generalmente la hora que más nos preguntaban era la tarde-noche debido a que sus actividades como docentes culminaron a esa hora. Como evaluadora recomiendo que en próximas ediciones se especifiquen las reglas de manejo del canal de whatsapp desde un principio pues en ocasiones los profesores llamaban a horas inadecuadas e insistían constantemente sin esperar pacientes una respuesta. Sin embargo este canal fue de gran ayuda pues cualquier punto de urgencia a tratar antes, durante y después del interescolar era resuelto de manera eficiente y sobretodo rápida.

Otra de las actividades que se realizaron para cumplir este componente fue la revisión de actividades entregadas por los equipos participantes de los juegos del cambio. Una vez enviadas las instrucciones de las Eco-trivias, Eco-retos y Eco-proyectos los participantes tenían días para completar todo pero también fechas fijas de entrega. Para los Eco-retos la fecha de entrega era los viernes a las 6pm. Todos los viernes a las 6pm nos reunimos a revisar trabajo por trabajo de acuerdo a la rúbrica que previamente era enviada a los equipos. En las rúbricas se calificaba tanto el contenido, coherencia y creatividad del trabajo y posteriormente se les enviaba la retroalimentación del mismo.

Por otro lado con las eco trivias se revisaban en tiempo real por medio del programa Quizzes, estos resultados los arrojaba el programa automáticamente. Sin embargo, antes de anunciar a los ganadores se revisaba la veracidad de las respuestas y el puntaje de los primeros puestos de la trivia. Luego de la trivia se procedía a enviar la tabla de posiciones de todos los representantes de los equipos, esto lo hacíamos con el fin de siempre mostrar transparencia en cuanto a la calificaciones a lo largo de todo el mes de Octubre. Cabe recalcar que siempre todo era calificado en base a las rúbricas que previamente se enviaban a los

docentes y participantes del interescolar. Fue un trabajo arduo pero siempre se trataba de mostrar transparencia y se les enviaba las calificaciones con recomendaciones para que la próxima vez sus trabajos sean mucho mejores.

Es de suma importancia detallar otra actividad que la revisión del eco proyecto se hizo al final del mes y tuvo una revisión más exhaustiva que las otras actividades pues el tiempo que se les dio para poder desarrollar el mismo fue todo un mes. Estos proyectos se los calificó junto a los eco expertos de cada categoría y luego hacíamos un promedio entre lo que califican ellos y lo que calificamos Anahi, Claudia y Valeria. Una vez terminada la calificación de los Eco-Proyectos se procedió a informar a los cuatro ganadores de las cuatro categorías que habían sido los ganadores. A estos ganadores se les envió unas recomendaciones muy detalladas para que estén preparados para la gran final donde tenían que exponer su proyecto frente a un jurado especializados en temas ambientales pero independientes de todo lo que fue los Juegos del Cambio, para así, evitar conflictos de favoritismo.

Esto nos lleva a una nueva actividad que es “La final de los Juegos del Cambio”. Dentro de esta final, que se desarrolló el día 12 de Noviembre, los cuatros ganadores de las categorías Agua, Fuego, Aire y Fuego expusieron su propuesta ya con los cambios que les sugerimos cuando les enviamos la revisión de sus Eco-proyectos. La final fue transmitida vía youtube en el canal de YoSiembro ahora, tuvimos aproximadamente 400+ de espectadores de la final del interescolar.

Los equipos tenían 5 minutos para exponer su propuesta junto con un material de soporte frente a los jurados. Luego de cada presentación los jurados se dirigen a calificar dentro de una rúbrica que elaboramos y compartimos vía drive. Dentro de esta final también reconocimos el trabajo de todos los participantes y mencionamos que teníamos menciones

especiales. Toda la experiencia de realizar esta final fue muy gratificante por las palabras de agradecimiento que recibimos por parte de los participantes con sus docentes e incluso padres de familia. Luego de una hora de programa pudimos conocer al gran ganador y este fue el Colegio Albonor de la categoría Agua con su propuesta de fundas biodegradables a base de semillas de aguacate.

Posterior a la final de los juegos del cambio realizamos la siguiente actividad que era la repartición de los premios. En este punto es importante aclarar que terminamos esta actividad la semana de la final de los Juegos Del Cambio, sin embargo, a lo largo de todo el mes entregamos los premios de las Eco-trivias y Eco-retos. Para realizar esta actividad primero tuvimos que tener un centro de acopio de todos los premios que los auspiciantes nos daban, luego organizar por mención y categoría, tercero armar las cajas y poner todo en su sitio y armar la ruta de entrega que haríamos en toda la ciudad de Guayaquil. Esta actividad fue muy dura físicamente pues involucra armar, desarmar, trasladarnos pero fue la más hermosa porque veíamos la felicidad de nuestros niños al recibir su recompensa por su esfuerzo y dedicación en el interescolar.

Finalmente el día 19 de Noviembre llegó el evento final de clausura de Los Juegos del Cambio. Un evento que tuvo como objetivo mostrar los resultados del interescolar pero sobretodo una oportunidad de networking junto a todos los protagonistas que nos ayudaron a cumplir este proyecto fueron: los auspiciantes, la Universidad Casa Grande, los eco expertos, las semilleras y autoridades del Gobierno. Para preparar este evento primero se tuvo que dividir en comisiones: Conceptualización & Logística, Multimedia, Redacción y Auspiciantes. Lo primero que realizamos fue conceptualizar el evento, buscar el por que del mismo. Encontramos que la razón del evento es mostrar los resultados del interescolar.

Luego elaboramos una lista de posibles invitados y de acuerdo a la cantidad de invitados buscamos disponibilidad de diversos locales pero finalmente nos decidimos por el Anexo del Tenis Club pues cuando yo hable directamente con ellos fue el lugar que nos dieron gran parte del costo del local y comida auspiciada, también decidimos recuerdos de los invitados, decoración y el tema del evento en general.

Con respecto a multimedia se coordinó el sonido, las diapositivas y los videos que se iban a presentar en el evento, también se preparó toda la línea gráfica que íbamos a usar en el evento y que sea similar a la que se trató en Los Juegos del Cambio. En esta actividad se hizo constantemente ensayos de como se vería las diapositivas, ensayos de sonido y si todo estaba correcto para que se vea claro en el proyecto.

En redacción se trabajó mucho sobre el minuto a minuto del evento, los guiones de los videos y el guión del Maestro de ceremonia que fue Eduardo Andrade. En cuanto a auspiciantes se logró el auspicio del local y comida con el Anexo Tenis Club y bebidas con Gin Crespo. El evento tuvo una duración de 66 minutos, posteriormente tuvimos un cóctel networking donde autoridades con las organizadoras del evento compartieron un momento ameno sobre el impacto que tuvo Los Juegos del Cambio y pudieron conversar sobre posibles futuros proyectos, este momento sin duda ayudó a todos a fortalecer sus ramas profesionales.

Como evaluadora de este componente puedo decir que fue duro trabajar estas actividades en una comisión de solo 3 integrantes. Estas actividades demandan tiempo completo de trabajo por lo que muchas veces tuvimos que dejar al lado nuestros trabajos o actividades personales, pero sabíamos que debíamos realizar ese esfuerzo para obtener los resultados que tuvimos.

Sin embargo hay muchas cosas que he evaluado que se podría haber hecho mejor en la gestión de este componente, por ejemplo en la actividad de envío de los premios del Interescolar hubiéramos tenido un chofer encargado de la movilización o contratado un servicio de entrega de premios. A pesar de disfrutar entregar los premios, había días que teníamos que realizar las Eco trivias, Eco retos y Eco proyectos pero al mismo tiempo entregar todo y muchas veces por abarcar mucho entre las tres encargadas nos desgastamos mucho y no podíamos terminar a tiempo, esto sin contar gastos extras de transporte dentro de Guayaquil.

También **revisión de los eco proyectos** se determinó que los Eco expertos nos ayudarían, lo cual pasó parcialmente por tiempos profesionales de ellos que no podían faltar. Recomiendo que si se vuelve a pedir apoyo de entidades o una persona en específico se hagan acuerdos de trabajo firmados dentro de un compromiso por escrito. Pues pude darme cuenta que al principio no nos tomaban muy en serio por ser pequeñas pero también pude entender que desde el comienzo no le dimos el peso de compromiso por lo tanto no demostramos ese profesionalismo ante tremendo proyecto al no realizar un compromiso de trabajo escrito. Debido a este error muchas veces los aliados nos dejaban semanas sin responder pues no había algo que los comprometiera más allá de la causa. Sin duda me llevo la enseñanza de todo escrito por mail y contrato.

En cuanto a la revisión, creo que las rúbricas debíamos haberlas mandado desde antes de comenzar los Juegos del Cambio, pues muchas personas se quejaban de muchos aspectos de la misma y que no estaban de acuerdo con cierto punto a evaluar, esto se pudiera haber evitado si desde el primer día le enviamos las rúbricas por las cuales los íbamos a calificar. En empaquetado de los premios recuerdo totalmente comprar cajas ya listas y brandeadas para que el proceso logístico de empaque y entrega sea más rápido.

En cuanto al evento recomiendo realizarlo al menos 3 meses antes. Se pudieron haber conseguido mayores auspiciantes del evento. Sin embargo logré conseguir el lugar Anexo tenis club y Gin cresco a tiempo pero se que pude haberlo hecho mucho mejor si hubiera organizado esto con más tiempo de organización.

Una recomendación que daría a futuras ediciones es conseguir equipo de soporte pues aunque entre 6 semilleras logramos crear este interescolar , el mismo, ocupó gran parte del tiempo de cada una de nosotras. Sin embargo, ver el impacto que logramos al crear el primer interescolar de educación ambiental del país fue lo más satisfactorio al concluir el evento de clausura.

Sin duda, ser parte de una iniciativa ambiental como lo hicimos me llena de mucho aprendizaje para la rama de mi carrera. Como estudiante de Relaciones Públicas me ayudó a crecer profesionalmente y olvidarme de los miedos. Aplique mucho la comunicación correcta con clientes, manejar crisis organizacionales con profesionalismo, organizar eventos de carácter corporativos y aprendí cómo mantener una imagen positiva de la marca YoSiembro ahora.

Esta experiencia me ha ayudado profesionalmente en mi rama pero el mayor aprendizaje lo llevó como persona. Tuve tantos obstáculos que pasito a pasito pude superar que me hicieron madurar y sentirme totalmente capaz de lograr no solo cambios en mi entorno sino en el Ecuador. La Universidad Casa Grande me dio esta personalidad de sentir que puedo comerme al mundo siempre cuando tenga conocimiento y pasión.



### **5.3 Alianza con marcas Auspiciantes y medios de difusión para Los Juegos del Cambio**

El componente a evaluar es la alianza con marcas auspiciantes y medios de difusión para Los Juegos del Cambio. Las actividades comprenden la elaboración de paquetes y planificación de Auspicios, para continuar con la definición de dichas alianzas con marcas auspiciantes que costearon premios y desarrollo de todo el Interescolar, en la que además se estableció una alianza estratégica de difusión con Diario El Universo. Posteriormente, se realizó un seguimiento de la entrega, recepción y seguimiento de los aportes significativos de las marcas auspiciantes, y de forma conjunta durante los meses finales del desarrollo del proyecto se gestionaron diferentes acciones de relaciones públicas y de difusión del Interescolar.

El sondeo inicial para la búsqueda de marcas que auspiciaron el proyecto empezó con una investigación de la responsabilidad social de las organizaciones a las que se les realizaría el acercamiento para la presentación del proyecto, puesto que se consideró que las alianzas se realizaran con marcas que compartieran valores de responsabilidad social socio ambiental. Se elaboraron tres tipos de paquetes: Huerto, planeta y Ecosistema con valorizaciones en \$1500, \$2500 y \$500, lo que fue conveniente al buscar marcas de diferentes tipos y dimensiones.

Se inició el contacto con Seginus, el primer centro de economía circular del Ecuador, con Almacenes Tía, Posgrados de la Universidad Casa Grande y La Universal para que formen parte de nuestros aliados que contaban con programas de Responsabilidad Social Empresarial (RSE). Así también, se le presentó la propuesta a Computrón y Almacenes Boyacá, nuestros grandes aliados en tecnología; posteriormente a Kuna Chia, La Aguja Mágica y DOT Studio, quienes formaron parte inmediatamente de este cambio en la educación ambiental. A medida que el proyecto se constituía y las actividades se realizaban, tuvimos varias marcas interesadas en aportar en el Interescolar como Silk, Guayaquil Tennis Club y Gin Crespo con los mismos que se establecieron diferentes convenios, de acuerdo a su capacidad de aporte.

Al constituirse las alianzas, se procedió a elaborar una planificación de contenido y actividades a realizarse con ellos, como posts informativos de sus acciones socio ambientales, lives con Eco Expertos invitados, y difusión en general de la marca dentro de las redes sociales de Yo Siembro Ahora y yo Siembro, organizaciones con un alto posicionamiento dentro de la comunidad educativa y con temas de responsabilidad socio ambiental.

Al ser un proyecto de carácter nacional, se buscó establecer una alianza de difusión con un medio de comunicación que tuviera una gran cobertura y sería clave a la hora de dar a conocer el Interescolar y todo lo que éste conllevaba, es por esto que se estableció una alianza con Diario El Universo a fin de contar con exposición dentro de sus formatos análogos y digitales como Diario Qué, Revista Mi Mundo y sus formatos digital. El equipo de Yo Siembro Ahora encargado de la gestión de Auspicios elaboró contenido para El Universo, logrando que el Interescolar y la iniciativa aparecieran en varios fascículos de la Revista Mi Mundo, además de una sección de Viernes Verdes con contenido sustentable en Diario Qué, y en publi reportajes de mención en sus formatos digitales.

Al cumplirse con las beneficios de presencia digital otorgadas a los Auspiciantes, se procedió a coordinar la entrega y recepción de los aportes de las diferentes organizaciones que serían clave para la realización de todo el Interescolar, incluyendo los premios, entre los que constan: computadoras, tablets y canastas de productos; además de costo de servicios necesarios durante las actividades realizadas durante los 30 días del cambio como envío de premios, plataformas digitales, entre otras. La valorización total de los aportes obtenidos durante esta tercera edición de Yo Siembro Ahora constan en \$15.300

Se destinó un espacio que funcionó como centro de acopio donde se gestionó que llegaran los aportes, y en casos especiales se recogieron los productos, y desde allí se procedió a separarlos y elaborar paquetes dispuestos a enviarse a los ganadores de las diferentes categorías en Eco trivias, Eco retos y Eco proyectos de Los Juegos del Cambio.

La última actividad dentro de este componente son las acciones de difusión y relaciones públicas adicionales que se realizaron. Se coordinaron entrevistas en diferentes medios de comunicación radiales como Radio I99, Católica, Huancavilca, JC Centro y Morena, que facilitaron el conocimiento del proyecto y la difusión de todas las acciones, beneficiarios e impacto llevado a cabo dentro del Interescolar. Todo el free press generado alcanzó una valorización de \$37.457 considerando medios impresos, análogos y digitales.

Como evaluadora de este componente considero que las acciones que se llevaron a cabo fueron necesarias para contar con los incentivos necesarios a los docentes y niños a participar de forma activa y desarrollar en ellos ánimos competitivos que promovió una participación continua e incesante de los participantes. De la misma forma, la alianza con los medios de comunicación en los que tuvimos presencia, nos permitió llegar a una gran extensión de la comunidad educativa en nuestro país, dando a conocer todas las actividades de los 30 días del cambio.

Existieron inconvenientes en logística durante la entrega y recepción de los aportes hechos por las marcas auspiciantes, situaciones que pudieron evitarse con más destreza y conocimiento dentro de la gestión de auspicios, las mismas que más allá de ser una mala experiencia, perdurarán como un gran aprendizaje.

Considero que mi carrera de Comunicación social con mención en Relaciones Públicas Comunicación Organizacional me permitió ser consciente a la hora de realizar actividades que le dieran notoriedad y establecer las alianzas alcanzadas de forma protocolaria con organizaciones y medios de difusión en general. Además la experiencia realizando dichos procesos bajo la guía de Claudia Salem con organizaciones socialmente responsables fue enriquecedora en la formación que tengo como profesional.

### **5.3 Creación de contenido para aliados y producciones de Los Juegos del Cambio**

El siguiente componente a evaluar es la creación de contenido para aliados y producciones de Los Juegos del Cambio. Este componente se divide en tres segmentos fundamentales: contenido para aliados de comunicación, también conocidos como auspiciantes, contenido para aliados de difusión y contenido para producciones internas de Los Juegos del Cambio. Cada uno será evaluado por Gabriela Ortiz Chacón, estudiante de Comunicación Social con mención en Redacción y Creatividad Estratégica.

Luego de haber realizado las respectivas alianzas de auspicio y difusión, el siguiente paso era comenzar a crear el respectivo contenido pactado en los compromisos de marca. El primer contenido a crear fue el de nuestro aliado de difusión Diario El Universo, ya que nos brindó la oportunidad de aparecer en dos de sus medios más importantes: Diario Qué y la Revista Mi Mundo. En primer lugar se realizó la planificación para la nueva sección a incluir en el Diario Qué, exclusivamente para Yo Siembro Ahora, la cual fue bautizada con el nombre Viernes Verde. El contenido a publicar tenía como fecha de inicio agosto de 2021, para cada semana se destinaba un tema, el cual debía tener relación con lo que se iba a enseñar en Los Juegos del Cambio, por este motivo, el lector aprendió sobre la sostenibilidad, las 3R's, el sembrado, entre otros. Además, se destinó una semana dentro de esta sección para hablar del interescolar y así crear expectativa sobre lo que se estaba preparando para el mes de octubre.

Una vez culminado el contenido para Diario Que, se pasó a desarrollar uno más amigable con los niños: el de la Revista Mi Mundo. En esta ocasión, el contenido se dividía por meses: agosto, septiembre y octubre. En agosto se destino la siembra de expectativa de lo que sería Los Juegos del Cambio y también se creó una dinámica de interacción en la cual los niños conocieron a la mascota del interescolar y tuvieron como misión pintarla, colocarle nombre y enviar su creación al correo de Yo Siembro Ahora. La respuesta fue muy buena y gracias a ella ahora la mascota lleva por nombre Emma. En septiembre, siendo el mes de

inscripciones para el interescolar decidimos explicar a los lectores lo que iba a suceder en Los Juegos del Cambio y los invitamos a formar sus equipos y a inscribirse en nuestra página web, además anunciamos a la ganadora de la dinámica del mes anterior. Finalmente, en octubre el contenido giraba en torno a dar a conocer a nuestros Eco-Expertos y las problemáticas de los Eco-Proyectos que los equipos inscritos debían resolver. Una vez enviado el contenido a ambos medios no solo logramos conseguir una cobertura total de lo que fueron Los Juegos del Cambio, sino también información sustentable relevante para lectores de todas las edades.

Como siguiente paso, se tenía la concepción y creación de contenido de valor para marcas Auspiciantes. Dependiendo del paquete de auspicio al que se suscribió cada marca tenían como beneficios un número específico de posteos, reels y stories, sin embargo, para el contenido para todos los aliados fue realizado con el mismo nivel de afección y calidad. Para crearlos, se hizo una investigación exhaustiva de la responsabilidad social con el ambiente de cada marca, para así plasmar en distintos formatos, como cada una de ellas aportaba a la sociedad y a la sostenibilidad desde sus áreas de negocio. Lo siguiente era llevar dicha información a una gráfica amigable para los niños y docentes seguidores de las redes sociales de Yo Siembro Ahora, para esto se utilizó la línea gráfica designada para el proyecto y se trato a cada pieza de información como pequeñas infografías, para que las grandes cantidades de información puedan ser comprendidas por personas de todas las edades. Para su difusión se decidió comunicar cada uno de los contenidos en formatos dinámicos que aporten al proceso de la información, entre ellas se tuvo carruseles, stories interactivos y reels. Además, se buscó que los temas de contenido, vayan de acorde a la categoría en la que nos encontrábamos esa semana (agua, tierra, fuego y aire). De esta manera, cada marca brindó a la comunidad de Yo Siembro Ahora información eco-amigable que los ayudaba a mejorar sus hábitos diarios en favor al medio ambiente.

Los Juegos del Cambio al convertirse en una marca, necesito de más que solo difusión en redes sociales y medios digitales, necesitábamos que niños y docentes en todo el Ecuador conozcan del primer interescolar nacional de educación ambiental con convocatoria gratuita. Por este motivo, nos acercamos a distintas estaciones de radio y programas con streaming nacional que nos permitan llevar el mensaje a cada rincón del país. La asistencia a las distintas entrevistas fue realizada por todas las integrantes del equipo, cada una tuvo la oportunidad de representar a Los Juegos del Cambio y a Yo Siembro Ahora en diferentes programas.

Finalmente, para que el lanzamiento de Los Juegos del Cambio sea un hito exitoso en la educación ambiental del país, se necesitaron de distintas piezas y eventos que harían llegar el mensaje a miles de ecuatorianos. Entre las más importantes tenemos la Rueda de Prensa, para la cual se tuvo que diseñar un guión con el minuto a minuto del evento, con pautas exactas de lo que la maestra de ceremonia Andrea Rendon tenía que hacer y decir por la hora que duración. Luego, de la Rueda de Prensa se lanzó el video madre de Los Juegos del Cambio, en el cual contábamos el contexto, problema, oportunidad y solución para fomentar la educación ambiental en tiempos de pandemia y se invitaba finalmente a los equipos a inscribirse. Para este video que duró 3 minutos con 13 segundos se desarrolló un extenso guión en el cual se contaba con la participación de las semilleras, los Eco-Expertos y niños. Así mismo, para el evento de clausura realizado el pasado 19 de noviembre de 2021, se necesito de 3 guiones , el primero correspondiente al minuto a minuto del evento y el texto a decir por el maestro de ceremonia Eduardo Andrade, mientras que los otros dos tocaban el primero un gran resumen de la necesidad de crear Los Juegos del Cambio y el segundo, lo sucedido semana a semana en los 31 del cambio. Todos los guiones tanto de de minuto a minuto de eventos como los de storytelling del interescolar, contaron con la revisión y supervisión de las guías Maria del Carmen Barniol y Claudia Salem.

Mi reflexión como evaluadora de la carrera de Redacción y encargada de este componente, principalmente es que esta responsabilidad probablemente fue el desafío más grande que he tenido hasta la actualidad. Sacar adelante un proyecto de la magnitud que fue Los Juegos del Cambio definitivamente no fue sencillo y en muchas ocasiones tuve que errar para crear un producto final de buena calidad. En el caso de los medios de difusión, tuve que transformar mi estilo de escritura a una apegado a la marca, en este caso Diario El Universo, Diario Qué y Revista Mi Mundo, el contenido enviado paso varias veces por correcciones en las cuales cada vez descubrí y aprendí nuevas técnicas que me ayudaron a sentir que crecía como profesional. Para el contenido de marcas, fue todo lo opuesto, ellas confiaron ciegamente en mis habilidades de creatividad y redacción y tuve la libertad de proponer muchas ideas, esto permitió que lo que aprendieran los niños y lo transmitido en las redes sociales de Yo Siembro Ahora cuente con mi estilo personal.

Algo muy importante a destacar, sobretodo al hablar de la creación de guiones para los eventos y producciones de Los Juegos del cambio, es que al ser la única integrante de mi grupo con bases en redacción, tuve al principio la incertidumbre de no alcanzar a realizar todas las ideas que tenía en mente y también a no plasmarlas de la manera correcta. Sin embargo, conté con el apoyo de todas mis compañeras que no solo fueron mis mejores críticas sino también, mi gran motivación para creer que se podía lograr y gratificadamente así fue.

Si tuviese que repetir esta experiencia, tomaría en cuenta lo siguiente: primero que la persona responsable de la escritura del guión tenga un contacto directo con aquella que editara o dirá lo escrito, muchas veces en búsqueda de agilizar procesos, otros integrantes del equipo se encargaba de lo previo y esto causaba que lo escrito y lo visual no coordinen y se tenga que hacer una reestructura de los videos, lo cual en fragmentos cortos de tiempo causan situaciones de mucho estrés. Y para culminar, haría piezas audiovisuales mucho más cortas

puesto a que cada vez los usuarios de redes prefieren ver menos segundos y necesitas captar su atención en 30 segundos, la mayoría de los contenidos audiovisuales producidos, al querer abarcar mucha información tenía duración de varios minutos, esto sobre todo para niños puede ser agobiante, por ende haría cápsulas más cortas que quizás segmentadas puedan brindar toda la información necesaria.

#### **5.4 Preparación de comunicación y documentos previo al lanzamiento de los Juegos del cambio.**

La preparación de la comunicación y el diseño de los documentos previo al lanzamiento del interescolar engloba toda la preparación, diseño y creación de estrategias de comunicación para poder difundir los Juegos del Cambio. Este componente estuvo a cargo de Valeria Soriano, estudiante de Ciencias Políticas con itinerario en Negocios Internacionales. La responsable en evaluar este componente es Valeria Soriano.

#### **Preparación de comunicación y documentos previo al lanzamiento de los Juegos del cambio.**

El componente a evaluar es la preparación de comunicación y documentos previo al lanzamiento de los Juegos del cambio. Las actividades realizadas comprenden la adaptación de la línea gráfica de las ediciones anteriores a esta edición, el desarrollo de la estrategia de comunicación para la difusión de este interescolar, la realización de las producciones y material necesario para ser utilizado en las gráficas, el desarrollo de una nueva página web para YoSiembro y YoSiembro Ahora, la cual se convierte en la base para poder realizar las inscripciones en línea y el desarrollo de todos los diseños de artes necesarios para que se lleven a cabo los Juegos del Cambio y su difusión sea un éxito. Estas actividades fueron realizadas antes que se lleve a cabo el lanzamiento oficial del interescolar. Por tal motivo, estas actividades se planificaron y desarrollaron meses antes del lanzamiento del mismo.



La primera actividad a realizar fue el análisis de la línea gráfica ya existente, la cual fue creada por la primera y segunda edición de YoSiembro Ahora. Luego de realizar el análisis, se decidió ponerle un valor a cada cosa. Por ejemplo, en la paleta de colores definimos cuáles serían los colores primarios y secundarios; así mismo para los vectores se pudo seleccionar cuales irían en piezas gráficas y cuáles serían los utilizados en presentaciones. Era importante que el interescolar tenga un nombre llamativo y que su logo vaya de la mano de la línea gráfica ya establecida anteriormente. Se propusieron 3 nombres: Juegos del Cambio, Cambionato Climático y Ahoratón del Cambio. Luego de varias rondas de deliberación entre todo el equipo, se decidió que el nombre sería "Los Juegos del Cambio" y "¡El Momento es Ahora!", el slogan que lo acompañaría. Esta fue la base para la creación del logo, el mismo que concentra los colores principales de YoSiembro Ahora (amarillo, verde y café).

Al ser un interescolar dirigido para niños se designó a una de las ilustraciones ya existentes como mascota e ícono de los Juegos del Cambio. La misma fue añadida en el logo dentro de la letra O de la palabra "juegos". Posteriormente, el equipo encargado de auspicios logró realizar un concurso en revista Mi Mundo para que todos los niños a nivel nacional tengan la oportunidad de ponerle nombre a la mascota y la coloreen, para eso se diseñó a la lombriz en blanco y negro ya que solo contabamos con la ilustracion a color. Luego de definir la línea gráfica para esta edición, se procedió a realizar un manual de marca en conjunto a Marcela Moncayo, con el fin de que los auspiciantes puedan tener los lineamientos gráficos correctos para la difusión que debían realizar. Al igual que se definió una mascota para el interescolar, se definió un icono para cada categoría: tierra (planta verde sembrada), aire (pájaro), agua (tiburón) y fuego (funda de reciclaje).

Una de las metas en esta edición no era solo crear un interescolar, sino que buscábamos que YoSiembro Ahora fortalezca su comunidad en redes sociales y pueda crear

cultura ambiental en estos medios. Para poder lograrlo se necesitó el desarrollo de una estrategia de redes sociales, en la que se definieron los siguientes puntos claves:

- a. Que los pilares de comunicación de Los Juegos del Cambio serían los siguientes:
  - i. Contenido de valor: Tips, facts y demás que ayudarán a crear una cultura ambiental y cambiar hábitos en la comunidad de YoSiembro Ahora.
  - ii. Contenido Informativo: Información sobre eco - retos, eco - trivias, eco - proyectos y todos los acontecimientos del interescolar.
  - iii. Contenido entretenido: Contenido basado en la experiencia de las semilleras y los participantes del interescolar.
- b. Que el tipo de contenido en el que plasmaríamos los pilares de comunicación serían reels, igtvs, stories, carruseles, vídeos y posts.
- c. La frecuencia en la que se planeó realizar posteos en redes sociales fue todos los días de 5 a 8 pm.

Sin embargo, no se contempló que Instagram borraría la opción de igtv, por lo cuál no se pudo realizar vídeos que sobrepasen el minuto. Por otro lado, al ser dos personas en el área de comunicación no se contempló que la acogida en redes sociales iba a ser masiva en algunas ocasiones y que iban a existir muchas cosas por diseñar para el interescolar, por lo que existieron días en los que no se pudo cumplir con la frecuencia de posteo establecida, ya que no se pudieron realizar posteos. Detalles que en un futuro se pueden mejorar con una mejor organización del tiempo para realizar las piezas gráficas y con una designación de más personas en esta comisión.

Luego de establecer la estrategia a seguir, se hizo una contabilización del total de piezas gráficas que se debían subir desde septiembre hasta noviembre. Teniendo en cuenta este número se realizó un planning de redes. Dentro de este planning se colocaron los colores de fondo de cada arte y el tema del mismo, para poder tener una guía de lo que se va a

desarrollar. Dentro de los temas se priorizaron temas de educación ambiental. Sin embargo, al momento de realizar el planning no idealizamos que el interescolar iba a tener una gran acogida de marcas, por lo que solo se dejó el espacio para 4 sponsors, y tuvimos a la final más de 12. Esto hizo que el planning solo sea una base ya que se tuvo que realizar al menos unas 7 adaptaciones en el camino. Al tener más sponsors el equipo de aliados tomó la decisión de realizar el contenido de valor junto a estas marcas. Reconociendo que una persona no podía abarcar todas las responsabilidades de diseño, Gabriela Ortiz nos ayudó a realizar este contenido en Canva, el cuál fue previamente revisado por mí para su publicación.

Con el fin de avanzar y no tener diseños acumulados, se realizó una lista de las gráficas que son necesarias para el desarrollo de Los Juegos del Cambio. Una de las cosas prioritarias era el diseño de documentos con la información que nos envió el área de logística. Estos documentos servirían para hacer una presentación del proyecto a los Eco-Expertos, Ministerio de Educación y Eco-Aliados. El diseño de los mismos fue sobrio con colores pasteles combinados con colores vivos (primarios y secundarios de la paleta de colores), también se predominó el uso del girasol y de la mascota (cuyo nombre escogido por el equipo fue "Emma"). Aunque al inicio no se tenía idea de cómo diseñar el primer documento dado a que este fue el primer diseño complejo que se realizó, y yo no era una experta en ilustrador, ya que no corresponde a mi carrera. Los documentos que se realizaron quedaron como base para poder diseñar también las presentaciones del interescolar a otros actores para que se animen a unirse. A su vez, al mismo tiempo se adelantaron los templates (plantillas) para las presentaciones, las mismas que luego se adaptaron para sponsors y avances presentados a la Universidad Casa Grande.

Luego de tener conversaciones con posibles aliados se pudo confirmar la participación de los 4 eco-expertos (Daniela Hill, Juan de Dios Morales, Tatiana Salas y Claudia Salem), y también el auspicio de varias marcas eco-amigables, se planificó una producción junto a

Novacommerce S.A (media partner). Dentro de esta producción se realizó el rodaje del vídeo de lanzamiento de Los Juegos del Cambio. La idea creativa de este vídeo era mostrar la problemática de la educación ambiental, la cual fue pasada a segundo plano en la pandemia, dado a que los profesores no contaban con las herramientas necesarias o conocimientos para dictarla de forma virtual. Luego de estas tomas de stock, aparecían las semilleras junto a los eco-expertos, con la solución al problema: Los Juegos del Cambio. Para realizar este rodaje se elaboró un plan de rodaje con todas las indicaciones y minutaje del día de producción, con esta base pudimos armar los scripts finales del vídeo. Aparte del vídeo de lanzamiento se grabaron cápsulas de las presentaciones de cada uno de los eco-expertos, en los que indicaban la organización de las que provenían y la categoría que representaban, y vídeos de cada una de las problemáticas de cada categoría, cuyos scripts fueron realizados y aprobados con anterioridad.

Al ser un interescolar 100% virtual nos percatamos de que todo debía llevarse en línea y con procesos ágiles. El tema de las inscripciones era fundamental que se resolviera, por lo que se le propuso al equipo realizarlas en línea por medio de una página web. Conociendo que existía ya una web de YoSiembro se revisó si esta podía tener un formulario, pero luego de la revisión nos dimos cuenta que no iba a ser factible. Por tal motivo decidimos hacer una nueva página web de YoSiembro, en la que tenga una landing para cada una de las ediciones de YoSiembro Ahora y otra landing con sub landings para Los Juegos del Cambio. Para el desarrollo web necesitábamos una agencia (en este caso Novacommerce S.A), y una serie de documentos e información. Principalmente se armó un excel con la estructura de la página y luego un documento con información e indicaciones de cada una de las landings (en total 10 documentos), en lo que se incluía el link de cada una de las imágenes que deberán ser colocadas en las landings. Luego de armar estos documentos, se los envió a la agencia para que puedan proceder con el desarrollo web. El mismo trabajo se hizo para realizar el

formulario de inscripciones, pero en este caso quisimos automatizar el proceso, una vez que un formulario era llenado nos llegaba a nosotros vía mail toda la información de esa persona, esto nos ahorró el estar revisando a cada hora si un nuevo formulario llegaba.

Tres de los materiales a destacar en Los Juegos del Cambio son los eco-retos, eco-trivias y eco-proyectos. Teniendo en cuenta la cantidad de información que cada uno de estos abarcaba se decidió definir un formato para el diseño de cada uno de estos. Los eco-proyectos constaban con una problemática, e información de referencia, por lo que para este material se diseñó un documento A4 tipo brief, el cual luego de ser aprobado fue enviado por el equipo de logística vía correo electrónico a los docentes. Por otro lado los eco-retos variaba cada semana según la categoría (al igual que los eco-proyectos y las eco-trivias), pero estos eran por semana, entonces para incentivar la participación de los niños y docentes escogimos dos medios: correo electrónico e instagram. Por correo electrónico se envió una presentación en la que pusimos un mensaje y foto del eco-experto en el que invitaban a los niños a ser parte de esta aventura (este mensaje variaba por categoría y el diseño de la presentación también). En instagram se subía una pieza gráfica con el pedido de la semana, que estaba diseñada con los colores y vectores de la categoría y estos se subían los días domingos o lunes ya que el reto se entregaba el viernes. Por otro lado, las trivias eran un concurso en vivo que se llevaban a cabo todos los miércoles, no existía un pedido a desarrollar por parte de los equipos, sino que ellos asistían a una trivia en vivo con preguntas sobre cada categoría. Al ser así, el equipo de logística decidió dar información base o pistas para que los niños puedan tener una idea de los temas a estudiar. La propuesta que se elaboró fue realizar carruseles con el diseño de cada categoría en los que se presente la información como "fun facts", para que no sea solo útil para los participantes de la trivia sino también para la comunidad de YoSiembro Ahora. Conociendo que las trivias se daban los días miércoles, esta información era posteada el viernes anterior a las 9am. Asimismo, se diseñaron diapositivas con las reglas de conducta

para cada reunión de zoom, con el fin de poder presentarlas al inicio de cada trivia y que los niños puedan tener el comportamiento adecuado en el momento de estar conectados.

Luego de preparar la mayoría de contenido para el desarrollo de Los Juegos del Cambio, se decidió que era mejor adelantar el contenido que se utilizaría en redes sociales al finalizar cada una de las actividades planeadas. Siguiendo con el planning, se dejó diseñado previo a los juegos los artes de ganadores de eco-retos, eco-proyectos y eco-trivias de cada una de las categorías, pero en este caso se dejó en blanco el espacio para que al finalizar cada actividad se le coloque el nombre de la institución educativa ganadora y los participantes que la conformaban.

La inauguración y la clausura eran dos eventos claves ya que para nosotros era el primer momento que íbamos a tener junto a los niños y el último. Para la inauguración se diseñaron diapositivas más llamativas que las anteriores para poder dar una buena primera impresión, y se hizo un fondo de zoom para las semilleras, eco-expertos y demás actores que participarían en las sesiones. Para el evento de clausura se realizó también una presentación pero con los ganadores de cada una de las categorías y los jurados de Los Juegos del Cambio. Este último evento fue transmitido por Youtube, en el que se operó la transmisión y la presentación de diapositivas.

Como evaluadora de este componente considero que todo el trabajo realizado fue muy demandante y exhaustivo para que lo realice una sola persona, ya que aparte de realizar todos los diseños requeridos, aporté en el área de logística del interescolar con todo lo necesario. El reto era grande, pero las ganas de cumplirlo superaban el cansancio y el tiempo invertido.

Conociendo que no estoy titulando en una carrera de comunicación se podrá dimensionar la complejidad al momento de realizar estrategias y diagramar cada cosa. Se intentó desarrollar todo el trabajo en su mayoría en Adobe Illustrator para no perder la calidad de los colores o las piezas gráficas. Fueron alrededor de 90 posteos en redes sociales, en los

que algunos eran carruseles de algunas piezas. Aunque, el planning se diseñó al inicio todos los cambios realizados a lo largo del camino sirvieron para poder comunicar la experiencia de este interescolar de manera más dinámica y que no se nos escape ningún detalle. Haber tomado la decisión de avanzar con todo el diseño antes de que empiece el interescolar fue la acción más acertada, ya que pudimos tener una difusión fluida la cual no paró ya que aunque existían otras cosas por realizar ese trabajo ya se encontraba hecho y listo para postear en redes sociales. Evaluando todo el trabajo realizado conjunto a la agencia Novacommerce S.A, considero que este apoyo y alianza fue correcta para que no se pierda la calidad del trabajo en ninguna de sus aristas y que la página web con todas la directrices y el acompañamiento que se le realizó a la agencia fue muy acertado para que no se pierda ningún detalle del interescolar y el diseño web vaya de la mano con el manual de marca. Finalmente, todo el trabajo que se realizó para que la imagen del interescolar sea llamativa y llegue a muchos rincones del ecuador fue acertado, ya que nunca existió algo diferente al manual de marca.

Considero que mi carrera de Ciencias Políticas me ayudó a poder distinguir con claridad que no todas las condiciones eran las mismas ya que estábamos tratando con distintos tipos de instituciones educativas. A su vez, me ayudó a poder tener un lenguaje correcto para los documentos ya que algunos tenían que tener un tinte serio y pude ayudar con las correcciones necesarias en los mismos. En algunos casos, la investigación fue clave para poder tener una idea correcta de los diseños a desarrollar y algunas acciones en Adobe Illustrator de las cuales no tenía conocimiento, mi carrera fue una pieza clave en este punto ya que gracias a ella tengo unas buenas bases investigativas. Mi itinerario de Negocios Internacionales me dió las bases necesarias para poder hacer el presupuesto del proyecto y manejar todos los flujos de caja sin ningún problema, llevando cuentas claras en todo momento. Gracias a este proyecto de aplicación profesional pude tener más luces sobre qué quería hacer luego de terminar mi carrera. Aunque previo al proyecto ya tuve experiencia en

otros proyectos con niños, este interescolar pudo llenarme de muchísima experiencia haciendo cada barrera una nueva oportunidad, ya que aprendí a ser multifacética y aprender en internet muchas cosas para poder realizar los diseños. Luego de mi carrera quiero mezclar dos de mis habilidades y campos de estudio: el marketing/comunicación y la ciencia política, por lo que haré una maestría en Marketing Político.

### **5.6 Comunicación visual pre y post lanzamientos Juegos Del Cambio.**

El componente a evaluar es de la comunicación visual pre y post lanzamiento de los Juegos Del Cambio. Dentro de lo virtual la parte de comunicación juega un papel muy importante ya que todo debe ser comunicado correctamente de manera que se logre un mayor alcance. En nuestro equipo de comunicación hubo un gran apoyo del lado de Valeria Soriano quien desarrolló gran parte de la gráfica, dando además, pautas y diseños para subir a las redes sociales. Las plataformas digitales que se usaron en este interescolar fueron principalmente Instagram, Facebook y Youtube. Una de las plataformas que también se intentó usar fue TikTok, se creó una cuenta se subieron algunos videos e inclusive existían algunos retos que debían realizarse en esa red social, pero se decidió no usarla más ya que para muchos participantes era un poco tedioso. Por esta razón la mayoría de los retos fueron a través de Instagram y Facebook.

Manejar la cuenta de Instagram de YoSiembro Ahora, fue un trabajo en equipo, que se planificó en conjunto con Valeria Soriano, en la cual periódicamente se subía contenido creando expectativa en los seguidores acerca de las actividades a suceder en los siguientes meses. Muchas personas preguntaban alrededor de Latinoamérica si podía ingresar, lamentablemente por el momento el interescolar es a nivel nacional dentro de Ecuador. Este proyecto tuvo una gran acogida por parte de nuestros seguidores, logrando un alcance de 1,385 seguidores, presentando hasta la fecha visitas diarias.



La metodología de difusión que se planificó consistiría en posts semanales que se publicaban simultáneamente en las plataformas Instagram y Facebook, en los que ciertos días o semanas se publicaban stories abarcando un tema específico, como por ejemplo hablar de nuestros auspiciantes. Al inicio eran stories sobre los auspiciantes, semilleras y un poco de los elementos que representaban a los eco expertos. A medida que iba avanzando el tiempo se publicaban stories de lo que iba sucediendo hasta el día que hicimos la producción para el video de lanzamiento.

El día de la producción se procedió a realizar tomas de fotos a las denominadas semilleras, quienes juegan un rol muy importante en los Juegos es por esto que al igual que los eco expertos, merecían el mismo protagonismo. Se tomaron fotos individuales de diferentes ángulos ya que la camiseta que se envió hacer tiene el nombre de cada una de las integrantes del grupo en una de las mangas. Finalmente luego de recopilar las fotos de las semilleras se continuó desarrollando un vídeo de cada uno de los eco expertos.

Primero se empezó con Juan de Dios Morales, eco experto de la categoría agua, que empezó el video con su uniforme de su fundación Wild Gye Initiative junto con sus binoculares para luego saltar en la toma donde aparecía con su camiseta de los Juegos del Cambio. La siguiente participante fue Claudia Salem, fundadora de YoSiembro quien empezó el video con su ropa normal regando plantas cuando termina se acerca a la cámara y se aleja con su camiseta de los Juegos del Cambio ya puesta. Continuó Tatiana Salas fundadora de Manos al Ambiente, quien arrancó el vídeo con una cáscara de guineo y tres tachos reciclables luego de desechar el desperdicio le llega la blusa por un costado y ella termina puesta con la camiseta de los Juegos. La cuarta eco experta fue Daniela Hill, quien empezó el video con su kit de su fundación Amiguitos del Océano cuando le llega la camiseta de la misma que a Tatiana, por un costado de la toma luego aparece en la toma final imitando que se va a lanzar al río.

Estas tomas funcionaron de manera que se puedan unir y crear un reel donde se pudo presentar a los diferentes eco expertos junto a su elemento. Seguido de esto se tomó una foto grupal a todo el equipo de semilleras junto a las guías. Al interescolar ser un proyecto dirigido para niños se tomó la decisión de hacer algunas tomas junto a los niños, donde participaron familiares de Anahí tal y Valeria tal, de manera que se recopile contenido para ser utilizado en la página web. Se ubicaron en un área donde se desarrolló un set de picnic con todos los kits de los eco expertos. Ese día se obtuvo suficiente material que fue usado para redes sociales, noticias en periódico y página web.

Días posteriores al lanzamiento y rueda de prensa de Los Juegos del Cambio hubo reuniones con el media partner, Novacommerce, quien colaboró con la transmisión. Las reuniones de ensayo fueron específicamente para definir temas de quienes iban a estar dentro de la transmisión, se desarrolló un minuto a minuto por Gabriela Ortiz, el cual funcionó excelente para que el evento fluya de una mejor manera y ordenadamente. Las reuniones se realizaban por zoom y la plataforma de Streamyard para que todas puedan ver cómo se transmitía y si había algún error las semilleras podrían corregirlo en el momento. El grupo se dedicó a repasar con el minuto a minuto y un Excel donde iba detallado los segundos de todos los archivos que se iban a presentar ese día al igual que algunas piezas gráficas. Se ensayó con las guías y la presentadora del lanzamiento, Andrea Rendón. En el proceso se identificaron algunos errores que se lograron solucionar a tiempo, de los cuales se obtuvo una enseñanza para próximas transmisiones.

El lunes 30 de Agosto se realizó el lanzamiento y rueda de prensa de los Juegos del Cambio, evento que fue un gran éxito, pues se manejaron algunos canales de transmisión, cómo la cuenta YoSiembro Ahora, Novacommerce, Seginus, YoSiembro y Universidad Casa Grande desde Facebook y YoSiembro Ahora y YoSiembro desde Youtube. Ese mismo día se subió a redes el post de inscripciones abiertas para que los colegios puedan inscribirse, al

mismo tiempo decidimos pautar ese post para tener mayor difusión, tuvimos 26,546 impresiones, 92 clicks al link de la página web. Además, Claudia Avilés envió correos a muchas escuelas públicas y privadas para invitarlos a que se inscriban en este primer interescolar ambiental.

A medida que iban pasando los días, las plataformas empezaron a llenarse de preguntas por parte de las escuelas participantes, relacionadas a los Juegos del Cambio, retos, trivias, entre otras actividades, preguntas que fueron respondidas tanto en Instagram como en Facebook. Luego de que iniciaron las inscripciones de los juegos, se subió contenido sobre la problemática de cada elemento para que las escuelas puedan conocer a profundidad antes de inscribirse en el eco proyecto.

El día martes 21 de septiembre empezaron los webinars, se inició con Juan de Dios Morales seguido de Tatiana Salas, Claudia Salem y finalizando con Daniela Hill. En cada webinar el equipo se dividía en distintas actividades para cubrir cualquier necesidad entre esas estaba, la persona que se dedicaba a dar la introducción, quien dejaba pasar a los participantes, quien daba soporte en la parte técnica entre otros. En cada webinar por zoom existía esta planificación con anticipación, aunque a veces había percances existía el apoyo de otra integrante del grupo.

Asistimos a la entrega de premios de algunas escuelas ganadoras donde pudimos realizar muchas tomas de videos y fotos para capturar esos momentos de los niños tan felices que estaban al recibir sus premios luego de haber concursado y ganado en las trivia y eco retos. Realmente la alegría de los niños es algo que nos motivó todos los días a seguir adelante con esta experiencia tan increíble y poder volver a visualizar esos videos nos llenaba de mucha alegría saber que las semilleras son parte de esa gran felicidad.

La producción del video de cierre fue un gran desafío debido a la magnitud del proyecto existe demasiado material que debía estar en el video, pero se hizo una selección

muy ardua para escoger los videos más pertinentes que llamen la atención del público. El trabajo del video de cierre tuvo una duración de 6 minutos donde se contaba un poco todo lo que fue el mes de agosto y las distintas actividades que los niños realizaron. Se mostraron videos de los niños realizando sus eco retos, los niños en las eco trivias, los niños recibiendo sus premios. Fue una mezcla de videos emotivos acompañados de videos donde un profesor y una directora dieron palabras de lo que opinaban sobre los juegos del cambio. Se mostró la rueda de prensa donde autoridades como Gustavo Manrique ministro del ambiente, agua y transición ecológica y María Brown ministra de educación estuvieron presente.

La edición del video también estuvo acompañada de animaciones que tardaron un tiempo en realizarse debido a esto hubo una semana completa donde no se descansó hasta que se terminara ese video y esté aprobado por cada una de las semilleras. Los cambios principales eran modificar videos y colores de textos animados y montar textos en videos lo que hizo que el video pesará un poco más y eso demoraba al exportar. Sin ningún apuro todos los cambios fueron realizados de manera pertinente con el fin de obtener un excelente producto final.

Considero que mi carrera de comunicación audiovisual y multimedia me ayudó bastante para darme cuenta de algunos puntos importantes, por ejemplo, yo trabajo mejor en el área de campo, es decir de manera presencial realizando fotos y videos. Pero en este proyecto se necesitó mucho de la ayuda de manejar cuentas, responder mensajes, crear stories, tener una clara visión del diseño y el conjunto de elementos para crear el posteo perfecto. Creo que tuve algunas fallas al momento de desempeñar mi trabajo en el equipo pero tuve la suerte de darme cuenta a tiempo e intentar remediarlo con mis compañeras. En futuras ocasiones si trataría de estar más presente en las actividades y tratar de apoyar a mis compañeras en lo que más se pueda con el fin de llegar de manera correcta a nuestra meta final. Fuimos a escuelas a entregar premios y yo realizaba las tomas para ver las reacciones

de los niños que fue algo que nos llenó muchísimo el corazón. En las siguientes ediciones debe ser clave tener una diseñadora y un multimedia en el equipo para que el trabajo pueda fluir mejor y así las tareas están mejor divididas y cada una puede desarrollar mejor su trabajo individual desde lo que puede ofrecer.

## 6. Resultados del proyecto

### 6.1 Estructura del Marco Lógico.

	Indicadores	Medios de verificación	Supuestos
<b>Finalidad:</b> Contribuir a que las futuras generaciones se conecten con el medio ambiente y desarrollen conciencia ambiental para evitar que el Planeta Tierra se convierta en un lugar inseguro e inhabitable	El 70% de los grupos participantes se sienten motivados en todas las actividades creando una verdadera conciencia ambiental	Encuesta de satisfacción al finalizar Los Juegos del Cambio	Las IE realizan programas de educación ambiental que motivan a los niños a desarrollar una cultura ambiental.
<b>Propósito: Desarrollar la cultura ambiental y hábitos sostenibles en los niños/ as de 5to, 6to EGB y sus respectivos docentes</b>	Cantidad de IE participantes en Los Juegos del Cambio, organizados por la tercera edición de YoSiembro Ahora.	Encuesta de impacto al finalizar Los Juegos del Cambio	Los Ecuatorianos tienen hábitos sostenibles y cultura ambiental.
<b>Componente #1</b> Brindadas las herramientas y material digital de educación ambiental a los docentes participantes de Los Juegos del Cambio	El 80% de los equipos inscritos asisten a los Webinars del Cambio, dictados por los Eco-Expertos de Los Juegos del Cambio.	Registro de asistencia a Webinars	Los docentes emplean herramientas digitales de educación ambiental para dictar sus clases de manera más didácticas y para crear una cultura ambiental sostenible en sus alumnos.
	El 80% de los docentes de los equipos inscritos en Los Juegos del Cambio se conectan y participan en las capacitaciones de aprendizaje basado en proyectos dictadas por Fundación Crisfe	Registro de asistencia a capacitación brindada por Fundación Crisfe	
	El 80% de los equipos que entregan Eco-proyectos obtienen una calificación superior a 20 en su proyecto.	Resultados de los Eco-proyectos revisados con la rúbrica diseñada para evaluación	
<b>Componente #2</b> Realizadas actividades prácticas que fomentan la cultura ambiental en Los Juegos del Cambios	El 80% de los equipos de Los Juegos del Cambio entregan los Eco-retos semanales en las fechas establecidas.	Número final de equipos que entregaron los 4 Eco-retos hasta la fecha establecida siguiendo todas las indicaciones.	Los estudiantes reciben clases didácticas en sus IE donde se emplean herramientas de educación ambiental que les permite crear una cultura ambiental y sostenible
	El 80% de los equipos participantes se conectan y obtienen 7 respuestas correctas en las Eco-trivias realizadas en vivo.	Resultados de las 4 Eco-trivias realizadas en Los Juegos del Cambio	
	El 80% de los equipos participantes entregan el Eco- Proyecto	Número final de equipos que entregaron el Eco-Proyecto hasta la fecha establecida.	

## Resultados de los componentes

### Resultados Componente #1

Brindadas las herramientas y material digital de educación ambiental a los docentes participantes de Los Juegos del Cambio.

**Indicador 1:** El 80% de los equipos inscritos asisten a los Webinars del Cambio, dictados por los Eco-Expertos de Los Juegos del Cambio.

Los Webinars del Cambio fueron 4 sesiones educativas dictadas por los Eco-Expertos Juan de Dios Morales, Tatiana Salas, Claudia Salem y Daniela Hill. Estos se dieron a cabo del 21 al 24 de septiembre de 2021 por medio de la plataforma Zoom y la convocatoria fue gratuita para alumnos y docentes a través de las redes sociales de Yo Siembro Ahora, el único requerimiento era ser un equipo inscrito a Los Juegos del Cambio.

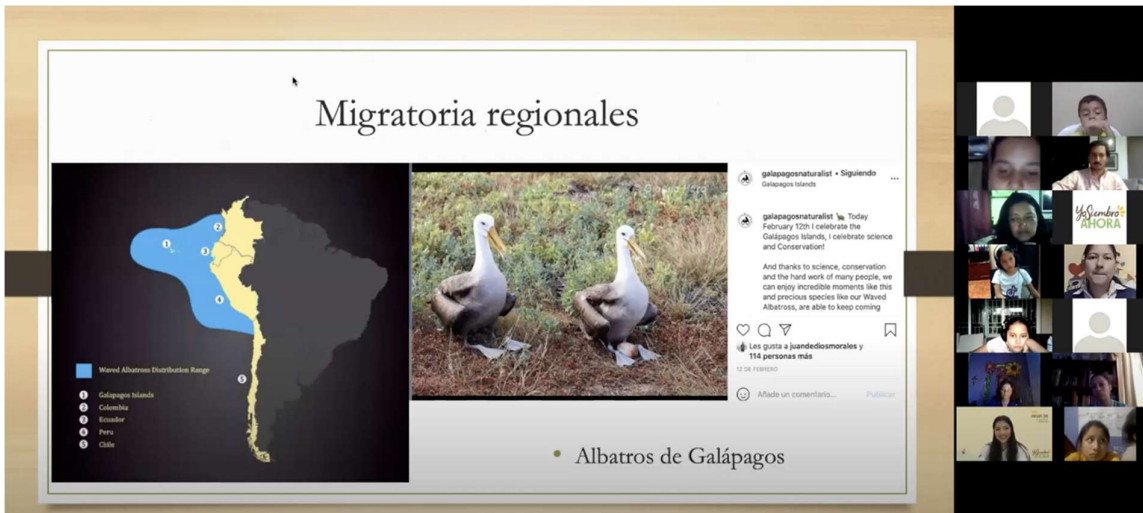
Figura



#### *Invitación a webinars*

Los Webinars del Cambio comenzaron con la intervención del fundador de Wild GYE Initiative y Eco-Experto en la categoría aire Juan de Dios Morales, la asistencia fue de 47 personas y el tema a tratar fue como el cambio climático incide directamente en las aves de nuestro país.

## Figura



*Zoom de la categoría aire Juan de Dios Morales*

Al día siguiente, se realizó el Webinar del Cambio correspondiente a la categoría fuego donde el tema a tratar fue las 5 R's y específicamente los tipos de residuos que existen y como estos contaminan al planeta, esta intervención estuvo a cargo de la Eco-Experta de la categoría y fundadora de Manos al Ambiente, Tatiana Salas. La asistencia a este evento fue mayor contando con 107 personas conectadas

## Figura





Se continuó con el Webinar del Cambio con mayor acogida, el perteneciente a la categoría agua, dictado por la fundadora de Amiguitos del Océano Daniela Hill. Se obtuvo una asistencia total de 121 personas quienes aprendieron de la importancia del océano y 7 maneras en las que podemos conocerlo.

**Figura**



Zoom de la categoría agua, Daniela Hill

La última sesión de los Webinars del Cambio fue dictada por Claudia Salem, Eco-Experta de la categoría Tierra, la cual tuvo como tema los huertos educativos como herramienta de aprendizaje didáctico. La recepción fue de 108 participantes conectados convirtiéndola en el segundo webinar con mayor asistencia.

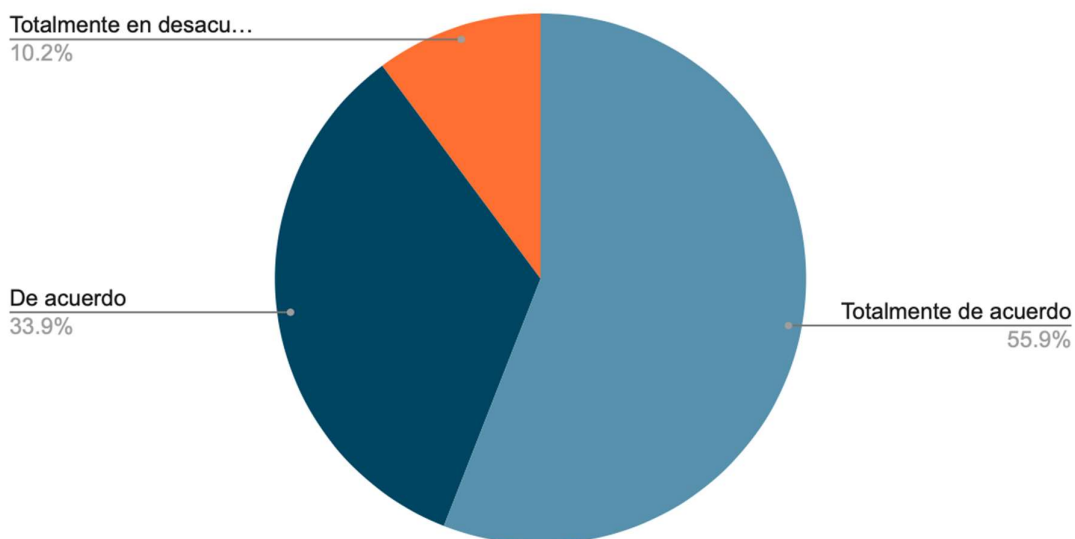
**Figura**



Con más de 200 asistentes en los 4 Webinars del Cambio, no solo cumplimos el objetivo del componente, pero también logramos otorgar junto a nuestros Eco-Expertos conocimientos claves que los docentes podrán enseñar en sus aulas y que los estudiantes podrán reflexionar para mejorar sus hábitos diarios a favor del medio ambiente.

**Figura**

¿Considera que los Webinars del Cambio le otorgaron conocimientos para ampliar su cultura ambiental?



**Indicador 2:** El 80% de los docentes de los equipos inscritos en Los Juegos del Cambio se conectan y participan en las capacitaciones de aprendizaje basado en proyectos dictadas por Fundación Crisfe.

Uno de los objetivos primordiales del interescolar era brindar a los docentes inscritos herramientas innovadoras de educación ambiental, que ellos pudiesen aplicar en sus aulas para la prosperidad. Es por esto que, semanas antes de empezar con Los Juegos del Cambio, la Fundación CRISFE con su representante Bladimir Torres, se encargó de capacitar a nuestros tutores, brindando conocimientos en:

- Aprendizaje activo basado en proyectos
- Design Thinking

- Modelo de Negocios Canva

**Figura**



*Zoom de las capacitaciones a profesores por parte de Crisfe*

La capacitación finalizó con la entrega de un manual de desarrollo de Eco-Proyectos a todos los asistentes, que los ayudó a tener bases y directrices para la realización del gran Eco-Proyecto que tendrían que realizar al iniciar Los Juegos del Cambio.

**Figura**



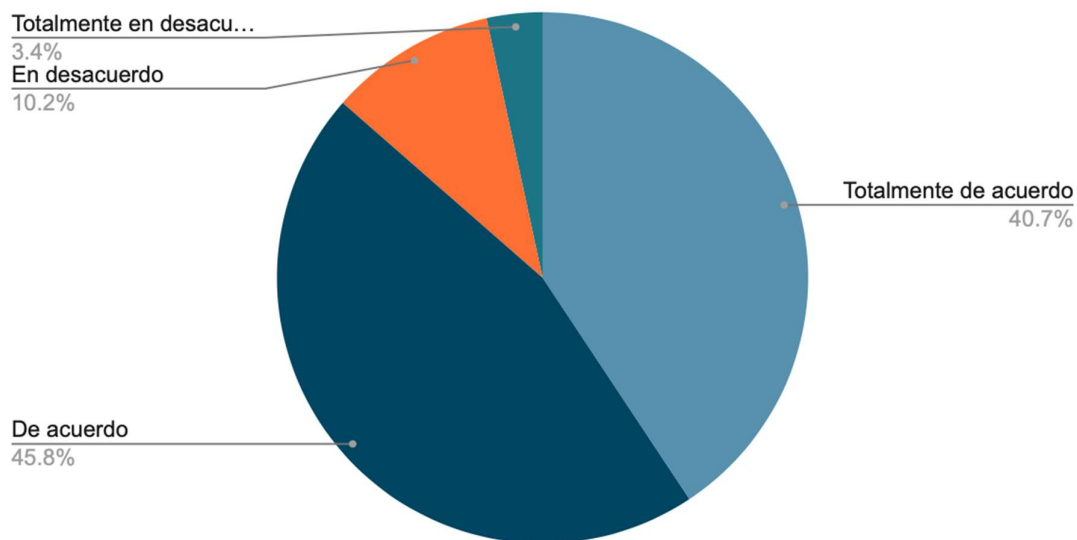
Derechos de Autor  
©2021, CRISFE. All rights reserved  
Se prohíbe la reproducción o divulgación del contenido de este material sin permiso previo y por escrito del propietario de los contenidos.

*Manual emprendimiento en acción entregado a profesores por parte de Crisfe*

De los 92 docentes registrados en Los Juegos del Cambio, 64 de ellos se conectaron sin faltar los a los 3 días de capacitación y 90 de ellos asistieron a esta en su totalidad. Podemos decir que cumplimos el objetivo planteado, pero también agregar que más del 80% de los docentes asistentes se sintieron satisfechos con las herramientas brindadas, sobretodo con el manual un gran apoyo en el futuro desafío que sería su Eco-Proyecto

### Figura

¿Considera que las capacitaciones de CRISFE generaron herramientas que fueron de ayuda para la realización del Ec...



**Indicador 3:** El 80% de los equipos que entregan Eco-proyectos obtienen una calificación superior a 20 en su proyecto.

El interescolar comenzó con la entrega a todos los equipos del gran Eco-Proyecto a realizar, los cuales tendrían que entregar en el último día de Los Juegos del Cambio. De los 92 equipos inscritos, se recibió un total de 47 Eco-Proyectos, cada uno con distintas e innovadoras ideas que nos ayudarán a preservar nuestro planeta. De la categoría agua se receptaron 17 soluciones, para la categoría fue se recibieron 4 soluciones, en aire fueron 2 y finalmente para la categoría tierra fueron 23 proyectos. Para evaluar cada uno de los proyectos, se creó y siguió una rúbrica que facilitó a los miembros del jurado y al equipo organizador la asignación de puntajes.

## ECO-PROYECTO TIERRA

UNIDAD EDUCATIVA	PUNTAJE
Unidad Educativa José Julián Andrade	29
Colegio Menor	27,3
Unidad Educativa Fiscal #65 Manuela Cañizares	27
Unidad Educativa Santa Dorotea	
Escuela de Educación Básica Eduardo Kingman	26,5
Unidad Educativa FAE No3 Taura	26,25
Unidad Educativa María Andrea	26
Unidad Educativa La Providencia	25,5
Unidad Educativa Jacinto Jijón y Caamaño	25,25
U.E.F: Dra.Mariscal De Guevara	
Academia Carlos Machado	25
Unidad Educativa Emilio Satgari	24,5
Fasinarm	
Unidad Educativa Santo Domingo de Guzmán	24,25
Unidad Educativa Luis Vargas Torres	
Unidad Educativa Pablo Hannibal Vera	24
Unidad Educativa San José	23,75
Unidad Educativa 11 de diciembre	
Unidad Educativa Eduardo Miño	22
Unidad Educativa Kasama	21,75
Unidad Educativa Gabriel de Guachapeli	21,25
Liceo Panamericano	21
Unidad Educativa Emma Ortiz	19

## ECO-PROYECTO AGUA

UNIDAD EDUCATIVA	PUNTAJE
Unidad Educativa Liceo Albonor	28,5
Unidad Educativa Stella Maris	28
Unidad Educativa Bilingüe Jefferson Liceo Panamericano	27
Unidad Educativa Planeta Azul	
Unidad Educativa María Teresa de Calcuta	26
Unidad Educativa Arco Iris	
Escuela de Educación Básica Eduardo Kingman	25,25
Unidad Educativa Emilia Merchán	25
Unidad Educativa Corazón de María	
Escuela Particular Valdivia	
Unidad Educativa Liceo del Norte	
Unidad Educativa La Asunción	24
Unidad Educativa Steiner	
Unidad Educativa Cristobal Colón	
Unidad Educativa Liceo Naval	
Unidad Educativa Santa Dorotea	

## ECO-PROYECTO FUEGO

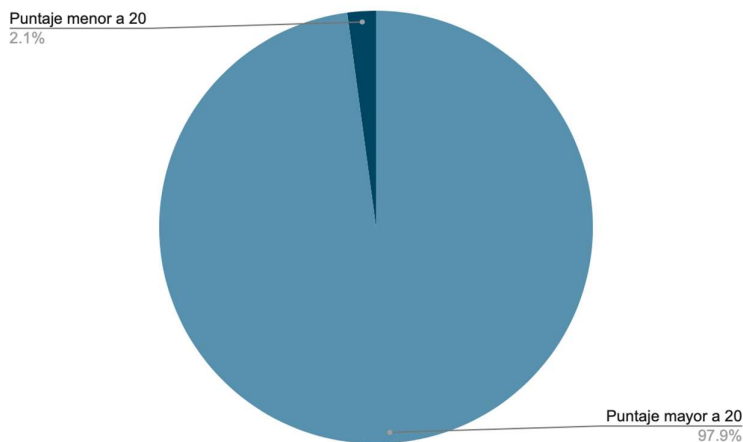
UNIDAD EDUCATIVA	PUNTAJE
Unidad Educativa Tomás Rendón Solano	27,5
Escuela de Educación Básica Valdivia	26
Unidad Educativa Federico Froebel	22,5
Escuela de Educación Básica Kingman	21,25

## ECO-PROYECTO AIRE

UNIDAD EDUCATIVA	PUNTAJE
Escuela de Educación Básica Kingman	26,5
Unidad Educativa Santa María de Mazzarello	20,75

*Tabla de puntuación de las 4 categorías*

Finalmente, de los 47 Eco-Proyectos recibidos solo 1 equipo recibió un puntaje menor a 20, logrando a gran escala que las soluciones con las que actualmente cuenta el planeta y que fueron realizadas directamente por los niños sean sobresalientes.

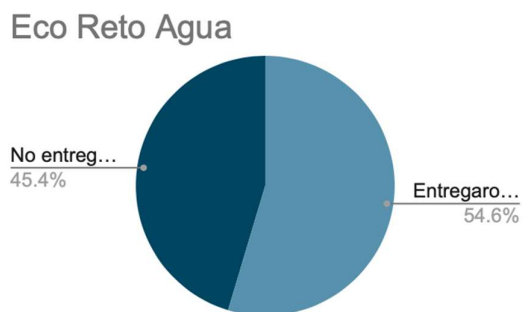


## Resultados Componente #2

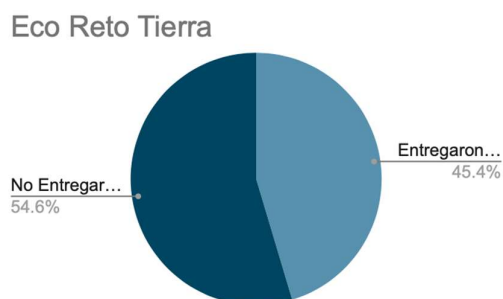
Realizadas actividades prácticas que fomentan la cultura ambiental en Los Juegos del Cambio.

**Indicador 1:** El 80% de los equipos de Los Juegos del Cambio entregan los Eco-Retos semanales en las fechas establecidas.

Todas las semanas, los equipos se desafiaron a sí mismos y aprendieron más sobre las cuatro categorías de la naturaleza con nuestros Eco-Retos. En la semana del agua los participantes se convirtieron en *Embajadores del Océano*, donde a través de flashes informativos nos enseñaron a cuidar los océanos. Se recepcionaron en las fechas establecidas un total de 53 Eco-Retos correspondientes a esta categoría.

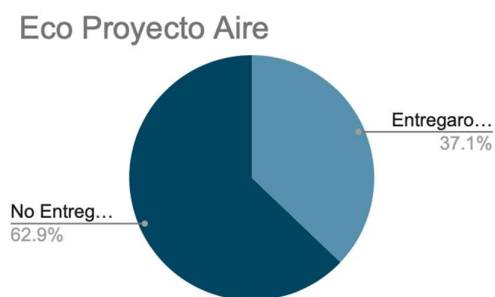


Luego, en la semana de tierra los equipos se transformaron en *Exploradores que inspiran* donde usando la plataforma MOI, aprendieron sobre los alimentos que nos brinda la tierra y crearon mandalas hechos con ingredientes provenientes del suelo en el proceso. Fueron 44 los Eco-Retos correspondientes a dicha categoría los que llegaron en el plazo de establecido.



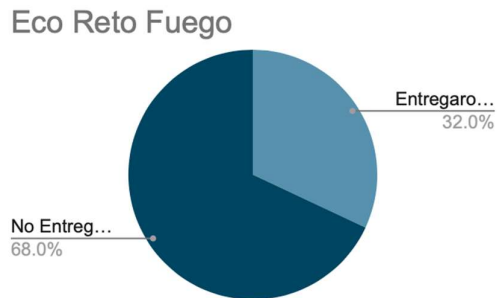
Después en la semana de aire, los equipos fueron *Observadores de Aves* donde descubrieron las aves nativas de sus ciudades y crearon pajareras para preservarlas. En la fecha establecida para esta actividad, se recibieron 36 Eco-Retos.

**Figura**



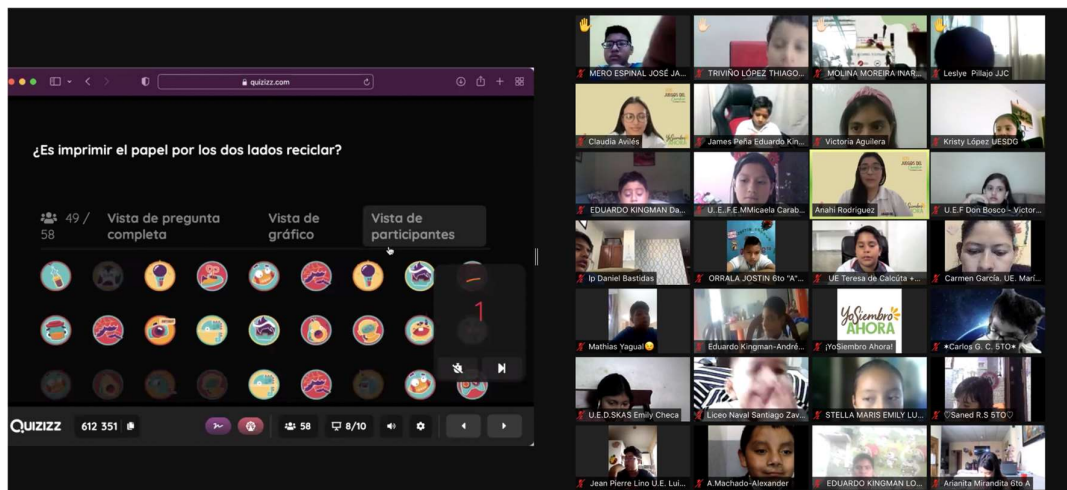
Finalmente, en la semana de fuego los participantes se convirtieron en *Cazadores de Plásticos* donde analizaron su consumo diario de plástico y buscaron alternativas sustentables para reemplazarlos. Fueron 31 los Eco-Retos recibidos dentro de las fechas establecidas.

## Figura



**Indicador 2:** El 80% de los equipos participantes se conectan y obtienen 7 respuestas correctas en las Eco-Trivias realizadas en vivo.

Todos los miércoles del mes de octubre se dedicaron a las Eco-Trivias. Donde semana a semana en las redes sociales de Yo Siembro Ahora se colocaban datos relevantes sobre los 4 elementos de la naturaleza, para que luego los participantes se los aprendieran y escogieran a un representante que puso sus conocimientos a prueba en una divertida competencia realizada a través de la plataforma Quizizz.



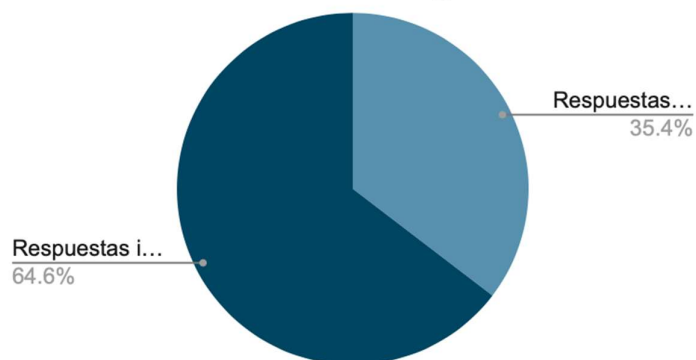
*Vemos zoom de los chicos en una de las Eco-Trivias*

En la Eco-Trivia de Agua fueron 130 los participantes y la precisión fue de 35% en la velocidad de respuesta. Logrando que nuestros participantes tengan un promedio de 9 respuestas correctas.



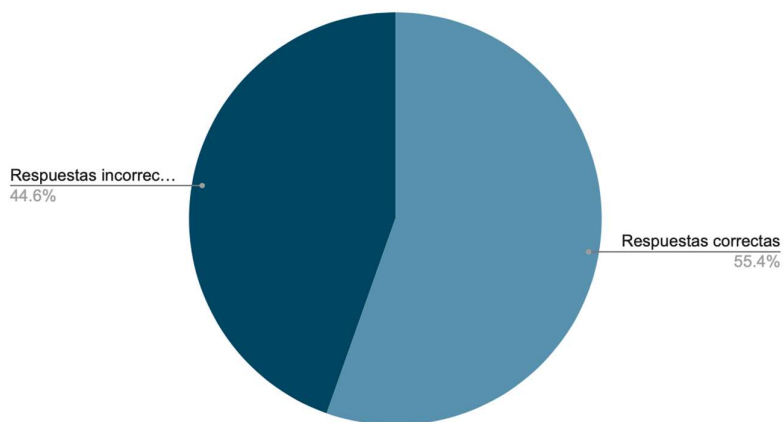
## Figura

### Desarrollo de Eco trivia Agua



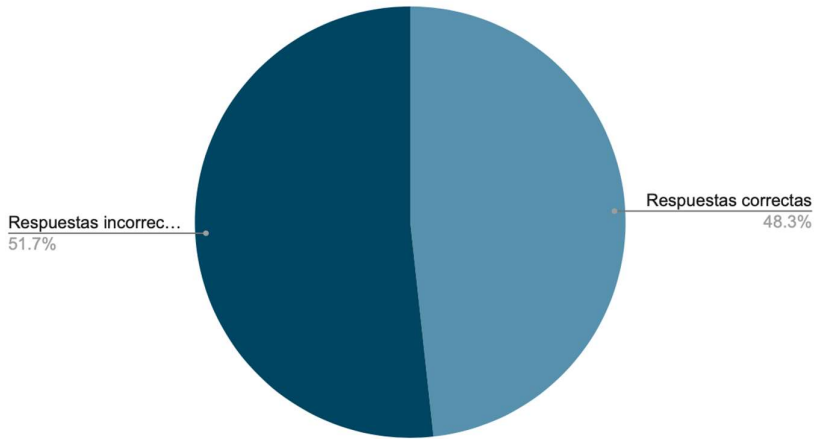
Luego, en la Eco-Trivia de Tierra fueron 74 los equipos participantes y la precisión en la velocidad de respuesta incremento, alcanzando un 55%. El promedio de respuestas correctas entre participantes disminuyó, obteniendo en esta ocasión una media de 8 respuestas correctas.

### Desarrollo de Eco Trivias Tierra



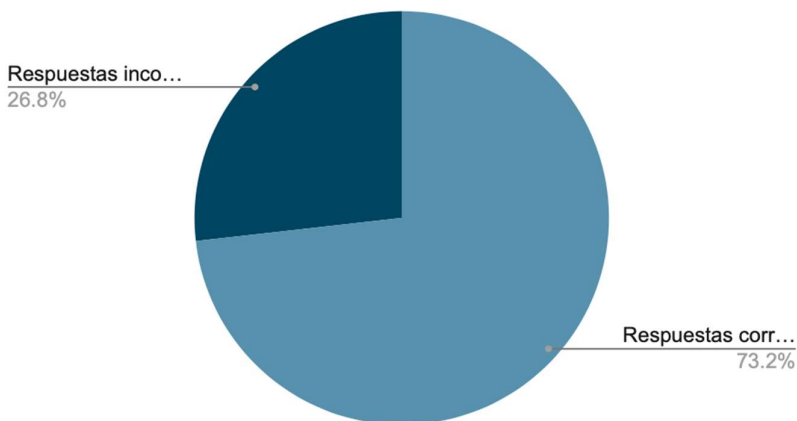
Después, en la Eco-Trivia de Fuego la asistencia disminuyó contando esta vez con 58 participantes y con una precisión del 48% en la velocidad de respuesta, obteniendo en promedio entre 7 a 8 respuestas correctas entre todos los participantes.

### Desarrollo de Eco Trivias Fuego



Finalmente, la Eco-Trivia de Aire fue aquella con menor asistencia de participantes, contando con tan solo 56 participantes. Sin embargo, fue en la cual el promedio de respuestas correctas llegó a su más alto nivel con 10 respuestas correctas por participante y una precisión del 73% en la velocidad de respuesta.

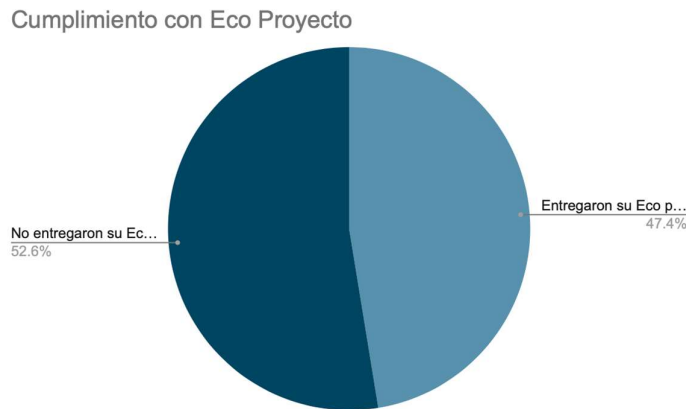
### Desarrollo de Eco Trivias Aire



**Indicador 3:** El 80% de los equipos participantes entregan el Eco- Proyecto.

Con el fin de crear una solución que quede para la prosperidad de la educación ambiental, se creó la dinámica de los Eco-Proyectos. Cada equipo eligió una categoría correspondiente al elemento de la naturaleza de su preferencia: agua, tierra, aire o fuego y tuvo 31 días para desarrollar una solución sostenible que resuelva una de las problemáticas situadas dentro de la categoría escogida.

Fueron finalmente 17 los Eco-Proyectos entregados para la categoría Agua, 2 para la categoría Aire, 4 en la categoría Fuego y 23 soluciones recepcionadas en la categoría Tierra. Obteniendo un total de 46 innovadoras soluciones entre todos los equipos participantes.



## Resultados de encuestas de satisfacción a docentes sobre Los Juegos del Cambio

### Finalidad

Contribuir a que las futuras generaciones se conecten con el medio ambiente y desarrollen conciencia ambiental para evitar que el Planeta Tierra se convierta en un lugar inseguro e inhabitable.

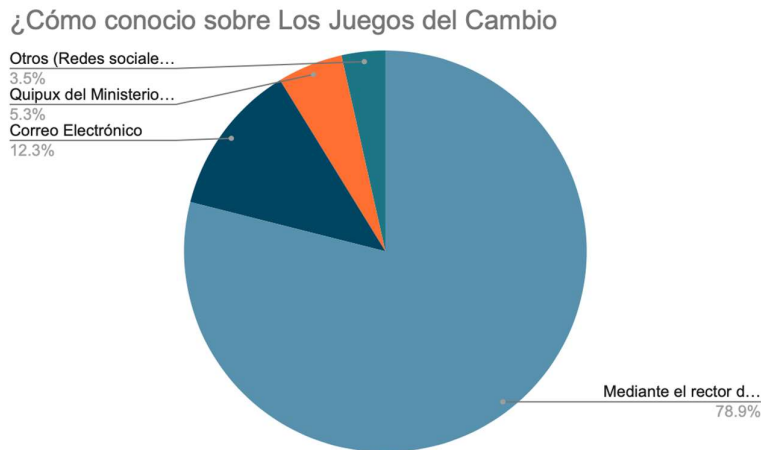
**Indicador:** El 70% de los grupos participantes se sienten motivados en todas las actividades creando una verdadera conciencia ambiental.

Con el fin de conocer si el interescolar tuvo la recepción esperada de despertar la conciencia ambiental en niños y docentes, al igual que brindar herramientas dinámicas de educación ambiental que queden para la prosperidad de las aulas ecuatorianas, se realizó una encuesta de satisfacción a los docentes representantes de cada uno de los equipos de Los Juegos del Cambio. La meta era conocer los aciertos y errores que tuvo el primer interescolar de educación ambiental nacional, para con dicha retroalimentación poder generar los cambios necesarios para crear una mejor segunda edición de Los Juegos del Cambio.

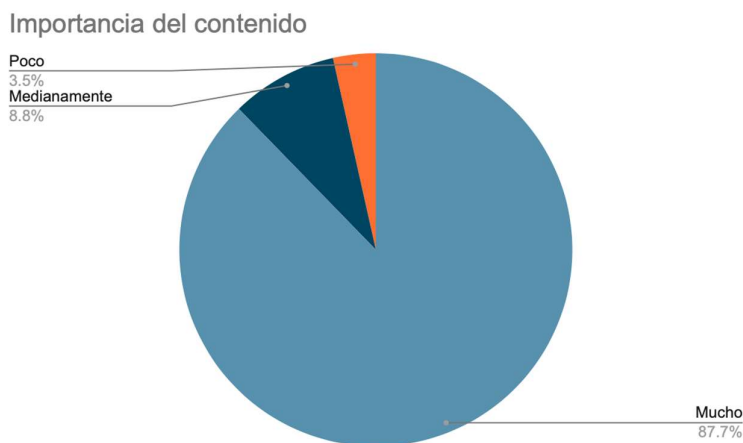
Para la encuesta que realizamos a los docentes, definimos 12 preguntas relacionadas a las experiencias, herramientas y conocimientos vividos y obtenidos en los 31 días de Los Juegos del

Cambio. Esta encuesta se realizó de manera online vía Google Forms y la enviamos por correo a los docentes. Realizamos seguimiento para asegurarnos que todos los docentes respondan la encuesta, pero finalmente solo 57 docentes la realizaron. Obtuvimos resultados enriquecedores que no solo nos motivó pero también nos hizo encarar ciertas realidades que no habían sido consideradas, errores que podemos mejorar y pautas que de seguro serán relevantes para futuras ediciones. Los resultados que obtuvimos son los siguientes:

*¿Cómo conoció sobre Los Juegos del Cambio?*

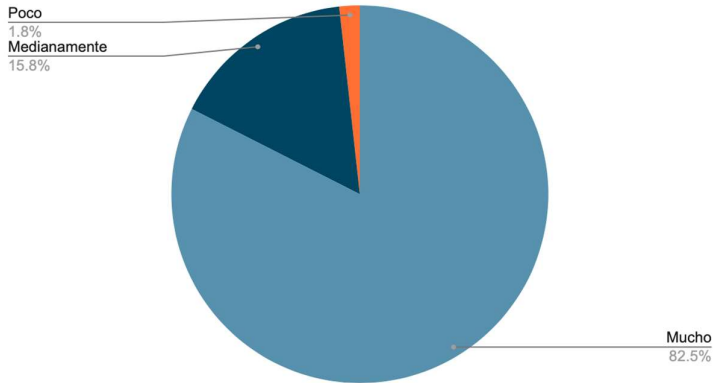


*¿Qué tan importante considera que fue el contenido y herramientas brindadas durante el interescolar?*



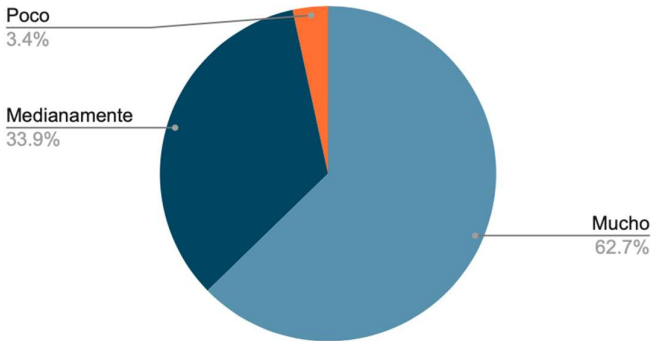
*¿En qué medida las herramientas brindadas en el Interescolar le servirán de apoyo para la hora de educación ambiental que debe impartir?*

Utilidad de herramientas brindadas en educación ambiental



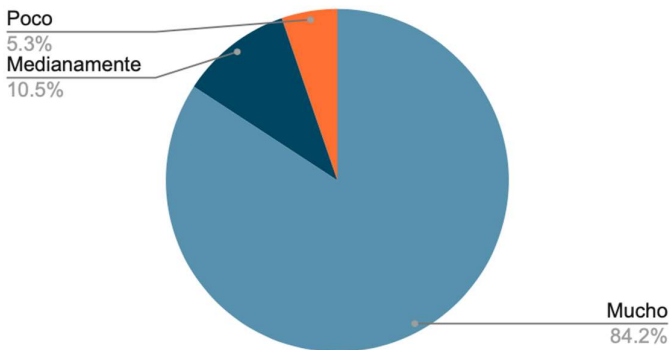
*¿Qué tan sencillo le resultó el manejo de la información durante Los Juegos del Cambio?*

¿Qué tan sencilla le resultó el manejo de I...

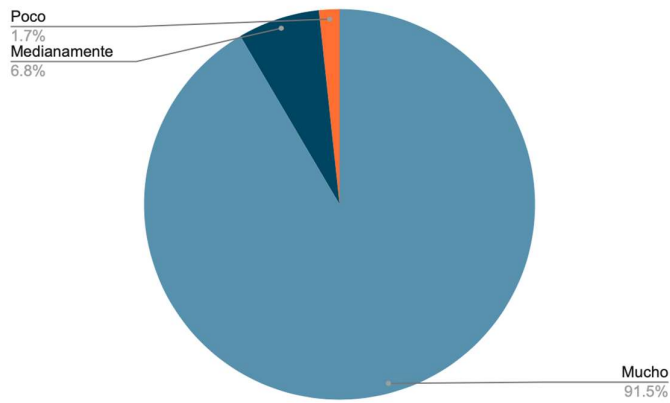


*¿Cuán entretenido y divertido le resultó la realización de las Eco-Trivias junto a sus estudiantes?*

¿Cuán entretenido y divertido le resultó I...



*¿Cuán entretenido y divertido le resultó la realización de los Eco-Retos junto a sus estudiantes?*



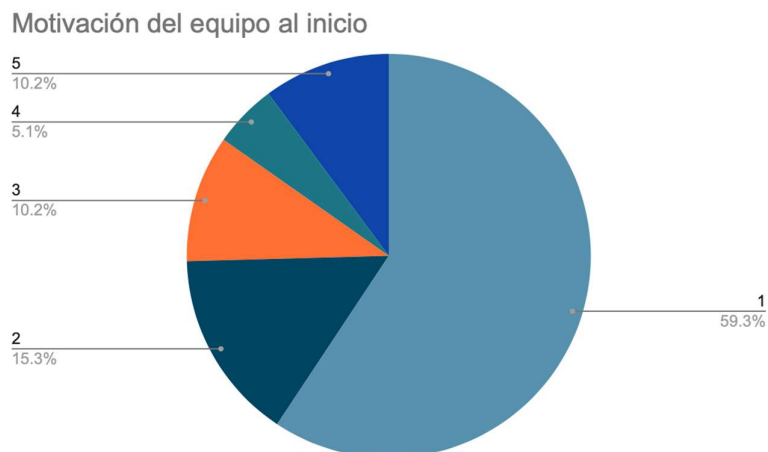
*¿Cuán entretenido y divertido le resultó la realización de los Eco-Proyectos junto a sus estudiantes?*



*¿Cómo podría describir a la organización y logística de Los Juegos del Cambio?*



Califique del 1 al 5 la motivación de su equipo al inicio del Interescolar, siendo 1 muy motivado y 5 nada motivado.

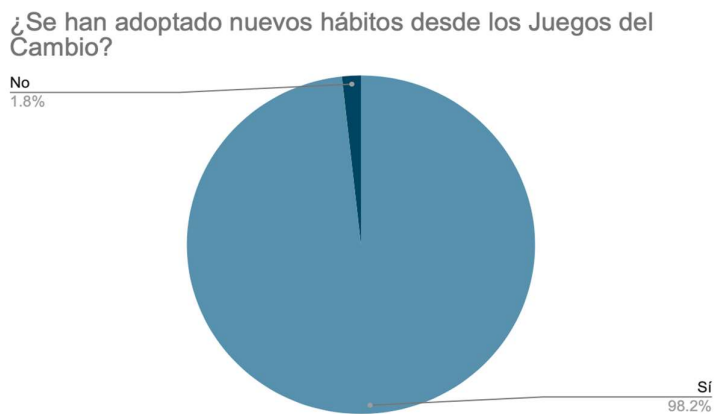


Califique del 1 al 5 la motivación de su equipo al final del Interescolar, siendo 1 muy motivado y 5 nada motivado.



**Figura**

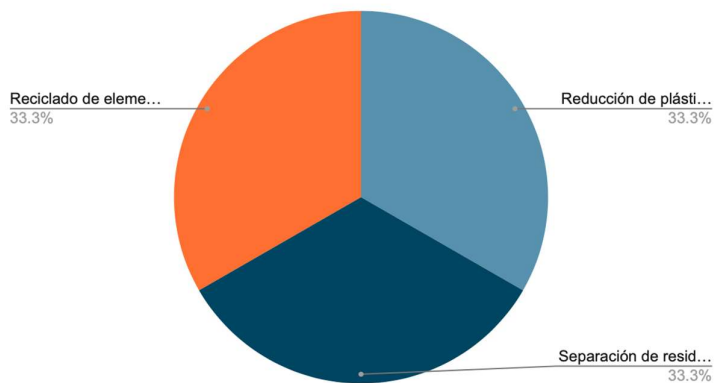
¿Considera que ha adoptado nuevos hábitos para cuidar el ambiente a raíz de Los Juegos del Cambio?



## Figura

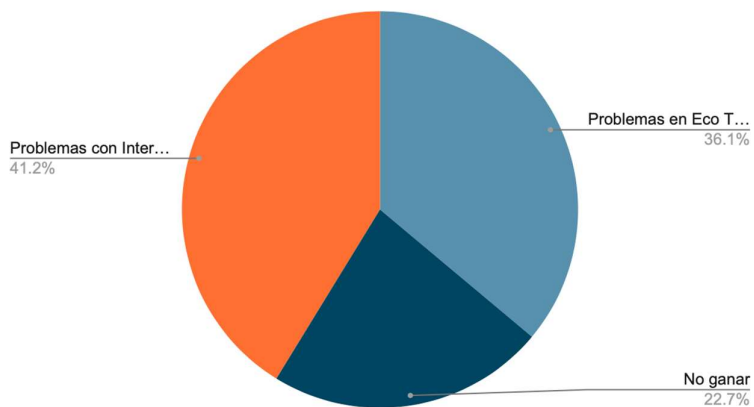
*¿Cuáles son los nuevos hábitos aprendidos?*

Hábitos aprendidos



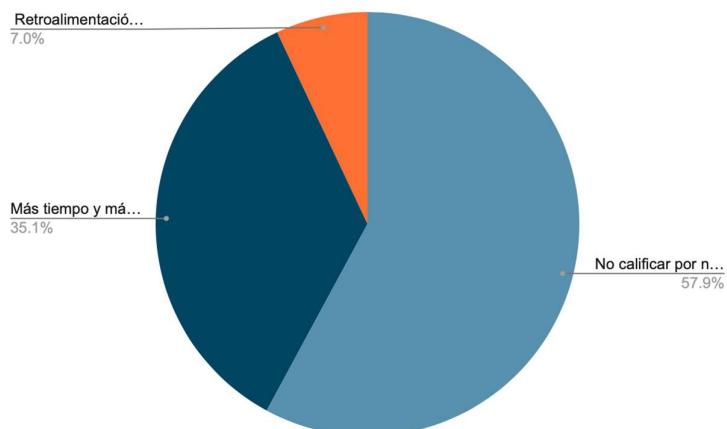
*¿Cuál es o son las razones por las que la motivación de su equipo cambió?*

Razones por las que la motivación cambió



## Figura

*Sugerencias para futuras ediciones*





Los resultados de las encuestas a docentes nos mostraron que aunque aún queda mucho por mejorar para tener un interescolar nacional virtual 100% satisfactorio para todos, Los Juegos del Cambio logró su cometido, cambiar los hábitos dentro y fuera de las aulas de clases a unos más amigables con el medio ambiente. Además, los docentes se mostraron entusiastas por mejorar la organización para tener una mejor versión del interescolar el año que sigue.

## Resultados de encuestas de impacto en alumnos participantes de Los Juegos del Cambio

### Propósito

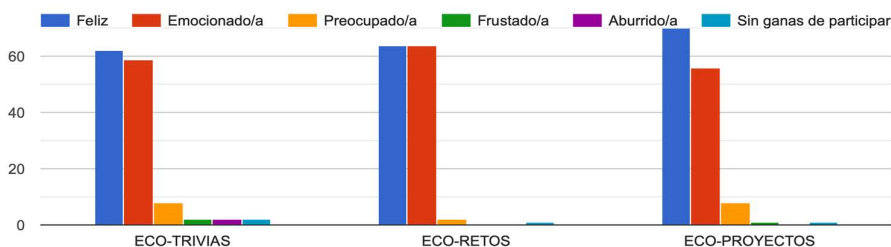
Desarrollar la cultura ambiental y hábitos sostenibles en los niños/ as de 5to, 6to EGB y sus respectivos docentes

**Indicador:** Cantidad de instituciones educativas participantes en Los Juegos del Cambio, organizados por la tercera edición de YoSiembro Ahora.

Era necesario tener una idea final del impacto que Los Juegos del Cambio tuvo en los niños participantes de 5to y 6to EGB, para esto se realizó una encuesta de 10 preguntas relacionadas a los sentimientos, vivencias y recomendaciones que los estudiantes tenían para el equipo organizador de Yo Siembro Ahora. Esta encuesta se realizó de manera online vía Google Forms y obtuvimos 105 respuestas de los ahora denominados agentes de cambio. Los resultados obtenidos son los siguientes:

*Elige cómo te sentiste durante las diferentes actividades realizadas en el Interescolar. Puedes escoger más de una opción por cada una*

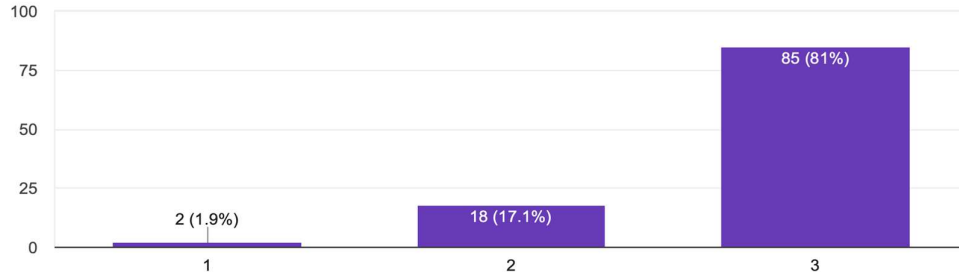
Elige cómo te sentiste durante las diferentes actividades realizadas en el Interescolar. Puedes escoger más de una opción por cada una:



*Del 1 al 3 siendo 1 no me gustaron y 3 me gustaron mucho ¿qué tanto te gustaron las Eco-Trivias?*

Del 1 al 3 ¿qué tanto te gustaron las Eco-trivias?:

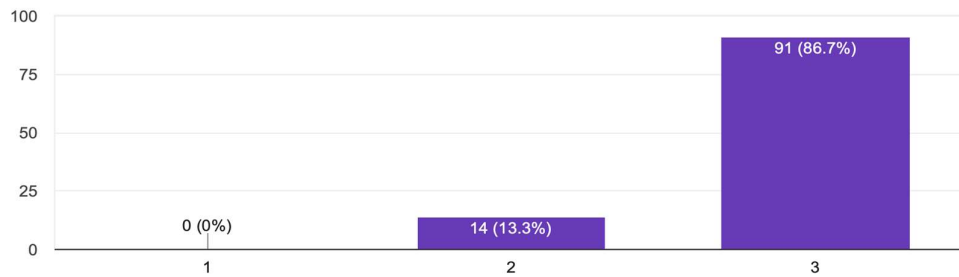
105 responses



*Del 1 al 3 siendo 1 no me gustaron y 3 me gustaron mucho ¿qué tanto te gustaron los Eco-Retos?*

Del 1 al 3 ¿qué tanto te gustaron los Eco-retos?:

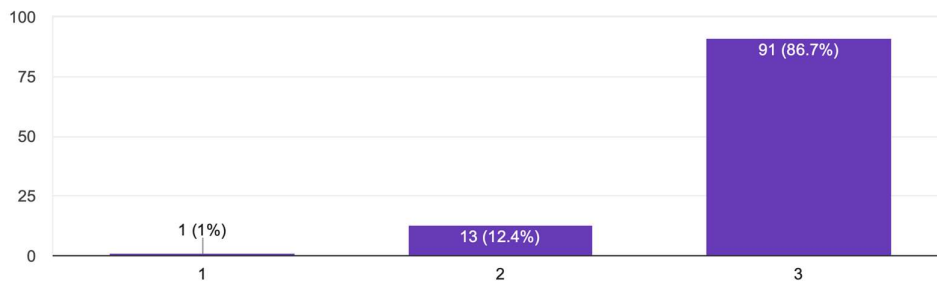
105 responses



*Del 1 al 3 siendo 1 no me gustaron y 3 me gustaron mucho ¿qué tanto te gustaron los Eco-Proyectos?*

Del 1 al 3 ¿qué tanto te gustó desarrollar el Eco-proyecto?:

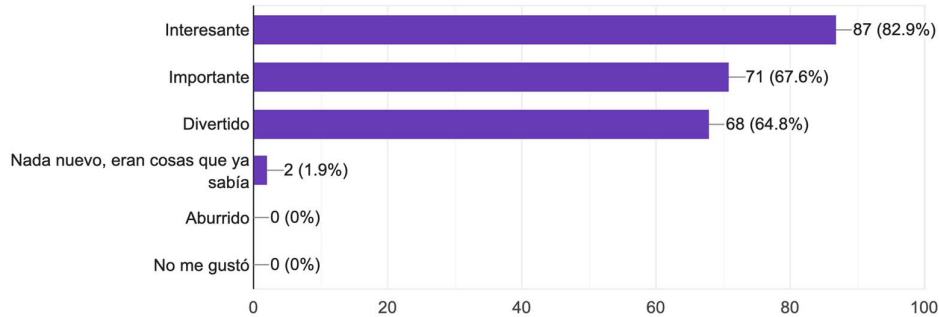
105 responses



*¿Cómo calificas el contenido aprendido durante Los Juegos del Cambio? Puedes elegir más de una opción.*

¿Cómo calificas el contenido aprendido durante Los Juegos del Cambio? Puedes elegir más de una opción.

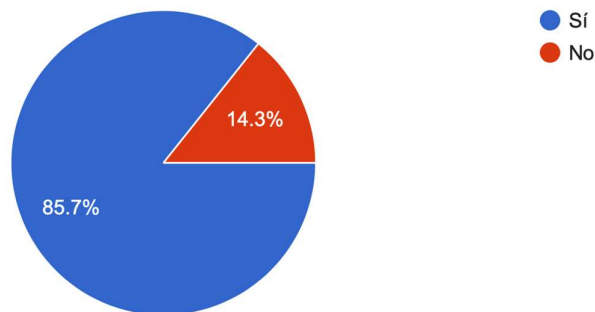
105 respuestas



*¿Revisabas el Instagram de Yo Siembro Ahora?*

¿Revisabas el Instagram de Yo Siembro Ahora?

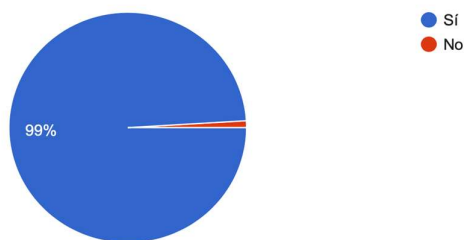
105 respuestas



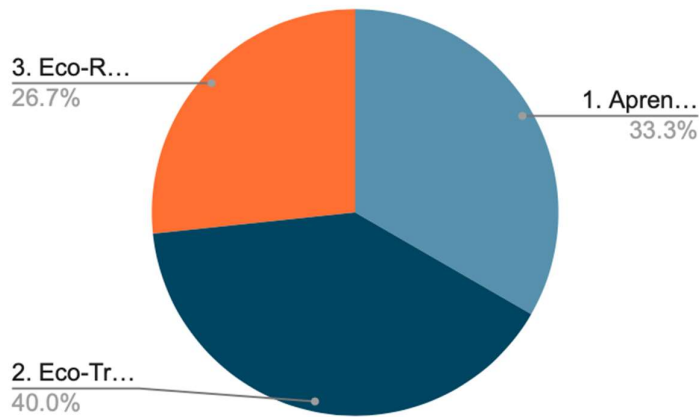
*¿Recomendarías a otros compañeros de tu escuela para que participen en otras ediciones de Los Juegos del Cambio?*

¿Recomendarías a otros compañeros de tu escuela para que participen en otras ediciones de Los Juegos del Cambio?

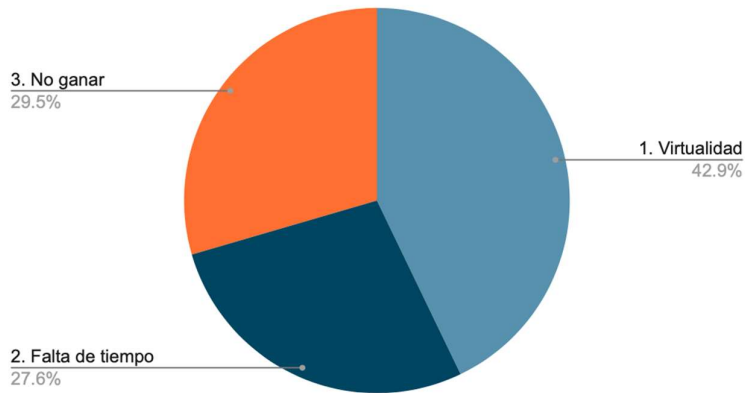
105 respuestas



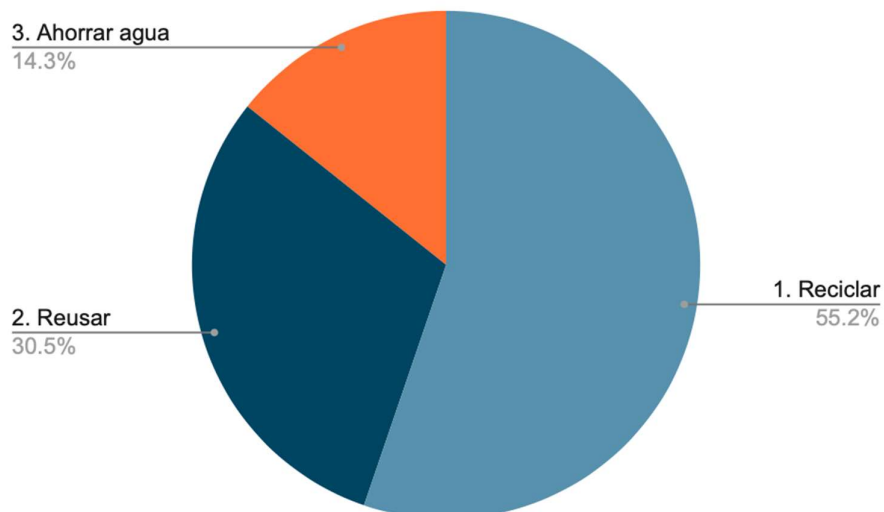
*¿Qué fue lo que más te gustó de Los Juegos del Cambio?*



*¿Qué fue lo que menos te gustó de Los Juegos del Cambio?*



*¿Qué hábito/s para cuidar el ambiente realizas desde que participaste en Los Juegos del Cambio?*



Los resultados de las encuestas a estudiantes nos demuestran el despertar de conciencia ambiental que quedó en cada uno de ellos. Es interesante notar cómo conforme el interescolar avanzaba los sentimientos que sentían en un principio iban cambiando y terminaron siendo positivos. Es importante destacar como lo aprendido en los 31 días es actualmente un hábito en diario vivir de 104 participantes.

## **7. Conclusiones y recomendaciones**

Este Proyecto de Aplicación Profesional propuso el fortalecimiento de la educación ambiental a través de la creación de un interescolar nacional que educara de forma activa y didáctica a niños, niñas y docentes de 5to y 6to EGB en las escuelas de todo el territorio ecuatoriano en el que se logró trabajar junto a 92 Instituciones Educativas y 455 participantes entre niños y docentes.

Se planteó en nuestro primer componente que brindaríamos herramientas y material digital de educación ambiental a docentes participantes del interés escolar, los indicadores que demostraron su cumplimiento es que el 80% de los equipos inscritos asistieron a los Webinars dictados por los Eco-expertos de Los Juegos del Cambio, y el 55,9% de ellos consideran que dichos Webinars ampliaron su cultura ambiental. Además, el contenido que formó parte de las capacitaciones realizadas por los Eco Expertos y aliados, sirvió para elaborar los Eco-Proyectos, en los que el 95% de los equipos obtuvieron una calificación mayor a 20 puntos.

Se propuso como segundo componente que las actividades realizadas fomentarían a la cultura ambiental, mismo que no se cumplió debido a que el 80% de participantes no alcanzaron una cantidad de 7 respuestas correctas en las Eco trivias realizadas en vivo y sólo el 51% de los equipos entregaron su Eco proyecto final. Al realizar la encuesta de satisfacción, se encontró que el 42.9% de los participantes consideran que existió desmotivación debido a que la realización del Interescolar fue virtual, el 29.7% consideró que fue debido a que su equipo no ganaba las actividades y el 27.6% señaló que se debió a la falta

de tiempo que tenían en contraste con sus otras actividades curriculares.

Aunque se reconoce componente planteado no se logró en su totalidad, se considera que el interescolar alcanzó un gran impacto ya que mediante una encuesta realizada a los niños participantes obtuvimos que el 55.2% de ellos desarrollaron el hábito de reciclar, el 30.2% de reusar y el 14.3% de ahorrar agua después de haber aprendido sobre estas acciones durante Los Juegos del Cambio. Por otro lado, el 98.2% de los docentes participantes comentan que han adoptado nuevos hábitos para cuidar el ambiente a raíz de Los Juegos del Cambio, entre las acciones mayormente mencionadas se encuentran: Clasificación de residuos, reconocer la importancia de la tierra y las 5R: Reciclar, reusar, reducir, reparar y rechazar. Con esto podemos concluir que el interescolar sí cumplió con el objetivo general del proyecto que consistía en ampliar la cultura ambiental en la comunidad educativa.

Se espera mejorar la experiencia para los participantes a través de encuestas de satisfacción y el seguimiento realizado. La participación que se obtuvo de parte de los docentes ha sido, en general, muy favorable para el proyecto, ya que se demostró el compromiso e interés por parte de ellos, guiando a los estudiantes de forma efectiva, y dando acompañamiento a lo largo de todas las actividades.

En última instancia, se concluye que la propuesta de esta 3era edición de Yo Siembro ¡Ahora! ha sido en general muy positiva y con un gran impacto, hemos obtenido comentarios de docentes y niños pertenecientes a 5to y 6to EGB participantes agradecidos con el interescolar, sus contenidos ambientales y premios, así como observaciones que nos ayudarán a mejorar la experiencia en futuras ediciones, como la búsqueda de otros medios de calificación y mejoramiento de rúbricas, además de la creación de un canal de comunicación directa más efectiva.

Para futuras ediciones de Yo Siembro ¡Ahora!, se recomienda dimensionar desde el principio lo que se quiere realizar, a fin de contar con una apropiada planificación y distribución de tareas para el equipo, evitando segregación y segmentaciones, creando sinergia durante todo el tiempo de trabajo.

Es importante mencionar que Yo Siembro ¡Ahora! es un programa de educación ambiental que no tiene límites para la aplicación de actividades que favorezcan el conocimiento de niños y niñas sobre temáticas de cuidado ambiental, por lo que se recomienda continuar con proyectos que lleguen a la comunidad educativa de todo el país, atendiendo otras problemáticas con poca mención y colaborando para desarrollar un impacto positivo que perdure a través del tiempo.

## 8. Referencias bibliográficas

Acumar. (2019). Olimpiadas ambientales 2019.

<https://www.acumar.gob.ar/educacion-ambiental/concursos/olimpiadas/>

Agencia de Protección Ambiental. (26 de septiembre de 2014). Finalizaron las

Olimpiadas Ambientales. <https://www.buenosaires.gob.ar/noticias/finalizaron-las-olimpiadas-ambientales-de-apra>

Banco Mundial. (22 de junio de 2021). Urgent, effective action required to quell the impact

of covid-19 on education worldwide. *World Bank*. <https://www.worldbank.org/en/news/immersive-story/2021/01/22/urgent-effective-action-required-to-quell-the-impact-of-covid-19-on-education-worldwide>

Carta de Belgrado. (1975). Seminario Internacional de Educación Ambiental.

<https://www.manekenk.org.ar/wp-content/uploads/2016/01/belgrado01.pdf>

Chávez, Flor; Cantú, Maricarmen; Rodríguez, Catalina. (2016). Competencias

digitales y tratamiento de información desde la mirada infantil. *Redie*. 18(1). pp. 209-220.

<http://redie.uabc.mx/redie/articulo/view/631>

CEPAL. (2015). Agenda 2020 para el Desarrollo Sostenible.

Constitución de la República del Ecuador. (2008). Constitución de la República del

Ecuador.

Defensoría del Pueblo. (13 de febrero de 2016). 1er Concurso Intercolegial de buenas



prácticas ambientales y de consumo responsable se organiza en Quito. <https://www.dpe.gob.ec/1er-concurso-intercolegial-de-buenas-practicas-ambientales-y-de-consumo-responsable-se-organiza-en-quito/>

FAO. (20 de abril de 2020). ¿Qué es el Acuerdo de París y cuál es el vínculo que tiene con la Contribución Determinada a Nivel Nacional?.

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2021). Priorizar la educación para todos los

niños y niñas es el camino a la recuperación. *UNICEF*. <https://www.unicef.org/ecuador/comunicados-prensa/priorizar-la-educaci%C3%B3n-para-todos-los-ni%C3%B1os-y-ni%C3%B1as-es-el-camino-la-recuperaci%C3%B3n>

Grupo Intergubernamental de Expertos sobre el Cambio Climático. (9 de agosto de 2021). El

cambio climático es generalizado, rápido y se está intensificando. [comunicado de prensa].

[https://www.ipcc.ch/site/assets/uploads/2021/08/IPCC\\_WGI-AR6-Press-Release-Final\\_es.pdf](https://www.ipcc.ch/site/assets/uploads/2021/08/IPCC_WGI-AR6-Press-Release-Final_es.pdf)

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. (s.f).

Una definición de AbP.

[http://formacion.intef.es/pluginfile.php/62039/mod\\_imscp/content/5/una\\_definicion\\_de\\_abp.html](http://formacion.intef.es/pluginfile.php/62039/mod_imscp/content/5/una_definicion_de_abp.html)

Ministerio del Ambiente, Agua y Transición Ecológica. (26 de julio de 2016).

Ecuador suscribe Acuerdo de París sobre Cambio Climático. [comunicado de prensa].

<https://www.ambiente.gob.ec/ecuador-suscribe-acuerdo-de-paris-sobre-cambio-climatico/>

Ministerio de Educación. (3 de junio de 2021). La Ministra de Educación dio

detalles sobre el retorno voluntario a clases. Ministerio de Educación.

<https://educacion.gob.ec/la-ministra-de-educacion-dio-detalles-sobre-el-retorno-voluntario-a-clases/>

Ministerio de Educación. (26 de agosto de 2021). MinEduca presenta el Plan

Nacional “Aprender a Tiempo”. *Ministerio de Educación*. <https://educacion.gob.ec/mineduc-presenta-el-plan-nacional-aprender-a-tiempo/>

Ministerio de Educación. (2018). Guía Introductoria a la Metodología TiNi Tierra

de niñas, niños y jóvenes para el Buen Vivir. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/04/GUIA-METODOLOGICA-TINI-2019.pdf>

Ministerio de Educación. (2018). Memoria de Sostenibilidad del Programa de

Educación Ambiental “Tierra de Todos”

<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/09/Memoria-de-Sostenibilidad-del-Programa-de-Educacion-Ambiental-Tierra-de-Todos.pdf>

Ministerio de Educación. (4 de septiembre de 2018). Ministerio de Educación

presentó la Memoria de Sostenibilidad del Programa de Educación Ambiental “Tierra de Todos” <https://educacion.gob.ec/ministerio-de-educacion-presento-la-memoria-de-sostenibilidad-del-programa-tierra-de-todos-tini/>

Organización de las Naciones Unidas. (s.f). CNUMAD Conferencia de las Naciones Unidas sobre el Medio Ambiente y el Desarrollo.

Quere, C.L., Jackson, R.B., Jones, M.W., Smith, A.J.P., Abernethy, S., Andrew, R.

M., De -Gol, A.J., Willis, D.R., Shan, Y., Canadell, J.G., Friedlingstein, P., Creutzig F.,

Peters, G.P. (2020). *Temporary reduction in daily global CO2 emissions during the COVID -*

:

Saavedra, J., & Di Gropello, E. (17 de marzo de 2021). *COVID-19 and the Learning*

*crisis in Latin America and the Caribbean: How can we prevent a tragedy?* World Bank Blogs. <https://blogs.worldbank.org/education/covid-19-and-learning-crisis-latin-america-and-caribbean-how-can-we-prevent-tragedy>

UNESCO. (1977). Conferencia Intergubernamental sobre Educación Ambiental.

<https://www.minam.gob.pe/cidea7/documentos/Declaracion-de-Tbilisi-1977.pdf>

UNESCO. (s.f.) Las Tic en la educación. <https://es.unesco.org/themes/tic-educacion>

Willige, A. (11 de agosto de 2021). *What are the long-term effects of the COVID-19*

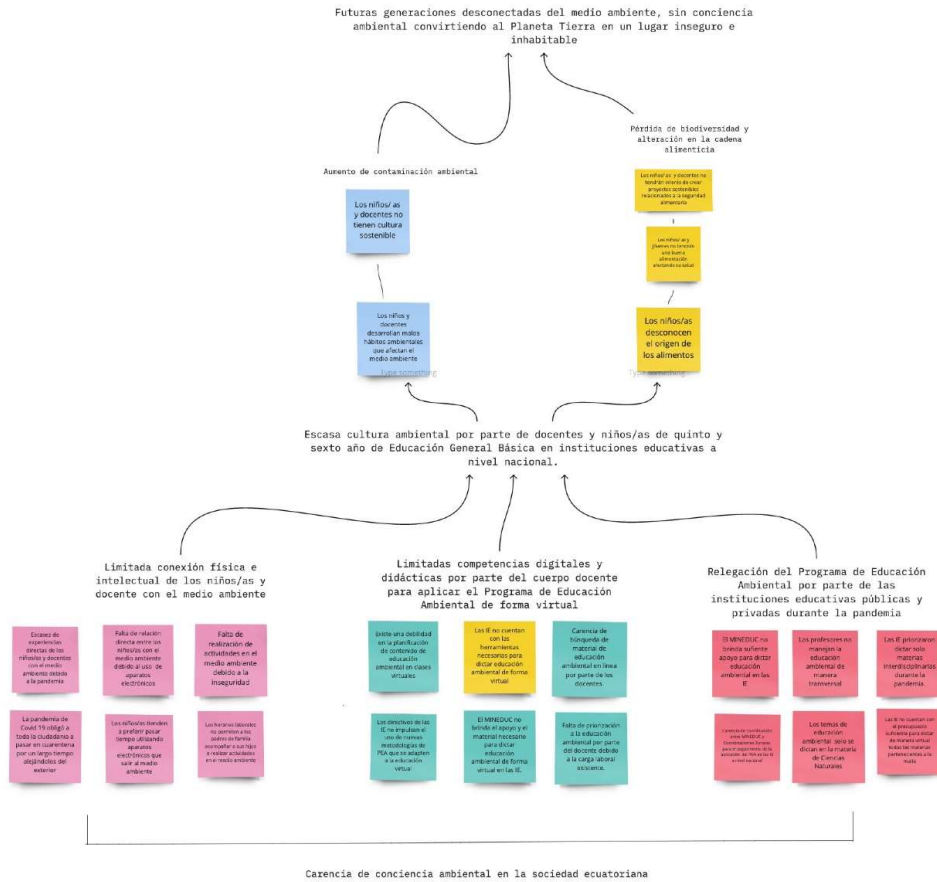
*pandemic? These 5 trends give us a glimpse.* World Economic Forum. <https://www.weforum.org/agenda/2021/08/covid19-long-term-effects-society-digital/>

Zabala, I. & García, M. (2008). Historia de la Educación Ambiental desde su discusión y

análisis en los congresos internacionales. *Revista de Investigación*, 32(63). pp. 201- 2018. [http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1010-29142008000100011](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1010-29142008000100011)

## 9. Anexos

### 9.1 Árbol de problemas



### 9.2 Marco Lógico

	Indicadores	Medios de verificación	Supuestos
<b>Componente #2</b>  Realizadas actividades prácticas que fomentan la cultura ambiental en Los Juegos del Cambio	El 80% de los equipos de Los Juegos del Cambio entregan los Eco-retos semanales en las fechas establecidas.	Número final de equipos que entregaron los 4 Eco-retos hasta la fecha establecida siguiendo todas las indicaciones.	Los estudiantes reciben clases didácticas en sus IE donde se emplean herramientas de educación ambiental que les permite crear una cultura ambiental y sostenible
	El 80% de los equipos participantes se conectan y obtienen 7 respuestas correctas en las Eco-trivias realizadas en vivo.	Resultados de las 4 Eco-trivias realizadas en Los Juegos del Cambio	
	El 80% de los equipos participantes entregan el Eco-Proyecto	Número final de equipos que entregaron el Eco-Proyecto hasta la fecha establecida	
<b>Actividades</b>			
<b>Resultado #1</b>		<b>Resultado #2</b>	
R1A1: Contactar a los eco expertos y Fundación Críse para coordinar las capacitaciones de las dos semanas previas a los Juegos del Cambio	●	R2A1: Contactar a los eco-expertos para trabajar conjunto en los eco-retos y eco-trivias.	
R1A2: Revisión de la plataforma MOI para la creación de Eco-Retos.	●	R2A2: Socializar con los eco-expertos las herramientas digitales para la realización de los eco-retos y eco-trivias.	●
R1A3: Creación de los Eco-Retos en los que se utilizará la plataforma MOI.	●	R2A3: Elaborar cronograma de eco-retos, webinars, capacitaciones para los Juegos del Cambio.	●
R1A4: Envío de tutorial de uso de la plataforma MOI a los equipos.	●		
R1A5: Envío y realización del Eco-Reto.	●		
R1A6: Revisión del Eco-Reto de cada uno de los equipos para obtener los resultados.	●		
R1A7: Elaborar contenido, cronograma y pautas a tratar en los Webinar y la capacitación	●	R2A4: Dar seguimiento de la correcta realización de los eco-retos y eco-trivias.	●
R1A8: Socializar con los docentes inscritos la invitación a las charlas	●		
R1A9: Verificar número de inscritos para los webinar de Eco-Expertos y la capacitación de Críse	●		
R1A10: Envío de la encuesta de satisfacción y registro de asistencia a los equipos, en el momento de la charla.	●	R2A5: Revisar cada eco-reto y eco-trivia para obtener los resultados.	

Finalidad	Indicadores	Medios de verificación	Supuestos
Contribuir a que las futuras generaciones se conecten con el medio ambiente y desarrollen conciencia ambiental para evitar que el Planeta Tierra se convierta en un lugar inseguro e inhabitable	El 70% de los grupos participantes se sienten motivados en todos los retos, creando una verdadera conciencia ambiental	Encuesta de satisfacción al finalizar Los Juegos del Cambio	Las IÉ realizan programas de educación ambiental que motivan a los niños a desarrollar una cultura ambiental.
<b>Propósito</b> Desarrollar la cultura ambiental y hábitos sostenibles en los niños/as de 5to, 6to EGB y sus respectivos docentes	Cantidad de IÉ participantes en Los Juegos del Cambio, organizados por la tercera edición de YoSiembro Ahora.	Encuesta de Impacto al finalizar Los Juegos del Cambio	Los Ecuatorianos tienen hábitos sostenibles y cultura ambiental.
<b>Componente #1</b> Brindadas las herramientas y material digital de educación ambiental a los docentes participantes de Los Juegos del Cambio	El 80% de los equipos inscritos asisten a los Webinars del Cambio, dictados por los Eco-Expertos de Los Juegos del Cambio.	Registro de asistencia a Webinars	Los docentes emplean herramientas digitales de educación ambiental para dictar sus clases de manera más didácticas y para crear una cultura ambiental sostenible en sus alumnos.
	El 80% de los docentes de los equipos inscritos en Los Juegos del Cambio se conectan y participan en las capacitaciones de aprendizaje basado en proyectos dictadas por Fundación Crisfe	Registro de asistencia a capacitación brindada por Fundación Crisfe	
	El 80% de los equipos que entregan Eco-proyectos obtienen una calificación superior a 20 en su proyecto.	Resultados de los Eco-proyectos revisados con la rúbrica diseñada para evaluación	

### 9.3 Fotografías

















