



PROYECTOS
DE APLICACIÓN
PROFESIONAL



Universidad
Casa Grande

UNIVERSIDAD CASA GRANDE

TÍTULO DEL PROYECTO

Informe de Sistematización de Proyecto de Aplicación Profesional “Güeyitas”

Equipo interdisciplinario:

Naycar Zelideth Marquez Mejias

Kristel Valeria Falconi Quelal

Byron Gabriel Oñate Sánchez

María Fernanda Jalil García

Grace Genesis Camino Gonzalez

Kelly Stephanie Sigüencia Matute

Guías de Proyecto

Lcda. Gabriela Landívar

Lcda. Ilona Vallarino

GUAYAQUIL, ECUADOR

Noviembre, 2022



PROYECTOS
DE APLICACIÓN
PROFESIONAL



Universidad
Casa Grande

FACULTAD DE ADMINISTRACIÓN Y NEGOCIOS

Reflexión individual sobre el aprendizaje generado a partir de la realización y socialización del video juego Agente Güeyitas

Para optar al grado de:

Licenciatura en Gestión del Talento Humano

Elaborado por:

Kristel Valeria Falconi Quelal

Guías del Proyecto:

Lcda. Gabriela Landívar

Lcda. Iлона Vallarino

GUAYAQUIL, ECUADOR

Noviembre, 2022



PROYECTOS
DE APLICACIÓN
PROFESIONAL



Universidad
Casa Grande

CLÁUSULA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE TITULACIÓN

Yo, KRISTEL VALERIA FALCONI QUELAL, autor del trabajo de titulación “Güeyitas”, 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.

Kristel Falconi Q.

KRISTEL VALERIA FALCONI QUELAL
C.I. 0932135957



PROYECTOS
DE APLICACIÓN
PROFESIONAL



Universidad
Casa Grande

CLÁUSULA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE TITULACIÓN

Yo, KRISTEL VALERIA FALCONI QUELAL, en calidad de autor y titular del trabajo de titulación “Güeyitas”, 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.

KRISTEL VALERIA FALCONI QUELAL
C.I. 0932135957



PROYECTOS
DE APLICACIÓN
PROFESIONAL



Universidad
Casa Grande

CLÁUSULA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE TITULACIÓN

Yo, GRACE GÉNESIS CAMINO GONZÁLEZ, autor del trabajo de titulación “Güeyitas”, 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.

GRACE GÉNESIS CAMINO GONZÁLEZ
C.I. 0925837734



PROYECTOS
DE APLICACIÓN
PROFESIONAL



Universidad
Casa Grande

CLÁUSULA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE TITULACIÓN

Yo, GRACE GÉNESIS CAMINO GONZÁLEZ, en calidad de autor y titular del trabajo de titulación “Güeyitas”, 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.

GRACE GÉNESIS CAMINO GONZÁLEZ
C.I. 0925837734



PROYECTOS
DE APLICACIÓN
PROFESIONAL



Universidad
Casa Grande

CLÁUSULA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE TITULACIÓN

Yo, KELLY STEPHANIE SIGÜENCIA MATUTE, autor del trabajo de titulación “Güeyitas”, 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.

KELLY STEPHANIE SIGÜENCIA MATUTE
C.I. 0954037214



PROYECTOS
DE APLICACIÓN
PROFESIONAL



Universidad
Casa Grande

CLÁUSULA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE TITULACIÓN

Yo, KELLY STEPHANIE SIGÜENCIA MATUTE, en calidad de autor y titular del trabajo de titulación “Güeyitas”, 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.

KELLY STEPHANIE SIGÜENCIA MATUTE
C.I. 0954037214



PROYECTOS
DE APLICACIÓN
PROFESIONAL



Universidad
Casa Grande

CLÁUSULA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE TITULACIÓN

Yo, BYRON GABRIEL OÑATE SÁNCHEZ, autor del trabajo de titulación “Güeyitas”, certifico que el trabajo de titulación es una creación de mi autoría, por lo que sus contenidos son originales, de exclusiva responsabilidad de su autor y no infringen derechos de autor de terceras personas. Con lo cual, exoneró a la Universidad Casa Grande de reclamos o acciones legales.

BYRON GABRIEL OÑATE SÁNCHEZ
C.I. 0959443748



PROYECTOS
DE APLICACIÓN
PROFESIONAL



Universidad
Casa Grande

CLÁUSULA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE TITULACIÓN

Yo, BYRON GABRIEL OÑATE SÁNCHEZ, en calidad de autor y titular del trabajo de titulación “Güeyitas”, 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.

BYRON GABRIEL OÑATE SÁNCHEZ
C.I. 0959443748



PROYECTOS
DE APLICACIÓN
PROFESIONAL



Universidad
Casa Grande

CLÁUSULA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE TITULACIÓN

Yo, MARÍA FERNANDA JALIL GARCÍA, autor del trabajo de titulación “Güeyitas”, 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.

MARÍA FERNANDA JALIL GARCÍA
C.I. 0944406610



PROYECTOS
DE APLICACIÓN
PROFESIONAL



Universidad
Casa Grande

CLÁUSULA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE TITULACIÓN

Yo, MARÍA FERNANDA JALIL GARCÍA, en calidad de autor y titular del trabajo de titulación “Güeyitas”, 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.

MARÍA FERNANDA JALIL GARCÍA
C.I. 0944406610



PROYECTOS
DE APLICACIÓN
PROFESIONAL




Universidad
Casa Grande

CLÁUSULA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE TITULACIÓN

Yo Naycar Zelideth Marquez Mejias en calidad de autor y titular de del trabajo de titulación "Güeyitas", 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.



Naycar Zelideth Marquez Mejias
C.I. 0927919597




PROYECTOS
DE APLICACIÓN
PROFESIONAL



Universidad
Casa Grande

CLÁUSULA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE TITULACIÓN

Yo, Naycar Zelideth Marquez Mejias autor del trabajo de titulación “Güeyitas”, certifico que el trabajo de titulación es una creación de mi autoría, por lo que sus contenidos son originales, de exclusiva responsabilidad de su autor y no infringen derechos de autor de terceras personas. Con lo cual, exoneró a la Universidad Casa Grande de reclamos o acciones legales.


Naycar Zelideth Marquez Mejias
C.I. 0927919597

Resumen

Güeyitas nace como Proyecto de Aplicación Profesional de la Universidad Casa Grande en el 2016. Contando con una extensa trayectoria, cuyo interés es capacitar y comunicar a través de sus herramientas, sobre la importancia de la convivencia responsable con los animales de compañía. Los diferentes instrumentos creados, están dirigidos a niños y niñas en edades comprendidas entre 5 y 12 años, y sus adultos inmediatos. La novena edición llevada a cabo durante el 2022, desarrolló actividades presenciales con el fin de garantizar el conocimiento de la iniciativa, y así llegar a la mayor cantidad de personas posibles.

Así mismo, esta edición al igual que las anteriores, creó una nueva herramienta, la cual fue impartida a la comunidad y se potenciaron las herramientas ya existentes de ediciones anteriores a través de las plataformas online, con el fin de que las personas se instruyan en cualquier momento sobre la tenencia responsable de los animales de compañía. Por último, se integraron nuevos aliados estratégicos como la Dirección de Bienestar Animal del Municipio de Guayaquil, generando impacto y veracidad en cuanto a la información impartida a la comunidad. Este documento recoge la experiencia de sus ejecutores y el proceso experimentado que se llevó a cabo durante el presente año.

Para concluir, el documento sistematiza y evalúa el proceso de socialización y aprendizaje de la herramienta Agente Güeyitas, cuyo fin es enseñar a cerca de las prohibiciones de la Ordenanza Municipal que sanciona el maltrato animal, a niños, niñas y sus adultos mediatos en la ciudad de Guayaquil - Ecuador durante el 2022.

Por último, mencionar que el presente documento es el resultado del trabajo colaborativo de los estudiantes: Kristel Falconi, Byron Oñate, Maria Fernanda Jalil, Naycar Marquez, Kelly

Siguencia y Grace Camino; y contiene El Informe de sistematización del Proyecto de Aplicación Profesional “Güeyitas”; por tal razón los contenidos aquí presentes están relacionados con los otros documentos de los estudiantes mencionados que complementan el trabajo general, existiendo la posibilidad de que ciertos capítulos se repitan, sin que esto implique plagio o copia intencionada.

Palabras claves: Animal de compañía, maltrato animal, ordenanza, prohibiciones, herramienta educativa.

Abstract

Güeyitas was born as a Professional Application Project of Casa Grande University in 2016. Counting with an extensive trajectory, whose interest is to train and communicate through its tools, about the importance of responsible coexistence with pets. The different tools created are aimed at children between 5 and 12 years old, and their immediate adults. The ninth edition, carried out during 2022, developed face-to-face activities in order to guarantee the awareness of the initiative, and thus reach as many people as possible.

Likewise, this edition, as in previous editions, created a new tool, which was taught to the community, and the existing tools from previous editions were enhanced through online platforms, so that people can learn about responsible pet ownership at any time. Finally, new strategic allies were integrated, such as the Animal Welfare Directorate of the Municipality of Guayaquil, generating impact and veracity in terms of the information provided to the community. This document gathers the experience of its executors and the experienced process that was carried out during the current year.

To conclude, the document systematizes and evaluates the process of socialization and learning of the Agent Güeyitas tool, whose purpose is to teach about the prohibitions of the Municipal Ordinance that punishes animal abuse to children and adults in the city of Guayaquil - Ecuador during 2022.

Key words: Companion animals, animal abuse, ordinance, prohibitions, educational tools.

Consideraciones Éticas

Para el desarrollo de la presente investigación se tomaron en cuenta ciertas consideraciones éticas. En primer lugar, para el desarrollo de este trabajo de investigación ningún derecho de los participantes fue violentado ni vulnerado, ya que todos estaban de acuerdo en poder brindarnos sus opiniones de manera voluntaria. En el caso de las entrevistas se les consultó a los participantes si sus nombres podrían ser expuestos o si querían que fuera anónimo.

Así mismo estaban libres de emitir cualquier comentario de forma abierta acorde a sus percepciones teniendo en cuenta que cada respuesta era importante para nuestra investigación. Toda la información obtenida como resultado provino de expertos y de la comunidad la cual fue parte del proyecto desde diferentes perspectivas.

Índice

1. Antecedentes	13
1.2 Contexto	15
1.3 Hipótesis de Mejora	18
1.4 Investigación	20
2. Descripción del proyecto	24
2.1 Componentes	24
2.2 Redes escogidas	25
2.3 Actores involucrados en el proyecto	26
3. Reconstrucción histórica de la experiencia	28
4. Creación de la herramienta Agente Güeyitas	29
4.1 Incorporación de nuevos personajes	30
4.2 Herramienta de aprendizaje	30
5. Página web	31
6. Auspicios	33
7. Aliados estratégicos	35
8. Redes sociales	36
8.1 Instagram	37
8.2 TikTok	39
9. Socialización de la herramienta Agente Güeyitas	40
9.1 Evento de lanzamiento	40
9.2 Socialización con la comunidad UCG	42
9.3 Socialización en escuelas junto a Bienestar Animal	42
9.4 Gira de medios	43
10. Evaluación y Monitoreo	43
10.1 Evaluación de Componentes o Actividades	43
10.2 Tipo de investigación	44
10.3 Objetivo general	44
10.4 Unidad de análisis	44
10.5 Muestra	44
10.6 Herramientas	44
10.7 Componentes	45
11. Resultados	46
12. Conclusiones y recomendaciones	50
13. Reflexiones	53
13.1 Kristel Falconi	53

13.2 Byron Oñate	57
13.3 Naycar Marquez	60
13.4 Maria Fernanda Jalil	64
13.5 Grace Camino	67
13.6 Kelly Sigüencia	70
14. Referencias Bibliográficas	75

1. Antecedentes

El proyecto nace en el 2016, como Proyecto de Aplicación Profesional de la Universidad Casa Grande, y toma el nombre de Güeyitas, que nace de la unión de la palabra huella y Guayaquil, junto a sus personajes principales, Max y Skippy. Quienes tienen como principal tarea, el convertirse en héroes y salvar a los animales. Esta iniciativa, comenzó con el propósito de enseñar y capacitar a los ecuatorianos sobre la importancia de la convivencia responsable con animales de compañía, usando la gamificación como su principal herramienta.

La Universidad Casa Grande creó este proyecto como instancia de aprendizaje dentro del proceso de titulación, para dar respuesta a un problema social, en este caso, el alto índice de maltrato que afecta a los animales de compañía a nivel local y nacional. Sobre todo, sembrando valores y normas de interacción en los niños y sus adultos inmediatos, mediante la concientización y el desarrollo de sus conocimientos y creatividad. Es por esto que en cada edición, el principal objetivo es innovar las herramientas de difusión y de recursos educomunicacionales, con el fin de continuar el legado de este proyecto con el pasar de los años.

Actualmente, Güeyitas se encuentra liderado por Gabriela Landívar en calidad de Guía, quien es Licenciada en Diseño Gráfico y Comunicación Visual, Master en Comunicación con mención en Comunicación Digital (C), y diseñadora de la Dirección General de Comunicación con 6 años de experiencia manejando la marca UCG, e Ilona Vallarino en calidad de Asesora, quien es Licenciada en Comunicación con mención en Relaciones Públicas, con 10 años de experiencia en PAP, y Planner de eventos. Ambas, ex-alumnas de la Universidad Casa Grande.

El proyecto está dirigido a niños y niñas de 5 a 8 años de edad, y sus adultos inmediatos, y mediante sus recursos didácticos, busca enseñar a respetar, cuidar y salvar a los animales de compañía para que de esta manera se conviertan en sus protectores. Güeyitas, actualmente cuenta con siete años de trayectoria, siendo esta su novena edición.

En su primera edición, en el año 2016, inició con un videojuego para niños, con el objetivo de educar a los niños y a sus adultos inmediatos sobre la convivencia responsable con los animales de compañía, a través de un videojuego educomunicacional. A medida que tomaba fuerza, en la edición 2017, se logró crear un álbum multiplataforma, donde los niños y niñas debían realizar varias actividades lúdicas, ligadas a la convivencia con animales de compañía mediante un álbum de cromos.

En el año 2018, se llevaron a cabo tres ediciones. Se elaboró el libro “Cuentos para niños extraordinarios”, el mismo que relata historias contadas y dibujadas por niños de albergues, y plasmadas por ilustradores guayaquileños. Luego, se realizaron los “Audiocuentos para niños no videntes”, junto al cuadernillo braille, y como tercera propuesta del año, el lanzamiento de la página web oficial de Güeyitas.

Más tarde en el 2019, se llevaron a cabo dos ediciones. Se fundó la Revista Güeyitas, donde se expusieron varios consejos sobre el cuidado animal, la vivencia de rescatistas, entre otros temas. También, se implementó la producción del canal de Youtube “Familia Güeyitas” que contó con la participación del exfutbolista Carlos Alfaro Moreno, donde se especifica importante información sobre cuidado animal, convivencia y alianzas con diferentes actores de la sociedad.

Luego, ante la crisis sanitaria global por el Covid 19, el desarrollo de la edición del 2020 tuvo que ser totalmente online. Es por ello, que ante este nuevo desafío, se enfocó en diseñar y revitalizar las plataformas digitales ya existentes (Instagram, Facebook, Youtube, y se creó la cuenta de Spotify). Además, se creó el manual de marca oficial con el fin de que logre posicionarse y conectarse más con el público. Se mantuvo acercamiento con Bienestar Animal con el fin de lograr crear un convenio colaborativo entre ambas entidades. Y además, se creó el Manual de Actividades Güeyitas para niños de 1 a 2 años, y de 2 a 3 años, el cual se socializo a nivel local y de provincia, con el fin de mantener el objetivo de seguir educando y enseñando sobre la convivencia responsable con animales de compañía.

En la edición del 2021, se llevó a cabo la creación del Manual de Rescate Güeyitas, que brindaba la información necesaria, y los pasos a seguir para rescatar a un animal de compañía en situación de calle. Adicionalmente, se elaboró e implementó un kit con las herramientas necesarias para que los niños y sus adultos inmediatos puedan llevar a cabo el rescate y poner en práctica las recomendaciones del manual.

1.2 Contexto

Si bien es cierto, actualmente en el Ecuador se vive un clima de inseguridad e incertidumbre, el cual genera gran preocupación en las personas. Y como resultado del alto índice de violencia, se puede palpar a diario el creciente aumento de casos ligados al maltrato animal, lo que conlleva a un escenario desalentador que conmueve a la comunidad.

Tuston (2016), manifiesta que en el Ecuador existen altos índices de maltrato animal, por la inconsciencia social, que produce que los animales no sean vistos como seres sujetos de

derechos. La creación de vínculos afectivos, entre humanos y animales de compañía, es fundamental para generar estímulos emocionales. De la misma manera, el conocimiento de las leyes de protección animal, marcará los fundamentos de una sana convivencia.

El reciente fallo de la Corte Constitucional del Ecuador, reconoció a los animales como sujetos de derecho, y con capacidades para equipararse a los reconocidos a favor de los seres humanos. En este sentido, los animales tendrán libertad e integridad como derechos inherentes, mas no con base en las pretensiones, deseos o intenciones de terceras personas. Aun así, la Asamblea Nacional del Ecuador aún no diseña los parámetros evaluadores.

En los últimos años el Municipio de Guayaquil se ha enfocado en las dificultades que enfrentan las mascotas de la ciudad, y se establecieron medidas de protección, con la finalidad de proteger el estado físico y mental de los animales, ya que se encuentran englobados en estos parámetros legales. Pero sobre todo, los delitos cometidos en su contra, pueden ser establecidos como destrucción o alteración de los ciclos naturales.

Aguinda (2018) menciona que en el Ecuador se estima que existen 400 mil perros y gatos, pero de estos hay cerca de 280 mil 70% que viven en la calle, así mismo de este porcentaje se calcula que el 90% tenían dueño, pero fueron víctimas de abandono y violencia. Aunque existen las bases y procedimientos legales, la alta inaplicabilidad de la ley, por extensos procesos burocráticos, provoca la desestimación de los casos.

Mora M., P., Arvizu T., L.O., Flores P., S.C., Flores H., N.R., Arch T., E. y Lino G., (2020), señalan que “el abuso animal es altamente provocado por los impulsos emocionales que un niño, joven o adulto puede experimentar, pero sobre todo el 53% de los casos se relacionan con la violencia intrafamiliar”. El bienestar animal es un tema complejo, y tanto

activistas como expertos internacionales lo han estudiado con múltiples dimensiones científicas, pero el punto de comienzo sigue siendo la actividad emocional humana.

Scheffer (2022), indica que alrededor del 20% de los casos de violencia animal se lleva a cabo en un entorno familiar. La familia es el lugar principal donde el ser humano crece y aprende los comportamientos, emociones, sentimientos y rasgos que caracterizan su personalidad. Las crecientes cifras de violencia intrafamiliar, con el abuso animal, guardan una estrecha relación, lo cual dejar de lado este vínculo, podría desencadenar nuevas aristas al problema.

En un artículo publicado por el periódico La Vanguardia, Barbieri (2016), establece que, las razones por las que un niño llega a maltratar a un animal pueden ser: la falta de empatía, la falta de una educación adecuada dirigida a reconocer al animal como un ser vivo, y en muchos casos, la emulación de los gestos violentos cometidos por los padres hacia él o hacia el animal, incluso para punir al propio niño.

Por lo tanto, es importante conocer que una persona que violenta a los animales presenta desórdenes de conducta y psicopatía. Y al no atender este problema de raíz, se estaría dando paso a una persona con rasgos psicópatas, que en cualquier momento podría generar un desbalance dentro del orden social.

Las obligaciones que se tienen con los animales van mucho más allá de las leyes que estén presentes en un país según Regan (1986), estas deben ser innatas en el ser humano, ya que se trata de seres vivos. Anteriormente, los animales eran considerados como fábricas de carne, huevo o leche, y se consideraba que el bienestar animal era simplemente maximizar la producción de los mismos.

Según Nueva Sociedad (2020) El movimiento animalista forma al hombre moderno y ordena sus acciones con el fin de generar transformaciones en el especismo que tiñe las diferentes esferas, construyendo proyectos de protección. Hace unos años atrás, hubiera resultado imposible que un ser racional pudiera ir a prisión por maltratar a un ser irracional. Sin embargo, hoy por hoy, en varios países existen leyes o sanciones que condenan al maltrato animal.

1.3 Hipótesis de Mejora

Una vez que se ha investigado y contextualizado la problemática del desconocimiento del maltrato animal y sus consecuencias legales en Guayaquil, así como sus causas y efectos, se estableció que la finalidad de este proyecto es dar a conocer las leyes que penalizan el maltrato animal a niños y adultos a través de una herramienta gamificada, creando ciudadanos de cambio.

Por lo tanto, el propósito de este principio es generar conciencia en la ciudadanía sobre el constante abuso de los animales de compañía en Guayaquil por medio de las herramientas de Güeyitas. A la vez, que se educa con información veraz a través de las diferentes plataformas digitales disponibles.

Para poder alcanzar lo señalado, la novena edición de Güeyitas, propone la creación de una herramienta de aprendizaje que permita desarrollar y construir un pensamiento más crítico y solidario que se alíe con los objetivos del proyecto, pero también de convivencia. También, se debe sumar y estrechar lazos con aliados que contemplen las mismas finalidades, para a través de técnicas correctas de comunicación, llegar a la mayor cantidad de personas posibles y generar verdaderos cambios.

Para lograr dicho acuerdo se identificará y firmará acuerdo con importantes aliados que potencialicen los ideales de una convivencia responsable y encaminada a la protección animal, A la vez, que se difunde información, también se trabajará con la herramienta, para así llegar al público objetivo propuesto y se posiciona como principal instrumento de conocimiento. El cumplimiento de esta acción, se evaluará a través del sistema de la herramienta, que contabilizará el número de certificados emitidos. Como meta se encuentra la certificación de 200 personas en el primer periodo de su creación.

Se busca crear una comunidad informada sobre el maltrato animal y las leyes que se encuentran vigentes en la ciudad de Guayaquil. Según Mentoring Negocios (2021) “los videos generan un sinnúmero de sensaciones en el público, ya que los invita a investigar más de lo que se presenta. Es por ello, que se creará contenido interactivo, rápido y llamativo, para llegar a más personas que se encuentran dentro y fuera del tema de protección animal.

A pesar de que la cuenta de Instagram del proyecto fue eliminada, perdiendo aproximadamente una comunidad de 2,000 personas. Se desarrollará un nuevo perfil, el cual tendrá varios desafíos, pero que se podrán solucionar a lo largo del periodo que dure el proyecto. Por ello, se ha desarrollado todo un proceso de comunicación para recuperar a los seguidores de Güeyitas.

Asimismo, para cumplir con el objetivo de recuperar la comunidad pedida a causa de la eliminación de la cuenta de Instagram se implementará un plan de contenidos priorizando herramientas de fácil visualización con contenido que invite a interactuar para lograr un incremento considerable con precedencia en que se consiga de forma orgánica por medio de reels y posts de fácil difusión, las cuales ayudarán a reconstruir la cuenta, pero, sobre todo invitar a todos aquellos que antes no conocían del proyecto a que se unan a la nueva comunidad. También se reactivará la cuenta de Tiktok para que se invite a seguir la cuenta

nueva de Instagram a ser también una herramienta con facilidad para viralizar contenido. El cumplimiento de este apartado se evaluará a través del engagement total conseguido con la cuenta nueva de Instagram y el engagement que se conseguirá en Tiktok al reactivar el mismo.

1.4 Investigación

Por consiguiente, en el proceso de estudio de la problemática y la propuesta de la herramienta de aprendizaje para esta novena edición de Güeyitas, se revisaron los documentos y proyectos realizados por las diferentes ediciones ya antes mencionadas. El enfoque de estas, describe los mecanismos de cómo proteger y convivir con los animales de compañía. Sin embargo, no han profundizado acerca de las leyes que penalizan el maltrato animal y las consecuencias de esto. Por lo tanto, se ejecutó un levantamiento de información acerca de esta problemática y su incidencia en la ciudad de Guayaquil.

Como primera instancia, se investigó en redes sociales a los stakeholders que han trabajado anteriormente con el proyecto, con el objetivo de revisar la información, y como resultado, se pudo evidenciar que en sus canales no se proporciona la información necesaria acerca de las leyes actuales, y los mecanismos de denuncia. A su vez, se investigó la existencia de alguna herramienta que capacite a la ciudadanía sobre las sanciones que conllevan maltratar a un animal. Al no encontrar un instrumento que forme ciudadanos educados en la convivencia responsable con animales de compañía, se optó por encaminar el proyecto de la mano de esta iniciativa.

Además, se realizó trabajo de campo en donde se tuvo la oportunidad de asistir a la cuarta feria de mascotas que se desarrolló en el Parque la Kennedy en donde se presentaron varias empresas, emprendedores, veterinarios y fundaciones. Se realizaron entrevistas a niños

y sus adultos inmediatos, y se pudo concluir con que la mayoría de las personas entrevistadas no tenían conocimiento sobre las leyes y sanciones vigentes en la ciudad de Guayaquil. Asimismo, hicieron hincapié en la importancia que tiene su correcta y masiva difusión, debido a que es un tema que no se prioriza en la opinión pública.

Las personas mencionaron que les agradaría la existencia de una herramienta que busque capacitar y comunicar de forma divertida y amigable, las leyes existentes para hacerle frente al maltrato animal. De la misma manera, el acompañamiento por parte de los miembros del proyecto será fundamental para el cumplimiento de los objetivos planteados.

Adicionalmente, para profundizar el estudio de la problemática, se decidió crear un grupo focal, con el propósito de obtener diferentes percepciones por parte de expertos. Los mismos que se manejaron bajo la pregunta: ¿Qué acciones consideran que se deberían realizar para generar un mayor impacto sobre las leyes que castigan y amparan a los animales domésticos? Debido a la situación que atraviesa el país a causa de la pandemia de COVID 19, se determinó usar la herramienta PADLET. Entre las opiniones más destacadas que se lograron obtener, fueron las siguientes:

“La sanción que reciben no debe de ser solo una visita y un sticker, deben ejercer sanciones más fuertes como cárcel y retención de sueldos, prohibir permanentemente la tenencia de animales”. - **Marianela Febres Cordero - Fundación Alma Animal.**

“Dentro del COIP, existen sanciones para el maltrato animal, pero la realidad es que todos hacen caso omiso a eso, ya que si no hay pruebas suficientes del maltrato y lo que dicen es “no se puede hacer nada”. - **Romina Baldeón - Activista Animalista.**

Se concluyó que evidentemente existe una falta de interés sobre el aparato legal que condena el maltrato animal, y se evidenció la escasa difusión de información sobre el tema,

por parte de las organizaciones en redes sociales. Esto debido al poco manejo e importancia que tienen sobre el tema.

Se realizó un árbol de problemas como método principal para identificar los diversos puntos que se buscaban cumplir en el proyecto de acuerdo con las necesidades inmediatas, las mediatas, las distintas propuestas y expectativas de la presente edición y los efectos que genera el problema. Según Padilla (2021), esta herramienta permite comparar la importancia relativa que pueda tener cada una de las causas identificadas en el diagnóstico y delimitar el problema esencial a resolver. Estos resultados se obtuvieron a partir de la investigación bibliográfica realizada, así como las distintas entrevistas ejecutadas en una primera instancia. De la misma forma, se identificó el efecto macrosocial y se enumeraron los distintos indicadores existentes que daban paso a estas causas y efectos.

Luego, se realizó un primer acercamiento con los stakeholders, quienes han respaldado al proyecto. El problema central fue reconocido como la práctica frecuente de maltrato hacia los animales domésticos en la localidad de Guayaquil, la cual es causada por qué los mismos son considerados como objetos, y no como seres con derechos debido a que en épocas anteriores las personas fueron educadas con ese pensamiento, seguido por la escasa información acerca de por qué son seres que sienten, al igual que los humanos.

La sobrepoblación animal es causada por las escasas campañas de esterilización para animales en situación de calle, por la falta de recursos para llevar a cabo estas campañas y el bajo presupuesto destinado para que este servicio sea gratuito. Por otro lado, los municipios otorgan poca o nula importancia a este problema que no es visto como una prioridad.

Se diagnosticaron las causas centrales que desencadenan en la práctica de maltrato en Guayaquil, donde se encontró poco involucramiento de las organizaciones en brindar conocimiento de las ordenanzas promovidas y establecidas en la ciudad. La segunda causa es

que el país tiene baja cultura de cuidado y protección animal. La tercera causa es la poca difusión en medios que promuevan el conocimiento sobre esta problemática. Y como última y cuarta causa, el hecho de que los animales domésticos sean considerados como objetos y no como seres con derechos.

Se reconocieron causas inmediatas y mediatas. Las precarias actividades que incentivan a la ciudadanía a involucrarse en la problemática. Esto como resultado de que no hay actividades realizadas por las organizaciones, concretamente aquellas que inviten a la ciudadanía a incluirse en la causa social animalista. Además, existen organizaciones sin responsabilidad social empresarial, y aquellas que, si lo consideran en su estructura, no tienen como foco el maltrato animal ya que no lo consideran un problema social.

Dado que las personas no tienen interés en herramientas de aprendizaje para conocer las leyes que existen sobre el maltrato animal en la ciudad de Guayaquil. La información acerca de las mismas, no se encuentra debido a la escasa difusión que existe, lo que conlleva a la falta de interés. Por otro lado, la ciudadanía no logra identificar el maltrato animal, porque por años se ha utilizado a los animales como fuente de entretenimiento, debido a la existencia de circos, zoológicos, acuarios, por nombrar algunos lugares que normalizan la explotación animal. De hecho, un problema recurrente es la falta de conocimiento por parte de los custodios en cómo educar a sus mascotas, por la escasez de programas de educación sobre adiestramiento, seguido del desconocimiento de las acciones que conllevan una situación de maltrato.

Después de contextualizar la problemática que gira en torno al desconocimiento de las leyes del maltrato animal en Guayaquil, así como las causas y efectos, se estableció el contribuir en la disminución de los ciclos de violencia en la sociedad que empiezan desde la convivencia con los animales de compañía y se extienden hasta las familias.

2. Descripción del proyecto

Es por ello, que el propósito de la novena edición, es posicionar a Güeyitas como una plataforma educativa de aprendizaje, cuya finalidad es que los niños logren identificar y combatir el maltrato animal enfocada en la ordenanza municipal. Fijando como objetivo, el conseguir 200 certificados como mínimo, por parte de la nueva herramienta educativa “Agente Güeyitas”, un Videojuego educativo donde se propuso que iría dirigida a la Generación Z, pero tomando en cuenta las observaciones dadas por el jurado en el Primer Avance, se decidió que el grupo objetivo primario serían los niños de 5 a 8 años de edad, con el fin de mantener lo establecido en las ediciones anteriores, y como grupo objetivo secundarios, los padres y tutores.

Los niños aprenderán sobre la convivencia responsable con los animales de compañía y sobre las ordenanzas municipales que castigan los casos de maltrato animal. Adicionalmente, se propone crear contenido educativo acerca del tema, con el objetivo de visibilizar la causa y potenciar las plataformas digitales del proyecto. Entre las actividades necesarias para cumplir con este primer componente, es fundamental trabajar de la mano con los aliados estratégicos, con el fin de contar con información verificada al momento de crear los insumos necesarios.

2.1 Componentes

Entre los componentes de la edición 2022, se prioriza nutrir y complementar las redes sociales y la comunidad previamente consolidada por las ediciones anteriores, con el objetivo de continuar educando a la comunidad acerca de los problemas que afrontan los animales, pero también de los nuevos desafíos frente a los cuales las nuevas generaciones deberán actuar.

Las redes sociales son los principales medios de comunicación y de acercamiento que tiene Güeyitas hacia su comunidad, ya que a través de ellas se da una comunicación rápida e inmediata, mediante la cual se informa a la ciudadanía. Por lo tanto, sus principales funciones serán concientizar y educar, además de mantener al tanto a los seguidores de todas las actividades que se están realizando.

A lo largo de los años, esta comunidad virtual ha ido creciendo, siendo Instagram la red social más importante, ya que contaba con un mayor alcance, logrando obtener hasta más de 2.000 seguidores. Por consiguiente, para la edición de este año, se pretendía seguir haciendo crecer la comunidad de esta plataforma. Sin embargo, debido a problemas de seguridad, Instagram decidió eliminar la cuenta permanentemente, debido a que la aplicación la interpretaba como un usuario que no contaba con la edad permitida para utilizar la aplicación. Esto sumado a los constantes cambios de contraseña y de dispositivos que hacían uso de la misma.

2.2 Redes escogidas

A pesar de que la cuenta de Instagram fue eliminada, inmediatamente, se creó una nueva con el fin de recuperar a la comunidad. Además, en esta edición se busca potenciar TikTok, implementando nuevos planes de comunicación, y espacios que permitan llevar el mensaje del proyecto aún más lejos.

Las herramientas escogidas son Instagram y TikTok debido a que estas redes cuentan con la particularidad de poder llegar a más personas por medio de las herramientas que ofrecen, creando contenido que logre viralizarse como videos, reels, polls, challenge, sugerencias, entre otros, y así aumentar el engagement.

Con las acciones antes mencionadas, se busca dentro de este componente lograr que 700 personas sigan la cuenta, y conseguir un aumento del engagement del 10%. Todo esto será medido mediante las herramientas que ofrece la misma aplicación.

2.3 Actores involucrados en el proyecto

Así mismo, gracias al reciente convenio firmado en mayo del presente año, entre la Universidad Casa Grande y la Municipalidad de Guayaquil a través de la Dirección de Bienestar Animal, se podrá llegar a más personas, logrando que se unan a la causa y que conozcan el proyecto por medio de actividades lúdicas en unidades educativas, activaciones, actividades en redes sociales, etc. Además, en este proceso se podrá testear el videojuego Agente Güeyitas como nueva herramienta del proyecto. Es importante mencionar que este convenio representa un triunfo para el proyecto, ya que desde el 2020 se han venido realizando diferentes gestiones y procesos para poder conseguirlo.

El convenio manifiesta el compromiso de desarrollar en forma planificada, actividades de interés común sin fines de lucro. Expresa la confianza y buena voluntad entre las partes comprometidas para desarrollar actividades de cooperación mutua. Es decir, el convenio firmado entre la Universidad Casa Grande y el Municipio de Guayaquil demuestra el compromiso de ambas instituciones de trabajar en acciones y nuevas ideas que logren paliar el maltrato animal y creen conciencia en la sociedad.

Es muy importante educar desde la niñez, debido a que es la etapa de formación del ser humano, en la cual los padres deben estar presentes con buenas acciones y mostrar que a pesar de que los animales son diferentes a ellos, no dejan de ser seres vivos que sienten. Como explica

la psicóloga española Mireia Leal Molina: “Las razones por las que un niño llega a maltratar a un animal pueden ser varias: la falta de empatía, por haber sido víctima de abusos, maltratos o abandono, y principalmente, la falta de una educación adecuada, dirigida a reconocer el animal como un ser vivo o, finalmente, la emulación de los gestos violentos cometidos por los padres hacia él o hacia el animal” (Molina, 2016).

Actualmente, en Guayaquil, las personas tienden a desconocer la Ordenanza que beneficia a los animales de compañía y sanciona su maltrato. Ángel Mite, quien lidera la Dirección de Bienestar Animal del Muy Ilustre Municipio de Guayaquil, expresa su preocupación en cuanto al proceso de denuncias en la ciudad, ya que cada vez que se dirige a poner una denuncia por maltrato animal, asegura que en la mayoría de ocasiones, las personas desconocen la existencia de las leyes y sanciones impuestas por esta entidad.

Por tal motivo, cada vez que se acerca al domicilio en donde residen personas que infringen las leyes, estas suelen ser groseras y actúan con muy poca disposición, asegurando que ellos no están haciendo nada malo. Por lo tanto, en ese momento es cuando el equipo de Bienestar Animal procede a mostrar la Ordenanza vigente, y de esta forma advierte que sí pueden ser sancionados por sus actos, por lo que ofrecen una segunda oportunidad por su desconocimiento o falta de información.

La sociedad es un conjunto el cual siempre tiene demandas para lograr mejores estándares de convivencia, pero también para vivir de manera digna. Por ello, el gobierno e instituciones allegadas como el Municipio, tienen la obligación de crear constantemente políticas públicas acorde a los pedidos sociales. IUS (2003), manifiesta que “las políticas

públicas son las acciones de gobierno que buscan una respuesta a las demandas de los ciudadanos para aliviar problemas nacionales”.

De este modo, esta novena edición ha construido una iniciativa enfocada en el desarrollo de los criterios de convivencia. Mismo, donde los niños y niñas de la ciudad de Guayaquil podrán disfrutar de la herramienta de aprendizaje “Agente Güeyitas”, y al mismo tiempo, aprender y entender la importancia de vivir en un mundo donde las mascotas sean tratadas como seres sujetos de derechos, y no como objetos.

3. Reconstrucción histórica de la experiencia

El equipo de la novena edición se reúne a partir del Seminario de Titulación en la Universidad, y a la par, nuestras Guías del proyecto, Gabriela Landívar e Ilona Vallarino convocan a una reunión con el fin de presentar formalmente el proyecto y sus anteriores ediciones.

Desde ese momento, se empieza a socializar el proyecto por medio de diferentes actividades como el encuentro MAN, en donde el equipo tuvo la oportunidad de realizar una ponencia en donde se habló de Güeyitas y se presentó el logo oficial de la nueva herramienta.

Se realizó una visita a la feria de animales en el Parque la Kennedy, donde se consiguió entrevistar al grupo objetivo principal y secundario. Y se realizó una activación en la Universidad por el Día del Perro, con el fin de dar a conocer el proyecto a la comunidad y crecer en seguidores en redes sociales.

Se revisaron los proyectos anteriores donde se cuestionó lo que podría hacerle falta al proyecto, por lo que se decidió proponer una herramienta de aprendizaje que enseñe en

primera instancia a la Generación Z sobre las leyes que castigan el maltrato animal en Guayaquil.

Se continuó con la elaboración del árbol de problemas seguido del marco lógico, y se construyó en función de que la herramienta sería en base a las ordenanzas que sancionan el maltrato animal según el código penal civil.

En julio del presente año, a raíz de la firma de convenio con la Municipalidad de Guayaquil, se mantuvo la primera reunión con el Coordinador de la Dirección de Bienestar Animal, Ángel Mite, donde se compartió el enfoque que se quería dar al proyecto, basado en la previa investigación en donde se concluyó que la población desconoce sobre las leyes que sancionan el maltrato animal, y no existe ninguna herramienta que fomente el aprendizaje de las mismas. Mite explicó sobre las ordenanzas municipales, y concordó en que las personas de la ciudad de Guayaquil desconocen sobre las sanciones como principal problemática. Dichas ordenanzas son normativas creadas por el Municipio, y todos los guayaquileños están obligados a cumplirlas, caso contrario pueden ser sancionadas con servicio a la comunidad, multas de un % del SBU, y hasta cárcel.

4. Creación de la herramienta Agente Güeyitas

Fue entonces el momento en que se tomó la decisión de cambiar el fin de la herramienta. No enfocar el proyecto en las leyes que sancionan el maltrato animal, sino enseñar por medio de la nueva herramienta, las acciones que sanciona la ordenanza municipal. Habiendo definido esto, se cambió el primer borrador en función de las ordenanzas.

4.1 Incorporación de nuevos personajes

Una vez se definió lo que se buscaba enseñar con la nueva herramienta, se prosiguió con el guión y el borrador gráfico de la misma. Se comenzó a ilustrar cada nivel del videojuego en conjunto con la ayuda de una diseñadora.

Se incluyeron nuevos personajes como Mr. Villano, quien es todo lo contrario a un Agente Güeyitas, ya que solo busca destruir a los animales de Guayaquil. Rihanna, quien es la valiente representante de la Dirección de Bienestar Animal, como homenaje a la perrita que fue rescatada por ellos y que lamentablemente falleció en el 2021. Por último, en esta ocasión, se decidió darle una nueva imagen a *Skippy*, uno de los personajes principales del proyecto, y se lo ilustró como un Agente, haciendo referencia al nombre de la herramienta. Skippy se encarga de velar por el bienestar de los animales y acompañar a los niños en sus aventuras a través del videojuego.

4.2 Herramienta de aprendizaje

La herramienta Agente Güeyitas cuenta con tres niveles con el fin de que la experiencia sea de corta duración, y presenta preguntas de opción múltiple, ya que nuestro público objetivo son niños de 5 a 9 años en estas edades los niños logran ampliar su capacidad de atención.

El procesamiento de la información se vuelve más eficiente a través de la automatización, por la cual las actividades mentales habituales y bien ensayadas se convierten en rutinarias y automáticas. Es una edad perfecta para aprender cuanto deseen siempre que se les presente de forma agradable y satisfactoria. Castillo (2013), ya que ésta, se desarrolla de

manera exponencial y la mejor forma de lograr un aprendizaje en niños es a través de ejercicios lúdicos.

Las herramientas de aprendizaje, deben basarse en pilares educativos, que ayuden al desarrollo del conocimiento de las personas que usan un material específico para educarse. Según Revistas UPTC (2017) “Los mundos virtuales son espacios de problemas finitos y basados en reglas, en el que el principal objetivo es actuar, descifrar y resolver un problema, para luego tener una recompensa”.

Antes de comenzar el juego y los diferentes niveles, se muestran videos introductorios donde se explican las prohibiciones de la ordenanza municipal dando paso al primer nivel. En este los niños deberán escoger la opción correcta, eligiendo la que vaya a favor de la ordenanza municipal. Luego tenemos el segundo nivel, encontrarán varias ilustraciones, y deberán elegir todas las acciones correctas. Por último, en el tercer nivel, deberán escoger la palabra correcta del banco de palabras.

Una vez se estructuraron los diferentes niveles, se buscó el soporte de programadores, diseñadores y animadores para la creación del videojuego , y a su vez, se buscaron locutores para grabar las voces, y así poder darle vida a la herramienta. Para lograrlo, se utilizó la sala de grabación de audio de la Universidad donde se grabó la voz en off para las animaciones del videojuego. Y a la par, se actualizó el vídeo promocional de Güeyitas, que cuenta sobre el proyecto a través de sus ediciones.

5. Página web

Junto a las Guías del proyecto, se tuvo la iniciativa de actualizar la página web oficial, y a pesar de que no se encontraba dentro de los objetivos planteados inicialmente, era necesario

ofrecerle a la comunidad información actualizada y veraz. Se contrató un programador web, y junto al equipo, se asumió este nuevo reto con la idea de brindar este aporte a las próximas ediciones.

Entre la información que da a conocer la página se encuentra la sección “Lo que se ha logrado”, mismo que ha servido para informar las herramientas e iniciativas que diferentes ediciones han desarrollado durante años, desde la existencia del proyecto Güeyitas. Entre los cambios que se realizó en esta sección, se encuentra, haber añadido el trabajo realizado en el año 2020 y 2021.

En el apartado “Aprende mientras te diviertes”, mismo, donde se añadió información. Se adicionaron las herramientas correspondientes a los años 2021 y 2022, información, público (edades) a los que se encuentra direccionada, y una leve explicación de lo que trata. Cabe recalcar que la edición del 2022, fue agregada desde su diseño de portada.

Cada año se suman nuevos compañeros que apoyan la causa, es por esto que se actualizó la sección de “Aliados Estratégicos”, agregando tres potentes aliados: Fundación “El gran Roque”, Dirección de Bienestar Animal y el Municipio de Guayaquil. Destacando que los últimos dos aliados mencionados, firmaron un convenio de cooperación.

Entre los objetivos del proyecto, se encuentra dar a conocer las normas de convivencia y sus derivados a la mayor cantidad de personas, así mismo, aceptar comentarios y buscar retroalimentaciones a partir de estas. Por ello, “Comunícate con nosotros” ha sido un espacio donde una gran cantidad de personas se contactan para conocer más sobre el proyecto. Lamentablemente, esta opción no se encontraba habilitada, ya que los mensajes no

eran dirigidos al correo oficial, por lo que se corrigió el error con el fin de construir puentes de comunicación con los seguidores.

En este apartado sólo existían dos secciones: descarga el pack de stickers y descarga contenido para colorear, en los cuales se actualizaron las imágenes y los links de cada sección. Además, se agregó un banner promocional de Membresía G de la octava edición, dentro de ella actualmente se detallan los pasos a seguir para poder adquirirla.

Continuando con los cambios, se añadieron fotos e información de la séptima y octava edición en donde se puede apreciar el trabajo realizado por los integrantes del grupo, incluyendo los nombres de las tutoras encargadas de los proyectos.

Y por último, en la sección de animales en adopción, se agregó información de contacto para que las personas tengan conocimiento sobre las diferentes fundaciones que tienen a caninos en adopción, y se colocaron fotos e información sobre algunos perritos de diversas organizaciones que buscan un nuevo hogar.

Para esta novena edición, se planea actualizar la página con la información correspondiente poniendo a disponibilidad de toda la nueva herramienta. Y se medirá su acogida por medio de la cantidad de visitas en el sitio web, la cantidad de descargas de la herramienta, y la cantidad de personas que se contacten en el apartado destinado para esto.

6. Auspicios

Se empezó con la búsqueda de auspiciantes que deseen sumarse al proyecto y apoyar la causa. Para lograrlo, se redactó una carta de auspicios y una presentación de los objetivos de Güeyitas 2022.

En primera instancia, se contactó a emprendimientos que ofrecen servicios para mascotas. Se creó una base de datos de varios contactos, y se procedió a invitarlos a formar parte de esta iniciativa, pero no se obtuvieron respuestas favorables. Por lo tanto, se empezó a entablar comunicación con empresas más grandes y que ofrecieran otro tipo de servicios que pudieran resultar útiles para el proyecto.

Por consiguiente, se dispuso usar la cuenta de Instagram de Güeyitas para lograr un mayor acercamiento, ya que mediante esta red social, se expone toda la información del proyecto. De esta forma, se logró generar interés de auspiciantes como Stelly, El Hornero, Tijuana, Tía Sarita, Mimos Pets, El Chico de las Galletas, y Mosha Bar, quienes decidieron ser parte del proyecto, y que su marca esté presente el día del evento de lanzamiento de la herramienta educativa “Agente Güeyitas”, ofreciendo sus productos y servicios. También, se contó con el auspicio de FalcoMedia, quien colaboró en realizar todas las artes que se usaron para rediseñar la página web y con los diseños del videojuego. De igual manera, se logró auspicio económico por parte de Guroda y La Hacienda San Vicente para financiar el desarrollo y la programación. Por otro lado, Kiara Fotografía y Peluquería Canina, decidieron unirse a la causa, brindando sus servicios de fotografía profesional, y baño completo para mascotas, para realizar un giveaway y esto ayude al crecimiento de la nueva cuenta de Instagram de Güeyitas.

7. Aliados estratégicos

Las ediciones pasadas de Güeyitas han logrado establecer y mantener relaciones con aliados estratégicos, que dentro de sus objetivos esté presente el trabajo con animales de compañía, preocupándose por el bienestar animal. Es por ello, que para esta edición, el equipo se puso en contacto con ellos con el fin de seguir reforzando la relación, ya que el trabajo en conjunto es fundamental para obtener mejores resultados con respecto a la problemática en relación al bienestar animal.

Así que se aprovechó el retorno a la presencialidad, después de la crisis sanitaria, para estar presente en eventos y activaciones con sus aliados estratégicos. En primer lugar, se llevó a cabo la firma del Convenio entre la Dirección de Bienestar Animal, Güeyitas y la Universidad Casa Grande. A través de este, se ha conseguido socializar las Ordenanzas Municipales en la Fundación de la Cooperativa Juan Montalvo y estar presentes en la inauguración del primer centro de Bienestar Animal. Del mismo modo, se realizó una colaboración en su libro para colorear con la colocación de un código QR que direcciona al usuario a la página web y redes sociales oficiales del proyecto.

Se asistió a la feria Expo Mascotas, en la que se logró un acercamiento con la fundación Yo Amo Animales, en donde se acordó trabajar de la mano este año en eventos y brigadas médicas. Asimismo, ese día se realizaron entrevistas a varias personas que tienen mascotas, sobre las leyes del maltrato animal. De forma similar, se estableció contacto con la fundación el Gran Roque, la cual invitó como voluntarios a Güeyitas a su feria de adopciones en el Parque Samanes para ayudar a cuidar a los animales, a elaborar solicitudes de adopción

e incentivar a la gente a adoptar. A la vez, ese día fue provechoso para dar a conocer a las personas sobre el proyecto.

Posteriormente, se organizó un Instagram Live con Canoterapia Ecuador, también contando con la participación de Bienestar Animal. En el mismo, se trataron temas relacionados a la canoterapia en el Ecuador, terapias con animales para niños y adultos, y consejos para mascotas. Es importante mencionar que se conectaron un total de 50 espectadores que interactuaron con los expertos haciéndoles preguntas.

Por último, se mantuvo contacto con todos los aliados estratégicos de Güeyitas, por medio de la red social Instagram, para invitarlos al evento de lanzamiento de la nueva herramienta educativa en la Universidad. Como resultado, confirmaron su asistencia Amigos con Cola, La Casa de los Gatos, Veterinaria de Gatos, Unidad de Bienestar Animal, Rescate Animal, Refugio PANA, El Gran Roque y Yo Amo Animales. Sin embargo, el resto de aliados no podrán estar presentes debido a temas relacionados con su agenda de actividades.

8. Redes sociales

Como se mencionó anteriormente, para esta novena edición se decidió implementar las redes de Instagram y TikTok. Para lograrlo, se construyeron pilares de contenido a partir de los antecedentes de las anteriores ediciones. Estos fueron: *informativo*, *entretenimiento*, *humor*, y *promocional*, dando principal énfasis al contenido relacionado a la convivencia responsable con animales de compañía, y el conocimiento acerca de la ordenanza municipal que ampara a los animales.

8.1 Instagram

En concordancia con el objetivo de recuperar la comunidad perdida en Instagram, se inició la difusión en julio, con un llamado de ayuda hacia la comunidad para que vuelvan a seguir la cuenta. Asimismo, para reportar una cuenta que generaba confusión con las personas que querían seguir el proyecto.

En julio, se consiguieron 117 seguidores, muchos de estos eran personas que ya conocían del proyecto y que al enterarse de la pérdida de la cuenta decidieron volver a seguirla. Acto seguido, se decidió realizar un Giveaway con uno de los auspiciantes para incentivar a que sigan la nueva cuenta. Se sorteó una sesión fotográfica, y se obtuvo un alto engagement, llegando a 398 cuentas en un periodo de 15 días y 559 impresiones. Los resultados obtenidos fueron netamente orgánicos, consiguiendo un incremento de 40 seguidores.

Luego, se realizaron difusiones con influencers que mencionaron la cuenta, contando lo sucedido con la anterior, acción que se vio reflejada en un aumento de 63 seguidores nuevos en un lapso de 3 semanas. En agosto y septiembre la estrategia fue más apegada a comunicar la desaprobación al maltrato, datos curiosos, presentaciones de Güeyitas, tips para cuidado, acciones incorrectas con los animales, modos de pensar no adecuados, defensa animal, entre otros. Contenido que llegó a la viralización y comentarios que contaban sus vivencias con respecto a estos temas.

El uso de recursos que ofrece Instagram ha sido un pilar fundamental para la gestión del proyecto, ya que ha permitido conseguir un alcance bastante alto para ser una cuenta relativamente nueva, la implementación de Reels, logró que se consiguiera la viralización al

ser un contenido que sigue trends acorde a los pilares elegidos. También se ha recibido apoyo mediante colaboraciones con Bienestar Animal, lo que ayudó a conseguir la primera meta de 500 seguidores. Por otra parte, por medio de historias a través de *call to action* se mantuvo interacciones basadas en opinión y elecciones de preferencias, data que se planea utilizar para realizar nuevo contenido basado en los intereses de los seguidores que interactuaron y que son más activos.

En octubre, se planteó y realizó expectativa debido a la proximidad del evento de lanzamiento de la nueva herramienta, usando preguntas y respuestas acerca de qué es un agente Güeyitas, también informando de que trata el proyecto, ya que en el proceso se detectó que, al ser un proyecto que trabaja a favor de los animales, los seguidores tienen la idea de que es un refugio o que busca rescatar animales. También se ha incentivado a la comunidad a que conozcan los personajes de la novena edición, speakers del evento de lanzamiento y auspiciantes.

Para finales del mes de octubre, se tiene programada una gira de medios que se planea difundir en Instagram para que la comunidad brinde su apoyo al equipo. También, como parte de la socialización con la herramienta, se planea enseñarle a los seguidores sobre su funcionalidad, y así ellos puedan dar sus opiniones acerca de la misma, con el fin de medir su acogida y funcionalidad.

Finalmente, a la par del testeo de la nueva herramienta, el proyecto busca informar acerca de la ordenanza municipal, y a su vez, promocionar el videojuego por medio de historias, reels, posts, carruseles; siendo información muy primordial para la comprensión del proyecto y sus objetivos.

8.2 TikTok

Para generar engagement y reactivar esta red social, se llegó a la conclusión de que la única forma de poder lograrlo, era a partir de la creación de contenido usando las tendencias semanales, por lo que se decidió hacer la parrilla de contenidos para esta plataforma semanalmente utilizando hashtags relevantes acorde al tipo de enfoque para poder llegar a la mayor audiencia posible. Cabe recalcar que el algoritmo jugaba en contra, ya que debido a la inactividad que tenía desde enero, TikTok había baneado la cuenta y no se lograba una fácil viralización.

Para producir el contenido, se realizó un benchmarking junto con cuentas que venden productos veterinarios, cuentas sobre hacks, contenido humorístico, y temas relacionados al bienestar animal para ver el contenido de mayor interés en la comunidad y las prácticas que se podían replicar para conseguir éxito en la reactivación de la cuenta.

Dentro de la estrategia de contenido, en primera instancia se comunicó sobre la pérdida de la cuenta de Instagram, para aquellas personas que la siguen de ediciones pasadas puedan enterarse de lo sucedido e inmediatamente vayan a seguirla. Para esto, la parrilla de contenidos es muy exigente debido a que el contenido que se subía a Tik Tok también se compartía a la par en Instagram Reels y esta tenía que sincronizarse, siguiendo tendencias los meses de julio, agosto y septiembre se daba el mensaje de cuidar a los animales, y la desaprobación en cuanto al maltrato, como ser un héroe para los animales, fomentando el rescate animal.

Para el mes de octubre se logró llegar a los 262 seguidores, en comparación con julio, que se tenía 201 seguidores. También se ha conseguido un aumento de engagement

considerable, ya que el inicial era de 0,02% con el baneo, y actualmente se cuenta con un 2,4%. Se prevé llegar a una meta de 500 seguidores hasta antes de la presentación del grafo final, con el fin de llegar a más personas, y que estas aprendan cómo ser agentes de cambio, así como también socializar la nueva herramienta invitando a los usuarios a descargarla.

9. Socialización de la herramienta Agente Güeyitas

Para lograr que la nueva herramienta llegue al grupo objetivo designado, se realizaron varias actividades que detallamos a continuación:

9.1 Evento de lanzamiento

Entre los miembros del grupo se organizó un evento de lanzamiento que consistió en ponencias por parte de aliados estratégicos como Dirección de Bienestar Animal, Canoterapia Ecuador y Tía Sarita, y actividades para los niños de la Unidad Educativa Javier en el auditorio de la Universidad y sus alrededores, con el fin de dar a conocer el proyecto y aumentar los seguidores en redes sociales.

Se realizó una convocatoria interna para toda la comunidad UCG. Entre los invitados se encontraban autoridades, docentes, padres de familia, estudiantes, aliados estratégicos y los invitados especiales del proyecto, los niños de la Unidad Educativa Javier.

Simultáneamente se hizo una transmisión en vivo en la red social de Instagram, para la comunidad Güeyitas. Con el objetivo de que personas externas puedan ser partícipes en tiempo real de toda la información que se proporcionó en el evento, y dejar un precedente de las herramientas, material y actividades que se realizaron en la Universidad Casa Grande.

Dentro del programa, siguiendo el minuto a minuto constan: palabras de bienvenida, exposición de la herramienta de aprendizaje Agente Güeyitas, charla informativa por parte de la Directora de Bienestar Animal Shirley Moreno, charla educativa conducida por la Veterinaria y Zootecnista Paulina Rodas y la Psicopedagoga Sara Jouteaux. Cabe destacar, que el espacio para presentar a cada oradora fue también aprovechado para agradecer y dar a conocer a los auspiciantes de esta novena edición.

Se les dio un espacio a los 25 estudiantes de la Unidad Educativa Javier para que puedan conocer la herramienta de aprendizaje, se los dividió en 5 grupos junto con tres guías que explicaron los pasos a seguir, y el por qué esas eran las respuestas correctas de cada nivel, con la finalidad de que los niños puedan concienciar sobre la responsabilidad que implica tener una mascota en casa y conseguir que los más pequeños repliquen esta información a sus adultos inmediatos.

Para finalizar esta parte del evento se les entregó a los niños unos diplomas que los certificaban como “Agente Güeyitas”. Se realizó un registro fotográfico con los niños y capas distintivas. Antes de que se retiraran de las instalaciones de la Universidad se les entregó el refrigerio.

Con la elaboración del evento se buscó conseguir que los niños, concienticen sobre la tenencia responsable que implica tener una mascota en casa y como se debe manejar y desarrollar su comportamiento hacia los animales.

Finalmente, como aprendizajes del evento se tuvo que tener en cuenta la coordinación, considerando que el evento necesitaba de la participación de algunas actividades, personas e instituciones que requieren ser involucradas para un mejor desarrollo.

9.2 Socialización con la comunidad UCG

Después de las actividades que se realizaron con los niños, se implementaron varias actividades como tiro al blanco, la tómbola y el tres en raya junto a los estudiantes de la Universidad, con el fin de que conozcan al proyecto y tengan la oportunidad de ganar diferentes premios. Estas sirvieron como método de recolección de fondos donde se logró recaudar más de cincuenta dólares, mientras que otros auspiciantes como El Hornero y El chico de las galletas entregaron al proyecto un porcentaje de las ventas realizadas.

9.3 Socialización en escuelas junto a Bienestar Animal

Entre los objetivos planteados del proyecto, se encuentra el educar a la mayor cantidad de niños de la ciudad de Guayaquil a través de la herramienta de aprendizaje Agente Güeyitas. Es por esto que junto a Bienestar Animal, por medio del presente convenio, se han llevado a cabo visitas a diferentes instituciones y comunidades con el fin de dar a conocer el proyecto y sus diferentes insumos.

Se realizó la primera socialización el mes de septiembre, en una visita a la Cooperativa “Juan Montalvo” junto a los moradores del sector. También, como se mencionó anteriormente se contó con la presencia de estudiantes de la Unidad Educativa Javier para que sean parte del evento de lanzamiento y el primer testeado de la nueva herramienta.

Actualmente, se prevé visitar durante el mes de octubre y noviembre, diferentes unidades educativas en la ciudad de Guayaquil, teniendo en consideración el grupo objetivo para el cual está diseñada la herramienta, y los objetivos de aprendizaje.

9.4 Gira de medios

Según Portavoz (2014) “La planificación de medios es muy importante en la estrategia de comunicación, nos permitirá analizar y crear nuevos espacios para impactar al público objetivo”. Por ello, en el mes de octubre, los integrantes del grupo asistieron a la Radio La Original para el segmento “De todo un poco”, en donde se habló sobre el proyecto, sobre las iniciativas de las anteriores iniciativas y la actual, el evento de lanzamiento, y el actual convenio con Dirección de Bienestar Animal.

Para inicios del mes de noviembre, se tiene programada una agenda para visitar a distintos medios de radio y prensa, que culminará a inicios de diciembre con la finalidad de hacer un llamado a la audiencia para que siga las plataformas digitales del proyecto, forme parte de esta iniciativa y transmita el mensaje a la mayor cantidad de personas.

10. Evaluación y Monitoreo

10.1 Evaluación de Componentes o Actividades

Se evaluarán los componentes del marco lógico que presentan la participación y capacitación de los ciudadanos de Guayaquil en temas relacionados con las prohibiciones de las Ordenanzas Municipales. Para ello se ha seleccionado como actividad la ejecución y emisión de certificados otorgados por la herramienta de aprendizaje Agente Güeyitas, y el engagement y alcance del contenido en redes sociales.

10.2 Tipo de investigación

El tipo de investigación escogida es mixta, ya que recoge el enfoque de varias perspectivas para ser utilizado y es la integración del método cualitativo y cuantitativo, según Viteri (2012).

10.3 Objetivo general

Sistematizar la experiencia de la nueva herramienta y posicionamiento de las redes sociales del proyecto Güeyitas IX Edición, para educar a niños y a sus adultos inmediatos sobre la convivencia responsable con animales de compañía, y sobre la ordenanza municipal contra el maltrato animal en Guayaquil - Ecuador durante el 2022.

10.4 Unidad de análisis

- Público objetivo: Niños y niñas de 5 a 9 años de edad
- Seguidores de las redes sociales de Güeyitas
- Profesionales de la educación

10.5 Muestra

- 25 estudiantes de la Unidad Educativa Javier en rango de edades comprendidas del público objetivo
- Seguidores de Instagram y Tik Tok
- 1 Psicopedagoga: Odalis Rivas
- 1 Educadora: Lorena Mendez

10.6 Herramientas

Para la recolección de datos se usaron las siguientes herramientas:

- Observación del testeo de la herramienta educativa el día del evento de lanzamiento a los 25 estudiantes de la Unidad Educativa Javier
- Encuestas a los 25 estudiantes de la Unidad Educativa Javier
- Encuestas vía polls e insights en redes sociales
- Métricas de las redes sociales
- Entrevistas a profesionales de la educación

10.7 Componentes

Dentro del marco lógico expusimos tres componentes con sus diferentes medios de verificación, lo cuales se describen a continuación:

Componente 1: La herramienta de aprendizaje Agente Güeyitas es aceptada y usada por nuestro público objetivo como método de verificación, al contar con el número de personas que han usado la herramienta, las descargas en las diferentes plataformas como App Store y Google Play, y los certificados emitidos por el videojuego.

Componente 2: los medios de comunicación promueven campañas sobre el conocimiento del maltrato animal teniendo como medio de verificación la interacción con el contenido de las redes sociales de Instagram y Tik tok.

Componente 3: la reconstrucción de la comunidad y su medio de verificación que serían los insights de las redes sociales.

11. Resultados

Entre las directrices para evaluar el componente 1, se tomaron en consideración dos puntos: el número de personas que usaron la herramienta, y los certificados emitidos. Para poder llegar a un número específico, se revisó el informe de la herramienta, la cual reflejó que durante los últimos treinta días, se descargaron 50 certificados en total.

Se realizó el primer testeo durante el evento de lanzamiento de la nueva herramienta, en la que participaron 25 estudiantes en edades comprendidas entre 5 y 9 años, donde se pudo analizar mediante la observación, la respuesta de los niños al momento de interactuar con la herramienta. Se pudo evidenciar que a los niños se les dificultó realizar los niveles de forma autónoma, ya que en todo momento necesitaron del acompañamiento de un adulto debido a que no comprendían los pasos que tenían que seguir para avanzar a los siguientes niveles. Otro factor que influyó en el momento del testeo, fue que los niños no se concentraban al momento de jugar ya que tenían distracciones a su alrededor, como por ejemplo, los perros que asistieron para los ejercicios de canoterapia y demás actividades alternas.

Adicionalmente, se realizó una encuesta post evento a los niños de la Unidad Educativa Javier, para evidenciar si habían aprendido mediante el videojuego, y que recordaban del mismo. Como resultado, se demostró que el 100% de los niños encuestados recuerdan la herramienta. Esto demuestra que se generó un impacto en los niños ya que se sintieron identificados con Max y a su objetivo ligado al cuidado a los animales de compañía. El 60% recuerda al Agente Skippy, y su misión por hacer cumplir las leyes que protegen a los animales de la ciudad. Sin embargo, se les preguntó sobre las leyes que sancionan el maltrato animal, y ninguno de los encuestados respondió de forma correcta.

A partir de estos resultados mencionados anteriormente, se decidió buscar la opinión de expertos en el campo de la educación con el fin de conocer su percepción sobre la herramienta, y si el grupo objetivo corresponde a esta. Se procedió a mostrarle la herramienta a dos profesionales en el tema donde la psicopedagoga Odalis Rivas, quien reconoció que efectivamente el rango de edad no era el adecuado, ya que los niños no contaban con la capacidad de interiorizar el contenido de la herramienta. No obstante, la herramienta continuó siendo descargada y utilizada durante los últimos 30 días post evento, por parte de los niños y niñas de 5-9 años y sus adultos responsables que participaron en las socializaciones en conjunto con la Dirección de Bienestar Animal. Según Linaza (2013), quien hace una referencia a Piaget; explica que el juego es un ejercicio que en la etapa de infantil permite explorar muchas habilidades de la vida. Así mismo, vincula las teorías desarrolladas por dicho autor, acerca de las grandes estructuras de conocimiento en los infantes como lo son: el esquema sensorio-motriz, símbolo y operación mental.

Lorena Méndez, licenciada en educación especial con maestría en curso de desarrollo temprano y estimulación temprana, quien formó parte de la octava edición de este proyecto, recalcó que la herramienta si fomenta el aprendizaje de forma lúdica y dinámica. Por otro lado, reconoció que el rango de edad escogido es muy extenso, y recomienda escoger un rango de edad que vaya de los 7 a 9 años de edad, puesto a que en esta edad disfrutan más, y sus intereses van cambiando mientras aprenden.

Asegura también, que sí se genera un aprendizaje mediante los videos previos a los niveles, ya que estos explican las ordenanzas de forma divertida. Recomienda que la

herramienta tenga música en los niveles para llamar más la atención de los niños, y que las instrucciones sean con audio para aquellos niños que aún no saben leer.

Con respecto a los medios que ayudaron a que se promuevan diferentes campañas, en redes sociales del proyecto, se consiguió que Instagram tenga un alcance de 133,968 usuarios en un periodo de 5 meses, segmentando las ciudades que han consumido la información impartida: Guayaquil 68,9% , Daule 3.5%, Quito 2,6%, y Durán 1,4% , los países que han observado las publicaciones son: Ecuador 82,5 %, Argentina 2,8%, España 1.9%, Estados Unidos 1.9%, destacando los rangos de edad que se han alcanzado: 18-24 años con 37,2%, 25-34 años con 34,2%, 35-44 años con 13,5% 13-17 años con 7,9% ; el alcance conseguido en esta red se divide en: reels con 133k usuarios, posts con 2,490 usuarios, stories con 651 usuarios, vídeos con 263 usuarios, live videos con 165 usuarios, resaltando que la suma de estos recursos genera 178,360 impresiones, apreciando el alcance en rangos: en reels varía entre 10,000-20,000 usuarios, posts entre 300- 400 usuarios, stories entre 200-300 usuarios, terminando con Lives entre 20-130 usuarios.

Por otro lado, se dió inicio con el contenido para Tiktok en el mes de Julio, iniciando con 201 seguidores y un engagement de 0,02%. Los videos de la edición anterior tenían un rango de views entre 22 a 1.419, pero por causa de la inactividad que tenía la cuenta desde el 7 de octubre del 2021, la respuesta de Tiktok al contenido compartido al inicio no fue favorable, no se llegaba ni a los 200 views. Sin embargo, con el pasar de los meses, el engagement fue incrementando, llegando a 2,4% actualmente.

Para complementar los resultados de las métricas en redes sociales, se realizó una encuesta en Instagram con el fin de conocer qué tan eficaz fue la información impartida

ligada a los objetivos del proyecto mediante el contenido, donde se escogió como muestra a 10 seguidores. Estos comentaron que el contenido que más ha llamado su atención ha sido 30% informativo, y 70% de entretenimiento. El contenido que resultó menos atractivo fue 30% el de humor/anécdotas, 70% el promocional, y por último, se realizó la pregunta clave para descubrir si se generó un aprendizaje con respecto a las Ordenanzas Municipales. El 60% de los usuarios respondió con un sí, y el 14% respondió con un no, dando a conocer que sí se logró un aprendizaje considerable.

Adicionalmente, se pudieron rescatar insights interesantes durante estos cinco meses. Uno de ellos fue la creación de Voluntario Güeyitas. Esto nace debido a que varios estudiantes de la Universidad Casa Grande escribían a la cuenta de Instagram deseando ser parte del proyecto brindando su ayuda y sumándose a la causa. Un indicador de que el contenido en redes sociales generó un gran impacto y despertó el interés de los jóvenes, en especial quienes son parte de la comunidad casagrandina.

Además dentro de redes sociales se percató que el consumo de los pilares de muchos seguidores era de humor y informativo, a veces era necesario resaltar que el equipo era un proyecto que se iba a llevar a cabo, pero muchos creían que era un refugio o que los integrantes eran rescatistas, por esta razón también se reiteraba cómo denunciar un maltrato animal, si bien es cierto se publicaban los números para realizar dicho acto pero mientras más se sumaban seguidores, era resaltar aún más dicha información.

Se contó con alumnos de diferentes carreras como psicología, comunicación, periodismo, artes escénicas y multimedia, en total diez voluntarios, mismos que estuvieron presente en diferentes actividades realizadas por el proyecto como ferias de adopción,

activaciones y el evento de lanzamiento de la nueva herramienta, recolectando sus opiniones todos destacaron que fue una experiencia increíble, la cual se dieron cuenta del alcance que podía llegar a ser la aplicación especialmente en los niños, en paralelo algunos comentaron que salieron de su zona de confort al tener que invitar a varios alumnos a participar en actividades y que en futuras ediciones no dudarían de ningún modo dejar de lado el voluntariado en este proyecto.

12. Conclusiones y recomendaciones

En el desarrollo y ejecución de la novena edición del Proyecto de Aplicación Profesional Güeyitas, se dio continuidad al objetivo principal del PAP que es educar a los niños y sus adultos responsables sobre la convivencia responsable con animales de compañía. Se pudo concluir que el capacitar al grupo objetivo seleccionado tuvo cierto grado de complejidad, debido a que existen varios tipos de aprendizaje, y cada niño desarrolla sus conocimientos de maneras distintas.

“La enseñanza en los niños puede efectuarse a temprana edad y en variados escenarios, sin embargo; el lugar ideal para una buena educación en valores éticos y morales es la escuela, ya que allí se actúa sobre individuos que están en plena formación física, mental y social, que aún no han adquirido hábitos incorrectos y que poseen gran capacidad de aprendizaje de conocimientos y asimilación de hábitos”. Echavarría, (2003).

A partir del testeado realizado junto a los niños de la Unidad Educativa Javier, se pudo reconocer que a los niños les resultaba complejo realizar las diferentes actividades dentro de la herramienta por diferentes factores, como por ejemplo, la falta de instrucciones en cada nivel del videojuego. Esto llevó al equipo a corroborar que el grupo objetivo que se había

escogido era el incorrecto. Y luego de contrastar dichos resultados con las opiniones de expertos en educación, se concluyó que el rango idóneo del grupo objetivo deberá ser de niños de 7-9 años, ya que según la teoría de Piaget “los niños de esa edad están en la etapa del pensamiento lógico donde empiezan a tomar conciencia sobre lo bueno y malo y a comprender las situaciones que le rodean”. Papalia, (2012). Otra razón por la cual se eligió a los niños de esta edad fue porque ellos, según la teoría de Piaget, son flexibles y tienen la capacidad de poder absorber la información que se les imparte.

De acuerdo a la encuesta realizada a los niños que asistieron al lanzamiento, se concluyó que Agente Güeyitas generó un impacto en los niños en cuanto al reconocimiento de los personajes y el mensaje que transmitían, pero no en contenido ya que no lograron identificar y recordar las prohibiciones expuestas en la herramienta, por lo que se concluye que el rango de edad que se escogió no fue el adecuado para poder llevar a cabo de forma exitosa este proceso de aprendizaje.

Tomando en cuenta los errores y posibles puntos de mejora, se recomienda a las siguientes ediciones que, antes de fijar el grupo objetivo, se lo socialice y se busquen opiniones con psicopedagogos, maestros y expertos en el tema, con el fin de que se analice si el proyecto va en función al rango de edad propuesto.

Adicional a esto, se puede reconocer que esta edición tuvo logros significativos a partir de la creación de la nueva cuenta de Instagram, dado que a pesar de la comunidad perdida, este año se logró alcanzar los 548 seguidores hasta la primera semana de noviembre, y se generó un impacto en la comunidad.

Aun así, se recomienda que para futuras ediciones resalten mucho el objetivo del grupo en redes sociales, ya que como ha pasado en esta última edición han confundido como rescatistas o fundación al equipo, asimismo es preferible que manejen información de humor/anécdotas en redes, ya que se ha captado que se adquiere más interacción

En el caso de los aliados estratégicos, es importante volver a realizar el contacto con ellos para mantener la base de datos actualizada. Con respecto a los auspicios, es importante crear un paquete de auspicios para empresas, para que puedan ayudar a financiar el evento, y colaboradores para que se cuente con un mayor presupuesto y por ende, con mayores posibilidades para mejorar la logística y la calidad.

Se debe tomar en cuenta que las publicaciones realizadas en redes sociales deben seguir la misma línea gráfica. Esta debe ser divertida y llamativa, dándole mucha más fuerza a los reels, que es donde se logra tener más alcance. Además, se recomienda crear alianzas más fuertes con influencers para de esta manera llegar a más usuarios que se identifiquen con el proyecto de manera efectiva y orgánica haciendo crecer la comunidad de forma más acelerada.

Por otro lado, se recomienda continuar manteniendo las reuniones grupales de forma constante con las tutoras y miembros del equipo para reforzar la conexión, y que el proyecto pueda fluir de manera positiva desde el inicio. Como punto final, se recomienda retomar los podcast de forma divertida e interactiva, esto debido a la gran acogida que este formato posee en la actualidad.

13. Reflexiones

13.1 Kristel Falconi

Gracias a todo el análisis y desarrollo presentado anteriormente, pude interpretar los diversos aprendizajes que el proyecto Güeyitas aportó a mi carrera profesional.

Existen varias aristas dentro de la carrera de Talento Humano que fueron aplicadas dentro de la ejecución del proyecto. Como primer punto puedo exponer, que dentro del subsistema Desarrollo Organizacional; el área de capacitación es muy importante dentro de una empresa. Es esta unidad la que permite aportar nuevo conocimiento y formación a los empleados. Fortaleciendo sus habilidades dentro de su puesto de trabajo así también como las más conocidas habilidades blandas, las cuales en conjunto permiten al colaborador, desenvolverse de una manera adecuada y variable dentro de una empresa.

Según Flippo (1978), la capacitación es el acto de aumentar el conocimiento y la pericia de un empleado para el desempeño de determinado puesto o trabajo. Del mismo modo, vinculando este conocimiento con el proyecto; se puede señalar que las actividades de socialización y charlas a fundaciones en la ciudad de Guayaquil; con el apoyo de uno de nuestros aliados estratégicos como lo fue la Dirección de Bienestar Animal, tuvo la finalidad de capacitar a nuestro grupo objetivo, y a sus adultos inmediatos en cuanto a temas relacionados con la convivencia responsable con animales de compañía, siendo una herramienta fundamental para generar conciencia en los niños.

Igualmente, dentro de una empresa la cultura organizacional forma parte indispensable de su funcionamiento y vínculo colaborador-empresa. Es por eso que el área de Talento Humano es la responsable de supervisar la interacción entre esta relación.

Hay varios aspectos que constituyen la cultura de una empresa; como indica el texto de Cultura Organizacional de Ritter (2008), haciendo referencia a una teoría de Scholz (1987) y Shein (1984), donde explica que para un buen manejo y promoción de la cultura de una empresa, se necesita que se adopten cuatro estrategias como lo son: los artefactos y rituales, la tradición, los valores y los supuestos básicos.

Es así como haciendo referencia al primer nivel que son los artefactos y rituales; los autores explican:

“Los rituales (incorporaciones, aniversarios, promociones, despidos, días de puertas abiertas, family day, reuniones informativas a todo el personal, torneos deportivos para el personal y para los clientes, etc.) que están normalizados y regulados en la organización. Las celebraciones fomentan la común ilación informal del personal y el contacto con superiores a los cuales normalmente los empleados usualmente no tienen acceso. También la incorporación del núcleo familiar a cierto tipo de actividades como El Día de Puertas Abiertas o los días de campo, como el family day, permiten un acercamiento y la integración de la familia de los empleados. También esto tiene como objeto el fomento de la comunicación informal y el encuentro de personas que de otro modo no tienen oportunidad de interactuar, por el tipo diferente de función que cumplen en la organización.” (Ritter 2008; Scholz;1987 y Shein;1984. p, 57).

En efecto, relacionándolo con las acciones realizadas en el proyecto Güeyitas. La creación del evento y su logística, tiene una relación estrecha con todos los ámbitos de las empresas, ya que se encarga de la coordinación, movilización y colaboración para que las actividades se ejecuten. Por consiguiente, estará relacionada con el área de Recursos Humanos para ayudar a que las funciones o actividades de Talento Humano se desarrollen correctamente para cumplir con los objetivos empresariales.

Asimismo, otro de los aprendizajes vinculados a mi carrera, fue poder tener más experiencia en eventos relacionados al reclutamiento y selección de personal. Como por ejemplo, lo que se suele realizar en las empresas y llamado Recruiting Day, en donde las empresas realizan diferentes pruebas y actividades grupales relacionadas con distintos aspectos de la psicología organizacional que evalúan capacidades, habilidades, aptitudes y actitudes dentro de un perfil de algún puesto de trabajo. De esta forma, los reclutadores pueden identificar los perfiles adecuados y posteriormente entrevistarse de forma personal. Del mismo modo, como el Team Building que es un evento interno ideal para unir a los equipos y aumentar su rendimiento. Es un merecido descanso del intenso ritmo de trabajo diario que lleva un reclutador.

“El reclutamiento implica un proceso que varía de acuerdo con la organización. En muchas organizaciones, el inicio del proceso de reclutamiento depende de una decisión de línea. A esto se deben los dos medios de reclutamiento: el reclutamiento externo se dirige a candidatos, reales o potenciales, disponibles o empleados en otras empresas; su consecuencia es una entrada de recursos humanos. El interno se dirige a candidatos, reales o potenciales, empleados sólo en la propia empresa; su consecuencia es el procesamiento interno de recursos humanos.” (Chiavenato;2009 p.132-133).

En el proyecto Güeyitas, esta acción se llevó a cabo al momento de buscar el perfil idóneo para los speakers que realizarían su intervención el día del evento, sobre temas alineados a los valores de la marca. Asimismo, al referirnos a nuestros aliados estratégicos, se hizo un reclutamiento de quienes serían los más aptos para trabajar junto a nosotros en esta novena edición.

Considero que la comunicación entre las personas dentro de un equipo es muy importante, y que se debe llevar de forma planificada y organizada para lograr los objetivos marcados. Segundo, practicar procesos de análisis junto al equipo acerca de todos los detalles que intervienen en la organización de un evento para poder integrar a adultos, niños, directivos de la Universidad Casa Grande, auspiciantes, aliados estratégicos y tutoras. Tercero, explorar acerca de las diversas bases de conocimiento que se tienen que complementar con mi carrera como, Comunicación Organizacional, Logística, Marketing y Organización de Eventos. Lo cual, me permitió ver lo importante que es conocer y desarrollar habilidades blandas para no solamente enfocarse en el contexto que me muestra mi carrera profesional.

Por otro lado, considero que mi formación profesional se ha enriquecido no solo en dirección a mi futura carrera como Gestora de Talento Humano, sino también en otros aspectos administrativos como organización de eventos, creación de cartas formales y negociaciones para convenios con otras entidades. He podido conocer temas fuera de mi campo que me han servido para desarrollar el proyecto, como el trato con los niños en las capacitaciones, el desarrollo de actividades, y la relación con personas de distintas carreras, manejando distintas percepciones.

El esfuerzo que apliqué durante todo este proyecto para poder llevar a cabo la herramienta de aprendizaje, fue el cumplimiento de las actividades distribuidas, aporte dentro del trabajo en equipo, organización del tiempo entre las actividades y reuniones del proyecto, y aparición en entrevistas de los medios. Pienso que uno de los inconvenientes que se presentaron, fueron a raíz de no contar con un estudiante de la carrera de diseño gráfico en el equipo, por lo que tuvimos que improvisar y buscar auspiciantes para que nos ayuden en el diseño de las artes a lo largo del proyecto.

En conclusión, siento que mi desempeño fue muy bueno junto al de mis compañeros. Siempre hubo respeto entre todos y eso ayudó mucho a tomar decisiones rápidas y soluciones eficaces sin necesidad de discutir. Cualquier comentario o aporte era bien recibido y analizado. Estoy segura de que la novena edición de Güeyitas alcanzó su objetivo principal, que es contribuir a mejorar la relación de los niños, adultos inmediatos y público en general, con sus mascotas.

13.2 Byron Oñate

El Proyecto de Aplicación Profesional o PAP, es una de las opciones que la Universidad Casa Grande otorga a sus alumnos para culminar el proceso de pregrado. El mismo se basa en crear un proyecto con características innovadoras y de impacto en la comunidad, contando con varias aristas en el cuidado ambiental, empoderamiento femenino, visibilidad LGBTIQ+, entre otros. Por esta razón, tomé la decisión de elegir el proyecto Güeyitas, cuyo objetivo es crear consciencia sobre la convivencia responsable con animales de compañía.

Como estudiante de la carrera de Ciencias Políticas, todo el proceso de educación se basó en el entendimiento de procesos gubernamentales, realidades sociales, construcción de políticas públicas, visiones ideológicas, política internacional, etc. Jamás imagine poder ser parte de un equipo que se preocupe por generar un fuerte llamado a la moralidad humana.

Güeyitas se encontraba entre mis opciones, sin embargo, no era una de las primeras, ya que tenía la idea de que no podría desenvolverme de la mejor manera, por la razón de trabajar en grupo, pero al final de este proceso resultó ser todo lo contrario. El proyecto va mucho más allá de las visiones profesionales políticas, ya que no solo estimula la parte emocional, sino que construye caminos y estrecha lazos entre la sociedad civil y el aparato político.

De acuerdo con Wright (2014) y Bajoit (2008), una teoría de la transformación social debe construirse identificando, en primer lugar, los procesos sociales mediante los cuales se produce y reproduce la estructura social que se pretende transformar y las instituciones que se configuran a partir de dicha estructura, y Güeyitas ha sido un equipo que a través de los años ha evolucionado sus conceptos y visiones, que apegados o no a la política, se ha preocupado por trabajar conjuntamente con instituciones como la Dirección de Bienestar Animal del Municipio de Guayaquil, lo que ha posicionado al proyecto como un aliado que a través de la política, lo cual puede crear grandes cambios.

La 9na edición ha decidido apegarse a los valores de conciencia y aprendizaje, creando una herramienta educativa, la cual enseña a los niños, niñas y sus adultos inmediatos sobre las prohibiciones que dictamina la Ordenanza Municipal de Guayaquil. La construcción de la misma, se realizó trabajando en conjunto con representantes de la Dirección de Bienestar Animal. Agregando por primera vez, una herramienta que logre crear conciencia y conocimiento sobre estas leyes.

Como estudiante relacionado con una carrera que se encuentra directamente ligada a la política, me sentí con mayor comodidad al construir una iniciativa apegada a mis destrezas. El comienzo de este proceso fue como todos los demás; conocer el tema, realizar el levantamiento de información en base al problema que queríamos solucionar, y llevar a cabo la construcción del material que logre ayudarnos a profundizar los obstáculos del futuro.

Al ser un grupo que engloba diferentes carreras, nos enfrentamos a la diversidad de manejos de información e investigación. Aun así, cada uno desarrolló en base a sus habilidades las actividades designadas. Gracias a cada uno de los miembros, pude conocer herramientas de recolección de información, métodos para agilizar la búsqueda en la web, pero lo que es más importante, a trabajar en conjunto de manera ordenada y sistematizada.

Estos procesos anteriormente mencionados, me ayudaron, ya que por lo general, en mi carrera lo más común es trabajar de manera individual, o conjunta pero con personas del mismo ámbito. Sin embargo, en el desarrollo de esta iniciativa, pude evaluar personalmente los comportamientos, con el fin de ayudar al resto de miembros desde sus áreas de experticia, a trabajar diversos temas de forma fluida y cómoda.

Durante el proceso de obtención de auspiciantes, y soporte para desarrollar la herramienta, se presentaron varios problemas. Sin embargo, mis compañeras del área de talento humano nos encaminaron en el desarrollo de herramientas para descartar actuales y posibles ayudas por parte de empresas. De esa manera, pudimos trabajar este punto con mayor agilidad y destreza.

El área laboral en la que me desenvuelvo, siempre cuenta con procedimientos establecidos, ya que el ámbito político es rígido y tradicionalista, por lo que resulta difícil salirse de estos parámetros. No obstante, el contar con nuevos métodos plegando al nivel emocional del ser humano para atraer auspiciantes o apoyo del sector privado o instituciones públicas, es algo que me ha ayudado a desenvolverme en áreas que no son de mi competencia, e ir escalando profesionalmente.

Las alianzas estratégicas son primordiales para que el proyecto Güeyitas continúe creciendo. Según Drew (2021), las alianzas son principios de cooperación entre dos o más entidades, con el fin de conseguir un beneficio personal a partir del apoyo mutuo. También, ayuda al desarrollo y expansión a través del flujo de información.

Entre los nuevos aliados se encuentra la Dirección de Bienestar Animal y el Municipio de Guayaquil. Esta alianza me ayudó a entender el verdadero poder de las instituciones en la vida diaria de los ciudadanos. Por otro lado, Güeyitas 2022 tenía como objetivo llegar a la mayor cantidad de personas a través de redes, específicamente en la red social de Instagram,

y gracias al convenio, pudimos acompañar a miembros de esta institución a diferentes socializaciones alrededor de la ciudad, lo que otorgó al proyecto un valor de veracidad e importancia, aumentando el y engagement de nuestras redes sociales.

El área creativa fue uno de mis mayores desafíos, debido a que no estoy muy familiarizado con este tema. La creación de niveles, personajes, colores, imágenes, títulos, letras y voces en el desarrollo de la herramienta de aprendizaje Agente Güeyitas fue toda una experiencia, donde tuve varias falencias, pero a la vez, donde adquirí mucho conocimiento acerca de estos procesos.

Mi rol en el área donde me desenvuelvo, se basa en crear y valorar políticas públicas en las zonas más vulnerables de la ciudad de Guayaquil. Y la creación de Agente Güeyitas me ayudó a elegir esquemas de diseño, para hacer simulaciones del futuro proyecto. También, construir criterios para lograr el apoyo de un departamento, convenciendo sobre el impacto positivo y real que se tendría en la comunidad.

El desarrollo de este proceso, me ayudó a profundizar conocimientos adquiridos durante la etapa de estudio, pero también a desarrollar nuevas destrezas en el área de relaciones públicas, creatividad y tecnología. Expandir mis perspectivas, pero mucho más, comprender la realidad del maltrato animal en nuestro país y el desapego que tiene la ciudadanía, a pesar de tener bases legales contra este problema.

13.3 Naycar Marquez

Agente Güeyitas nace de la primera reunión grupal como equipo de trabajo, donde se revisaron los proyectos realizados por ediciones anteriores, donde descubrimos que ningún equipo se había enfocado en algo relacionado a las leyes que sancionan el maltrato animal. Entonces decidimos ir por ese camino con el fin de enseñarle a los niños y a sus adultos

inmediatos sobre las sanciones que penalizan el maltrato animal según el Código Orgánico Integral Penal. Después de la reunión con Bienestar Animal, tomamos la decisión de cambiar el rumbo de la herramienta por lo que ya no se centraría en dichas leyes, sino en las prohibiciones de la Ordenanza Municipal, puesto que también es un tema desconocido por la mayoría de la ciudadanía.

Haber entrado a la instancia de Proyecto de Aplicación Profesional, me ha enseñado la importancia del rol del líder, la capacitación dentro de una organización y el efecto que esta puede tener en las personas. Si no hay un líder que guíe de manera adecuada a su equipo, este no funcionará y como consecuencia, fracasará. Un ejemplo de liderazgo se desarrolló dentro del equipo, ya que decidí tomar esta iniciativa con el fin de que podamos lograr todos los objetivos planteados desde un inicio. Se presentaron dificultades al momento de asignar tareas a los miembros del equipo, ya que quería estar al tanto de todo para de esta manera, cerciorarme de que cada uno de los miembros esté cumpliendo con su trabajo, pero a medida que el proyecto avanzaba, me di cuenta de que era imposible hacerlo de esta manera, y comencé a confiar un poco más en mi equipo. Se empezaron a delegar las tareas en conjunto para así poder realizar las entregas en el tiempo estimado.

Otra virtud que logré desarrollar en estos últimos meses que trabajé en el proyecto fue la paciencia. Me considero una persona impaciente y me gusta que las cosas se resuelvan rápido, sin embargo, muchas veces esto jugaba en mi contra. Lo fui desarrollando en conjunto con mi equipo, ya que gracias a ellos pude hacer pausas, escuchando sus opiniones y aportes. La comunicación con el equipo al inicio no era la mejor, sin embargo, con el pasar de los meses esto cambió significativamente. Cada uno podría expresar sus ideas y estas serían escuchadas y consensuadas para ser dialogadas, y a partir de ese momento empezamos a avanzar de forma más acelerada.

Finalizando el proyecto, puedo rescatar la importancia de desarrollar las herramientas necesarias para llegar a un liderazgo efectivo que transforme al equipo y lo haga crecer en conocimiento y responsabilidades, ya que de esta manera se llegará al fin en común, de forma armoniosa. Y para poder llegar a esa armonía grupal, es muy importante conocer las virtudes y puntos fuertes de cada miembro del equipo para que de esta manera se puedan aprovechar al máximo. Esto fue algo que realizamos en una de nuestras reuniones de equipo para descubrir en que es bueno cada uno, y en qué puede aportar en cada fase del proyecto.

Otro de los puntos importantes es el tema de la capacitación. La herramienta Agente Güeyitas tiene como función capacitar a los niños, niñas y sus adultos responsables sobre las prohibiciones de la Ordenanza Municipal. Cuando realizamos el levantamiento de información con entrevistas en el parque la Kennedy, pude palpar la falta de conocimiento que existe en la población guayaquileña, o quizás la falta de interés de conocer sobre estos temas que son de interés común.

La capacitación juega un papel importante a nivel laboral, para el correcto desarrollo de las tareas y proyectos dispuestos por la empresa en donde se van a adquirir y desarrollar habilidades, dándole más fuerza al colaborador, y sentido de pertenencia hacia la organización, el colaborador se va a sentir con una mayor preparación, y de esta manera, fluirá de mejor manera dentro de sus funciones. Así mismo, esta es una de las inversiones más rentables que puede realizar una organización.

Después del proyecto, puedo decir que el área de capacitación es un mundo complejo, puesto que cada persona aprende de formas diferentes. Por ejemplo, existen personas que aprenden de forma visual, de forma auditiva o kinestésica. Hecho que pudimos observar el día del lanzamiento de la herramienta donde escogimos como muestra a los niños del Colegio Javier. A unos les llamaba la atención las ilustraciones, los colores y letras, mientras que

otros niños solo prestaban atención a los videos. Por lo que fue un gran reto el adaptar la nueva herramienta a niños tan pequeños, y el poderles transmitir información a través de imágenes y videos, e intentar mantener su atención por medio del juego.

Ahora entiendo que cada capacitación, curso o taller, debe adaptarse al usuario que lo tome para que este aprendizaje sea capaz de transformarse y sacar el mejor provecho.

Actualmente laboro en el Departamento de Capacitación de una empresa de retail con más de mil colaboradores, y puedo decir que esta experiencia me ha servido para ponerla en práctica en mi puesto de trabajo y en mis funciones. Podré desarrollar planes de capacitación anuales efectivos que logren adaptarse a la necesidad de mi cliente interno (colaboradores), que esto vaya en función de su forma de aprender y cómo quieren aprender. De la misma manera con la elaboración de mallas curriculares internas.

Por otro lado, ahora me siento capaz de crear y diseñar desde cero cualquier evento que se presente. Habilidades que me sirven actualmente, ya que dentro de la empresa en donde laboro, soy la encargada de realizar eventos de gran magnitud, lo que antes de la experiencia en PAPS me resultaba mucho más complicado y me causaba mucho estrés.

Ahora sé que debo tomarme el tiempo de visualizar cómo funciona cada departamento y las personas que lo conforman. Así mismo, las formas de aprender dentro del entorno, porque el equipo de contabilidad no aprenderá de la misma forma que el departamento de visual merchandising. Para mí, el reto ahora es que mi liderazgo y cada capacitación realizada por mí, sea transformacional y logre adaptarse a las necesidades. Quizás no de cada colaborador, pero sí de cada área o departamento, siempre innovando y buscando nuevas técnicas de aprendizaje, o cursos que vayan acorde a su estilo de aprendizaje, invirtiendo y potenciando el talento dentro de la empresa.

13.4 Maria Fernanda Jalil

Durante el proceso de desarrollo del proyecto Güeyitas 9na edición, se ha logrado poner en práctica los conocimientos adquiridos de la carrera de Ciencias Políticas. Principalmente, se resalta que en la actualidad, la sociedad está llena de muchos problemas, pero es importante estar activos para ayudar a resolverlos. La principal herramienta que como destreza se fue desarrollando a lo largo del proyecto, fue el análisis de problemas, que permitió medir el grado de importancia de los problemas planteados por el grupo y poder elegir el que estaba presentando carencias de acción y se lo identificó como un problema central o un problema crítico, el cual presenta impedimentos para el desarrollo de la sociedad. De igual modo se aprendió a identificar las causas y orígenes de este problema central para poder ofrecer soluciones que aporten a frenar la problemática desde la raíz.

Por lo tanto, es muy significativo el rol de la ciencia política dentro de la comunidad, ya que a través de las investigaciones y análisis realizados con enfoque social, se puede diseñar herramientas, programas y proyectos acorde a las necesidades de la ciudadanía. Dentro de las principales destrezas acorde a la carrera que se han puesto en práctica durante el proceso, se destaca la identificación y análisis de problemas, reconocer las necesidades de las personas, diseño de programas/proyectos para dar solución a problemáticas actuales acorde al grupo objetivo, estrategias de comunicación al momento de impartir información, sin dejar de lado la innovación en la planificación del proyecto, de esta manera se aprovecha el uso de la tecnología.

El desarrollo del proyecto, permitió adquirir conocimientos de cómo ofrecer y diseñar soluciones a una problemática enfocada específicamente a un grupo objetivo de niños de 5 a 9 años, en donde se aprendió a elaborar actividades gamificadas para lograr un aprendizaje significativo en los niños. De la misma manera, se aprendió, que las relaciones con aliados estratégicos que comparten causas similares es importante para que el proyecto y la

problemática que se pretende solucionar tenga mayor impacto y relevancia en la sociedad, se comprendió que el trabajo en conjunto ofrece mejores resultados y de una forma mucho más rápida, un ejemplo de lo mencionado anteriormente, es los grandes resultados y el alcance que logró Güeyitas al firmar el convenio con el Municipio de Guayaquil para trabajar de forma conjunta.

Por otro lado, en cuanto al diseño y desarrollo de propuesta de mejora, que en este caso es la herramienta educativa, como en toda política pública y diseño de proyectos, fue importante tener un testeo, en donde se pruebe la herramienta para identificar si es la adecuada para dar solución a la problemática y determinar si ofrece resultados positivos.

Como destreza adquirida, se distinguió, que en tiempos actuales el uso de las redes sociales y una buena presentación mediante estas es importante, ya que es un canal por donde se dan a conocer las causas, objetivos y de esta forma muchas más personas conocen de los problemas sociales que como grupo o de forma individual se pretende buscar una solución. De la misma forma, es importante realizar activaciones presenciales para que más personas conozcan del proyecto, por lo cual contribuí en la realización de las mismas, que en donde además de realizar actividades interactivas con premios, se presentaba el proyecto con sus objetivos y se incentivaba a las personas a conocer sobre este, se motivaba a conocer sobre el maltrato animal, y se los invitaba a seguirnos en las redes sociales principales.

Así mismo, de forma personal, aprendí que las causas sociales, pueden ser apoyadas y respaldadas por empresas y compañías y que las mismas, tienen gran importancia al momento de financiar y poner en marcha un proyecto, ya que estas además de apoyar económicamente, al ser marcas más grandes y reconocidas, contribuyen en manera de respaldo al darle seguridad y confianza al proyecto y que sus consumidores también conozcan del mismo.

Por otra parte, dentro del modo de aprendizaje, me di cuenta que un proyecto social, cuenta con fases y etapas que se deben seguir rigurosamente para implementarlo. Sin

embargo, esto no quiere decir que el proyecto es rígido, al contrario, dentro de sus etapas finales y evaluación, al identificar falencias pueden existir cambios que ayuden a darle una mejor viabilidad al mismo.

Como contribución desde el lado de la carrera, en el diseño de la herramienta se pudo recomendar el socializar las leyes del maltrato animal, ya que se realizó un grupo focal con expertos en el tema y la mayoría mencionó que existe un gran desconocimiento por parte de la ciudadanía sobre estas, y además se recalcó la importancia de socializarlas para que así las personas las cumplan y de la misma manera estén preparados para denunciar sí observan casos de maltrato. Además, de forma individual contribuí en el mantenimiento de una buena relación con los aliados estratégicos, a los cuales siempre se mantuvo en contacto y como huellitas siempre con la disposición de apoyar y estar presentes en sus eventos y activaciones. De la misma forma, coopere en el proceso de recolección de auspiciantes para que estén presentes en el día del evento de lanzamiento de la herramienta, para de este modo cubrir costos económicos y conseguir productos para regalar a los niños.

Este proceso, me ayudó a destacar el valor y las ventajas del trabajo en grupo, ya que un proyecto social de gran magnitud, tiene muchas fases y etapas, de las cuales una sola persona es difícil encargarse, la división del trabajo resulta fundamental para lograr las metas dentro del tiempo adecuado. También resulta importante que los integrantes del grupo estén comprometidos con la causa principal del proyecto, entregando su mayor esfuerzo, ofreciendo ideas y aportando con las aptitudes que su profesión compete. Igualmente, dentro del ámbito de la carrera ciencias políticas, influyó para que en mi futuro profesional, esté preparada para la identificación y análisis de problemas sociales y a la vez me ayudó a poseer los recursos académicos, prácticos y éticos para intervenir, diseñar, estructurar y planificar proyectos sociales con soluciones inmediatas y a largo plazo que estén alineados para otorgar transformaciones positivas en la sociedad. De modo similar el saber diseñar y planificar

proyectos sociales, es impredecible para la puesta en marcha de políticas públicas, ya que estas se cristalizan en programas y proyectos.

13.5 Grace Camino

Mi experiencia al ser parte del proyecto Güeyitas ha sido muy enriquecedora porque he adquirido conocimientos del área de comunicación con enfoque en lo visual, mismo que no había tenido oportunidad de profundizar en mi especialidad. Ahondemos todavía un poco más en mi aporte al desarrollo del proyecto, tuve un enfoque en el área gráfica para redes sociales del trabajo. Cabe recalcar que al principio no me imaginé que mi carrera iba ser significativa para el desarrollo de un proyecto con foco en la socialización, en este caso apartado, dando a conocer todo lo que respecta a una causa para la protección de los animales domésticos.

Así pues, según mi experiencia el generar conciencia es considerado como un gran reto para muchas organizaciones, marcas, y la sociedad misma, dentro de esta agrupación existen las generaciones, para los medios de comunicación, estos llegan a clasificarse con el objetivo de enviar mensaje de difusión. En el caso de los jóvenes, para ellos tiene que ser una información con un enfoque de resalte creativo con menos palabras y más imagen. Por otro lado, en el caso de las personas mayores de 50 años, no se percibe un problema con respecto a la cantidad de información, debido a que ellos, no son nativos digitales, se han acostumbrado al tipo de contenido con foco informativo por lo que desde un comienzo ellos no tienen la necesidad inmediata de un contenido dinámico.

El Marketing Digital juega un papel importante a la hora de brindar contenido de valor, mismo que, alineado a los objetivos y a una estrategia sólida que se plantee puede dar excelentes resultados. En el caso de Güeyitas, sus redes sociales no fueron diseñadas directamente para el

grupo objetivo escogido (niños de 5 a 9 años), han sido redirigidas al grupo objetivo secundario (padres de familia) porque son una vía receptora de información y novedades que comparten con los niños del hogar lo que encuentran que pueda servir en su formación, entretenimiento, entre otros. López Sala, B. E., & Villa Sala, D. H. (2017). Tomando en cuenta que para lograr resultados óptimos tuve que empaparme de los antecedentes del proyecto en contenido digital; para tomar buenas prácticas que se podían replicar en esta edición, donde como grupo encontramos una línea gráfica ya establecida pero, que según mi conocimiento no había sido explotada al 100%.

A partir de aquí, ya conociendo de la línea gráfica y su forma de aplicación en ediciones pasadas, se tomó una decisión en conjunto para experimentar un poco con esta. Aunque, al principio tuvimos inconvenientes por usar recursos que no estaban contemplados en la línea gráfica y que tuvimos que corregir de inmediato, dejando aprendizajes sobre qué se puede hacer y que no al usar una cuenta con una línea establecida, esta nueva enseñanza me ayudará a mi futuro profesional. Asimismo tuve que profundizar en conceptos básicos tomados en mi carrera los cuales se desglosan en las paletas de colores, el modo en que se percibe el color, tanto como los efectos en base a la luz, ondas; los ojos, la percepción y la interpretación, porque son estos los que hacen que se consuma lo que se está vendiendo, usando o reproduciendo con mayor frecuencia generando una sensación de atractivo en el usuario. De esta forma, influye en que el mismo repita o genere adrenalina para llegar al resultado esperado.

Cabe recalcar que, al tomar el proyecto ya se encontraban escogidos los colores, y, al revisar cómo llevaban la paleta ediciones pasadas no era de nuestro agrado porque se destacaba el blanco sobre los otros colores que resultan más vivos. Por lo que buscamos alternativas para “jugar” con esta combinación.; poniendo en práctica las recomendaciones que recibido en

cursos de community manager a los que he asistido, consideramos los tipos de feed más populares de Instagram, los cuales son: grid de líneas verticales, grid de líneas horizontales, formato tablero de ajedrez, formato puzzle, rompecabezas o grid por colores. Este último fue el escogido para llevar a cabo el desenvolvimiento en redes del proyecto, resaltando un color de la paleta establecida semanalmente la cual lograría captar la atención del usuario que nos sigue.

En esta edición me destacué en la elaboración de contenido gráfico y creación de contenido audiovisual para plataformas digitales, de la mano de la persona encargada de content y copys para captar la atención. También se recibió ayuda-asesoría de un estudiante de diseño que me encaminó para saber manipular de una forma más óptima páginas con herramientas de diseño gráfico que me ayudarían para plasmar las ideas en contenido visual. Con ello, hice un descubrimiento personal, quisiera orientar mi carrera hacía el Marketing Digital hacia la creación de artes y videos porque me permite tener mucha salida creativa.

Es impresionante como las redes sociales van favoreciendo poco a poco dentro del marketing digital, si remontamos a los comienzos de Facebook, Instagram, Twitter, Snapchat, etc han mejorado o agregado varios formatos produciendo que usuarios consuman el tiempo medio con respecto a los formatos de vídeos junto con el streaming, el cual se hace más fuerte conforme pase el tiempo. Por lo que, considero importante aprovechar estas plataformas para no dejar de lado la personalización que va de la mano con estos nuevos formatos; el reel en Instagram y la aplicación de Tik Tok, fueron de gran ayuda para conseguir excelentes resultados por su fácil viralización. Siendo de fundamental ayuda para la producción de contenido tener claros los pilares que se dieron a conocer en dichas redes. Igualmente, para el equipo de Redes Sociales fue un desafío tener que publicar cada día de la semana, por la carga de trabajo que esto lleva consigo, de este modo, se pudo conectar al público con palabras claves

dentro de los vídeos, llamadas a la acción; e inclusive buscando generar sentimientos con los usuarios.

La experiencia de todo el aprendizaje y errores que tuve, es muy gratificante y a la vez algo temerosa, pero, no la cambiaría por nada porque de no ser por el desafío, nunca había conocido más a fondo las métricas dentro de las redes sociales, y claves sobre cómo llamar la atención sin aburrir al objetivo, fue donde llegué a la conclusión que no se necesita tanta producción para captar su atención siempre y cuando el contenido sea de valor.

Es primordial comentar que a mi parecer si algo no fue llevado con el debido desempeño, fue porque surgían pedidos, especialmente de redes sociales, los cuales no eran llevados a su debido tiempo, porque se solicitaba que el arte esté en menos de una hora, en el caso de aliados que confirmaban la ejecución de ciertas acciones el mismo día a pocos minutos de hacerse la actividad. En pocas palabras no se llevaba un calendario de publicaciones al pie de la letra, en definitiva creo que se podría mejorar a futuro teniendo un orden dentro de las fechas festivas, participaciones relevantes que se relacionen con el proyecto junto al calendario de contenido.

13.6 Kelly Sigüencia

En este apartado pretendo expresar mi experiencia como parte del equipo del proyecto Güeyitas, en el cual mi rol principal fue de content para redes sociales. Desde luego, puedo decir que ha sido un sube y baja de aprendizajes y emociones ya que, he festejado logros, cuestionado mi trabajo, aprendido a ser un poco más crítica conmigo misma, buscando siempre oportunidades de mejora y expresar mi opinión con relación a un tema. Dicho brevemente, siento que he logrado una evolución con mi tipo de trabajo y la forma de

organización para cumplir con el mismo, explorando las posibilidades de mejora para indagar en mis pensamientos y creatividad para cumplir con los objetivos propuestos.

Antes de entrar a algunas consideraciones sobre la metodología y cómo se llevó a cabo trabajar en este equipo interdisciplinario, quiero indagar en la creación de contenido como mi fuerte, el cual se dividía en búsqueda de buenas prácticas de cuentas similares, debido a que, no tenía experiencia previa con cuentas con un propósito social detrás. También tuve que investigar a profundidad el tipo de audiencia escogida y cómo interactuar con ella para no recaer en prácticas poco amigables por el tono que se utilice. Teniendo en cuenta que según opiniones expertas de *Pixel-Bit*, 2021 menciona que: *“con las nuevas formas de comunicación que aparecen en las redes sociales, es importante analizar el valor central de la imagen en todos los aspectos respetando el tono a la hora de comunicar”*. Todas estas observaciones se relacionan también con la salida creativa que me ha otorgado mi carrera Marketing con especial énfasis en la capacidad de análisis del consumidor digital.

Prosiguiendo con el tema, destaco que mi experiencia laboral ha sido también una pieza clave para lograr cumplir con los objetivos planteados en equipo al inicio del proyecto para las redes sociales escogidas de esta edición, pude sacar a flote herramientas de planificación de contenido, pilares de contenido para comunicar, monitoreo de KPI's, pautas de redacción y Call to action. para llamar la atención del grupo objetivo y cumplir con el reto de estar detrás de una cuenta nueva, pero con mucha trayectoria. En tal sentido, el Marketing ha logrado que mi aporte al trabajo realizado en conjunto sea de carácter relevante para quien recepte la información compartida también haciendo uso del Neuromarketing para identificar Insights y Touchpoints que ayudaron al desenvolvimiento de las ideas. Cabe destacar que, de cierto modo, el cambio de cómo se empleaban los colores tiene su antecedente como una acción de Neuromarketing para captar la atención.

Avanzando en el tiempo, encontramos algunos Insights que nos llevó a sacar una mini campaña de reconocimiento a mediados del proyecto porque descubrimos que este proyecto tiene mucha malinterpretación, ya que los usuarios pensaban que se trataba de un refugio, o rescatistas, lo cual, me dejó de aprendizaje que es muy importante recalcar el objetivo que tiene una cuenta con frecuencia porque no todos los nuevos seguidores saben sobre qué se trata la cuenta que acaban de seguir. Destacando que, desde un comienzo en redes sociales se resaltaba mucho lo que era Güeyitas, por ser una cuenta nueva, se tenía que recalcar y dar a entender a toda nuestra nueva comunidad que era un proyecto que promueve la convivencia responsable con animales de compañía, con el traspaso de los días, muchos nos etiquetaban en los casos de auxilio que publicaban dentro de redes, nosotros para brindar apoyo difundíamos para que llegue a más personas y a nuestros aliados. Pero, como una campaña de reconocimiento no puede tener mucha duración, se priorizaban otros objetivos para comunicar a la comunidad, muchos de los seguidores llegaron a confundir el mensaje principal de la cuenta, lo cual fue más evidente cuando apoyados en Bienestar Animal sacamos un reel acerca de nuestra experiencia en su nueva sede; se recibieron incontables comentarios de “si éramos un refugio” o “si rescatábamos animales para llevarlos a ese lugar”.

Innegablemente, ya hemos hablado que para generar el contenido se llevaba un cronopost, con fecha tentativa de publicación, horario, el pilar al que respondía, referencias y el tema a detalle, el cual, muchas veces no era respetado al 100% porque surgían nuevas ideas, nuevos pedidos, o algún imprevisto con alguno de nuestros aliados, porque confirmaban fechas de último minuto para videos en vivo y se debía dejar de lado la programación para responder a los nuevos pedidos. Este accionar me deja como feedback a estar abierta al cambio, a no esperar que todo salga como fue planeado desde un comienzo, pero si lo más parecido a la guía. También resulta importante destacar que se debe tener más organización en general en cuanto a redes porque incluso se incurrió en retrasos en las horas destinadas de publicación.

Ante todo, también se requería un copy para publicaciones sin incurrir en muchas repeticiones y usando una amplia variedad de palabras claves que impacten porque el seguidor podía aburrirse al leer lo mismo varias veces enfatizando en que esto era el peligro que se corría con la redacción de los copys. Asimismo, se tenía en cuenta la no repetición constante de los Call To Action, los cuales se usaban para captar la atención del usuario y que éste interactúe, pueda seguir leyendo o viendo nuestro espacio, era un reto, porque no se debía repetir mucho de algo, pues, el público activo que ya estaba involucrado en nuestra comunidad, creería que era el mismo contenido al cual ya había respondido antes, ocasionando una pérdida del engagement, interacciones y alcance. Esto ocurría en las dos plataformas escogidas y se aprendió a llevar un equilibrio con el paso del tiempo logrando inclusive, viralización de algunos de nuestros contenidos. En cuanto al contenido de Tiktok que se basa netamente en la creación de vídeos, se presentó otro problema y era que solo aparecía una persona en el contenido de video, y eso estaba teniendo repercusión en que el público creía que era el proyecto individual de alguien, y que no tenía un grupo detrás, por lo que se buscó alternativas para hacer el contenido con más personas las cuales se sumaban voluntariamente.

Es muy importante añadir también que, como parte de mi aprendizaje en la Universidad se encuentra la gestión de eventos, misma que me ayudó para brindar aportes en el evento de lanzamiento de la herramienta de esta novena edición, tomando, así como un gran referente que solo las seis personas que conformaban el equipo no íbamos a poder manejar toda la logística y que necesitábamos ayuda adicional, por lo cual pusimos en marcha el club de voluntarios Güeyitas. Dejando una huella en nuestro proyecto donde se evidenciaba el cariño y lo involucrada que estaba la comunidad con el mismo para apoyar sin esperar alguna retribución, contribuyendo de forma activa con el éxito del evento.

Para concluir, me he dado cuenta con este espacio de autoevaluación que he aprendido mucho más de lo que pensaba al iniciar en este proyecto, he aprendido de organización, a relacionarme un poco más, aceptar las críticas, no ser tan dura conmigo misma y entender que no todos piensan igual a mí, con respecto a la gestión que desempeñé. Aprendí lo importante que es que el equipo esté comunicado, pude adaptar mi forma de pensar acerca de algo con los pensamientos del equipo y saber soltar una idea, lo cual ha ayudado a que mis pensamientos tomen forma, la mayoría de aprendizajes se ha evidenciado a partir de los errores en los que he incurrido en este proceso, como la desvinculación de la cuenta principal y el no seguimiento activo de los procesos de medición, también él no estar detrás del cumplimiento de plazos para entrega del contenido digital. Siendo así como todo esto logró que se formé un lado profesional más comprensivo y dispuesto a abrir su mente.

14. Referencias Bibliográficas

- Barbieri A. (2016). Este es el perfil psicológico de un maltratador de animales. La vanguardia. Recuperado de:
<https://www.lavanguardia.com/natural/20160429/401449053985/perfil-psicologico-maltratador.html#:~:text=Como%20explica%20la%20psic%C3%B3loga%20Mireia,vivo%2C%20aunque%20diferente%3B%20o%2C>
- Sampedro K. (2016). Ordenanza municipal que regula el cuidado de animales domésticos y sus derechos. UTA. Recuperado de:
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/22290/1/FJCS-DE-927.pdf>
- Nivelá W., Ponce D. (2018). Inaplicabilidad de la ley respecto al maltrato de animales dentro del COIP. UNIANDES. Recuperado de:
<https://dspace.uniandes.edu.ec/handle/123456789/9074#:~:text=Resumen%20%3A,pero%20fueron%20v%C3%ADctimas%20de%20abandono.>
- Scheffer, G. (2022). Animal abuse: A close relationship with domestic violence. Derecho Animal. Forum of Animal Law Studies. Recuperado de:
<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://www.raco.cat/index.php/da/article/download/v10-n2-scheffer/446202&ved=2ahUKEwjvkkKfsZn6AhUrZzABHQRPB58QFnoEAcQAQ&usg=AOvVaw09Q2SCs5HXCD-PCY0JK6n>

- Regan, T. (1986). The Case for Animal Rights. WellBeing International. Recuperado de:
https://www.wellbeingintlstudiesrepository.org/cgi/viewcontent.cgi?article=1003&context=acwp_awap
- Linaza, J. L. (2013). El juego es un derecho y una necesidad de la infancia. *Bordón. Revista de pedagogía*. Recuperado de:
<https://recyt.fecyt.es/index.php/BORDON/article/view/brp.2013.65107>
- Ley. (s. f.). Recuperado de:
<http://sil.gobernacion.gob.mx/Glosario/definicionpop.php?ID=145>
- Alegre, A. (2022). ¿Qué son las plataformas digitales y para qué sirven las fintech? Rankia. Recuperado de: <https://www.rankia.co/blog/analisis-colcap/4317884-que-son-plataformas-digitales-para-sirven-fintech>
- Castillo, M. (2013). Desarrollo y cambios en la memoria. Recuperado de:
<https://www.um.es/sabio/docs-cmsweb/aulademayores/desarrollo.pdf>
- Ruiz, D. (2003). ¿Que es una política pública?. Recuperado de:
<https://ti.unla.edu.mx/iusunla18/reflexion/QUE%20ES%20UNA%20POLITICA%20PUBLICA%20web.htm>
- Papalia, D. E. (2012). Desarrollo Humano. México: Mc Graw Hill. Recuperado de:
<https://psicologoseducativosgeneracion20172021.files.wordpress.com/2017/08/papalia-feldman-desarrollo-humano-12a-ed2.pdf>
- Echavarría Grajales, Carlos Valerio. (2003). La escuela: un escenario de formación y socialización para la construcción de identidad moral. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 1(2), 15-43. Recuperado de:

http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1692-715X2003000200006

- Viteri, N. C. (2012). La investigación mixta, estrategia andragógica fundamental para fortalecer las capacidades intelectuales superiores. Revista científica. Recuperado de: http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/15178/La_utilizacion_de_una_metodologia_mixta.pdf?sequence=2
- Rodríguez, D. (2017). El uso de las Tic como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje. Recuperado de: <https://www.google.com/url?q=https://repository.unad.edu.co/handle/10596/14781&sa=D&source=docs&ust=1668790986648132&usg=AOvVaw08kX5ksbsV3ry4tDeVjic>
- Flippo, E. B. (1978). Principípios de administração pessoal. Atlas.
- Scholz, C. (1987). *Strategisches Management: Ein integrativer Ansatz*. Walter de Gruyter GmbH & Co KG.
- Schein, E.H. (1984) Coming to a New Awareness of Organizational Culture. Sloan Management Review, 25, 3-16.
- Ritter, M. (2008). Cultura Organizacional: Gestión y comunicación. 1ra. Edición. Buenos Aires: Dircom.
- Chiavenato, I. (2009). Gestión del Talento Humano. México: Mc Graw Hill
- UNAL (2017) Política social y transformación social. Disponible <https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/59926/Mora%20Andr%C3%A9s>

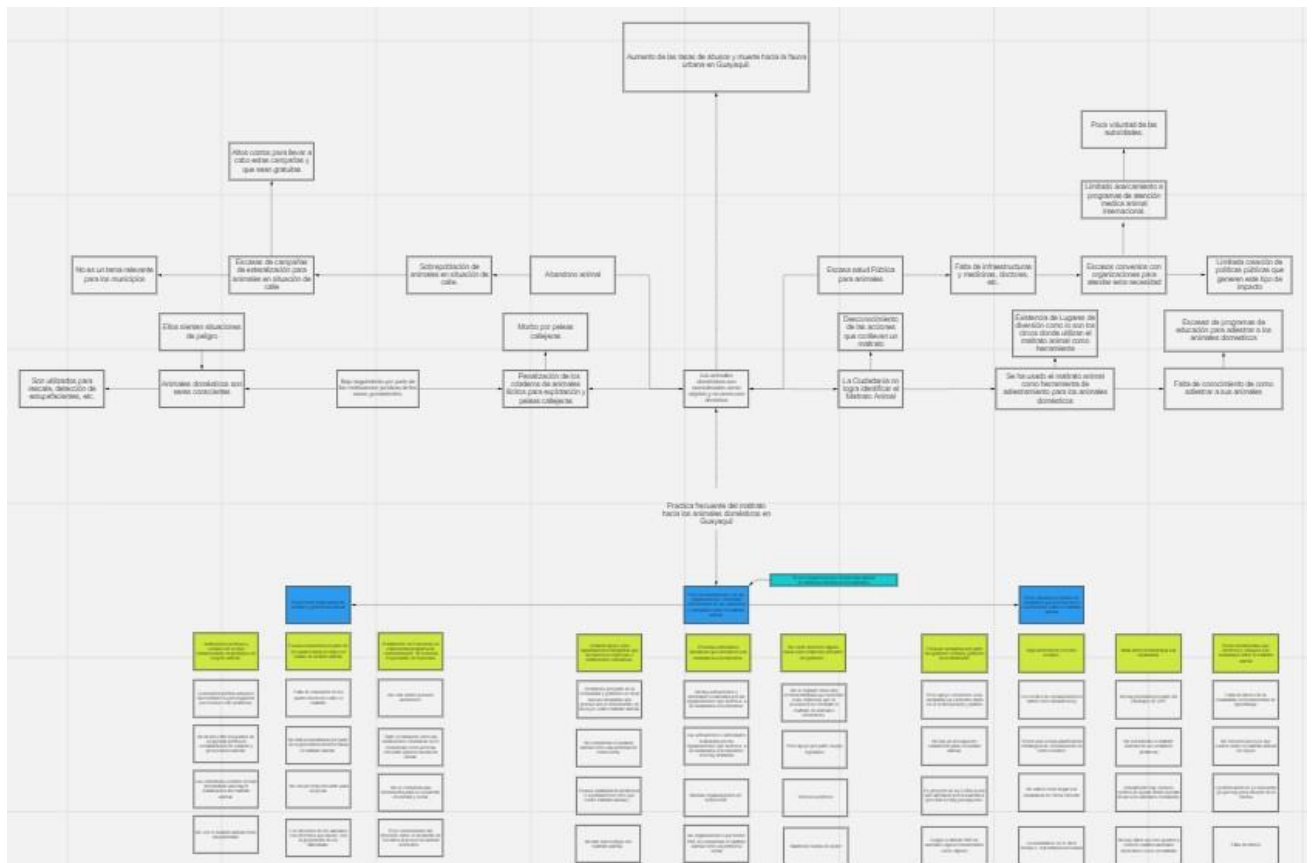
.%20Pol%C3%ADtica%20social%20y%20transformaci%C3%B3n%20social.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Drew (2021) Partnership: la importancia de desarrollar alianzas estratégicas. Disponible <http://blog.wearedrew.co/partnership-la-importancia-de-desarrollar-alianzas-estrategicas>
- Nueva Sociedad (2020) América Latina: movimiento animalista y lucha contra el especismo. Disponible <https://nuso.org/articulo/america-latina-movimiento-animalista-y-luchas-contra-el-especismo/>
- Mentoring Negocios (2021) Videos cortos en marketing: reels, tiktok y youtube shorts. Disponible <https://mentoringnegocios.com/videos-cortos-marketing-reels-tiktok-shorts/>
- Revistas UPTC (2017) El uso de los videojuegos como herramienta didáctica para mejorar la enseñanza-aprendizaje: Una revisión del estado del tema. Disponible https://revistas.uptc.edu.co/index.php/ingenieria_sogamoso/article/view/7184/5618
- Portavoz (2014) La importancia de la planificación de medios. Disponible <https://portavoz.net/blog/la-importancia-de-la-planificacion-de-medios/>
- Rodríguez Illera, J. L., Martínez Olmo, F., Rubio Hurtado, M. J., & Galván Fernández, C. (2021). The content posting practices of young people on social networks. *Pixel-Bit*. Disponible <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/204885/Content.pdf?sequence=1>

Anexos

Figura 1

Árbol de Problemas



Fuente: *Elaboración Propia*

Figura 2

Marco Lógico

	Indicadores	Medios de verificación	Supuestos	Instrumentos de verificación
Finalidad: Dar a conocer las leyes que penalizan el maltrato animal a niños y adultos a través de Agente Gueyitas creando agentes de cambio con la ayuda de nuestra herramienta gamificada de aprendizaje.	Las personas utilizan las herramientas que ofrece Gueyitas para conocer las leyes que sancionan el Maltrato Animal y aprender a convivir responsablemente con los animales de compañía.	-Reportes de redes sociales, página web y repositorios de información del Municipio de Guayaquil, organizaciones de rescate animal, Ecu 911.	La Ciudadanía no logra identificar el maltrato animal	Diario de observación
Propósito: Generar conciencia en la ciudadanía sobre el constante abuso de los animales de compañía en Guayaquil por medio de las herramientas de Gueyitas.	20% de disminución del abuso hacia los animales domésticos.	- Reportes de la Municipalidad de GYE	Desinterés por parte de la comunidad y gobierno en crear nuevas campañas que promuevan el conocimiento de las leyes sobre maltrato animal.	Evaluación de casos atendidos
Componente 1: La Herramienta de aprendizaje "Agente Gueyitas" es aceptada y usada por nuestro público objetivo.	Estar posicionados como la mejor opción de aprendizaje sobre las leyes de maltrato animal, consiguiendo al menos 200 certificados emitidos por parte de Agente Gueyitas en el primer período de la app.	- Número de personas que usen la herramienta	No existe beneficio alguno hacia a las empresas por parte del gobierno.	Listado de participantes
		- Certificados emitidos por "Agente Gueyitas"		Encuesta de satisfacción
		- Descargas en las diferentes plataformas como App Store y Google play		Listado del número de personas que han descargado la app
Componente 2: Los medios de comunicación promueven campañas sobre el conocimiento del Maltrato Animal.	- Aumentar el engagement del 10%. -Crecimiento de followers en redes sociales, 100 seguidores por red social.	- Redes sociales (Instagram, facebook, titktok) - Número de repost de las campañas - Comunidad creada a través de diferentes plataformas	Los medios de comunicación no saben como difundir la ley.	Reporte de interacción y alcance en las redes sociales de Gueyitas
Componente 3: Reconstrucción de la comunidad perdida / activismo	- Aumentar followers en instagram / 700 seguidores	Red social (Instagram)	No se recuperó la comunidad Gueyitas preexistente	Insights de instagram
	Creación de una nueva página de Instagram (gueyitas_ucg)			
	- Aumentar el engagement con nuestros seguidores			
	- Alcance en las redes sociales, alcance de 400 personas.			

Fuente: *Elaboración Propia*

Figura 3

5to Encuentro Animalista- Sábado 16 de Julio





Fuente: *Elaboración Propia*

Figura 4

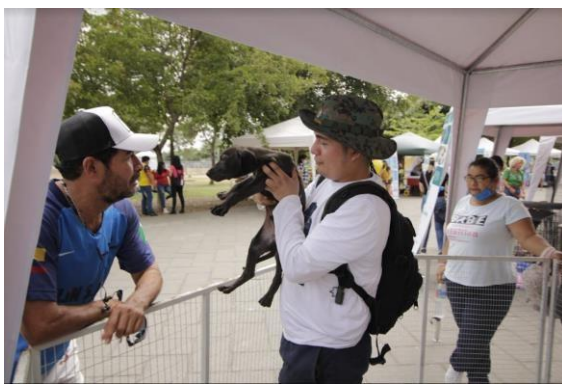
Día del Perro en UCG



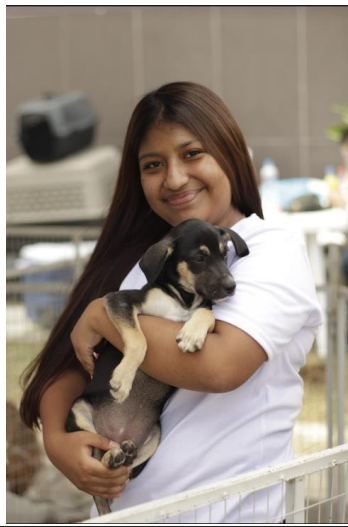


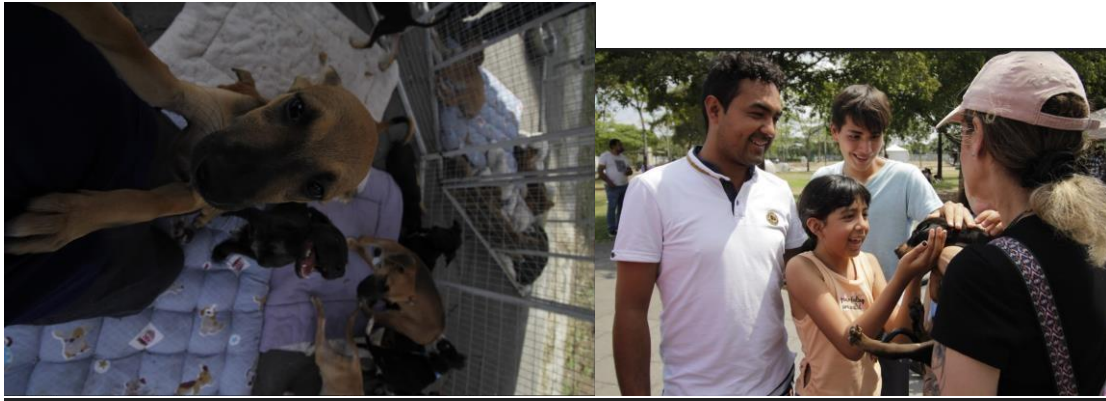
Fuente: *Elaboración Propia*

Figura 5
Feria de Adopciones el Gran Roque en Parque Samanes









Fuente: *Elaboración Propia*

Guión 1

Borrador de herramienta

Intro

En la primera parte del juego debe poner:

- Nombres
- Edad
- Play (icono)

Primer video

Max:

¡Bienvenido, futuro Agente! Mi nombre es Max, y con tu ayuda enfrentaremos a Mr. Villano a proteger a los animales de Guayaquil.

- *¿Estás listo para volverte un Agente Güeyitas y ayudar a Agente Skippy a hacer cumplir las leyes de la ciudad? (efecto de un ladrido de Skippy, al final).*

Video 2

Gabriel: Antes de comenzar debes saber que es un Agente Güeyitas.

Un Agente Güeyitas es el defensor de las reglas que se debe cumplir para que los animales no corran ningún peligro, y sobre todo, los defiende de Mr. Villano.

- Mr. Villano es todo lo contrario a un Agente, ya que solo busca destruir a los animales.

Para poder combatirlo, es importante que conozcas cómo castigarlo a él, y a cualquier persona que no respete a los animales.

Pero antes debes conocer las prohibiciones ...

1. Hacerles daño
2. Abandonarlos
3. Dejarlos solos
4. Tenerlos en lugares sucios
5. Encadenarlos o atarlos
6. No darles de comer

Estas leyes fueron creadas por el Municipio de Guayaquil, y deben ser cumplidas por todos, caso contrario serán castigados con multas y trabajo comunitario.

Tercer video**Max:**

¡Ahora sí, futuro Agente Güeyitas! estás listo para convertirte en héroe.

Buena suerte y recuerda que no hay nada más poderoso que un Agente bien informado.

Aquí ya iría una lámina donde diga "Play game"

Nivel 1**Quiz**

Gabriel: Bienvenido al primer nivel de entrenamiento donde debes escoger la situación correcta. (para que no sea largo deberíamos poner 4-5 preguntas)

*Todas las ilustraciones van a ser basadas en Rihana.



*UN PERRO ENCADENADO EN COMPAÑIA DE MR VILLANO

*UN PERRO EN UNA ÁREA ADECUADA (Rihana en una camita acostada)

*UN PERRO SALIENDO A PASEAR CON MAX - incorporar la placa en la camisa de MAX

*UN PERRO SALIENDO SOLO SIN DUEÑO Y MR. VILLANO VIENDO DE LEJOS

*UN PERRO SIENDO GOLPEADO POR MR VILLANO

*UN PERRO SIENDO AMADO POR MAX

*UN PERRO HACIENDO DEL BAÑO EN LA PUERTA DEL VECINO

*UN PERRO HACIENDO DEL BAÑO EN SU ÁREA DE DESECHOS

Nivel 2

Gabriel: avanzamos al siguiente nivel, no te rindas.

En este nivel deberás marcar cuales son las leyes de la ciudad que protegen a los animales de los villanos.

Tener las ilustraciones y que ellos escojan las correctas

1. Darles de comer y darles un hogar seguro X
2. Sacarlo a pasear con arnés x
3. Dejarlos solos
4. Tenerlos en lugares sucios
5. Jugar con ellos
6. Encadenarlos o atarlos

Cuarto video

Max: ¡Vas muy bien futuro Agente! Ya estamos en la recta final, te queda un último nivel para probar que ya estás listo.

Nivel 3

Selecciona la palabra correcta

1. ¿Con cuál de estos objetos se puede lastimar un animal?
1 Cadena de púas 2 Pluma 3 Arnés
2. Un animal doméstico es un ser vivo no un
1 Humano **2 Objeto** 3 Animal
3. a un animal es castigado por las leyes de la ciudad
1 Abandonar 2 Cuidar 3 Amar

Mensaje final

Quinto video

Gabriel:

¡Felicidades !

Te has convertido en un héroe, ya eres un Agente Gueyitas.

Ahora sabrás cómo proteger a todos los animales que necesiten de tí, y defenderlos de los villanos. **(sonido de aplausos)**

Sale certificado descargable en PDF al final.

Fuente: *Elaboración Propia*

Figura 6

Herramienta Educativa “Agente Güeyitas”





NIVEL 1



Agente Güeyitás
NIVEL 2

Seleccionar la acción correcta

CONTINUAR

NIVEL 2



RECTA FINAL



Cancelar **TINU**

Agente Güeyitás
NIVEL 3

Escoger la palabra correcta

CONTINUAR

NIVEL 3

¿Cuál de estos objetos puede lastimar un animal?

Cadena de puas Pluma

Arnés

NIVEL 3

Un animal doméstico es un ser vivo no un...

Humano Objeto

Animal

NIVEL 3

..... a un animal, es castigado por las leyes de la ciudad.

Abandonar Cuidar

Amar



Fuente: *Elaboración Propia*

Figura 7

Actualización de página web - Actualización de sección: "LO QUE SE HA LOGRADO"



Fuente: *Elaboración Propia*

Figura 8

Actualización de página web - Actualización de sección: "APRENDE MIENTRAS TE DIVIERTES"



Fuente: Elaboración Propia

Figura 9

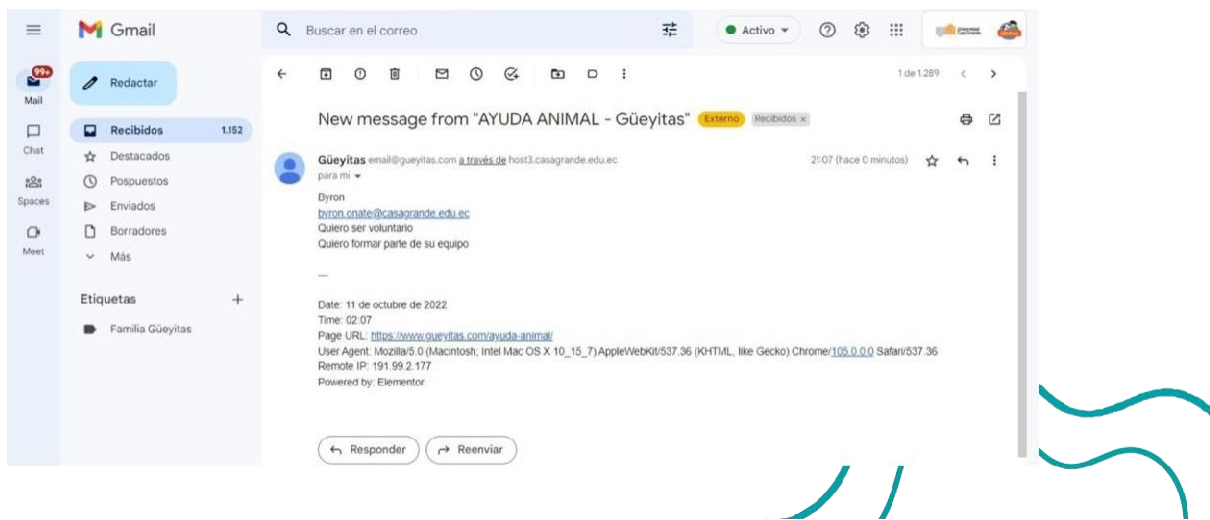
Actualización de página web - Actualización de sección: "ALIADOS ESTRATÉGICOS"



Fuente: Elaboración Propia

Figura 10

Actualización de página web - Actualización de sección: "Comunicate con nosotros"

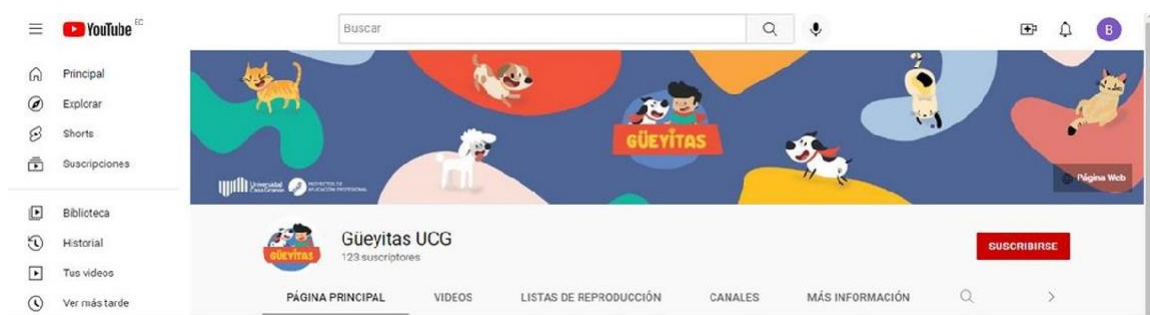


Fuente: *Elaboración Propia*

Figura 11

Actualización de página web - Actualización de vínculos





Fuente: *Elaboración Propia*

Figura 12

BANNER PROMOCIONAL "Membresía G"



Fuente: *Elaboración Propia*

Figura 13

Actualización de página web - Actualización de sección: "EDICIONES ANTERIORES"



Fuente: *Elaboración Propia*

Figura 14

Redes sociales: Instagram/Posts Informativos



Fuente: Elaboración Propia

Figura 15

Redes sociales: Instagram/Posts de Entretenimiento



Fuente: Elaboración Propia

Figura 16

Redes sociales: Instagram/Posts de Humor/Anécdotas



Fuente: Elaboración Propia

Figura 17

Redes sociales: Instagram/Posts Promocionales



Fuente: Elaboración Propia

Figura 18

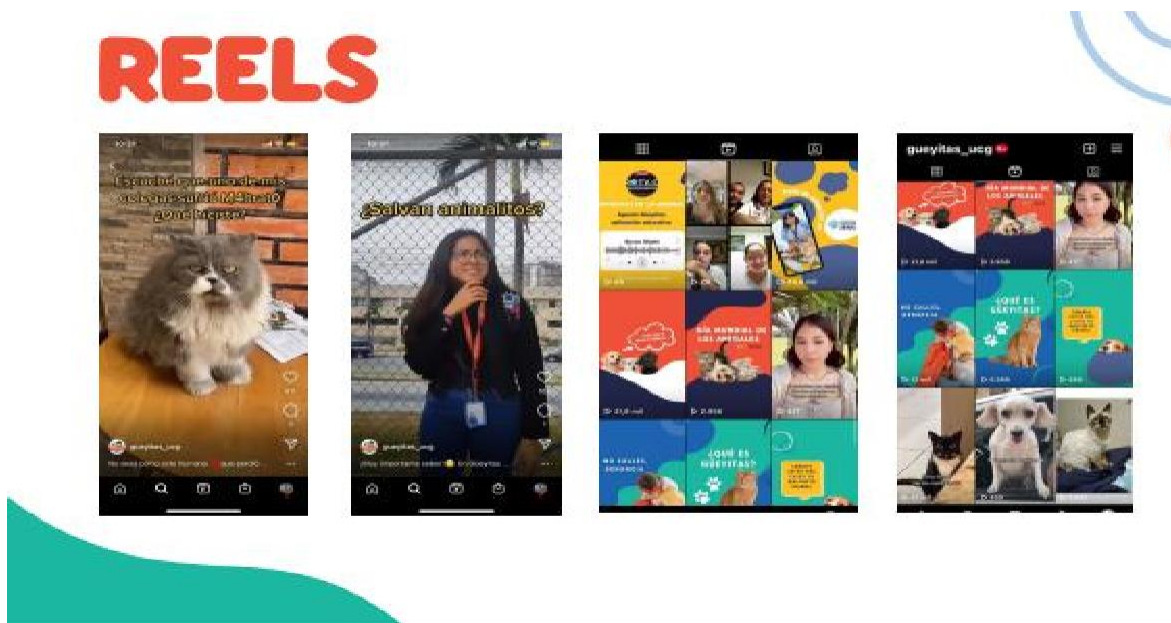
Giveaway Instagram



Fuente: *Elaboración Propia*

Figura 19

Reels Instagram



Fuente: *Elaboración Propia*

Figura 20

Crecimiento de Engagement red social Instagram



Fuente: *Elaboración Propia*

Figura 21

Socialización de las ordenanzas municipales con bienestar animal



Fuente: *Elaboración Propia*

Figura 22

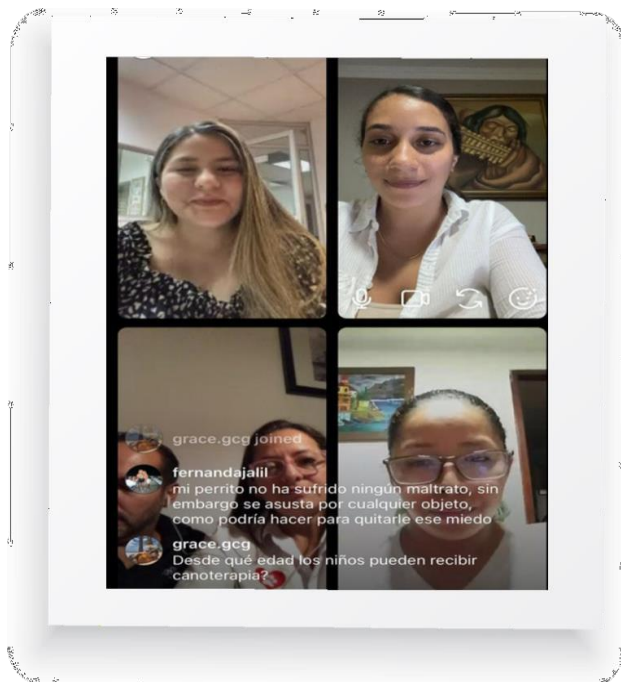
ENTREVISTA EN RADIOS



Fuente: *Elaboración Propia*

Figura 23

Live en Instagram con Canoterapia y Bienestar Animal



Fuente: *Elaboración Propia*

Figura 24

Evento de lanzamiento









Fuente: *Elaboración Propia*

Figura 25

Invitación del evento

GÜEYITAS

Te invita
AL LANZAMIENTO DE NUESTRA NUEVA
HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE

19
DE OCTUBRE

A LAS 09H00
EN EL AUDITORIO
DE LA UCG

ORGANIZADO POR : EN COLABORACIÓN CON:

Universidad Casa Grande Alcaldía Guayaquil

PROYECTOS DE APLICACIÓN PROFESIONAL (PAP) DIRECCIÓN DE BIENESTAR ANIMAL

¡TE ESPERAMOS!

Fuente: *Elaboración Propia*

Figura 26

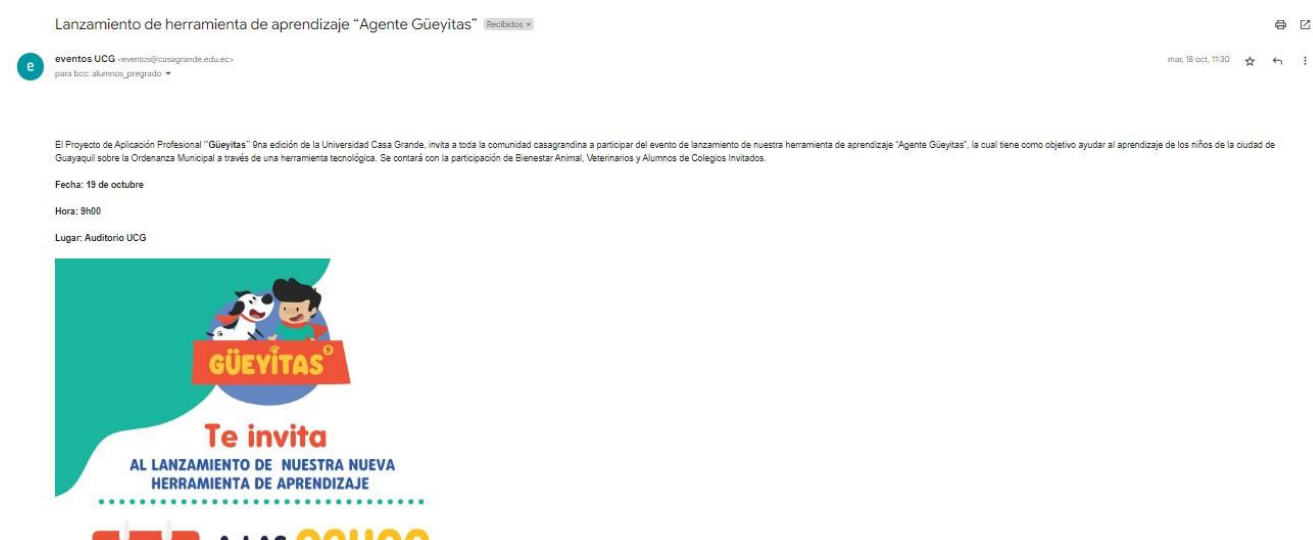
Correo de Invitación Directivos



Fuente: *Elaboración Propia*

Figura 27

Correo de Invitación Comunidad Casagrandina



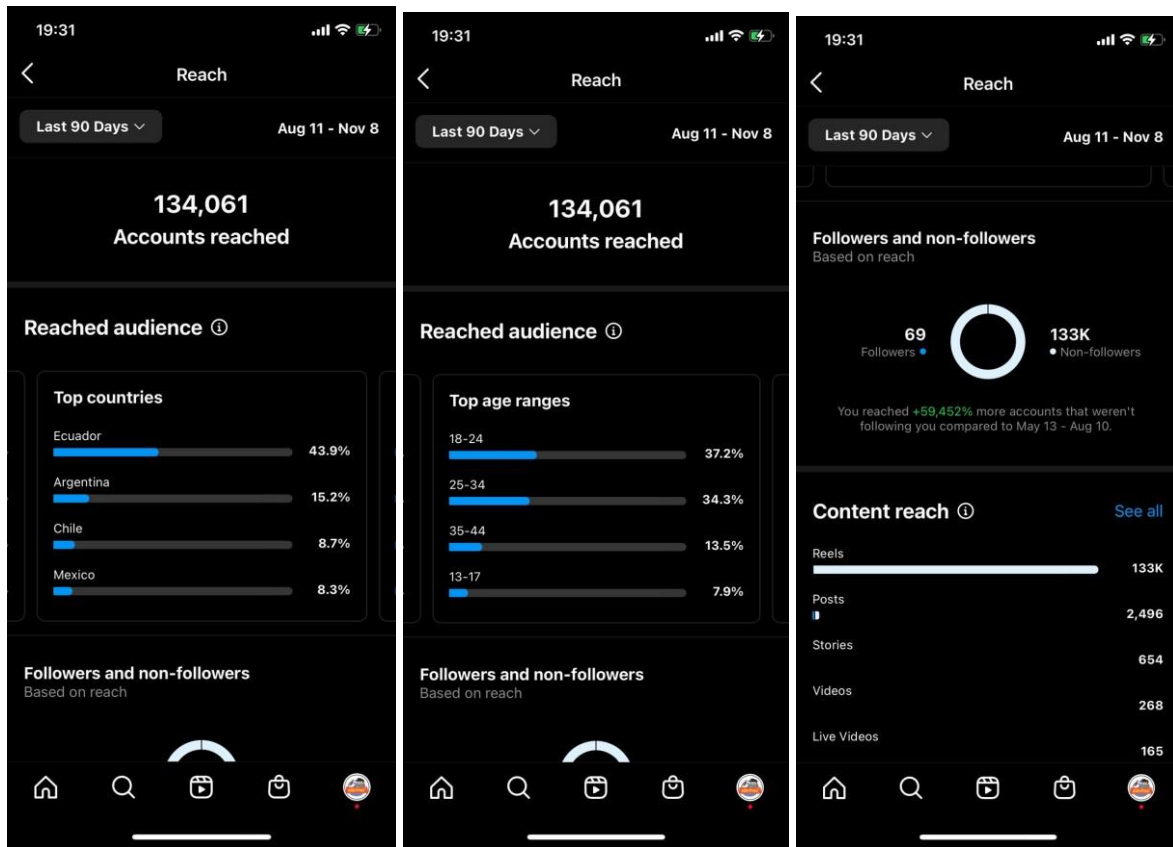
Fuente: *Elaboración Propia*

Figura 28**Tabla 1***Presupuesto del Evento*

Auspiciantes	Contribución	Total en dólares
El hornero	12% de total de ventas del stand puesto en la Universidad	\$24
Stelly	50 pulseras con diseño de mascotas	\$50
FalcoMedia	Rediseño de página web y diseños para el videojuego	\$100
Guroda	\$100	\$100
Tijuana	Gift card \$30	\$30
Hacienda San Vicente	\$40	\$40
Mosha	25 empanadas y 25 jugos naturales	\$37,50
Mimos Pets	Baño completo y cita médica	\$45
Tía Sarita	Charla Psicopedagógica para el día del evento	\$30
El Chico de las Galletas	15% de total de ventas del stand puesto en la Universidad	\$11,50
Kiara Fotografía	Una sesión de fotografía profesional	\$50
Peluquería Canina	Un baño completo	\$20
JHV sublim	3 tazas sublimadas	\$7,50
Tómbola	Se realizó el día del evento	\$53,50
Total:		\$599

Fuente: *Elaboración Propia*

Figura 29 :Engagement y Alcance en Instagram



19:31 19:31

Reach

Last 90 Days Aug 11 - Nov 8

Impressions 178,656

Top Reels
Based on reach

Top Posts
Based on reach

445
Oct 14

440
Oct 12

407
Oct 13

400
Aug 16

50,217
Oct 8

21,484
Oct 4

13,988
Sep 15

11,511
Sep 2

Top Stories
Based on reach

219
Oct 19

217
Oct 19

212
Oct 19

208
Oct 16

Top Videos
Based on reach

202
Oct 13

154
Oct 20

19:31 19:31

Reach

Last 90 Days Aug 11 - Nov 8

Top Live Videos
Based on reach

137
Oct 13

27
Oct 19

17
Oct 12

--
Oct 12

Profile Activity ⓘ 2,242

Profile Visits 2,197

Website Taps 45

19:31 19:31

Engagement

Last 90 Days Aug 11 - Nov 8

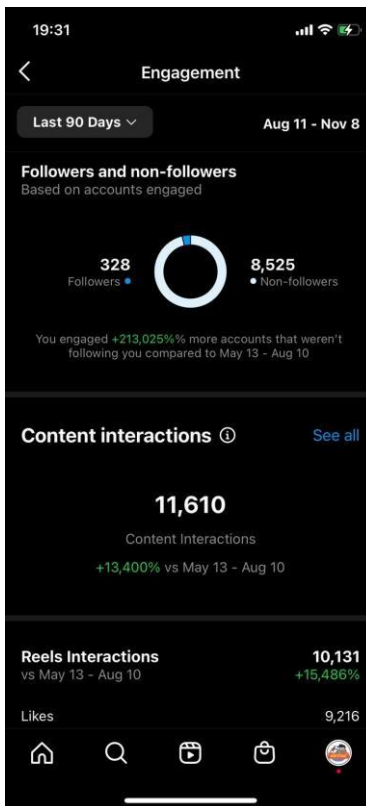
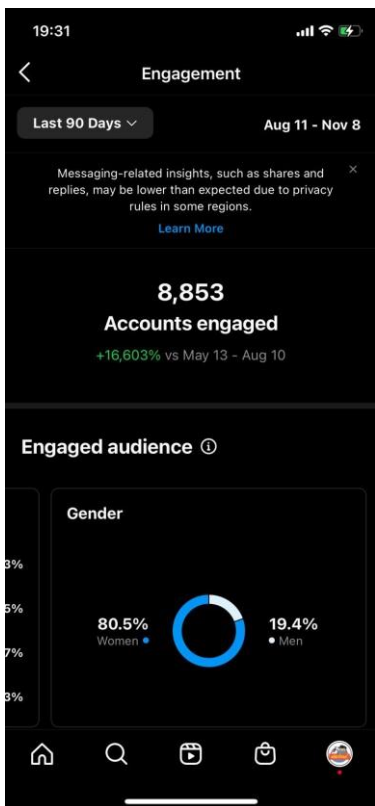
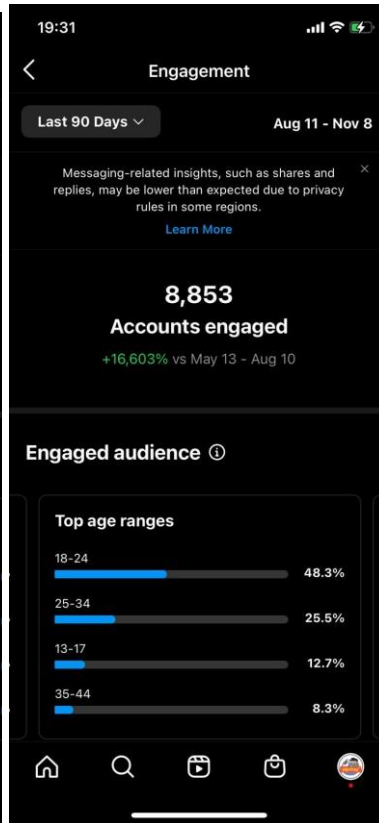
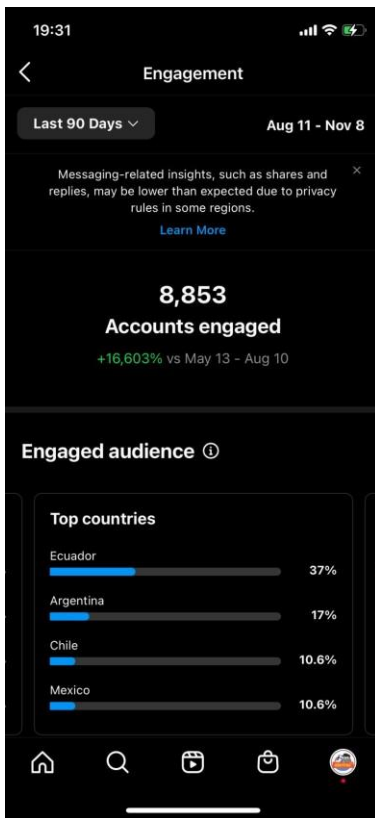
Messaging-related insights, such as shares and replies, may be lower than expected due to privacy rules in some regions. [Learn More](#)

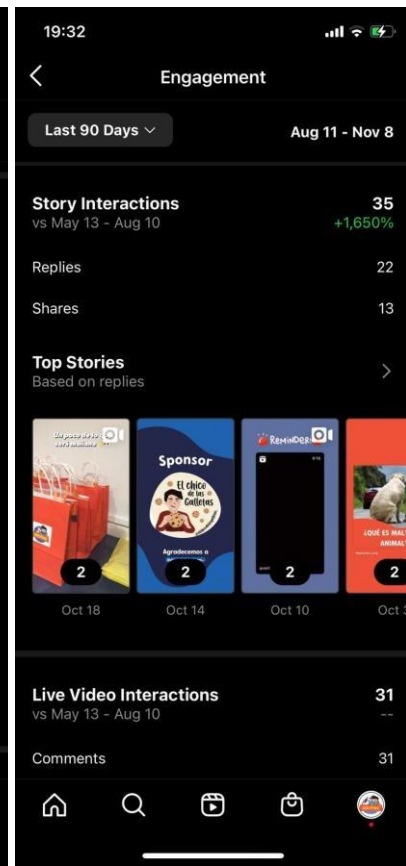
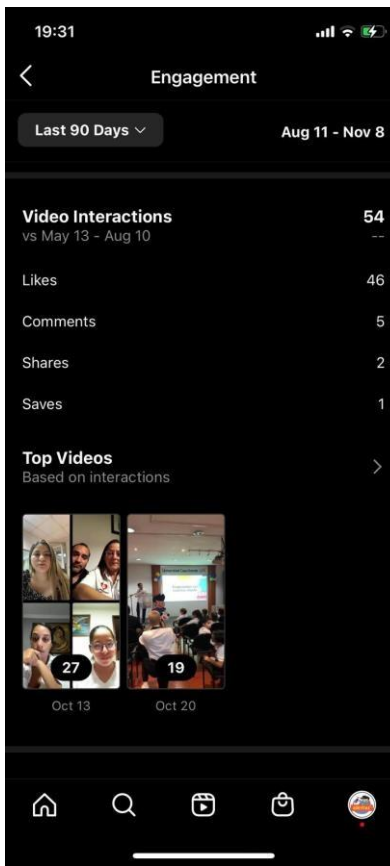
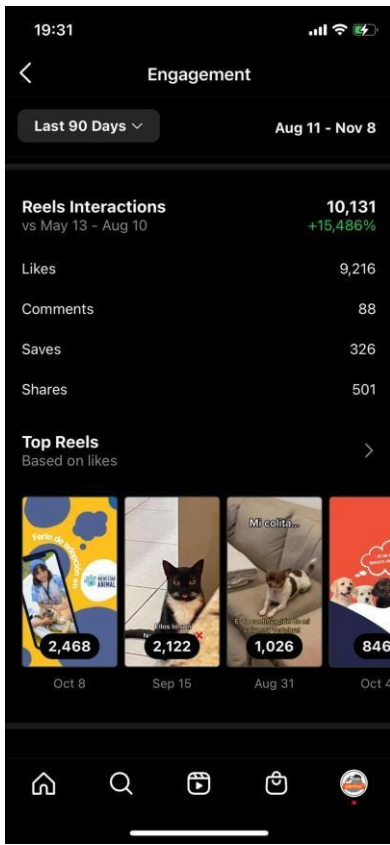
8,853
Accounts engaged
+16,603% vs May 13 - Aug 10

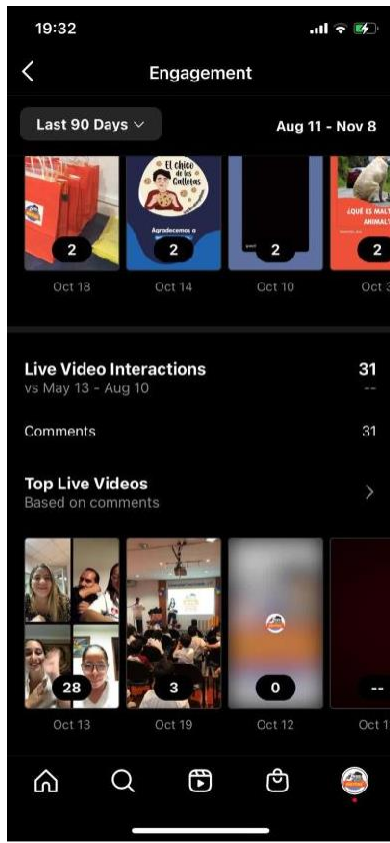
Engaged audience ⓘ

Top cities

Guayaquil	30.1%
Santiago	4.9%
Bogotá	2.5%
Mexico City	1.9%



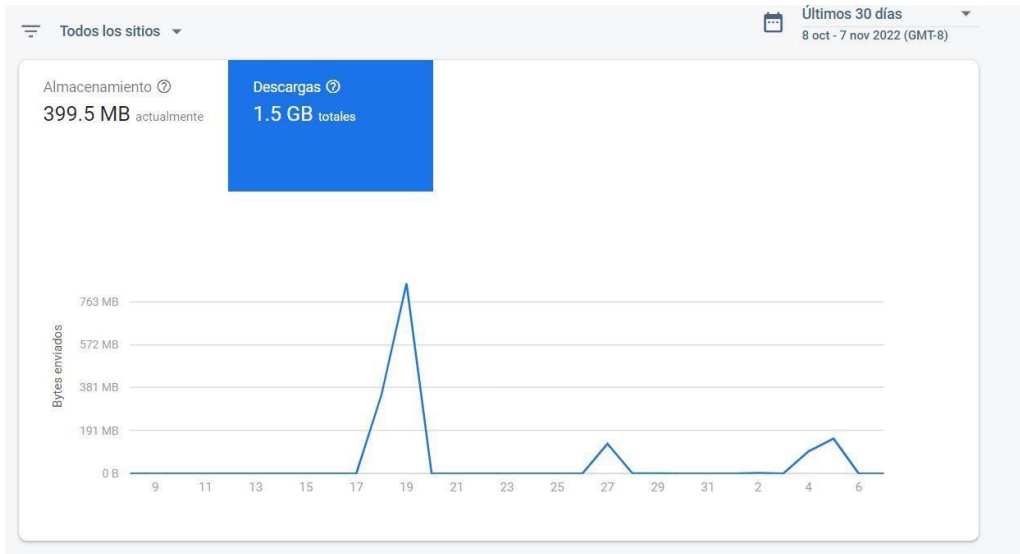




Engagement y Alcance en Tik Tok

		Video Tik Tok																	
Engagement por contenido a video	Mes	Julio		Agosto				Septiembre						Octubre					
	Fecha de Producción	17-jul	17-jul	04-ago	17-ago	26-ago	29-ago	31-ago	04-sep	06-sep	13-sep	15-sep	22-sep	24-sep	29-sep	04-oct	04-oct	08-oct	
	Categoría	Información	Difusión	defensores animales	actos prohibidos animales	humor	Informativo	Informativo	promocional	humor	humor	entretenimiento-conciencia	Informativo	entretenimiento, que no hacer	entretenimiento	informativo	entretenimiento	entretenimiento	
Tema	Conoce Team Gueyitas	Difusión Cuneta Nueva IG	Trend ya somos grandes	Aprender	Bizcochito	Tu mascota sabe lo que sientes	Colita	Giveaway	Anécdota gatuna	Perro ansioso	Inocencia no maltrato	Que es gueyitas	maltrato animal actuar	cc escucho algo incoherente	reconocimiento mascotas ucg	denuncia y rescate	acompañar a los animales al evento		
Likes	51	49	45	63	68	29	270	8	23	3	348	59	34	195	30	39	19		
Comentarios	0	3	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0		
Seguidores	201	208	214	216	218	223	231	232	232	232	237	239	245	249	255	260	262		
Aumento	NA	7	6	2	2	5	8	1	0	0	5	2	6	4	6	5			
Cuentas	630	244	536	730	670	182	1466	235	207	24	1412	658	594	1497	168	235	167		
Guardados	3	3	1	3	2	3	16	1	3	1	29	2	9	8	3	3	2		
Compartidos	1	6	0	0	0	0	5	0	0	0	6	1	0	70	0	0	16		
Engagement	0,25	0,25	0,21	0,29	0,32	0,13	1,17	0,03	0,10	0,01	1,47	0,25	0,139	0,787	0,118	0,150	0,073		
Aumento %		3,4%	2,8%	0,33%	0,8%	2,2%	3,5%	0,4%	0,0%	0,0%	2,1%	0,8%	2,4%	1,6%	2,4%	1,8%	0,8%		

Figura 30



Fuente: *Herramienta Agente Güeyitas (2022)*

Figura 31: Padlet :https://padlet.com/naycar_marquez/40tfkqmmobs3y4hj



Fuente: *Propia*

Figura 32: *Feedback de Psicopedagoga Odalis Rivas sobre la herramienta de aprendizaje*



Fuente: *Propia*

Feedback:

Se conversó sobre la herramienta de aprendizaje y nuestro grupo objetivo, que hemos mantenido hasta la novena edición, pero nosotros al realizar la herramienta y hacer el testeo nos dimos cuenta que el grupo objetivo que teníamos, que eran niños de 5 - 8 años se les dificulta porque no tienen la capacidad de razonar, de saber si lo que están haciendo está bien. Se procedió a mostrar la herramienta de aprendizaje.

Nos recomendó que para que sea una plataforma interactiva y amigable con niños y niñas se tiene que poner audios de Isa y poner un botón de acción que literalmente solo tengan que tocar con un clic y lo seleccioné. Por el motivo que no todos los niños tienen el mismo proceso de lectoescritura, indistintamente de la edad, habrá niños que lean más rápido o más despacio, otros que sean auditivos y otros que sean visuales, entonces se tiene que captar la atención.

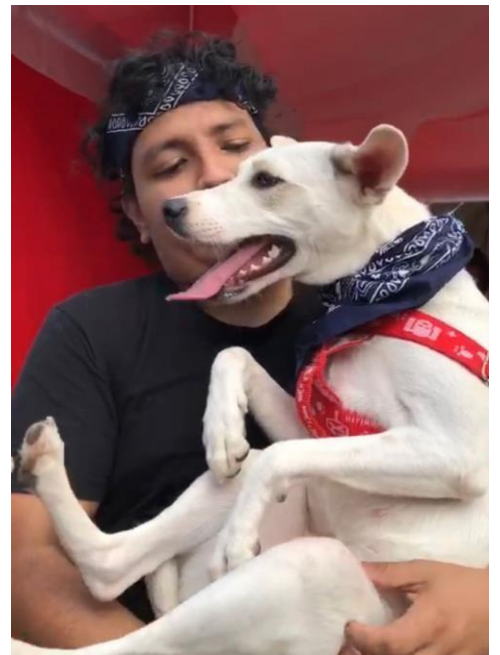
Es por ello, si un niño, tiene un estilo de aprendizaje auditivo, poco o nada le va a interesar ver si no escucha ya. Así mismo, si solo si solo hay lectura y no imágenes, entonces es

importante que se pueda poner un audio. Los estilos de aprendizaje de los niños, no todos son iguales, entonces tienen que responder de manera inclusiva, no solo con el niño o niña, varones y mujeres iguales, sino respetar todos los estilos de aprendizaje. Eso sería lo primero.

Comenta que el lenguaje del video es bastante complicado, desde ahí es imposible que trabajes con la primera infancia de los 5 años, porque de 2 a 5 años están en la etapa pre operacional, su desarrollo cognitivo es simbólico, ellos solo comprenden. Y relacionan, interiorizan y piensan a través de símbolos, imágenes o representaciones de la realidad. Ya es muy difícil que de por sí ellos puedan emitir una reflexión acerca de algo tan compuesta o tan concreta como la que puede emitir ya un niño en una etapa más en una etapa de operaciones concretas como tal. Ellos aún no tienen un pensamiento ni formal ni concreto. Los niños de los 8 hasta los 12 años tienen o desarrollan ese pensamiento concreto, qué es lo que ellos dicen. Eso recién a los 7 años, es que el niño puede trabajar la clasificación jerárquica. Lo recomendable es que sean para niños a partir de 8 hasta 10 años. Entonces yo sí te recomiendo una educación elemental, no educación inicial, sino elemental, que es a partir de los 8 años.

Finalmente, piensa que para los niños de 10 años. Si le pones como público objetivo y base no siempre vas a resolverlo. Recibir la misma interacción porque ya empiezan a tener un poco más de individualismo y empiezan como hay muchas veces, no todos, se deslumbran por esas actividades.

Figura 33: Entrevistas a 5 personas partícipes de una feria

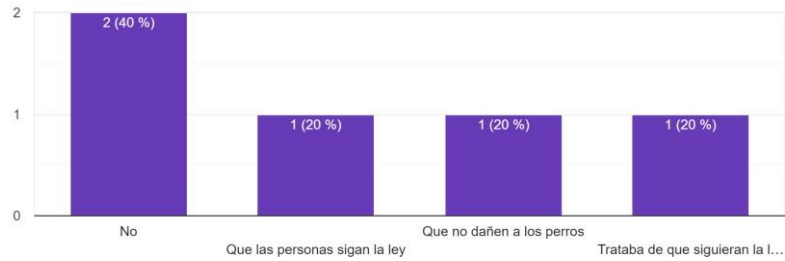


Fuente: *Propia*

Encuesta 1:

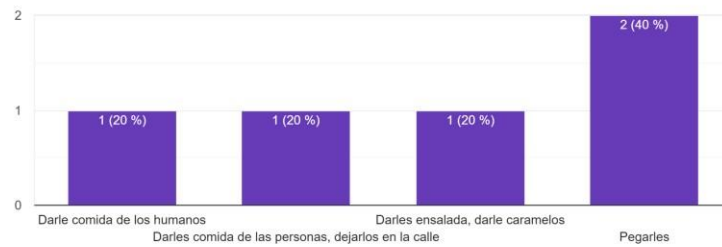
Recuerdas cual era el fin de Agente Skyppi? si te acuerdas, cuéntanos un poco caso contrario solo poner no.

5 respuestas



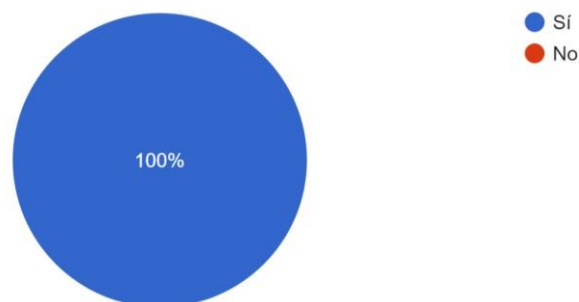
Que esta prohibido hacerle a los perritos ?

5 respuestas



Recuerdas el juego Agente Gueyitas ?

5 respuestas



Que recuerdas del juego?

5 respuestas

Los personajes

Recuerdo a Skipy y al niño

Que era en la computadora

Los personajes

Que era en la computadora

Que fue lo que mas te gusto del juego ?

5 respuestas

Que era fácil

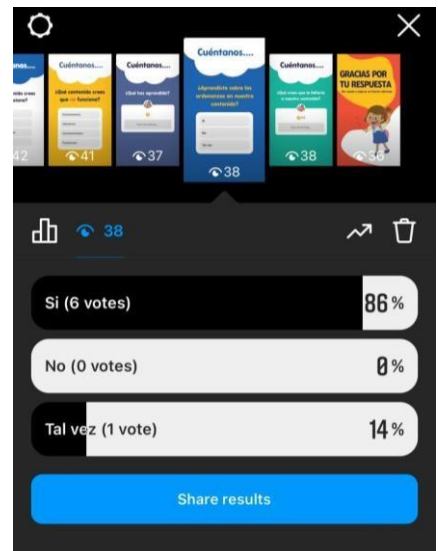
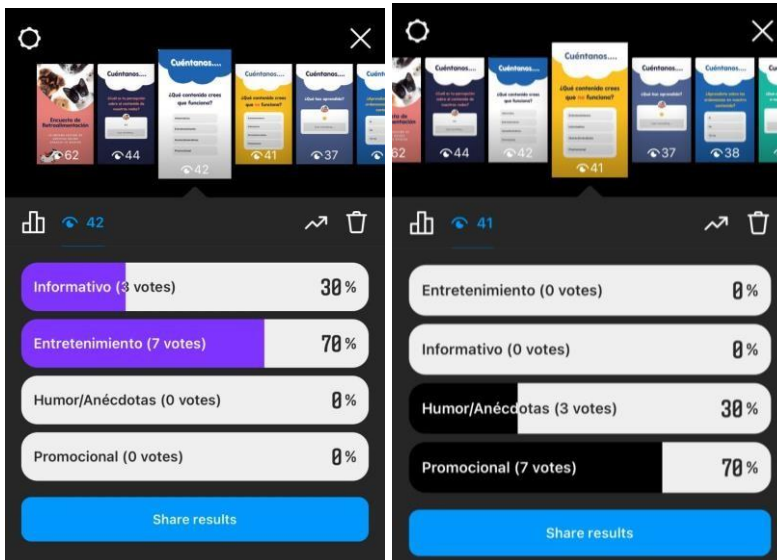
Que sea en la computadora

Que tenias que escoger un personaje

Que se podía jugar en la computadora

Que podía elegir a alguien para jugar

Encuesta 2: Encuesta de Retroalimentación en Instagram



Encuesta 3 :

No se pueden editar las respuestas

Feedback de la herramienta: Agente gueyitas

- Solicitamos antes de realizar la encuesta revisar el juego <https://gueyitas.web.app> en computadora .

- El rango de edad escogida son niños de 5 - 9 años de edad.

Nombres completos y breve descripción profesional

Lorena Mercedes Mendez Medina - Licenciada en Educación especial - Cursando Maestría en Desarrollo temprano y estimulación temprana

Cuáles son sus primeras impresiones al conocer el contenido de la herramienta?

Al conocer la nueva herramienta de gueyitas me impresiono debido a que tiene nuevos personajes, me gusta porque permite seguir enseñando a los niños de manera lúdica y dinámica siendo este un medio de información en donde se puede educar.

Cree que el rango de edad va de acuerdo a la herramienta ? si su respuesta es no justifique su respuesta

No, considero que se debe limitar el rango de edad al cual se están dirigiendo, es decir que esta nueva herramienta debe estar dirigida a una edad específica por decir 6 - 7 años en donde los niños disfrutarán y aprenderán mucho más debido a que a medida que van creciendo los intereses de ellos van cambiando. Si tomamos en cuenta las otras ediciones por ejemplo la séptima edición en donde se realizó el manual de actividades se puede visualizar que ellos realizaron 2 manuales, tomando en cuenta las habilidades y destrezas del niño. Esta herramienta es igual porque si ponemos a un niño a jugar de 9 años perderá el interés debido a que el juego tiene un nivel de complejidad que puede cumplir un niño de 5 años.

Cree usted que ayuda a mejorar la situación del desconocimiento en niños sobre las leyes prohibiciones de la ordenanza municipal? si su respuesta es no justifique su respuesta

Si, los videos permiten que los niños puedan conocer las prohibiciones

Qué cambios podrían mejorar la aplicación y por que ?

Considero que para mejorar la aplicación podría comenzarse cambiando el rango de edad al cual esta dirigido, se podría implementar alguna música durante las preguntas para poder llamar la atención del niño. Por otro lado considero que por ejemplo en el nivel 3 en donde se hacen preguntas para que los niños completen se podría hacer que la pregunta se escuchara para dar la facilidad al niño que todavía le cuesta leer, así mismo implementar imágenes junto a las palabras para que puedan identificar con mayor facilidad los objetos. Esto permitirá que ellos puedan entender con claridad la consigna, se debe tener en cuenta que los niños a los 5 años recién están aprendiendo ciertas vocales por lo cual es niño en este momento no lee.

Desde su área, usaría la aplicación en niños para dar a conocer las prohibiciones impuestas en la ciudad ?

Si, considero que Gueyitas posee herramientas que permiten que uno como docente las aplique dentro de una

Desde su área, usaría la aplicación en niños para dar a conocer las prohibiciones impuestas en la ciudad ?

Si, considero que Gueyitas posee herramientas que permiten que uno como docente las aplique dentro de clases de una manera interactiva y no solo eso sino que a su vez los padres puedan utilizarla como una herramienta de entretenimiento y educación.

Que rango de edad sugeriría usted para el uso de la herramienta?

Considero que esta herramienta se podría estar utilizando en niños 7- 9 años con la supervisión de los padres. En esta edad los niños pueden leer por lo cual se les facilitará poder realizar el último nivel.

Diseño de instrumentos

Instrumentos	Objetivo	Unidad de Análisis	Categoría	Temporalidad
Entrevistas a profesionales del cuidado en el área animal	Conocer las perspectivas que tienen acerca de las leyes y la eficiencia de las mismas en Guayaquil.	Al menos 25 profesionales del área psicológica, física y política de los animales domésticos.	Leyes vigentes que fueron mencionadas a través de un link.	Éste instrumento se implementará antes de comenzar el programa.

Fuente: *Creación Propia*

Introducción

Saludos, la siguiente entrevista tiene como finalidad conocer las visiones de expertos en el tema “Leyes contra el maltrato animal” que fue dirigido el 27 de marzo del presente año, con el objetivo de receptar opiniones y visiones de cómo se podría generar mayor impacto del conocimiento del aparataje legislativo que rige en la ciudad de Guayaquil (ordenanza

municipal). Agradecemos el tiempo otorgado a este espacio y esperamos seguir contando con la participación en lo que dura el proyecto.

Antes de la entrevista:

1. Nombre
2. Profesión
3. Lugar de trabajo (no necesario)

Entrevista abierta

1. ¿Qué acciones considera que se deberían realizar para generar mayor impacto sobre las leyes?
2. ¿Realmente estas leyes amparan a los animales domésticos?