



PROYECTOS
DE APLICACIÓN
PROFESIONAL



Universidad
Casa Grande

UNIVERSIDAD CASA GRANDE

TÍTULO DEL PROYECTO

Informe de Sistematización del Proyecto de Aplicación Profesional

de *Yo Siembro Ahora*, edición 2022.

EQUIPO INTERDISCIPLINARIO

Alcívar Zambrano Lady Edith
Arteaga Reza Sharon Nicole
Morán Alarcón María Daniella
Simon Quintero Kharyme Juliet
Zambrano Gonzalez María José

GUÍAS DEL PROYECTO

MSc. María del Carmen Barniol

Lic.Fil. Claudia Salem Barakat

GUAYAQUIL, ECUADOR

Noviembre 2022



FACULTAD DE COMUNICACIÓN MÓNICA HERRERA

Reflexión individual sobre el aprendizaje generado a partir del desarrollo y aplicación de los *Juegos del Cambio 2*.

PARA OPTAR POR EL GRADO DE:

Licenciatura en Comunicación Social Mención Marketing y Gestión Empresarial

ELABORADO POR:

María José Zambrano González

GUÍAS DEL PROYECTO

MSc. María del Carmen Barniol

Lic.Fil. Claudia Salem Barakat

GUAYAQUIL, ECUADOR

Noviembre, 2022



PROYECTOS
DE APLICACIÓN
PROFESIONAL



Universidad
Casa Grande

CLÁUSULA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE TITULACIÓN

Yo, MARÍA JOSÉ ZAMBRANO GONZÁLEZ, autor del trabajo de titulación **Reflexión individual sobre el aprendizaje generado a partir del desarrollo y aplicación de los *Juegos del Cambio 2***, 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 José Zambrano González

CI: 0930291596

Resumen

El siguiente documento presenta el desarrollo del Proyecto de Aplicación Profesional Yo Siembro ¡Ahora!, teniendo como objetivo principal incrementar la aplicación del Programa de Educación Ambiental, en estudiantes de 4to a 7mo EGB, en distintas Instituciones Educativas del Ecuador. Para cumplir el objetivo propuesto se desarrolló el Interescolar *Juegos del Cambio 2* y programa de edu-comunicación ambiental *Agentes de Cambio* que a través de una metodología vivencial y dinámica tuvieron como finalidad crear cultura ambiental en todas participantes y brindar herramientas de educación ambiental para que los docentes puedan aplicar dentro de sus aulas. A continuación, se describe la totalidad del proceso desde la ideación y conceptualización, generación de alianzas estratégicas, difusión, creación de contenido pedagógico y audiovisual, logística y resultados obtenidos tanto del Interescolar como del Programa.

Abstract

The following document presents the development of the professional application project Yo Siembro ¡Ahora!, with the main objective of increasing the application of the environmental education program, in students from 4th to 7th grade, from different educational institutions in Ecuador. To accomplish the proposed objective the Interscholastic Juegos del Cambio 2 and the environmental edu-communication program Agentes de Cambio were developed. Through an experiential and dynamic methodology, their purpose was to create environmental culture in all the participants and provide environmental education tools for teachers to apply in their classrooms. The entire process is described below, from ideation and conceptualization, generation of strategic alliances, diffusion, creation of pedagogical and audiovisual content, logistics, and results obtained from both the Interscholastic and the Program.

Palabras claves

Educación Ambiental, Interescolar, Programa ambiental, Educación ambiental lúdica, Educomunicación.

ÍNDICE

PRIMER MOMENTO	9
Historia y evolución del proyecto de Aplicación profesional de Yo Siembro Ahora (2017-2021).....	9
Realidad a nivel mundial.....	11
Realidad a nivel nacional	13
SEGUNDO MOMENTO.....	17
Principales acciones realizadas una vez recibido el pedido	17
Metodología	18
Consideraciones éticas	19
Análisis del problema.....	19
Diseño del proyecto.....	22
Reconstrucción Histórica de la experiencia	25
Definición de valores transversales.....	25
Planificación estratégica.....	26
<i>Interescolar Los Juegos del Cambio 2</i>	26
<i>Programa Agentes de Cambio</i>	28
<i>Plan de acción (etapas)</i>	30
<i>Presupuesto</i>	30
Alianzas estratégicas	31
Reconocimiento Educativo	31

<i>Ministerio de Educación</i>	31
<i>Ministerio de Ambiente, agua y transición ecológica</i>	32
<i>Educa</i>	33
<i>JuntosXLaTierra</i>	34
<i>Eco - expertos</i>	35
<i>Fundación CRISFE</i>	36
Auspiciantes	36
<i>Almacenes Tía</i>	36
<i>SEGINUS</i>	36
<i>Novacero</i>	37
<i>Universidad Casa Grande - Postgrado</i>	37
<i>Parque Histórico</i>	37
<i>Hotel del Parque</i>	37
Difusión.....	38
<i>El Universo y Diario QUÉ</i>	38
Comunicación.....	38
Análisis de comunicación 2021.....	38
Estrategia de comunicación.....	39
Línea gráfica.....	40
<i>Rediseño de marca Juegos del Cambio</i>	40
<i>Justificación cromática:</i>	41

<i>Justificación de personajes:</i>	42
<i>Tipografías Complementarias:</i>	43
<i>Línea gráfica de programa Agentes de Cambio</i>	43
Rediseño de Página Web.....	44
Ejecución de los Juegos del Cambio 2	45
<i>Documentación del Interescolar</i>	45
<i>Invernadero</i>	46
<i>Producción audiovisual</i>	46
<i>Evento de lanzamiento</i>	47
<i>Regularización de inscripciones</i>	47
<i>Encuentros con participantes</i>	48
<i>Calificación de eco-proyectos</i>	48
<i>Evento de clausura y premiación</i>	49
Ejecución de Agentes de Cambio.....	49
<i>Desarrollo programa</i>	49
<i>Desarrollo de guiones</i>	51
<i>Fichas pedagógicas</i>	51
<i>Producción audiovisual</i>	51
<i>Jingle original del programa</i>	52
<i>Post producción</i>	52
<i>Difusión de capítulos</i>	53

<i>Eco-retos</i>	53
<i>Foro UCG</i>	53
TERCER MOMENTO	54
Evaluación y Monitoreo	54
Resultados de los componentes.....	54
<i>Componente N°1:</i>	54
<i>Encuentro de Bienvenida a Participantes de los Juegos del Cambio 2</i>	57
<i>Encuentros con Eco-expertos</i>	59
<i>Componente N°2:</i>	63
<i>Componente N°3:</i>	68
Otros resultados:.....	73
Conclusión:	74
CUARTO MOMENTO: REFLEXIONES	75
<i>Reflexión por: Kharyme Juliet Simon Quintero</i>	75
<i>Reflexión por: Lady Edith Alcívar Zambrano</i>	81
<i>Reflexión por: María Daniella Morán Alarcón</i>	88
<i>Reflexión por: Sharon Nicole Arteaga Reza</i>	94
<i>Reflexión por: María José Zambrano González.</i>	101
Bibliografía:	107
Anexos:	109

PRIMER MOMENTO

Historia y evolución del proyecto de Aplicación profesional de Yo Siembro Ahora (2017- 2021)

En el 2017, Claudia Salem, filósofa de profesión, especializada en servicios de telecomunicaciones y sobre todo, mamá, encuentra en la siembra de huertos urbanos una oportunidad para motivar a sus hijos a interesarse por el consumo de frutas y verduras provenientes de la tierra. Con este propósito en mente, inició un pequeño huerto en el balcón de un edificio ubicado en el centro de Guayaquil. Sin esperarse que, en poco tiempo, el espacio en cuestión resultaría ser un punto de interés para todos los miembros y amigos de la familia, convirtiéndose en un lugar para conectar, divertirse y aprender de la naturaleza. A esto, le siguió la elaboración de unos *kits de siembra* que repartió como sorpresa en el cumpleaños de su hija, los cuáles captaron la atención de Microfarming, quienes le ofrecieron distribuirlos en diferentes comunidades, familias y escuelas.

En el 2019, Yo Siembro, a través de una alianza, se convierte en parte de los *Proyectos de Aplicación Profesional (PAP)* de la Universidad Casa Grande, lo cual permitió integrar a la MSc. María del Carmen Barniol como docente guía del PAP, quien además se desempeña como directora del Colegio Alemán Humboldt de Guayaquil y profesora investigadora a nivel universitario. El equipo conformado por las guías del proyecto y los Estudiantes casagrandinos, lograron en la primera edición del PAP (2019), el desarrollo de herramientas pedagógicas diseñadas para docentes para que les sirviera como insumo dentro de la hora de educación ambiental semanal que las escuelas deben impartir.

En 2020, con el inicio de la pandemia, el reto a superar fue trasladar el programa planteado en 2019 a formato digital, con la finalidad de que los niños se sigan formando en temas de educación ambiental durante la transición a clases virtuales ocasionada por el

confinamiento por Covid-19. Con esta idea en mente, se potencia a través de las redes sociales de Instagram, Facebook y Youtube, la cuenta de Yo Siembro ¡Ahora!. En esta segunda edición, se logró una alianza estratégica con la plataforma educativa MOI, donde se creó un espacio con contenidos y actividades que alentaban a la participación de los niños con su entorno natural.

En el 2021, en pro de seguir creando conciencia ambiental en los niños en etapa escolar, se lanzó la primera edición de Los Juegos del Cambio que invitaba a estudiantes de 5to y 6to de EGB del Ecuador junto a sus docentes guías a participar de un mes lleno de actividades como trivias, retos y proyectos. Los Juegos del Cambio, se convirtieron en el primer Interescolar de educación ambiental del Ecuador, bajo una modalidad 100% virtual y gratuita. Gracias al apoyo recibido se logró llegar a 455 participantes de 92 instituciones educativas, públicas, privadas y fiscomisionales de 18 provincias del Ecuador. Esto se logró gracias a una alianza con los Ministerios de Educación y Ambiente.

En función del camino que se ha ido plantando durante los años anteriores y de los resultados obtenidos a partir de la primera edición de los Juegos del Cambio (2021), se recibió un pedido de manos de Claudia Salem (fundadora de Yo Siembro) y María del Carmen Barniol (docente guía del proyecto) que consistía en crear una estrategia para aumentar el alcance del proyecto y de esta manera, llegar a más niños en etapa escolar, evaluando la posibilidad de internacionalizar el programa. El reto que se plantea en esta edición es ir más allá y no solo concientizar sino también crear conciencia activa, lo cual implica lograr empoderar a los educandos para convertirlos en agentes de cambio y héroes medioambientales.

La necesidad de llevar a cabo este PAP, viene de dos panoramas que se conectan. Por un lado, tenemos la urgente situación climática y planetaria a nivel mundial y por el otro, a nivel nacional tenemos la poca aplicación de programas de educación ambiental que muestren integralmente la importancia de enseñar esta disciplina desde edades tempranas. En los siguientes párrafos, se detallan con mayor profundidad ambos panoramas.

Realidad a nivel mundial

En cuanto a la situación ambiental a nivel mundial, se pueden evidenciar drásticas diferencias entre la evolución del cambio climático durante los años de pandemia versus el regreso de la población a sus actividades normales al salir de la emergencia sanitaria. En el primer año de la pandemia se pudo observar cómo las medidas tomadas para controlar la propagación del virus tuvieron efectos positivos sobre el ambiente. Según Rume (2020) la restricción de movimiento y la desaceleración de actividades sociales y económicas ayudó a mejorar la calidad del aire y agua en muchas ciudades alrededor del mundo. El virus se convirtió en una gran oportunidad para que la Tierra respirara cuando el mundo entero entró en cuarentena y distintas actividades sociales, económicas, industriales y de urbanización se detuvieron repentinamente. Esto permitió que en abril de 2020 se produjera una disminución de la emisión de CO₂ en un 17%, una cifra significativa ya que, previo a esto, la emisión de CO₂ se encontraba incrementando en un 1% anual desde la década anterior (Quere et al., 2020). En cuanto a la calidad del agua, se pudo observar una reducción en la carga de contaminación y el alcance de niveles significativos de pureza debido a la ausencia de contaminación ambiental y la disminución de residuos sólidos que contaminan el agua y suelos (Rume, 2020).

No obstante, es importante señalar que los resultados generados por la cuarentena no son a largo plazo y con el retorno de las actividades sociales y económicas a nivel mundial,

los efectos positivos sobre el ambiente están desapareciendo. Esto se puede ver reflejado en el Informe del Grupo Intergubernamental de Expertos sobre el Cambio Climático de las Naciones Unidas (2021) donde se revelan datos alarmantes sobre la situación del planeta Tierra. El acelerado aumento de la temperatura refleja que la posibilidad de disminuir el nivel de calentamiento global en las próximas décadas y limitarlo a 1,5 o 2 °C, será un objetivo inalcanzable. Esto se debe a que los seres humanos han calentado el planeta 1,1 °C desde el siglo XIX por la quema de carbón, petróleo y gas para la obtención de energía. Este incremento de temperatura es inquietante ya que, si no se toman acciones, se podría llegar a 4,4°C para el final de este siglo, temperatura que no se registra desde hace tres millones de años. El calentamiento global de 1,5 °C supone olas de calor, estaciones cálidas más largas y estaciones frías más cortas e inclusive episodios de calor extremo, que ya se están dando y evidencia de esto es la situación actual que atraviesa Europa. Según un informe presentado por la OMS, hasta el 22 de julio del 2022, el aumento de la temperatura ha causado 1.700 muertes y según datos del Sistema Europeo de Información sobre Incendios Forestales (EFFIS), al menos 193.247 hectáreas de bosque han sido arrasados por incendios forestales en lo que va del año. Se estima que estas cifras seguirán en aumento mientras dure la ola de calor y que solo una acción conjunta puede hacer frente al cambio climático.

De acuerdo con la ONU (2022) el presente año está en modo de emergencia por el medio ambiente, y atacar el cambio climático es prioridad. Al tener potencial de ruptura o avance, el 2022 se ha convertido en un año decisivo dentro de la emergencia del cambio climático, congregando múltiples esfuerzos de la ONU para promover conciencia masiva e invita a todos los países del mundo a generar acciones para mitigar el impacto nocivo del cambio climático.

Realidad a nivel nacional

A nivel nacional, con la llegada del nuevo gobierno en 2021, Ecuador cerró una gran deuda hacia el medio ambiente (Montaño, 2021), esto prometía mejorar la situación ambiental en el País. A pesar de las grandes expectativas, para finales del año no se contó con cifras actualizadas sobre los índices de deforestación y las últimas cifras registradas datan del 2018, donde se indica que cada año se pierde un promedio de 94 353 hectáreas de bosque en el País, una superficie que, de acuerdo a la FAO, es bastante grande para un país pequeño como Ecuador. Actualmente, la deforestación continúa arrasando con los bosques, la producción de petróleo y minería ha aumentado y gracias a que se negó la moratoria para la comercialización y exportación de pesca incidental de tiburones y especies protegidas, miles de animales siguen siendo capturados, ocasionando daños irreversibles en los ecosistemas marinos. A pesar de esto, el 2022 representa un año de múltiples retos para el país ya que El Gobierno debe cumplir con varias promesas realizadas en el marco de la conferencia de las Naciones Unidas sobre Cambio Climático, como la creación de la nueva reserva marina de Galápagos, la implementación de reformas en leyes medioambientales y la transición a los sistemas de producción y consumo sostenibles.

En cuanto a la educación ambiental, en Ecuador se institucionaliza formalmente mediante el Acuerdo Ministerial Nro. MINEDUC-MINEDUC-2018-00011-1 el 25 de enero de 2018 con el Programa de Educación Ambiental *Tierra de Todos* (TiNi), dirigido a niñas, niños y jóvenes de las instituciones de educación a nivel nacional, con el objetivo de promover y fortalecer la cultura y conciencia ambiental en la comunidad educativa mediante la integración y la transversalización del enfoque ambiental basado en valores, orientación ética, sentido altruista e innovación. La implementación de este programa se dio sobre el *Plan Curricular Anual*, destinando dentro del horario general una hora para proyectos, campañas y actividades ambientales. Se entregaron

recursos pedagógicos para llevar a cabo el programa, entre estos se encontraban una guía introductoria a la metodología TiNi y dos cuentos adaptados al contexto ecuatoriano cuyo objetivo era la concientización de nuestra realidad medioambiental.

El 4 de septiembre de 2018, el Ministerio de Educación presentó la *Memoria de Sostenibilidad del Programa de Educación Ambiental Tierra de Todos*. Los resultados expusieron que 10.021 instituciones, es decir el 61% de instituciones educativas a nivel nacional se encontraban empleando la metodología TiNi con 161.623 docentes capacitados y 2'642.175 estudiantes involucrados destinando 1'023.354 m² de áreas de espacio TiNi. En el mismo se menciona que para la implementación de esta metodología se realizaron jornadas de capacitación en siete zonas del país con la participación de delegados de los distritos educativos, coordinaciones zonales de Educación y docentes de instituciones educativas. Otra acción emprendida por el Ministerio de Educación fue la entrega de 60 kits a instituciones educativas en las provincias de: Manabí, Santa Elena, Tungurahua y Pichincha.

A pesar de que los resultados del primer año, durante la implementación del programa fueron significativos, la *Memoria de Sostenibilidad del Programa de Educación Ambiental Tierra de Todos* de 2018 fue el último documento publicado por el Ministerio de Educación que permite observar el estado de la educación ambiental en el país. En función de esto, para realizar un seguimiento y conocer el estado actual de vigencia e implementación del programa TiNi, las integrantes de este PAP, realizaron una entrevista al Ministerio de Educación y se encontró que a raíz de la pandemia muchos TiNis, especialmente aquellos implementados en ciudades grandes como Guayaquil y Quito, quedaron descuidados. Así como también que, debido a la transición a clases virtuales por el confinamiento, en la malla curricular se priorizaron aquellas materias de tronco común como matemáticas, lengua y literatura, estudios sociales, etc., quedando la educación ambiental relegada y limitada a la

materia de ciencias naturales. Por parte del Ministerio de Educación, conforme se van regularizando las clases presenciales, se están desarrollando nuevos proyectos ambientales que serán implementados a futuro.

Por otro lado, Yo Siembro Ahora, lleva cuatro ediciones consecutivas creando proyectos que buscan captar el interés de los niños/as para fomentar cultura ambiental desde temprana edad. Ya que creemos obstinadamente que la única manera de generar un cambio real es educando ambientalmente a las futuras generaciones, para sembrar en ellos el sentido de urgencia y responsabilidad de cuidar el planeta.

Persiguiendo esta causa es que el equipo de la edición anterior encontró en la educación virtual, la oportunidad de crear *Los Juegos del cambio*, que se convirtió en el primer Interescolar de educación ambiental del Ecuador. Al finalizar esta primera edición, se realizó una encuesta y en sus resultados se puede evidenciar que el 98% de los participantes desarrollaron hábitos eco-amigables, el 90% piensa que el Interescolar aumentó la conciencia ambiental y el 99% de participantes espera una segunda edición.

Pese a que en la edición anterior se obtuvieron resultados significativos, crear cultura ambiental no es algo que se da en un año, por el contrario, es un proceso que debe continuarse en el tiempo, requiriendo constancia y la suma de esfuerzos en beneficio del gran hogar compartido: *La Tierra*.

Por lo que son múltiples las razones, nacionales e internacionales, que motivan a continuar desarrollando el PAP. Entre ellas están: Las grandes expectativas de los niños que esperan una segunda edición de los Juegos del Cambio, la poca aplicación de programas de educación ambiental a nivel nacional, lo decisivo que es este 2022 para mitigar la crisis ambiental a nivel mundial, el llamado de los diferentes organismos a plantear acciones ante la

evidente urgencia climática y las ganas y esperanzas que, desde nuestro país y posición, podamos contribuir mundialmente a una causa mayor. Por todo esto, la cuarta edición de este PAPA tiene la gran responsabilidad de seguir sembrando educación ambiental y expandir el proyecto, acción que se espera lograr honrando el esfuerzo de las ediciones anteriores para potenciar, mejorar y crear cultura ambiental en los niños y niñas, quienes son la esperanza y el futuro del Ecuador y el mundo. Educar a nuestros niños y niñas desde temprana edad en educación ambiental es hacerlos conscientes de la situación en la que se encuentra el Planeta que habitamos y mantener viva la esperanza de que las nuevas generaciones sabrán cómo salvar la Tierra y tomar mejores decisiones en comparación a nosotros. La educación ambiental, además, fomenta el desarrollo de múltiples capacidades como la observación, percepción y la memoria. (Acuña M. y Quiñonez Y., 2020, p.462-465)

SEGUNDO MOMENTO

Principales acciones realizadas una vez recibido el pedido

Como un primer ejercicio, el equipo se propuso realizar un análisis a la logística utilizada en los Juegos del Cambio primera edición, con la finalidad de encontrar oportunidades de mejora y evaluar posibilidades para internacionalización y crecer el alcance del proyecto. A partir de este análisis, se concluyó que:

- La dinámica y formas en cuanto a recepción, calificación de retos, comunicación con los participantes y envío de premios aún requiere de una logística más simplificada.
- Las leyes de educación, ciclos escolares y mallas curriculares en otros países son diferentes a las nuestras, por lo que sería demasiado complejo coordinar la disponibilidad y sintonía de todos los participantes.
- Al ser una primera edición, Los Juegos del Cambio, aún no cuentan con la trayectoria y reconocimiento suficiente como para internacionalizarse y conseguir el apoyo y auspicio fuera de nuestro territorio.

Con este primer análisis, se pudo plantear de manera general, cuál podría ser nuestro aporte en esta edición y se llegó a una primera idea: Considerando las dificultades de la primera edición, generar soluciones para perfeccionar la logística, mejorar el alcance y proponer un modelo más simplificado de Los Juegos del Cambio que pueda replicarse e internacionalizarse a largo plazo.

Metodología

Durante la fase preliminar de investigación se necesitó conocer el estado actual de la educación ambiental en el Ecuador, por ello, utilizando un enfoque cualitativo, se realizaron 20 entrevistas semi-estructuradas a través de correo electrónico, zoom y vía telefónica. De esta manera pudimos descubrir la naturaleza del problema con respuestas detalladas y explicativas sin sesgar o restringir al entrevistado. (Hernández, Fernández y Baptista, 2004). La selección de los stakeholders entrevistados fue por conveniencia, tal como se detalla en la tabla 1.

Tabla 1

Detalle de entrevistas y stakeholders

Stakeholders	Cantidad de entrevistas
Sector Educativo	- 5 a Docentes - 1 a Rector - 4 a Estudiantes (entre 4to-7mo EGB)
Comunidad	- 5 a padres/madres de familia
Ministerios	- 1 a Ministerio de Educación - 1a Ministerio de Ambiente
ONGS	- 3 a grupos ambientalistas
Total de entrevistas:	20

Fuente: Elaboración propia

Consideraciones éticas

Durante esta fase investigativa se tuvo presentes las siguientes consideraciones éticas:

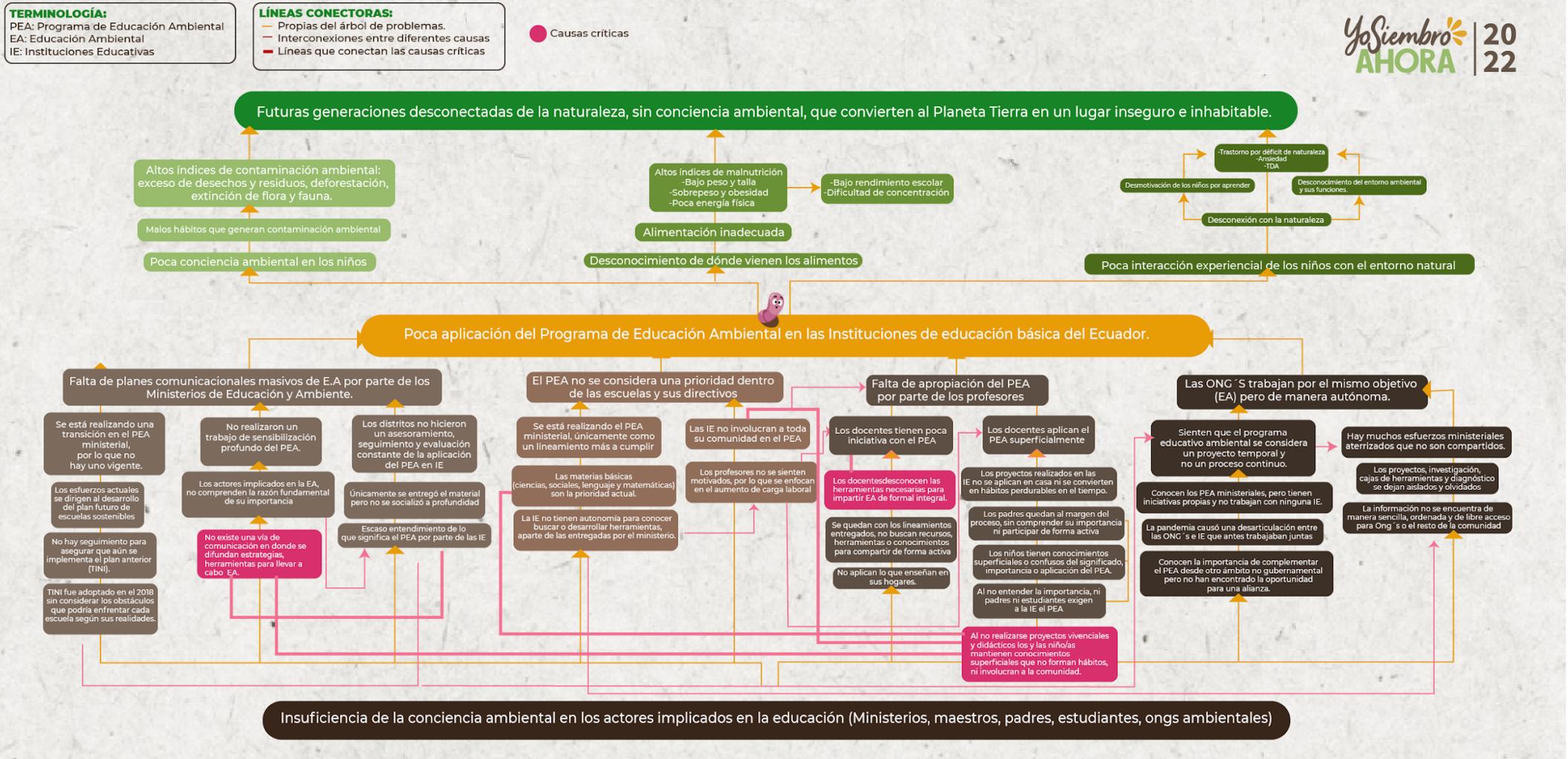
- Se informó sobre el objetivo de la investigación y se solicitó permiso para grabar sus respuestas y utilizarlas con fines educativos.
- Se garantizó el anonimato a los entrevistados.
- En el caso de los menores de edad, se solicitó el permiso de sus representantes legales.

Análisis del problema

Según Martínez y Fernández (2008), un árbol de problemas consiste en desarrollar ideas para identificar las posibles causas del conflicto, generando de forma organizada un modelo que explique las razones y consecuencias del problema. En similitud a un árbol, el problema principal representa el tronco, las raíces son las causas y las ramas los efectos, reflejando una interrelación entre todo el elemento. En función de lo mencionado con anterioridad, con las respuestas recogidas en las entrevistas a rectores, docentes, estudiantes, padres de familia y Ministerio de Educación y Ambiente (Tabla 1) se procedió a la elaboración de un árbol de problemas para encontrar las causas críticas sobre las cuáles trabajar en esta edición.

Figura 1

Árbol de problemas



En la base de la Figura 1, se identifica como problema estructural la insuficiencia de la conciencia ambiental en los actores implicados en la educación (Ministerios, maestros, padres, estudiantes y ONGS ambientales), lo cual deviene en el problema central que es la escasa aplicación del Programa de Educación Ambiental en las instituciones de Educación Básica del Ecuador. Al evaluar el problema se identificaron 4 causas inmediatas, por un lado, se encuentran los Ministerios de Educación y Ambiente, que en el proceso de desarrollar un nuevo programa de educación ambiental (PEA) dejaron olvidado el anterior, por lo que actualmente no se está llevando a cabo ninguno y tampoco han realizado un trabajo constante de sensibilización del PEA por lo que las instituciones educativas (IE) tienen escaso entendimiento de su importancia. Esto deviene en que las IE otorgan poca prioridad al programa, aplicándolo sólo como un lineamiento más a cumplir sin involucrar o motivar a su comunidad, dando como resultados docentes desmotivados que no cuentan con las herramientas necesarias, no se apropian del programa y lo aplican y transmiten a sus estudiantes superficialmente en materias como *proyectos* y *ciencias naturales*. La última causa inmediata encontrada tiene que ver con múltiples esfuerzos realizados de forma autónoma por diferentes ONG, que, si bien trabajan en pro del ambiente, lo hacen de manera individual, lo cual promueve a dispersar los diferentes grupos activistas en lugar de unir fuerzas por la misma causa.

Según la cantidad de interrelaciones existentes, se han determinado tres causas críticas resaltadas en color fucsia en la Figura 1, sobre las cuáles se diseñó el proyecto y son:

1. No existe una vía de comunicación efectiva en donde se difundan estrategias y herramientas para llevar a cabo educación ambiental.

2. Los docentes desconocen las herramientas necesarias para impartir EA de forma integral.
3. Al no realizarse proyectos vivenciales y didácticos los niños y niñas mantienen conocimientos superficiales que no forman hábitos, ni involucran a la comunidad.

Diseño del proyecto

El propósito principal del Proyecto de Aplicación Profesional (PAP) Yo Siembro Ahora en su cuarta edición es: Incrementar la aplicación del Programa de Educación Ambiental, de 4to a 7mo EGB, en distintas IE a nivel nacional durante el período escolar 2022-2023. Como finalidad del proyecto, se busca contribuir a que las futuras generaciones se conecten con el medio ambiente y desarrollen cultura ambiental para evitar que el planeta Tierra se convierta en un lugar inseguro e inhabitable. En el marco lógico se establecen tres componentes, los cuales serán de apoyo para poder cumplir con la finalidad y el propósito de este proyecto.

Como primer componente, se busca a través de los Juegos del Cambio 2, implementar una metodología vivencial y didáctica que involucre a toda la comunidad escolar, promoviendo hábitos eco-amigables a largo plazo. En esta edición se espera la inscripción de 100 instituciones educativas a nivel nacional, llegando a por lo menos 1 escuela inscrita por cada una de las 24 provincias del país.

Como segundo componente se plantea que los ecuatorianos visualicen un programa de educación ambiental masivo y didáctico, con una duración de 4 episodios que serán transmitidos durante el mes de octubre por la señal de Educa tv. Esto permitirá incrementar el alcance y fomentará a que más niños puedan conocer y participar del programa sin necesidad de estar inscritos en el Interescolar.

Finalmente, hay un tercer componente que se trata de compartir las herramientas necesarias para que los docentes impartan EA de forma integral. Esto se logrará a través de capacitaciones realizadas por la Fundación Crisfe y la puesta en página web de un *invernadero* que consiste en herramientas para docentes y fichas pedagógicas, donde los y las educadoras de cualquier ciudad del Ecuador puedan tener acceso de forma ilimitada y gratuita a información y herramientas pedagógicas que puedan implementar dentro de sus aulas de clases.

Tabla 2
Matriz de Marco Lógico del proyecto

Propósito:	Indicadores	Medios de verificación	Supuestos
Incrementar la aplicación del Programa de Educación Ambiental, de 4to a 7mo EGB, en distintas IE a nivel nacional durante el periodo escolar 2022-2023	El 75% de las IE participantes aplican las herramientas brindadas durante las olimpiadas.	Encuesta de satisfacción	El PEA incluyó de forma dinámica a todos los actores involucrados en la educación.

Componentes:	Indicadores	Medios de verificación	Supuestos
C1: A través de los Juegos del Cambio 2, se implementó una metodología vivencial y didáctica que involucró a toda la comunidad escolar, promoviendo hábitos ecoamigables a largo plazo.	Inscripción de 100 Instituciones Educativas	Registro de inscripciones, proyectos enviados, asistencia a las actividades y encuesta de satisfacción.	Ocurrió una integración que generó conciencia ambiental activa en las familias ecuatorianas.
	Obtener la inscripción de mínimo 1 escuela en cada provincia del Ecuador		
	Participación del 80% de los inscritos		
C2: Los ecuatorianos/as visualizan un programa de educación ambiental masivo y didáctico, con una duración de 4 episodios.	El 50% de las familias ecuatorianas visualizan el programa de Educación, transmitido por Educa tv	Cantidad de canales de tv en los que se colocó el programa	
		Cantidad de visualizaciones en	

		plataformas digitales	
	El 10% del engagement en medios digitales de los espectadores con el programa de educación ambiental Agentes de Cambio	Interacciones en redes sociales y cantidad de eco-retos recibidos	
C3: Se compartieron las herramientas necesarias para que las/los docentes impartan EA de forma integral.	Un 75% de los docentes inscritos en el Interescolar asisten a la capacitación de Crisfe	Registro de inscripción y registro de asistencia a las capacitaciones.	Los docentes de distintas IE a nivel nacional, se apropiaron de las herramientas al desarrollar su planificación curricular
	El 100% de los docentes reciben acceso a las herramientas educativas brindadas por Crisfe.	Cantidad de correos enviados con las herramientas.	
	El 100% de los docentes inscritos en el Interescolar reciben acceso a las herramientas de educación ambiental de Yo Siembro Ahora.	Cantidad de correos enviados con las herramientas.	
	Un 50% de los docentes afirma haber utilizado las herramientas brindadas en el Interescolar.	Encuesta final a participantes	

Finalidad:	Indicadores	Medios de verificación	Supuestos
Contribuir a que las futuras generaciones se conecten con la naturaleza y desarrollen conciencia ambiental para convertir al Planeta Tierra en un lugar seguro y habitable.	El 70% de los participantes se sienten motivados a accionar a favor del medioambiente luego del Interscolar.	Encuesta de satisfacción	Los conocimientos que se adquirieron en el PEA formaron hábitos que son aplicados perennemente.
	El 70% de los equipos inscritos obtienen en su proyecto una nota superior a 7,5	Rúbrica para calificar proyectos	

Fuente: Elaboración propia

Reconstrucción Histórica de la experiencia

Definición de valores transversales

Esta edición del proyecto se pensó, estructuró y conceptualizó en función de tres valores claves que identifican a los PAPS (Proyectos de Aplicación Profesional) de la Universidad Casa Grande y que a la vez se alinean a múltiples objetivos de desarrollo sostenible (ODS) propuestos por la ONU, como: educación de calidad (4), acción por el clima (13), ciudades y comunidades sostenibles (11), alianza para lograr los objetivos, reducción de desigualdades (10), entre otros. Los tres valores que enmarcan el proyecto son:

Inclusión: Promoviendo el trabajo en equipo sin distinción de género, capacidad o territorialización. Generando sinergia, para la realización del Interescolar y programa, desde la unión de esfuerzos de organismos gubernamentales como los Ministerios de Educación, Ambiente, Agua y Transición, ONG y empresas privadas.

Interdisciplinariedad: Incluyendo en todas las etapas a los actores principales de la educación desde sus diferentes roles: estudiantes, docentes, instituciones educativas, la familia y la comunidad, hasta su expansión en todas las regiones del Ecuador. Estos actores, son incluidos desde la etapa investigativa y conceptual del proyecto hasta el desarrollo y evaluación de resultados para incluir sus perspectivas, conocimientos y experiencia.

Innovación: En su capacidad de evolucionar, teniendo presentes los aprendizajes de ediciones anteriores y dificultades presentadas, para buscar espacios de mejora e identificar las oportunidades como retos que conllevan compromiso y potencial de crecimiento. Así mismo, en constante búsqueda de formas innovadoras de brindar herramientas gratuitas y recursivas a los actores involucrados en la educación para fortalecer la cultura ambiental en el Ecuador.

Planificación estratégica

A partir de los resultados de la investigación y del análisis de la primera edición de los Juegos del Cambio, se tomaron las siguientes decisiones:

- Debido a la gran expectativa que dejó la primera edición de Los Juegos del Cambio y la necesidad de volver a colocar en las aulas la educación ambiental, que fue dejada de lado durante las clases virtuales por pandemia, se llevaría a cabo una segunda edición de Los Juegos del Cambio, con una dinámica mejorada en donde los/as participantes se conviertan en agentes de cambio proponiendo y llevando a cabo soluciones a problemas ambientales reales. De esta manera, además de dar continuidad al proyecto, se genera verdadera cultura ambiental.
- Pensando en llegar a niñas/os del Ecuador, integrar a las familias, desarrollar un insumo pedagógico para docentes y evolucionar el proyecto, se reemplazaría la dinámica de los “webinars” de la edición anterior por un programa que pueda ser transmitido en televisión nacional y que condense, en 4 episodios, la importancia de los elementos que componen nuestro Planeta.

Interescolar Los Juegos del Cambio 2

En esta segunda edición se buscó un mayor alcance a nivel nacional y establecer un modelo replicable que permita desarrollar una cultura ambiental en los participantes. Este año, la expectativa fue obtener la inscripción de 100 escuelas, con mínimo una escuela en cada provincia del Ecuador.

Los participantes nuevamente tuvieron la oportunidad de inscribirse en una de las cuatro categorías: agua, tierra, aire y fuego. Cada categoría cuenta con la representación de un Eco-experto, quienes son el rostro y líder del elemento afín a su expertise. Daniela Hill, con

su iniciativa Amiguitos del Océano, lidera la categoría agua., Claudia Salem, fundadora de Yo Siembro, lidera la categoría tierra., Benjamín Navas, intérprete ambiental de Bosque Protector Cerro Blanco, nos acompaña en la categoría aire y Tatiana Salas, creadora de la fundación Manos al Ambiente, en la categoría fuego.

Metodología:

Los Juegos del Cambio 2 se llevarán a cabo en dos fases que se detallan a continuación:

Fase 1:

- Se jugó en el mes de octubre, seleccionado por ser el mes de la lucha contra el cambio climático.
- Abrimos las inscripciones de manera virtual y gratuita para estudiantes desde 4to a 7mo de EGB en escuelas públicas, privadas o fiscomisionales de todo el Ecuador.
- Los grupos se conformaron de 4 estudiantes y un docente tutor. Los grupos seleccionaron libremente en cuál de las cuatro categorías deseaban concursar.
- Una vez cerrada la etapa de convocatoria e inscripciones, se envió a los equipos concursantes un pedido semiestructurado que los invitó a desarrollar una acción que ayudó a mitigar un problema ambiental identificado dentro de la comunidad a la que pertenecían y proponer una solución relacionada a la categoría en la que se encontraban concursando. Además, la propuesta debía ser desarrollada involucrando en el proceso a toda su comunidad escolar.
- De esta manera, desde la primera fase de los Juegos del Cambio 2, se generó un impacto significativo y real dentro de toda la comunidad de cada equipo concursante, como otros profesores, estudiantes y padres de familia.
- Al final del mes de octubre, los y las participantes enviaron un video en donde expusieron el problema que identificaron, cuál fue la solución propuesta, cómo esta se

conecta con su categoría, cómo la llevaron a cabo, a qué personas de su comunidad incluyeron y cuáles fueron los resultados.

- Además, se realizó una jornada de capacitación y entrega de caja de herramientas a los docentes tutores, para que puedan seguir impartiendo educación ambiental en sus aulas luego del Interescolar.

Fase 2:

- Esta segunda etapa entró en vigencia en el mes de noviembre e inició con el proceso de evaluación de los eco-proyectos enviados.
- El proceso de evaluación estuvo a cargo de un jurado compuesto por nuestro equipo de semilleras de la comisión de educación y los Eco-expertos.
- A partir de esta evaluación se seleccionaron a los 3 primeros lugares con el mayor puntaje de cada categoría.
- El primer lugar de cada categoría (4 equipos en total) fueron invitados a presentar sus eco-proyectos frente a un jurado y a partir de ellos se seleccionó al gran ganador.
- Por último, se gestionará el envío y entrega de premios al equipo ganador, así como a los equipos finalistas.

Programa Agentes de Cambio

En la edición anterior como parte de los Juegos del Cambio se llevaron a cabo sesiones/webinars educativos con cada Eco-experto. Sin embargo, con el objetivo de llegar a más niños/as de todos los rincones del país y tener un mayor alcance se ha optado por la realización de un programa de edu-comunicación que pueda transmitirse en televisión nacional, como un complemento a los Juegos del Cambio. De esta manera se crearía el programa *Agentes de Cambio*.

En principio, el programa estaría dirigido a niños y niñas entre 7-11 años, pero por su dinámica participativa e integradora, el grupo objetivo indirecto serían padres de familia, docentes y adultos que acompañen a los menores y deseen generar hábitos amigables con el planeta para generar cultura ambiental.

Cada episodio estuvo liderado por un Eco-experto y trató temas relacionados al elemento de la naturaleza al que estos representan. Cultura oceánica (agua), Manos a la Tierra (tierra), Alcanzando los cielos (aire) y un planeta circular (fuego), son los nombres de los programas de cada categoría. Los Eco-expertos estuvieron acompañados de un presentador. Para este rol, desde un principio, se pensó en sumar a Roberto Manrique ya que su perfil como reconocido actor y presentador ecuatoriano, pero también como activista ambiental, permitirá conectar con el público y transmitir valores afines al proyecto.

Al final de cada capítulo se lanzó un eco-reto que invitó a los televidentes a aprender, participar y divertirse llevando sus conocimientos a la acción con la oportunidad de ganar premios. Para ello, se contó con eco-invitados/as especiales: niños de diferentes regiones del país quienes explicaron cómo hacer el eco-reto.

Los televidentes que enviaron sus eco-retos dentro del tiempo establecido participaron para convertirse en el ganador, los cuales fueron se anunciados en las redes de Yo Siembro Ahora.

Plan de acción (etapas)

Luego de haber definido el camino y las dimensiones que tendría el proyecto, el siguiente paso fue la creación de un plan de acción detallado por meses y etapas de inicio a fin, tiempos estimados y límites en los que se debía realizar cada acción para ir cristalizando el proyecto. A continuación, en los siguientes puntos se resumen cronológicamente los sucesos:

- **Abril-Mayo:** Ideación y conceptualización de la idea, camino a seguir en esta edición.
- **Junio-Julio:** Búsqueda de aliados (Juegos del Cambio 2 y Agentes de Cambio).
- **Agosto:** Primera producción (Juegos del Cambio 2), rodaje de capítulos (Agentes de Cambio), se comenzó a publicar contenido en redes.
- **Septiembre:** Evento de Lanzamiento (Juegos del Cambio 2), apertura de la web, inicio del proceso de recepción y regularización de inscripciones.
- **Octubre:** Inicio del Interescolar (Juegos del Cambio 2), Transmisión de capítulos (Agentes de Cambio 2)
- **Noviembre:** Evento de premiación y Cierre (Juegos del Cambio 2), Foro UCG (Agentes de Cambio)

Presupuesto

Una vez planteadas las etapas, se procedió a cotizar, valorar opciones estimar y elaborar un presupuesto que permitiera aterrizar el proyecto. Contemplada la magnitud del presupuesto, se cayó en cuenta de que era el momento de comenzar a buscar auspiciantes.

Alianzas estratégicas

En todo proyecto, las alianzas estratégicas brindan la posibilidad de sumar fuerzas para llegar más lejos y esta segunda edición de los Juegos del Cambio y creación del programa Agentes de Cambio han requerido de una búsqueda de alianzas significativas de organismos de la empresa pública y privada que estén alineados con los valores e ideales que persigue este proyecto. En referencia a lo antes mencionado, se han identificado en el marco de este PAP, 3 tipos de alianzas: *Reconocimiento educativo, auspiciantes y difusión*.

Es importante añadir que se ha realizado esta distinción de tipos de alianzas para lograr explicar de manera más específica la naturaleza de las mismas. Sin embargo, comunicacionalmente se ha decidido nombrar a todo organismo que se sume para la consecución del presente proyecto como *eco-aliado*.

Para cada eco-aliado de Los Juegos del Cambio 2 y Agentes de Cambio, se desarrolló una propuesta y presentación personalizada, de esta manera fue posible concretar las alianzas y llegar a acuerdos que beneficien a ambas partes. La búsqueda de eco-aliados tuvo lugar entre los meses de junio y julio como detallamos a continuación.

Reconocimiento Educativo

Ministerio de Educación

A través de una reunión virtual, se realizó la presentación de la propuesta Juegos del Cambio 2 y se comentó la posibilidad de desarrollar un programa como complemento que se transmitiría en televisión nacional ante funcionarios del Ministerio de Educación. El equipo de Yo Siembro Ahora en esta reunión solicitó al Ministerio de Educación que al igual que en la primera edición brindaran su apoyo al Interescolar y facilitaran un acercamiento con Educa Tv para proponerles el programa Agentes de Cambio.

Luego de la reunión, recibimos un informe por parte del Ministerio de Educación en donde explícitamente mencionan que el Interescolar se alinea con el eje de excelencia que implica la promoción de la Educación para el Desarrollo Sostenible y se llegan a los siguientes acuerdos:

- Se nos permitiría usar su logo y mencionarlos en documentos y piezas gráficas oficiales, sin embargo, éstas debían ser previamente revisadas y aprobadas por dos de sus departamentos: El de *Dirección y mejoramiento pedagógico* y *Comunicación*.
- El Ministerio de Educación nos ayudaría con la difusión de la convocatoria a través de Quipux enviado a una base de datos que contiene información de todas las instituciones a nivel nacional.
- Contaríamos con la presencia y palabras de un representante del Ministerio de Educación en los eventos de lanzamiento y cierre del Interescolar.
- El equipo de Yo Siembro Ahora brindaría al Ministerio un reporte de resultados y avances del Interescolar.
- El Ministerio de Educación facilitaría el acercamiento con Educa Tv.

Ministerio de Ambiente, agua y transición ecológica

Se realizó un acercamiento vía correo electrónico en donde enviamos un reporte de resultados obtenidos durante la primera edición de los Juegos del Cambio y se comentó la propuesta actual del Interescolar y Programa. El Ministerio de Ambiente, agua y transición ecológica, al conocer ya el proyecto, ya que fue uno de los organismos aliados en la primera edición, se mostró muy abierto y resuelto a brindarnos su apoyo de la siguiente manera:

- Autorización para colocar su logo en piezas gráficas, programa de Tv y documentos oficiales de Los Juegos del Cambio 2 y Agentes de Cambio.
- Presencia de un representante en evento de lanzamiento y cierre.

Educa

Gracias a la apertura y gestión del Ministerio de Educación, el equipo de Yo Siembro Ahora pudo concretar una reunión virtual con el equipo de Educa Tv. Durante el encuentro se presentó ante funcionarios del canal la propuesta de crear el programa de edu-comunicación y la aspiración de llevar educación ambiental a los hogares de muchas familias ecuatorianas. Desde un principio, Educa mostró interés y se consiguieron respuestas favorables. Se detallan los acuerdos a continuación:

- Los guiones del programa, previo a la producción de los capítulos, serían revisados y aprobados por el Ministerio de Educación y EducaTv.
- La producción de los capítulos la realizaría el equipo de Yo Siembro Ahora.
- Se establecieron plazos de entrega para revisión de capítulos.
- Los 4 capítulos producidos con sus respectivos Eco-retos, saldrían al aire durante los 4 primeros lunes del mes de octubre.
- Por cada capítulo debía redactarse una ficha pedagógica que lo sustente y sirva de herramienta para los docentes.
- Yo Siembro Ahora enviaría a EducaTV el cronograma de contenidos afines al programa como, por ejemplo: anuncio de capítulos, cápsulas de Eco-retos, recordatorios sobre participación y anuncio de ganadores.
- En las redes de Yo Siembro Ahora, los fragmentos de Eco-retos podrían contar con la presencia de marcas comerciales.
- Los demás eco-aliados podrían difundir el material completo o fragmentado, según sus necesidades, haciendo la mención correspondiente a EducaTV.

JuntosXLaTierra

JuntosXLaTierra es una iniciativa creada en 2019 por el actor ecuatoriano y activista ambiental Roberto Manrique, inició como un viaje sin presupuesto por algunos países de Latinoamérica en donde Roberto, intercambiaban comida, techo y dinero y a cambio prometía plantar 1 árbol. Al finalizar su aventura, JuntosXLaTierra logró plantar 293.494 árboles superando la meta que se habían propuesto.

Yo Siembro Ahora vio en esta iniciativa una gran oportunidad de alianza, ya que evidentemente tienen un compromiso muy marcado con la Tierra y además al estar liderada por Roberto Manrique se abría la posibilidad de incluirlo como host oficial del programa a realizarse. Es así como luego de contactarlos y presentar nuestra propuesta se lograron los siguientes acuerdos:

- JuntosXLaTierra prometió sembrar por medio de una alianza con PROAMAZONÍA que es un programa del Gobierno Nacional que se implementa a través del PNUD, un árbol por cada inscrito/a en el Interescolar Juegos del Cambio 2 y un árbol por cada Eco-reto que recibiéramos de los capítulos de Agentes de Cambio.
- JuntosXLaTierra, seleccionará y otorgará el premio en la categoría *comunicación* entre los eco-retos que se reciban, para ello, a través de sus redes sociales brindarán tips para que los/as participantes de los Juegos del Cambio 2 y Agentes de Cambio puedan mejorar su comunicación y transmitir un mensaje claro en sus eco-proyectos y eco-retos.
- Yo Siembro Ahora enviaría a JuntosXLaTierra un cronograma con fechas importantes y contenidos a subirse en Instagram para generar sinergia en ambas cuentas.

- Roberto Manrique sería el host o presentador del programa Agentes de Cambio, el equipo de Yo Siembro Ahora se encargaría de costear el boleto, hospedaje y alimentación durante los días de rodaje
- El equipo de Yo Siembro Ahora facilitaría un acercamiento con la UCG con la finalidad de que a futuro JuntosXLaTierra pueda cristalizar una alianza estratégica.

Eco - expertos

En la primera edición de los Juegos del Cambio se contó con la participación de Eco-expertos ambientales representantes de cada una de las categorías en las que los equipos podían inscribirse voluntariamente. Debido a la acogida que tuvieron los eco-expertos se decidió volver a contactarlos para que ellos junto a sus ONG sean los rostros del Interescolar pero también el elenco y expertise del programa Agentes de Cambio. Fue así como luego de concretar una reunión virtual conseguimos a:

Daniella Hill, fundadora de Amiguitos del Océano como la Eco-experta de la categoría agua.

Claudia Salem, fundadora de Yo Siembro como Eco-experta de la categoría tierra.

Benjamín Navas, intérprete ambiental de Bosque protector Cerro Blanco y creador de la iniciativa Keepinscience como el Eco-experto de la categoría aire.

Tatiana Salas, creadora de la fundación Manos al Ambiente como Eco-experta de la categoría fuego.

El equipo de Yo Siembro Ahora ofrecería a cambio de su participación una donación a sus respectivas ONG y difusión de las mismas a través del programa Agentes de Cambio y el Interescolar Juegos del Cambio.

Fundación CRISFE

Fundación CRISFE es una organización privada sin fines de lucro, con más de 28 años de experiencia, su objetivo es impactar positivamente en la vida de las personas en el Ecuador, a través del fortalecimiento de sus capacidades y competencias basado en modelos sostenibles; con énfasis en Educación, Desarrollo Territorial y Emprendimiento. En virtud de ello, se consideró una excelente opción para ofrecerles la oportunidad de brindar capacitaciones a los docentes inscritos en Juegos del Cambio 2. A cambio, ofrecemos menciones especiales e incorporación de su logo en artes oficiales del Interescolar.

Auspiciantes

Almacenes Tía

Luego de una reunión presencial con los directivos de almacenes Tía en donde se les propuso ser uno de los auspiciantes principales del Interescolar y auspiciante exclusivo con su programa, *Lo verde empieza desde casa* en Agentes de Cambio, se consiguió que aceptaran. De ellos se obtuvo apoyo económico de \$25.000 y la donación de premios para los/as finalistas y ganadores del Interescolar y eco-retos de Agentes de Cambio.

SEGINUS

Posterior a la presentación y propuesta de paquetes, se consiguió que SEGINUS aceptara ser Eco-aliado del Interescolar con un aporte de \$5.000 a cambio de presencia de logo en documentos oficiales y web con redirección, invitación a evento de lanzamiento y cierre, menciones orgánicas en comunicación, entrega de informe de resultados, entre otros.

Novacero

Una vez presentada la propuesta para convertirse en Eco-aliado, se obtuvo de esta empresa un aporte de \$2.500 a cambio de presencia de logo en documentos oficiales y web con redirección, invitación a evento de lanzamiento y cierre, presencia en redes, entrega de informe de resultados, entre otros.

Universidad Casa Grande - Postgrado

Al ser el componente educativo uno de los ejes principales de este proyecto, se solicitó a la Universidad Casa Grande una beca para el docente inscrito en el equipo que resulte como gran ganador. Se obtuvo una respuesta favorable de una beca de postgrado de 80%.

Parque Histórico

Para rodar los capítulos de Agentes de Cambio se necesitaba un espacio al aire libre, con naturaleza y se encontró en el Parque Histórico una excelente opción. Luego de comentarles el proyecto, se logró que permitieran realizar el rodaje en sus instalaciones. A cambio, se colocaría al Parque Histórico como locación del programa y se mencionaría en redes de Yo Siembro Ahora con la finalidad de promover las visitas y turismo en el parque.

Hotel del Parque

Mediante una solicitud de auspicio enviada al señor Director del Parque, se comentó el proyecto y se solicitó su apoyo durante los días de rodaje con 1 cuarto de descanso y cambios de ropa para Roberto Manrique, catering para talentos y equipo y un cuarto para colocar pantalla verde. A cambio se les ofreció menciones de agradecimiento en redes de Yo Siembro Ahora, logo en web con redirección, invitación al evento de clausura, entre otros.

Difusión

El Universo y Diario QUÉ

A pocos días de comenzar a publicar contenido en redes sociales, se contactaron con el proyecto representantes de Diario El Universo y diario Qué, con la intención de proponernos cubrir los eventos más importantes, realizar reportajes, entrevistas para publicación en prensa impresa y digital a cambio de repostear las mismas en nuestras redes. Vimos una excelente oportunidad para completar la lista de eco-aliados.

Comunicación

Análisis de comunicación 2021

Antes de plantear la estrategia de comunicación para esta edición, lo primero en realizarse fue un análisis a la comunicación sostenida durante el 2021 en las redes principales de Yo Siembro Ahora. Se encontró que la red social activa más antigua era *instagram* que al momento contaba con 1413 seguidores. Le seguía una fan page en *facebook* creada en el 2020 que contaba al momento de esta investigación con 109 seguidores. Adicional, existía una página web informativa y un canal de youtube con 90 suscriptores en donde se subían webinars y clips informativos. En este análisis se planteó mejorar los siguientes aspectos:

- **Contenido en redes (Instagram y Facebook):** Replantear los pilares comunicacionales, publicar contenido menos informativo y más amigable, potenciar aún más la figura de los Eco-expertos para generar mayor cercanía, engagement y participación de los seguidores ya que se observa poca interacción y comentarios.
- **Página web:** Rediseñar y reorganizar las secciones y usabilidad para que siga siendo informativa pero más amigable para el usuario.

- **Canal de Youtube:** Organizar mejor el contenido, agruparlo en listas de reproducción por ediciones. Realizar portadas más llamativas.
- **Gráfica en general:** Replantear los colores para que vayan más alineados con el grupo objetivo y así significar mayor fuerza, vitalidad y diversión. Se debe evaluar el uso del personaje de la lombriz *Emma* ya que es un elemento mayormente representativo de la categoría Tierra. Se sugiere buscar una forma de integrar todas las categorías: Agua, tierra, aire y fuego. En cuanto a tipografías, buscar una combinación que brinde una mejor lectura.

Estrategia de comunicación

Se tomaron decisiones como mantener el concepto de “Los Juegos del Cambio” para el Interescolar ya que, al tener un recorrido, era reconocido por el público objetivo. Sin embargo, era muy importante que el programa de televisión se diferenciara de Los Juegos del Cambio 2 y fuera visto como un complemento, por ello, se decidió llamarlo *Agentes de Cambio*. Al repetirse la palabra *cambio* se logró un nexo entre ambos productos de Yo Siembro Ahora. Una solución acertada ya que los nombres del Interescolar y programa de Tv no son lo suficientemente distintos para desconectarlos ni lo suficientemente iguales para unirlos. En otras palabras, lo que se espera es que se entiendan como dos productos provenientes de la marca madre que sería Yo Siembro Ahora.

En cuanto a la justificación textual del nombre Agentes de Cambio, se puede decir que tanto los Eco-expertos como Roberto y las mascotas animadas son agentes de cambio dentro de los entornos y categorías en las que se especializan y que se aspira que programa a programa más niños/as se vayan contagiando de este amor y compromiso con el planeta hasta convertirse en Agentes de Cambio.

Dentro de la estrategia de comunicación para redes sociales se plantearon 3 pilares a partir de los que se elaboró un cronograma de contenido desde agosto a noviembre, con contenidos de expectativa, informativos y educativos, acompañando cada etapa del Interescolar y programa.

Línea gráfica

El desafío gráfico en esta edición fue que Yo Siembro Ahora, conviva en armonía con dos de sus productos como son *Juegos del Cambio 2* y el programa de tv *Agentes de Cambio*. A continuación, se explican las decisiones tomadas:

Rediseño de marca Juegos del Cambio

Se decidió rediseñar el logotipo de Juegos del Cambio con la finalidad de adaptarlo a esta segunda edición y buscar una forma más integradora de los 4 elementos o categorías. Es así que se incorporó el número de la edición y se optó por quitar a Emma del logotipo principal. En lugar de Emma se utilizó el recurso de los cuatro pétalos existente en el logo de Yo Siembro Ahora para crear un vínculo entre Yo Siembro Ahora y Juegos del Cambio 2. En esta flor de 4 pétalos se optó por cambiar el color de cada pétalo, añadiendo así un color representativo a cada elemento. Si bien se sacó a Emma (el personaje de la lombriz) del logotipo principal, esto no significa que se eliminó del proyecto, ya que se crearon tres nuevas mascotas para que la acompañaran y sean las representantes junto a los Eco-expertos en cada categoría. Cabe recalcar que estas decisiones aseguran la fácil adaptabilidad del logotipo Juegos del Cambio para próximas ediciones. En la imagen a continuación se observa una comparativa entre el logo anterior y el rediseño descrito.

Figura 2

Imagen comparativa entre logo anterior y actual



Justificación cromática:

Los colores se han escogido en función de identificar a cada elemento considerando la teoría de la psicología del color y a partir del principal de cada uno se han ido seleccionando sus diferentes valores tonales para crear combinaciones.

Celeste - Elemento agua: Un color fresco, ligero y limpio para evocar el agua y el sueño de algún día lograr un océano menos contaminado.

Verde Manzana - Elemento tierra: Un color que representa el crecimiento, la fertilidad y la esperanza de la nueva vida. Un color que se relaciona por naturaleza a las plantas, cultivos y riqueza de la tierra.

Lila - Elemento aire: Se asocia a la relajación, la limpieza y la pureza, la calma, la tranquilidad mental, la introspección. Actividades en donde se realizan ejercicios de respiración y sin duda la respiración es un proceso en donde el protagonista es el aire.

Naranja - fuego: Se asocia a la emoción, creatividad y entusiasmo, perfecto para representar el fuego y contrastar con los otros colores.

Justificación de personajes:

Para la creación de estos personajes, se realizó una investigación para identificar a organismos *agentes de cambio* que habitan o están estrechamente relacionados a cada elemento, además, era necesario que la selección de las mascotas esté compaginada con cada Eco-experto.

Es así como para el elemento *agua* se seleccionó a la *tortuga verde marina* ya que esta especie ayuda a mantener el balance de los organismos en el océano, además son una fuente de nutrientes y ayudan a conservar los arrecifes que son el hogar de especies más pequeñas.

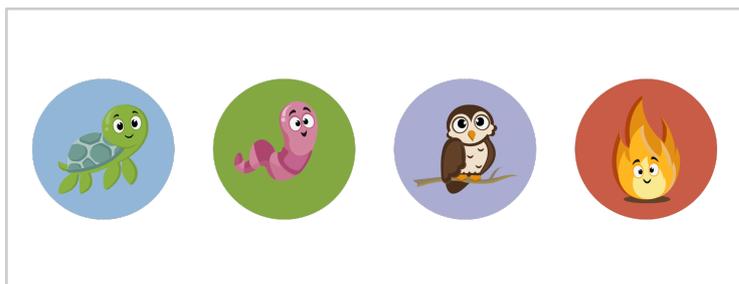
Para el elemento *tierra* se conservó a *Emma*, una lombriz terrestre proveniente de la familia de los anélidos. Estos organismos metabolizan la materia orgánica existente en el suelo y la convierten en abono que aporta a la tierra los nutrientes que necesita para seguir produciendo oxígeno y alimentos.

Para el elemento *aire*, la especie seleccionada fue el *Mochuelo de la Costa*, una especie de búho, cuyo rol es clave para la restauración de los bosques y control biológico de plagas y enfermedades.

Al personaje del elemento *fuego* se optó por otorgarle un significado más metafórico y hace referencia a la llama interior que nos mueve y da el poder de transformar y hacer el cambio que necesitamos y queremos en el mundo. Aprovechando que en el orden que hemos establecido es el último elemento, también funciona como un guiño e invita a nuestros concursantes y seguidores a mantener encendido ese amor por nuestro Planeta. A esa llama se la ha nombrado como *Fueguito*.

En cuanto a diseño se siguió el estilo gráfico de Emma para que todos los personajes parezcan de la misma familia.

Figura 3
Mascotas Juegos del Cambio 2



Tipografías Complementarias:

Las tipografías han sido seleccionadas para brindar mayor legibilidad, considerando las diferentes aplicaciones en artes para redes, documentos y material complementario. Éstas deberán usarse de la siguiente manera:

- Títulos: Bebas Neue Bold
- Oraciones largas y párrafos: Roboto Medium
- Nombres o frases cortas (en caso de requerirse): Permanent marker

Línea gráfica de programa Agentes de Cambio

Para el programa, pensando en las posibilidades de aplicabilidad se optó por un logotipo tipográfico con el nombre Agentes de Cambio.

Para la gráfica de los capítulos, se decidió optar por trazos y dibujos sueltos, coloridos, imperfectos y orgánicos, haciendo referencia a los dibujos de los niños/as. Para lograr nexos entre Juegos del Cambio 2 y el programa Agentes de Cambio, se decidió tomar los personajes de las mascotas y pasarlos a la tridimensionalidad a través de la creación de títeres. En cuanto a animación, se optó por la combinación de personajes humanos y

animados para captar con mayor facilidad la atención del espectador/a, pero también para generar dinamismo y brindar un producto con aires modernos.

Rediseño de Página Web

El rediseño web fue pensado en función de los roles que se necesitaba cumplir la página web que son:

Motivar a los visitantes a inscribirse en Juegos del Cambio 2, ver el programa Agentes de Cambio y participar de la dinámica de los eco-retos.

Proveer información sobre los Juegos del Cambio 2 (fechas importantes, bases del concurso, código de ética, etc.) y recursos como libros y herramientas pedagógicas que los docentes puedan descargar y utilizar libremente dentro de sus aulas de clases.

Compartir la historia, recorrido y trayectoria del proyecto. Así como también las diferentes redes sociales e invitarlos a compartir y ser parte de esta comunidad de Agentes de Cambio.

En base a estos criterios se procedió a reorganizar y rediseñar las secciones, quedando finalmente 6 apartados que detallamos a continuación:

1. **Inicio:** Al ser la pantalla principal, se invita al usuario a inscribirse en los Juegos, se detallan las fechas importantes, se mencionan y describen brevemente a los eco-expertos, se mencionan los eco-aliados con redirección a sus páginas webs y se pone a disposición una bandeja de entrada para que los usuarios puedan hacernos llegar sus dudas en caso de tenerlas.
2. **Nosotros:** En esta pestaña se provee información sobre la historia y trayectoria de Yo Siembro y la conexión con la Universidad Casa Grande para crear Yo Siembro Ahora, también se muestran las diferentes ediciones y evolución del proyecto.

3. **Juegos del Cambio:** Se provee información de la primera edición, se muestra a los ganadores, se invita a participar en esta segunda edición y se muestra paso a paso cómo completar su inscripción.
4. **Invernadero:** Se ha elaborado una herramienta pedagógica con ejercicios que los docentes pueden aplicar dentro de sus aulas y se ha complementado con una biblioteca virtual con cuentos infantiles y otros recursos.
5. **Agentes de Cambio:** En esta sección se muestran los eco-retos que semana a semana se han ido presentando, se provee información acerca de cómo participar y a dónde enviarlos y se han colocado todos los capítulos de la serie.
6. **Comunidad:** Se provee información sobre otros programas que desarrolla Yo Siembro y se muestra el feed de Instagram que invita a los usuarios a unirse a la comunidad.

Para mejorar la experiencia del usuario se decidió que la web debía ser responsive y de tipo scroll down, además se actualizó siguiendo los lineamientos de la nueva línea gráfica planteada y se incorporaron elementos como sliders y pequeñas animaciones para hacerla más interactiva.

Ejecución de los Juegos del Cambio 2

Documentación del Interescolar

Uno de los primeros pasos fue definir la documentación oficial del Interescolar, se redactaron las bases del concurso a fin de que las personas interesadas pudieran revisar con anticipación si cumplían con los requisitos para participar. Se estableció también un código de ética como orientación de los valores y conductas que se esperaban durante los Juegos del Cambio 2. Se redactó también la rúbrica de calificación, formulario de inscripción y

participación y pedido del eco-proyecto. Todos estos documentos debieron pasar por un proceso riguroso de aprobación por parte del Ministerio de Educación.

Invernadero

En función de proporcionar un insumo de educación ambiental a los/las docentes se trabajó en la creación de un PDF interactivo que recogiera diferentes actividades lúdicas y divertidas relacionadas a cada elemento para que los educadores puedan aplicar dentro de sus aulas de clases. Dentro del PDF interactivo, podrán encontrar actividades, imágenes, videos complementarios y otros recursos como las fichas pedagógicas de cada capítulo de Agentes de Cambio 2.

Producción audiovisual

Este apartado comenzó con la búsqueda de una productora audiovisual que se convirtiera en nuestro media partner. Luego de presentar la idea a 2 agencias y revisar sus propuestas, se encontró que la mejor opción para producir el programa era Átomo. En la presentación realizada se le solicitó lo siguiente:

- Producción de video-resumen de la primera edición de Juegos del Cambio y video de lanzamiento, cápsulas y fotos para el Interescolar Juegos del Cambio 2.
- La puesta en escena de lives para evento de lanzamiento de los Juegos del Cambio 2.
- La producción de Tv para la cual se requería el trailer del programa, los 4 capítulos de Agentes de Cambio, cápsulas promocionales y extractos de cada eco-reto.

Evento de lanzamiento

Luego de un proceso de logística y planeación, el evento de lanzamiento de la segunda edición de los Juegos del Cambio, se realizó de forma virtual y tuvo lugar el 8 de septiembre a las 10h00. Esta rueda de prensa fue transmitida en vivo por el canal de Youtube de Yo Siembro Ahora y el Facebook de Yanapa, plataforma de docentes del Ministerio de Educación. Se contó con la presencia de representantes de los diferentes organismos Eco-aliados, por parte del Ministerio de Educación se tuvo la participación de la Viceministra de Educación. En representación del Ministerio de Ambiente, estuvo la directora de Educación Ambiental y de Agua. Y de Almacenes TÍA, la participación de la jefa de relaciones corporativas. Este evento quedó grabado y luego su transmisión fue subido al canal de Youtube e instagram de Yo Siembro Ahora. Con este acontecimiento, se comunicó además que JuntosxLaTierra sembraría 1 árbol por cada inscrito/a en el Interescolar y con esto quedaron aperturadas de manera oficial las inscripciones.

Regularización de inscripciones

Desde la apertura de inscripciones que comenzó el 8 de septiembre hasta el 9 de octubre que ocurrió el cierre de las mismas, se realizó un constante monitoreo que consistió en asistir, llamar o enviar correos a diferentes bases de datos de instituciones de todo el país con el objetivo de motivar su inscripción. Además, cada inscripción que se iba recibiendo pasó por un proceso de revisión, verificación y confirmación para posteriormente agregar los contactos en una base de datos actualizada. Al cierre de las inscripciones se obtuvieron 243 escuelas inscritas de 21 provincias del Ecuador, lo que se traduce a 243 docentes, 972 estudiantes y 1215 árboles por plantar. Sobrepasando por un 164% la cantidad de inscripciones de la primera edición de los Juegos del Cambio.

Encuentros con participantes

Si bien la dinámica virtual que permite este proyecto a través de las diferentes redes y plataformas es una ventaja porque se logra un gran alcance y permite la conexión de personas geográficamente distantes, un reto que siempre debe ser contemplado es la forma de generar cercanía y humanizar el proyecto. Por ello, a pesar de que en esta edición, los webinars con los Eco-expertos fueron reemplazados por los capítulos de Agentes de Cambio, se planificaron varios encuentros con los participantes (estudiantes y docentes) inscritos/as a fin de que ellos pudieran conectar con los rostros detrás y al frente del Interescolar.

La bienvenida oficial a los equipos inscritos se realizó el 13 de octubre de forma virtual. Este fue el primer encuentro donde los estudiantes y docentes pudieron conocer a las Semilleras, Guías, Eco-expertos y a Roberto Manrique. Del 17 al 20 de octubre se realizó de la mano de la fundación CRISFE, una jornada de capacitación cuyo tema fue *Aprendizaje basado en proyectos*. En esta capacitación participaron los docentes inscritos, este evento resultó de gran beneficio ya que recibieron pautas para la elaboración y guianza de los eco-proyectos, además de una guía con actividades y herramientas para que puedan seguir formando a sus estudiantes dentro del aula de clases. Hasta el envío final de los eco-proyectos que cada equipo inscrito estaba desarrollando, se siguió acompañando y motivando a los participantes.

Calificación de eco-proyectos

Entre los criterios de selección se consideró a los eco-expertos y estudiantes de educación del equipo, ya que contaban con el expertise necesario para calificar los eco-proyectos siguiendo la rúbrica desarrollada previamente. Una vez completada la rúbrica se procedió a la sumatoria de las calificaciones. Los equipos que resultaron con mayores puntajes se convirtieron en finalistas de cada categoría y fueron notificados la noche del

domingo 20 de noviembre y publicados como finalistas oficiales a través de las redes sociales de Yo Siembro Ahora.

Evento de clausura y premiación

Si bien al principio se había propuesto que el evento de clausura y premiación se realizaría de forma presencial en la ciudad de Guayaquil, debido a la ola de inseguridad y restricción de movilidad por la que atraviesa el país, se decidió replantear la idea y se terminó realizando el miércoles 23 de noviembre de manera virtual a través de la plataforma zoom. Contando con la participación de invitados especiales como representantes del Ministerio de Educación y Ambiente, Eco-aliados, Eco-expertos y equipos finalistas. Los equipos que asistieron al evento fueron los primeros finalistas de cada categoría y cada equipo tuvo 8 minutos para presentar su eco-proyecto frente a un jurado externo, conformado por profesionales del campo de la educación y ambiente. Luego de las presentaciones el jurado calificó cada eco-proyecto con una rúbrica realizada por la comisión de educación de Yo Siembro Ahora y al finalizar se reveló al gran ganador que resultó ser el equipo representante de la *Escuela de Educación Básica República de México*, inscritos en la categoría aire.

Ejecución de Agentes de Cambio

Desarrollo programa

Cada programa tendría una duración entre 10-15 minutos y se abordaría un elemento por programa. Esto significa que dependiendo del episodio se podrá observar en pantalla a Roberto Manrique y a su mascota Poli como acompañantes del Eco-experto y mascota del elemento correspondiente. De manera general, cada capítulo seguirá la siguiente estructura:

Tabla 2

Estructura de capítulos del programa Agentes de Cambio

Intro

Jingle - Apertura del programa: Los eco-expertos junto a sus mascotas (títeres animados) realizan acciones relacionadas a sus categorías.

Presentación

Roberto presenta al Eco-experto: El Ecoexperto se muestra en un ecosistema según su categoría.

Contenido educativo según categoría

Dependiendo de la categoría del capítulo se muestran datos, curiosidades, se provee información bibliográfica, personajes representativos y se condensan esos aprendizajes con el eco-reto.

Eco-reto

Invita a los/as niños/as a llevar sus conocimientos a la acción a través de la realización de una actividad que incorpora los aprendizajes del capítulo y les brinda la oportunidad de ganar premios.

Invitado demostración de Eco-reto

El invitado/a especial en cada capítulo será un niño/a de diferentes partes del Ecuador, quienes demuestran con un ejemplo cómo hacer el eco-reto.

Despedida

Roberto junto al Ecoexperto/a recuerda que envíen el eco-reto y se despide.

Fuente: Elaboración propia

Desarrollo de guiones

Al tratarse de un programa educativo, los guiones debían pensarse y redactarse a fin de asegurar que los niños/as no sólo vieran el programa *Agentes de Cambio* como una instancia de entretenimiento sino, como un espacio que los invita a aprender sobre los elementos que componen la Tierra de una manera lúdica y divertida. En función de esto, previo a su redacción se realizó una búsqueda bibliográfica para asegurar contenidos educativos y fidedignos, con esta investigación en mano, se dio paso a la redacción creativa para luego someterlos a un proceso minucioso de revisión, retroalimentación y aprobación primero por la guía del proyecto, luego por parte de los Eco-expertos y luego por el departamento de Mejoramiento Pedagógico del Ministerio de Educación. Una vez aprobados los guiones se procedió a coordinar la producción.

Fichas pedagógicas

Para asegurar también la aplicabilidad dentro de las aulas del programa *Agentes de Cambio*, se elaboró por capítulo su respectiva ficha pedagógica, en donde por programa, se explican los ejes abordados y se incorporan actividades sugeridas para que el/la docente pueda realizar con sus estudiantes, motivar el cuidado del planeta y reafirmar el aprendizaje. Las fichas pedagógicas se podrán encontrar en la plataforma educativa de Educa y en la sección invernadero de la web de Yo Siembro Ahora.

Producción audiovisual

Esta fase comienza con la elaboración de un plan de rodaje, pero engloba toda la logística previa y durante los 3 días, desde el 16 al 18 de agosto, período en el que se grabaron los capítulos. Para que esto sucediera se realizó lo siguiente: Socialización y ensayo de guiones con los talentos, planificación de horarios para cada día, compra de boletos para

movilizar al host del programa, *scouting* o búsqueda de locación para rodar los capítulos, coordinación de servicios de catering, monitoreo y supervisión durante los días de rodaje, plan de acción para post producción y manejo de los tiempos, entre otras.

Jingle original del programa

Para la *intro* y *outro* de Agentes de Cambio se requirió de la producción de un jingle a cargo de estudiantes del Instituto tecnológico de Imagen y Sonido Paradox. Entre las especificaciones se solicitó que la pieza tuviera un ritmo alegre y llamativo y que incorporara una mezcla de instrumentos, aplausos, tambores etc. Previo a la aprobación se realizó un proceso de revisión y retroalimentación por parte del equipo. Una vez entregado el jingle, se pasó a post producción para que pudiera incorporarse en el programa.

Post producción

En esta fase, los capítulos pasaron por múltiples procesos de aprobación: Primero la agencia enviaba a Yo Siembro Ahora el ensamblaje de los mismos para revisión, se revisaba y comentaba para que el equipo de Átomo pudiera realizar los ajustes solicitados a la par que, como referencia a estas escenas, Yo Siembro Ahora, elaboraba y diseñaba los elementos que debían ser animados. Al terminar la fase de diseño se pasaba una guía de animación de objetos y escenas específicas en donde debían colocarse los elementos entregados. Posteriormente Átomo animaba y se recibía una segunda versión con musicalización y montaje de animaciones para nuevamente ser evaluada por el equipo de Yo Siembro. Una vez aprobado internamente el capítulo, se montaba lenguaje de señas y se pasaba para su aprobación final al Ministerio de Educación y a Educa. Acto seguido, el capítulo entraba en revisión y en caso de necesitar algún ajuste según el criterio de estas entidades se evaluaba primero las posibilidades de realizar los cambios. Solo cuando el capítulo ya estuviera listo y aprobado en su totalidad, procedía a ser colocado en parrilla. Cabe destacar que para que el

capítulo estuviera en la parrilla de Educa, este debía estar aprobado por lo menos con 1 semana de anticipación.

Difusión de capítulos

Los capítulos fueron transmitidos todos los lunes de octubre por Educa y más de 160 canales de televisión nacional y retransmitidos los días miércoles. También se publicaron en el canal de YouTube de Educa TV, Tía TV, canal y web de Yo Siembro Ahora y en la página web de JuntosXLaTierra. Adicionalmente, Almacenes Tía transmitió la serie en las pantallas de sus locales comerciales por iniciativa propia. Para fortalecer la difusión, también se elaboró un cronograma de contenidos para que EducaTV y demás eco-aliados pudieran utilizar y compartir a través de sus redes oficiales.

Eco-retos

El lunes que se lanzó cada capítulo, se aperturaba el eco-reto y este permanecía vigente una semana mientras se receptaban las participaciones de niñas y niños de todo el Ecuador. Una vez cerrado el eco-reto, los vídeos recibidos se ordenaban y revisaban a través de una rúbrica y en base al puntaje se seleccionaba a él o la ganadora. Luego se anunciaba él ganador en redes y el equipo de Yo Siembro procedía a contactarse con su representante para coordinar el día y hora de la entrega del premio.

Foro UCG

Este evento tiene como objetivo brindar un acercamiento al proceso de construcción del programa de educación ambiental *Agentes de Cambio* a la comunidad de estudiantes de carreras afines a educación, publicidad, diseño y multimedia, así como a las y los docentes de la Universidad Casa Grande. Será un evento presencial en el auditorio de la UCG y tiene previsto realizarse el 14 de diciembre a las 18h00.

TERCER MOMENTO

Evaluación y Monitoreo

Este proyecto ha sido elaborado en base a tres componentes expuestos en la matriz de marco lógico (Ver Anexo 1). Cada componente a su vez cuenta con sus respectivos indicadores los cuáles permitirán evaluar si se cumplieron las metas propuestas al inicio del PAP. En función de brindar al lector una mejor comprensión, organización y lectura, a continuación, se presentará cada componente con sus respectivos resultados.

Resultados de los componentes

Componente N°1: A través de los Juegos del Cambio 2, se implementó una metodología vivencial y didáctica que involucró a toda la comunidad escolar, promoviendo hábitos ecoamigables a largo plazo.

Indicador N°1: Inscripción de 100 instituciones educativas

En esta edición del Interescolar se logró la inscripción de 243 escuelas de 21 provincias del Ecuador. Es decir, 243 docentes y 972 estudiantes, con un total de 1.215 inscritos en el Interescolar Juegos del Cambio 2.

En este indicador se ha superado la meta propuesta que fue de 100 instituciones educativas y se ha sobrepasado en un 164% la cantidad de inscripciones obtenidas durante la primera edición de los Juegos del Cambio en el 2021, que fueron 92 escuelas de 18 provincias del Ecuador.

Al reflexionar y evaluar las causas por las cuales las inscripciones tuvieron ese nivel de acogida, se encontró principalmente el hecho de que el Interescolar ya había tenido una primera edición y un recorrido, por lo que muchos docentes y estudiantes esperaban ansiosos la oportunidad de volver a participar, lo cual es un indicio de que lo brindado y aprendido en la primera edición, les resultó significativo y valioso. Por otro lado, el obtener el reconocimiento del Ministerio de Educación fue un punto clave que permitió contar con el peso educativo y que nuestra convocatoria a inscripciones fuera enviada vía QUIPUX a una base de datos con información de instituciones en todo el Ecuador.

Otro punto a resaltar, es que el equipo de la primera edición del Interescolar dejó elaborada una base de datos propia que también se utilizó. Adicionalmente, nuestro equipo visitó de manera presencial algunas instituciones educativas para incentivar su inscripción y durante estas visitas nos dimos cuenta de que muchas instituciones tenían ya impreso el correo enviado por el Ministerio. Por último, pero no menos importante fue la gran cantidad de difusión en diferentes medios durante toda la etapa de inscripción. En redes sociales durante este periodo alcanzamos a 1.5 millones de usuarios a partir de los esfuerzos conjuntos entre nuestras redes y las de: Ministerios de Educación y Ministerio de Ambiente, El Universo, JuntosXLaTierra, Yo Siembro, Bosque Cerro Blanco, Amiguitos del Océano, Manos al Ambiente, Keep in Science, Almacenes Tía, entre otros. En la rueda de prensa virtual de lanzamiento de los Juegos del Cambio 2 alcanzamos 49 mil 200 usuarios en conjunto a partir de las dos plataformas en las que se transmitió: Youtube live de Yo Siembro Ahora y Facebook live de Yapaná. También se difundió una cuña motivando a la inscripción en radio *Tropicana* y radio *Tía*. Además, de la agenda de medios, ya que durante esta fase, asistimos a entrevistas con Eco-expertos y Semilleras para radio WQ, Triciclo Verde, Radio Centro, La Lupa, Radio Tropicana, Eco-Verde y programa Perspectivas ambientales. Estas

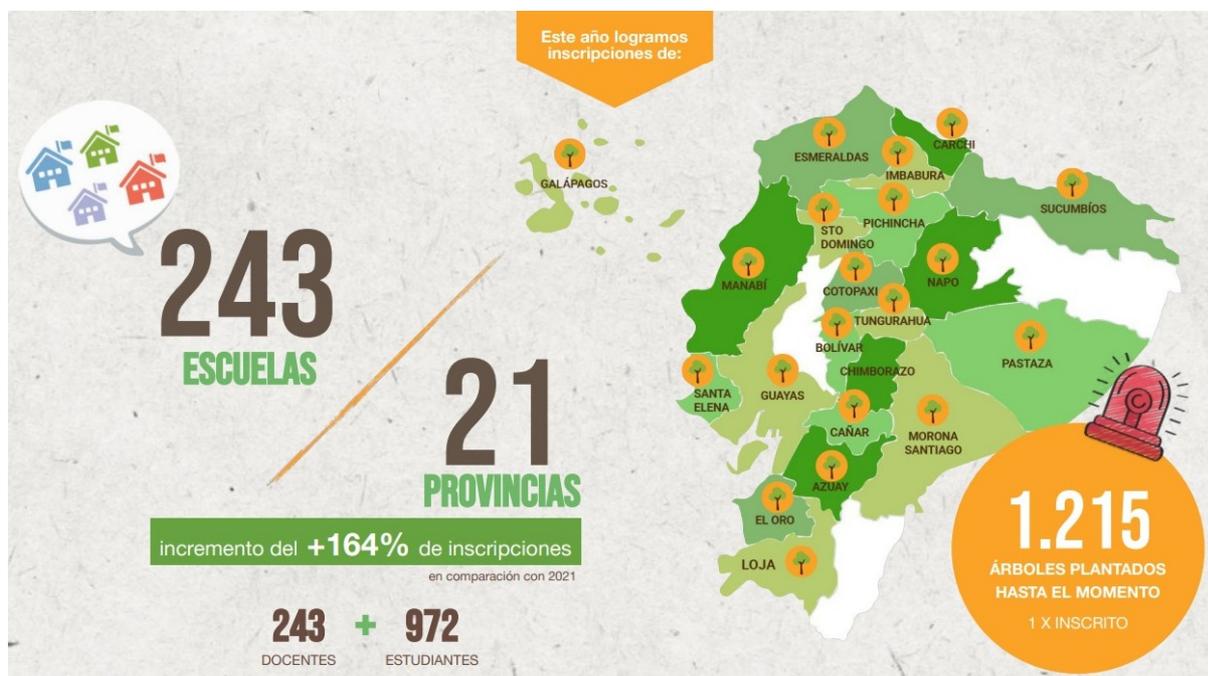
entrevistas fueron transmitidas en sus respectivas emisoras y en digital con un alcance de 61 mil 800 seguidores en conjunto.

Indicador N°2: *Obtener la inscripción de mínimo 1 escuela en cada provincia del Ecuador.*

Como se mencionó anteriormente, en esta edición se logró la participación de 243 escuelas de las 4 regiones del Ecuador. Sin embargo, de las 24 provincias existentes en el territorio ecuatoriano, se contó con la inscripción de escuelas de 21 provincias. Lo que equivale a un 87,5% del cumplimiento de este indicador. Las provincias no participantes fueron: Los Ríos (de la región Costa), Orellana y Zamora Chinchipe (de la región Amazónica) como se muestra en el siguiente gráfico.

Figura 4

Infografía con información de las escuelas inscritas por provincias



Fuente: Elaboración propia

Evaluando las posibles causas por las cuales no se logró la inscripción de estas provincias encontramos que una de ellas podría ser la difícil situación política y de seguridad por la que estaban atravesando durante la fase de inscripciones los cantones que componen la provincia de Los Ríos, porque pese a que nuestro equipo realizó un seguimiento llamando a instituciones educativas de la provincia mencionada, los docentes manifestaron que se encontraban preocupados y ocupados en preservar la seguridad de sus estudiantes. Por otro lado, se propone para futuras ediciones elaborar una estrategia para llegar a las provincias faltantes y considerar también que una gran dificultad, sobre todo para las escuelas situadas en las zonas rurales de la región Amazónica y de las otras regiones del país, es el limitado acceso a internet, por lo que la comunicación no fluye con regularidad.

Indicador N°3: Participación del 80% de los inscritos

En esta edición del Interescolar se realizaron diferentes sesiones a través de zoom, entre ellas: Encuentro de bienvenida a participantes de los Juegos del Cambio 2, encuentros con Eco-expertos y jornada de capacitación a docentes sobre *Aprendizaje basado en proyectos* dictada por Crisfe.

Encuentro de Bienvenida a Participantes de los Juegos del Cambio 2

Este encuentro se planteó como una bienvenida por parte del equipo organizador de los Juegos del Cambio 2 a los equipos de estudiantes y docentes inscritos en el Interescolar. Durante esta primera sesión se contó con la participación de 300 estudiantes y docentes. Esta cifra se debió a una falta de actualización en el plan de zoom, se tuvo problemas técnicos lo cual limitó el ingreso a la totalidad de los participantes. Por ello, el equipo de Yo Siembro

Ahora, envió un comunicado a docentes y estudiantes disculpándose por lo acontecido y planteando un segundo encuentro para quienes no hayan alcanzado a ingresar a la sala. En este segundo evento se obtuvo la conexión de 200 participantes. Dando como total un porcentaje de participación del 41,15% entre las 2 sesiones de un 41,15%. Como se observa en la siguiente tabla.

Tabla 4

Asistentes del primer encuentro de Bienvenida de los Juegos del Cambio 2

Total de inscritos (entre estudiantes y docentes):	1215 inscritos	
Evento	Cantidad de asistentes (estudiantes y docentes)	Porcentaje de asistencia
Encuentro de Bienvenida a participantes de los Juegos del Cambio 2	300	24,69%
Segunda fecha de encuentro de Bienvenida a participantes de los Juegos del Cambio 2	200	16,46%
Total de Asistentes entre los 2 encuentros:	500 asistentes	
Porcentaje de asistencia total:	41,15%	

Fuente: Elaboración propia

Encuentros con Eco-expertos

Durante estos encuentros, los equipos participantes tenían la oportunidad de conocer a los Eco-expertos de las categorías en las que se encontraban inscritos. Además, los Eco-expertos presentaban información valiosa para guiarlos en las diferentes categorías. Se realizaron en total 2 encuentros, en diferentes semanas, cada sesión duraba 1 hora. Al ser 4 Eco-expertos, en cada sesión se invitaba a 2 de ellos. De tal manera que el martes 25 de octubre se llevó a cabo la sesión con Daniella Hill (eco-experta de Agua) y Claudia Salem (eco-experta de Tierra), contando con 160 participantes. La segunda sesión tuvo lugar el martes 01 de noviembre junto a Benjamín Navas (eco-experto de Aire) y Tatiana Salas (eco-experta de Fuego) y contó con la participación de 150 asistentes.

Tabla 5

Asistentes durante encuentros con los Eco-expertos de los Juegos del Cambio 2

Total de inscritos (entre estudiantes y docentes):		
1215 inscritos		
Evento	Cantidad de asistentes (estudiantes y docentes)	Porcentaje de asistencia
Encuentro con eco-expertas de Agua y Tierra: Daniella Hill y Claudia Salem	160	13,16%
Encuentro con eco-expertos de Aire y Fuego: Benjamín Navas y Tatiana Salas	150	12,34%
Total de Asistentes entre los 2 encuentros:		
310 asistentes		
Porcentaje de asistencia entre los 2 encuentros:		
25,5%		

Fuente: Elaboración propia

Eco-proyectos recibidos

Al finalizar la fase de recepción de eco-proyectos, se contabilizaron y calificaron 132 participaciones entre las 4 categorías (Agua, tierra, aire y fuego). Esto equivale a una participación del 54,32% de los 243 equipos inscritos.

Tabla 6

Detalle de eco-proyectos recibidos por cada categoría

Total de equipos inscritos:	
243 equipos inscritos	
Categorías de Eco-proyectos:	Cantidad recibida:
Eco-proyectos de AGUA	25
Eco-proyectos de TIERRA	58
Eco-proyectos de AIRE	19
Eco-proyectos de FUEGO	30
Total de Eco-proyectos recibidos:	
132	
Porcentaje de Eco-proyectos recibidos:	
54,32%	

Fuente: Elaboración propia

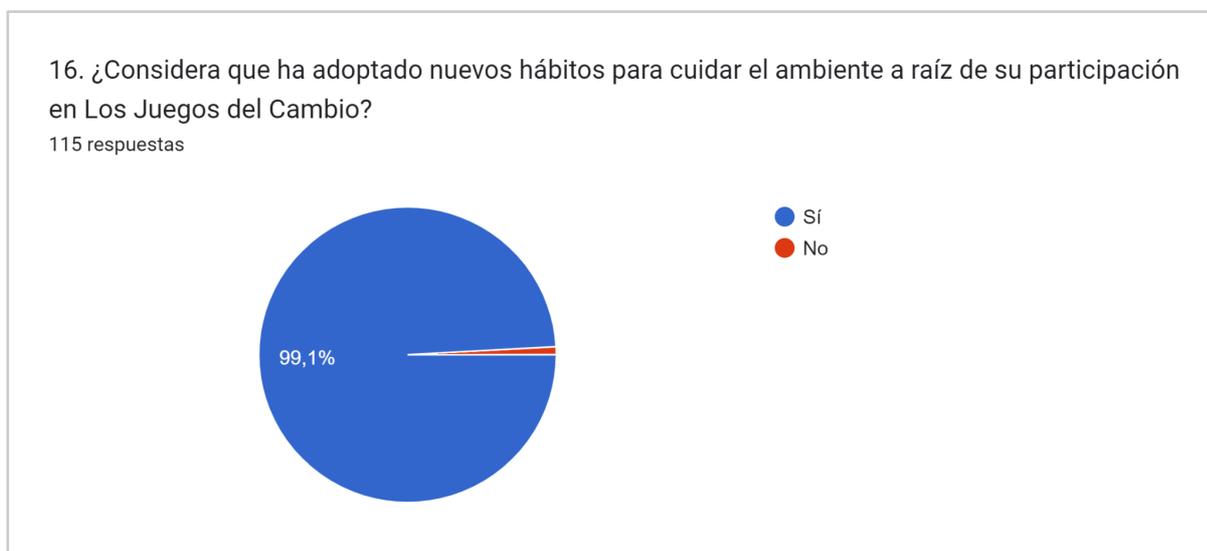
Si bien la cantidad de inscritos en esta edición superó la meta planteada, es importante considerar que no todos permanecieron hasta el final del Interescolar y por ello el porcentaje de participación no llega al indicador planteado (80% de participación). Sin embargo, al mantener una comunicación directa con nuestros participantes, hemos elaborado una serie de hipótesis por las que los participantes no concluyeron el proyecto:

- ***Dificultad durante el primer encuentro:*** Debido a los problemas técnicos durante el encuentro de bienvenida, muchos equipos se desanimaron y desistieron de participar.
- ***Recursos limitados:*** Muchas de las escuelas ubicadas en las zonas rurales tuvieron dificultades con el internet, incluso algunas no habían vuelto a la presencialidad y eso también dificultó la comunicación entre los docentes y sus estudiantes.
- ***Tiempo:*** Algunos docentes mencionaron que, debido a las actividades internas de las instituciones, vacaciones y feriados, no contaron con el tiempo suficiente para terminar y enviar el eco-proyecto.
- ***Eventualidades con el docente tutor:*** Como, por ejemplo, que la inscripción no haya sido realizada con su consentimiento, sino por iniciativa de rectores, etc. También existieron situaciones en las que el docente tutor no podía continuar guiando al equipo de estudiantes debido a cambio de trabajo, etc.
- ***Seguridad del país:*** Dos semanas antes de entregar el eco-proyecto el país se vio amenazado por actos terroristas y en muchas instituciones por la seguridad de sus estudiantes tuvieron que volver a la virtualidad, por lo que los eco-proyectos que requerían de implementación presencial quedaron incompletos.

A pesar de que la cantidad de eco-retos recibidos no superó el indicador que se estableció, es importante destacar que el Interescolar tuvo un gran impacto para las instituciones educativas, las comunidades y las/os participantes que lograron permanecer en el concurso. Esto lo demuestran sus respuestas obtenidas a partir de una encuesta semiestructurada realizada a los/as participantes, en donde primero se les preguntó si el Interescolar había fomentado el desarrollo de nuevos hábitos sostenibles, a lo cual un 99,1% respondieron de manera afirmativa.

Figura 5

Resultados de la encuesta: Adopción de nuevos hábitos



Fuente: Gráficos de *Google Forms*

Con la finalidad de indagar acerca de cuáles habían sido esos hábitos sostenibles desarrollados dentro del Interescolar se elaboró una pregunta abierta. A partir de esto, algunas de las respuestas obtenidas fueron:

“El colegio cambió para bien y ahora hay conciencia ambiental”

“Cuidado del entorno. Amor a la naturaleza. Visión de futuro de cómo será la escuela de maravillosa dentro de algún tiempo”

“Pudimos habilitar aula al aire libre, adecuar lugares que ya estaban olvidados y ayudar a la comunidad”

“Se colocan los residuos en el tacho que corresponden. Los padres recolectan y nos envían sus residuos orgánicos de la semana. Se utilizan los residuos orgánicos como alimento para nuestra ver mi compostera. Ya no usamos químicos para el mantenimiento de las plantas”

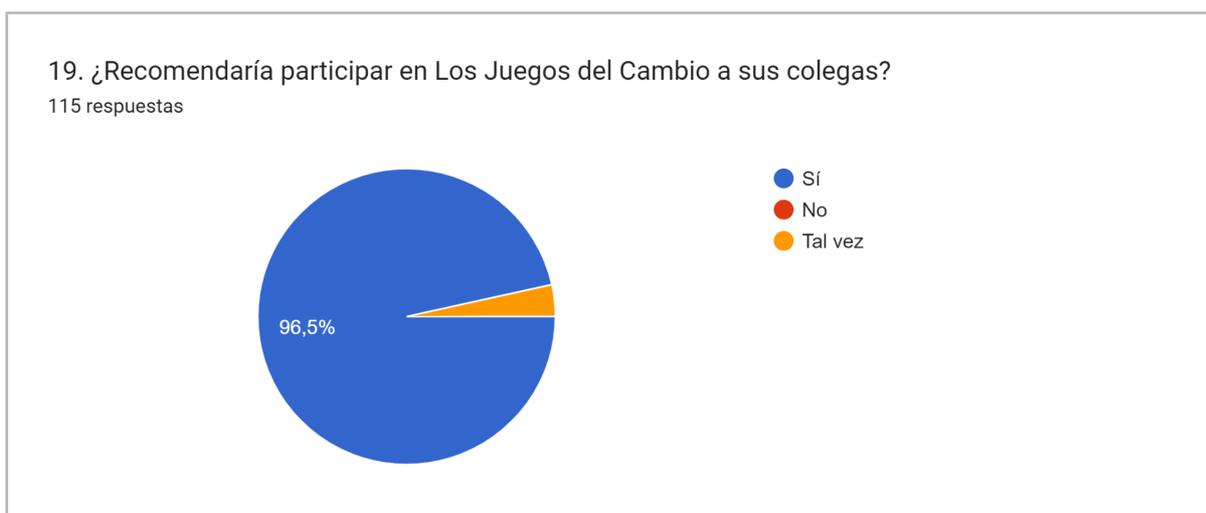
Como se puede evidenciar en las respuestas encontramos que la incorporación de estos nuevos hábitos sostenibles a raíz del Interescolar han contribuido a la integración de

todos los actores implicados en la educación ambiental, ya que, si bien comienzan desde las escuelas, estas actividades y nuevas medidas implican a los padres de familias y comunidades enteras.

Además, cuando se les preguntó a las/os docentes si recomendarían los Juegos del Cambio a otros colegas, un 96,5% respondió de manera afirmativa.

Figura 6

Resultados de la encuesta: Recomendación para participar en Juegos del Cambio 2



Fuente: Gráficos de *Google Forms*

Componente N°2: *Los ecuatorianos/as visualizan un programa de edu-comunicación ambiental masivo y didáctico, con una duración de 4 episodios.*

Indicador N°1: *El 50% de las familias ecuatorianas visualizan el programa de edu-comunicación, transmitido por Educa tv.*

El programa multiplataformas Agentes de Cambio fue transmitido en más de 160 canales de televisión nacional a través de Educa TV, lo que equivale según datos de Educa TV a un alcance de más de 7.8 millones (93%) de familias ecuatorianas.

Cada lunes de octubre se estrenó un capítulo de *Agentes de Cambio*, pero por su gran acogida Educa TV decidió retransmitirlos los miércoles y luego extender su retransmisión indefinidamente.

Además de ser transmitido en tv nacional, el programa fue colocado en canales digitales de Youtube y página web de Yo Siembro Ahora y Educa TV, Youtube de Tía TV y página web de JuntosXLaTierra. Alcanzando un total de 4.248 visualizaciones hasta la fecha.

Tabla 7

Cantidad de visualizaciones de programa Agentes de Cambio en plataformas digitales

Cantidad de visualizaciones de Agentes de Cambio en plataformas digitales (Octubre - Noviembre 2022)			
	Yo Siembro Ahora	Tía TV	Educa TV
Capítulo 1: Cultura Oceánica	944	162	478
Capítulo 2: Manos a la Tierra	716	116	311
Capítulo 3: Alcanzando los Cielos	340	68	360
Capítulo 4: Un Planeta Circular	266	88	399
Total por capítulo	2.266	434	1.548
Total de visualizaciones		4.248	

Fuente: Elaboración propia

Además, durante todo el mes de octubre los capítulos también fueron transmitidos en las pantallas de los **250 locales** con los que *Almacenes Tía* cuenta a nivel nacional.

Indicador N°2: *El 10% del engagement en medios digitales de los espectadores del programa de educación ambiental Agentes de Cambio.*

En este indicador es importante señalar que en el perfil en redes sociales de @yosiembroahora se generó contenido tanto del Interescolar *Juegos del Cambio 2* como del programa de educación ambiental *Agentes de Cambio*, esto debido a que no son dos proyectos aislados, sino que se complementan. Por esta razón, los resultados y métricas de redes sociales se muestran en conjunto.

A partir de las redes sociales de todos nuestros aliados (perfiles de ONG de Eco Expertos, JuntosxLaTierra, Ministerios, Educa, Almacenes Tía, etc.), en las que se compartió contenido relacionado a los Juegos del Cambio y Agentes de Cambio, se obtuvo un universo de más de **400.000 usuarios alcanzados**.

Instagram:

En nuestra cuenta principal de @yosiembroahora en Instagram, se obtuvieron **1.917** seguidores. Un incremento del **35,57%** (503 *nuevos seguidores*) en comparación con el 2021, cuando se contaba con 1414 seguidores.

Tabla 8
Detalle de interacción en el instagram de Yo Siembro Ahora (Agosto-Noviembre 2022)

Análisis de Instagram Yo Siembro Ahora			
	Cuentas alcanzadas	Engagement de cuentas	Interacciones con contenido
Agosto - Septiembre	16,500	772	2,375
Septiembre - Octubre	36,400	1,236	2,972
Octubre - Noviembre	6,232	559	1,373

Fuente: Datos analíticos de Instagram

En el rango de 3 meses de actividad de la cuenta (*Agosto a Noviembre*) en comparación con los 3 meses previos (*Mayo a Agosto*) se obtuvo:

- **Engagement:** Un incremento de +2,602% (1,946 cuentas)
- **Cuentas alcanzadas:** Un incremento de +5,634% (49,600 cuentas)
- **Interacciones:** Un incremento de +4,713% (6,595 interacciones)

Youtube:

En nuestro canal de Youtube se obtuvieron 116 nuevos suscriptores, lo que equivale a un incremento del 127.78% en comparación con el 2021, cuando se contaba con 91 suscriptores. Al finalizar esta edición del Pap, el canal cuenta con 207 suscriptores.

En el rango de 3 meses de actividad de la cuenta (Agosto a Noviembre) se obtuvo: 4,487 visualizaciones, 116 nuevos suscriptores, 220 horas de visualizaciones en promedio y 43,476 impresiones.

Eco-retos recibidos:

Al finalizar cada episodio de *Agentes de Cambio*, se invitaba al espectador/a a participar del programa realizando y enviando un reto propuesto relacionado a la categoría tratada en dicho episodio. Al finalizar el programa se recibieron un total de 88 eco-retos, lo que es el equivalente a un 2,07% de engagement. En la siguiente tabla se detalla los eco-retos recibidos por cada categoría:

Tabla 9
Detalle de eco-retos recibidos por cada capítulo

Capítulos:	Cantidad de eco-retos
Eco-reto capítulo 1: Cultura Oceánica	25
Eco-reto capítulo 2: Manos a la Tierra	33
Eco-reto capítulo 3: Alcanzando los cielos	13
Eco-reto capítulo 4: Un planeta circular	17
Total de Eco-retos recibidos	88

Fuente: Elaboración propia

Si bien, en esta edición, se evidenció un crecimiento significativo de la comunidad en redes sociales, la cantidad de eco-retos recibidos y la interacción no alcanzó el porcentaje del indicador establecido. Evaluando los motivos, encontramos que, si bien el Interescolar ya había tenido un recorrido, el programa *Agentes de Cambio* es una marca nueva y fue arriesgado lanzar el programa y pedir al televidente que realizara una acción directa (enviar el eco-reto) en un período de tiempo relativamente corto, ya que para que esto suceda generalmente, tiene que existir un tiempo suficiente de la marca en el medio y aplicar una estrategia de marketing para fidelizar al consumidor. Lo cual debido a la temporalidad limitada del proyecto y a las múltiples otras tareas relacionadas al mismo que atender, fue difícil de incorporar. Por otro lado, debido a los plazos cortos para entregar y poner en parrilla cada capítulo no se pudo concretar la propuesta de que, una vez lanzado cada eco-reto, por mitad de semana se invitara a la audiencia a participar a través del programa del *Profe Pancho*, transmitido por Educa, algo que también se planificó, pero no fue posible realizar fue que Educa publicara los ganadores semanalmente, de esta manera se habría incentivado a que más participantes enviaran sus eco-retos. Sumado a ello, no descartamos otros posibles motivos como por ejemplo, no contar con los recursos necesarios para producir y realizar el eco-reto (buena calidad de video, conexión a internet, ayuda de un adulto, entre otros). Sin embargo, cabe resaltar que pese a que la cantidad de eco-retos recibido no supera el indicador, hay un contraste muy grande con respecto a la calidad y contenido de los eco-retos, ya que en todos se evidenció un gran esfuerzo, creatividad, compromiso y motivación de los/as participantes. Es más, hubo casos en donde los mismos niños aún ya habiendo ganado el eco-reto, seguían enviando sus videos por motivación e iniciativa propia y porque disfrutaban realizarlos.

Componente N°3: Se compartieron las herramientas necesarias para que las/los docentes impartan EA de forma integral.

Indicador N°1: Un 75% de los docentes inscritos en el Interescolar asisten a la jornada de capacitación de Crisfe.

Esta jornada de capacitación a docentes tuvo la finalidad de brindar herramientas educativas para desarrollar el eco-proyecto y además, ser un insumo que puedan aplicar los docentes dentro del aula de clases. Fueron 4 días de capacitación (del 17 al 20 de octubre) a cargo de la fundación Crisfe. La suma de los asistentes entre los 4 días es de 437. Es decir, que del total de docentes inscritos, por día asistieron cerca del 50%. Una cifra significativa, considerando que las sesiones quedaron grabadas ya que muchos de los docentes durante el horario de las capacitaciones nos informaron que no podrían asistir debido a que se encontraban impartiendo clases en jornada vespertina.

Tabla 10
Detalle de docentes que asistieron a la jornada de capacitación Crisfe

Total de docentes inscritos:	243 inscritos	
Jornada de capacitación <i>Aprendizaje basado en proyectos</i> , dictada por Crisfe	Cantidad de asistentes (docentes)	Porcentaje de asistencia
17 de octubre	120	49,38%
18 de octubre	96	39,50%
19 de octubre	111	45,50%
20 de octubre	110	45,26%

Fuente: Elaboración propia

Figura 7

Fotografía de docentes durante la jornada de capacitación Crisfe



Fuente: Zoom

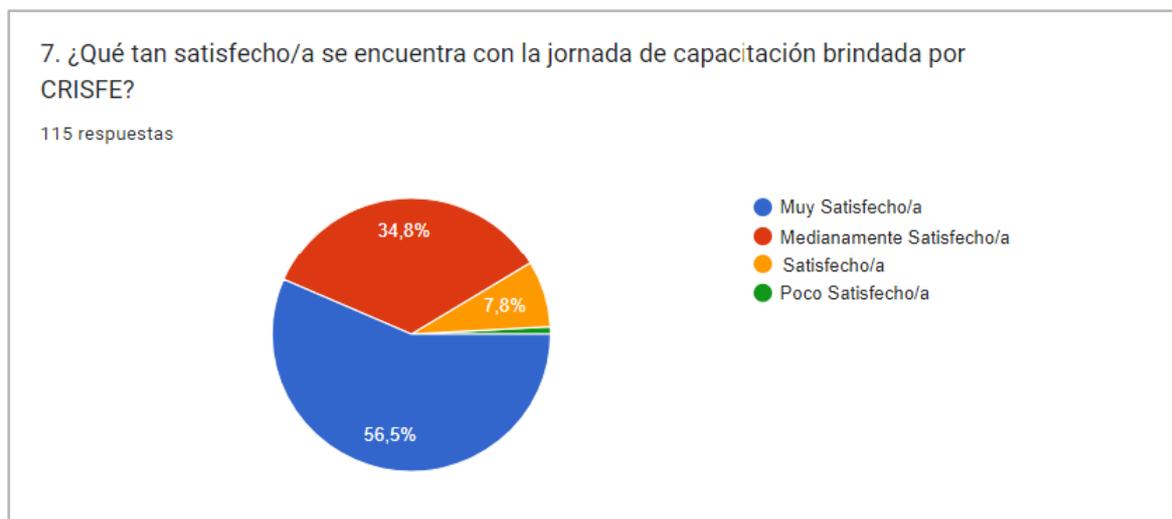
Al finalizar el Interescolar, se les envió a los docentes una encuesta que nos permitiría medir aspectos relacionados a las herramientas educativas brindadas durante los *Juegos del Cambio 2* y la jornada de capacitación *Crisfe*. La encuesta fue enviada a todos los 120 docentes tutores participantes y al cierre del formulario se recibieron 115 respuestas, lo que es el equivalente al 95,83%.

Indicador N°2: *El 100% de los docentes reciben acceso a las herramientas educativas brindadas por Crisfe.*

Todas las sesiones de la jornada de capacitación Crisfe impartidas del 17 al 20 de octubre, fueron grabadas y enviadas en conjunto con el manual *Emprendimiento en acción* y unas cápsulas educativas sobre temas tratados durante la capacitación a la totalidad de los docentes. Esto con la finalidad de que los docentes tengan a su disposición herramientas educativas que les permitan seguir formándose de manera integral y puedan aplicarlas dentro de su ámbito profesional. Fue precisamente por esta razón que dentro del cuestionario realizado se les preguntó por el nivel de satisfacción que sentían a raíz de la jornada de capacitación dictada por Crisfe. Se encontró que de las 115 respuestas, más de la mitad (56,5%) de las/os docentes afirman estar “*muy satisfechos/as*”, seguido de un 34,8% que respondieron “*medianamente satisfecho/a*”.

Figura 8

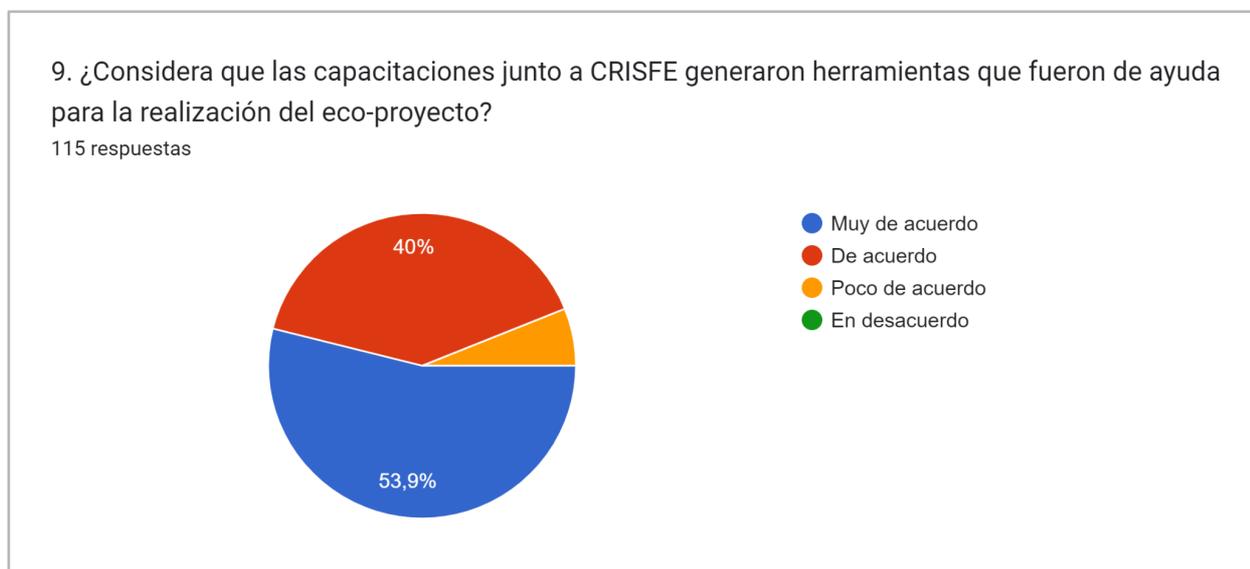
Resultados de la encuesta: Nivel de satisfacción con la jornada de capacitación Crisfe



Además, el 53,9% de los docentes afirman que las capacitaciones dictadas por Crisfe generaron herramientas que fueron de ayuda para la realización del eco-proyecto.

Figura 9

Resultados de la encuesta: Nivel de satisfacción con herramientas otorgadas durante la capacitación Crisfe



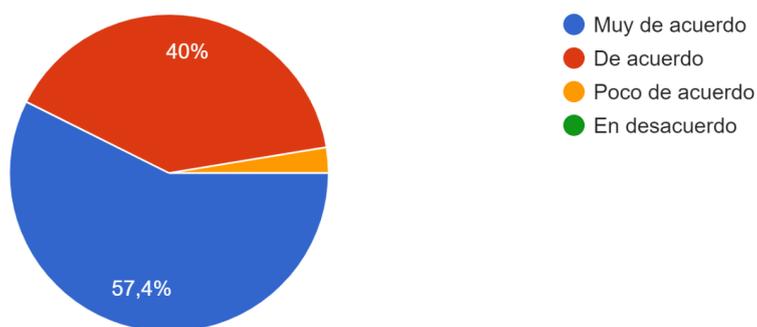
A esto se le suma un 57,4% de docentes quienes aseguran que los conocimientos impartidos durante la capacitación fueron prácticos y podrán ser aplicados en su vida profesional.

Figura 10

Resultados de la encuesta: Aplicación en la docencia de conocimientos brindados por Crisfe

10. ¿Los conocimientos adquiridos en la capacitación con CRISFE fueron prácticos y podrán ser aplicados en su práctica docente?

115 respuestas



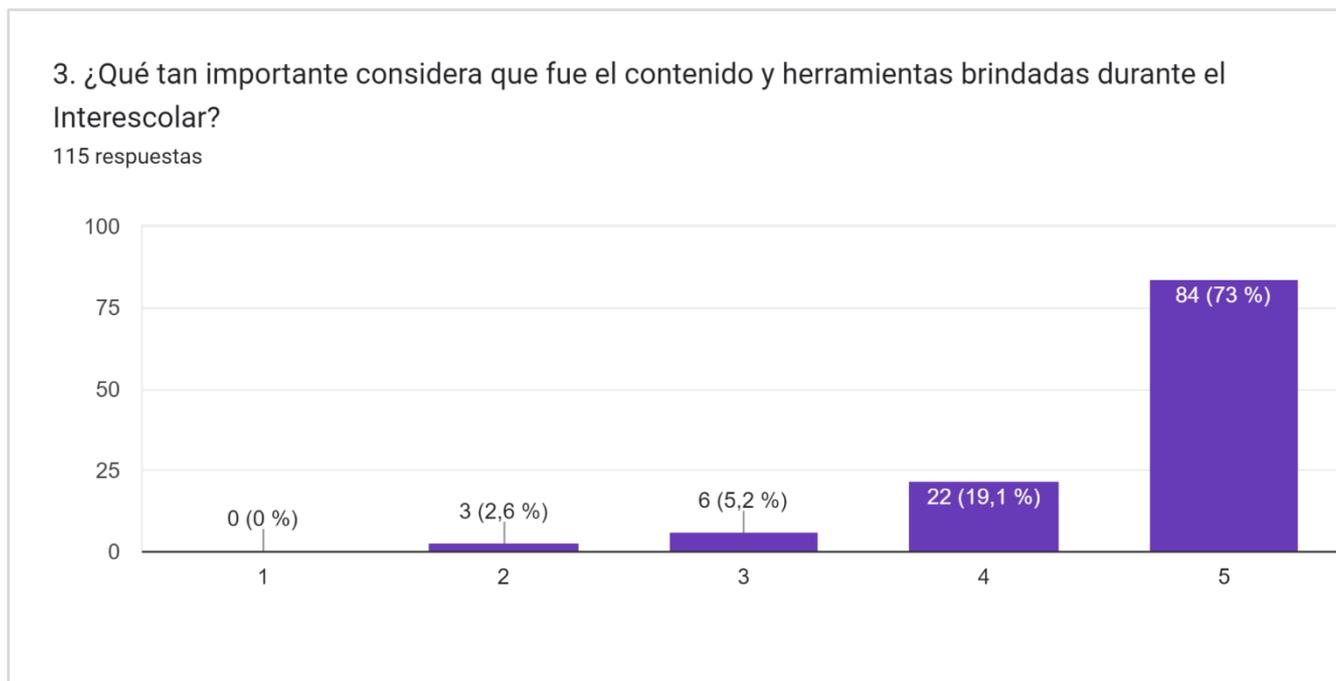
Indicador N°3: El 100% de los docentes inscritos en el Interescolar reciben acceso a las herramientas de educación ambiental de Yo Siembro Ahora.

Por medio de correo electrónico y vía WhatsApp, los docentes recibieron acceso a herramientas como el invernadero y fichas pedagógicas. Ambos insumos, les permitiría seguir aplicando educación ambiental lúdica dentro de sus aulas de clases.

Para medir el nivel de importancia de las herramientas brindadas, se les pidió a los docentes calificar del 1 al 5. Al revisar las respuestas se encontró que la mayoría, un 73% de docentes calificó con 5 (muy importante) al contenido y herramientas brindadas, seguido de un 19,1% quienes puntuaron a estas herramientas con 4 (medianamente importante).

Figura 11

Resultados de la encuesta: Importancia de herramientas brindadas por Crisfe

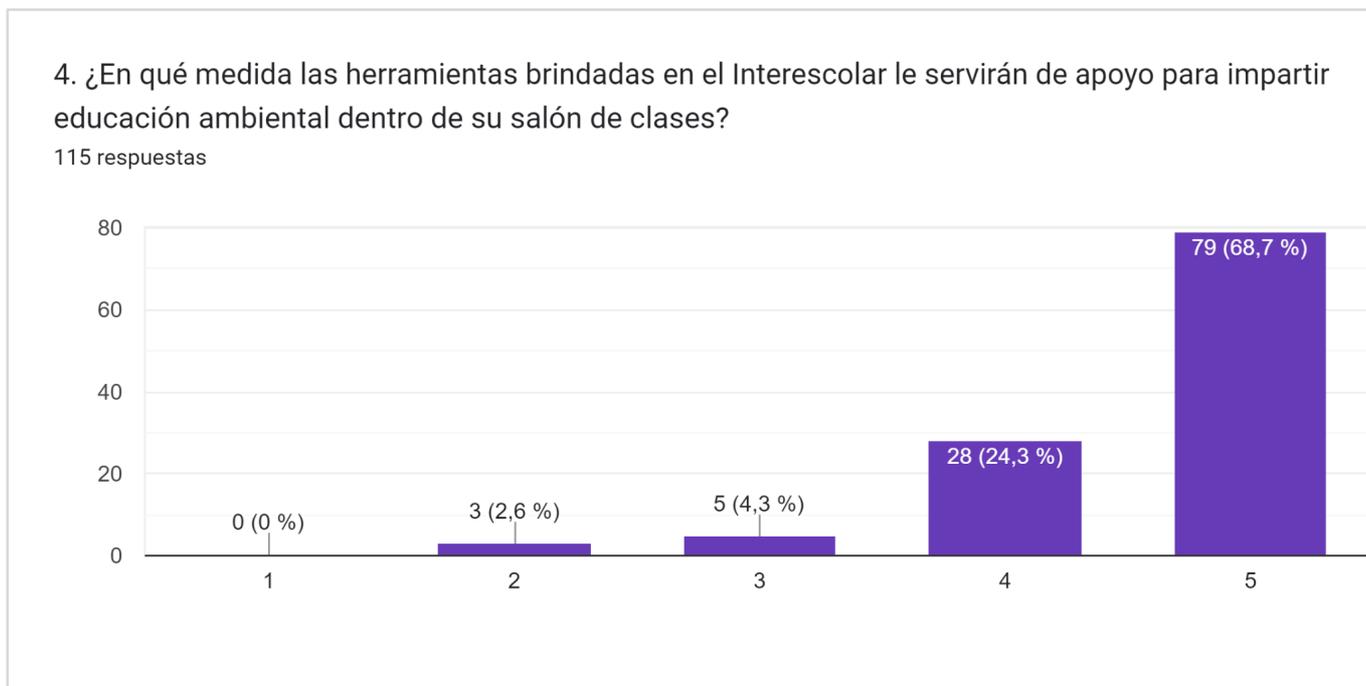


Indicador N°4: *Un 50% de los docentes afirma haber utilizado las herramientas brindadas dentro del Interescolar.*

Otra de las preguntas realizadas en el cuestionario a docentes fue si las herramientas brindadas les servirían de apoyo para impartir educación ambiental dentro del aula de clases, a lo cual el 68,7% de los docentes afirmaron que en excelente medida, seguido de un 24,3% que respondieron que en buena medida.

Figura 12:

Resultados de la encuesta: Medida en que las herramientas brindadas servirán de apoyo en la práctica docente.



Otros resultados:

Durante el desarrollo de este proyecto fueron apareciendo nuevos resultados que no necesariamente están relacionados a los componentes planteados dentro de la matriz de marco lógico, pero que no podemos dejar al margen debido a que sirven para comprender la magnitud e importancia del proyecto:

- En cuanto a alianzas, en esta edición, nuestros auspiciantes decidieron brindar el doble de apoyo económico que, en la edición anterior, esto nos permitió optimizar recursos para atender las distintas necesidades durante el proyecto.
- Otros aliados nos buscaron por cuenta propia como Diario El Universo y Diario QUÉ, con un interés por cubrir la iniciativa y su desarrollo, lo cual aportó a una mayor difusión.

- En esta edición los Ministerios han estado mucho más involucrados, tienen ideas que aportar y ven nuestro proyecto a largo plazo como una arista clave dentro de la educación ambiental que están trabajando para promover en el país.
- El Ministerio de Educación le propuso a Yo Siembro Ahora sumarse al lanzamiento del Plan NATURA, el cual promueve los objetivos de desarrollo sostenible hasta el 2030.
- *Educa TV* está esperando una segunda temporada del programa y la temporada actual será transmitida indefinidamente.
- Tenemos planificada una segunda alianza con el programa de Tía “*Lo Verde Empieza desde Casa*”.
- El PNUD también ha manifestado estar interesado en nuestro proyecto.
- JuntosXLaTierra está evaluando la posibilidad de lanzar una edición del Interescolar para universidades.

Conclusión:

A pesar de no haber cumplido todos los indicadores propuestos, al concluir esta edición del PAP de Yo Siembro Ahora, se puede evidenciar que este proyecto es significativo en la educación ambiental del País y que, en efecto, contribuye a la creación de cultura ambiental en el Ecuador. Esto se puede respaldar con los resultados antes presentados a partir de la implementación de la segunda edición del Interescolar *Juegos del Cambio* y la creación del programa de edu-comunicación ambiental multiplataformas *Agentes de Cambio*. En ambos componentes desarrollados en esta edición se evidencia la participación de los niños, niñas, docentes, padres de familia y su vinculación con la comunidad. Más allá de los resultados cuantificables, todos los estudiantes que participaron en los Juegos del Cambio, a pesar de su corta edad se comprometieron en gran medida con la idea en sus mentes y

corazones de convertirse en verdaderos *agentes de cambio*. Fue maravilloso, ver cómo para los docentes más involucrados este concurso no solo se trataba de ganar un premio, sino de un compromiso con el futuro del Planeta, por el cual motivaron a sus estudiantes y a comunidades enteras a unir fuerzas y trabajar por un objetivo común: La construcción de un mejor y más saludable entorno.

CUARTO MOMENTO: REFLEXIONES

Como última instancia de este proyecto, el siguiente apartado compila las reflexiones individuales de cada integrante que participó en esta edición del PAP y presentan los aportes que cada estudiante ha realizado al proyecto desde su área de formación profesional.

Reflexión individual sobre el aprendizaje generado a partir del proceso de creación y ejecución del programa de educación ambiental Agentes de Cambio y conceptualización del Interescolar Juegos del Cambio 2

Reflexión por: Kharyme Juliet Simon Quintero

Proponerse dejar una huella significativa para nuestro planeta con tiempo, presupuesto, recursos y equipo reducido no es tarea fácil. Pero, desde el inicio de este proyecto de aplicación profesional -que sin duda terminó siendo mucho más que eso- la resolución “fácil” no era parte de nuestros objetivos. Rápidamente nuestro proyecto se convirtió en una promesa a todos los niños, niñas y docentes de cada rincón del Ecuador que nos ven como inspiración, a los Ministerios, líderes de ONG medioambientales y aliados que apostaron por la suma de esfuerzos conjuntos, liderados por un equipo de 5 estudiantes y sus guías; con una meta ambiciosa en común.

Llevar a cabo la segunda edición del Interescolar de Educación Ambiental del Ecuador y a la par, crear desde raíz, un programa pionero de edu-comunicación ambiental con producción 100% nacional, se convirtió en uno de los logros más importantes no solo de mi construcción y crecimiento profesional, sino también personal.

En cada una de las etapas de su construcción y ejecución aporté desde los conocimientos adquiridos a lo largo de mi carrera como publicista y redactora creativa; pero, también tuve que desaprender y volver a aprender, para luego poder enseñar. Puse en práctica mis aptitudes y destrezas como comunicadora y al mismo tiempo sumé a ellas conocimientos educativos para crear edu-comunicación.

Desde la primera etapa de planificación estratégica contribuí con un análisis de las fortalezas actuales del proyecto obtenidas a partir de la edición anterior, las oportunidades dentro del mercado, el público objetivo, los espacios de mejora y crecimiento; a partir de lo cual se elaboró una conceptualización innovadora de lo que sería esta segunda edición del interescolar, basado en una metodología de aprendizaje vivencial. Así mismo se identificó la oportunidad de potenciar el impacto y alcance de nuestro mensaje, con la creación del programa de edu-comunicación ambiental, Agentes de Cambio. Una vez tuvimos claro lo que deseábamos hacer desarrollé un plan de acción detallado con etapas, objetivos, actividades a cumplir y tiempos estimados para convertir nuestro proyecto en una realidad. Sin embargo, al mismo tiempo aprendí que los planes son creados para rehacerse. Tuve que desarrollar un nivel de flexibilidad y resiliencia que me permitió adaptarme a distintas situaciones que surgieron a lo largo de la implementación del proyecto e interpretar las dificultades objetivamente para luego construir un nuevo plan.

La curva de aprendizaje no terminó ahí, se abría una segunda etapa en la que tuve la oportunidad de ampliar mis conocimientos en desarrollo de alianzas y relaciones públicas, a fin de lograr acuerdos de respaldo educativo, auspicio y difusión. Para obtener los acuerdo de

respaldo educativo, formé parte del equipo que construyó nuestra propuesta para los Ministerios de Educación, Ambiente y Educa TV, y la presentó en múltiples instancias de reuniones, acompañadas de informes y demás sustentos, hasta conseguir su aval y respaldo. Llegó entonces el momento de cuidar las relaciones establecidas, para ello me mantuve en constante contacto con las entidades a fin de asegurar que tanto sus requerimientos, como los nuestros, fueran cumplidos a lo largo del proyecto. De la misma forma, para concretar los auspiciantes que financiarían nuestro proyecto, desarrollé y presenté los paquetes de auspicio con oportunidades de visibilidad y posicionamiento de marca. Una vez concretada su alianza, también elaboré los reportes de progreso y resultados para mantenerlos informados. Por último, para nuestras alianzas de difusión elaboré los boletines de prensa, notas, guiones y mensajes clave a abordar en todas las entrevistas realizadas por eco-expertos, semilleras y guías durante toda la etapa de expectativa y convocatoria y representé a mis compañeras como la afitrona de nuestra rueda de prensa de lanzamiento para la segunda edición de los Juegos del Cambio.

Todo proyecto requiere de una estrategia de comunicación sólida para perdurar en el tiempo. Por ello, desarrollé una estrategia que en primera instancia requirió de un análisis de la comunicación realizada en el 2021 donde se evaluaron las redes y otros canales digitales, la línea gráfica y los mensajes claves. A partir de esto se tomó las decisiones estratégicas correspondientes para los siguientes pasos de Yo Siembro Ahora dentro de las tres etapas de la campaña: expectativa, mantenimiento y cierre. También se aprovechó el reconocimiento de marca ya existente y se continuó con su recorrido. En este momento fue clave la estrategia para que todos nuestros concursantes puedan diferenciar entre dos actividades distintas como lo son: el interescolar Juegos del Cambio y el programa Agentes de Cambio, que a su vez son complementarias y comunicadas en las mismas plataformas.

Luego de plantear la estrategia desarrollé todas las piezas comunicacionales necesarias para transmitir el mensaje a nuestro público objetivo durante cada etapa. Entre las piezas se encontraban: Cronograma de contenido de acuerdo a pilares, contenido digital, guiones y dirección del contenido audiovisual, mailing, afiches, mensajes directos, cuñas de radio, rediagramación y contenidos para el rediseño de página web, entre otros.

Gran parte de mis esfuerzos estuvieron enfocados en la conceptualización y ejecución del programa Agentes de Cambio que tuve la oportunidad de liderar desde la dirección creativa y creación de guiones. Para convertir este programa en una realidad estuve involucrada desde la búsqueda de referentes, definición del objetivo del programa, lluvia de ideas inicial, toma de decisiones con respecto a personajes, estructura del capítulo, componentes educativos, la forma en que estos serían comunicados y los recursos audiovisuales a utilizar. A partir de nuestra idea para el programa desarrollé un plan y cronograma de tiempos, tomé contacto con posibles productoras a las cuales se les solicitó devoluciones que luego fueron analizadas por el equipo para seleccionar a la ganadora, elaboré un manual del programa con toda la información de este, que fue enviado a EducaTV para recibir la aprobación de nuestra idea e incorporar sus lineamientos. Nuestras alianzas de respaldo educativo requerían un canal de comunicación abierta, por lo que mantuve un constante contacto con el Ministerio de Educación y EducaTV en cada instancia del desarrollo de guiones, producción y postproducción para obtener su respaldo y difusión.

Para la creación de guiones se tomaron todas las ideas, lineamientos y pautas del equipo interno, Eco-expertos, productora, ministerio y aterrizarlos con la creación de los guiones. Estos fueron pensados y creados en un orden específico con el objetivo de llevar a nuestros espectadores en una aventura donde conocerían la importancia de cada elemento de la naturaleza para nuestras vidas y por qué se encuentran en riesgo, para luego terminar revelándoles la fórmula para crear un planeta circular, proteger nuestro hogar y convertirse en

agentes que pueden generar un cambio global desde sus comunidades locales, invitándolos así a poner en acción todos los conocimientos adquiridos. Para desarrollar cada guion trabajé sobre los componentes educativos previamente definidos junto a la comisión de educación. Este proceso de escritura comenzó con la búsqueda de la información necesaria para desarrollar los contenidos de cada componente, a partir de fuentes relevantes, actualizadas y certeras. Teniendo los contenidos elaboré la redacción creativa de la historia detrás de cada capítulo que contaba con diálogos para los protagonistas, acciones en cada escena, indicaciones para la producción, detalles de planos, encuadres, utilería, animaciones, sobreimposiciones e indicaciones para la personificación de los personajes.

La producción audiovisual por sí sola fue un reto bastante grande. Nos propusimos un rodaje ambicioso para llegar a la calidad que deseábamos con un presupuesto y tiempo reducido. El rodaje se realizó en el Parque Histórico con cuatro episodios grabados en 3 días con jornadas de 14 horas de rodaje ininterrumpidas cada día. En un espacio al aire libre lo que sumaba otro factor de riesgo, pues tuvimos que manejar ruidos de carros, aviones, personas que circulaban en el parque, distancias extremas entre las locaciones y sobre todo, correr contra la falta de luz al atardecer.

Para dirigir este rodaje tuve que coordinar a 15 personas del equipo de producción, nuestros Eco-expertos y Roberto Manrique. Fue necesario realizar una lectura de guion por Zoom y un ensayo en campo con cada eco-experto en dos instancias, previo al rodaje de su capítulo. Tuvimos varias reuniones de planificación con la productora junto a la cual elaboré un plan de rodaje y coordiné todo lo necesario para la producción.

A la par del rodaje nos aliamos con la casa de audio Paradox, que con un grupo de estudiantes como parte de sus pasantías comunitarias crearon el jingle oficial de nuestro programa. Para esto desarrollé un pedido detallado con nuestras necesidades, referencias y

tiempos de entrega, redacté la letra del coro, detallé mensajes claves a contemplar en el resto de la letra y mantuve varias instancias de revisión y retroalimentación junto a ellos.

Para la postproducción realicé un riguroso acompañamiento a la productora durante todo el ensamblaje de capítulos. Trabajé de la mano con la diseñadora de nuestro equipo Lady Alcívar, junto a la cual conformamos la comisión de educación, para definir la mejor forma de complementar los capítulos con las animaciones que permitían ejemplificar los contenidos para nuestros niños de una forma amigable. Seleccioné las mejores tomas y realicé un cronograma de desarrollo que contemplaba revisiones internas de ensamblaje y primer corte, en cada instancia elaboramos un documento con ajustes por segundo. Luego el capítulo pasaba a la tercera revisión con los ajustes solicitados y si estaba correcto lo enviábamos para la revisión del Ministerio y EducaTV, con sus ajustes se adicionaba el lenguaje de señas, se adaptaba el capítulo a todos los formatos necesarios y se enviaba en alta definición para ser incluido en la parrilla de contenidos de EducaTV. Este proceso se llevó a cabo capítulo a capítulo.

Sin duda, una iniciativa enriquecedora donde me encontré con retos y aprendizajes en cada etapa y pasé de aportar como creativa dentro de una agencia en la que me desarrollé laboralmente a convertirme en mi propia agencia, desempeñando múltiples perfiles en áreas diversas. Pero que también me brindó lecciones fuera del ámbito académico por parte de nuestras guías durante su acompañamiento. Durante todo el proceso nos inculcaron la importancia de saber disfrutar nuestros logros en el camino, detenernos y reagrupar cada vez que fuese necesario para cambiar el plan de acción y reconocer la importancia y magnitud de nuestros esfuerzos.

Es un orgullo decir que formé parte del equipo que construyó este proyecto sólido, sostenible en el tiempo y con más aliados dispuestos a apostar por su crecimiento. Haber alcanzado resultados reales que aportan e importan, con más de 1300 nuevos árboles por

sembrar, cientos de proyectos a favor de nuestro planeta llevados a cabo por estudiantes y docentes de todo el Ecuador, escuchar a niños y niñas cantar nuestra canción, saber que nuestro programa también fue visto fuera de Ecuador y recibir mensajes de otras partes de Latinoamérica que reconocen y aplauden nuestra iniciativa. Realmente una experiencia que llevo conmigo y que me recalcó la importancia de utilizar el poder de la comunicación para construir, porque nuestra capacidad de generar cambio no está condicionada por el territorio, la edad o la carrera.

Por último, mencionar que el presente documento es el resultado del trabajo colaborativo de los estudiantes: Lady Alcívar, Sharon Arteaga, Daniella Morán, Kharyme Simon y María José Zambrano ; y contiene El Informe de sistematización del Proyecto de Aplicación Profesional “ Yo Siembro Ahora ”; 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.

Reflexión individual sobre el aprendizaje generado a partir del proceso de producción gráfico y audiovisual del Interescolar Juegos del Cambio 2 y creación del programa de educación ambiental Agentes de Cambio.

Reflexión por: Lady Edith Alcívar Zambrano

En el 2021 empecé a seguir la cuenta de Yo Siembro Ahora en redes sociales, me parecía un proyecto interesante y se apreciaba que existía un trabajo meticulado y dedicado de los equipos interdisciplinarios a cargo para poder lograr los resultados del proyecto. Desde afuera admiraba el proyecto y a todos los que hacían de este una realidad. Ahora, que he podido vivir la experiencia como integrante más del Pap, puedo realmente dimensionar la

magnitud del trabajo y esfuerzo que se requieren para llevarlo a cabo, contemplando los desafíos y necesidades que en el camino se van presentando.

Esta edición del Pap de *Yo Siembro Ahora* fue un verdadero salto a lo desconocido con dos grandes desafíos que fueron la puesta en escena de una segunda edición del Interescolar *Juegos del Cambio* y la creación del programa de edu-comunicación ambiental *Agentes de Cambio*. Sin duda, viví esta experiencia cargada de motivación propia, voluntad e ilusión por contribuir a la construcción de un planeta mejor desde mi área del *Diseño Gráfico y la Comunicación Visual*. A continuación comentaré los aportes que tuve la oportunidad de realizar tanto en el Interescolar como en el Programa.

Interescolar Juegos del Cambio 2

Los años de preparación en el campo gráfico, así como en cualquier otra disciplina, predisponen al aprendiz a la observación de actividades relacionadas al campo de lo estudiado. En ese sentido, algo innegable para un diseñador actual es que las redes sociales funcionan como una ventana de presentación al mundo exterior. Fue así como una de las primeras actividades que realicé fue una evaluación a la gráfica y recursos utilizados en la edición anterior. A partir de esta primera evaluación, se tomó la decisión de un rediseño de marca para el Interescolar *Juegos del Cambio* con la finalidad de potenciar el concepto de los 4 elementos que componen el planeta (agua, tierra, aire y fuego), brindar una sencilla adaptabilidad y pervivencia en el tiempo para futuras ediciones, pero también, honrar el esfuerzo a través del rescate de elementos gráficos propuestos en ediciones anteriores. Ya que si bien el proceso creativo de plantear desde cero una nueva identidad gráfica puede resultar más estimulante y divertido para un diseñador, la realidad es que cuando una marca ya ha tenido un recorrido, es importante al momento de plantear un rediseño (en caso de ser posible) mantener cierta consistencia en cuanto a elementos gráficos entre lo nuevo y lo que ya se ha venido utilizando, en función de brindar al grupo objetivo una experiencia renovada

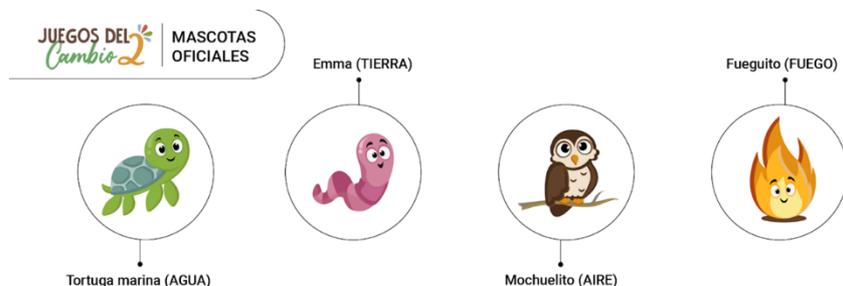
pero familiar. Procedí entonces a conservar la tipografía utilizada dentro del logotipo, añadiendo detalles como el isotipo de pétalos y el número de edición, este recurso permitirá que la marca base perdure y se pueda ir reemplazando el número según la edición del Interescolar. Presento el resultado a continuación.

Imagen comparativa entre logo anterior (izquierdo) y resultado del rediseño (derecho)



En la edición anterior se decidió tener una mascota para el Interescolar, el personaje creado fue una lombriz de tierra que lleva por nombre *Emma*, en esta edición para potenciar el concepto de los 4 elementos que componen el Planeta que además, fueron las categorías del Interescolar en las que los participantes podían inscribirse, se decidió desarrollar 3 mascotas más para que cada una representara a un elemento específico. Es así como se decidió asignar a Emma como representante del elemento Tierra. Un reto gráfico sin duda, fue la creación de los otros 3 personajes ya que primero tuve que realizar una investigación previa para seleccionar a animales que resultaran ser agentes de cambio dentro de sus ecosistemas y luego ilustrarlos manteniendo el mismo estilo gráfico de *Emma*.

Mascotas de Juegos del Cambio 2, resultados finales



Una vez aprobada la marca por el equipo interno, el siguiente paso fue la incorporación de la misma en las diferentes plataformas, como por ejemplo la página web, y el feed de Instagram, en donde procedimos a realizar un rediseño completo tanto de gráfica como de contenido, con la finalidad de conseguir una mejor estética, organización y que sea más amigable con el usuario.

Incorporación de marca Juegos del Cambio 2 en página web

REDISEÑO WEB

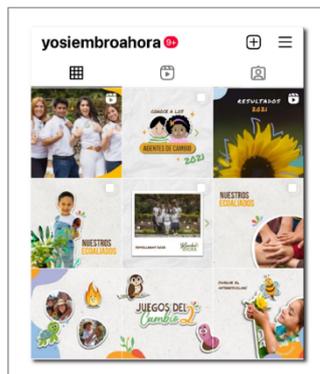


Imagen comparativa de feed anterior versus el rediseño

REDISEÑO DE FEED DE INSTAGRAM



Feed de Yo Sembro Ahora (2021)



Feed de Yo Sembro Ahora (2022)

Es importante destacar que el diseño gráfico jamás es un proceso aislado del lenguaje textual, ya que, al momento de crear las piezas gráficas, cualquier imagen (fotografía) por sí misma tiende a ser polisémica, es decir a tener varios significados y por eso casi siempre se necesitó un texto para completar el mensaje. Es por ello, que durante el rediseño web, la

creación del contenido, rediseño de feed de instagram y todo lo demás que mencionaré a continuación, necesité trabajar de la mano con mi compañera Kharyme Simon, ya que sus habilidades como redactora creativa ayudaron a fortalecer la comunicación de la marca.

Programa Agentes de Cambio

Sin duda alguna el mayor desafío personal durante el proyecto fue la creación de la gráfica del programa de educación ambiental *Agentes de Cambio*. Este fue el verdadero salto a lo desconocido, el verdadero *aprender haciendo*. Como equipo se tuvo claro desde el principio la necesidad de crear este programa de televisión como un insumo para la educación ambiental del País, sin embargo, el cómo hacerlo se fue descubriendo en el proceso. Luego de realizar la conceptualización en conjunto, tuve la responsabilidad de bajar las ideas y transformarlas en gráfica, primero planteando un key visual para todo el programa y, más adelante, ilustrando los elementos de cada secuencia y seleccionando los recursos gráficos que se pasarían a animar para cada capítulo.

Key Visual del programa Agentes de Cambio



Una vez entregados los artes, aprendí que el proceso de supervisión debía realizarse de manera minuciosa, ya que los archivos que salen del diseñador pasan por una serie de

nuevas manos para poder ser animados y en ese proceso sino se supervisa la gráfica entregada, esta puede sufrir variaciones. Para evitar esto último y garantizar que los gráficos e ilustraciones sean animados acorde al diseño y guión, se elaboró para cada capítulo un manual con los gráficos y especificaciones de animación escena por escena. A continuación presento un ejemplo de los manuales, adjuntos también en el Anexo 3.

Ejemplo de página de manual guía enviado por cada capítulo a postproducción

Detalle de animación: 1) Desaparece el texto y comienza a entrar el submarino. 2) El submarino sigue avanzando hacia adelante.



Jamás pensé que antes de titularme pudiera tener esta primera, desafiante y grata experiencia de *dirección de arte*, ya que conceptualmente la había aprendido como una rama del diseño pero de manera muy superficial y gracias a este PAP ahora puedo comprender de manera más profunda las implicaciones e importancia de este trabajo. Un director de arte tiene que supervisar la totalidad de los procesos para que la gráfica o “key visual” planteado se respete y así ayudar a distinguir la estética y comunicación visual de un proyecto.

Considero que esta temporada sirvió para forjar en mí un carácter más persistente, enfocado y darme cuenta de que cuando uno cree verdaderamente y se apropia de un proyecto nada es imposible. Durante los meses en los que estuve trabajando la gráfica, los días comenzaban antes y terminaban más tarde porque sólo así podía cumplir cada día con los diferentes objetivos y aunque muchas veces se me cruzaron pensamientos de que no lo iba a lograr, ya que a la par de diseñar toda la gráfica del programa, simultáneamente estaban

ocurriendo otra serie de actividades tanto del proyecto como de mi vida personal que también requerían ser atendidas, pensar en todo lo que aportaría este programa, me centraba de nuevo y me ayudaba a retomar el trabajo.

Si bien en esta reflexión me he enfocado en el campo de mi expertise que es el Diseño Gráfico, quisiera comentar a futuros estudiantes que pasen por el PAP que el hecho de que te vayas a titular en una disciplina específica no significa que durante todo el proyecto solo realices actividades afines a tu área. En mi caso tuve que aprender y aportar en la planificación, ejecución, concreción y seguimiento de alianzas estratégicas para conseguir recursos económicos que nos permitieran financiar el proyecto, adicionalmente, gestioné las redes sociales al estar a cargo de publicar contenido y contestar mensajes atendiendo a los interesados en los Juegos del Cambio., Además, enviar mails y elaborar reportes e informes correspondientes, apoyar en los procesos de planificación de eventos importantes, estar pendiente a los requerimientos durante las clases de seminario, ayudar a supervisar los rodajes, verificar que durante ellos se recopilara el material visual necesario (fotografías y videos), estar presente y ser soporte técnico en los encuentros virtuales realizados, etc. Es por ello que aprendí que para participar en un *proyecto de aplicación profesional* de esta envergadura hay que estar dispuesta/o a trabajar en equipo y tener una mente abierta para aportar sea que tengas experiencia o no en lo que se vaya presentando en el camino, muchas veces hay tareas más sencillas pero no menos importantes como redactar y enviar un correo electrónico, enviar un taller de seminario, etc., y siempre se agradece que entre compañeros/as se tenga la buena disposición y humildad de ser un apoyo para facilitar no solo las grandes sino también pequeñas tareas, porque de eso se trata el trabajo en equipo y de la suma de las habilidades y destrezas individuales dependen los resultados.

Personalmente, me siento satisfecha con los resultados obtenidos, ver los rostros de emoción de las niñas, niños y docentes que participaron en el Interescolar y eco-retos del

programa *Agentes de Cambio*, leer a través de la encuesta comentarios de esperanza sobre cómo sienten que gracias al proyecto se puede salvar al Planeta, hacen que cada semilla de tiempo invertido haya valido el esfuerzo. Considero también, que el proyecto como en todo lo elaborado por seres humanos, es perfectible y que hay muchas oportunidades de mejora tanto gráfica como a nivel logístico para futuras ediciones y espero que el siguiente grupo de estudiantes que lo asuma pueda ver, creer y continuar evolucionando el proyecto desde la convicción y responsabilidad de crear un Planeta más sostenible para nuestras futuras generaciones.

Por último, mencionar que el presente documento es el resultado del trabajo colaborativo de los estudiantes: Lady Alcívar, Sharon Arteaga, Daniella Morán, Kharyme Simon y María José Zambrano ; y contiene El Informe de sistematización del Proyecto de Aplicación Profesional “ Yo Siembro Ahora ”; 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.

Reflexión individual sobre el aprendizaje generado a partir del proceso de investigación pedagógica y aplicación del Interescolar Juegos del Cambio 2 y programa de educación ambiental Agentes de Cambio.

Reflexión por: María Daniella Morán Alarcón

Este fue un proyecto de aplicación profesional sumamente ambicioso con dos grandes acciones, Agentes de Cambio y Juegos del Cambio, que en conjunto se dirigen al mismo objetivo de poder contribuir a la educación ambiental del país, formar y crear cultura

ambiental en los ciudadanos y brindar herramientas para la educación ambiental. Este año nuestra propuesta fue crear Agentes de Cambio, un Programa de Edu Comunicación Ambiental Multiplataformas y a su vez continuar con los juegos del cambio, el interescolar de educación ambiental creado desde la edición 3 de Yo Siembro Ahora. Ante la envergadura del proyecto se crearon dos comisiones, la Comisión de Educación y Comunicación para encarar las múltiples funciones que debían cumplirse. Yo formé parte de la Comisión de Educación donde demostré los conocimientos adquiridos durante el estudio de mi carrera. En este apartado voy a reflexionar y describir los procesos en los que estuve involucrada.

Programa Agentes De Cambio

Agentes de Cambio implicó la creación de un programa de edu-comunicación de 4 capítulos basados en los elementos de la naturaleza: agua, tierra, aire y fuego. Estuve profundamente involucrada en los difíciles procesos para crear las alianzas necesarias para conseguir la realización del programa de televisión Agentes de Cambio. Estas gestiones significaron preparar presentaciones sumamente claras para transmitir en reuniones ejecutivas de no más de 20 minutos en donde se tenía que comunicar claramente de qué se trataba el plan, conectar con estas personas y sumarlas a este super proyecto en el cual no había una retribución monetaria. Aunque la alianza beneficiara a todos por exposición de cada una de las partes, y aunque educa Tv se beneficiaba con el contenido, no existía una retribución económica.

Contactamos con el Ministerio de Educación para obtener su aval para nuestro programa lo que nos condujo a Educa tv para la transmisión. Otro aliado importante que gestionamos fue el Parque Histórico donde se realizaron las grabaciones. Se retomó el contacto con los Ecoexpertos de la edición anterior y se invitó a Roberto Manrique quien como parte de su Fundación Juntos por la Tierra se convirtió en el anfitrión.

Además, contactamos a la fundación Crisfe que nos ayudó con capacitaciones a los docentes inscritos en el Interescolar con el tema de aprendizaje basado en proyectos para así poder encaminar los eco proyectos que se presentaron. También conseguimos el apoyo de Almacenes Tía, Seginus, Novacero y el Bosque protector Cerro Blanco.

Otra de mis funciones dentro de la Comisión de Educación para Agentes de Cambio que fue el desarrollo del contenido pedagógico de cada capítulo, es decir, realizar una investigación exhaustiva para garantizar que el contenido sea veraz, confiable y actual para asegurarse que el episodio contemple una estructura apropiada para que los niños y niñas del Ecuador pudieran aprender sobre el medio ambiente cuidando que el objetivo educativo se mantuviera y sostuviera durante todo el capítulo. Las fichas pedagógicas ayudan a los docentes que utilizan el contenido de Educa tv para la elaboración de sus clases en las instituciones educativas del Ecuador, a tener insumos para que puedan impartir la hora de educación ambiental a la semana al brindar actividades que pueden implementarse en la hora de educación ambiental asegurando así el aprendizaje. Una vez elaborados los guiones de cada capítulo estos pasaban por una revisión del Ministerio de Educación para contar con su aval.

Adicionalmente, creamos rúbricas para los eco retos en cada capítulo, mediante los cuales los niños podían demostrar lo aprendido a través una actividad lúdica. También calificábamos los eco retos y escogíamos y premiábamos a un ganador.

Una vez aprobados los capítulos, se dio inicio a las grabaciones en el Parque Histórico coordinando todas las grabaciones dentro de solo 3 días, lo cual fue un reto para todo el equipo. La comisión de educación estuvo a cargo de la logística de toda la producción y factores participantes, desde el traslado del host de nuestro programa hasta la coordinación de almuerzos, coffee breaks, búsqueda de lugares libres de contaminación auditiva, asegurar que nuestros eco expertos estuvieran muy bien atendidos, coordinando horas de llegada, horarios

de grabación, entre otros. Todo esto constituye una experiencia sumamente enriquecedora al nunca antes haber participado en una grabación y al asumir funciones que iban más allá de las aplicaciones previas que había dado a mis habilidades comunicacionales.

Juegos Del Cambio

La siguiente fase fue continuar y honrar la creación del inter escolar de educación ambiental los Juegos del Cambio que se inició en la edición anterior. Este incluyó a niños y niñas entre 4to a 7mo de educación básica de todas las escuelas del Ecuador, despertando la participación, dedicación y competencia escolar sobre el medio ambiente. Cada escuela inscrita debería tener un grupo de mínimo 2 alumnos y un máximo de 4 alumnos que podían inscribirse en una categoría de los elementos de la naturaleza como agua, tierra, aire y fuego. Cada equipo participante tenía que resolver un gran eco proyecto el cual se mostraba la problemática ambiental de la categoría escogida.

La comisión de educación se encargó en su mayoría de la gestión, coordinación y logística. Realizamos una minuciosa labor durante las inscripciones, acudiendo incluso a la radio, creando formularios de inscripciones, pedidos con la problemática por categorías, bases, código de ética, condiciones, presentaciones adaptándolos a nuestras ideas innovadoras.

Realizamos un plan de acción como grupo en el que pudimos establecer la forma de llegar a las diferentes escuelas, como enviar toda la información por medio de correo electrónico, usar nuestras redes sociales para poder incentivar a la participación y visitando escuelas presencialmente donde se daba una pequeña explicación de lo que se trataba el Interescolar, esperando así llegar a nuestro objetivo que era de tener más de 100 escuelas inscritas, a lo cual llegamos a mucho más gracias a las estrategias planteadas.

Preservamos toda una logística, aunque los juegos sucedían en línea requerían ser sumamente meticulosos, llevar las cosas con un gran proceso y con un orden, al principio

desconocía exactamente todo lo que iba a implicar esto, pero iba desde contestación de los correos, envíos en masa, documentos con informaciones, desarrollar rúbricas para que los procesos de calificación sean lo más objetivos posibles.

Además, en los juegos de cambio la Comisión de Educación trabajó en un “invernadero”, un documento para los docentes creado en la edición número 3 pero mejorado en estructura, contenido y diseño. Este documento busca ayudar a los docentes para impartir las clases de educación ambiental con más facilidad logrando clases más dinámicas y lúdicas.

Es importante destacar que durante todo el proceso del Interescolar mantuvimos varias reuniones con nuestros eco expertos, alumnos y docentes para poder interactuar de una mejor óptima. La coordinación de las reuniones estuvo a cargo de la comisión de educación, realizando agendas donde esté todo detallado, paso a paso del evento, guiones de cada semillera para que todo pueda salir bien y los niños se sientan cómodos. Fue particularmente desafiante mantener la motivación de los niños y los profesores en reuniones virtuales pero el fuerte compromiso y buena disposición que aplicamos en la organización nos permitió realizarlo con éxito.

Toda la logística de este evento y el empeño que se puso estuvieron enfocados al logro de los objetivos planteados procurando brindar una herramienta para que los docentes se motiven y motiven a los alumnos en la participación y la conciencia sobre educación ambiental. Este año recibimos 132 eco proyectos que tuvimos que evaluar de manera detallada, revisando los documentos y videos para poder aplicar las rúbricas previamente diseñadas. Se eligieron tres finalistas por categoría y solo el primer finalista de cada categoría pasaba a la gran final. Finalmente, para este proyecto, nos encargamos de la planificación del evento de cierre, el cual tuvimos que realizarlo vía Zoom, invitando a personal del Ministerio de Ambiente y Educación, los aliados mencionados y los equipos finalistas seleccionados.

Reflexiones Finales

Esta experiencia en su totalidad resalta la importancia de implementar nuevas formas y utilizar diversas herramientas para potenciar la educación de las materias que quizás no son tan reconocidas dentro del ámbito pedagógico, que se limitan a la parte teórica y con ello no obtienen los resultados esperados. Este proyecto promueve que los estudiantes participen en su propio proceso de enseñanza y aprendizaje, demostrando emoción al investigar y desarrollar el eco proyecto y evidenciando el orgullo que sienten los estudiantes y en las instituciones al haber logrado estas metas, lo que para nosotros fue una vivencia enorgullecedora.

Al conversar con las instituciones que nos ayudaron a desarrollar y revisar los conocimientos que utilizamos, pudimos evidenciar cuales han sido las falencias con respecto a la manera en la que la educación impacta a nuestros alumnos y el cómo se puede potenciar la metodología utilizando recursos que generen la participación y el interés por crear un cambio ambiental, especialmente en edades tempranas. Es fundamental para una sociedad ser consciente de sus recursos, de los procesos necesarios para alcanzar sus metas y los mecanismos que se tienen para impactar de forma positiva al planeta con nuestras actividades diarias.

Como reflexión puedo afirmar que la experiencia, aunque fue retadora y desafiante al tener muchas piezas a las cuales prestar atención para alcanzar los objetivos, fue alentadora. El equipo demostró ser más que capaz de utilizar herramientas innovadoras para motivar a los estudiantes a conocer y crear conciencia en temas tan importantes como lo es el ambiente y su protección. Me siento afortunada de integrar este proyecto junto con los participantes y colaboradores que nos permitieron alcanzar esta meta educativa, demostrándonos cómo la pedagogía puede tener un enfoque activo, entretenido y motivador. Esto me motiva aún más como profesional a querer contribuir con el sistema educativo a través de estos programas.

Esta experiencia me permitió crecer profesionalmente al tener que contactar a nuevos aliados para la realización del programa, brindándome conocimientos expertos sobre este tipo de actividades que han beneficiado a los niños, resaltando su atractivo para los docentes que quisieran participar.

Gestionar este proyecto tuvo un impacto considerable en mi crecimiento profesional, no solo por retarme a buscar herramientas y estrategias para alcanzar metas propuestas, sino que se convirtió en una prueba tangible de mis conocimientos y un reflejo de lo que puede lograrse con constancia y dedicación por lo que estoy profundamente agradecida.

Por último, mencionar que el presente documento es el resultado del trabajo colaborativo de los estudiantes: Lady Alcívar, Sharon Arteaga, Daniella Morán, Kharyme Simon y María José Zambrano ; y contiene El Informe de sistematización del Proyecto de Aplicación Profesional “ Yo Siembro Ahora ”; 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.

Reflexión individual sobre el aprendizaje generado a partir de contribuciones desde mi perfil académico al proyecto de ejecución del Interescolar Juegos del Cambio 2 y al proceso de conceptualización de programa de Edu Comunicación ambiental multiplataformas Agentes de Cambio

Reflexión por: Sharon Nicole Arteaga Reza

Tras haber participado en el desarrollo de este vasto proyecto interdisciplinario, en este apartado procederé a detallar y reflexionar sobre las actividades y funciones de las que

fui responsable. Para el desarrollo del proyecto se crearon 2 comisiones, la de Educación y la de Comunicación. Yo aporté desde la Comisión de Educación, que es la carrera en la que me estoy titulando y que he estudiado durante 4 años en la Universidad Casa Grande. Al finalizar este proyecto pude observar un resultado enriquecedor en muchos aspectos de mi vida profesional entre los que destacan, la educación ambiental, la comunicación, el trabajo en equipo, la logística organizacional y el aprendizaje colaborativo. El proyecto contó con dos componentes esenciales: el programa Agentes de Cambio, un programa de Educación Ambiental Multiplataformas; y el Inter-escolar de Educación Ambiental, Los Juegos del Cambio.

Educación Ambiental

Quiero destacar que un aprendizaje muy especial que me llevo de todo este proyecto es el conocimiento eco-ambiental que podré compartirlo a lo largo de toda mi carrera profesional con mis alumnos, difundiendo la importancia del cuidado del medio ambiente, del agua, del reciclaje, de cuidar el aire y la tierra, de sembrar, de hacer compostaje, de cultivar nuestro propio huerto, limpiar las playas, generar menos consumo... Podré infundir la conciencia de que el trabajo empieza desde uno mismo y se extiende desde ahí por un bien mayor.

Un punto importante para destacar en este aspecto fue la creación del Invernadero, una recopilación de distintas actividades planificadas, enfocadas y divididas en el cuidado de los cuatro elementos de la naturaleza, compartida con los docentes tutores para que ellos tengan la oportunidad de descargarlas desde nuestra página web y sigan instruyendo sobre educación ambiental dentro de sus planificaciones, para crear así una cultura ambiental en sus alumnos, así como también en la institución educativa en las que trabajan.

Comunicación

Considerando el aporte multidisciplinario, mis conocimientos en el área de comunicación se vieron fortalecidos con la práctica al tener que mantenerme en contacto y trabajar con autoridades representantes de los Ministerios de Educación y Ambiente y de instituciones educativas, docentes y estudiantes participantes, empresas privadas aliadas, eco expertos colaboradores, etc. Además, para el Programa de Edu comunicación ambiental multiplataformas también debíamos contactarnos con la localidad donde se realizaría el rodaje de los episodios, coordinar la aparición de eco expertos y aparecer en promocionales para dar a conocer todas las actividades que íbamos a realizar en este gran Proyecto de Aplicación Profesional.

Para lograr desarrollar la comunicación interna y externa de manera eficiente utilizamos herramientas como teléfonos, computadoras, redes sociales en diversas plataformas como Quipux, Whatsapp y correos electrónicos masivos para los cientos de colaboradores involucrados en el proyecto. En esta área, la habilidad también se vio ejercida al lidiar con los representantes de los Ministerios cuya intervención era vital al ser los responsables de avalar el Inter-escolar y por tanto darle el cariz oficial que era uno de los motivadores para las escuelas invitadas por lo cual extendemos nuestro reconocimiento hacia ellos en el evento final y coordinamos un tiempo donde pudieron expresar sus palabras de apoyo a todos los participantes.

Además, asistí revisando que la información difundida en las capacitaciones por la Fundación Crisfe fuera precisa para compartirla a las escuelas por medio de los docentes tutores que encabezaban los grupos de eco-proyectos. Apoyé en la coordinación de estas jornadas de capacitación que se brindaron durante 4 días seguidos, dos horas diarias, donde compartimos materiales de respaldo, certificados de participación, encuestas, y adicional a esto también se propiciaron de nuestro lado encuentros con los eco expertos exponiendo la

pasión de sus iniciativas en las diferentes categorías, para darse a conocer con los participantes de cada equipo y motivar su iniciativa.

El estar presente durante las grabaciones del Programa Agentes de Cambio fue una experiencia única que me permitió apreciar a la televisión como un medio de comunicación de alto valor educativo, lo cual tendré presente durante mi labor como educadora.

Educación

Desde mi perfil profesional pude contribuir ampliamente en el desarrollo del proyecto, en especial en la creación de contenidos educativos para el programa de educación ambiental asegurando que la información que se iba a enseñar en los programas sea presentada pedagógicamente correcta, respaldada con bibliografía, que toda la información fuera revisada y avalada por el Ministerio de Educación para que fuera aprobada y finalmente transmitida en el canal educativo EducaTv y por ende en todos los canales nacionales por medio de esta misma señal, adicionalmente se prepararon eco-retos a presentar en el programa, uno por cada capítulo, los cuales, planificamos, redactamos, y creamos rúbricas de calificación para que al finalizar los mismos, los niños que obtenga mejor puntaje sean premiados y por último coordinar la entrega de estos.

Consecuentemente, trabajé en la organización de la agenda de los eco expertos, coordinando los tiempos de presentación, cómo iniciar y finalizar el encuentro, las preguntas e interacción que debían tener con los alumnos, el apoyo visual necesario para sus charlas que debían presentar, etc. Adicionalmente preparamos juegos interactivos para atraer la atención de los chicos, se compartió material de los eco expertos, encuestas para conocer cómo se sentían los niños en ese momento lo cual es muy significativo para mí como educadora porque la interacción con los niños es lo más importante, saber que sienten, que piensan, y conocer sus comentarios fue lo más satisfactorio.

Logística

Pude contribuir en toda el área logística al coordinar las grabaciones, observando que se mantuvieran los objetivos de los guiones de manera que sean adecuados para el público objetivo que son los niños que buscamos educar, esforzándonos en cómo se debía presentar cada detalle, asistirlos en todo considerando que ellos eran las estrellas del programa y eran los rostros que representarían a todo el equipo detrás de cámaras y debían lucirse en su máximo esplendor, incluso coordinando el catering e hidratación dado que las jornadas eran largas, de 6 de la mañana hasta las 7 de la noche sin parar, durante varios días y entre otras cosas debimos considerar todos los pormenores incluyendo el clima, locaciones, recorridos, instrumentos de la productora, guiones, cámaras, micrófonos, pedestales, etc.

En retrospectiva puedo señalar que la parte más ardua del trabajo logístico en nuestra área fue la coordinación y realización de todo el Inter-escolar, donde tuvimos que preparar los diversos eventos como rueda de prensa, encuentros, en vivos, la información difundida, las bases de datos, fue un trabajo arduo y especialmente para la comisión de educación porque tuvimos que organizar los eco-proyectos que debían presentar los participantes inscritos, evaluar que cumplieran con los requisitos de sostenibilidad, relevancia, importancia, trascendencia, controlar que no se mantuviera solo como un proyecto, sino que se realizará, analizar sus objetivos, logros y resultados a largo plazo. Trabajamos toda la logística de los encuentros con atención plena al detalle, ya que al ser un Inter-escolar virtual la conexión con profesores y alumnos debía ser constante para mantenerlos motivados a presentar sus proyectos finales. Además, nos organizamos para reconocer en vivo el soporte de la Fundación Crisfe y las empresas privadas Tía, Novacero y Seginus que hicieron posible la entrega de premios de mayor valor a los equipos ganadores.

Un punto vital para la realización de este gran proyecto fue la organización de toda la final del primer Inter-escolar de educación ambiental del Ecuador, Los Juegos del Cambio 2,

donde llevando a cabo un cronograma de más de una hora y media meticulosamente trabajado se presentaron a los equipos finalistas de cada categoría con sus eco-proyectos, de entre los cuales se eligió al gran ganador, el cual se escogió mediante un jurado capacitado externo y de relevancia que contactamos para obtener un resultado imparcial, en el evento se logró presentar un cronograma con diferentes puntos a presentar, como saludos de felicitaciones de los eco expertos, video de felicitación de Roberto Manrique, la presencia de autoridades de parte del Ministerio de Educación, Ministerio de Ambiente, representantes de nuestros aliados, por supuesto la presentación de los finalistas, etc.

Trabajo en equipo

En este caso vimos muy de cerca la importancia de mantener motivado al equipo, no solo con los premios que se entregaron a los ganadores que fueron computadoras para los integrantes del equipo del primer lugar y tablets para los del segundo, tercero y cuarto lugar, sino el prestigio del que eran merecedores al ser los ganadores entre tantos otros equipos participantes y el estímulo que les confiere construir algo para un bien mayor ya que todos los proyectos estaban orientados a la mejora a largo plazo del medio ambiente.

Aprendizaje colaborativo

Entre los puntos estratégicos de este proyecto se encuentra el aprendizaje colaborativo desde diferentes aristas, lo cual nos permitió ampliar nuestro bagaje de conocimientos en las diferentes áreas con las que trabajamos como Comunicación, Multimedia, Diseño, Redacción, Marketing... Pude conocer nuevas herramientas gracias al constante trabajo en equipo con estudiantes de tan diversas carreras, observar cómo trabajaban estos futuros profesionales y lograr una sinergia con ellos que facilitó el éxito final del proyecto.

Al culminar este proyecto y ver la alegría de los niños sintiéndose ganadores, apasionados y empoderados de su tema, sentí que todo lo trabajado había valido la pena. Fue

una experiencia grandiosa el saber que nosotras habíamos aportado para que experimenten ese sentimiento, y por su puesto al finalizar y conocer al gran ganador estuve a punto de derramar mis lágrimas al ver la felicidad que sentían los niños al descubrir que habían ganado el Inter-escolar festejando efusivamente, al punto de derramar sus lágrimas, fue lo más lindo que viví en este tiempo.

Este proceso claramente influirá profundamente en mi carrera profesional a futuro porque refleja uno de los aspectos más reales de la vida laboral que es el trabajar en equipo por un fin más grande que nosotras, construyendo logros significativos y brindando un aporte para la educación ambiental del País. Todo lo experimentado me ayudará a saber cómo organizarse con la clara visión de que el trabajo duro destruye obstáculos y alcanza metas. Como equipo aprendimos a trabajar unidas, en ocasiones disgustadas, pero siguiendo adelante, tomando en cuenta la opinión de cada una, decidiendo en base a lo mejor para el proyecto, aprendimos a soltar y liderar en su respectivo momento, a demostrar compañerismo y empatía entre la comisión de educación, a mantener una actitud positiva y trabajar por buscar la solución apoyándonos unos a otros para lograr los objetivos deseados.

Este ha sido un cierre flamante a mi carrera de 4 años en la Universidad Casa Grande en la que disfruté todo lo aprendido y me quedo con la noción de que, así como todo tiene un comienzo y un fin, también todo tiene un propósito. Me llevo todo lo positivo del cruce de esta recta final, me quedo con lo bueno de todo este trabajo que ha sido complejo pero enriquecedor.

Por último, mencionar que el presente documento es el resultado del trabajo colaborativo de los estudiantes: Lady Alcívar, Sharon Arteaga, Daniella Morán, Kharyme Simon y María José Zambrano ; y contiene El Informe de sistematización del Proyecto de Aplicación Profesional “ Yo Siembro Ahora ”; 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.

Reflexión individual sobre el aprendizaje generado a partir del desarrollo y aplicación de los Juegos del Cambio 2.

Reflexión por: María José Zambrano González.

El desarrollo de los Juegos del Cambio 2.

Nuestro proyecto de aplicación profesional se dividió en dos comisiones por la magnitud de trabajo que realizamos, porque tenía dos componentes muy importantes y en si lo podemos analizar como dos minis proyectos, que fueron los Juegos del Cambio 2 interescolar de educación ambiental y Agentes del Cambio, programa de Edu comunicación ambiental multiplataforma. Se realizaron dos grandes comisiones que fueron la comisión de Educación y comisión de Comunicación donde realmente por mi carrera y por la cantidad de actividades que teníamos que realizar estuve en ambas comisiones, donde voy a proceder a detallar las actividades que realice.

El componente a evaluar son las actividades que se desarrollaron durante el transcurso de los Juegos del Cambio 2 y consisten en:

Rueda de prensa;

- Búsqueda de participantes para los Juegos del Cambio 2.
- Medios de comunicación con los docentes participantes de los Juegos del Cambio 2.
- Revisión de los eco proyectos entregados por los equipos participantes de los Juegos del Cambio.

- Revisión de los eco retos presentados como resultado del programa de educación ambiental llamado Agentes de Cambio.
- Logística de envío de los premios a los ganadores de los eco retos.
- Elaboración del presupuesto de los Juegos del Cambio 2.

Una de las actividades iniciales de para oficialmente dar inicio a los Juegos del Cambio 2, se basó en la creación y ejecución de una rueda de prensa de lanzamiento de los Juegos del Cambio 2, para que todas las instituciones educativas que quisiera participar del Interescolar de educación ambiental pudieran conocer más acerca de los Juegos del Cambio 2.

Este evento se realizó el pasado 8 de septiembre de 2022, donde se invitaron a diferentes representantes del Ministerio de Educación y Ministerio del Ambiente, Agua y Transición Ecológica, donde la Viceministra de Educación y la Directora de Educación Ambiental y Agua fueron partícipes de la rueda de prensa y dieron a conocer punto de vista sobre la educación ambiental en el país; también se invitó a los ganadores de los Juegos del Cambio 1 con la finalidad de que pudieran contar su experiencia dentro de este tipo de juegos.

En la rueda de prensa, se diseñó un guión el cual contenía el minuto a minuto del evento, y las pautas exactas donde se especificaba lo que las maestras de ceremonia Ivonne Urreta y la sembrera Kharyme Simon tenían que hacer y decir durante el evento. Del mismo modo, en este evento se promovió el video de lanzamiento de los Juegos del Cambio 2 donde se mostraba el contexto, problemática y soluciones para fortalecer la educación ambiental; generando un mayor interés por parte la población acerca de este tipo de juegos y su influencia ambiental.

Como segundo punto, se realizó la búsqueda de nuevos participantes para los Juegos del Cambio 2, desarrollando diferentes actividades como el envío de correos electrónicos a diferentes bases de datos con las que ya se contaban, mensajes de texto mediante WhatsApp.

También se realizaron diferentes llamadas a las instituciones educativas e incluso se enviaron afiches de los Juegos del Cambio 2 por medio del Quipux del Ministerio de Educación gracias a la alianza realizada con esta institución, de igual manera, se realizaron visitas a diferentes instituciones educativas con el objetivo de capacitar a los estudiantes acerca de los Juegos del Cambio 2 e invitarlos a participar.

En la primera semana de inscripción del proyecto se tenían alrededor de 25 inscripciones, pero, por medio de la difusión y publicidad realizada, en la segunda semana ya se tenían más de 200 inscripciones, pero, con la finalidad de convocar a una mayor cantidad de estudiantes se dio una prórroga hasta el 9 de octubre; llegando a tener 243 inscripciones de las 21 provincias del Ecuador.

Una de las actividades que se realizaron fue crear una línea de comunicación con los docentes participantes de los Juegos del Cambio 2. Se decidió emplear una comunicación ágil con ellos para brindarles la información más relevante del interescolar y se utilizaron diferentes herramientas digitales para comunicarse con los participantes, las cuales fueron: WhatsApp, redes sociales y correo electrónico.

Por medio del correo electrónico se realizó la bienvenida a los equipos sobre los Juegos del Cambio 2, donde se confirmó su inscripción; incluso también se realizó el envío de los pedidos de los eco proyectos, que incluía la rúbrica y el esquema de documentación; también se realizó el envío de las invitaciones a las capacitaciones de la Fundación CRISFE.

En las redes sociales se informaron las fechas importantes y también se comunicó a los ganadores de los eco retos y eco proyectos. Además, se contó con un canal de comunicación más ágil que fue la creación de un grupo de WhatsApp, donde los docentes-tutores contaron con una comunicación más directa con coordinadores de los Juegos del Cambio 2.

En el desarrollo de los Juegos del Cambio 2 se realizaron diferentes actividades como el evento de bienvenida para los participantes, Encuentros con nuestros eco expertos, capacitaciones y eco proyectos. Todas las actividades fueron diseñadas con el fin brindar herramientas e implementos para ampliar el conocimiento de la cultura ambiental. La bienvenida fue la primera actividad desarrollada para los participantes de los Juegos del Cambio 2, en esta actividad invitamos a nuestro eco expertos, para que los grupos inscritos y los eco expertos tengan un momento para conocerse. La segunda actividad realizada fueron los encuentros con una duración de 1 hora donde los eco expertos tenían un tema visible dentro de sus categorías, esta actividad fue diseñada en conjunto eco expertos. La tercera actividad realizada fueron las capacitaciones brindadas por Fundación CRISFE a los tutores en una jornada de 2 horas diarias en 4 días. Donde se trataron temas sobre la Metodología Basada en Proyectos, Design Thinking y Modelo de Negocios Canvas. Incluso la Fundación CRISFE les brindó un manual a los tutores que incluía la información necesaria y actividades a seguir para desarrollar los eco proyectos. Nuestro último componente fueron los eco proyectos, donde buscábamos conocer las ideas innovadoras de los participantes de la categoría que ellos habían elegido: Agua, Tierra, Aire o Fuego y así ellos entregaban las soluciones a los problemas ambientales actuales.

Además, es necesario indicar que los eco proyectos fueron una actividad muy importante, porque así se logró contabilizar la llegada de los eco proyectos. La revisión del eco-proyecto fue realizada por Sharon, Daniella y María José quienes los calificaron junto a los eco expertos de cada categoría. Una vez finalizado este proceso se informó a los cuatros ganadores de las cuatro categorías que habían sido analizadas. De igual manera, los eco retos que nos llegaban por el programa Agentes de Cambio fueron revisados por Sharon, Daniella, María José y con la ayuda de nuestra guía María del Carmen Barniol, el proceso se llevó a cabo

de la siguiente manera: los eco retos llegaban cada semana, los cuatro domingos del mes de octubre, donde se revisaban los eco retos donde los participantes veían nuestro programa “Agentes del Cambio” y realizaban la actividad propuesta, dentro de la cual podían ganar una tablet, una medalla y una funda de multiproductos, gracias a al eco aliado Almacenes TÍA. Luego de tener al ganador de cada categoría, se les comunicaba a sus representantes, donde se le pedía sus datos personales para hacerlos llegar a la persona encargada de Almacenes TÍA con la finalidad de que el ganador pudiera acercarse a retirar su premio.

Al ser parte de este proyecto, es preciso indicar todo el trabajo realizado me lleno de mucha gratitud, pero a su vez fue muy demandante y extenso por sentir la impotencia de que todo salga a la perfección, incluso se presentaban eventos que nos detenían a continuar rápidamente la conclusión o los avances del proyecto, debido a que, las actividades fueron trabajadas en una comisión de 3 integrantes, por lo que, el tiempo de revisión de los eco proyectos o eco retos era limitado, aunque se contara con la ayuda de los eco expertos.

Para finalizar, Los Juegos del Cambio 2 y Agentes del Cambio, programa de Edu comunicación ambiental multiplataforma, estos dos minis proyectos fueron una experiencia única que brindaron un sin número de conocimiento y experiencias para fortalecer mis habilidades.

Al estar en la comisión de educación fue realmente un gran desafío para mí porque mi carrera no es educación inicial, incluso puedo decir que ser parte de ambas comisiones me enriquecieron de manera personal y profesional porque puede conocer nuevos temas como la estructura de las fichas pedagógicas o el invernadero de educación o la creación de las rúbricas para los eco proyectos y eco retos, incluso puedo decir que organizar un evento por zoom también es complejo por temas de conectividad, otro desafío fue la elaboración del presupuesto,

donde estuve viendo y organizando con nuestros eco aliados el lado monetario del proyecto, con el fin de que quede realmente organizado, centralizado y ordenado por la magnitud de nuestro proyecto.

En el tema de las alianzas fui la conexión con los eco aliados para el desembolso del dinero o la logística de la entrega de los premios, incluso de manera personal siento que mejoré mis habilidades en el tema de la logística para los Juegos del Cambio 2, esto influyó de diferentes maneras, como las reuniones, encuentros y capacitaciones que teníamos con nuestros participantes del interescolar, también con la entrega de los premios para nuestros ganadores de los eco retos y eco proyectos.

En conclusión, ser parte de Yo Siembro Ahora fue la mejor experiencia, porque pude ser parte de la educación ambiental para niños y niñas del Ecuador la cual me llevo grandes aprendizajes para mi carrera profesional, esto se da por las diferentes actividades que realizamos, sobre todo al ver dejado un granito de arena en los 1.215 participantes que se inscribieron este año en los Juegos del Cambio 2 y las 4.248 personas que visualizaron el programa Agentes del Cambio.

Por último, mencionar que el presente documento es el resultado del trabajo colaborativo de los estudiantes: Lady Alcívar, Sharon Arteaga, Daniella Morán, Kharyme Simon y María José Zambrano ; y contiene El Informe de sistematización del Proyecto de Aplicación Profesional “ Yo Siembro Ahora”; 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.

Bibliografía:

Acuña M., y Quiñones Y., (2020). Educación ambiental lúdica para fortalecer habilidades cognitivas en niños escolarizados. *Educación Y Educadores*, 23(3), 444–468.
<https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.5>

Agencia de Protección Ambiental de EE.UU (EPA). (23 de Noviembre de 2021). La importancia de la educación ambiental. Estados Unidos. Recuperado el 20 de Junio de 2022, de <https://espanol.epa.gov/espanol/la-importancia-de-la-educacion-ambiental>

Hernández R., Fernández C., Baptista P. Metodología de la investigación(2004).

Íñez, R., y Fernández, A., (2008), *Árbol de Problema y áreas de intervención*, México: CEPAL.

McGraw Hill. <https://nodo.ugto.mx/wp-content/uploads/2017/03/Metodologia-de-la-Investigacion.pdf?msclkid=5fa7d329d0a111ecba44508f8115364b>

Ministerio de Educación. (2018). Guía Introductoria a la Metodología TiNi Tierra de niñas, niños y jóvenes para el Buen Vivir.
<https://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2019/04/GUIA-METODOLOGICA-TINI-2019.pdf>

Ministerio de Educación. (4 de septiembre de 2018). Ministerio de Educación presentó la Memoria de Sostenibilidad del Programa de Educación Ambiental “Tierra de Todos” <https://educacion.gob.ec/ministerio-de-educacion-presento-la-memoria-desostenibilidad-del-programa-tierra-de-todos-tini/>

Montaño, D. (13 de Diciembre de 2021). *Las deudas ambientales de Ecuador en 2021: la situación no mejora*. Recuperado el Mayo de 2022, de GK:
<https://gk.city/2021/12/13/problemas-ambientales-ecuador-2021/>

Montaño, D. (11 de Enero de 2022). *Los desafíos ambientales de Ecuador en 2022*.

Recuperado en Mayo de 2022, de Mongabay Latam:

<https://es.mongabay.com/2022/01/desafios-ambientales-de-ecuador-en-2022/>

ONU. (1972). Declaración de Estocolmo sobre el medio ambiente humano.

Declaración de Estocolmo sobre el medio ambiente humano, (pág. 4). Estocolme.

Recuperado el 20 de Junio de 2022, de

<http://www.ordenjuridico.gob.mx/TratInt/Derechos%20Humanos/INST%2005.pdf>

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

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

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

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

Quere, C.L., Jackson, R.B., Jones, M.W., Smith, A.J.P., Abernethy, S., Andrew, R. M., De -Gol, A.J., Willis, D.R., Shan, Y., Canadell, J.G., Friedlingstein, P., Creutzig F., Peters, G.P. (2020). Temporary reduction in daily global CO2 emissions during the COVID - 19 forced confinement. *Nature Climate Change*. <https://doi.org/10.1038/s41558-020-0797-x>

Willige, A. (11 de agosto de 2021). What are the long-term effects of the COVID-19 pandemic? These 5 trends give us a glimpse. World Economic Forum.

<https://www.weforum.org/agenda/2021/08/covid19-long-term-effects-society-digital/>

Zabala, I. & García, M. (2008). Historia de la Educación Ambiental desde su discusión y análisis en los congresos internacionales. *Revista de Investigación*, 32(63). pp. 201- 2018. http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1010-29142008000100011

Anexos:

Anexo 1

Matriz de Marco Lógico

Propósito:	Indicadores	Medios de verificación	Supuestos
Incrementar la aplicación del Programa de Educación Ambiental, de 4to a 7mo EGB, en distintas IE a nivel nacional durante el periodo escolar 2022-2023	El 75% de las IE participantes aplican las herramientas brindadas durante las olimpiadas.	Encuesta de satisfacción	El PEA incluyó de forma dinámica a todos los actores involucrados en la educación.

Componentes:	Indicadores	Medios de verificación	Supuestos
C1: A través de los Juegos del Cambio 2, se implementó una metodología vivencial y didáctica que involucró a toda la comunidad escolar, promoviendo hábitos ecoamigables a largo plazo.	Inscripción de 100 Instituciones Educativas	Registro de inscripciones, proyectos enviados, asistencia a las actividades y encuesta de satisfacción.	Ocurrió una integración que generó conciencia ambiental activa en las familias ecuatorianas.
	Obtener la inscripción de mínimo 1 escuela en cada provincia del Ecuador		
	Participación del 80% de los inscritos		
C2: Los ecuatorianos/as visualizan un programa de educación ambiental masivo y didáctico, con una duración de 4 episodios.	El 50% de las familias ecuatorianas visualizan el programa de Educación, transmitido por Educa tv	Cantidad de canales de tv en los que se colocó el programa	
		Cantidad de visualizaciones en plataformas digitales	
	El 10% del engagement en medios digitales de los espectadores con el programa de educación ambiental Agentes de Cambio	Interacciones en redes sociales y cantidad de eco-retos recibidos	
C3: Se compartieron las herramientas necesarias para que las/los docentes impartan EA de forma integral.	Un 75% de los docentes inscritos en el Interescolar asisten a la capacitación de Crisfe	Registro de inscripción y registro de asistencia a las capacitaciones.	Los docentes de distintas IE a nivel nacional, se apropiaron de las

	El 100% de los docentes reciben acceso a las herramientas educativas brindadas por Crisfe.	Cantidad de correos enviados con las herramientas.	herramientas al desarrollar su planificación curricular
	El 100% de los docentes inscritos en el Interescolar reciben acceso a las herramientas de educación ambiental de Yo Siembro Ahora.	Cantidad de correos enviados con las herramientas.	
	Un 50% de los docentes afirma haber utilizado las herramientas brindadas en el Interescolar.	Encuesta final a participantes	

Finalidad:	Indicadores	Medios de verificación	Supuestos
Contribuir a que las futuras generaciones se conecten con la naturaleza y desarrollen conciencia ambiental para convertir al Planeta Tierra en un lugar seguro y habitable.	El 70% de los participantes se sienten motivados a accionar a favor del medioambiente luego del Interscolar.	Encuesta de satisfacción	Los conocimientos que se adquirieron en el PEA formaron hábitos que son aplicados perennemente.
	El 70% de los equipos inscritos obtienen en su proyecto una nota superior a 7,5	Rúbrica para calificar proyectos	

Anexo 2

Diseño de encuesta final realizada a docentes

28/11/22, 14:48

Encuesta de participación a docentes tutores en Los Juegos del Cambio 2

Encuesta de participación a docentes tutores en Los Juegos del Cambio 2

¡Usted es ya oficialmente un agente de cambio!

Estamos muy agradecidas de haber compartido este tiempo con usted.

Queremos realizarle unas preguntas sobre su experiencia durante de Los Juegos del Cambio 2

Esta encuesta es totalmente anónima, agradecemos sus más sinceras respuestas, estas nos ayudarán al desarrollo de futuros interescolares.

***Obligatorio**

1. 1. ¿Cómo conoció sobre Los Juegos del Cambio? *

Marca solo un óvalo.

- Redes Sociales
- Correo electrónico
- Quípux enviado por el Ministerio de Educación
- Rector de su Institución Educativa
- Recomendaciones de otros docentes
- Otro

Sección sin título

Sección sin título

2. 2. En breves palabras ¿Qué le inspiró a formar parte de Los Juegos del Cambio? *

3. 3. ¿Qué tan importante considera que fue el contenido y herramientas brindadas durante el Interescolar? *

Marca solo un óvalo.

Poco importante

1

2

3

4

5

Muy importante

4. 4. ¿En qué medida las herramientas brindadas en el Interescolar le servirán de apoyo para impartir educación ambiental dentro de su salón de clases? *

Marca solo un óvalo.

En ninguna medida

1

2

3

4

5

En excelente medida

5. 5. Califique la comunicación con el equipo organizador: *

Marca solo un óvalo.

Muy mala

1

2

3

4

5

Excelente

6. 6. Le resultó sencilla el manejo de la información durante el Interescolar *

Marca solo un óvalo.

Sí

No

7. 6.1 Si su respuesta fue no, por favor detalle (si su respuesta fue sí, escriba NA): *

8. 7. ¿Qué tan satisfecho/a se encuentra con la jornada de capacitación brindada por CRISFE? *

Marca solo un óvalo.

- Muy Satisfecho/a
 Satisfecho/a
 Medianamente Satisfecho/a
 Poco Satisfecho/a

9. 8. ¿El contenido de la capacitación de CRISFE lo/la ayudó a comprender mejor el pedido del eco-proyecto? *

Marca solo un óvalo.

- Muy de acuerdo
 De acuerdo
 Poco de acuerdo
 En desacuerdo

10. 9. ¿Considera que las capacitaciones junto a CRISFE generaron herramientas que fueron de ayuda para la realización del eco-proyecto? *

Marca solo un óvalo.

- Muy de acuerdo
 De acuerdo
 Poco de acuerdo
 En desacuerdo

11. 10. ¿Los conocimientos adquiridos en la capacitación con CRISFE fueron prácticos y podrán ser aplicados en su práctica docente? *

Marca solo un óvalo.

- Muy de acuerdo
 De acuerdo
 Poco de acuerdo
 En desacuerdo

12. 11. ¿Considera que los encuentros con los Eco-expertos le otorgaron conocimientos para ampliar su cultura ambiental? *

Marca solo un óvalo.

- Muy de acuerdo
 De acuerdo
 Poco de acuerdo
 En desacuerdo

13. 12. ¿Considera que los encuentros con los Eco-expertos motivaron a los niños y niñas a seguir participando en el Interescolar? *

Marca solo un óvalo.

- Muy de acuerdo
 De acuerdo
 Poco de acuerdo
 En desacuerdo

14. 13. Califique la motivación de su equipo **al inicio** del Interescolar: *

Marca solo un óvalo.

Muy motivados

1

2

3

4

5

Nada motivados

15. 14. Califique la motivación de su equipo **al final** del Interescolar: *

Marca solo un óvalo.

Muy motivados

1

2

3

4

5

Nada motivados

16. 15. Según usted: ¿Cuál es o son las razones por las que la motivación de su equipo cambió o se mantuvo? *

17. 16. ¿Considera que ha adoptado nuevos hábitos para cuidar el ambiente a raíz de su participación en Los Juegos del Cambio? *

Marca solo un óvalo.

Sí

No

18. 17. Describa: ¿Cuáles es o son estos nuevos hábitos? *

19. 18. ¿Le gustaría ser parte de una próxima edición de Los Juegos del Cambio? *

Marca solo un óvalo.

Sí

No

Tal vez

20. 19. ¿Recomendaría participar en Los Juegos del Cambio a sus colegas? *

Marca solo un óvalo.

- Sí
- No
- Tal vez

21. 20. Nos gustaría mejorar nuestra logística y organización para futuras ediciones de nuestro interescolar. Por favor déjenos sus sugerencias o comentarios de mejora: *

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios

Anexo 3

Guía escena por escena para animación de los capítulos del programa Agentes de Cambio

Capítulo 1: Cultura Oceánica

https://docs.google.com/presentation/d/1qSH4sKagWuNh_Gw9HqbD3qq117OY8gpM/edit?usp=share_link&ouid=105892980295911827075&rtpof=true&sd=true

Capítulo 2: Manos a la Tierra

https://docs.google.com/presentation/d/1ykebvK8xJEcyCwVU_vSQBk_Oh4MHv0Cc/edit?usp=share_link&ouid=105892980295911827075&rtpof=true&sd=true

Capítulo 3: Alcanzando los cielos

https://docs.google.com/presentation/d/1EP3fLKcJIW6C5hTVSIZhKQ2SIYNTyVqt/edit?usp=share_link&ouid=105892980295911827075&rtpof=true&sd=true

Capítulo 4: Un planeta circular

https://docs.google.com/presentation/d/1Jlb37TuUY1aAtq3oJiZSsdpR3nYaHisV/edit?usp=share_link&ouid=105892980295911827075&rtpof=true&sd=true