

**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL**



**Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual**

**Título del trabajo**

Diseño de cuento infantil sobre el cambio climático

**PROYECTO INTEGRADOR**

Previo la obtención del Título de:

**Licenciado en Diseño Gráfico**

Presentado por:

James Mario Blum Villamar

Jorge Alejandro Moreno Villón

**GUAYAQUIL - ECUADOR**

Año: 2023

## Declaración expresa

Nosotros *James Mario Blum Villamar* y *Jorge Alejandro Moreno Villón* acordamos y reconocemos que:

La titularidad de los derechos patrimoniales de autor (derechos de autor) del proyecto de graduación corresponderá al autor o autores, sin perjuicio de lo cual la ESPOL recibe en este acto una licencia gratuita de plazo indefinido para el uso no comercial y comercial de la obra con facultad de sublicenciar, incluyendo la autorización para su divulgación, así como para la creación y uso de obras derivadas. En el caso de usos comerciales se respetará el porcentaje de participación en beneficios que corresponda a favor del autor o autores.

La titularidad total y exclusiva sobre los derechos patrimoniales de patente de invención, modelo de utilidad, diseño industrial, secreto industrial, software o información no divulgada que corresponda o pueda corresponder respecto de cualquier investigación, desarrollo tecnológico o invención realizada por mí/nosotros durante el desarrollo del proyecto de graduación, pertenecerán de forma total, exclusiva e indivisible a la ESPOL, sin perjuicio del porcentaje que me/nos corresponda de los beneficios económicos que la ESPOL reciba por la explotación de mi/nuestra innovación, de ser el caso.

En los casos donde la Oficina de Transferencia de Resultados de Investigación (OTRI) de la ESPOL comunique al/los autor/es que existe una innovación potencialmente patentable sobre los resultados del proyecto de graduación, no se realizará publicación o divulgación alguna, sin la autorización expresa y previa de la ESPOL.

Guayaquil, 26 de enero del 2024.



---

James Blum Villamar



---

Jorge Moreno Villón

# EVALUADORES

.....  
**María de Lourdes Pilay García**  
PROFESOR DE LA MATERIA



.....  
**Alla Kondratova**  
PROFESOR TUTOR

## Resumen

El cambio climático es un problema ambiental que afecta al planeta y sus consecuencias son devastadoras. Una de las formas de combatir ese problema es a través de la educación y la concientización ambiental de los niños. El propósito de este proyecto consiste en desarrollar una propuesta de comunicación visual creativa y accesible que, transmita un mensaje claro y efectivo sobre los impactos del cambio climático a un público infantil. Esto se consigue a través de un cuento que reconozca la importancia de comprender este fenómeno de manera asimilable. La hipótesis generada se enfoca en la capacidad de que los cuentos ilustrados, mediante la narrativa visual, pueden captar el interés y participación de los niños. Además, se busca fomentar una conexión emocional y empática con respecto al cuidado del medio ambiente y la lucha contra el cambio climático. Se aplicaron metodologías basadas en estrategias visuales como lo son el design thinking y el visual thinking, y herramientas que permitan entender si los niños comprendieron el mensaje del cuento como “Cuentidatos” una herramienta de creación propia. Para validar el cuento se tomaron en cuenta a ilustradores y niños. Los resultados obtenidos demostraron que los niños fueron capaces de captar la moraleja de la historia y que las interpretaciones dependían de su nivel de conocimiento sobre el tema. Además, la inclusión de actividades generó una mayor conexión con la temática y las ilustraciones fueron bien recibidas por los niños y les permitió entender la historia sin necesidad del texto, siendo su escena favorita el final, donde todo se solucionó. Como conclusión se llegó a que el cuento “Algo extraño está pasando” comunica un mensaje efectivo que les permite a los niños comprender que las pequeñas acciones sirven para poder proteger a la naturaleza.

**Palabras Clave:** Cambio climático, educación ambiental, cuento ilustrado.

### ***Abstract***

Climate change is an environmental issue that affects the planet, and its consequences are devastating. One of the ways to fight this problem is through environmental education and awareness among children. The purpose of this project is to develop a creative and accessible visual communication. This proposal conveys a clear and effective message about the impacts of climate change on children. This is achieved through a story that recognizes the importance of understanding this phenomenon in an assimilable way. The hypothesis focuses on the ability of illustrated stories to catch children's interest and participation through visual narrative. In addition, it seeks to foster an emotional and empathetic connection with respect to caring for the environment and the fight against climate change. Methodologies based on visual strategies such as design thinking and visual thinking were applied, as well as tools that allow us to understand if the children understood the message of the story, such as "Cuentidatos", a self-created tool. To validate the story, illustrators and children were considered. The results showed that the children were able to understand the moral of the story and that the interpretations depended on their level of knowledge on the topic. Furthermore, the inclusion of activities generated a better connection with the topic and the illustrations were well received by the children'. It allowed them to understand the story without needing the text and their favorite scene was the end, where everything was solved. In conclusion, the story "Algo extraño está pasando" communicates an effective message that allows children to understand that little actions need to be taken in count to protect nature.

*Keywords: Climate change, environmental education, illustrated story.*

# ÍNDICE GENERAL

|  |          |
|--|----------|
| RESUMEN .....  | I        |
| ABSTRACT .....   | II       |
| INDICE GENERAL .....   | III      |
| INDICE FIGURAS .....   | IV       |
| INDICE TABLAS .....  | V        |
| ABREVIATURAS.....  | VI       |
| <br>   |          |
| <b>CAPITULO 1: INTRODUCCIÓN.....</b>   | <b>9</b> |
| 1.1 Definición de la propuesta / problema.....   | 10       |
| 1.2 Objetivos .....  | 10       |
| 1.3 Justificación del proyecto.....  | 10       |
| 1.4 Grupo objetivo / beneficiarios .....   | 11       |
| <br>   |          |
| <b>CAPITULO 2: MARCO REFERENCIAL: ESTADO DEL ARTE.....</b>                                       |          |
| 2.1 La educación ambiental.....  | 13       |
| 2.1.1 Factores ambientales e impacto humano .....  | 13       |
| 2.1.2 La educación ambiental como estrategia para sensibilizar sobre el<br>cambio climático..... | 14       |
| 2.1.3 Educación ambiental a través del diseño .....  | 14       |
| 2.1.4 El uso de la imagen para transmitir un mensaje.....  | 14       |
| 2.2 El cuento como método educativo.....   | 15       |
| 2.2.1 El cuento.....   | 15       |
| 2.2.2 El cuento en el ámbito educativo.....  | 15       |
| 2.2.3 Contribuciones del cuento en el desarrollo de las competencias<br>básicas .....            | 16       |
| 2.3 Análisis de casos de estudio .....   | 16       |
| 2.3.1 Caso 1 Enseñando conocimiento a través del cuento .....                                    | 16       |
| 2.3.1.1 Diseño de estudio.....   | 16       |
| 2.3.1.2 Realización del estudio .....  | 17       |
| 2.3.1.3 Análisis y conclusiones .....  | 17       |
| 2.3.2 Caso 2 Metodología sobre el uso del cuento .....   | 17       |
| 2.3.2.1 Diseño del estudio.....  | 17       |

|   |    |
|---|----|
| 2.3.2.2 Realización del estudio .....     | 18 |
| 2.3.2.3 Análisis y conclusiones .....     | 19 |
| 2.3.3 Cuentos que no son cuentos .....    | 20 |
| 2.3.3.1 Diseño del estudio .....          | 20 |
| 2.3.3.2 Realización del estudio .....     | 20 |
| 2.3.3.3 Análisis y conclusiones .....     | 21 |
| 2.3.4 Comparación de los casos .....      | 22 |
| <br>                                      |    |
| <b>CAPITULO 3: INVESTIGACIÓN VISUAL</b>   |    |
| 3.1 Métodos .....                         | 24 |
| 3.1.1 Design Thinking .....               | 24 |
| 3.2 Técnicas .....                        | 24 |
| 3.3 Herramientas.....                     | 25 |
| <br>                                      |    |
| <b>CAPITULO 4: DESARROLLO DE PROYECTO</b> |    |
| 4.1 Análisis de resultados.....           | 27 |
| 4.2 Aspectos conceptuales .....           | 39 |
| 4.3 Aspectos técnicos.....                | 39 |
| 4.4 Aspectos estéticos .....              | 46 |
| 4.3.1 Dirección de arte.....              | 46 |
| 4.3.2 Mockups.....                        | 48 |
| 4.5 Presupuesto.....                      | 49 |
| 4.6 Aspectos comunicacionales .....       | 50 |
| <br>                                      |    |
| 5. CONCLUSIONES .....                     | 53 |
| 6. BIBLIOGRAFÍA .....                     | 56 |
| 7. ANEXOS .....                           | 60 |

## **ABREVIATURAS**

|         |  |
|---------|--|
| CNN     | Cadena de Noticias por Cable   |
| ESPOL   | Escuela Superior Politécnica del Litoral                                       |
| MIC     | Museo Interactivo de Ciencia   |
| ONU     | Organización de las Naciones Unidas  |
| PBUD    | Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo                             |
| PLANACC | Plan Nacional de Adaptación al cambio Climático                                |
| TICs    | Tecnologías de la información y la Comunicación                                |
| UNESCO  | Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura |

## ÍNDICE DE FIGURAS

|   |    |
|---|----|
| Figura 1. Portada de "Cuentos que no son cuentos" .....   | 21 |
| Figura 1.1. Índice con los cuentos.....   | 21 |
| Figura 1.2. Presentación de "Cuentos que no son cuentos".....   | 21 |
| Figura 4.1. Mapa de empatía de Santiago.....  | 27 |
| Figura 4.2. Mapa de empatía de Jorgito.....   | 28 |
| Figura 4.3.1. Resultados de pregunta 1 de la encuesta.....  | 29 |
| Figura 4.3.2. Resultados de pregunta 2 de la encuesta.....  | 30 |
| Figura 4.3.3. Resultados de la pregunta 3 de la encuesta.....   | 30 |
| Figura 4.3.4. Resultados de la pregunta 4 de la encuesta.....   | 31 |
| Figura 4.4. Brainstorming sobre el tema.....  | 31 |
| Figura 5.5. Mapas conceptuales del visual thinking.....   | 32 |
| Figura 4.6.. Coolboard sobre cuentos infantiles del cambio climático.....   | 33 |
| Figura 4.7. Mapa conceptual para llevar el concepto de "Concientización".....   | 38 |
| Figura 4.8. Mapa conceptual sobre como educar a los niños.....  | 38 |
| Figura 4.9. Mapa conceptual sobre como se cree que se puede combatir el cambio climático.....                         | 38 |
| Figura 4.10. Perlita.....   | 40 |
| Figura 4.11. Carlitos.....  | 40 |
| Figura 4.12. El sabio.....  | 41 |
| Figura 4.13. El científico.....   | 41 |
| Figura 4.14. Escena del clímax.....   | 42 |
| Figura 4.15. La ciudad.....   | 42 |
| Figura 4.16. Escena del laboratorio.....  | 43 |
| Figura 4.17.1. Storyboard parte 1.....  | 43 |
| Figura 4.17.2. Storyboard parte 2.....  | 44 |
| Figura 4.18. Boceto a mano de la portada y contraportada.....   | 44 |
| Figura 4.19. Boceto a mano de los íconos para el patrón.....  | 45 |
| Figura 4.20.1. Mesa de trabajo AI: Portada, contraportada, pattern y primera parte de las actividades del cuento..... | 45 |
| Figura 4.20.2. Mesa de trabajo AI: Inicio y desarrollo de la historia.....  | 46 |
| Figura 4.20.3. Mesa de trabajo AI: Desarrollo y fin de la historia.....   | 46 |

|   |    |
|---|----|
| Figura 4.21.1 Modelado 3D de la portada.....        | 48 |
| Figura 4.21.2. Modelado 3D de la contraportada..... | 48 |
| Figura 4.21.3. Modelado 3D del cuento abierto.....  | 49 |
| Figura 4.21.3 Modelado 3D de las actividades.....   | 49 |

## ÍNDICE DE TABLAS

|  |    |
|--|----|
| Tabla 1.1. Actividades de enseñanza-aprendizaje realizadas en la investigación ..... | 18 |
| Tabla 1.2. Categorización de los resultados.....                                     | 19 |
| Tabla 1.3. Resultados de los análisis de los casos.....                              | 22 |
| Tabla 4.1. Pautas etnográficas para el coolboard.....                                | 33 |
| Tabla 4.2. Resultados de "Los dibujos hablan".....                                   | 34 |
| Tabla 4.3. Resultados de la etapa de "Moralejas".....                                | 35 |
| Tabla 4.4. Resultados de la creación de personajes.....                              | 36 |

# CAPÍTULO 1

## 1. Introducción

En un escenario marcado por crecientes desafíos ambientales, los cuales son cada vez más recurrentes, la educación y consciencia ambiental se establecen como pilares fundamentales para las nuevas generaciones. (Ministerio del Ambiente, 2018). La urgencia por abordar este tema se centra en la disminución de los efectos devastadores consecuentes del cambio climático. (ONU, 2021), Organismos como la (Unesco, 2023) consideran que la educación es fundamental para combatir el cambio climático, ya que esto permite informar y tomar medidas de acción, además de limitar e intentar disminuir sus efectos a través de la sensibilización en cuestiones relativas al desarrollo sostenible.

Los eventos climáticos extremos, el aumento del nivel del mar y la pérdida de la biodiversidad entre muchos otros problemas medioambientales (CNN, 2022), han pasado a ser prioritarios para su resolución, esto adoptando medidas urgentes en diferentes ámbitos para disminuir en lo posible sus efectos (ONU, 2022). La resolución de un problema tan evidente necesita estrategias efectivas enfocadas a tomar medidas preventivas y de acción con el objetivo de ayudar a la disminución del problema. La concientización a través de la narrativa visual es una de las formas más efectivas para difundir un mensaje, sobre todo si se trata de enfocarlo a un público infantil.

Como iniciativa se propone el diseño de un cuento infantil ilustrado de autoría propia, cuyo propósito sea sensibilizar a los niños de edades de entre 6 a 10 años. Esto a través de una estrategia de comunicación visual haciendo uso de un enfoque creativo y accesible para difundir un mensaje de conciencia. Además, se busca fomentar la creatividad y empatía por el tema, a través de la generación de recursos gráficos, para posteriormente ser validados a través de pruebas piloto.

## **1.1 Definición de la propuesta / problema.**

Si bien el calentamiento de la tierra y los fenómenos climatológicos se dan de forma natural y cíclica, el cambio climático es un problema que afecta al planeta tierra en general, ocasionando fenómenos naturales anormales, aumentado de forma drástica por la actividad humana. En Ecuador se han evidenciado efectos como sequías, incendios forestales, presencia de temperaturas extremas, inundaciones, pérdida de la biodiversidad, entre otros. (Faro, 2020).

Con este panorama se vuelve necesaria la sensibilización del tema a niños de entre 6 a 10 años, a través de estrategias creativas y complementarias a la educación ambiental, fomentando actitudes proactivas en la lucha contra el cambio climático. Por tal motivo, surge la necesidad de difundir un mensaje de concientización enfocado en que los niños logren empatizar, entender y comprender el tema de forma consciente.

## **1.2 Objetivos**

### **Objetivo General**

Desarrollar una propuesta de comunicación visual a niños, utilizando enfoques creativos y accesibles que generen conciencia sobre el cambio climático y sus impactos.

### **Objetivos Específicos**

- Comprender el cambio climático, sus causas y consecuencias con el objetivo de traducir y conceptualizar la información para los niños para generar conciencia.
- Diseñar materiales gráficos educativos e interactivos que comuniquen de manera efectiva el concepto del cambio climático de forma llamativa para el público infantil.
- Evaluar la propuesta mediante pruebas piloto para generar retroalimentación asegurando su comprensión y atractivo visual.

## **1.3 Justificación del proyecto**

La iniciativa de este proyecto surge en respuesta a la necesidad de abordar la falta de interés para combatir el cambio climático, sus causas y consecuencias.

Ya que, según datos obtenidos de Ecuador en Cifras (2022), los hogares ecuatorianos tienen muy poco interés en participar en actividades relacionadas con el cuidado del medio ambiente. Se estima que solo el 9.2% de los hogares participó en alguna actividad ambiental en ese año (p. 22).

El enfoque radica en la necesidad de abordar el tema de manera accesible y práctica en niños, permitiéndoles afrontar reflexivamente los desafíos relacionados con el cambio climático. Tomando en cuenta la perspectiva de la comunicación visual, el tema puede transformarse en un recurso divertido y llamativo que permite difundir un mensaje ambiental.

#### **1.4 Grupo objetivo / beneficiarios**

La segmentación del grupo objetivo se conforma por niños de entre 6 a 10 años, con una orientación hacia zonas urbanas. Este rango de edad se seleccionó estratégicamente con el propósito de forjar un desarrollo cognitivo y social, además de despertar valores ambientales e intereses por temas relacionados con su entorno.

Es preciso mencionar que se busca un entorno donde la familia y los niños tengan cierto conocimiento sobre la educación ambiental y el cambio climático. Esta condición en específico ayuda a empatizar y relacionar mejor el tema expuesto de forma efectiva con la narrativa visual propuesta.

En cuanto a aspectos psicográficos como el nivel de educación ambiental recibido en escuelas. Se focaliza a un grupo que comparta las creencias de que este fenómeno es un problema que compromete a todos. Además, dentro de este segmento se busca que se tenga buenos hábitos ambientales y que los compartan como intereses o aficiones.

Con esta estrategia se tiene como objetivo no solo llegar a los niños, también se busca involucrar a los padres como clientes potenciales y a las editoriales como distribuidores clave. La implementación efectiva en todos los niveles se focaliza en reforzar y fomentar las buenas prácticas y valores ambientales, contribuyendo

a las futuras generaciones a ser conscientes y comprometidas con el medio ambiente y la lucha contra el cambio climático.

# CAPÍTULO 2

## CAPITULO 2: MARCO REFERENCIAL: ESTADO DEL ARTE

### 2.1 La educación ambiental

Según (Teitelbaum, 1978) la educación ambiental surge en la “Conferencia de las Naciones Unidas sobre el Medio Humano celebrada en Estocolmo en junio de 1972” (p. 49). El esclarecimiento del tema como punto de relevancia para la sociedad, determina la posición con respecto a la mediación frente al cambio climático y demuestra preocupación por el problema medioambiental.

La sociedad y la economía se presentan como elementos importantes para mediar los efectos del cambio climático (Fragoso Martínez, Santos Abreu, & Aguiar Guillerm, 2017). Para abordar este tema con precisión se requiere de una comunicación simple y efectiva a través de la construcción de un mensaje, por tal motivo, es preciso mantener el enfoque para asegurar que los niños puedan comprender y actuar de manera consecuente al mensaje difundido a lo largo de la propuesta.

#### 2.1.1 Factores naturales e impacto humano

Tal como menciona National Geographic “existen causas naturales y humanas que provocan el cambio climático”, por ejemplo, la relación entre el aumento de la temperatura está relacionada con erupciones volcánicas, la distancia del sol a la tierra, la cantidad de nieve en los polos, entre otros factores (National Geographic, 2022). Sin embargo, el 97% los científicos están de acuerdo que la intervención del hombre está directamente relacionada con el cambio climático (What We Know, 2014).

Frente a esta realidad la sensibilización y prevención representan un medio crucial para denotar la importancia por el clima y los recursos naturales (Naciones Unidas , s.f.). Bajo este contexto el promover la comprensión crítica y profunda de los escenarios presentados manifiesta la preocupación por el tema.

### **2.1.2 La educación ambiental como estrategia para sensibilizar el tema sobre el cambio climático.**

La educación ambiental toma un papel de suma importancia como recurso clave para abordar las complicaciones del cambio climático (Universidad de los Andes, 2023). En cuestión este tema se maneja de forma estratégica y no de forma científica al público en general. El entendimiento y comprensión del tema debe mantenerse claro y sencillo para ser comprendido. (Gavilanes Capelo & Tipán Barros, 2021).

La educación tal como señalan (Laso-Salvado, Marbán Prieto, & Ruiz Pastrana, 2022) “se implica en cierta forma con los distintos sistemas socio-ecológicos y se propicia una mejora de la conciencia ambiental” (p. 5-6). Las estrategias para comunicar un mensaje claro y eficaz destacan la urgencia de sensibilizar hacia estilos de vida ecológicamente más responsables (F. Hernández, 2022).

El enfoque de participación y concienciación del tema se centra como estrategia principalmente en el ámbito estudiantil. La formación, interés y resiliencia por el cambio climático como tema de interés, busca aplicar estrategias que fácilmente lograrían un cambio positivo en los niños. (Gavilanes Capelo R. , 2021).

### **2.1.3 Educación ambiental a través del diseño**

La comunicación en áreas científicas y educativas se beneficia considerablemente del diseño gráfico. Sirviendo como una herramienta efectiva de difusión y conocimientos visuales. (M. Susanka & Kramer, 2022).

Considerando que la integración de la educación y el diseño gráfico buscan despertar un mensaje de conciencia y preocupación del tema, el enfoque creativo y funcional asegura la comprensión efectiva del mensaje. ( Arciniegas Andrade, 2023).

### **2.1.4 El uso de la imagen para transmitir un mensaje**

El uso estratégico de la imagen como herramienta de comunicación efectiva, revela un enfoque alentador para la sensibilización de un tema como el cambio climático enfocado a las nuevas generaciones (Meza Castro, 2018).

Por tal motivo lograr una conexión emocional con el uso de la imagen marca, una combinación entre enseñanza y reflexión dentro de la propuesta, la cual sirve como eje para el uso de herramientas y técnicas visuales que abordan el tema a través de la propuesta de un cuento ilustrado.

## **2.2 El cuento como método educativo.**

### **2.2.1 El cuento**

Un cuento, que se define como un relato breve con hechos imaginarios y relato sencillo, tiene como finalidad estimular la imaginación y tener un propósito moral o recreativo. Este instrumento permite proyectar una realidad a través de la creatividad de una historia (Fernández, 2010).

### **2.2.2 El cuento en el ámbito educativo**

El cuento se posiciona como un recurso clave en el ámbito educativo, pero se debe considerar que este recurso no solo permite abordar diversas áreas, sino que también funciona como un facilitador de la comunicación e interacción con los contenidos expuestos, fomentando la creatividad y relaciones personales (Pérez, Pérez, & Sánchez, 2013). Desde una perspectiva más académica representa un papel fundamental para transmitir valores, ejemplos como el cuento de “Los tres cerditos” enseñan la importancia del buen trabajo. (Fernández, 2010). Bajo este criterio, el cuento representa la oportunidad de una enseñanza memorable.

Sumado a esto, el uso del cuento como una herramienta invaluable para transmitir riqueza cultural y buenas prácticas a través de la narrativa, representa beneficios positivos a la hora de transmitir una idea a los niños, junto con la promoción del aprendizaje y relaciones familiares (Zambrano & Villafuerte, 2015).

### **2.2.3 Contribuciones del cuento en el desarrollo de las competencias básicas**

El fortalecimiento de las competencias básicas a través del cuento lo convierten en un recurso práctico para los niños (Pérez, Pérez, & Sánchez, 2013). El acercamiento de los infantes por la literatura se vuelve más cercano, la mejora de habilidades de comunicación se complementa con la comunicación del mensaje.

Desde la perspectiva de la competencia social y ciudadana esta herramienta ayuda a la cooperación y convivencia, incluyendo la participación y el respeto junto con la formación de un pensamiento crítico sobre el entorno que rodea a los niños. (Pérez, Pérez, & Sánchez, 2013).

### **2.3 Análisis de casos de estudio**

Dentro de este apartado se analizaron y compararon tres casos de estudios relacionados con el uso del cuento como método de estudio. Se tomaron en cuenta tres variables: La metodología implementada, los recursos utilizados y los resultados obtenidos.

#### **2.3.1 Caso 1. Enseñando conocimiento a través de cuentos.**

##### **2.3.1.1 Diseño del estudio**

Este proyecto fue realizado por el profesor Manuel Fernández Antelo (2010), en el cual buscó presentar los contenidos de la asignatura Conocimiento del Medio Natural Social y Cultural en el nivel de 4º curso de Educación primaria. Cuyo objetivo fue el de obtener métodos innovadores para el alumnado y profesorado, creando un mejor proceso de enseñanza para asimilar los contenidos mientras se entretienen y forman valores para una mejor convivencia en el aula.

La estrategia que se implementó fue el uso del cuento, ya que considera que los pensamientos más internos les ayudan a involucrarse en un entorno cercano que los sumerja en un mundo fantástico, que les permita asimilar la asignatura “Conocimiento del Medio” de manera atractiva.

### **2.3.1.2 Realización del estudio**

Este método incluyó la recopilación de cuentos relacionados con el contenido de la materia, seguido de una lectura y discusiones dirigidas. Posteriormente, en la fase investigativa los estudiantes indagaron en elementos específicos del cuento y crearon historias relacionadas con el tema. Los resultados fueron expuestos en clase y archivados para el acceso continuo de los estudiantes.

### **2.3.1.3 Análisis y conclusiones**

El proyecto logró un 100% de aprobación en la asignatura “Conocimiento del Medio” en el periodo 2008 – 2009, en comparación con el año anterior en el cual seis estudiantes reprobaron. Además, se transformó la percepción negativa de la materia a una experiencia más divertida y lúdica.

Entre los resultados destacados están el estímulo de la imaginación y creatividad, el fomento de la sensibilidad, comunicación y expresión y la mejora de la relación entre padres e hijos. El fortalecimiento de habilidades en TICs, y el desarrollo de hábitos de lectura.

En conclusión, los cuentos demostraron ser eficaces para desarrollar la imaginación y la fantasía de los niños. Permitiendo crear un mundo que funcione como una vía de escape de la realidad (Fernández, 2010). En este caso se implementó una metodología de tres pasos para emplear el recurso del cuento.

## **2.3.2 Caso 2. Metodología sobre el uso del cuento**

### **2.3.2.1 Diseño del estudio**

El proyecto realizado por Myriam Soto (2017), en el cual buscó la introducción del cuento como forma de motivar en mayor medida a los estudiantes de 3º de básica primaria del Colegio Víctor Félix Gómez Nova de Piedecuesta, para fortalecer las competencias lectoras de los estudiantes, debido a que la mayoría presentaban dificultades para afrontar el proceso lector-escritor. La población participante de este proyecto fue de 144 personas, entre las cuales 6 fueron directivos, 30 docentes y 108 estudiantes del colegio, de los cuales se tomó una muestra de 34 estudiantes del tercer grado de educación básica.

### 2.3.2.2 Realización del estudio

El proceso de investigación de este caso fue de 4 etapas, entre las cuales se encuentran: La etapa de observación, la etapa de desarrollo, el análisis de los resultados de la etapa de desarrollo y la etapa de validación.

En la etapa de observación, se realizó un proceso de investigación apoyado por diarios de campo, que permitió reconocer, analizar y categorizar la práctica pedagógica del aula y contemplar el desarrollo del proceso de aprendizaje de lectura en la institución. Se observaron falencias en los procesos de enseñanza-aprendizaje en lectura impartidos por los docentes, que proporcionaban una enseñanza basada en la memorización y se realizó una prueba diagnóstica que mostró un bajo rendimiento académico de los estudiantes.

En la etapa de desarrollo se plantearon actividades de inicio, desarrollo y finalización, como observamos en la Tabla 1, enfocadas en la construcción de sentido y de conocimiento, para fortalecer el proceso lecto-escritor. Se diseñaron 10 talleres, que, utilizando el cuento literario, se enfocaron en construir conocimiento a través de la temática, desarrollar procesos cognitivos donde el estudiante interpretó, analizó y desarrolló competencias de comprensión lectora a partir del cuento.

**Tabla 1 Actividades de enseñanza-aprendizaje realizadas en la investigación. Fuente: Myriam Soto**

| <b>Taller Aplicado</b>          | <b>Desarrollo</b>   | <b>Competencia desarrollada</b>         |
|---------------------------------|---|---|
| Taller 1 “La Mazorca de Oro”    | Lectura grupal<br>Dibujos y representaciones<br>Conversatorio           | Interpretación<br>Saber Hacer           |
| Taller 2 “El monstruo del Lago” | Lectura grupal<br>Dramatización<br>Conversatorio<br>Recortes alusivos   | Propositiva<br>Saber Hacer<br>Saber Ser |
| Taller 3 “Los cuatro amigos”    | Lectura individual<br>Dibujos y representaciones<br>Exposición en clase | Saber Hacer<br>Argumentación            |
| Taller 4 “El mono y el tiburón” | Lectura grupal<br>Dibujos y representaciones<br>Conversatorio           | Argumentación<br>Saber Hacer            |

|  |  |  |
|--|--|--|
| Taller 5 “La niña de la caja de cristal” | Lectura grupal<br>Juego de títeres<br>Conversatorio                | Saber Ser<br>Saber Hacer<br>Proposición e inferencia |
| Taller 6 “El león y la liebre”           | Lectura individual<br>Conversatorio<br>Resumen explicativo         | Argumentación<br>Saber Hacer                         |
| Taller 7 “El león y la cigüeña”          | Lectura individual<br>Conversatorio<br>Resumen explicativo         | Argumentación<br>Saber Hacer                         |
| Taller 8 “El cerdito verde”              | Lectura grupal<br>Juego de títeres<br>Conversatorio                | Saber Ser<br>Saber Hacer<br>Proposición e inferencia |
| Taller 9 Hablemos de cuentos             | Mesa redonda<br>Lectura grupal<br>Visita a biblioteca              | Saber Ser<br>Saber Hacer<br>Proposición e inferencia |
| Taller 10Escribo mi cuento               | Mesa redonda<br>Escritura de cuentos<br>Dibujos y representaciones | Saber Hacer<br>Proposición<br>Composición de textos  |

En la etapa de análisis de los resultados, categorizó los resultados en 4 categorías: Disposición de ambiente del aula, reconocimiento del aprendizaje, conversatorio en el aula y juego de roles. Cada uno con sus respectivas subcategorías y descripción. Como observamos en la tabla 2.

**Tabla 2. Categorización de los resultados Fuente: Myriam Soto**

| <b>Categorización de los resultados</b> |  |
|---|--|
| <b>Categoría</b>                        | <b>Subcategoría</b>                            |
| Disposición del ambiente de aula        | Motivación, Creatividad, Seguridad, Autoestima |
| Reconocimiento del aprendizaje          | Comprensión, Análisis, Inferencia              |
| Conversatorio en el aula                | Diálogo, Libertad, Proponer, Construcción      |
| Juego de roles                          | Dinamismo, Modernidad, Didáctica, Colaboración |

### **2.3.2.3 Análisis y conclusiones**

Por último, en la etapa de validación, realizó una evaluación virtual de lectura en la plataforma educativa online Go-conqr, en la cual los estudiantes tuvieron que poner a prueba sus conocimientos sobre lectura y análisis de cuentos. Los resultados demostraron que el 80% de los estudiantes obtuvieron un sobresaliente (8 de 11 preguntas acertadas) y el 20% restante un rendimiento excelente (11 de 11 preguntas acertadas), ratificando el mejoramiento significativo de las competencias lectoras de la muestra de investigación.

Tomando en cuenta nuestras variables, observamos que se usó una metodología de 4 pasos, los resultados fueron favorecedores y variados, y se utilizó una variedad de recursos educativos para la realización de los talleres.

### **2.3.3 Caso 3. Cuentos que no son cuentos**

#### **2.3.3.1 Diseño del estudio**

Este caso fue desarrollado como iniciativa por parte del Ministerio del Ambiente, Agua y Transición Ecológica, la Subsecretaría de Cambio Climático, el proyecto Plan Nacional de Adaptación al Cambio Climático (PLANACC), Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD) y la Fundación Museos de la Ciudad a través del Museo Interactivo de Ciencia (MIC), en Ecuador.

El objetivo de esta propuesta fue de motivar la formación de agentes del cambio desde la niñez, con el interés de adaptarse al cambio climático tomando perspectivas de la ciencia, instituciones nacionales y la sociedad como factores del cambio en esta temática. Pretende que los niños de 7 a 12 años se apropien de los conceptos del cambio climático para volverse agentes protectores en este tema desde pequeños.

#### **2.3.3.2 Realización del estudio**

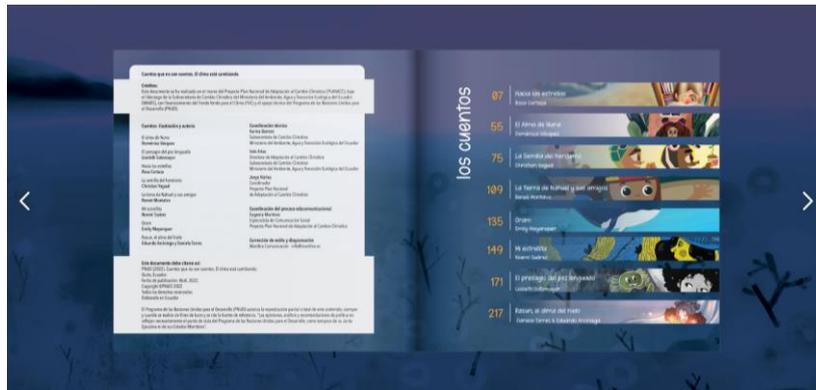
Esta propuesta buscó que los cuentos ilustrados y elementos interactivos funcionen como canales de educación y sensibilización de la infancia sobre la problemática del cambio climático. Busca generar diálogo y reflexión sobre como “Yo me puedo relacionar con la temática, causa, efectos, respuestas, etc.”.

La propuesta tiene como finalidad crear un espacio dedicado al diálogo, la reflexión y la conciencia en torno a un tema de gran importancia. Además, busca fomentar la participación de los niños como agentes de cambio. El 10 de mayo de 2022, estuvo disponible para el público en general en el Museo Interactivo de Ciencia (MIC) en Quito. En las figuras 1, 1.1 y 1.2 se observan los cuentos que fueron desarrollados en este proyecto.

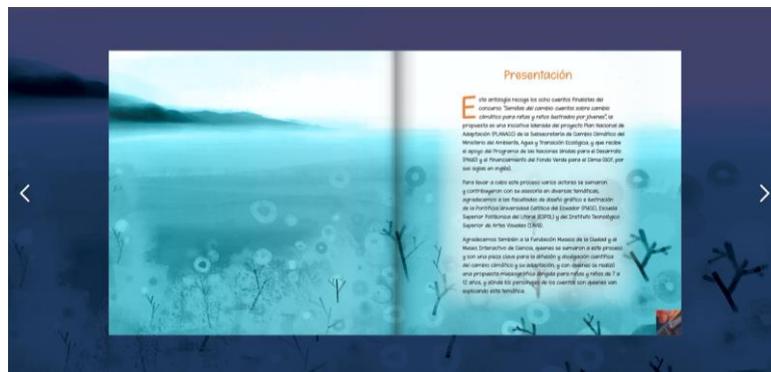
**Figura 1. Portada de “Cuentos que no son cuentos” Fuente: PNUD (2022)**  
**Cuentos que no son cuentos.**



**Figura 1.1 Índice con los cuentos. Fuente: PNUD (2022) Cuentos que no son cuentos.**



**Figura 1.2 Presentación de “Cuentos que no son cuentos”. Fuente: PNUD (2022) Cuentos que no son cuentos.**



### 2.3.3.3 Análisis y conclusiones

Tomando en cuenta nuestras variables, se observó que no se utilizó una metodología completamente estructurada, sin embargo, esto dio las bases para realizar un concurso y fomentar el entendimiento sobre el cambio climático. Los recursos utilizados fueron los cuentos infantiles y los resultados fueron la selección de los 10 mejores cuentos del concurso para ser conservados como recursos educativos. Además, esto abre espacio a obtener referencias para el desarrollo de cuentos educativos relacionados con el cambio climático dentro de Ecuador.

### 2.3.4 Comparación de los casos

Luego de revisar los 3 casos, se procedió al análisis tomando en cuenta las tres variables mencionadas anteriormente: Metodología implementada, recursos utilizados y resultados obtenidos. En la tabla 3 podemos observar los resultados obtenidos del análisis de los casos.

**Tabla 3. Resultados de los análisis de los casos**

| # CASO   | V1. METODOLOGÍA   | V2. RECURSOS UTILIZADOS  | V3. RESULTADOS   |
|--|---|--|--|
| <b>CASO 1<br/>Enseñando<br/>conocimiento<br/>a través de<br/>cuentos</b> | Se utilizó una metodología de 3 pasos:<br>1. Recopilación de cuentos<br>2. Investigación<br>3. Desarrollo del cuento. | -Cuento<br>-Debates en clase<br>-Storytelling.<br>-Desarrollo de un cuento | -Aprobación de todos los alumnos<br>-Cambio de perspectiva sobre la materia<br>-Enriquecimiento de la expresión oral<br>-Fortalecimiento relación padre-docente-niño.<br>-Mejora en habilidades TICs |

|   |  |  |   |
|---|--|--|---|
| <p><b>CASO 2</b><br/><b>Metodología sobre el uso del cuento</b></p> | <p>Se utilizó una metodología de 4 pasos:<br/>1. Observación<br/>2. Desarrollo<br/>3. Análisis de resultados,<br/>4. Validación.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>-Talleres en base a cuentos</li> <li>-Lecturas</li> <li>-Dibujo</li> <li>-Representaciones</li> <li>-Juegos</li> <li>-Dramatizaciones</li> <li>-Visitas</li> <li>-Escritura de cuentos</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>-Mejora significativa de las competencias lectoras de los niños</li> <li>-Aumento de las notas de los estudiantes en pruebas digitales de lectura</li> </ul> |
| <p><b>CASO 3</b><br/><b>Cuentos que no son cuentos</b></p>          | <p>Se utilizó un concurso como método de desarrollo</p>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>-Desarrollo de cuentos</li> <li>-Ilustración</li> <li>-Concurso</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>-Cuentos ilustrados que fueron publicados en la Web</li> <li>-Fomentar el entendimiento del cambio climático a través de cuentos ilustrados.</li> </ul>      |

Dentro de estos resultados se destaca que, en el primer caso la metodología implementada permitió que los estudiantes puedan entender lo que es un cuento, asimilen la información acerca de su objetivo y puedan diseñar uno en base a lo aprendido. Obteniendo resultados favorecedores en factores como el enriquecimiento oral, la educación divertida y la relaciones que tienen con sus docentes y padres.

En el segundo caso se destaca la metodología implementada para desarrollar talleres educativos a través de los cuentos, y los variados recursos que utilizaron para poder desarrollarlos. Obteniendo resultados favorecedores en cuanto al desarrollo de la competencia lectora de los niños.

En el tercer caso se destaca la propuesta ofrecida por sus desarrolladores y los resultados obtenidos. Pues se puede observar ocho cuentos ilustrados que buscan fomentar el entendimiento sobre el cambio climático en niños en Ecuador.

# CAPÍTULO 3

## CAPITULO 3: INVESTIGACIÓN VISUAL

### 3.1 Métodos

Para la realización de este proyecto se llevó a cabo el uso de tres metodologías que facilitaron la ideación y avance en las diferentes etapas del proyecto. La selección e implementación de dichos métodos en el desarrollo de este trabajo, aportó de forma significativa la información pertinente para conceptualizar las ideas clave que se desarrolló en el cuento ilustrado, así mismo determinando al público infantil y orientarlo conscientemente hacia un tema como lo es el cambio climático. La serie de pasos y el uso de la información obtenida con ayuda de estas metodologías dan paso a la implementación de técnicas y al desarrollo del proyecto.

#### 3.1.1 Design Thinking

El uso de la metodología Design Thinking sirve como guía central para el desarrollo del trabajo. Esto con el propósito de aportar resultados significativos en las etapas críticas del proyecto para la creación del cuento ilustrado. Los aportes de Tim Brown y el proceso creativo de la metodología sientan las bases para convertirse en un catalizador para el desarrollo de la propuesta, esto gracias a la conexión con el usuario final que aporta riqueza a la obtención de la información. El enfoque sobre impartir conocimiento sobre el cambio climático y receptar la información e incentivar el pensamiento crítico y reflexivo buscan proporcionar una experiencia significativa para el público (Brown, 2008).

### 3.2 Técnicas

Se utilizó la técnica de la **encuesta** para conocer la perspectiva de padres de familia acerca de la educación ambiental que les brindan a sus hijos, y para descubrir como los educarían sobre el cambio climático. Esta técnica permite obtener y elaborar datos de modo rápido y eficaz (Casas, Repullo, & Donado, 2003)

El **brainstorming** funcionó como técnica para explorar las diferentes alternativas para desarrollar el cuento, su historia y personajes. Esta técnica de pensamiento creativo permite generar nuevas ideas frente a una interrogante o tema determinado, potenciando el pensamiento creativo y la innovación. (Delgado, 2021).

**Cuentidatos** es una técnica para la validación del cuento de desarrollo propio. En el cual se mezclaron diversas técnicas ya existentes para averiguar si se cumple con el objetivo educativo del cuento. Está formada por “Los dibujos hablan”, “Moralejas del cuento”, “Tu personaje en la historia”.

Los **dibujos hablan** funciona como técnica para predecir la historia a partir de dibujos o ilustraciones, presentándoles a los niños el cuento sin el texto. **Moralejas del cuento** es otra técnica que permite a los niños leer la historia, entenderla y sacar sus propias conclusiones (Tacuri & Méndez, 2011). “**Tu personaje en la historia**”, incita al niño a crear su personaje para que forme parte de la segunda parte de la historia.

### 3.3 Herramientas

El uso de herramientas como el **visual thinking** fueron de suma importancia en las primeras etapas del proyecto, tanto para la conceptualización de las ideas base, como para el desarrollo del producto y para las etapas de creación del cuento ilustrado. El uso de esquemas y mapas para la organización de información, sirvieron como guía para poder orientar de forma eficiente el cómo se presentaría y crearía el producto final. (Barban, 2021)

La herramienta **coolboard** fue esencial para la conceptualización del proyecto. A través de la organización de elementos visuales clave, el posicionamiento de color, estilos y referencias relacionadas con el tema para lograr crear una atmosfera coherente y atractiva en la comunicación del concepto del cuento. (Saavedra, 2018).

La herramienta del **mapa de empatía** sirve para describir al cliente ideal de una empresa por medio del análisis de 6 aspectos (Custódio, 2021). En este caso, sirve para entender de mejor manera a los niños y el tipo de historias e ilustraciones que les interesan.

El **Storyboard** permitió representar visualmente la primera versión de la historia, escenarios, diálogos y las diferentes situaciones en las cuales se encuentran los personajes (incluyendo poses, expresiones y ubicaciones). Esta herramienta es una representación visual de una historia a través de cuadros estáticos, compuestos por dibujos, collages, etc. (Elmansy, 2018)

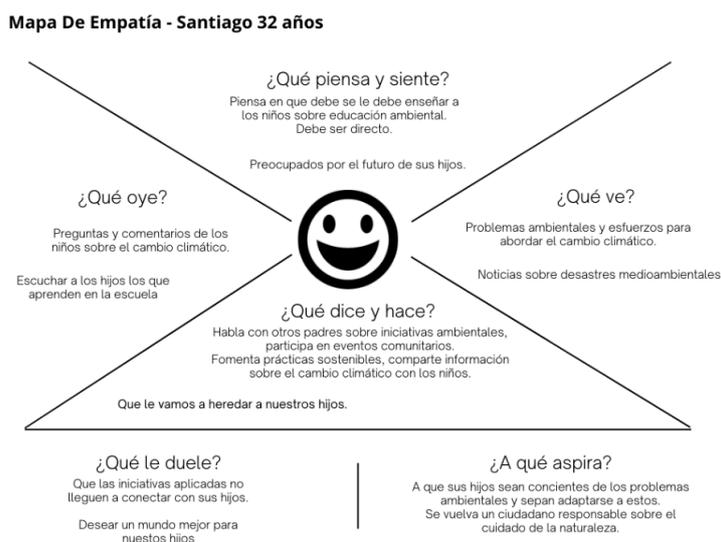
# CAPÍTULO 4

## CAPITULO 4: DESARROLLO DE PROYECTO

### 4.1 Análisis de resultados

Para realizar este estudio se realizaron una serie de preguntas para conocer la preferencia de los padres y niños con respecto a la enseñanza sobre el cambio climático. En el caso de los niños se enfoca más en el conocimiento que tienen acerca del cambio climático, sobre que cuentos han leído y las moralejas aprendidas. Mientras que las preguntas de los padres se enfocan más en cómo les enseñan a sus hijos sobre el cambio climático y como les gustaría que les enseñasen sobre el tema.

**Figura 4.1 Mapa de empatía de Santiago**



En la figura 4.1 observamos el mapa de empatía de uno de los padres, Santiago. Los resultados de los padres demostraron que estos están interesados en que sus hijos se informen sobre el cambio climático y sobre cómo podrían afrontar las consecuencias a largo plazo. Consideran necesario que se les enseñe con la verdad y responderle toda pregunta que realicen con respecto al tema. Aspiran a que sus hijos se vuelvan personas responsables con el medio ambiente y temen que no logren entender la complejidad del tema y que no exista un futuro para ellos por los problemas actuales que existen en el planeta.

**Figura 4.2 Mapa de empatía de Jorgito**



En la figura 4.2 observamos el mapa de empatía de Jorgito, el cual indica que los infantes se preocupan en cierta medida sobre temas relacionados al cambio climático. Esto se ve reflejado gracias a la socialización de la información y buenas prácticas en las escuelas, en donde interactúan la mayor parte del tiempo con este tipo de información. Los niños a pesar de que reciben la información no se pueden asegurar que realmente empaticen o se sensibilicen por el tema. Esto se puede validar si el infante realiza buenas prácticas ambientales tanto en la escuela, el hogar y en el exterior.

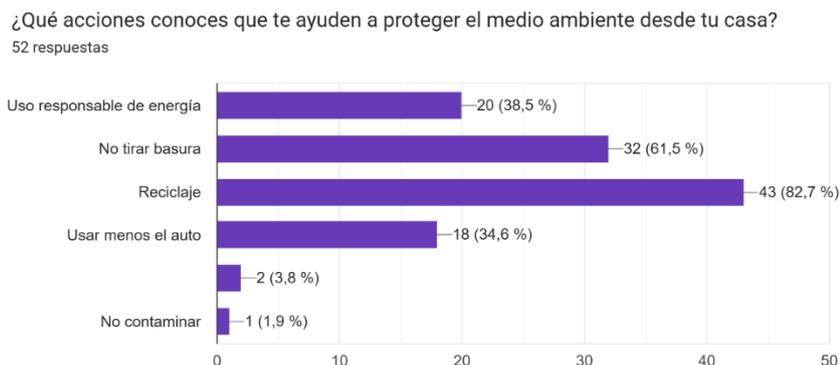
### Encuesta

El uso de las encuestas como herramientas para la recolección de información, se está utilizando para medir ciertos factores que pueden ayudar la forma en la que se maneja el cuento para ser conceptualizado. También toma en cuenta como se transmite la información al público objetivo, en este caso los padres.

Como se observa en la Figura 4.3.1, el resultado más relevante en lo que concierne a las acciones para ayudar a proteger el medio ambiente da como respuesta que el reciclaje es la mejor forma de tomar acciones contra el cambio climático. Esto indica que se asocia a manejar los residuos como la solución óptima desde la perspectiva general de los encuestados. Es decir que los demás

factores de mediación no son tomados en cuenta como acciones responsables no contaminantes que ayudan al planeta, desde el punto de vista de los padres de familia.

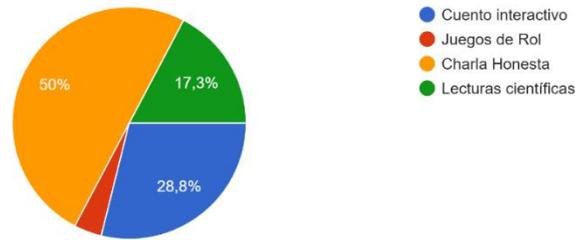
**Figura 4.3.1 Resultados de la pregunta 1 de la encuesta**



Como se observa en la figura 4.3.2. En el caso de como socializarían el tema con sus hijos, la mayor parte de los encuestados aseguran que una forma efectiva de transmitir la información, y que bajo su perspectiva es la forma correcta de hacerlo, es a través de una charla honesta. Es decir, que actualmente la preferencia por contar de forma explícita y honesta la información a los infantes, es una de las mejores formas para que comprendan el cambio climático y sus consecuencias. El 50% de los encuestados eligió esta opción, creyendo que este método es el más efectivo para que sus hijos puedan empatizar y reflexionar adecuadamente sobre el tema.

### Figura 4.3.2 Resultados de la pregunta 2 de la encuesta

¿Cómo le contarías a tu hijo/sobrino (niños/as de 7 a 12 años) sobre el cambio climático?  
52 respuestas



De la figura 4.3.3 se pudo constatar que, los padres de familia si están familiarizados con el tema y comprenden que este tipo de fenómenos se produce de forma natural y por actividades humanas. Siendo que el 55,8% de los encuestados eligieron esta opción.

### Figura 4.3.3 Resultados de la pregunta 3 de la encuesta

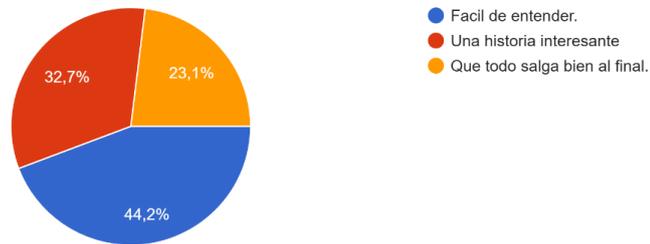
¿Cuál crees que es la causa de que exista el cambio climático?  
52 respuestas



En la figura 4.3.4 encontramos que el 44,2% de los encuestados, coinciden en que la forma más eficiente de contar una historia relacionada con el cambio climático y sus consecuencias, que pueda ser asimilada por los infantes, es que sea fácil y comprensible. Por lo tanto, la historia, suceso y el mensaje deben ser lo más claros posibles para lograr la comprensión y reflexión profunda sobre el tema a tratar.

**Figura 4.3.4 Resultados de la pregunta 4 de la encuesta**

¿Cómo sería la historia perfecta para contarle a tu hijo/sobrino (niños/as de 7 a 12 años)?  
52 respuestas



La técnica del **brainstorming** fue implementado para obtener un mayor entendimiento de las variables que conllevan el cambio climático y la educación ambiental, para poder desglosarlo y tener un mayor entendimiento, como se observa en la figura 4.4.

**Figura 4.4 Brainstorming sobre el tema. Elaboración propia.**



El **visual thinking** se utilizó aprovechando los mapas conceptuales para poder conceptualizar la idea de diseñar un cuento infantil ilustrado sobre el cambio climático, esta herramienta fue eficiente para desarrollar una historia que sea educativa y atractiva para los niños. Esto con el objetivo de obtener información

relevante en las primeras etapas de ideación y conceptualización del tema, como se puede observar en la figura 4.5.

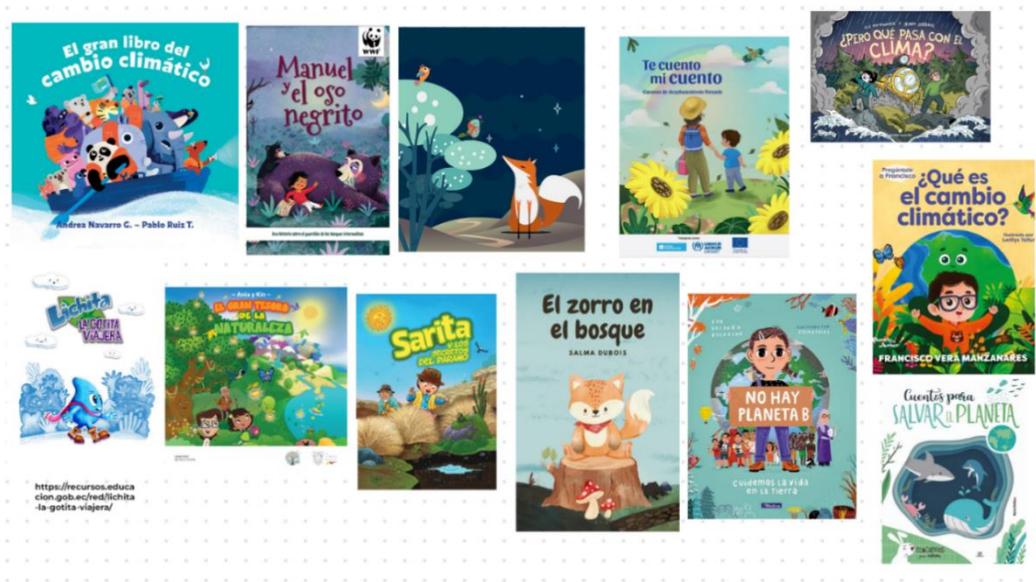
**Figura 4.5 Mapas conceptuales del visual thinking. Elaboración propia.**



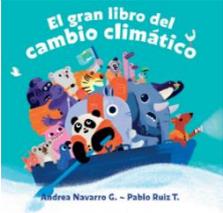
Se elaboró un coolboard para tener una perspectiva más clara en el tema de cuentos infantiles sobre el cambio climático y sobre todo obtener referencias sobre la propuesta que se busca aplicar. Las pautas propuestas dan la información precisa para orientar el tipo de contenido y el concepto a elaborar, para crear de forma precisa un mensaje claro sobre el tema del cambio climático. Como se observa en la figura 4.6 y en la tabla 4.1.

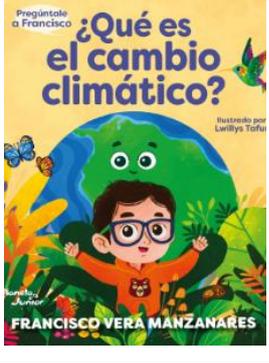
**Figura 4.6 Coolboard sobre cuentos infantiles del cambio climático.**

**Elaboración propia.**



**TABLA 4.1 Pautas etnográficas para el coolboard Elaboración propia.**

| Escenarios                        | Dimensiones  | Observaciones   | Imágenes  | Concepto  |
|-----------------------------------|--|---|---|-----------|
| <b>Escenario 1</b><br>Ilustración | <b>Subdimensión 1</b><br>Tipo de ilustración basada en vectores o pixeles con detalle y texturizada.     | Las portadas tienen estilos de ilustración llamativos en cuento al detalle. |  | Dinámico  |
| <b>Escenario 2</b><br>Narrativa   | <b>Subdimensión 2</b><br>Secuencia de sucesos narrada en las historias cortas para comunicar el mensaje. | Las narrativas son sencillas, pero contienen un trasfondo empático          |   | Emocional |

|  |  |   |  |                  |
|--|--|---|--|------------------|
| <p><b>Escenario 3</b></p> <p>Tono comunicacional</p> | <p><b>Subdimensión 3</b></p> <p>El cómo se construye la historia y como es contada al público.</p>                 | <p>Historia dinámicas y divertidas con cierto toque de acción reflexiva.</p>  |  | <p>Divertido</p> |
| <p><b>Escenario 4</b></p> <p><b>Cromática</b></p>    | <p><b>Subdimensión 4</b></p> <p>El tipo de colores y el contexto en el que se usan para proyectar la historia.</p> | <p>La gama de colores explora las armonías del color y el uso de colores contrastantes para ser lo más llamativo posible.</p> |  | <p>Armónico</p>  |

**Cuentidatos** es una mezcla de técnicas que nos permitió realizar la validación del cuento. Esta llevó a cabo 3 fases: “Los dibujos hablan”, “Moralejas” y “Tu personaje en la historia”.

Para la etapa de “los dibujos hablan” se les presentó a los niños el cuento ilustrado, para que ellos puedan formar su propia historia en base a las ilustraciones observadas. Los resultados más interesantes se los puede observar en la tabla 4.2 donde se puede ver el escenario, lo que cuenta la historia y el entendimiento que obtuvieron los niños.

**TABLA 4.2 Resultado de “Los dibujos hablan” Elaboración propia.**

| Escenario | Lo que cuenta                            | Lo que entienden  |
|-----------|--|---|
| 1         | Vista al evento trágico del futuro       | Las plantas se marchitan y se caen las hojas (pasa algo malo y peligroso con la naturaleza) |
| 2         | Perlita nota al extraño en la naturaleza | Perlita es feliz con la naturaleza sana, se asusta y está preocupada porque                 |

|    |  |   |
|----|--|---|
|    |  | la naturaleza está en peligro y no sabe qué pasa.   |
| 3  | Perlita pide ayuda                                     | Pide consejos de cómo resolver el cambio extraño.   |
| 4  | Perlita encuentra a Carlitos                           | Perlita no sabe que hacer porque no la quieren ayudar y piensa que el niño la puede ayudar.   |
| 5  | Perlita le cuenta lo que ocurre a Carlitos             | Perlita le pide ayuda al niño para resolver lo que pasa y ella le cuenta lo de la naturaleza, el peligro y caos.  |
| 6  | Los niños llegan al laboratorio                        | El niño la lleva al laboratorio del papá y creen que puede ayudar a resolver que pasa.  |
| 7  | El científico les cuenta lo que pasa en la naturaleza  | El padre le dice que pueden resolver el problema. Limpiando, reciclando.  |
| 8  | Los niños salen y el científico recuerda el accidente. | El papá está preocupado por no decirle la verdad y los niños no saben qué hacer y él recuerda que es lo que salió mal con su máquina y que hizo mal su trabajo. |
| 9  | Los niños discuten y llega la tragedia                 | Discuten los dos niños y no saben que sucede y piden ayuda cuando están en peligro.   |
| 10 | El científico ayuda a los niños                        | El papá llama al niño con el reloj y él le dice que use el gancho para salir de ahí.  |
| 11 | Los niños se salvan del peligro                        | Le hizo caso al papá y llegaron a otro árbol y están descansando porque están a salvo.  |
| 12 | El caos en la ciudad                                   | El caos está siendo más grave porque está llegando a la ciudad y no saben qué hacer y los niños le piden a ayuda al viejo sabio.                                |

|    |                        |   |
|----|------------------------|---|
| 13 | El plan de salvación   | El padre los llevo al laboratorio y les indica las normas para que no haya mucha basura y proteger la naturaleza. |
| 14 | Un futuro esperanzador | Ya paso todo el peligro y la naturaleza está a salvo, el caos está disminuyendo y los niños crecieron.            |

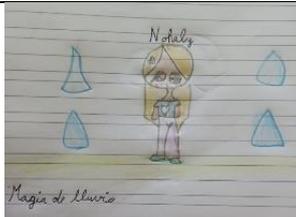
Para la etapa de “Moralejas”, se les presentó a los niños el cuento ilustrado y se les pidió al final el mensaje que el cuento les dejó. En la tabla 4.3 se observan los resultados obtenidos, en comparación con lo esperado.

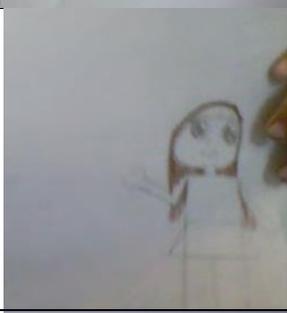
**TABLA 4.3 Resultados de la etapa de “Moralejas” Elaboración propia.**

| Niño/a    | Moraleja entendida          | Cercanía con lo esperado          |
|-----------|-----------------------------|-----------------------------------|
| Keyla     | No causar contaminación     | Ser conscientes de no contaminar. |
| Martín    | Mantener todo limpio        | Ser responsable con la basura     |
| Luciana   | Cuidar el planeta           | La conservación responsable       |
| Sebastián | Buenas acciones             | Prácticas Responsables            |
| Matías    | No botar basura en la calle | No contaminar                     |

Para la etapa “Tu personaje en la historia”, se les pidió a los niños que dibujen a un personaje para que acompañen a Perlita y Carlitos en la aventura especial del estilo videojuego. En la Tabla 4.4 se pueden observar los personajes creados por los niños.

**TABLA 4.4 Resultados de la creación de personajes. Elaboración propia.**

| Niño  | Personaje | Habilidad       | Dibujo  |
|-------|-----------|-----------------|---|
| Keyla | Nohely    | Magia de Lluvia |  |

|           |                       |                                  |  |
|-----------|-----------------------|----------------------------------|--|
| Martín    | Fuegoball<br>Dinoball | Poder de fuego y agua            |   |
| Luciana   | Samantha              | Poder de la teletransportación   |   |
| Sebastián | Mamá de Carlitos      | Poder de la naturaleza y el amor |   |
| Matías    | Juan el dinosaurio    | Super velocidad y mordida veloz  |  |

## 4.2 Aspectos conceptuales

El concepto que se va a desarrollar es la “Concientización”. En la figura 4.7 se puede observar cómo desglosando el término “Cambio Climático”, se logró llegar a la creación de conciencia ambiental como posible solución para combatir esta problemática. En las figuras 4.8 y 4.9 observamos la relación que tiene el concepto con el insight y la necesidad.

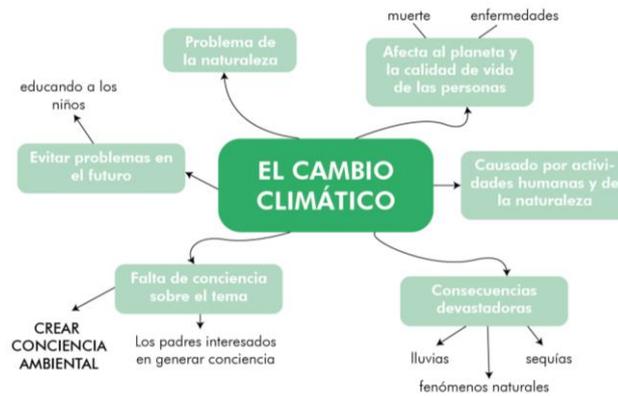
El insight obtenido fue “Los padres quieren comunicar la verdad a sus hijos”, este se relaciona con el concepto de la “Concientización”, debido a que, como se observa en la figura 4.8, un patrón detectado fue que los padres buscan educar a sus hijos sobre el cambio climático, sin ocultarle detalles para que puedan prepararse para el futuro.

El concepto propuesto también tiene su relación con la necesidad presentada de “Fomentar la educación ambiental en niños”, ya que como se observa en la figura

4.9, la educación ambiental es una de las posibles soluciones para combatir el cambio climático.

**Figura 4.7 Mapa conceptual para llevar al concepto de “Concientización”.**

**Elaboración propia.**

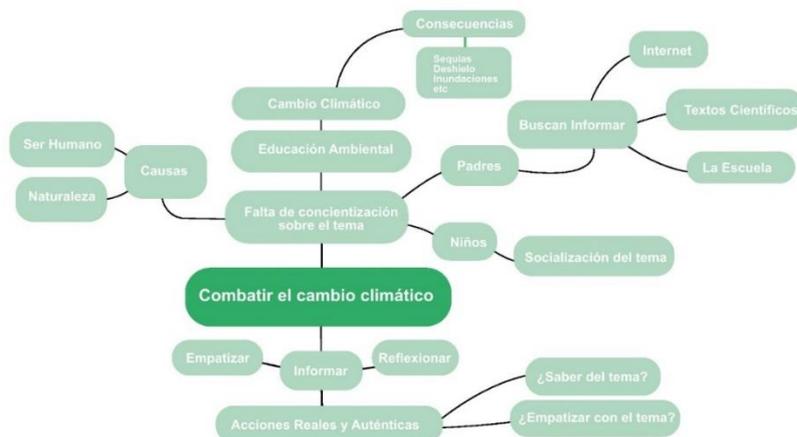


**Figura 4.8. Mapa conceptual sobre como educar de a los niños.**

**Elaboración propia.**



**Figura 4.9 Mapa conceptual sobre cómo se cree que se puede combatir el cambio climático. Elaboración propia.**



### 4.3 Aspectos técnicos

**Nombre del cuento:** ¡Algo extraño está pasando!

**Tamaño del cuento:** 48,2 cm X 20,32 cm. 24,1 X 20,32 cm por página.

**Número de páginas:** 44 páginas.

**Soportes y materiales:** cuento impreso y digital.

**Conflicto:** Los cambios de la naturaleza afectan a la ciudad y al bosque.

**Personajes:** Perlita, Carlitos, El sabio, El científico.

**Estructura narrativa:** in medias res.

**Narrador:** omnisciente en tercera persona.

**Tono:** Infantil y en prosa.

**Sinopsis:** Algo extraño está pasando trata sobre Perlita, una niña que nota cambios en el ambiente y pide ayuda para evitar más daños, durante su viaje conoce a Carlitos, quien será su compañero de aventuras para descubrir porque algo extraño está pasando en la naturaleza.

### Técnicas para la realización

#### Investigación:

La recolección y conceptualización de la información de la propuesta del cuento ilustrado se pudo efectuar gracias a diversas técnicas de ideación para la recolección de datos y conceptualización de la propuesta. Herramientas como mapas conceptuales, brainstorming, mapas de empatía ayudaron a obtener información certera y precisa sobre cómo abordar el tema desde una perspectiva más real y cercana a los usuarios.

## Producción:

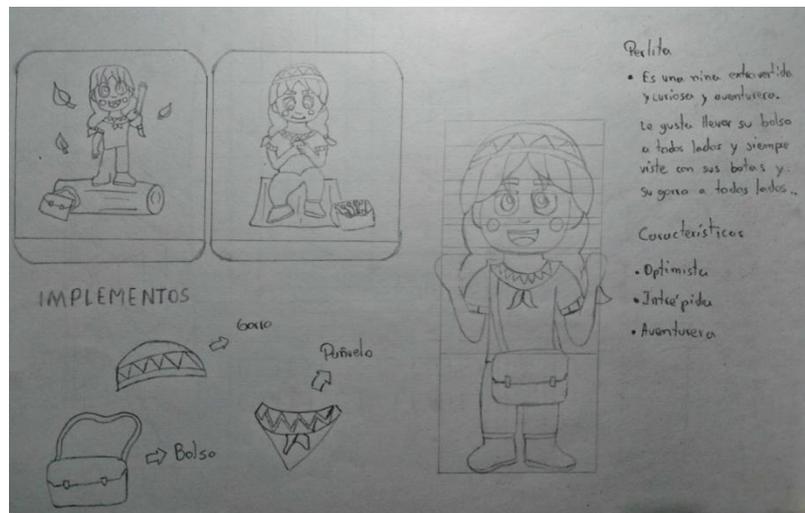
### Diseño de personajes – Perlita, Carlitos, Sabio, Científico.

Para contar la historia se crearon 4 personajes principales. Estos personajes tienen sus características físicas que les permite entender la ubicación y el contexto en el que viven.

**Perlita:** En la figura 4.10 podemos observar que “Perlita” es una niña extrovertida, curiosa y aventurera. Le gusta llevar su bolso a todos lados y siempre viste con sus botas, pañuelo y gorro.

Características: Optimista, Intrépida, aventurera.

**FIGURA 4.10 Perlita**



**Carlitos:** En la figura 4.11 podemos observar que “Carlitos” es un niño introvertido, pero al mismo tiempo curioso de su entorno. Siempre viste con gafas de científico y sus botas que lo hacen sentir como un robot.

Características: Reservado, introvertido, curioso, optimista.

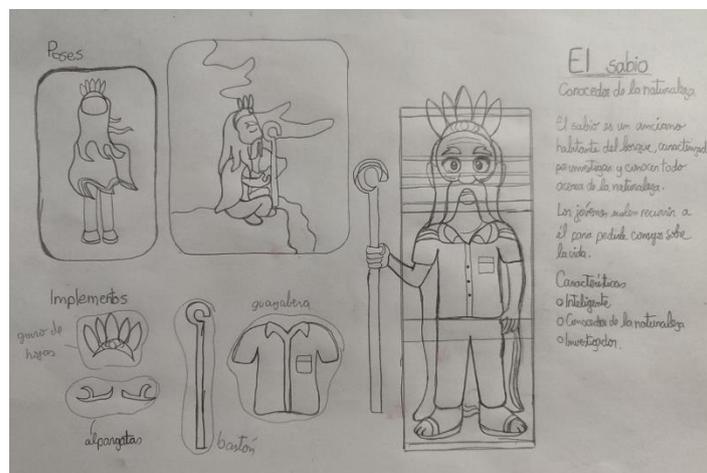
**FIGURA 4.11 Carlitos**



**El sabio:** En la figura 4.12 se puede observar a “El Sabio, conocedor de la naturaleza”. Este personaje es un anciano habitante del bosque, caracterizado por investigar y conocer todo acerca de la naturaleza. Los jóvenes suelen recurrir a él para pedirle consejos sobre la vida.

Características: Inteligente, conocedor de la naturaleza, investigador.

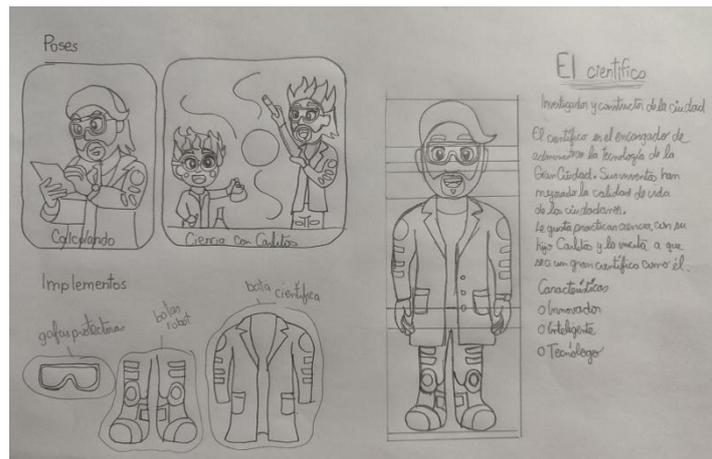
**Figura 4.12. El sabio**



**El científico:** En la figura 4.13 observamos a “El científico, investigador y constructor de la ciudad”. Este personaje es el encargado de administrar la tecnología de la Gran Ciudad. Sus inventos han mejorado la calidad de vida de los ciudadanos. Le gusta practicar ciencia con su hijo Carlitos y lo incita a que sea un gran científico como él.

Características: innovador, inteligente, tecnólogo.

**Figura 4.13. El científico**



**Diseño de escenarios:**

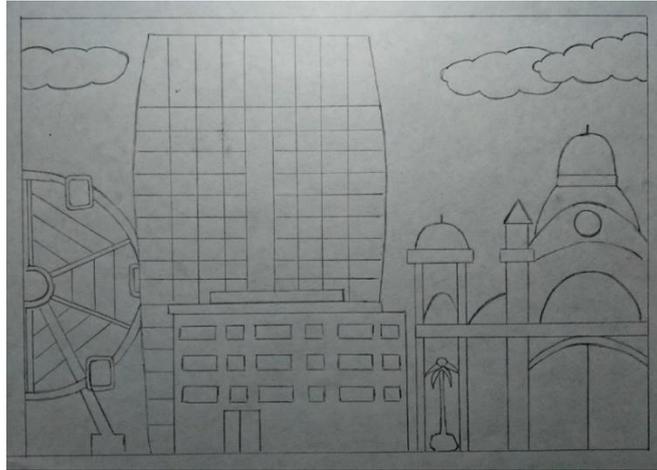
**Clímax:** En la figura 4.14 observamos el escenario que ocurre durante el clímax de la historia. Esta escena destaca por representar la tragedia inminente que acechará a Perlita y Carlitos.

**Figura 4.14. Escena del Clímax**



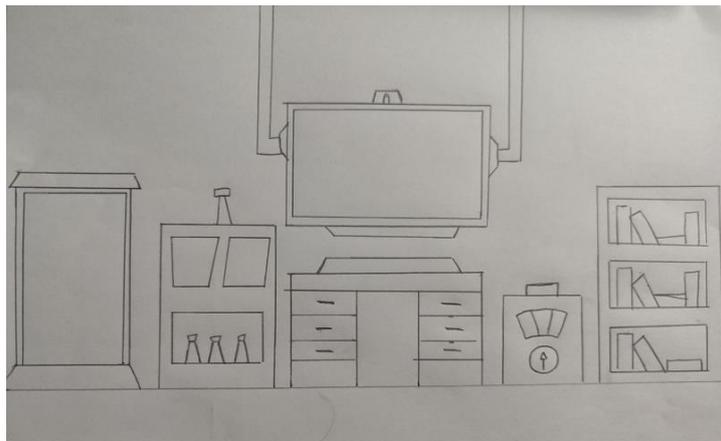
**Ciudad:** En la figura 4.15 observamos el entorno urbano donde se desarrolla la historia. En esta ciudad se incluyen grandes edificios y estructuras que pueden apreciar un entorno moderno y conservador.

**Figura 4.15. La ciudad**



**Laboratorio:** En la figura 4.16 observamos una recreación de lo que sería el laboratorio del científico. Incluye una supercomputadora, una librería y varias máquinas.

**Figura 4.16. Escena del laboratorio**



### **Estructura narrativa**

Se utilizó la herramienta del Storyboard para crear una historia con un mensaje claro y efectivo, que sirva como base para obtener información y realizar una conceptualización precisa sobre cómo abordar el tema. Además, se aprovechó la facilidad y efectividad con la que se transmite el mensaje. El resultado de nuestra primera versión de la historia se puede observar en las figuras 4.17.1 y 4.17.2.

**Figura 4.17.1 Storyboard parte 1. Elaboración propia.**

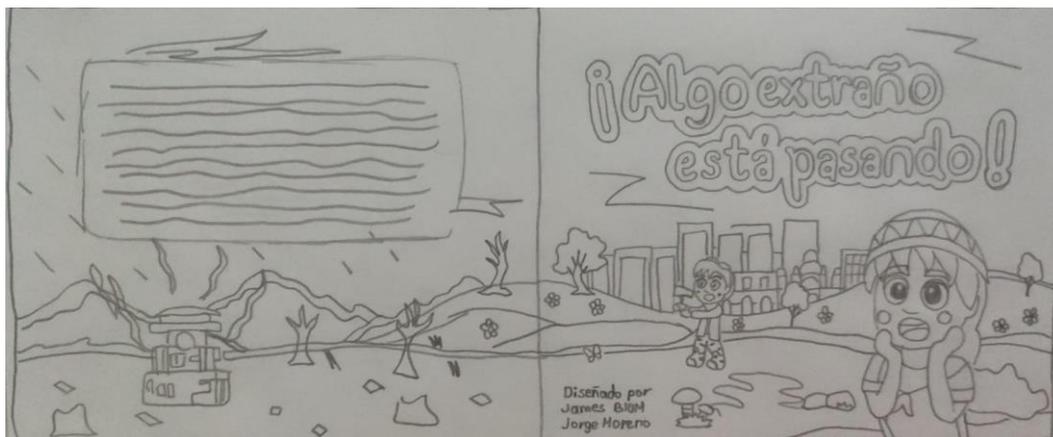


**Figura 4.17.2 Storyboard parte 2. Elaboración propia.**



En la figura 4.18 observamos el boceto de la portada y contraportada del cuento, mientras que en la figura 4.19 se encuentran los elementos diseñados para la realización del pattern.

**Figura 4.18 Boceto a mano de la portada y contraportada. Elaboración propia.**



**Figura 4.19 Boceto a mano de los íconos para el patrón. Elaboración propia.**



### **Proceso de vectorización del cuento**

Se realizó la digitalización del cuento utilizando el programa de Adobe Illustrator. En las siguientes imágenes podemos observar el proceso de elaboración de las ilustraciones. En la figura 4.20.1 se observan la portada, contraportada, pattern y actividades. En la figura 4.20.2 se visualizan la primera parte de la historia (inicio y desarrollo). En la figura 4.20.3 están plasmados el desarrollo, clímax y fin de la historia.

**Figura 4.20.1 Mesa de trabajo de AI: Portada, contraportada, pattern y actividades del cuento. Elaboración propia.**

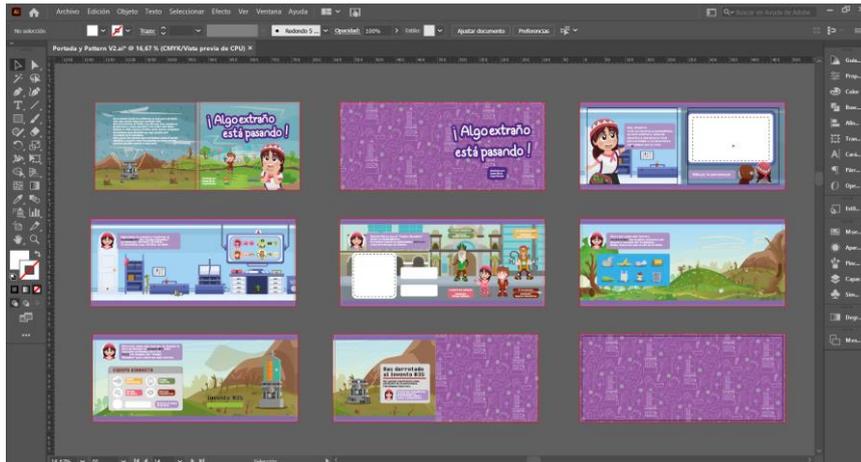
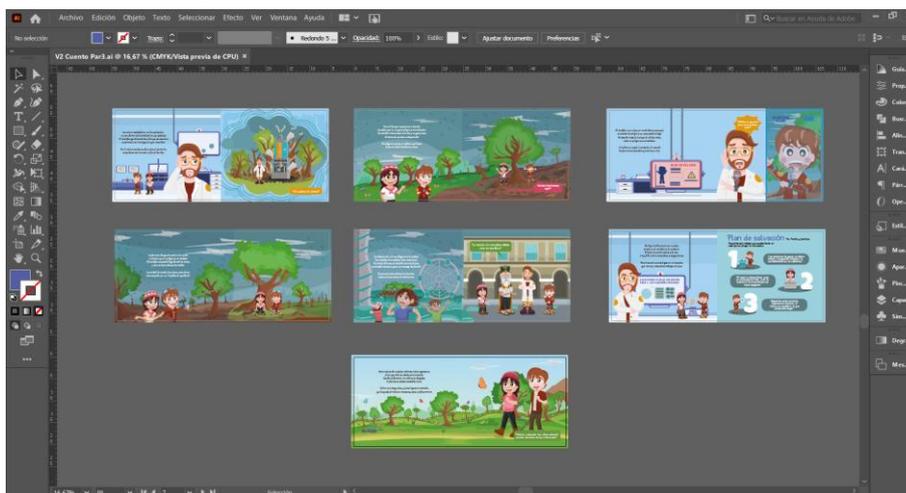


Figura 4.20.2 Mesa de trabajo de AI: Inicio y desarrollo de la historia



Figura 4.20.3 Mesa de trabajo de AI: Desarrollo, Clímax y Fin de la historia.  
Elaboración propia.



#### 4.4 Aspectos estéticos

La construcción y evolución de la propuesta gráfica tuvo varios aspectos de suma importancia para lograr la calidad requerida y las expectativas esperadas en el desarrollo. Los aspectos estéticos y técnicos ayudaron a obtener un producto que cumple con los estándares y expectativas de los autores el público objetivo.

#### **4.3.1 Dirección de arte:**

La producción y dirección de la propuesta se basa en varios aspectos para cumplir el nivel de calidad requerido. Estos requerimientos para llegar a un alto nivel de producción determinan notablemente la dirección artística del concepto establecido y la visión de la propuesta por parte de los autores. Los aspectos para la dirección de arte considerados para la producción del proyecto son:

##### **Conceptos:**

**Visuales:** La visualización de la propuesta en general muestra un entorno orientado en dos conceptos correlacionados entre sí con las consecuencias del cambio climático.

**Tipográficos:** El estilo tipográfico está orientado al tipo de público, a seguir con la dinámica de la historia y la construcción de la ilustración. Una fuente legible y fácil de entender que aporta visualmente más relevancia a la historia de la propuesta.

**Cromáticos:** Se implementó una gama de colores variados del círculo cromático para la construcción de armonías de color que permitan destacar elementos de gran importancia. Se utilizaron tonos relacionados con la naturaleza como el verde, azul y café para los escenarios, mientras que para los personajes se utilizan tonos cálidos que les permitan destacar.

**Estéticos:** La estética de la propuesta está orientada al público objetivo, al desarrollo, producción y caracterización del tono comunicacional. Colores vibrantes, creación de personajes y escenarios adaptados a un mundo amigable, que a su vez cuenta un tema relativamente serio al público objetivo de la forma más honesta posible.

**Diseño de páginas:** El desarrollo de las páginas gira en torno a la conexión entre escenarios y páginas (splash page). Esto con el objetivo de contar una historia que aporte riqueza visual entre pares de páginas. La percepción de continuidad entre el cuento da una mayor oportunidad de atención al detalle de la ilustración que aporta significativamente más riqueza a la narrativa.

**Estilos de Ilustración:** El estilo de ilustración es infantil, utilizando colores vibrantes que le otorguen más vida a los escenarios y personajes. Las ilustraciones no poseen bordes, para que luzcan más amigables para los niños, y tiene una cantidad de detalle de nivel medio.

**Desarrollo de personajes:** Para el desarrollo de los personajes, se tomó en cuenta que dos estén relacionados con la naturaleza, y los otros dos con la tecnología. Por tal razón, se implementaron detalles en la vestimenta que les permitan ser identificados por el lugar de origen. Además, se implementaron elementos ecuatorianos en los personajes como el sabio, cuya vestimenta se basa en ropa de tres regiones del país.

**Desarrollo de escenarios:** La construcción de los escenarios se divide en tres, siendo estas: El bosque, el laboratorio y la ciudad. En estos escenarios se desarrolla el arco argumental enfatizando con la correlación entre los conceptos abordados. La creación de cada uno de ellos sigue el mismo concepto y estética, pero con elementos únicos y característicos que los diferencian, por ejemplo, la cromática o la creación de formas y elementos distintivos de cada escenario.

**Desarrollo de actividades:** El diseño del cuento fomenta a la participación de los niños a través de la interacción dentro de la historia. El desarrollo de actividades que identifican los problemas y acciones consecuentes de cambio climático, para que los niños puedan participar dentro y fuera de la historia fomentando las buenas prácticas ambientales.

#### **4.3.2 Mockups:**

**Figura 4.21.1 Modelado 3D de la portada. Elaboración propia.**



**Figura 4.21.2 Modelado 3D de la contraportada. Elaboración propia.**



**Figura 4.21.3 Modelado 3D del cuento abierto. Elaboración propia.**



**Figura 4.21.4 Modelado 3D de las actividades. Elaboración propia.**



#### 4.4 Presupuesto

El costo presupuestado para imprimir un solo ejemplar de la propuesta de cuento ilustrado infantil es de \$65. Cabe recalcar que el costo dado por el proveedor se debe a que la impresión por una sola unidad aumenta de valor al no ser impresión a gran escala, siendo por medio de la impresión digital.

**TABLA 4.4 Presupuesto de la producción de cuento. Elaboración propia.**

| Etapas   | Octubre | Noviembre | Diciembre | Enero | Costo         |
|--|---------|-----------|-----------|-------|---------------|
| <b>Investigación</b> (Diseñador y Escritores) Análisis y búsqueda de información.  | \$180   | \$180     |           |       | \$360         |
| <b>Conceptualización</b> (Diseñador, escritor, ilustrador) Bocetos, historia, personajes, escenarios.                          |         | \$600     |           |       | \$600         |
| <b>Desarrollo:</b> (Ilustrador, escritor, diseñador) redacción, dirección, maquetación, vectorización, colorización, detalles. |         | \$350     | \$350     |       | \$700         |
| <b>Prototipo:</b> Imprenta (Producción del prototipo 1 unidad).  |         |           |           | \$65  | \$65          |
| <b>Implementación:</b> Imprenta (Producción a gran escala de la propuesta) Promoción y distribución.                           |         |           | \$700     | \$700 | \$1400        |
| <b>Distribución:</b> Tarifas de distribución a librerías minoristas, comisiones, gastos de envío, descuentos al por mayor.     |         |           |           | \$890 | \$890         |
| <b>Total</b>   |         |           |           |       | <b>\$3265</b> |

El presupuesto estimado para todo el desarrollo del cuento ilustrado se estima en alrededor de \$ 3,265.00. Esto considerando todas las etapas de desarrollo que incluyen desde la etapa de investigación hasta la producción de la propuesta final.

Si la propuesta tiene un buen nivel de aceptación por parte del público se estima que las ganancias aproximadas serían alrededor de \$5000. Asumiendo que por la producción de 500 ejemplares a un valor de \$10 por cada unidad vendida al público. Es importante mencionar que se consideran las ventas digitales, en eventos, ferias de libros y posibles ingresos por derechos de autor, que en el mejor de los escenarios pueda llegar a replicarse en varios medios. Sumado a esto la adecuada promoción con el público puede aumentar considerablemente la venta de ejemplares aumentando las ganancias.

#### 4.5 Aspectos comunicacionales

Con el objetivo de lograr una mayor proyección y alcance de difusión de la propuesta resultante se seleccionaron los concursos “Premio de Ilustración Bolonga Children’s Book Fairs- Fundación SM” y “Apila Ediciones” respetivamente. Esta oportunidad ayuda notablemente a destacar la calidad del cuento y sirve como un impulso para aumentar la notoriedad del proyecto en diferentes ámbitos. Además, se toma en cuenta que la posibilidad de competir en un medio de índole internacional da la posibilidad de captar la atención de expertos en el área y sobre todo despertar la curiosidad y atención de la propuesta a un público general. Otro aspecto muy importante es que se puede tomar ventaja de la participación en estos concursos para establecer conexiones y obtener una mayor visibilidad, sobre todo a escala internacional, al promover el proyecto en medios como redes sociales, blogs especializados en el medio.

#### **4.6 Validaciones**

##### **Opinión del experto en ilustración:**

El análisis resalta que la necesidad de mejorar la narrativa en cuanto a los diálogos, sin embargo, rescata el énfasis en la narrativa visual a través de la ilustración usando el recurso de splash page. La composición, el corte y la ubicación junto con la riqueza de escenarios destaca el mundo de ficción creado para darle más riqueza a la historia.

##### **Observaciones Generales:**

La narrativa visual es adecuada para el público objetivo, con énfasis en las actividades para captar la atención de los niños. Se considera apelar a la importancia de comprensión entre diálogos más fluida de las escenas compartidas entre personajes.

##### **Respuestas de los niños:**

Los infantes reaccionan positivamente al arco argumental siendo el desenlace la parte más aceptada por los niños. La inclusión de ambos personajes niño y niña cumple con el objetivo de comunicar al grupo objetivo de forma efectiva, ya que, ambos géneros empatizan con sus personajes respectivamente.

**Resultado de las actividades:**

Se destaca la preferencia de los niños por las actividades después de la lectura y receptan de forma positiva incluir a su propio personaje dentro de estas actividades.

La propuesta de comunicación visual sobre el cambio climático resulta efectiva para comunicar este tema a los niños, a través de una forma creativa y accesible. Se enfatiza en el agrado de la inclusión activa de los niños como medio de participación para incentivar el tema.

# CAPÍTULO 5

## 5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 5.1 Conclusiones

La narrativa visual de “Algo extraño está pasando”, permitió que los niños puedan entender la historia sin necesidad de leer el texto. Debido a que los detalles de la ilustración relatan la historia por si sola.

La inclusión de actividades que incluyan a los niños dentro de la historia potencia su creatividad y fortalece la experiencia que estos tienen con el cuento, debido a que durante las validaciones con niños se notó que al desarrollar estas actividades crean una conexión más profunda con la historia y el mensaje que esta transmite.

La percepción e interpretación de cada niño es diferente, y el grado de preferencia y empatía que estos sienten con la historia difiere considerablemente dependiendo del conocimiento que el infante tenga con el cambio climático.

Para finalizar, la creación de un cuento infantil ilustrado sobre el cambio climático funciona como un recurso práctico para la generación de conciencia sobre este complejo tema. “Algo extraño está pasando” funciona como otro método para que los padres puedan explicarles a sus hijos un tema complejo como lo es el cambio climático, explicando sus causas, consecuencias, como combatirlo de una manera sutil pero entendible y permitiéndoles empatizar con el tema.

### 5.2 Recomendaciones

Para la realización de proyectos similares se recomienda tomar en cuenta la experiencia de ilustradores de cuentos infantiles para conocer los requerimientos base y que elementos hay que tomar en cuenta en el desarrollo de un cuento infantil.

Se sugiere que los niños formen parte del proceso de validación de la historia final, con la presentación de una versión avanzada de la historia e ilustraciones, para conocer si estos entienden el mensaje y si la historia funciona simplemente con la ilustración.

Además, se recomienda tomar en cuenta la participación de los niños dentro de la historia, pues esto puede generar un mayor impacto en ellos.

## 6. BIBLIOGRAFIA

- Arciniegas Andrade, S. E. (21 de Agosto de 2023). Diseño gráfico sostenible: impacto ambiental y soluciones creativas. 8(9). doi:10.23857/pc.v8i9.6039
- Barban, R. (2021). *El arquetipo del pensamiento gráfico. Herramienta gráfica visual que analiza el pensamiento gráfico, creativo y de proyectos del diseñador de producto.*
- Casas, J., Repullo, J., & Donado, J. (Mayo de 2003). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos (I). *Revista Atención Primaria*, 527-538. Obtenido de Elsevier: <https://www.elsevier.es/es-revista-atencion-primaria-27-articulo-la-encuesta-como-tecnica-investigacion--13047738>
- CNN. (22 de Abril de 2022). Obtenido de <https://cnnespanol.cnn.com/2022/04/22/cambio-climatico-que-es-causas-afecta-trax/>
- Custódio, M. (22 de Febrero de 2021). *Mapa de Empatía: qué es y cómo hacerlo en 6 pasos.* Obtenido de RD Station: <https://www.rdstation.com/blog/es/mapa-de-empatia/>
- Delgado, C. (2021). Estrategias didácticas para fortalecer el pensamiento creativo en el aula. Un estudio metaanalítico. *Revista Innova Educación*, 4(1), 109-119. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8152451.pdf>
- Elmansy, R. (2018). El papel del storytelling en el proceso de diseño. Obtenido de <https://www.designorate.com/the-role-of-storytelling-in-the-design-process/>
- F. Hernández, H. (09 de Noviembre de 2022). *La educación ambiental y los estilos de vida sostenibles.* doi:10.7818/ECOS.2470
- Faro, G. (28 de Agosto de 2020). Obtenido de [https://grupofaro.org/wp-content/uploads/2021/08/FACT-SHEET-CAMBIO-CLIMA%CC%81TICO\\_compressed-1.pdf](https://grupofaro.org/wp-content/uploads/2021/08/FACT-SHEET-CAMBIO-CLIMA%CC%81TICO_compressed-1.pdf)
- Fernández, M. (2010). ¿Cómo enseñar Conocimiento del Medio a través de los cuentos? En *Tejuelo, Monográfico nº 4* (págs. 32-42). Obtenido de

- Tejuelo, Monográfico n° 4:  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3720147.pdf>
- Fragoso Martínez, A. J., Santos Abreu, I., & Aguiar Guillerm, E. (01 de Mayo de 2017). La educación ambiental para el desarrollo sostenible desde un enfoque ecosistémico. *Ciencias de la educación*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/3606/360670686018/>
- Gavilanes Capelo, R. (01 de Julio de 2021). *La Educación Ambiental como estrategia*. Obtenido de <https://redalyc.org/journal/4677/467767722010/467767722010.pdf>
- Gavilanes Capelo, R. M., & Tipán Barros, B. G. (2021). La Educación Ambiental como estrategia. *Alteridad. Revista de Educación*, 16(2). doi:<https://doi.org/10.17163/alt.v16n2.2021.10>
- INEC. (2022). Información ambiental en Hogares 2022.
- Laso-Salvado, S., Marbán Prieto, J., & Ruiz Pastrana, M. (01 de Septiembre de 2022). *Conciencia ambiental y cambio climático: Un estudio con docentes de Educación Primaria en formación*. doi:<https://doi.org/10.15359/ree.26-3.4>
- M. Susanka, T., & Kramer, O. (2022). Knowledge Design – Visual Rhetoric in Science Communication. *Design Issues*, 1. doi:[https://doi.org/10.1162/desi\\_a\\_00653](https://doi.org/10.1162/desi_a_00653)
- Meza Castro, M. (2018). El recurso de información y comunicación visual: imagen. Apuntes en torno a las Ciencias de la Información y Bibliotecología. *E-Ciencias de la Información*, 8(2). doi:<https://doi.org/10.15517/eci.v8i2.29956>
- Ministerio del Ambiente. (2018). *Estrategia Nacional de Educación Ambiental para el Desarrollo Sostenible 2017 - 2030*. Quito Ecuador.
- Moya, L. (07 de Junio de 2019). *La curva de las emociones*. Obtenido de La mente es brillante: <https://lamenteesmaravillosa.com/la-curva-de-las-emociones/>
- Naciones Unidas . (s.f.). *Enfrentarse al cambio climático: Una responsabilidad compartida y global*. Obtenido de <https://www.un.org/es/chronicle/article/enfrentarse-al-cambio-climatico-una-responsabilidad-compartida-y-global>

- National Geographic. (24 de Octubre de 2022). *Cambio climático: qué es, cuáles son sus causas y qué puedes hacer para revertirlo*. Obtenido de <https://www.nationalgeographic.com/medio-ambiente/2022/10/cambio-climatico-que-es-cuales-son-sus-causas-y-que-puedes-hacer-para-revertirlo>
- ONU. (2021). *Naciones Unidas*. Obtenido de <https://news.un.org/es/story/2021/08/1495262>
- ONU. (18 de Diciembre de 2022). *La degradación de la biodiversidad provoca la pérdida definitiva de los recursos naturales*. Obtenido de <https://news.un.org/es/story/2022/12/1517457>
- Pérez, D., Pérez, A., & Sánchez, R. (29 de Abril de 2013). *El cuento como recurso educativo*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4817922.pdf>
- Tacuri, E., & Méndez, H. (2011). *EL CUENTO COMO ESTRATEGIA DIDACTICA PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN NIÑOS Y NIÑAS*. Obtenido de Universidad de Cuenca: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/1861/1/teb93.pdf>
- Tacuri, E., & Méndez, H. (2011). El cuento como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento creativo en niños y niñas. Obtenido de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/1861/1/teb93.pdf>
- Teitelbaum, A. (1978). El papel de la educación ambiental en América Latina. En *El papel de la educación ambiental en América Latina* (pág. 49). París: Presses Universitaires de France, Vendôme. Recuperado el 2023, de [https://unesdoc.unesco.org/in/documentViewer.xhtml?v=2.1.196&id=p::u-smarcdef\\_0000029861&file=/in/rest/annotationSVC/DownloadWatermarkedAttachment/attach\\_import\\_048581fb-6983-4456-a595-d92d978f38e4%3F\\_%3D029861spao.pdf&locale=es&multi=true&ark=/ark:/48223/](https://unesdoc.unesco.org/in/documentViewer.xhtml?v=2.1.196&id=p::u-smarcdef_0000029861&file=/in/rest/annotationSVC/DownloadWatermarkedAttachment/attach_import_048581fb-6983-4456-a595-d92d978f38e4%3F_%3D029861spao.pdf&locale=es&multi=true&ark=/ark:/48223/)
- Unesco. (27 de Junio de 2023). *La educación sobre el cambio climático*. Obtenido de <https://www.unesco.org/es/climate-change/education>
- Universidad de los Andes. (14 de Julio de 2023). *Importancia de la educación ambiental actualmente: estrategias y casos de éxito*. Obtenido de <https://programas.uniandes.edu.co/blog/educacion-ambiental>

What We Know. (2014). Obtenido de <https://whatweknow.aaas.org/get-the-facts/>

Zambrano, T., & Villafuerte, J. (2015). Metodología para la producción de cuentos infantiles centrados en el contexto local. En *Revista San Gregorio* (págs. 94-105). Obtenido de <https://revista.sangregorio.edu.ec/index.php/REVISTASANGREGORIO/article/view/78>

## 7. ANEXOS

### Anexo 1. Encuesta completa a padres de familia.

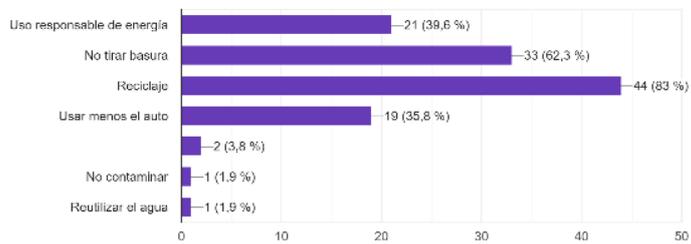
¿Cuál crees que es la causa de que exista el cambio climático?

53 respuestas



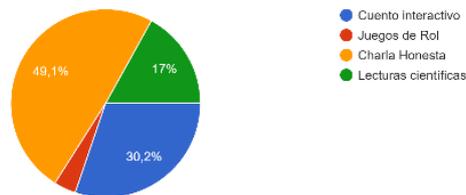
¿Qué acciones conoces que te ayuden a proteger el medio ambiente desde tu casa?

53 respuestas



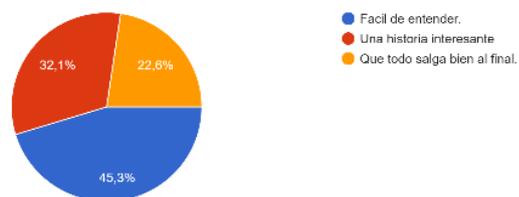
¿Cómo le contarías a tu hijo/sobrino (niños/as de 7 a 12 años) sobre el cambio climático?

53 respuestas



¿Cómo sería la historia perfecta para contarle a tu hijo/sobrino (niños/as de 7 a 12 años)?

53 respuestas



¿Te has apoyado en algún recurso educativo acerca del cambio climático para enseñar a tus hijos/sobrinos? ¿Cuál?

53 respuestas

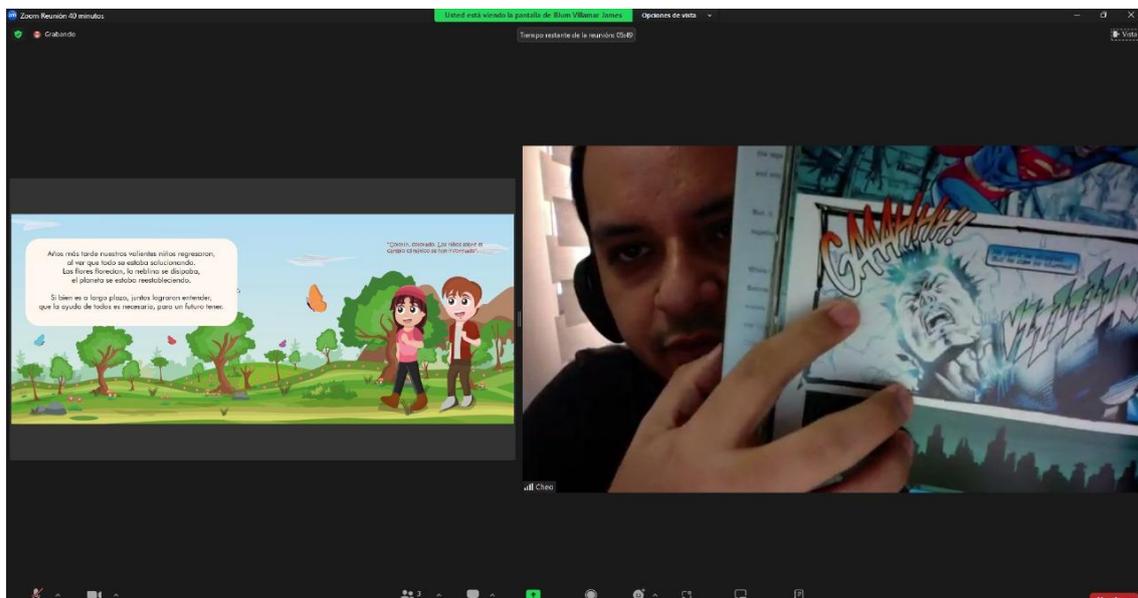
- No
- Si
- no
- Ninguno
- Videos
- Si
- El reciclaje
- Por medios de videos creativos y reflexivos
- No sé

¿Qué historia le contarías a tu hijo/sobrino para que aprenda sobre el cambio climático?

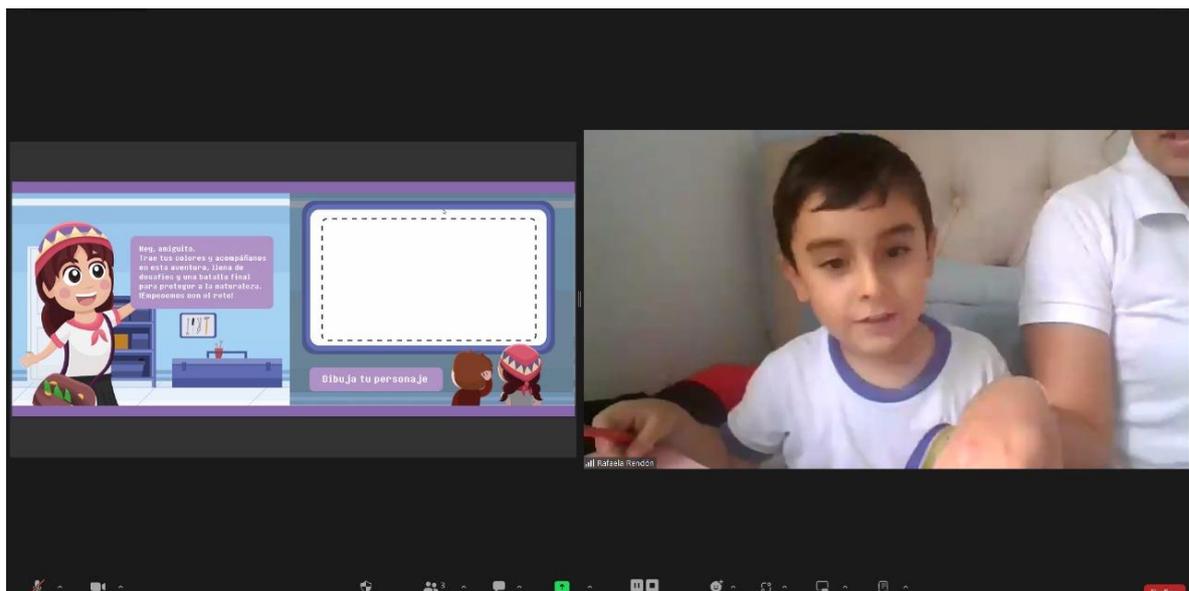
53 respuestas

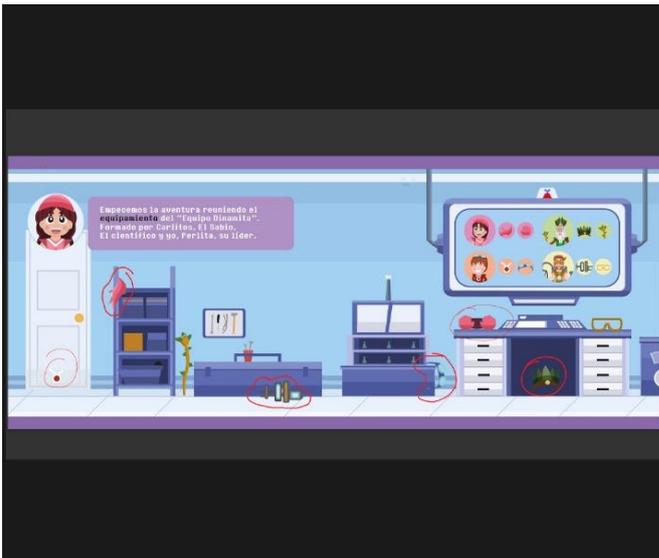
- que debemos enseñar lo que es la naturaleza
- Ser responsable y amar el medio en el cual vivimos
- Sobre los desastres naturales
- Sobre el temblor en el mes de abril
- Que hay que sembrar árboles
- Sobre el cambio climático actualmente x ya tanta contaminación en el ambiente
- Ninguna historia solo le diría lo que pasa con la naturaleza
- El Cambio Climático
- La historia de la basura

## Anexo 2. Opinión experta de ilustrador.

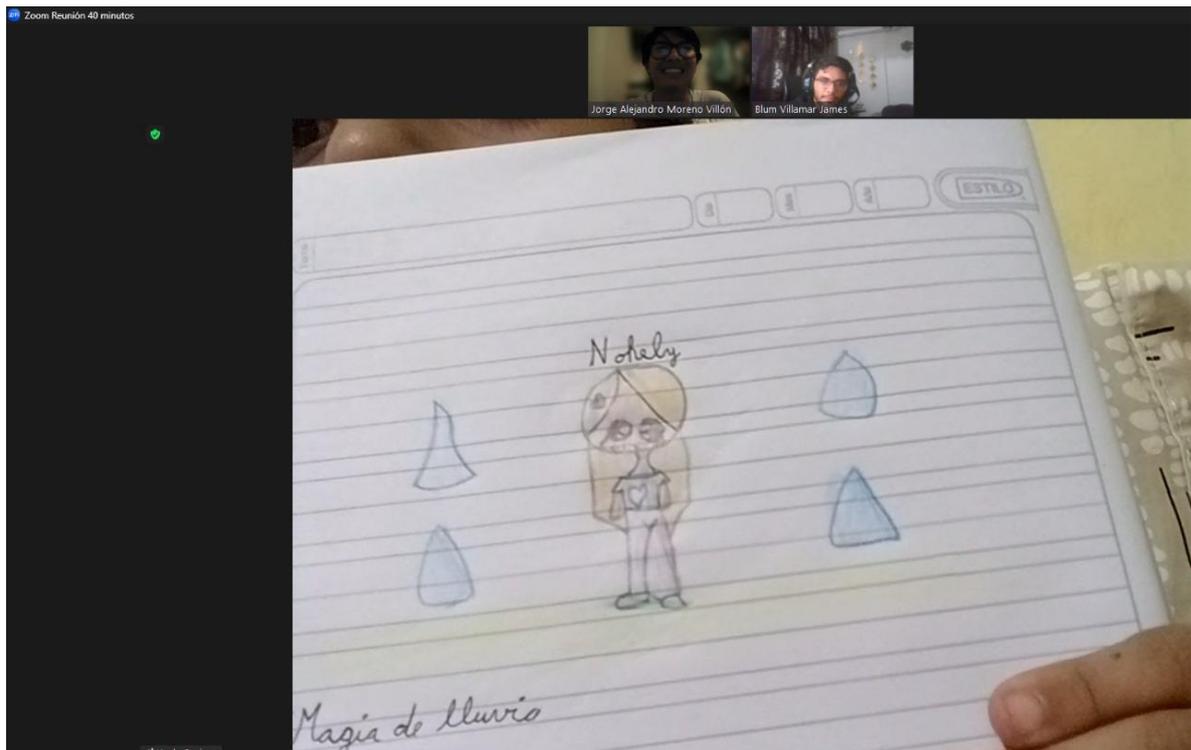


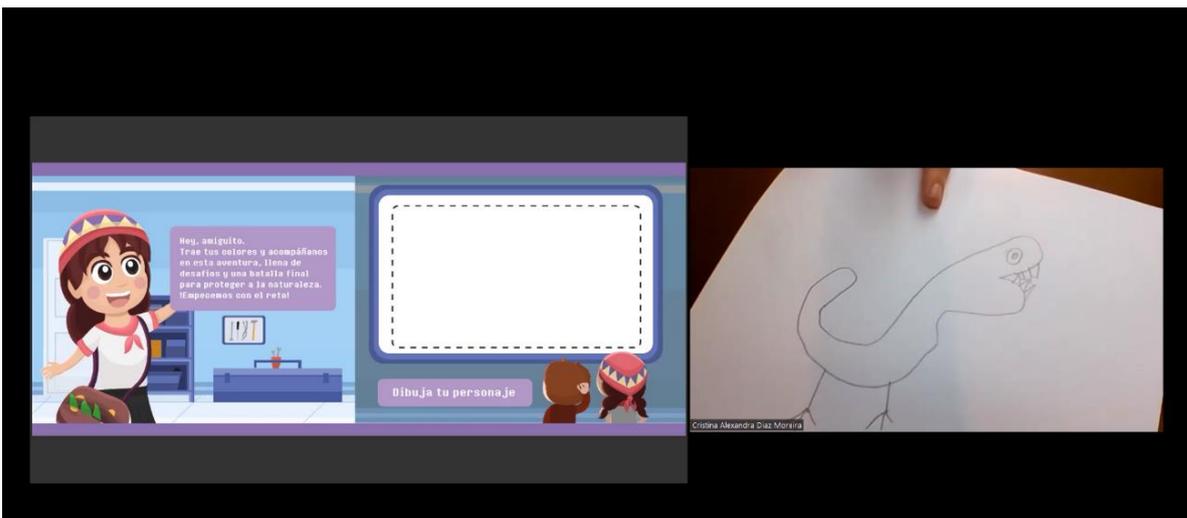
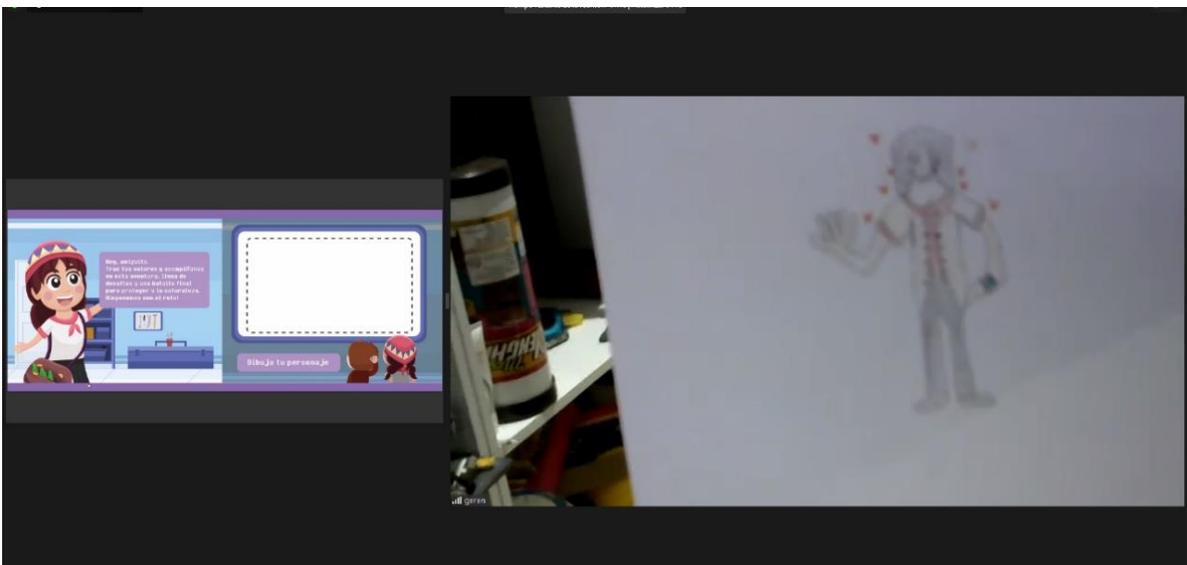
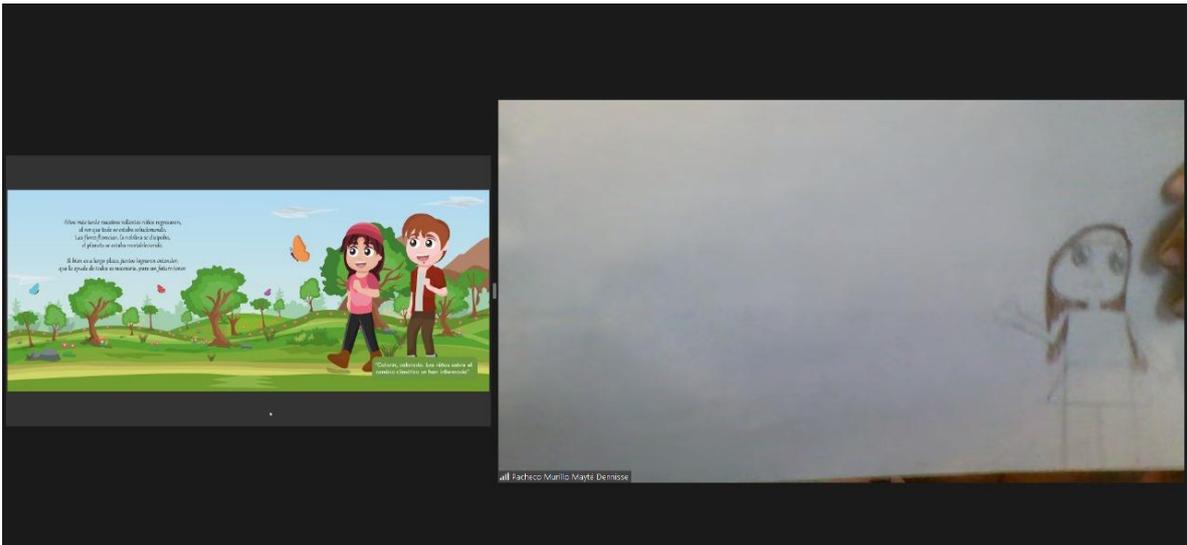
### Anexo 3. Sesiones personalizadas para obtener resultados sobre la efectividad de la propuesta.





## Anexo 4. Personajes realizados por los niños durante las validaciones





**Anexo 5. Enlace al cuento digital**

<https://heyzine.com/flip-book/e15f7c4a18.html>