



PLAN PROYECTO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

TEMA:

Creación de material gráfico para promover la conservación del cóndor andino, dirigido a niños de 8 a 10 años en zonas rurales de la provincia de Pichincha, Ecuador.

NOMBRE:

Javier Ivan Mancheno Barba

FECHA:

Diciembre 2024

TUTOR:

Pablo Xavier Guzmán Paredes

Resumen

El proyecto “Donde nace un guardián” es una propuesta gráfica enfocada en la educación ambiental y la sensibilización sobre la conservación del cóndor andino, dirigida a niños de entre 8 y 10 años en contextos rurales. El producto central es un cuento ilustrado tipo pop-up que combina narrativa simbólica, interacción lúdica y un enfoque visual adaptado al público infantil.

La narrativa del cuento fue construida con base en los 12 pasos del viaje del héroe, modelo que permite estructurar un relato de transformación, autodescubrimiento y responsabilidad. El protagonista, Kinti, representa a un niño común que se convierte en guardián del cóndor, guiado por un sabio ancestral y motivado por una pluma mágica. Esta estructura facilita que los niños se identifiquen con el personaje y comprendan el valor de proteger su entorno.

Desde lo metodológico, el proyecto combinó narrativa visual, storyboard y storydoing como herramientas clave para diseñar el contenido. A través del storyboard se planificó cada escena visualmente, integrando texto, imagen y mecanismos. El storydoing, por su parte, permitió pensar el relato desde la acción del usuario, creando una experiencia participativa mediante elementos emergentes, solapas, pestañas y actividades postlectura.

El concepto de “legado” actúa como eje central, vinculando el conocimiento ancestral con la identidad cultural y la responsabilidad ambiental. Gráficamente, el cuento se construyó con una paleta cromática emocional, ilustración digital de trazo orgánico, tipografía accesible y una retícula 4x4 que facilita la lectura. El prototipo fue validado por docentes y una experta en comunicación, quienes confirmaron su pertinencia, funcionalidad y valor educativo.

Abstract

The project “Where a Guardian is Born” is a graphic proposal focused on environmental education and awareness of the conservation of the Andean condor, aimed at children between 8 and 10 years of age in rural contexts. The central product is a pop-up illustrated story that combines symbolic narrative, playful interaction and a visual approach adapted to children.

The narrative of the story was constructed based on the 12 steps of the hero’s journey, a model that allows structuring a story of transformation, self-discovery and responsibility. The protagonist, Kinti, represents an ordinary child who becomes a guardian of the condor, guided by an ancestral sage and motivated by a magical feather. This structure makes it easy for children to identify with the character and understand the value of protecting their environment.

Methodologically, the project combined visual narrative, storyboarding and storydoing as key tools to design the content. The storyboard was used to plan each scene visually, integrating text, image and mechanisms. Storydoing, on the other hand, allowed us to think the story from the user’s action, creating a participatory experience through pop-up elements, flaps, tabs and post-reading activities.

The concept of “legacy” acts as a central axis, linking ancestral knowledge with cultural identity and environmental responsibility. Graphically, the story was built with an emotional chromatic palette, organic digital illustration, accessible typography and a 4x4 grid that facilitates reading. The prototype was validated by teachers and a communication expert, who confirmed its relevance, functionality and educational value.

Dedicatoria

Dedico este trabajo a mi madre, por su amor incondicional y su apoyo en todo momento; a mi padre, por guiarme y velar siempre por mi bienestar; a mi hermano, por sus críticas constructivas que me motivan a superarme; a mi familia, por ser mi red de contención y confiar siempre en mí; a mis amigos, por acompañarme, entenderme y celebrar cada logro; a mis profesores, por desafiarme y aportar decisivamente a mi crecimiento académico; y a la Fundación Cóndor Andino, por creer en este proyecto y respaldar mi propuesta con entusiasmo.

Agradecimientos

Agradezco profundamente a mi familia y amigos, cuya confianza y aliento me impulsaron a no rendirme; a la profesora Claudia Mora, por ser más que una guía académica: gracias por creer en mí incluso cuando yo dudaba, por enseñarme a confiar en mi proceso y por marcar un antes y un después en mi crecimiento profesional y personal. Su presencia fue clave para darme cuenta de que sí soy capaz, y que lo que hago puede transformar; a mi tutor Pablo Guzmán, por compartir generosamente su conocimiento y guiarme con paciencia; a las profesoras Andrea Rivadeneira y Soraya Quelal, por exigirme siempre lo mejor y motivarme a no conformarme; al profesor Juan Gabriel Chancay, por su apoyo en la revisión de mis ilustraciones y sus aportes clave al desarrollo visual del proyecto; a todos los docentes que me han acompañado, por compartir su experiencia y motivarme a mejorar continuamente; y a Carolina Jiménez, comunicadora de la Fundación Cóndor Andino, por su apoyo comprometido y sus valiosas contribuciones durante el proceso.

Cada uno de ustedes siempre será una parte importante en el rompecabezas de mi vida, ya que sin su presencia, guía o compañía, no sería más que un rompecabezas profesional y personalmente incompleto y vacío.

Índice

2	Resumen / Abstract
4	Dedicatoria y agradecimientos
9	Introducción
17	1. Descripción del caso y diagnóstico
18	1.1. Presentación del caso
20	1.2. Diagnóstico del caso
27	1.3 Caracterización del usuario
31	1.4 Análisis tipológico
39	1.5 Definición del problema gráfico
43	1.6 Requerimientos del proyecto
44	2.1 Generación de la idea (concepto)
47	2.2. Exploración de la forma (estilo)
51	2.3. Evaluación del concepto y estilo gráfico
53	2.4. Desarrollo del prototipo
61	2.5. Detalles técnicos y de producción
67	2.6. Evaluación de la propuesta
70	Conclusiones y recomendaciones
71	Referencias
73	Anexos

Índice de Figuras

- 14** Figura 1. Árbol de problemas
- 21** Figura 2. Redes sociales – Fundación Cóndor Andino
- 22** Figura 3. Página web – Fundación Cóndor Andino
- 23** Figura 4. Juegos – Fundación Cóndor Andino
- 24** Figura 5. Cuentos – Fundación Cóndor Andino
- 25** Figura 6. Material para colorear – Fundación Cóndor Andino
- 26** Figura 7. Canciones narrativas – Fundación Cóndor Andino
- 30** Figura 8. Mapa de empatía del usuario
- 32** Figura 9. Cuento infantil para la conservación del tigre
- 35** Figura 10. Proyecto: Within Play – juego de mesa
- 37** Figura 11. Proyecto: Zoolympics
- 45** Figura 12. Desarrollo de asociaciones forzadas
- 47** Figura 13. Moodboard de legado
- 49** Figura 14. Exploración de las formas – concepto: poder del conocimiento
- 50** Figura 15. Moodboard de alerta de emergencia
- 54** Figura 16. Tipografía de títulos
- 55** Figura 17. Tipografía de textos
- 56** Figura 18. Paleta cromática
- 57** Figura 19. Composición y retícula
- 59** Figura 20. Escenas del cuento
- 60** Figura 21. Escenas pop-up
- 61** Figura 22. Actividades de prelectura y postlectura
- 62** Figura 23. Detalles técnicos del cuento
- 63** Figura 24. Detalle de prelectura y postlectura
- 63** Figura 25. Mascara

Índice de tablas

33 Tabla 1. Análisis de cuento infantil de conservación del tigre

35 Tabla 2. Análisis de Within Play – juego de mesa

38 Tabla 3. Análisis de Zoolympics

43 Tabla 4. Requerimientos del proyecto

52 Tabla 5. Validación de conceptos

64 Tabla 6. Cálculo de valor

65 Tabla 7. Costos personales del proyecto

65 Tabla 8. Valor rentable estimado del producto final

66 Tabla 9. Resumen general de presupuesto

66 Tabla 10. Valor de prototipos gráficos alternativo

67 Tabla 11. Validación – Experta Andrea Rivadeneira

68 Tabla 12. Validación – Experta Soraya Quelal

69 Tabla 13. Validación – Comunicadora de la Fundación Cóndor Andino

Introducción



Antecedentes

El cóndor andino, cuyo nombre científico es *Vultur gryphus*, es conocido como el ave voladora más grande del mundo debido a su envergadura, usualmente superior a tres metros. Cumple un papel importante en los ecosistemas andinos de América Latina. Su alimentación, principalmente a base de carroña, desempeña un rol esencial en la descomposición de restos animales, contribuyendo a la regulación del ciclo de nutrientes y la prevención de la propagación de enfermedades dentro del medio ambiente. Este comportamiento ecológico asegura un equilibrio del ecosistema, en el que el cóndor elimina de manera natural los cadáveres de animales muertos.

Además de su función ecológica, el cóndor andino tiene un valor cultural muy fuerte debido al simbolismo en las comunidades de América Latina por lo cual diversas culturas, incluyendo la incaica veneran al cóndor especialmente en las zonas andinas en donde es considerado un mensajero entre el cielo y la tierra esta reverencia ocurre aún en la actualidad en donde se ve reflejando en elementos como los escudos nacionales, monedas y tradiciones de países como Ecuador, Colombia, Perú y Chile. A pesar de este vínculo cultural la especie enfrenta amenazas que ponen en peligro su conservación tales como la pérdida de su hábitat y la falta de comprensión sobre la especie, afectando así a las mismas comunidades cercanas y al mismo cóndor por tanto la conservación de esta especie se vuelve crucial al no ser solo para el equilibrio de los ecosistemas andinos sino también para conservar una parte importante y significativa del patrimonio cultural de América Latina (Muñoz 17 de Octubre 2014, párr 5).

A nivel global el cóndor andino enfrenta varias amenazas que han generado una gran disminución de sus poblaciones en diversas regiones de América del Sur tales como en Colombia, que la especie habita en las áreas montañosas como la Sierra Nevada de Santa Marta y los Andes centrales con una población estimada entre 63 y 150 individuos, en Venezuela que la situación

es aún más crítica, ya que se han identificado solamente tres ejemplares en el estado Mérida lo que refleja una evidente extinción del cóndor en el país, en Perú en donde el cóndor se encuentra en cañones y cordilleras a gran altitud con poblaciones aproximadamente de 300 individuos, en Bolivia donde la especie habita en los Andes más específicamente en áreas protegidas como el Parque Nacional Sajama con una población estimada entre 80 y 150 individuos, en Chile el cóndor está distribuido desde la región de Arica y Parinacota hasta la Patagonia, mientras que en Argentina habita en la cordillera de los Andes y se lo puede encontrar en las regiones bajas de la región de Cuyo con una población que oscila entre 1500 y 2000 ejemplares, en Ecuador el cóndor se encuentra distribuido principalmente en los páramos de la Sierra, en reservas como Antisana, Cotopaxi y Cayambe-Coca con una población estimada de entre 100 y 150 individuos (Contreras, 2023, párr.2).

La distribución del cóndor andino presenta diferencias notables a lo largo de Latinoamérica tales como en la zona central, territorios como Ecuador, Perú, Bolivia donde se albergan comunidades susceptibles, mientras que la región sur presume de los países donde hay, se encuentran más pobladas como Chile y Argentina por otro lado la expansión agrícola, la invasión del ser humano a su territorio con intenciones de expendir su territorio pensando equivocadamente que no afecta a la especie, está causando problemas con los cóndores que deambulan estas zonas a pesar de los esfuerzos, existe un profundo déficit en la comprensión biológica y comportamiento de la especie del cóndor andino teniendo sí un conflicto innecesario con el humano (Joaquín, 2019, párr 3)

Ámbito social

A nivel mundial, la conservación del cóndor andino enfrenta grandes batallas en tanto al desconocimiento sobre la especie en zonas rurales y urbanas, a beneficio de la persistente falta de consciencia sobre su relevancia ecológica y cultural que existe en las zonas rurales, donde no se reconocen los beneficios de tener esta ave en su hábitat, ya que se piensa que ataca al ganado. Pero en realidad, debido a su naturaleza carroñera, sus hábitos alimenticios le impiden cazar animales vivos, esta desinformación y malentendidos se convierten en focos de violencia, impidiendo así su preservación (Cisterna, 2024, párr 12).

En Ecuador la población de cóndores ha sido afectada en el siglo XX por la destrucción de su hábitat, la caza furtiva, el envenenamiento y los cebos envenenados usados por los ganaderos para matar a los depredadores de su ganado, un censo realizado por el Ministerio del Ambiente en 2018 reduce la población de cóndores en Ecuador a menos de 150 individuos, con el 83% compartiendo áreas rurales en tierras privadas, mientras que solo el 17% se encuentra dentro del Sistema Nacional de Áreas Protegidas (SNAP) (Ministerio del Ambiente, 2018, p. 17). En Ecuador, la actual destrucción que se está dando ha sido especialmente grave, ya que las áreas que alguna vez fueron naturales se están convirtiendo en terreno para actividades urbanas y agrícolas, por ende, se ha quebrantó el hábitat del páramo que resulta crucial para la supervivencia del cóndor (Puertas, 2019, párr 7).

La problemática se puede ver reflejada en la complejidad en la falta de sensibilización, dentro de las comunidades rurales como en las urbanas, por otro lado en las áreas rurales la expansión de la agricultura ha generado un reducido considerablemente del hábitat del cóndor, mientras que el abandono de mascotas en los páramos ha permitido el aumento de los perros ferales, que atacando al ganado y compitiendo por los recursos alimenticios,

esta situación ha generado una confusión en las comunidades rurales que erróneamente atribuyen los ataques a los cóndores.

Al interior las áreas urbanas, el impacto indirecto se relaciona con la falta de conocimiento sobre la especie y la crítica situación en la que se encuentra (Massa, 2021). Por lo cual se denota que es un hecho que una de las principales causas que están dificultando la conservación del cóndor andino están relacionadas con la falta de sensibilización y educación dentro de las comunidades rurales, sobre la importancia de la especie estas creencias erróneas que hace que perciban al cóndor como una amenaza para el ganado y las mascotas, sumadas a una educación insuficiente que carece de los recursos necesarios para sensibilizar a las comunidades sobre el valor ecológico y cultural del cóndor, son algunos de los factores que están dificultando la conservación de esta especie en Ecuador.

Ámbito económico

Desde una perspectiva económica el cóndor andino es visto como una especie que tiene un gran potencial para generar ecoturismo, especialmente en áreas que están protegidas de la cordillera de los Andes ya que podrían convertirse en atractivos turísticos para visitantes nacionales e internacionales generando ingresos para las comunidades locales y promoviendo un turismo que sea responsable, no obstante el estado crítico que se encuentra la especie es por una clara baja de su población y su concentración en áreas que son remotas que limita las oportunidades, de poder ser avistado por turistas y por lo tanto las posibilidades de él no poder generar ingresos por medio del ecoturismo (Zoo, 2022, párr 7).

El desarrollo de esta actividad está limitado por la escasez del Tour. Con poco más de 150 cóndor andino que actualmente existen en el país dan muy pocas oportunidades de avistamiento, lo que restringe actividades turísticas que pueden eventualmente generar ingresos para dichas zonas. Así, aunque el cóndor andino

tiene un enorme potencial a ser un motor ecoturístico para el desarrollo de las comunidades rurales, este potencial para ser materializado requerirá acciones eficaces que se implementen para la protección de la especie, ya que si se le deja solo va a empeorar. (WCS, Ecuador, 2022, párr. 3).

Situación actual del cóndor en Ecuador

En Ecuador la situación actual del cóndor andino enfrenta una crisis grave, que está vinculada tanto a la falta de educación ambiental como a la insuficiencia de las acciones de conservación. A pesar de ser un símbolo nacional como se había mencionado previamente la población aun esta especie ha seguido disminuido drásticamente debido a varios factores, como la pérdida de hábitats la confusión con ataques de perros domésticos y ferales al ganado, culpando en muchos casos al cóndor.

Según un informe que se realizó en 2018 por (Narváez, 2018). la población de cóndores en Ecuador ha disminuido ya en un 13%, lo que ha significado una pérdida de aproximadamente 20 individuos, un dato muy alarmante ya que la población total del cóndor en el país se calcula en menos de 150 ejemplares (Yuste, 2022, párr 8). A su vez el desconocimiento acerca de la biología del cóndor y sus comportamientos por parte de las comunidades cercanas agrava aún más la situación, para contrarrestar esta situación es necesario un mayor compromiso desde lo político obteniendo una mayor sensibilización más efectiva y una mayor difusión e inversión en programas de conservación, que garanticen y generen mayor protección a largo plazo de esta especie para el ecosistema de los páramos (Pozo ,2016, parr 8) .

Sensibilización y educación ambiental

La educación y la sensibilización ambiental es un ámbito esencial en la conservación del cóndor andino, particularmente ya que en lo relacionado a las amenazas que se presenta desde el ser humano en el Ecuador, proyectos como la Estrategia Nacional de Conservación del Cóndor Andino teniendo un objetivo como la integración de las comunidades y las instituciones educativas en programas de conservación, que se enfoquen en el respeto por dicha especie y su medio. Estas iniciativas que incluyen talleres, campañas en el Día del Cóndor Andino el siete de julio, con el deseo de visibilizar la importancia del cóndor en la ecología y desde el ámbito cultural (Ministerio del Ambiente, 2016, párr 4). De esta manera, la interacción entre los gobiernos, las ONG y las comunidades locales es fundamental para una gestión de leyes de protección, así como de los recursos financieros y logísticos requeridos por las iniciativas de conservación. (Objasnio, 2024, párr 10).

Figura 1 Árbol de problemas



Nota. Información tomada de Condor Andino – Fundación Cóndor. (s. f.-c). <https://fundacioncondor.org/proyectos/condor-andino/>

Hipótesis del trabajo

El Diseño gráfico es una herramienta clave para generar conciencia y sensibilizar sobre la conservación del cóndor andino, especialmente en comunidades rurales donde el conocimiento sobre esta especie es limitado. A través de un sistema gráfico dirigido a niños de 8 a 10 años en la provincia de Pichincha, Ecuador, se busca promover el aprendizaje sobre su importancia ecológica, desmentir creencias erróneas y fortalecer una conexión emocional y cultural con la especie. Mediante material visual dinámico y accesible, se pretende cambiar la percepción del cóndor andino, fomentando actitudes responsables que contribuyan a su protección y a la convivencia armoniosa entre esta emblemática ave y las personas.

Objetivo general

Promover un cambio en la percepción que tiene los niños de 8 a 10 años dentro de las comunidades rurales sobre el cóndor andino, sensibilizándolos sobre la importancia de la especie como parte del equilibrio ecológico y patrimonio cultural, generando en ellos un sentido de la responsabilidad ambiental y motivándolos a participar activamente en acciones de conservación.

Objetivos específicos

1.- Objetivo específico: Investigar la creación de contenido educativo y aplicar estrategias de comunicación, que permitan transmitir de manera clara y que sea accesible la importancia del cóndor andino y su rol al mantener los ecosistemas, a los niños de 8 a 10 años estas estrategias incluyan el uso de recursos visuales que promuevan un aprendizaje activo y empatizar.

2.- Objetivo específico: Diseñar y desarrollar una propuesta grafica educativa que incluya materiales visuales e interactivo adaptados a su contexto interés, capacidades cognitivas y culturales de los niños de 8 a 10 años estos materiales integran elementos con narrativa que conecten y genere una dinámica grupal que no solo se busque informar sino también inspirar a los niños.

3.- Objetivo específico: Implementar la propuesta gráfica en actividades educativas y comunitarias observando y midiendo su impacto en la percepción y el comportamiento de los niños hacia la conservación del cóndor andino, los resultados de las validaciones permitan ajustar y optimizar la propuesta, asegurando que cumpla con su propósito educativo.

1

DESCRIPCIÓN DEL CASO Y DIAGNÓSTICO



DESCRIPCIÓN DEL CASO Y DIAGNÓSTICO

1.1. Presentación del Caso

Sobre la Fundación Cóndor Andino

Por parte de la Fundación Cóndor Andino Ecuador, fundada en 2009 y con sede en Quito, busca la investigación y el desarrollo de acciones en los páramos y ecosistemas de la sierra ecuatoriana para la conservación del cóndor andino, entre otras especies en peligro de extinción. Involucra acciones de educación ambiental y conservación. Esta Fundación se destaca por su colaboración con el Ministerio del Ambiente, Agua y Transición Ecológica (MAATE) y WWF Ecuador en la recuperación de especies amenazadas.

Objetivos de la Fundación Cóndor Andino

Con referencia a la fundación ha dispuesto unos objetivos fundamentales que son: crear información científica en el área de la ecología y biología del cóndor, conservar hábitats en estado crítico a través de corredores ecológicos y áreas protegidas, educar a las comunidades de campo y de la ciudad sobre la importancia de las especies en el contexto cultural y ecológico. Estos objetivos son importantes para modificar las amenazas que el cóndor enfrenta como la reducción de su hábitat, la caza ilegal, sensibilización de las especies en peligro.

Alineación con el proyecto

Al respecto en la decisión de colaborar con la Fundación Cóndor Andino resulta de la coincidencia en los objetivos del proyecto, que pretende sensibilizar a través de materiales educativos. Este enfoque pretende aumentar el alcance y la efectividad de conservación en las comunidades rurales y urbanas. Las carencias que se mencionan incluyen la carencia de recursos visuales que permitan a las personas, relacionarse con los valores de la cultura del cóndor o cualquier comunicación que pueda fomentar un cambio gradual en su concepto erróneo de la especie.

Desde el diseño gráfico

Desde el diseño gráfico la conexión con la fundación radica en la necesidad de desarrollar piezas visuales que generen un cambio en los usuarios y que no solo informen, sino que también sensibilicen y motiven a la acción a favor del cóndor andino, este enfoque asegura que el material que se produciría logre comunicar mensajes clave de conservación y que el material que se realice lo usen después como parte de la conservación, fomentando así un cambio positivo en la percepción y el comportamiento hacia la protección de esta especie en peligro.

1.2. Diagnóstico del caso

Los temas tratados del trabajo de investigación primaria, en el cual se emplearon técnicas e instrumentos de recolección de datos con el fin de diagnosticar su situación actual, sobre la sensibilización y conservación del cóndor andino según el censo realizado por el Ministerio del Ambiente, (2018) indica que hay aproximadamente menos de 150 cóndores andinos en Ecuador, para el diagnóstico se enfocó en comprender el nivel de educación y percepción del usuario, la población objetivo respecto a la preservación de esta especie emblemática para obtener información precisa y detallada.

Por otra parte se realizó una entrevista a la Coordinadora de comunicaciones Carolina Jiménez de la Fundación Cóndor Andino la cual ha trabajado de forma directa con poblaciones rurales de Pichincha, ha trabajado también con biólogos en cuanto entender información sobre la especie, (Jiménez, comunicación personal 7, Noviembre de 2024, minuto 0:01:31) posteriormente en la entrevista se preguntó si la problemática desde el tema comunicacional es que en realidad existe un grave desconocimiento, por lo cual la comunicadora Carolina Jiménez dijo que sí, que es un problema genuino dentro del ámbito social en zonas tanto rurales como urbanas debido a distintos factores, se utilizó una metodología de análisis de observaciones del lugar donde radica el usuario con sus condiciones de vida actuales como viven su día a día para lograr entender al usuario que serían niños de 8 a 10 años.

Si bien es cierto se consideró como pregunta la frecuencia de las charlas y la disponibilidad de material informativo tanto en áreas urbanas como rurales. En las zonas urbanas, el acceso a estos recursos tiende a ser más frecuente debido a la posibilidad de organizar charlas dentro de instituciones educativas, ya que existen mayores facilidades de acceso y comunicación. En contraste, en las áreas rurales, la sensibilización resulta más compleja debido a factores como la lejanía geográfica,

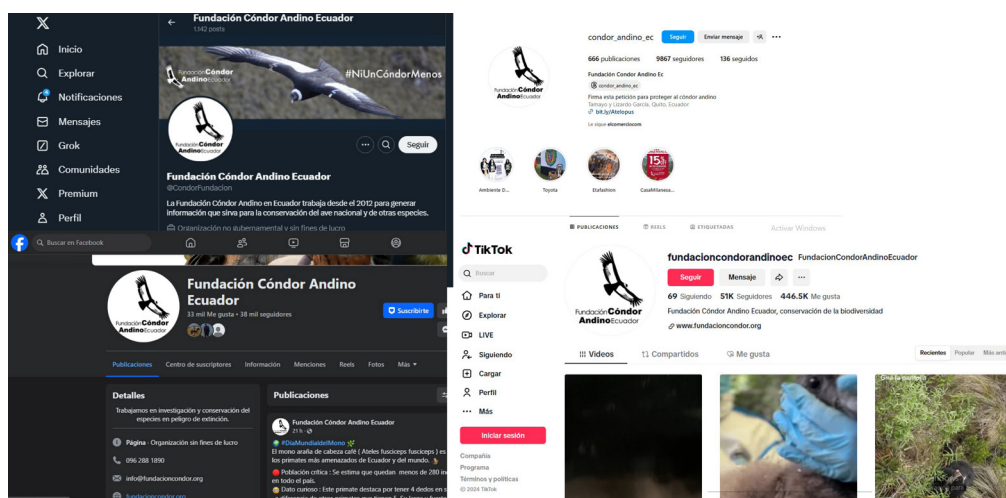
la falta de servicios básicos como la electricidad y la limitada conectividad. Además, se debe considerar la disposición de la comunidad rural para recibir dicho material, especialmente si se trata de donaciones, ya que muchas de estas comunidades no cuentan con recursos económicos suficientes. Por lo tanto, es fundamental que, a futuro, se evalúe cuidadosamente el tipo de material utilizado, su durabilidad y su nivel de comprensión para los usuarios a quienes va dirigido.

Pero es necesario identificar posteriormente mediante indagación sobre las necesidades del usuario dentro de la comunidad y como va a ser tomando sus consideraciones a futuro, y como generar un cambio de perspectiva y si el usuario al que ira planteado que son niños que les interesa su nivel educativo, el 46 % de las poblaciones en zonas rurales viven una situación de pobreza, en promedio el país vivía en situación de pobreza, con ingresos mensuales inferiores a 89,29 dólares per cápita. Al mismo tiempo, el 10,8% de las personas vivía en situación de pobreza extrema, con ingresos inferiores a US\$ 50,32 al mes (Melo, 2024, párr 4).

Análisis del material gráfico existente

Figura 2

Redes sociales- Fundación Cóndor Andino

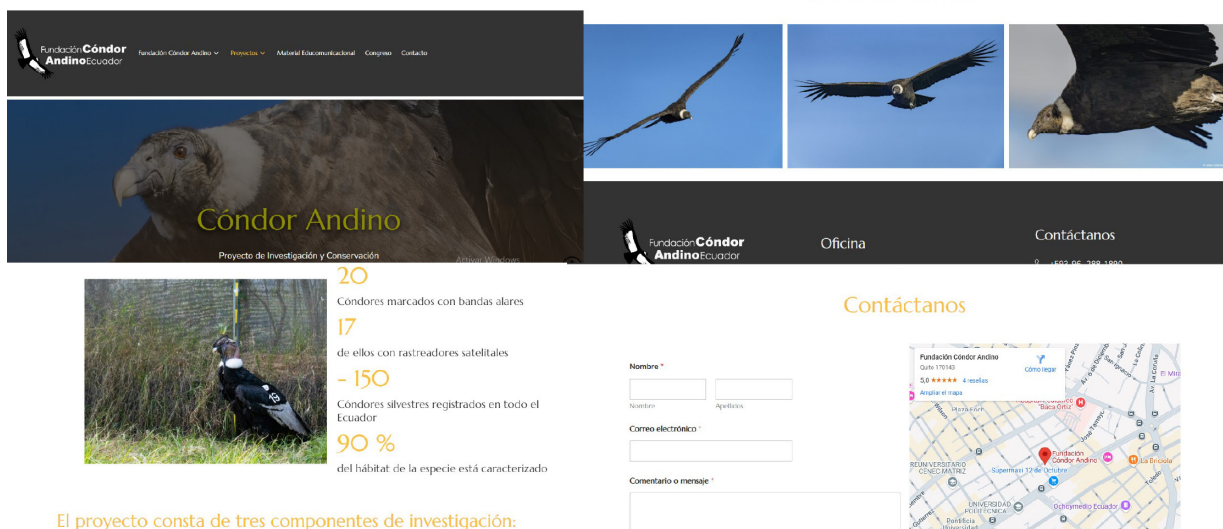


Nota. Collage con 4 imágenes estructuradas de las redes sociales de la fundación X, Facebook Instagram y Tic Tok. Información obtenida de: Fundación Cóndor Andino. (s.f.). Contacto. <https://fundacioncondor.org/contacto/>

Se emplea una cromática con tonos vivos que usa tonalidades verdes, azules y cálidos como el amarillo y el naranja los cuales evocan la temática ambiental y de conexión con la naturaleza, las publicaciones recurren a fuentes sans serif, caracterizadas por su legibilidad y accesibilidad, especialmente diseñadas para web y que capte la atención de un público general en plataformas de redes sociales, el uso de fotografías destaca a los cóndores en su hábitat natural, así como paisajes de diversa índole y ángulos, contribuyendo a una representación visual impactante y contextualizada, la organización visual presenta variaciones entre las publicaciones, mientras algunas logran un equilibrio estético adecuado, otras tienden a mostrar cierto grado de saturación visual, el contenido está dirigido principalmente a la educación ambiental y la sensibilización, con un enfoque en jóvenes y familias interesadas en la conservación del medio ambiente, las publicaciones se distinguen por ser educativas y adaptadas a formatos breves y dinámicos, como stories o reels, lo que permite captar la atención y fomentar la interacción en redes sociales.

Figura 3

Página web - Fundación Cóndor Andino



Nota. Collage con 4 imágenes estructuradas de la página web, Información tomadas de: Fundación Cóndor - Andino - Ecuador. (s. f.). <https://fundacioncondor.org/>

La cromática de los elementos empleados en la página web, utiliza colores relacionados con la naturaleza, como verde, marrón y azul, lo que se manifiesta en una relación gráfica temática con lo ambiental, la tipografía presenta fuentes sans serif favoreciendo la claridad a sobre legibilidad para un público en general, aunque en ciertas secciones el tamaño de la fuente resulta muy pequeño para ciertos usuarios, y en las imágenes predominan fotografías del cóndor andino y su ambiente en varios planos y perspectivas, acompañadas de videos e imágenes complementarias que son anexadas al contenido textual. La composición del contenido está estructurada en variedades de noticias, ubicación y materiales disponibles. En general, la estructura es fácil de navegar y, por lo tanto, intuitiva para el público objetivo. Por lo tanto, este tipo de comunicación puede dirigirse a cualquier persona interesada en la conservación, desde educadores hasta familias y activistas. En cuanto a las características, el texto solo es informativo y funcional. Sin embargo, se combina con fotos nítidas que muestran las especies en su entorno natural. Por tanto, es equilibrado, ya que es igual la educación y la conciencia.

Figura 4

Juegos - Fundación Cóndor Andino

REGLAS DEL JUEGO
Ayuda al pichón de cóndor a llegar a su hogar en el páramo.

1. Lanza el dado, según sea el número más alto empieza a jugar.
2. Los amigos del cóndor te harán llegar más rápido al páramo.
3. Los animales que NO pertenecen al páramo te harán retroceder casillas.
4. Para llegar a la meta, indica cómo el páramo te ayudará a llegar al páramo.

AYUDA AL PICHÓN DE CÓNDOR A LLEGAR AL PÁRAMO

REGLAS DEL JUEGO
Ayuda al cóndor a llegar al páramo en el Camino Páramo.

1. Lanza el dado, según sea el número más alto empieza a jugar.
2. Los amigos del cóndor te harán llegar más rápido al páramo.
3. Los animales que NO pertenecen al páramo te harán retroceder casillas.
4. Para llegar a la meta, indica cómo el páramo te ayudará a llegar al páramo.

DESCUBRE LAS PALABRAS RELACIONADAS CON EL CÓNDOR EN ESTE CRUCIGRAMA.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____

1. Es amigo del cóndor, vive en el páramo, es grande, negro y comilón.
2. Lugar donde vive el cóndor y sus amigos.
3. Lo que cuida al cóndor, es vital para el humano.
4. NO pertenece al páramo, correte con el cóndor por comido.
5. Es solitario, vive en el páramo y es amigo del cóndor.
6. Es nuestra Ave Emblema.
7. Quien obediente a los paros en el páramo.

AYUDA AL CÓNDOR A LLEGAR AL PÁRAMO!

REGLAS DEL JUEGO
Ayuda al cóndor a llegar al páramo en el Camino Páramo.

1. Lanza el dado, según sea el número más alto empieza a jugar.
2. Los amigos del cóndor te harán llegar más rápido al páramo.
3. Los animales que NO pertenecen al páramo te harán retroceder casillas.
4. Para llegar a la meta, indica cómo el páramo te ayudará a llegar al páramo.

TETE CON ESTA SOPA DE LETRAS DEL CÓNDOR Y SUS AMIGOS

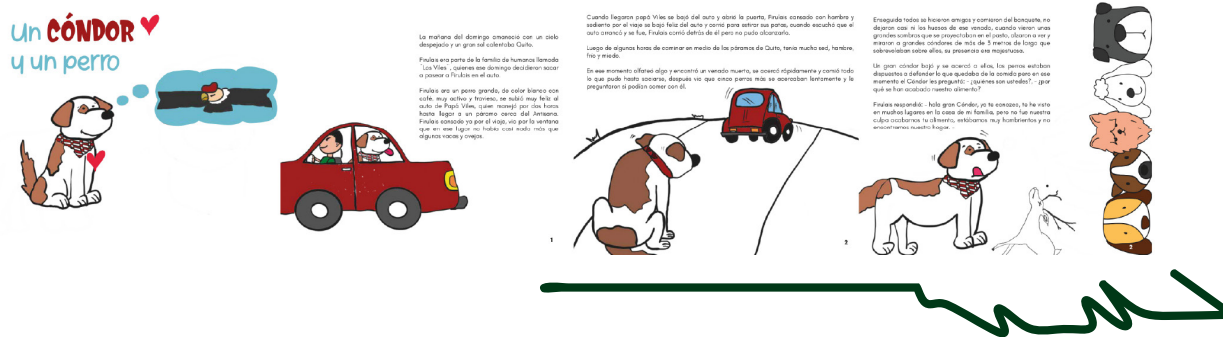
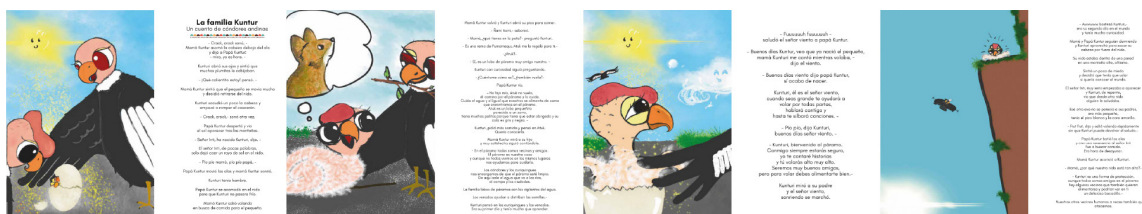
a	r	n	r	i	a	e	y	j	d	y	b	w					
s	o	n	a	m	u	h	e	w	c	o	m	k	r	m			
p	b	m	a	u	k	j	h	u	j	w	i	u	w	e	j		
i	l	i	o	j	l	h	u	j	w	i	u	w	e	j			
o	d	n	v	d	m	a	n	e	j	o	i	n	g	u	e		
h	e	o	j	t	c	o	n	e	j	o	i	n	g	u	e		
g	a	b	r	m	r	w	p	c	f	d	x	h	b	t	g		
i	s	f	ñ	r	o	c	h	u	s	q	z	g	n	f	i		
l	c	j	d	s	d	a	m	u	h	i	a	e	n	p	n		
u	a	g	a	h	n	e	p	w	t	c	c	t	s	b	r	j	
b	l	i	h	j	o	c	w	v	t	c	c	t	s	b	r	j	
y	r	f	ñ	l	c	e	d	v	i	u	v	t	ñ	l	r	h	
v	a	m	ñ	e	n	i	c	d	v	i	u	v	t	ñ	l	r	h
g	g	o	z	o	r	b	e	a	d	f	l	p	g	s	e	i	
c	u	i	t	i	o	s	c	r	m	z	d	k	f	g	w		
l	a	t	i	c	o	x	s	c	r	m	z	d	k	f	g	w	
r	h	b	c	l	q	n	h	a	n	o	r	a	c	d	o		

humanos **conejo**
nido **pichón**
cóndor **páramo**
agua **perros**
oso **carroña**

Nota. Collage con 5 imágenes con materiales lúdicos de la fundación Información obtenida de: Fundación Cóndor Andino. (s.f.). Material educomunicacional. <https://fundacioncondor.org/material-educomunicacional/>

Igualmente, la cromática emplea colores vivos y contrastantes, diseñados para captar la atención del público infantil de manera efectiva. la tipografía se basa en fuentes simples y funcionales, con un nivel de legibilidad adecuado para niños en etapa escolar, asegurando que el contenido sea fácil de leer y comprender, en cuanto a las imágenes, las ilustraciones presentan diseños sencillos adaptados a la edad del público, destacando especialmente las utilizadas en el juego del pichón y el laberinto, debido a su claridad y atractivo visual, la composición está estructurada de forma correcta, alineándose con las reglas y la visualización efectiva de los objetivos de cada juego, lo que facilita la interacción y comprensión, el público objetivo son niños en etapa escolar, y el enfoque está puesto en promover el aprendizaje de manera lúdica y dinámica, las características de los materiales incluyen una interacción equilibrada que combina diversión con sensibilización, permitiendo una experiencia educativa enriquecedora y amena.

Figura 5 Cuentos - Fundación Cóndor Andino



Nota. Collage con 6 imágenes de material gráfico de la fundación. Información obtenida de: Fundación Cóndor Andino. (s.f.). Material educomunicacional. <https://fundacioncondor.org/material-educomunicacional/>

En síntesis la cromática utilizada se caracteriza por el uso de colores vivos diseñados para captar la atención infantil, aunque en algunas páginas podrían equilibrarse mejor para evitar una saturación visual que distraiga del contenido principal, en cuanto a la tipografía, se emplean fuentes sans serif de gran tamaño, lo que las hace accesibles y adecuadas para niños en edad preescolar y escolar, las imágenes consisten en ilustraciones sencillas y funcionales que complementan una narrativa clara y fácil de seguir, alineándose con el enfoque infantil del material, la composición presenta una distribución irregular entre texto e imagen, lo que en ciertos casos podría afectar la claridad y el flujo visual del contenido, el público objetivo son niños en etapa escolar inicial, con edades aproximadas entre 5 y 9 años, las características del material tienen un enfoque educativo y narrativo efectivo. No obstante, se sugiere reducir la densidad de texto en algunas secciones para mejorar aún más su impacto y accesibilidad para el público infantil.

Figura 6

Material para colorear - Fundación Cóndor Andino



Nota. Collage con 2 imágenes de material gráfico Información obtenida de: Fundación Cóndor Andino. (s.f.). Material educacional. <https://fundacioncondor.org/material-educacional/>

No obstante el uso de la cromática usa blanco y negro ya que el diseño está enfocado específicamente en actividades de colorear permitiendo así que los niños apliquen su creatividad al agregar color, en la tipografía del título emplea una fuente sans serif en estilo bold, lo que la hace ligeramente llamativa y adecuada para captar la atención del público infantil, en cuanto a la imagen, la ilustración del cóndor está bien proporcionada, con líneas gruesas y definidas que facilitan el coloreado, especialmente para niños de edades entre 3 y 10 años. La composición de la hoja centra la silueta del cóndor, dejando un espacio en blanco suficiente alrededor para que los niños puedan colorear libremente, el público objetivo incluye niños de 3 a 10 años, con un enfoque en actividades manuales que fomenten tanto habilidades motoras como la creatividad. Las características del material son simples pero efectivas y funcionales, diseñadas para ser una actividad lúdica ideal en contextos educativos y recreativos.

Figura 7

Canciones narrativas – Fundación Cóndor Andino



Nota. Collage con 4 imágenes de material narrativo Información obtenida de: Fundación Cóndor Andino. (s.f.). Material educomunicacional. <https://fundacioncondor.org/material-educomunicacional/>

En ese sentido la cromática usa colores vivos aplicados de una forma equilibrada, lo que aporta una forma visual adecuada a las páginas sin generar saturación haciéndolas más amigables para el público infantil, la tipografía utiliza una fuente sans serif simple y legible con un tamaño adecuado ya que es para niños, la letra que usa la canción está redactada con términos fáciles de entender adaptados al nivel de comprensión infantil, en cuanto al uso de ilustraciones son simples y minimalistas y cumplen con la función de complementar gráficamente a la canción sin cambiar la atención del contenido principal, son funcionales y acordes al propósito educativo la composición combina el texto y la imagen de manera armónica, con una distribución clara que facilita la lectura y que sigue la narrativa musical en la que se enfoca el público objetivo al que pretende ir dirigido es niños de entre 5 y 10 años, el enfoque principal es fomentar el aprendizaje mediante una experiencia que sea más lúdica y musical, sus características que pretende es el uso de una canción por su simplicidad en cuanto a narrativa e ilustraciones garantizan que los niños puedan comprender y disfrutar el contenido de forma efectiva.

1.3. Caracterización de usuarios

Perfil demográfico

En base a las investigaciones realizadas, se concretó que los usuarios son niños de 8 a 10 años y pertenecen a la Generación Alfa. Esta generación incluye a personas nacidas a partir de mediados de la década de 2010, quienes actualmente se encuentran en sus primeras etapas de desarrollo. Se caracterizan por mostrar rasgos definidos que los distinguen de generaciones anteriores, tanto en sus formas de aprender como en su relación con el entorno a, (Ortega, 2023, parr 3) pertenecen a comunidades rurales cercanas al hábitat del cóndor, estas áreas se sitúan en zonas montañosas y de difícil acceso en la región de Pichincha y otras provincias andinas de Ecuador donde se ubican las reservas y sitios de avistamiento del cóndor, tienen un nivel educativo de educación primaria en escuelas rurales de (2° a 4° de básica) esto es debido a la ausencia de escuelas en zonas rurales su

nivel socioeconómico es bajo a medio, predominando en sus familias personas que se dedican a la agricultura, ganadería y oficios locales.

Perfil Geográfico

Las comunidades rurales que se encuentran cercanas al hábitat del cóndor andino se caracterizan por su ubicación en zonas elevadas, con altitudes de entre 2500 y 4500 sobre el nivel del mar estas áreas incluyen reservas ecológicas, páramos y zonas de bosque andino donde los niños tienen contacto frecuente con la naturaleza y fauna local, ya que su entorno es de un predominio de espacios abiertos y áreas naturales de mucha vegetación en su entorno, hay un acceso muy limitado a tecnología y a medios visuales modernos, cosas básicas como luz hay poco acceso información dotada por Grupo Nacional de Trabajo del Cóndor Andino.

Perfil Intrínseco

Presentan características específicas en su desarrollo cognitivo se encuentran en una etapa de acciones concretas, lo que significa que comprenden conceptos concretos pero el pensamiento abstracto no lo comprenden fácilmente, muestran curiosidad por la naturaleza y por lo que los rodea, lo cual se refuerza al encontrarse en este entorno a diario, el siguiente punto es el desarrollo emocional, se encuentran formando su identidad y aún tienen una sensibilidad alta hacia la protección de seres vivos por lo cual aún no se encuentran sesgados por pensamientos ajenos, en lo que son empáticos hacia temas relacionados con animales en especial si se los presenta de una forma visual o anecdótica como ejemplo se puede tomar historias relacionadas con el cóndor juegos o narrativas visuales. En cuanto al desarrollo social se puede presentar actividades grupales como juegos, lo cual es fundamental para su aprendizaje y socialización con las personas, buscan aprobación y reconocimientos de figuras de autoridad como padres, familiares cercanos y maestros (Piaget, 1969, p. 2.).

Comportamiento

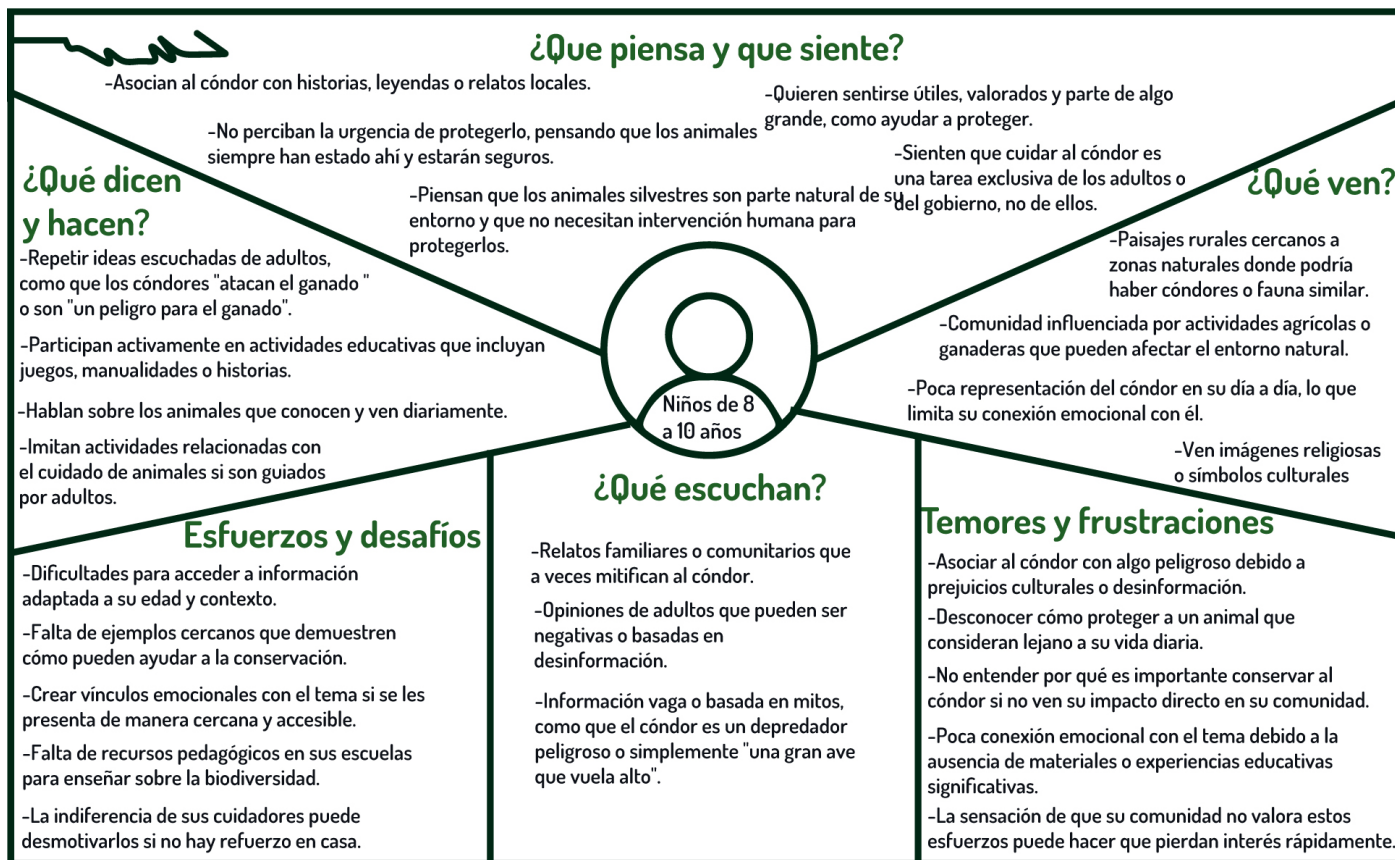
Los niños presentan las siguientes características de comportamiento, de acuerdo con (UNICEF, 2019, p. 5.). los niños en esta etapa del desarrollo muestran curiosidad innata, una gran capacidad de aprendizaje visual y una conexión emocional con la naturaleza, por tanto al vivir en zonas con un entorno lleno de vegetación y fauna silvestre los niños están en un mayor contacto constante con los mismos, sin embargo ellos tienen un desconocimiento total sobre el problema crítico que se encuentran muchos animales, su importancia y rol en el ecosistema por lo cual uno de sus comportamientos principales es el desconocimiento hacia la fauna local, sus formas de aprender es que prefieren métodos más visuales y de experiencia por lo cual buscan experiencias más interactivas y que los vincule más con la naturaleza.

Necesidades

Sus necesidades se encuentran al ser sensibilizados y comprender más a la fauna y sentir que tienen un rol de cuidado y sentirse parte con un sentido de pertenencia en este caso dirigido para la especie el sentirse importante sobre la conservación entre sus necesidades, al tener acceso limitado a recursos educativos una de sus necesidades es tener material educativo que sea perdurable con los años y lo puedan utilizar para divertirse y tener una experiencia más tangible y visual. Por esta razón, los materiales deben tener un enfoque más gráfico que permita la interacción del usuario y lo haga sentir parte de una causa mayor. De esta forma, según (Imi, 2022, parr. 2.), los hábitos aprendidos en esta etapa tienden a mantenerse en la adultez, lo que refuerza el impacto positivo a futuro para la sensibilización de la especie y otros problemas ambientales que los niños enfrentarán al crecer.

Figura 8

Mapa de empatía del usuario



Nota. La figura muestra sobre la descripción del usuario y sus características.

1.4. Tipologías

Las ideas desarrolladas del análisis tipológico se usó un proceso de evaluación de distintos proyectos, con elementos gráficos de proyectos relacionados con el área de la conservación de especies por medio de distintos métodos gráficos, que sirvan como un referente o una base para el desarrollo para proponer una solución propia, para realizar el análisis de cada tipología se tomó en cuenta distintos factores visuales: La cromática, al seleccionar un color, influye directamente en la percepción emocional del público objetivo y permite transmitir un mensaje. La adaptación y el uso correcto del color captan la atención y logran conectar con la audiencia, favoreciendo una mayor efectividad visual (Ridge, 2024, párr. 7.). La tipografía es el estilo y la fuente empleada en una composición. Una tipografía

adecuada no solo asegura la legibilidad según el público objetivo, sino que también aporta personalidad al diseño, respondiendo al tema del proyecto. La composición es un elemento crucial para alcanzar armonía y equilibrio, definiendo un mensaje que se comunique de forma clara y atractiva. Las formas, entendidas como la estructura visual de un producto, son esenciales para interpretar correctamente el mensaje. Por último, la textura permite brindar al público objetivo una experiencia más sensorial.

En síntesis, se realizó un análisis a tres proyectos enfocados en sensibilización y conservación ambiental de distintas especies animales, cada proyecto se encuentra en distintos contextos en el cual se toma desde distintos puntos de vista de abordar una problemática ambiental, cada proyecto es abordado de distintas formas desde una forma más global a más local dependiendo del impacto que se le requiere dar unos más de forma de campaña otros de un desarrollo de material y otro de ambientación.

1.4. Análisis tipológico

Se analizaron tres proyectos vinculados a la conservación de especies animales, cada uno adaptado a contextos y públicos diferentes. Este análisis permitió observar cómo el diseño gráfico puede adaptarse según las necesidades específicas de cada entorno, ya sea mediante materiales impresos, experiencias interactivas o recursos educativos. Se identificaron elementos visuales como la paleta cromática, la tipografía, la composición y las formas, los cuales influyen directamente en la conexión emocional con el usuario y en la claridad del mensaje transmitido. Aunque cada propuesta presentó soluciones gráficas particulares, todas coincidieron en el uso del diseño como herramienta para educar, sensibilizar y promover actitudes responsables hacia la protección de la fauna.

Figura 9

Proyecto: "The Last Wild Tiger" - Cuento Infantil para la Conservación del Tigre



Nota. Información obtenida de: El último Tigre - Editorial Juventud. (2025c, enero 22). Editorial Juventud. <https://www.editorialjuventud.es/el-ultimo-tigre-9788426146373/>

Tabla 1

Tabla de análisis de cuento infantil de conservación del tigre.

ASPECTO A EVALUAR	TIPOLOGÍA MUNDIAL
Concepto: Idea central del producto gráfico.	El cuento interactivo busca educar sobre la conservación del tigre de Bengala.
Objetivo: ¿Qué se busca lograr con el producto?	Concienciar sobre la importancia de conservar los tigres de Bengala y educar sobre su hábitat.
Público objetivo: ¿A quién va dirigido el producto?	Niños de entre 7 y 12 años, principalmente en entornos educativos.
Mensaje: ¿Qué se quiere comunicar?	La historia se centra en el peligro que enfrentan los tigres debido a la deforestación y caza ilegal.
Canal: ¿En qué medio se difunde el producto?	El producto se difunde principalmente en medios digitales, aplicaciones eBook, y librerías físicas.
Formato: ¿Cómo se presenta el producto? (Impreso, digital, audiovisual, etc.)	El proyecto está disponible en formato digital aplicaciones y físico libros ilustrados.
Color: Gama cromática, psicología del color, tendencias actuales.	Gama cálida amarillos, naranjas para el tigre y colores naturales verdes para el entorno.
Tipografía: Clasificación de las tipografías, legibilidad y jerarquía, tendencias actuales.	Se emplea una tipografía amigable y fácil de leer para el público infantil como Sans-serif.
Composición: Elementos de la composición, principios de diseño, estilos compositivos.	Las ilustraciones están equilibradas, con elementos que guían hacia el tigre y su entorno.
Interfaz: Usabilidad y accesibilidad, elementos interactivos, tendencias actuales.	El diseño de la interfaz digital es interactivo, fácil de usar para niños, con botones grandes y opciones claras para navegar.
Imagen: Función, estilos y técnicas que se utilizan en las imágenes: fotos, ilustraciones, pictogramas.	El proyecto utiliza ilustraciones detalladas del tigre y su hábitat, que son educativas.
Soporte: Diseño digital vs. análogo, adaptación a diferentes plataformas, consideraciones técnicas.	El proyecto está en formato digital (aplicaciones interactivas y eBooks) como en formato físico.
Herramientas: Software utilizado, recursos gráficos y tecnológicos.	Se utilizó herramientas como Adobe Illustrator y Photoshop para crear las ilustraciones.
Presupuesto: Costos de producción y distribución.	Los costos son altos debido a la producción de ilustraciones, animaciones y desarrollo de la app.
Impacto: Alcance y engagement del producto.	El proyecto tiene un alcance global por lo cual se encuentra en varios idiomas
Retorno de la inversión (ROI): Rentabilidad del producto.	El retorno de inversión se centra más por el impacto educativo y de sensibilización.
Posicionamiento: Cómo se posiciona el producto frente a la competencia.	El proyecto tiene el potencial de ser un referente educativo en la conservación de especies.

Nota.

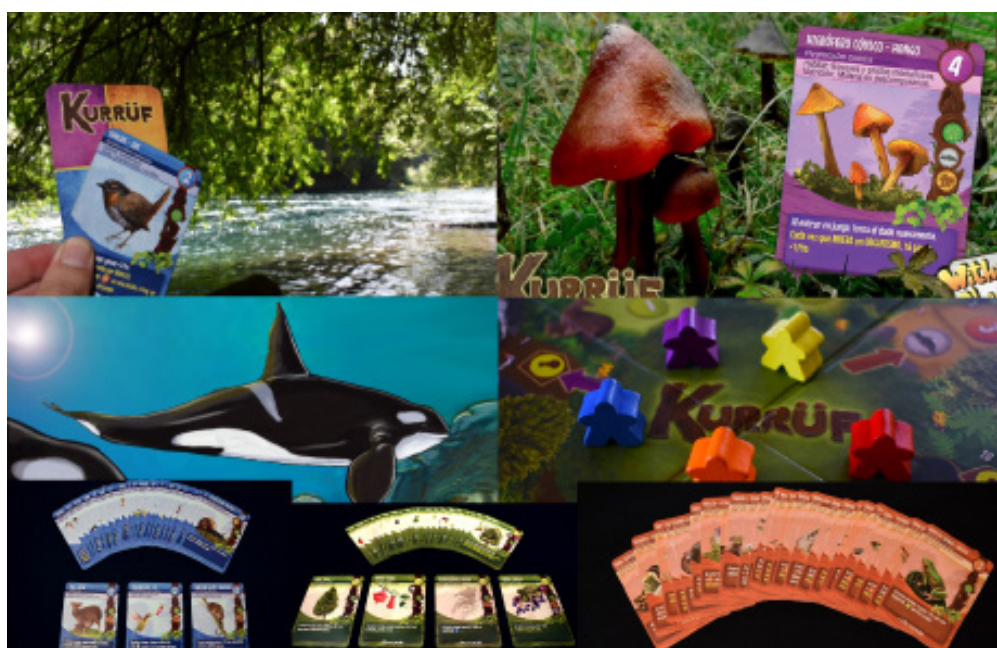
Esta tabla muestra un análisis de un cuento de la conservación del tigre. Información tomada de: El último Tigre - Editorial Juventud. (2025, 22 enero). Editorial Juventud. <https://www.editorialjuventud.es/el-ultimo-tigre-9788426146373/>

El proyecto se ha formulado con base en un cuento ilustrado en formato digital e impreso orientado a los niños con el título de “El último tigre salvaje.” Se proyecta buscar el interés de los infantes sobre la problemática de conservación del tigre siberiano cuya población está por extinguirse. El cuento se desarrolla circunscrito a un tigre en su medio natural y destaca la caza furtiva, degradación del medio ambiente y polución como los principales problemas. Apoyan el diseño de las ilustraciones detalles de su túnica y un diseño amigable con infantiles tipográficos, los colores cálidos que evocan al tigre junto con un fondo total verde de su medio selvático.

El proyecto se enfoca en la necesidad de crear conciencia ecológica a los infantes comprendiendo la relación existente entre los tigres y su hábitat. Mediante donaciones y crowdfunding, los proyectos ayudan económicamente problemas reales de conservación. Mientras que, la visibilidad y narración lo hacen forzar y ejecutar, la narrativa y la distribución reducida geográficamente puede limitar el impacto mundial que producen, y satisfagan públicos mayores. Se enmarca entre los nuevos conceptos que pegan mediante el mismo y juego al hablar de la conservación.

Figura 10

Proyecto: Within Play juego de mesa



Nota.

Información obtenida de: Within Play: los juegos inspirados en la naturaleza que conquistan a las familias en esta cuarentena | Ladera Sur. (s. f.). Ladera Sur. <https://laderasur.com/articulo/within-play-los-juegos-inspirados-en-la-naturaleza-que-conquistan-las-familias-en-esta-cuarentena/>

Tabla 2

Tabla de análisis de Within Play juego de mesa

ASPECTO A EVALUAR	TIPOLOGÍA LOCAL
Concepto: Idea central del producto gráfico.	Juegos inspirados en la biodiversidad chilena que combinan educación ambiental y diversión.
Objetivo: ¿Qué se busca lograr con el producto?	Promover el cuidado de los ecosistemas chilenos y especies nativas a través de juegos
Público objetivo: ¿A quién va dirigido el producto?	Familias, educadores y personas interesadas en juegos educativos.
Mensaje: ¿Qué se quiere comunicar?	Cuidemos la biodiversidad chilena jugando y aprendiendo.
Canal: ¿En qué medio se difunde el producto?	Redes sociales, tiendas físicas y eventos educativos.
Formato: ¿Cómo se presenta el producto? (Impreso, digital, audiovisual, etc.)	Juegos de mesa con tableros, fichas y cartas.
Color: Gama cromática, psicología del color, tendencias actuales.	Tonos naturales (verdes, marrones, azules).
Tipografía: Clasificación de las tipografías, legibilidad y jerarquía, tendencias actuales.	Fuentes modernas y legibles.
Composición: Elementos de la composición, principios de diseño, estilos compositivos.	Diseño claro y organizado con ilustraciones educativas.
Interfaz: Usabilidad y accesibilidad, elementos interactivos, tendencias actuales.	Es formato físico.
Imagen: Función, estilos y técnicas que se utilizan en las imágenes: fotos, ilustraciones, pictogramas.	Ilustraciones detalladas de flora y fauna chilena.
Soporte: Diseño digital vs. análogo, adaptación a diferentes plataformas, consideraciones técnicas.	Cartón reciclado y empaques biodegradables.
Herramientas: Software utilizado, recursos gráficos y tecnológicos.	Uso de ilustrador para el uso de ilustración
Presupuesto: Costos de producción y distribución.	Desarrollo gráfico, impresión y distribución.
Impacto: Alcance y engagement del producto.	Sensibiliza sobre conservación ambiental.
Retorno de la inversión (ROI): Rentabilidad del producto.	Ventas y crecimiento en redes.
Posicionamiento: Cómo se posiciona el producto frente a la competencia.	Marca responsable en juegos educativos sostenibles.

Nota.

Esta tabla muestra un análisis Within Play juego de mesa
Información obtenida de: Within Play: los juegos inspirados en la naturaleza que conquistan a las familias en esta cuarentena | Ladera Sur. (s. f.). Ladera Sur. <https://laderasur.com/articulo/within-play-los-juegos-inspirados-en-la-naturaleza-que-conquistan-las-familias-en-esta-cuarentena/>

Within Play es un juego de mesa diseñado para mejorar las habilidades estratégicas, la toma de decisiones y la colaboración de los jugadores, mientras crea conciencia sobre la biodiversidad natural chilena y su conservación, el diseño del juego es meritorio porque es tanto visualmente atractivo como dinámicamente estimulante. La incorporación de colores brillantes como el naranja y el verde junto a figuras geométricas modernas hace que la experiencia de juego sea tanto entretenida como educativa. El juego tiene ilustraciones de especies endémicas y ecosistemas chilenos y, mientras los jugadores aprenden sobre la flora y fauna local, aprenden sobre la importancia de la conservación y ecología.

Lo que el juego hace que sea más agradable, sino que aumenta la conciencia sobre la fragilidad de los ecosistemas chilenos, haciendo que el juego sea tanto divertido como que sirva al objetivo más grande de la educación ambiental. La diversión derivada de la experiencia es solo uno de los impactos que el proyecto busca abordar; también hay habilidades cognitivas y sociales como la resolución de problemas y la colaboración que se fomentan, el juego busca una audiencia amplia, desde familias hasta instituciones educativas que desean incluir la alfabetización ambiental en su plan de estudios.

Entre los aspectos positivos está la posibilidad de involucrar a los estudiantes en un tema tan importante como la biodiversidad, y los desafíos podrían surgir en lugares con menor acceso a juegos de mesa o a la recreación con la naturaleza.

Figura 11

Proyecto: "Zoolympics"



Nota.

Información obtenida de: Inkwood. (s. f.). Avon Wildlife Trust: Weston Big Wood. Inkwood Design – Specialists In Design For Wildlife, Conservation & The Environment. <https://inkwood.co.uk/portfolio-items/avon-wildlife-trust-interpretation-panels/>

Tabla 3

Tabla de análisis de Zoolympics

ASPECTO A EVALUAR	TIPOLOGÍA MUNDIAL
Concepto: Idea central del producto gráfico.	Promover la conservación animal mediante actividades lúdicas inspiradas en deportes.
Objetivo: ¿Qué se busca lograr con el producto?	Atraer visitantes, educar sobre animales y fomentar su conexión emocional con la naturaleza.
Público objetivo: ¿A quién va dirigido el producto?	Familias, niños (6-12 años) y grupos escolares.
Mensaje: ¿Qué se quiere comunicar?	La importancia de proteger a los animales de forma divertida y educativa.
Canal: ¿En qué medio se difunde el producto?	En redes sociales, materiales impresos y actividades digitales.
Formato: ¿Cómo se presenta el producto? (Impreso, digital, audiovisual, etc.)	Ambos en físico (señalización, folletos) y digital (actividades interactivas).
Color: Gama cromática, psicología del color, tendencias actuales.	Verde conexión natural azul calma naranja entusiasmo.
Tipografía: Clasificación de las tipografías, legibilidad y jerarquía, tendencias actuales.	Fuentes modernas y legibles, aptas para niños y adultos.
Composición: Elementos de la composición, principios de diseño, estilos compositivos.	Equilibrio de ilustraciones deportivas y animales; diseño claro.
Interfaz: Usabilidad y accesibilidad, elementos interactivos, tendencias actuales.	Materiales simples e intuitivos, fáciles de usar ya que es para niños principalmente.
Imagen: Función, estilos y técnicas que se utilizan en las imágenes: fotos, ilustraciones, pictogramas.	Ilustraciones animadas en lugar de fotos, adecuadas para el tono lúdico.
Soporte: Diseño digital vs. análogo, adaptación a diferentes plataformas, consideraciones técnicas.	Enfoque en digital con complementos físicos.
Herramientas: Software utilizado, recursos gráficos y tecnológicos.	Illustrator, Photoshop, adobe xd)
Presupuesto: Costos de producción y distribución.	Gran inversión por la gran cantidad de material producido
Impacto: Alcance y engagement del producto.	Alcance local
Retorno de la inversión (ROI): Rentabilidad del producto.	Por medio de más visitantes y membresías, incremento en donaciones
Posicionamiento: Cómo se posiciona el producto frente a la competencia.	Refuerza a Bristol Zoo como líder en educación ambiental y conservación.

Nota. Esta tabla muestra un análisis de Zoolympics, Información obtenida de: Inkwood. (s. f.). Avon Wildlife Trust: Weston Big Wood. Inkwood Design - Specialists In Design For Wildlife, Conservation & The Environment. <https://inkwood.co.uk/portfolio-items/avon-wildlife-trust-interpretation-panels/>

El proyecto “Zoolympics” de Bristol Zoo Gardens, desarrollado por Inkwood Design, buscó promover la conservación animal mediante una experiencia educativa e interactiva que combina actividades físicas inspiradas en habilidades de animales. Con un enfoque ramificando, transformó información científica en contenidos accesibles y dinámicos, fortaleciendo la conexión emocional con la fauna y fomentando empatía hacia la vida silvestre, el público al que va dirigido es principalmente a familias, niños, grupos escolares y educadores, integrando actividades recreativas con aprendizajes ambientales para reforzar el vínculo con la conservación.

La cromática que se empleó en el proyecto son tonos cálidos y naturales como verdes, naranjas, amarillos y púrpuras además se utilizó fuentes enfocadas en la legibilidad para impresos con tipografía grande y visible, fácilmente para lograr una estética funcional se empleó materiales impresos como señalética y folletos se complementaron con el uso de recursos digitales como pantallas interactivas, creando una experiencia educativa innovadora, aunque el proyecto requirió una inversión significativa y está limitado al espacio físico del zoológico incrementando la afluencia de visitantes y posicionó al zoológico como un espacio de aprendizaje dinámico.

1.5. Definición del problema gráfico

En Ecuador, el cóndor andino es una especie emblema, que necesita ser sensibilizada y conservada, debido a que se encuentra en peligro de extinción. Luego de que se ha expuesto la situación actual, este proyecto tiene como eje central la adecuada identificación de problemas concretos, en la forma en que los mensajes sobre el cóndor andino son creados y difundidos a la población de 8 a 10 años que es la audiencia a la que se va a apuntar.

Según Johnson, M. (2016), se enmarcan diversas preguntas orientadas a identificar y resolver problemas gráficos, entre ellas aquellas que abordan aspectos como el público objetivo, el nivel educativo de los usuarios, la percepción del mensaje y el contenido a comunicar. Estas categorías permiten delimitar de manera más precisa los retos visuales del proyecto. En el caso del cóndor andino, el principal problema gráfico radica en la complejidad de adaptar la información de manera que sea comprensible, emocionalmente significativa y pertinente para niños en edad escolar, sin perder el rigor del respaldo científico.

Al parecer, las ayudas limitadas que se ofrecen para trabajar con estos niños son un poco deficientes o en última instancia muy complicadas para la comprensión del usuario. Los materiales

no captan la atención, además de que minimizan la gravedad de la situación al no generar una sensación real de pérdida. Se exponen imágenes o se cuentan textos que son, por decirlo de alguna forma, desinterés e insípidos, de manera que los niños no logran establecer afectos hacia el cóndor. Este problema se acentúa en contextos rurales y urbanos no sólo donde la educación ambiental es de escaso interés. El problema gráfico se define como la falta de materiales que combinen elementos visuales que conecten con el usuario y que a su vez sea con un contenido accesible y significativo adaptado así al lenguaje y la percepción que tienen los niños.

Esta carencia ha dificultado la transmisión efectiva de la importancia del cóndor andino en los ecosistemas andinos, lo que ha generado una desconexión emocional y una falta de motivación por parte de los niños para participar activamente en su conservación, la ausencia de recursos gráficos que sensibilicen y fomenten un sentido de responsabilidad hacia esta especie emblemática que impide que los niños desarrollen una actitud mucho más consciente y activa desde una edad temprana, limitando así su capacidad de convertirse en agentes de cambio en la preservación del cóndor andino.

Según la comunicadora Carolina Jimenes de la (FCA) se ha detectado la necesidad de que los materiales gráficos diseñados sean físicamente resistentes, dado que teniendo en cuenta las condiciones de las áreas rurales próximas a ambientes naturales, estas zonas enfrentan retos como la exposición a humedad, polvo y un uso constante que podrían deteriorar rápidamente los materiales de sensibilización. Por esta razón, es vital que se utilicen materiales duraderos y apropiados que aseguren su funcionalidad y preservación a lo largo del tiempo.

2 DESARROLLO



1.6.Requerimientos del proyecto

Para asegurar que las soluciones gráficas respondan a los objetivos del proyecto, se han definido una serie de requerimientos clave. Estos criterios consideran tanto el entorno rural donde se implementarán como las características educativas y culturales del público infantil. El material debe ser impreso, resistente y adaptado a condiciones exteriores, como escuelas rurales y senderos naturales. Además, se prioriza una gráfica clara, llamativa y emocionalmente conectada con la biodiversidad andina, en especial con el cóndor andino como símbolo central. También se contempla el uso de recursos sostenibles, materiales manipulativos e interactivos, y piezas modulares que puedan aplicarse en diversos espacios y actividades. A continuación, estos requerimientos se presentan de forma detallada en la tabla.

Tabla 4

Tabla de requerimientos del proyecto

Factor	Descripción	Aplicación en el proyecto	
Funcionalidad	Materiales diseñados para cumplir objetivos educativos y de sensibilización.	Creación de recursos informativos resistentes y duraderos que puedan instalarse en áreas rurales y naturales.	La tinta debe ser resistente (tinta ecosolventes) a condiciones climáticas variables (sol, lluvia, humedad) para garantizar la durabilidad de las piezas en espacios abiertos.
Estética	Piezas gráficas que integren colores y formas atractivas y relacionadas con el entorno andino.	Gráficos inspirados en el hábitat natural del cóndor andino que generen una conexión visual y emocional.	Debe proporcionar colores intensos y fieles a la imagen del cóndor andino, resaltando su importancia simbólica y natural.
Adaptabilidad	Gráficas que funcionen en distintos contextos de las zonas rurales como urbanas	Materiales en áreas exteriores, como senderos, centros comunitarios y escuelas.	Compatible con superficies variadas como vinilo, lonas y otros materiales aptos para exteriores e interiores.
Identidad	Elementos gráficos que refuercen el reconocimiento del cóndor como símbolo cultural.	Uso de iconografía específica del cóndor andino para fortalecer su representación como especie emblemática de los Andes.	Debe reflejar la cultura y biodiversidad ecuatoriana, transmitiendo el mensaje de conservación del cóndor andino.
Sostenibilidad	Uso de materiales ecológicos y duraderos para reducir el impacto ambiental.	Empleo de materiales biodegradables y resistentes al clima, como madera o bambú tratado, para prolongar la vida útil del material producido.	Uso de tintas ecológicas con baja emisión de VOC, reduciendo el impacto ambiental y apoyando la conservación de especies en peligro.
Innovación	Integración de elementos que potencien el aprendizaje y la interacción manual.	Incorporación de componentes manipulables, como piezas desmontables, que permitan a los niños interactuar directamente.	Aplicación de tecnologías avanzadas para mejorar la adherencia y resistencia de la tinta, optimizando su vida útil en entornos exteriores.

Nota.

Esta tabla muestra un análisis a los requerimientos

2.1. Generación de la Idea (concepto)

El desarrollo conceptual de este proyecto parte de la necesidad de sensibilizar a niños de 8 a 10 años que habitan en contextos rurales, donde el acceso a la tecnología es limitado y el aprendizaje se da principalmente a través de la experiencia directa, la observación del entorno y el uso de recursos visuales.

Estos niños, por su entorno, tienen una relación práctica con el mundo, y responden mejor a mensajes que pueden ver, tocar y entender desde lo concreto. Por eso, el proceso creativo partirá desde una aproximación sensible a su realidad, para construir ideas comprensibles, emocionales y con un mayor impacto visual se utilizaron herramientas de generación de ideas como la asociación forzada, propuesta por Ellen Lupton, quien señala que esta técnica consiste en el combinar elementos visuales o conceptuales que normalmente no se relacionarían, con el objetivo de generar nuevas conexiones de sentido (Lupton, 2012, p. 68).

Figura 12

Desarrollo de asociaciones forzadas

lluvia de ideas - conceptos gráficos

Conexión emocional

Cambio

Claridad

Conservación

Consolidación

Impacto a largo plazo

Equilibrio

Despierta

Preservación

Identificación

Familiaridad

Restauración

Lista de conceptos gráficos

Conexión Instintiva

Conexión como una raíz

Conexión como un hilo

Restauración Familiar

Cuerda instintiva

Vínculo con camino

Conexión hogar

Identidad perdida

Conexión como puente

Despierta esperanza

Cambio de hilo

Transmisión de los cielos

Esencia familiar

Niveles

Símbolo transmisor

Reflejo familiar

Hilos plumas

Figura ejemplar

Recuerdo familiar

Efigura emplumada

Líder entre planos

Conexión Brillo

Acción conmovedora

Identifican huella

Radio de los cielos

Concepto 1: Legado

El concepto de legado parte de la idea de que hay algo valioso que una generación transmite a otra, no solo como un recuerdo, sino como una misión viva. Ese algo puede ser una enseñanza, una memoria, un valor o un compromiso que no debe perderse. En este proyecto, el legado es el conocimiento y respeto hacia el cóndor andino como símbolo de sabiduría, libertad y equilibrio natural. El legado no se impone: se entrega con confianza para que quien lo recibe pueda continuarlo. Este concepto se asocia directamente al cuento pop-up con narrativa, ya que el acto de contar historias es, por esencia, una forma de transmitir legados. El cuento permite construir un relato emocional y simbólico, en el que un sabio anciano entrega al niño una cápsula del tiempo con mensajes y recuerdos sobre el cóndor. A través de la estructura del cuento, se representa el paso del conocimiento entre generaciones. El formato pop-up refuerza la experiencia visual y sensorial del legado, haciendo que cada página sea un descubrimiento que simboliza cómo se va abriendo y revelando el conocimiento guardado.

Concepto 2: Poder del Conocimiento

El poder del conocimiento se entiende como la capacidad que tiene el saber para transformar a una persona desde dentro. El conocimiento es algo que puede habitar en cada niño como una semilla: está ahí, esperando ser alimentado para crecer. No se trata solo de aprender datos, sino de comprender, reflexionar y aplicar lo aprendido. Cuando el niño sabe por qué algo es importante, empieza a tomar decisiones con sentido. Ese saber lo vuelve más fuerte, más consciente, más activo. Este concepto se asocia con un juego de mesa de suelo, ya que las actividades lúdicas son una forma natural para que los niños aprendan de manera significativa. El juego representa un proceso de aprendizaje activo, en el que los niños escalan una montaña respondiendo preguntas relacionadas con el cóndor andino. Cada respuesta correcta hace que el conocimiento “crezca” y les permite avanzar. Así, el juego convierte el acto de aprender en una experiencia tangible y divertida, reflejando la idea de que el saber es una herramienta que impulsa y eleva.

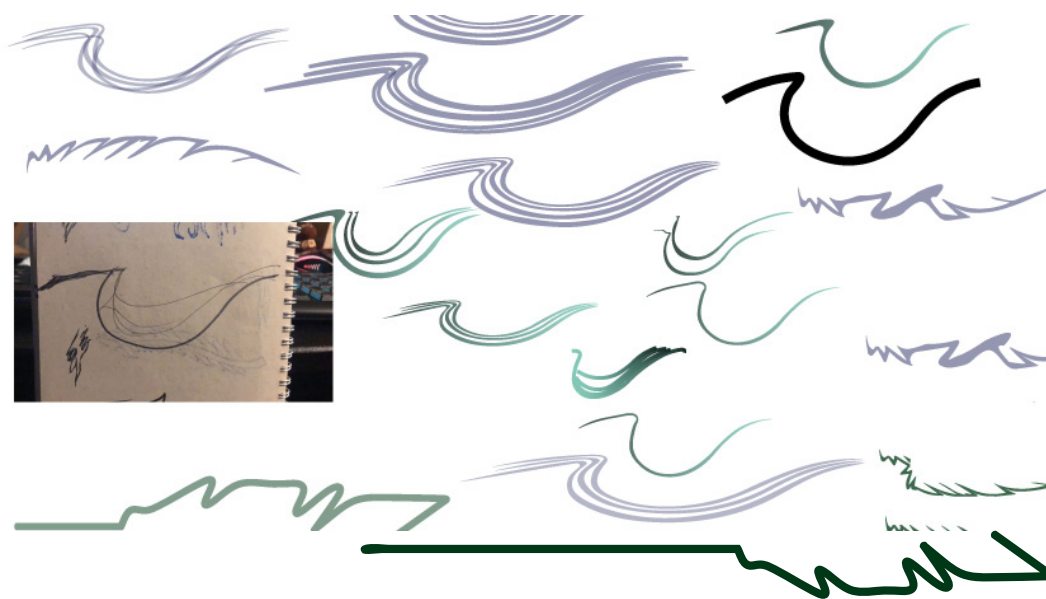
Concepto 3: Alerta de Emergencia

El concepto de alerta de emergencia remite a un llamado inmediato de atención frente a una situación crítica. En este caso, se refiere a la amenaza real que enfrenta el cóndor andino en la actualidad: su peligro de extinción, el deterioro de su hábitat y la falta de conciencia sobre su importancia. La alerta busca interrumpir la indiferencia, despertar la conciencia y movilizar acciones concretas. No hay tiempo que perder: el cóndor necesita ser protegido ahora. Este concepto se asocia con un kit informativo plegable, porque este formato permite comunicar información de manera clara, breve y visual, ideal para captar rápidamente la atención del niño. Al desplegarse, el kit revela distintas secciones que explican qué está pasando con el cóndor, por qué está en peligro, y qué se puede hacer para ayudar. Así, el kit funciona como un mensaje que se activa al abrirlo, como una “señal de alerta” que guía al niño en una pequeña ruta informativa, despertando su sentido de urgencia y responsabilidad.

2.2. Exploración de la forma

Figura 13

Moodboard de legado



Nota. Exploración del legado cromática

Para el concepto de Legado, la pluma se convierte en una pieza central de carga simbólica y estética que conecta con la historia, la identidad y la transmisión del conocimiento. Su morfología liviana pero resistente, delicada pero firme representa la memoria que viaja en el tiempo, el testimonio de quienes vinieron antes y dejaron huella. Desde lo visual, la pluma funciona como un símbolo narrativo: al entregarse, activa una nueva etapa, confiere una responsabilidad y, al mismo tiempo, legitima al nuevo guardián del saber.

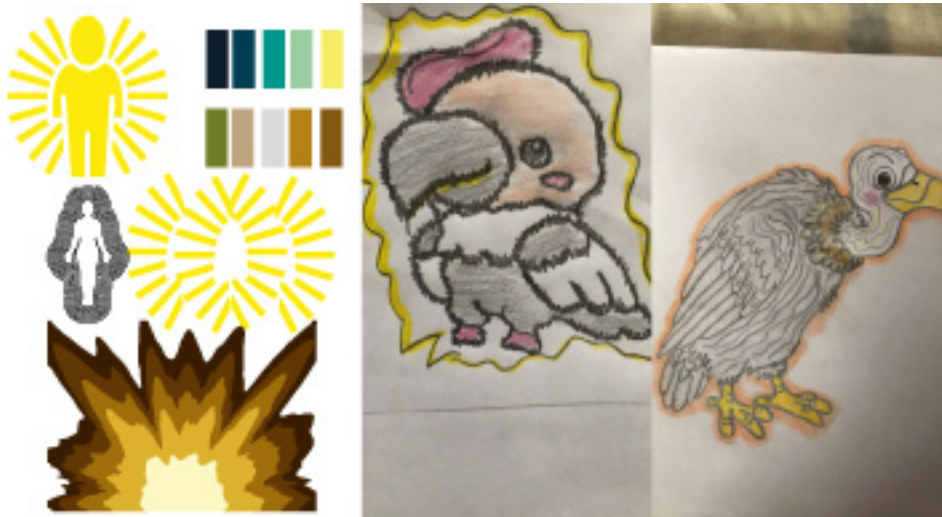
En el moodboard se observa una selección de elementos gráficos que refuerzan esta idea: líneas suaves, texturas orgánicas, plumas flotando o insertas en entornos naturales. El estilo visual hace referencia a la estética andina ancestral, incorporando bordes curvos, patrones geométricos repetitivos y formas abiertas que aluden a lo espiritual y a lo ritual. La elección cromática busca transmitir calidez, conexión y sentido de pertenencia, por ello predominan tonos tierra, ocres, marrones y dorados, contrastados con acentos blancos que evocan la nobleza y la pureza del mensaje heredado.

La iconografía se complementa con trazos que emulan lo artesanal y lo hecho a mano, reforzando el carácter atemporal del objeto y su dimensión afectiva. La pluma, en este contexto, no es simplemente una parte del cóndor: es una huella visual de su existencia, un canal de sabiduría y una señal que invita a actuar. En el desarrollo narrativo, su aparición marca un hito: quien la recibe, hereda no solo una historia, sino el compromiso de continuarla.

Este enfoque permite que el concepto de Legado se viva y se experimente, no solo a nivel textual, sino también desde el lenguaje visual, apelando al reconocimiento emocional del lector y a su conexión con lo ancestral como raíz y guía para el futuro.

Exploración de la forma de Concepto: Poder del conocimiento

Figura 14



Nota. Exploración de las formas de conocimiento, cromática

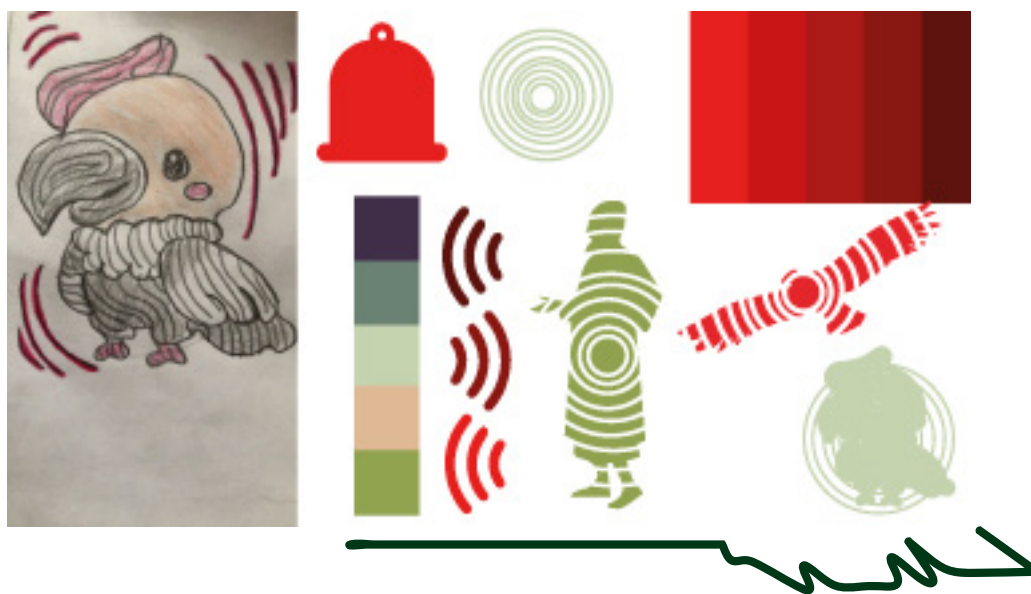
La propuesta visual para el concepto de Poder del Conocimiento parte de una idea clara: el conocimiento como una semilla que crece y se transforma en luz interior. Esto se traduce gráficamente en recursos visuales que representan crecimiento, iluminación y expansión. En el moodboard se observan figuras que simbolizan ideas, como bombillas, halos y resplandores que parten del cuerpo o la cabeza de un personaje, elementos que sugieren un despertar intelectual.

En cuanto a forma y composición, las siluetas son redondeadas, suaves, y amigables para el público infantil. El uso de contornos definidos y volúmenes simples permite representar ideas complejas como el saber, sin caer en lo abstracto. El cuerpo humano o animal (en este caso, el cóndor infantilizado) se convierte en un espacio donde crece o se proyecta el conocimiento, utilizando símbolos visuales como líneas que irradian, pequeñas bombillas y efectos de iluminación.

Exploración de la forma de Concepto: Poder del conocimiento

Figura 15

Moodboard de alerta de emergencia



Nota. Exploración de las formas de ondas, cromática

La exploración gráfica para el concepto Alerta de Emergencia se basa en representar visualmente un llamado urgente a actuar. Esto se traduce en el uso de ondas concéntricas, señales sonoras, líneas vibrantes y contrastes fuertes que evocan dinamismo, impacto e interrupción. El moodboard muestra campanas, íconos de alarma, ondas expansivas y efectos sonoros visualizados, que refuerzan la idea de una situación crítica que debe ser atendida de inmediato.

Desde lo formal, las figuras utilizadas son más angulosas o envolventes, con líneas rectas o curvas que simulan movimiento continuo y propagación de un mensaje. Los personajes (como el cóndor) están rodeados de ondas o efectos visuales que indican que algo está ocurriendo alrededor de ellos. Las formas circulares repetidas en secuencia generan una sensación de urgencia y de expansión del mensaje.

Respecto al tipo de imagen, se combinan síntesis gráfica e ilustración. La síntesis se observa en las ondas, íconos de sonido, alarmas y líneas visuales abstractas, que cumplen una función de señalización. La ilustración se mantiene en los personajes, especialmente en el cóndor, manteniendo un estilo simple pero expresivo que genera empatía con el espectador infantil.

En cuanto a la paleta de color, predominan los tonos intensos como el rojo, el púrpura, el negro y algunos verdes oscuros. El rojo se utiliza como color principal de alerta, asociado naturalmente con peligro, atención y urgencia. Los tonos complementarios más fríos como el verde y el beige ayudan a equilibrar la intensidad, aportando claridad y estructura al conjunto visual.

2.3. Evaluación del concepto y estilo gráfico

Una vez definidos los conceptos gráficos y las propuestas visuales iniciales, se realizó la fase de evaluación con el comitente, usuarios representativos, profesionales del diseño y la comunicadora de la fundación aliada. Esta etapa tuvo como propósito analizar la pertinencia y efectividad comunicativa de las ideas planteadas, considerando tanto los aspectos técnicos del diseño como su impacto educativo y simbólico.

La validación se llevó a cabo mediante esquemas visuales que incluían paletas cromáticas, formas, personajes, escenas y estilo gráfico general. A través de entrevistas y observaciones, se recogió retroalimentación sobre criterios como claridad del mensaje, conexión emocional, adecuación al público infantil y coherencia visual. Mientras que los diseñadores valoraron elementos formales como la composición y el uso del color, el comitente y la comunicadora se enfocaron en la comprensión narrativa y la alineación con los objetivos de sensibilización ambiental. Como resultado de esta evaluación, se concluyó que el concepto “Legado” era el más adecuado para el desarrollo del proyecto por su capacidad de conectar con la identidad cultural y el mensaje de conservación.

Tabla 5

Tabla de validación

Preguntas	Concepto Legado	Concepto Poder del Conocimiento	Concepto Alerta de Emergencia	Observaciones/sugerencias
1) ¿El concepto responde a la sensibilización a los niños para el cuidado del agua y se mantiene culturalmente?	Sí Transmisión	Sí conexión simbólica, saberes	Sí información	Falta profundizar
2) ¿El concepto responde a las expectativas de los usuarios (niños de 8 a 10 años)?	Sí los personajes pueden atrapar la atención de los niños	La forma de proyección creativa es coherente, siendo una forma de transmitir	NO son datos y estadísticas	No hay proyección clara
3) ¿El concepto responde de forma novedosa al problema?	Sí los personajes pueden ayudar	Sí narración creativa, información científica, formato libro, personajes, historia	alertas NO, es muy técnico	Tipo Gestalt
4) ¿El concepto propone una experiencia de uso adecuada?	Sí el libro permite seguimiento y uso	Sí libro informativo con historia, uso escolar	sí/no muy limitado	
5) ¿El estilo gráfico es adecuado para los usuarios (niños de 8 a 10 años)?	Sí personajes, historia, estilo libro	Sí técnica libro informativo ilustrado	No está claro	
6) ¿El estilo gráfico propone una propuesta visual atractiva?	Sí ilustración, personajes	Si/no para niños ilustraciones para niños	Sí	
7) ¿El concepto propone un grado de innovación con relación a las soluciones existentes?	Sí sí hay propuesta	Sí narración creativa + ciencia + libro	No	El alcance es muy corto. Informativo.

Nota. Tabla de conceptos

Las validaciones permitieron definir con claridad la dirección del proyecto. El concepto “Legado” fue seleccionado por su capacidad para vincular el conocimiento ancestral con la identidad del cóndor andino y generar conexión emocional con los niños. Por recomendación de la comunicadora y los diseñadores, se eligió como base del prototipo gráfico.

2.4. Desarrollo del prototipo

El presente proyecto propone el diseño de un cuento ilustrado tipo pop-up titulado “Donde nace un guardián”, dirigido a niños de entre 8 y 10 años, en especial aquellos que habitan en contextos rurales o comunitarios del Ecuador. El objetivo principal del prototipo es generar un material gráfico educativo que sensibilice sobre la conservación del cóndor andino, una especie emblemática en peligro, a través de una experiencia de lectura interactiva, emocional y culturalmente significativa.

El cuento está estructurado con base en los 12 pasos del viaje del héroe, permitiendo una progresión narrativa que lleva al lector a recorrer, junto al protagonista, un camino de descubrimiento, transformación y compromiso con su entorno. Esta estructura narrativa se combina con elementos visuales cuidadosamente diseñados y mecanismos físicos que activan la participación del lector, convirtiendo el acto de leer en una experiencia multisensorial.

El prototipo incluye un total de 12 páginas narrativas más una página final de actividades. Cada doble página incorpora mecanismos pop-up interactivos, como solapas, capas móviles, pestañas y ventanas, que refuerzan visualmente el desarrollo de la historia. Además, se diseñaron materiales complementarios, como fichas de prelectura y postlectura, que extienden la propuesta a un plano educativo más amplio, permitiendo trabajar el cuento desde el aula o espacios comunitarios.

Este producto busca equilibrar lo visual con lo pedagógico, lo simbólico con lo funcional, logrando así un recurso gráfico que no solo informa, sino que emociona, estimula la participación activa y promueve valores de respeto, identidad y protección hacia la fauna andina.

Tipografía

La selección tipográfica fue uno de los primeros elementos definidos del sistema gráfico. Se eligieron dos fuentes complementarias que respondieran a las necesidades de claridad y expresividad propias del público infantil. Para los títulos, se usó una tipografía con rasgos redondeados y carácter lúdico que llama la atención visualmente. Para el cuerpo del texto se optó por una tipografía sans serif de buena legibilidad, que mantiene un ritmo adecuado y facilita la lectura en fragmentos breves.

Figura 16

Tipografía de títulos

LUCKIEST GUY
REGULAR

A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, Ñ, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z (→ A1, B, C, D, E1, F, G, H, I, J, K, L, M, N, Ñ, O1, P, Q, R, S, T, U1, V, W, X, Y1, Z).

Nota. Fuente obtenida de Google fonts

Para los títulos se utilizó Luckiest Guy Regular, una tipografía display de trazo grueso y redondeado. Su estilo desenfadado y enérgico permite captar la atención de los niños y dar énfasis a los momentos clave del relato. Según Ellen Lupton (2010), las tipografías ayudan a crear una identidad visual reconocible y emocional, especialmente en materiales orientados a públicos específicos.

Además, Luckiest Guy aporta una personalidad visual coherente con el tono del cuento, que mezcla lo ancestral con lo fantástico, y que busca despertar la imaginación del niño desde la portada hasta cada transición narrativa.

Figura 17

Tipografía de textos

Dosis

a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m, n, ñ, o, p, q, r, s, t, u, v, w, x, y, z
(→ a1, b, c, d, e1, f, g, h, i, j, k, l, m, n, ñ, o1, p, q, r, s, t, u1, v, w,
x, y1, z).

Nota. Fuente obtenida de Google fonts

Para el cuerpo de texto se seleccionó Dosis, una sans serif contemporánea de líneas simples, proporciones claras y ritmo visual estable. Esta elección busca facilitar una lectura fluida en textos breves, considerando la etapa lectora de niños entre 8 y 10 años. Como señala Karen Cheng (2006), dice que la legibilidad en tipografías suele depende de la claridad en la estructura de las letras y la coherencia en el espaciado, factores que Dosis cumple eficazmente.

PALETA CROMÁTICA

Figura 18

Cromatica



#4A548C

#024018

#92BF4E

#F2D16D

#A65814

Nota. Cromatica utilizada en el cuento

La paleta cromática de “Donde nace un guardián” fue diseñada para conectar emocionalmente con el lector infantil representar el entorno natural andino. Se usaron colores vivos y contrastantes que refuerzan el mensaje de conservación y mantienen el interés visual. Los tonos tierra presentes en la vestimenta del

protagonista evocan calidez y tradición cultural. Como transmite señala Eva energía Heller y cercanía, (2004), el mientras naranja el amarillo está asociado con la luz y el optimismo.

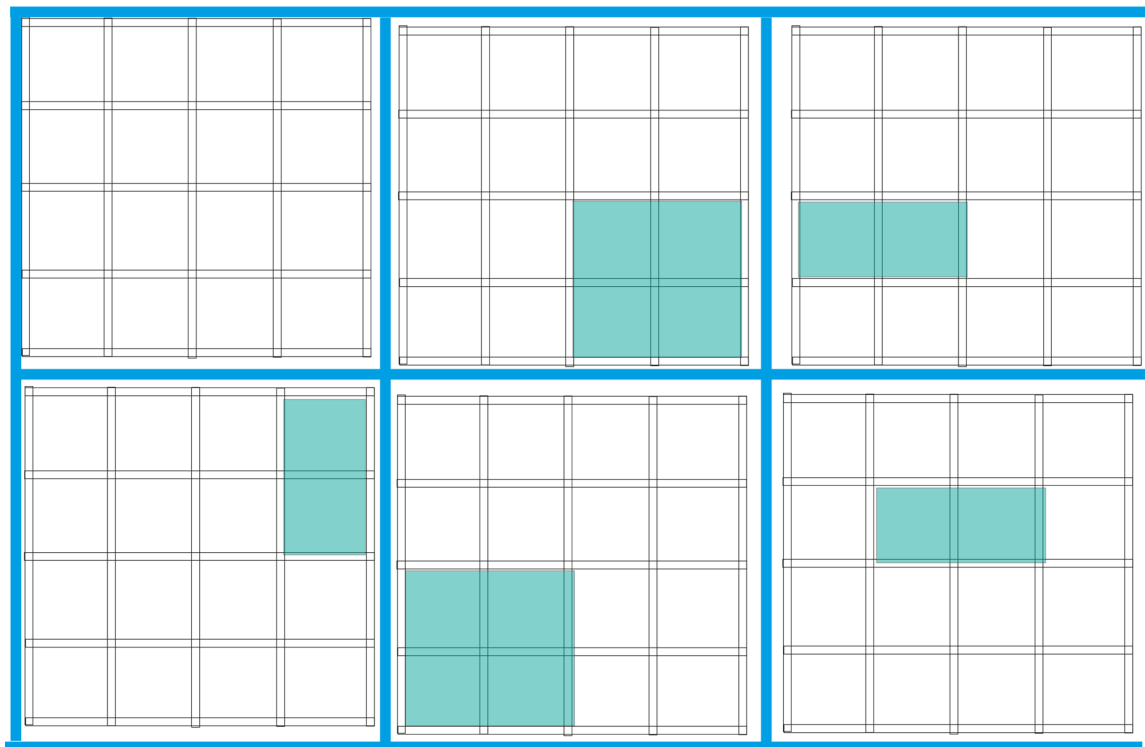
Que Los verdes del paisaje representan armonía y naturaleza, y el azul violáceo del fondo genera profundidad y calma. Según Itten (1997), el color es la potencia de las expresi3ns emocional es y contribuye a la compresi3n del mensaje visual.

Composici3n y ret3cula

La organizaci3n visual del cuento "Donde nace un guardi3n" se estructur3 mediante una ret3cula modular de 4 columnas por 4 filas, lo que permiti3 distribuir los contenidos de manera equilibrada y funcional en cada doble p3gina. Esta estructura flexible permiti3 la ubicaci3n precisa de los textos, ilustraciones y mecanismos pop-up, manteniendo siempre una correcta jerarqu3a visual y un flujo de lectura intuitivo.

Figura 19

Ecnas del cuento



El uso de una retícula 4x4 favorece la segmentación del espacio, permitiendo trabajar con áreas bien definidas para el texto y la imagen, sin generar saturación visual. Además, esta distribución ayuda a guiar la mirada del lector infantil de manera natural, estableciendo puntos focales claros que acompañan la narrativa.

Esta retícula fue aplicada de manera constante a lo largo de todo el cuento, garantizando coherencia y orden compositivo, aspectos clave para la legibilidad y comprensión del público objetivo. Gracias a esta planificación visual, se logra una experiencia de lectura fluida que respeta los principios básicos de diseño editorial infantil.

Ilustración

De acuerdo con Mazzeo (2006), la ilustración permite construir una narrativa visual accesible, emocional y coherente, especialmente adecuada para audiencias infantiles. Por esta razón, se optó por una ilustración digital de trazo orgánico, contornos definidos y colores vivos, que armoniza con la paleta cromática general del proyecto y contribuye a generar un lenguaje visual cercano al lector.

Los personajes fueron desarrollados bajo una lógica simbólica, buscando representar emociones, valores y roles culturales. Kinti, el protagonista, fue diseñado con proporciones infantiles, ojos grandes y expresiones marcadas, transmitiendo curiosidad, duda y transformación. Su vestimenta integra elementos andinos tradicionales, lo que refuerza la identidad regional del personaje.

El sabio guardián, portador de la máscara del cóndor, se presenta con un diseño más sobrio, con formas geométricas y referencias gráficas precolombinas, lo que lo sitúa como figura ancestral, sabia y protectora. El cóndor, como figura central del relato, fue ilustrado con una mezcla de realismo y estilización, destacando su majestuosidad, imponencia y carácter simbólico como guía espiritual y emblema de protección.

Figura 20

Ecnas del cuento



Nota. 12 ecenas dd el viaje del heroe

El cuento se compone de 12 escenas, cada una representando una etapa del viaje del héroe. Las ilustraciones acompañan cada fase del recorrido narrativo y fueron planificadas para integrarse visualmente con los mecanismos interactivos del libro. Cada doble página incorpora una estructura distinta: solapas, ventanas, capas emergentes, pestañas móviles o ruletas. Estos recursos no solo activan el contenido visual, sino que también fomentan la participación activa del lector, el juego simbólico y la comprensión emocional del mensaje.

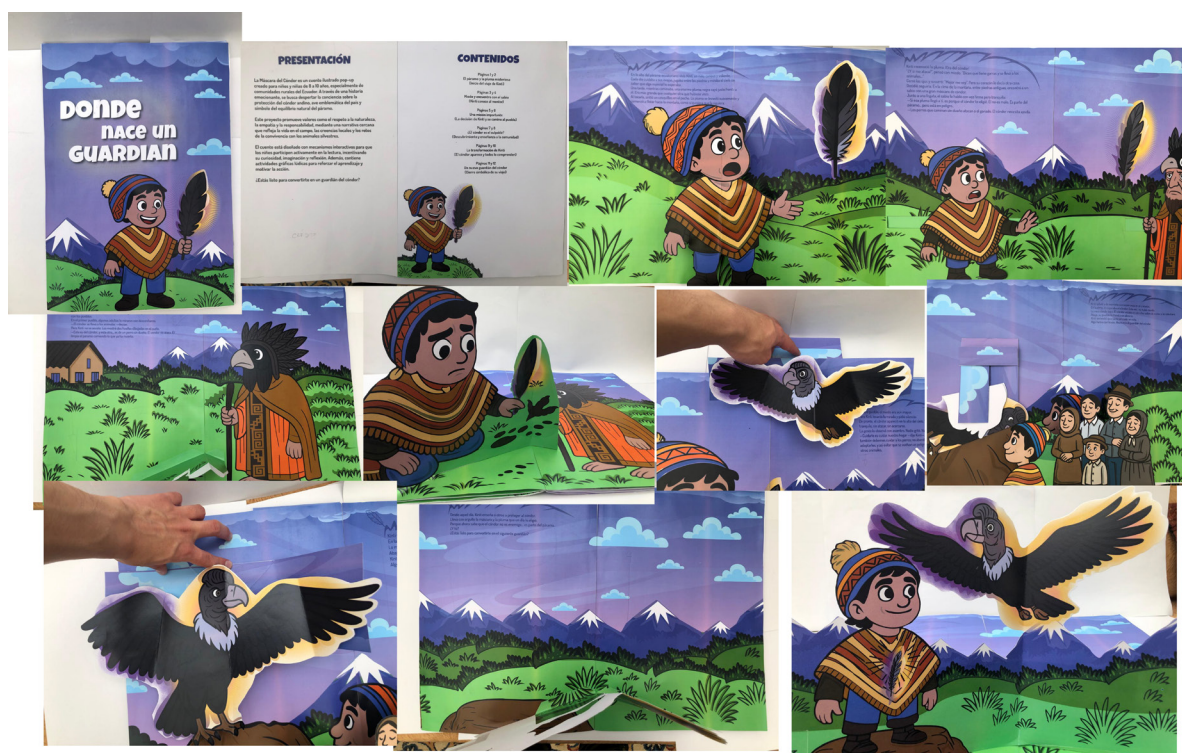
Tal como plantea Piaget (1973), la experiencia lúdica permite reforzar el aprendizaje, especialmente en edades tempranas. La ilustración cumple así una función narrativa, pedagógica y emocional, aportando al proyecto una identidad visual coherente con su propósito educativo y cultural.

Mecanismos Pop-up

El cuento “Donde nace un guardián” cuenta con 12 páginas (6 dobles), cada una con un mecanismo pop-up que acompaña el desarrollo del relato y permite la interacción activa del lector con el niño.

Figura 21

Ecnas Pop up



Nota. Hojas de los mecanismos pop up

Páginas 1 y 2: Kinti se eleva al abrirse la página y una pluma puede moverse lateralmente, marcando el inicio del viaje.

Páginas 3 y 4: El personaje avanza mediante una pestaña deslizante y el sabio aparece desde el fondo con un mecanismo oculto.

Páginas 5 y 6: Se eleva una montaña, simbolizando el ascenso del protagonista en su proceso de transformación.

Páginas 7 y 8: Las casas del pueblo se desplazan y el cóndor abre sus alas con un mecanismo central.

Páginas 9 y 10: El cóndor reaparece sobre una roca, abriendo sus alas, mientras el pueblo se eleva, mostrando unión comunitaria.

Páginas 11 y 12: Kinti se levanta en el centro como nuevo guardián, acompañado del cóndor, cerrando la historia con un acto simbólico.

Actividades de prelectura y postlectura

Las actividades de prelectura y postlectura complementan el cuento y refuerzan su enfoque educativo. Su objetivo es activar conocimientos previos, fomentar el pensamiento crítico y consolidar aprendizajes en torno a la conservación del cóndor andino.

Figura 22

Prelectura y post lectura

Actividad 1:
¿QUÉ SABES DEL CÓNDOR?

Instrucciones: Lee cada frase y marca si es verdadera o falsa .

Respuesta

El cóndor puede volar muy alto.

El cóndor come frutas.

El cóndor ayuda a limpiar el páramo comiendo animales muertos.

El cóndor es un animal que vive en el mar y come peces.

Actividad 2:
DISEÑA TU PLUMA MÁGICA

Instrucciones: Colorea la pluma como tú quieras. "Si esta pluma hablara, contaría..."



Actividad 3:
¿QUÉ ESTÁ BIEN Y QUÉ ESTÁ MAL ?

	
	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Actividad 4:
¿QUÉ APRENDÍ DEL CÓNDOR?

Correcto Incorrecto

Pregunta	Correcto	Incorrecto
¿Qué hace el cóndor?	Es carroñero <input type="checkbox"/>	Caza animales vivos <input type="checkbox"/>
¿Qué amenaza al cóndor?	Perros sin supervisión <input type="checkbox"/>	La lluvia <input type="checkbox"/>
¿Cómo ayudar al cóndor?	Adoptando y esterilizarlos a los perros <input type="checkbox"/>	Perseguirlo <input type="checkbox"/>

Actividad 5:
ESCOGE LO CORRECTO

Instrucción: Marca con lo correcto y con lo que no ayuda al cóndor.

- El cóndor ayuda a limpiar el páramo.
- El cóndor se lleva a las ovejas.
- Los perros sin dueño le quitan alimento (carroña).
- Está bien dejar que los perros caminen solos.
- Adoptar y esterilizar perros es una forma de ayudar al cóndor.
- Kinti aprendió que el cóndor no es malo.
- Todos podemos enseñar a conservar al cóndor.
- El cóndor vive solo en la ciudad.
- Si ves un cóndor, obsérvalo con respeto.
- Yo también puedo ser guardián del cóndor.

Actividad 6:
REFLEXIÓN PERSONAL - "YO TAMBIÉN PUEDO SER GUARDIÁN"

Completa las frases:

"Al cóndor hay que respetarlo porque _____"

Puedo contar que el condor es _____



"¡SOY GUARDIÁN DEL CÓNDOR ANDINO!"

Nombre _____

Fecha _____



Nota. Se utilizara para determinar el conocimiento pre y post cuento

En la prelectura, se plantean preguntas que exploran ideas previas y creencias erróneas sobre el cóndor. Actividades como “¿Qué sabes del cóndor?” o el diseño de una “pluma mágica” permiten preparar emocional y cognitivamente al lector antes de iniciar la historia.

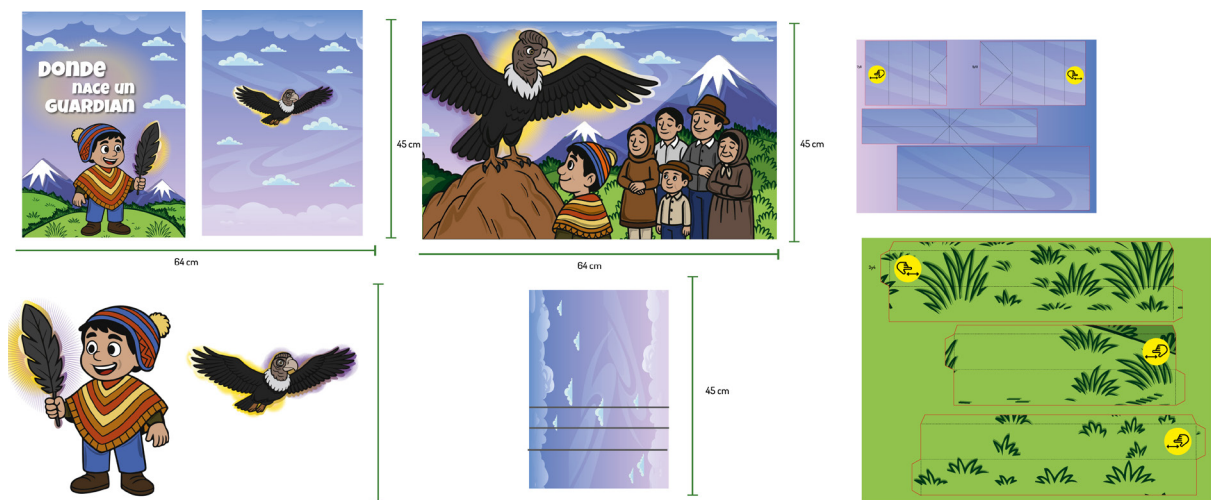
En la postlectura, las dinámicas se enfocan en reforzar el mensaje, promover la empatía y motivar la acción. Ejercicios como marcar lo correcto o escribir compromisos personales (“Yo también puedo ser guardián”) ayudan a que el niño se apropie del contenido y reflexione sobre su entorno.

Este recurso extiende la experiencia del cuento, permitiendo no solo comprender la historia, sino también generar conciencia activa desde una mirada infantil.

2.5. Detalles técnicos y de producción

Figura 23

Detalles de cuento



Nota. Medidas y detalles técnicos del cuento

Se utilizaron mecanismos simples de pestañas y piezas plegables para generar movimiento al abrir la página. El diseño incluye cortes precisos, líneas de dobléz y solapas que permiten que los elementos sobresalgan de forma controlada. Este sistema fue montado manualmente, con adhesivo en puntos clave para asegurar su funcionamiento y resistencia durante la interacción.

Formato y dimensiones:

El cuento Donde nace un guardián será producido en formato Mega A3 (32 x 45 cm aproximadamente), lo que proporciona un área amplia para la ilustración, los textos y la correcta implementación de los mecanismos pop-up.

Materiales del libro:

Portada y contraportada: Se utilizará cartón rígido de 2 mm, forrado con papel couché de 300 g/m². Este material irá laminado en acabado brillante para otorgar mayor resistencia y durabilidad, generando una pasta dura adecuada para el uso infantil.

Hojas interiores: Papel couché de 300 g/m², que ofrece el gramaje necesario para soportar los mecanismos pop-up y garantizar un manejo seguro y prolongado. Mecanismos pop-up: También elaborados en papel couché de 300 g/m² para mantener coherencia de materialidad y garantizar su resistencia durante el troquelado y montaje.

Procesos de producción:

Impresión en alta resolución de todas las páginas interiores. Troquelado especializado en cada una de las piezas móviles que conforman los mecanismos pop-up y demás elementos recortables como la máscara del cóndor. Laminado brillante para las portadas y hojas internas junto a mecanismo.

Armado de la pasta dura, incluyendo el pegado de las cubiertas al cartón base. Montaje y ensamblaje manual de los mecanismos pop-up en cada doble página.

Integración de dos bolsillos interiores (uno en cada guarda) para almacenar el material complementario como las fichas de prelectura, postlectura y la máscara recortable.

Costo estimado del cuento:

El costo aproximado de producción de un ejemplar del cuento es de \$200 dólares, considerando impresión, troquelado, laminado, materiales y mano de obra.

Figura 24

Detalles de Prelectura , post lectura

Actividad 1:
¿QUÉ SABES DEL CÓNDOR?
Instrucciones: Lee cada frase y marca si es verdadera ✓ o falsa. ✗

	Respuesta
El cóndor puede volar muy alto.	<input type="radio"/>
El cóndor come frutas.	<input type="radio"/>
El cóndor ayuda a limpiar el páramo comiendo animales muertos.	<input type="radio"/>
El cóndor es un animal que vive en el mar y come peces.	<input type="radio"/>

21 cm

GUARDIÁN DEL CÓNDOR

Nota. 14,8 cm
Medidas de prelectura y postlectura y medalla

Figura 25

Detalles de macara

Nota. Mascara y armado de mascara

Las fichas de prelectura, postlectura y la máscara recortable se producirán de manera independiente al cuento, en formato A4 y utilizando papel bond de bajo gramaje (aproximadamente 90 g/m²). Este material será sencillo y funcional, pensado para actividades escolares de corta duración. La impresión será a una tinta o a color, según disponibilidad y presupuesto.

Tabla de costos

Tabla 6

Calculo de valor

Cálculo valor de los gastos personales				
Rubro	Frecuencia		Valor aprox.	Valor por año
Alimentación	Diario	365	\$ 3,00	\$ 1.095,00
Salud	Semanal	2	\$ 60,00	\$ 120,00
Vivienda	Mensual	12		
Vestimenta	Trimestral	4	\$ 40,00	\$ 160,00
Educación	Semestral	2	\$ 3.300,00	\$ 6.600,00
Transporte	Diario	365	\$ 3,00	\$ 1.095,00
Entretenimiento	Semanal	53	\$ 10,00	\$ 530,00
Otros gastos	Mensual	12	\$ 15,00	\$ 180,00
TOTAL				\$ 9.780,00
	Ahorro	10%		\$ 978,00
	Gastos anuales			\$ 10.758,00
	Gasto mensual			\$ 896,50

Nota. Tabla de gastos personales

Tabla 7

Calculo de valor

VALORES DEL PROYECTO EJECUTADO	
Valor total trabajo gestión:	\$5.604,31
Valor total trabajo creativo:	\$2.521,94
Valor total trabajo operativo:	\$1.064,82
Valor hora trabajo gestión:	\$11,21
Valor hora trabajo creativo:	\$8,41
Valor hora trabajo operativo:	\$5,60

Nota. Valores

Tabla 8

Valor rentable

VALORES DEL PROYECTO RENTABLE	
Valor total trabajo gestión:	\$240,15
Valor total trabajo creativo:	\$810,52
Valor total trabajo operativo:	\$300,19
Valor hora trabajo gestión:	\$12,01
Valor hora trabajo creativo:	\$8,00
Valor hora trabajo operativo:	\$6,00

Nota. Valores

Tabla 9

Resumen de presupuesto

Imagen 2: RESUMEN DE PRESUPUESTO	
Concepto	Monto
1. Honorarios profesionales	\$9.191,07
2. Costos fijos	\$69,00
3. Equipos de oficina	\$0,11
4. Servicios básicos	\$0,08
5. Otros	\$0,08
TOTAL PRESUPUESTO: \$9.260,34	

Nota. Tabla de resumen

Tabla 10

Valor de prtotipos

Producción, modelos, prototipos			
Producción, modelos, prototipos	Cantidad	V.U.	Subtotal
Machote, modelo, prototipos	Láminas de presentación	\$34,00	\$68,00
Impresiones (papel, cartulina)			
Terminados gráficos	3	\$300,00	\$900,00
Digitalización	200	\$23,00	\$4.600,00
Planos impresos	2	\$15,00	\$30,00
Láminas de presentación			
SUBTOTAL SIN MARGEN DE GANANCIA: \$5.598,00 IVA: \$839,70 SUBTOTAL IMPRESIÓN Y PRODUCCIÓN DE MODELOS: \$6.437,70			

Nota. Tabla de rprototipos

2.6 Evaluación de la propuesta

Validación técnica – Andrea Rivadeneira

La docente Andrea Rivadeneira realizó una evaluación técnica del prototipo centrada en la relación entre narrativa, texto y mecanismos. Consideró que la narrativa planteada es clara y adecuada para el público infantil, y valoró positivamente la intención comunicativa del material. Sin embargo, señaló que algunos mecanismos pop-up, al desplegarse por completo, interfieren con el texto, dificultando su lectura. También observó que, si bien los mecanismos funcionan, su nivel de complejidad es limitado y podría explorarse más a fondo. Sugirió que al no ser manipulados directamente por niños, se podría aprovechar la oportunidad de diseñar interacciones más elaboradas, que generen un mayor impacto visual y narrativo.

Tabla 11

Validación

Variable	Puntaje					Observaciones
	1	2	3	4	5	
¿Qué tan atractiva le pareció la narrativa del cuento?					✓	
¿El lenguaje usado es adecuado y comprensible para niños de 8 a 10 años?					✓	
¿Los mecanismos pop-up son apropiados para la edad y apoyan la experiencia de lectura?			✓			Si son adecuados pero hay un mecanismo que no es funcional porque tapa el texto y así pierde al abrir completamente son simples se pudo trabajar más en mecanismos complejos considerando que lo manipulan los niños creando así mayor impacto.
¿Las ilustraciones refuerzan adecuadamente la historia contada?					✓	
¿La estructura del cuento facilita la comprensión del mensaje de conservación del cóndor andino?					✓	
¿Considera que el producto estimula valores de respeto a la naturaleza?					✓	
¿Recomendaría este cuento para ser utilizado en contextos educativos rurales o comunitarios?					✓	

Nota. Validación con experto en diseño gráfico

Validación técnica – Soraya Quelal

La segunda validación técnica fue realizada por la docente Soraya Quelal, quien se centró en los aspectos estructurales del diseño y su relación con la experiencia de lectura. Indicó que es necesario realizar ajustes en la ubicación de los mecanismos respecto al texto, ya que en algunos casos su activación interrumpe la lectura fluida. Coincidió en que los mecanismos actuales pueden ser más complejos, considerando las posibilidades del formato pop-up y el perfil del usuario final. Estas observaciones permiten identificar áreas de mejora clave para reforzar la funcionalidad del producto sin perder claridad comunicativa.

Tabla 12

Validación

Variable	Puntaje					Observaciones
	1	2	3	4	5	
¿Qué tan atractiva le pareció la narrativa del cuento?					✓	
¿El lenguaje usado es adecuado y comprensible para niños de 8 a 10 años?					✓	
¿Los mecanismos pop-up son apropiados para la edad y apoyan la experiencia de lectura?			✓			varias correcciones entre el mecanismo y el texto
¿Las ilustraciones refuerzan adecuadamente la historia contada?					✓	
¿La estructura del cuento facilita la comprensión del mensaje de conservación del cóndor andino?			✓			
¿Considera que el producto estimula valores de respeto a la naturaleza?					✓	
¿Recomendaría este cuento para ser utilizado en contextos educativos rurales o comunitarios?					✓	

Nota. Validación con experto en diseño gráfico

Validación con experta y usuaria – Carolina Jiménez

La validación con experta en comunicación y representante del público objetivo se llevó a cabo con Carolina Jiménez, comunicadora de la Fundación Cóndor Andino. Su evaluación fue positiva, destacando que el prototipo es visualmente atractivo, educativo y apropiado para niños de zonas rurales. Señaló que el material cumple con su propósito de sensibilizar sobre la conservación del cóndor andino y que resulta pertinente para ser implementado en procesos de educación ambiental. Como aporte puntual, recomendó incluir pestañas o íconos gráficos que orienten el uso de los mecanismos, indicando de forma clara hacia dónde deben moverse o activarse. Esta sugerencia apunta a mejorar la usabilidad del producto, facilitando su manejo por parte de docentes o adultos responsables.

Tabla 13

Validación

Variable	Puntaje					Observaciones
	1	2	3	4	5	
¿Qué tan clara y comprensible considera la narrativa del cuento para el público infantil (8 a 10 años)?					✓	
¿El mensaje de conservación del cóndor andino está correctamente comunicado a lo largo de la historia?					✓	
¿El cuento logra sensibilizar respecto a la amenaza que representan los perros sin supervisión para el cóndor?					✓	
¿Cree que el cuento transmite un llamado a la acción claro y apropiado para el lector infantil?					✓	
¿La historia se adapta adecuadamente al contexto sociocultural de comunidades rurales?					✓	
¿Considera que los símbolos usados (la pluma, la máscara, el sabio) apoyan el mensaje comunicacional del cuento?					✓	
¿Recomendaría este cuento como herramienta de apoyo en procesos de comunicación comunitaria o campañas educativas ambientales?					✓	Es un material visual muy llamativo y educativo que ayudaría mucho en visibilizar

Nota. Comunicadora de la Fundación cóndor andino

Conclusiones Y Recomendaciones

Conclusiones

El desarrollo del prototipo gráfico “Donde nace un guardián” logró integrar de manera efectiva recursos visuales, narrativos e interactivos que fortalecen el mensaje de conservación del cóndor andino. El cuento, orientado a niños de entre 8 y 10 años, consigue conectar emocionalmente con el público objetivo mediante una narrativa simbólica, estructurada en torno a los 12 pasos del viaje del héroe, lo que permite guiar al lector por un proceso de descubrimiento, transformación y compromiso con su entorno natural.

A nivel visual, la combinación de una paleta cromática viva, una tipografía adecuada al público infantil y una composición clara permitió estructurar un producto funcional y atractivo, adaptado al contexto rural. La implementación de una retícula 4x4 facilitó la organización del contenido en cada página, integrando de forma coherente el texto, la ilustración y los mecanismos pop-up.

El concepto de “legado” se consolidó como eje central del relato, reforzando el vínculo entre el conocimiento ancestral, la identidad cultural y la conservación del cóndor andino. Las actividades de prelectura y postlectura complementan el cuento, promoviendo la reflexión crítica, la empatía y la participación del lector como agente de cambio.

Finalmente, las validaciones con docentes y expertos confirmaron que el material es educativo, visualmente llamativo y funcional para su aplicación en espacios comunitarios y escolares. Si bien se identificaron aspectos por mejorar, como la complejidad de algunos mecanismos, el prototipo cumple con los objetivos comunicativos y pedagógicos definidos al inicio del proyecto.

Recomendaciones

Pese a que el proyecto cumple con las características planteadas, se recomienda que para futuros desarrollos de este tipo se exploren mecanismos interactivos más complejos, que generen mayor dinamismo visual y permitan enriquecer la experiencia sensorial del lector.

Además, sería recomendable estandarizar el uso de pestañas o íconos que orienten la manipulación de los mecanismos, facilitando su aplicación por parte de adultos o docentes. Esto podría mejorar la usabilidad del producto en contextos educativos reales.

También se sugiere adaptar versiones complementarias o ampliadas del material para distintos rangos de edad o niveles educativos, así como evaluar su implementación en campañas de sensibilización ambiental a nivel local o institucional.

En cuanto al proceso de producción, considerar materiales más resistentes y sostenibles para los mecanismos podría extender la vida útil del producto, especialmente si se lo utiliza en espacios al aire libre o comunitarios.

Referencias Bibliográficas

Contreras, S. R. (2023, 14 marzo). El emblemático cóndor andino, en riesgo de extinción. El País América. <https://elpais.com/america-futura/2023-03-14/el-emblematico-condor-andino-en-riesgo-de-extincion.html>

Cisterna, M. G. (2024c, enero 5). Cómo se trabaja para evitar la extinción del cóndor andino en Sudamérica (y por qué es una especie clave para el ecosistema y la cultura). RED/ACCIÓN. <https://www.redaccion.com.ar/como-se-trabaja-para-evitar-la-extincion-del-condor-andino-en-sudamerica-y-por-que-es-una-especie-clave-para-el-ecosistema-y-la-cultura/>

Joaquin. (2019, 31 julio). La lucha para salvar al cóndor andino en Ecuador. Noticias Ambientales. <https://es.mongabay.com/2017/04/condor-andino-ecuador/>

Yuste, C. (2022b, abril 18). Preocupación en Ecuador por el retroceso poblacional del cóndor andino. EFEverde. <https://efeverde.com/preocupacion-en-ecuador-por-el-retroceso-poblacional-del-condor-andino/>

Censo nacional del cóndor andino en Ecuador. Ministerio del Ambiente. (noviembre, 2018). <chrome-extension://efaidnbnmnibpcajpcglclefindmkaj/https://info.undp.org/docs/pdc/Documents/ECU/14.2%20Informe%20censo%20condor%202018.pdf>

El cóndor andino está en riesgo de desaparecer y debemos actuar ya. (s. f.). WWF. <https://www.wwf.org.ec/?uNewsID=367343>

El Ministerio del Ambiente trabaja en la conservación del Cóndor Andino – Ministerio del Ambiente, Agua y Transición Ecológica. (s. f.). <https://www.ambiente.gob.ec/el-ministerio-del-ambiente-trabaja-en-la-conservacion-del-condor-andino/>

Ministerio del Ambiente. (2017). Estrategia nacional de educación ambiental para el desarrollo sostenible. chrome-extension://efaidnbnmnnibpcajpcglclefindmkaj/
<https://www.ambiente.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/07/ENEA-ESTRATEGIA.pdf>

Objasnio. (2024, 30 mayo). Cóndor andino: Estrategias de protección y conservación - OBJASNIO. OBJASNIO. <https://objasnio.com/condor-andino-estrategias-de-proteccion-y-conservacion/>

Zoo, Q. (2025, 7 enero). La conservación del cóndor se sustenta en un plan integral - Zoológico de Quito. <https://quitozoo.org/2022/07/07/la-conservacion-del-condor-se-sustenta-en-un-plan-integral/>

Anexos

https://drive.google.com/drive/folders/1cnj20dmJmoVdqlxJplX2h50nt8Wlyw_d?usp=sharing