

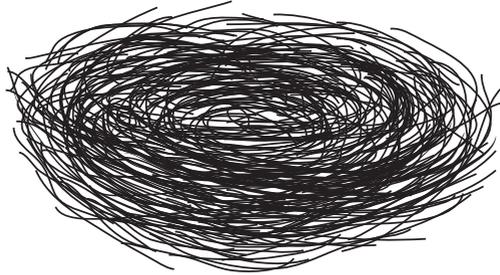


ESPOL

"Impulsando la sociedad del conocimiento"

Materia Integradora

DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE PROYECTOS GRÁFICOS



DISEÑO DE JUEGOS

LIGRA

**Licenciatura en Diseño Gráfico y
Publicitario**

BROCHURE DE PROCESOS

Tema:

Material didáctico para la creación de un
mini huerto ecológico.

Autores:

Claudia Liliana Chichande Cárdenas

Kimberlyng Noemi Correa Tapia

Paralelo 2

EDCOM

Escuela de Diseño y Comunicación Visual

Año 2017

Firma del Profesor

.....

Contenido:

Resumen	
Antecedentes	
Público objetivo o target	
Investigación y Metodología del proyecto)	8-9
Objetivos del proyecto	
Cronograma	
DISEÑO	
Concepto creativo	12-17
Proceso de bocetos	18-29
Prueba - error	30-34
Proceso técnico	35-36
Detalle de piezas gráficas	37-42
Presentación del producto gráfico	
Presupuesto	
Resultados	45
Conclusiones	
Bibliografía	
Anexos	

RESUMEN

El Plan Nacional de Educación Ambiental para la Educación Básica y el Bachillerato (2006-2016) del Ecuador, tiene como premisa marcar positivamente el pensamiento, sentimiento y acción ambientalista dentro del ámbito académico, iniciando desde la escuela básica para continuar con el bachillerato.

Bajo este soporte legal nace la idea de nuestro producto el mismo que se enmarca en la investigación proyectiva, donde nuestra raíz principal es mixta (documentación y análisis de campo).

Estudiamos en primera instancia el comportamiento de nuestros clientes utilizando en ellos mapas de empatía que nos permitieron ver el entorno de la misma forma en la que ellos lo ven, este análisis se complementó con el diseño de una pauta etnográfica para la cual vimos como principios básicos de análisis: la estética, el comportamiento y el entorno. Mediante el coolboard observamos cómo reaccionaban ante varios estímulos y encontramos una tendencia que nos permitió llegar a la siguiente conclusión:

“No sabemos para qué sirven las semillas”.

Entonces fue preciso mostrar la verdadera función de las semillas y cuán importante somos nosotros dentro de este proceso. Para lo cual creamos un material didáctico que permita a los niños crear su propio mini huerto ecológico en casa, llevándolos de la lectura a la práctica, haciendo del aprendizaje ambiental un juego divertido.

ANTECEDENTES

Para nuestro proyecto hemos analizado aspectos legales a nivel nacional que nutran y fundamenten nuestra investigación. “El art. 14 de la Constitución de la República del Ecuador reconoce el derecho de la población a vivir en un ambiente sano y ecológicamente equilibrado, que garantice la sostenibilidad y el buen vivir, *sumak kawsay*. Se declara de interés público la preservación del ambiente, la conservación de los ecosistemas, la biodiversidad y la integridad del patrimonio genético del país, la prevención del daño ambiental y la recuperación de los espacios naturales degradados”; (Código Ambiental, 2016, p1)

Para ello trabajamos con la escuela Francisco Huerta Rendón, situada en la ciudad de Babahoyo, la misma que fue el preludio de nuestras primeras conclusiones en base a diversas metodologías de investigación primaria.

Luego de este análisis primario se hace vital la sustentación teórica enfocada en aspectos de sustentabilidad ecológica y social.

El desarrollo sostenible tiene como principal premisa la economía circular y ambos buscan satisfacer las necesidades actuales de la población regulando que los actos realizados por la misma no comprometan de forma negativa a las futuras. Dicho esto, se muestra como una transformación de paradigmas conceptuales, que enmarca tres aspectos importantes: lo económico, ecológico y social, buscando generar equilibrio para aprovechar estos recursos de forma responsable sin que uno afecte al otro, más bien que exista entre ellos una simbiosis. (Sachs, 1994, p. 52).

“En el marco del Buen Vivir, el Gobierno Nacional también se ha planteado la construcción de una sociedad del conocimiento, que constituye una vía para erradicar la pobreza, cambiar la matriz productiva, profundizar la democracia y consolidar un sistema de educación progresista y de vanguardia”. (Agenda Social, 2017, p10)

El congreso sobre educación y capacitación ambiental de UNESCO-PNUMA (1987) acordó que:

“La educación ambiental debería en forma simultánea desarrollar una toma de conciencia, transmitir información, enseñar conocimiento, desarrollar hábitos y habilidades, promover valores, suministrar criterios y estándares y presentar pautas para la solución de problemas y la toma de

decisiones. Ella, por lo tanto, apunta tanto al cambio cognitivo como a la modificación de la conducta afectiva. Esta última necesita de las actividades de clases y de terreno. Este es un proceso participativo, orientado a la acción y basado en un proyecto que lleva a la autoestima, a las actitudes positivas y al compromiso personal para la protección ambiental. Además, el proceso debe ser implementado a través de un enfoque interdisciplinario”.

La Educación Ambiental es un proceso que ayuda a desarrollar las habilidades y actitudes necesarias para comprender las relaciones entre los seres humanos, sus culturas y el mundo biofísica. Todo programa de educación ambiental deberá incluir la adquisición de conocimientos y la comprensión y desarrollo de habilidades. Ellos deberían también estimular la curiosidad, fomentar la toma de conciencia y orientar hacia un interés informado que eventualmente será expresado en términos de una acción positiva. (Oficina Regional de Educación de la UNESCO, 1997)

Estas teorías nos dan luz verde y muestran la pertinencia de nuestro proyecto, puesto que a nivel educativo existe interés por inculcar bases ambientales. La sociedad y leyes nacionales se inclinan por un desarrollo limpio y sustentable.

Luego de charlar con los niños sobre las actividades que ellos realizan les consultamos si alguna vez sembraron una planta, de los 35 niños 31 nos dijeron Si, de ese grupo 7 mencionaron a la escuela o a su profesor quien los motivó a realizar esa actividad mientras el resto dijo que fue en el hogar. 4 niños dijeron que no lo habían hecho y la respuesta de uno fue muy interesante “No porque nunca lo he pensado”, esto nos hace entender que la motivación por sembrar a esta edad es adquirida no nata. Entonces vemos que el núcleo familiar es quien muestra más apego por el sentir ambiental y no la escuela.

De esta forma concluimos que nuestro producto tiene mayor impacto si se trabaja directamente en las escuelas como herramienta pedagógica, puesto que los profesores muestran poca motivación al momento de impartir educación ambiental y no se salen del marco de la teoría establecida en un libro de texto el mismo que solo habla de ambiente a través de cuentos planos que solo se quedan en el libro y que posteriormente el estudiante olvida.

PÚBLICO OBJETIVO

Nuestro producto va dirigido a niños y niñas ecuatorianos de 7 a 10 años que asistan a un centro de educación básica y posean un nivel socioeconómico medio y medio alto.

Estos niños buscan adquirir conocimientos a través de la experimentación, donde la práctica los lleva a desarrollar destrezas que implementarán de manera intuitiva a lo largo de su vida.

METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

En la etapa inicial del proyecto se llevó a cabo una investigación exploratoria, recopilando aspectos legales dentro del marco ambiental, material bibliográfico de proyectos similares, antecedentes, recursos para la enseñanza de la educación ambiental en escuelas primarias, aspectos generales de agricultura, sistemas de sembrío y ley de semillas, guía de juegos y construcción narrativa para cuentos infantiles.

Luego seleccionamos a la escuela Francisco Huerta Rendón de la ciudad de Babahoyo para tomar muestras reales que nos permitan desarrollar nuestro proyecto.

Durante un mes, observamos a 35 niños aplicando en ellos metodologías de observación no participante.

En primera instancia recurrimos al mapa de empatía que nos permitió identificar sus diversos perfiles para poder ver el entorno de la misma forma en la que ellos lo ven, este análisis fue complementado con el diseño de una pauta etnográfica para la cual vimos como principios básicos de análisis: la estética, el comportamiento y el entorno.

También fueron expuestos a varios estímulos y actividades

que nos permitieron descubrir aspectos cotidianos y tendencias con las cuales genereamos la solución.

Por medio de una encuesta medimos el grado de afinidad y conocimiento sobre las plantas y el medio ambiente. Otro análisis se dio al observar los huertos que existen dentro de la escuela, consultando a los niños sobre la procedencia de estos, para lo cual no supieron darnos respuesta.

Mediante una entrevista a la Rectora de la Institución pudimos conocer que las actividades ambientales no están dentro del pénsum académico, y mas bien quedan como proyectos aislados que muchas veces se suspenden por la falta de recursos y planificación.

La segunda parte de nuestro proyecto se basó en la observación del comportamiento de los niños al momento de comer frutas, descubriendo con esto una tendencia cotidiana que no había sido analizada antes, convirtiéndose en el problema a resolver en nuestro proyecto.

Al momento de generar nuestra solución de diseño trabajamos directamente con los niños, mostrando ideas y bocetos, consultando sus gustos, probando los prototipos para así entregar un producto que logre conectarse de forma real con ellos, llenándolos de curiosidad y motivándolos a adquirir un nuevo conocimiento.

OBJETIVOS

DE COMUNICACIÓN

- Mostrar a los niños la verdadera función de las semillas.
- Crear en los niños el hábito de sembrar.
- Orientar a los padres y maestros para que sean ellos quienes guíen a los niños.

DE DISEÑO

General:

- Crear un material didáctico que permita a los niños armar su propio mini huerto ecológico.

Específicos:

- Demostrar que las actividades lúdicas, recreativas y experimentales contribuyen efectivamente en el proceso de aprendizaje infantil.
- Identificar mediante un testeo directo a los usuarios, aspectos ligados al diseño y la selección de materiales y estilo de ilustración para de esta forma brindar un producto que realmente sea atractivo y funcional.
- Analizar productos similares e información legal que nos permita determinar la viabilidad de nuestro producto.

CRONOGRAMA

Descripción	Mayo				Junio				Julio				Agosto				Septiembre			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
<i>Inv. de Campo</i>	x	x	x	x	x	x														
<i>Met. de Observación no participante</i>					x	x	x	x												
<i>Diseño de Bocetos</i>							x	x												
<i>Diseño de Propuestas</i>								x												
<i>Diseño de logo de editorial</i>									x											
<i>Diseño de Personajes</i>									x											
<i>Prueba y error de ilustraciones a mano</i>									x											
<i>Ilustraciones finales a mano (Libro y Interior de Pack)</i>									x	x	x	x								
<i>Digitalización de ilustraciones</i>												x	x	x						
<i>Diseño y Diagramación del libro</i>									x		x	x								
<i>Bocetos de Pack.</i>									x											
<i>Prototipos de Pack.</i>									x	x	x									
<i>Prototipo final de Pack.</i>											x	x	x	x						
<i>Manual de uso</i>											x		x							
<i>Diseño de etiqueta</i>													x							
<i>Diseño de Mockups</i>													x	x	x					
<i>Impresiones (libro y etiqueta)</i>																	x			
<i>Bocetos de Infografía Promocional</i>													x							
<i>Diseño de Info Prom.</i>													x	x	x					
<i>Impresión de Info Prom.</i>																	x			

Material didáctico para la creación de un mini huerto ecológico.

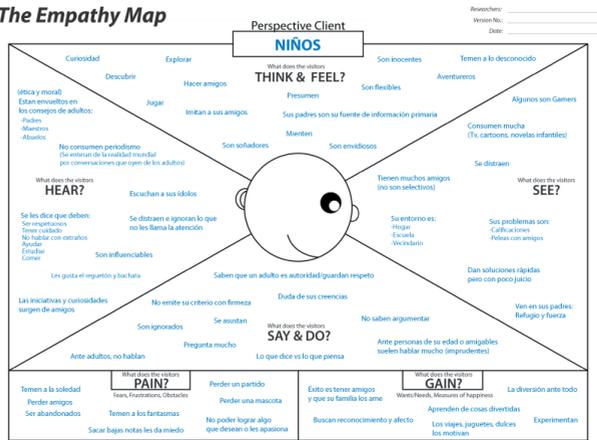
CONCEPTO CREATIVO

Enseñar educación ambiental de una forma distinta a la convencional, logrando una conexión efectiva entre los infantes y la naturaleza, con ayuda de sus padres.

Es la base con la que empezó nuestra investigación de proyecto, tiempo durante el cual pudimos constatar aspectos cotidianos que fueron acercándonos más a la realidad. Mediante el mapa de empatía y el moodboard descubrimos que los niños sienten afinidad por las actividades prácticas que motiven su curiosidad y que sean divertidas. Sus padres son su fuente de información primaria. Se desenvuelven básicamente en tres escenarios: el hogar, la escuela y el vecindario.

Se distraen con facilidad cuando algo no les llama la atención y al momento de resolver un problema dan soluciones rápidas pero muchas veces con poco juicio. Los padres en su mayoría se preocupan por el bienestar de sus hijos, ellos son quienes se encargan de inculcarles creencias, gustos y costumbres.

The Empathy Map



Perfil del usuario:

Soy Rafael Acosta y tengo 10 años, vivo en Babahoyo. Tengo un hermano menor con quien juego, no mucho ya que es pequeño aún. Entreno TaeKwonDo y me gusta el fútbol. Cuando regreso a mi casa hago los deberes rapidito para salir a jugar, me gusta el mango con sal y los batidos de mora. Mi color favorito es el verde y soy Barcelonista. En la escuela me gusta participar, soy muy conversión, por eso el profesor me llama la atención.

ESTETICA



Estética: Los niños en su mayoría son delgados, de piel bronceada no usan accesorios de marcas, suelen ensuciarse después de la hora de recreo. Los padres de familia al igual que sus hijos se muestran sencillos al vestir, pero existen excepciones, madres que se preocupan más en su aspecto físico, pero aun así no son consumidoras de marcas famosas. En cuanto a los profesores, algunos son más cuidadosos en su vestir, en su mayoría el cuerpo académico lo conforman mujeres. La escuela se mantiene limpia y el año pasado decidieron realizar murales con frases positivas dibujados por los mismos estudiantes.

ESCENARIO



Escenario: La ciudad de Babahoyo es pequeña y se divide en tres sectores importantes: Babahoyo, Barreiro y el Salto. Los atractivos turísticos y de ocio son el malecón, el parque central donde está la iglesia catedral, el paseo shopping es el único centro comercial que existe, de ahí se maneja el comercio en tiendas independientes. El índice de tráfico vehicular es bajo, no existen horas pico. Existen 5 líneas de transporte público. Los festejos más importantes son: la cantonización, el carnaval el cual es muy colorido y se realiza a la orilla del río, las fiestas patronales o Virgen de las Mercedes, para estas fechas se activa el comercio y se arman carpas denominadas "Barracas", vienen los juegos mecánicos y artistas musicales.

ESCENARIO



Analizando el entorno cercano a la institución, cerca de ella hay dos cybers, tres asaderos de pollo, un puesto de morocho, dos tiendas, una máquina de videojuegos, una venta de tripa mishqui y un billar.

La esquina donde toman el bus es muy peligrosa, ya que es muy transitada. Dentro de la institución hay pocos espacios verdes, todo es de cemento, las aulas están equipadas con lo necesario, la escuela ocupa una cuadra entera.

COMPORTAMIENTO



Comportamiento: los niños gustan de andar en grupo, y jugar en la hora de recreo. Suelen hacerse bromas en el aula, todos dicen amar y ayudar a sus padres. Cuando salen de casa desayunan pan en su mayoría, se transportan en bus o caminan. Cuando salen de la escuela algunos regresan con sus padres quienes alborotados, los esperan en la puerta y otros se van solos. Compran comida o dulces que venden afuera. Llegan a casa y hacen la tarea para luego jugar o ver televisión. Los padres trabajan casi todo el día, algunas madres son amas de casa. En estas dos semanas notamos que suelen ir más temprano de lo normal para quedarse en el chisme con otras madres. Los profesores también tienen grupos entre ellos, en este caso se muestra un poco de conflicto entre los de la tarde y los de la mañana.



De ese proceso nace nuestro concepto creativo: “Luego de comer una fruta, ¿Qué haces con las semillas?” Desde pequeños se nos dice que no debemos comernos las semillas, ya que si por error esto sucede dentro de nuestro estómago crecerá una enorme planta. Gracias a esta falsa teoría, inconscientemente hemos desarrollado un desapego por las semillas, por eso cuando comemos una fruta y nos topamos con las semillas no sabemos qué hacer y las botamos. Nuestro producto busca enseñar de una forma distinta a la convencional logrando conectar de forma efectiva a los infantes y la naturaleza con ayuda de sus padres.

PROCESO DE BOCETOS

Una vez determinado el problema a resolver, comenzamos a generar los primeros bocetos. Durante este proceso trabajamos con los niños (nuestros usuarios) para que sean ellos quienes avalen nuestro producto. Desarrollando en primer instancia el naming del cuento para luego pasar a la selección de los personajes, el estilo de ilustración y diseño de packaging. Fue necesario establecer un nombre a nuestra editorial y revisar de forma técnica el cuento. Obsevando productos similares pudimos distinguir elementos gráficos que son utilizados para este tipo de producto.

N | NAMING

1.ORIGEN DEL NOMBRE

Nace de la rima entre una fruta y el personaje principal

ANALÍA SANDÍA

MARÍA
PIA

2.CONSTRUCCIÓN GRÁFICA DEL NOMBRE

Se hace uso de la tipografía:

Better Together script

(POR SU DINAMISMO Y PERSONALIDAD)

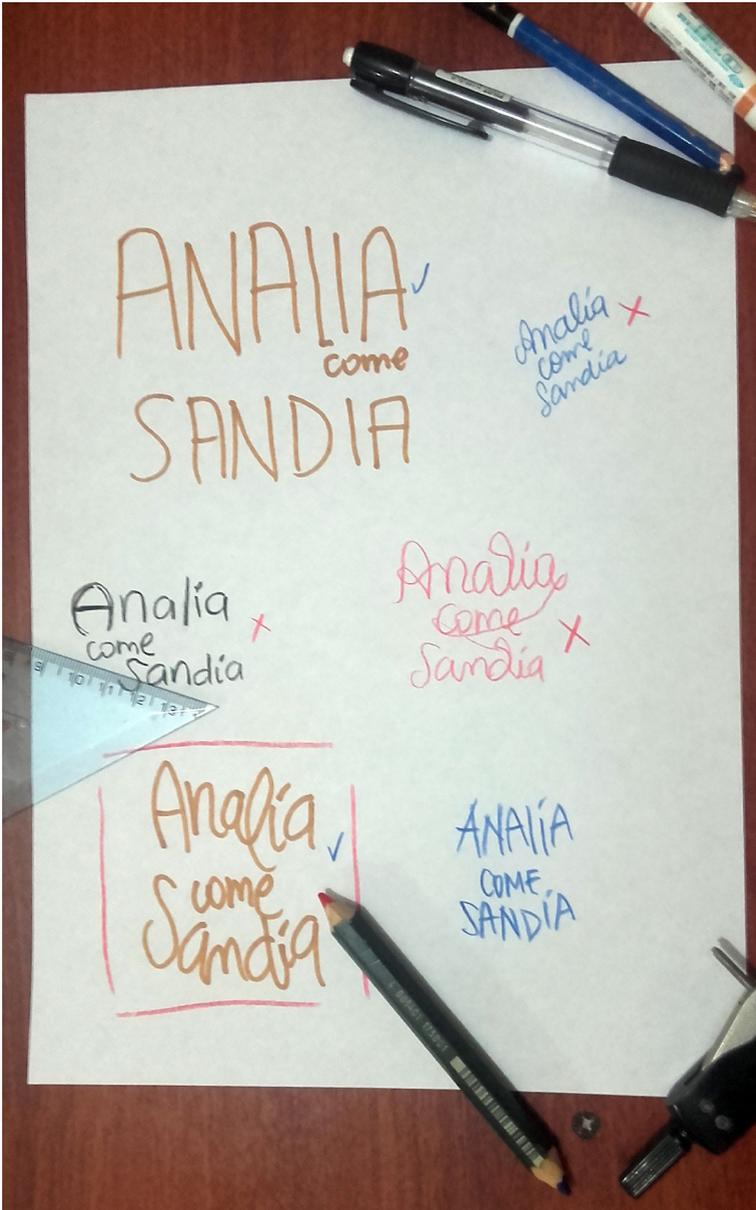
Para luego seguir una retícula libre igual al trazo de un niño al escribir.



ZONA DE SEGURIDAD
5MM

TAMAÑO MIN
20 MM

*Analia
come
Sandia*

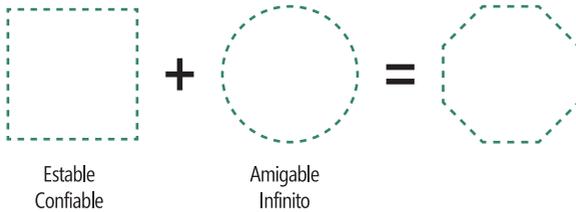


P

PACKAGING

1.FORMA DEL PACKAGING

Buscamos hacer del packaging un objeto diferenciador por eso elegimos una forma poco utilizada para este tipo de producto, la misma que nace de la unión de dos formas geométricas:



2.MATERIAL DEL PACKAGING

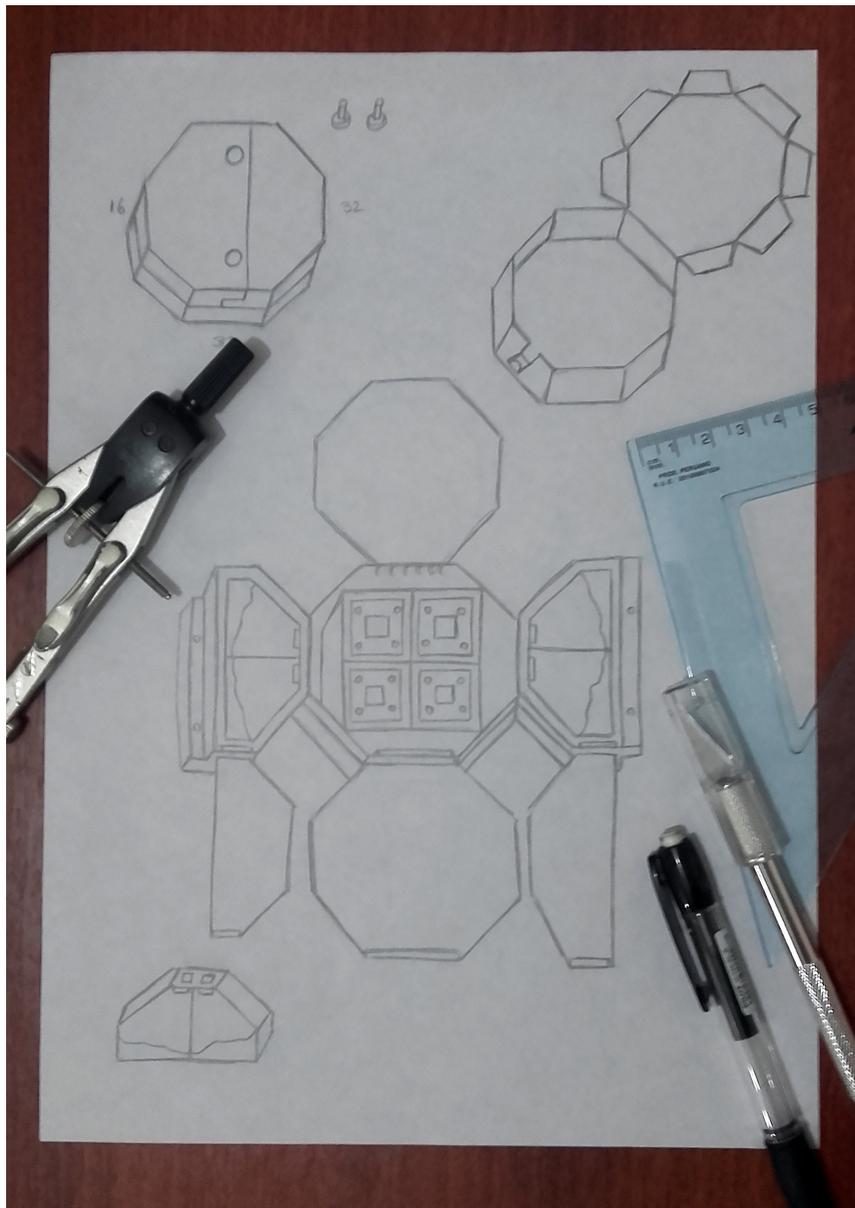
Manteniendo nuestro enfoque ecológico, decidimos hacer nuestro packaging a base de madera de balsa de 5 mm. Por ser un material biodegradable, liviano y resistente.

3.MEDIDAS

CAJA:	Altura 33cm Ancho 33cm Profundidad 17cm
--------------	---

MACETAS:	Altura 10cm Ancho 10cm Profundidad 10cm
-----------------	---

COMPOST:	Altura 28cm Ancho 14cm Profundidad 4cm
-----------------	--





LIBRO

1.FORMA DEL LIBRO

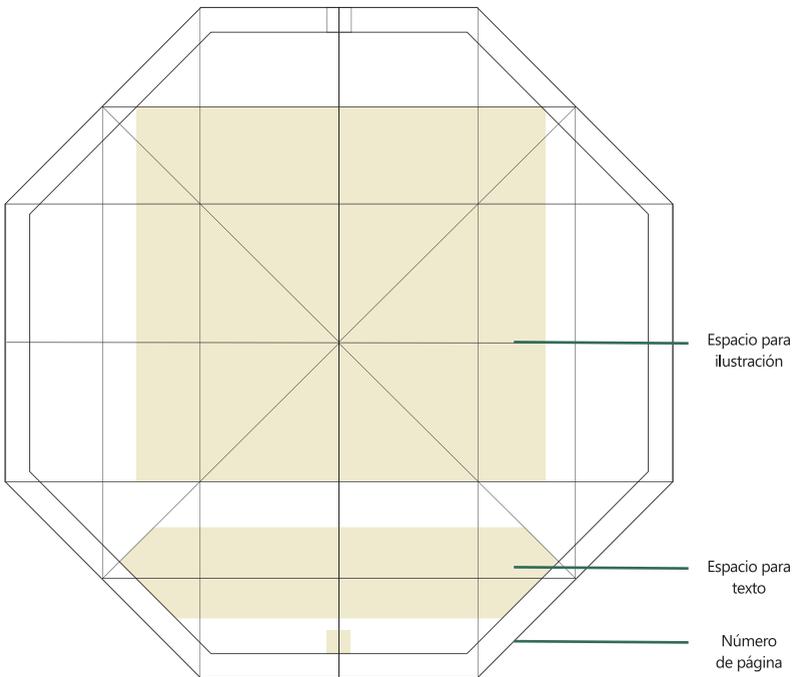
Mantiene la misma forma octagonal del packaging.
Está impreso solo en tiro, con el anillado en la parte superior similar a una libreta de notas.

2.MATERIAL DEL LIBRO

La cubierta es de madera de balsa de 5mm y las páginas están impresas en cartulina marfil.

3.RETÍCULA DEL LIBRO

Por la forma poco convencional del libro se creó una retícula base que permita una lectura fluida y organizada.





ILUSTRACIÓN

1. DISEÑO DE PERSONAJE

La historia cuenta con un personaje principal y dos secundarios.

Analía: tiene 8 años, le encantan las sandías y los días soleados. Es delgada de cabello color azul chicle, de ojos grandes y curiosos. Se distrae con facilidad y gusta de hacer amigos. No le va bien en historia y danza.

La tía: tiene 25 años, no tiene hijos pero es voluntaria en una guardería. Es delgada de cabello castaño, mirada melancólica y despreocupada. Trabaja en una editorial, le gusta trepar árboles y cantar.

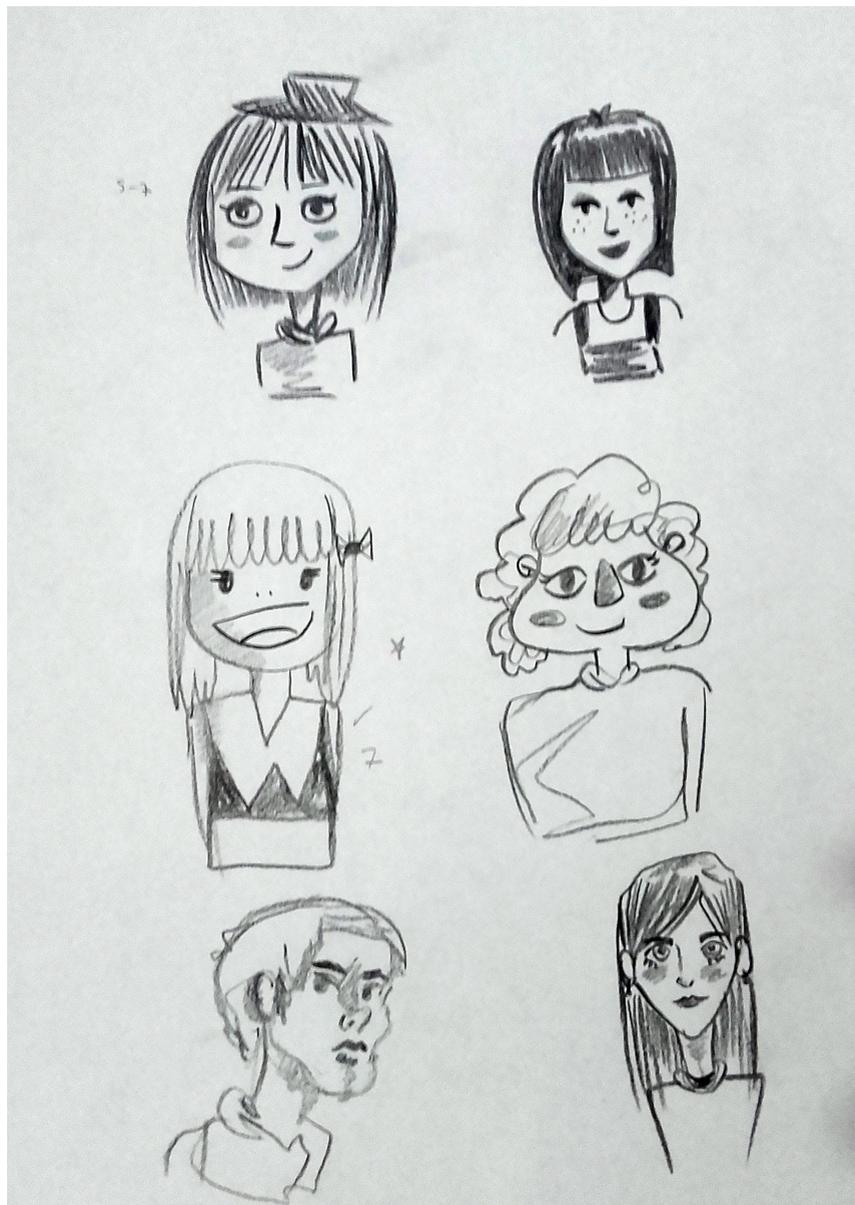
La ardilla: su edad es desconocida, es un torbellino que no puede estar quieta. Sus ojos saltones te invitan a seguirla por el bosque. Tiene cierta afinidad por la tecnología (esconde los celulares).

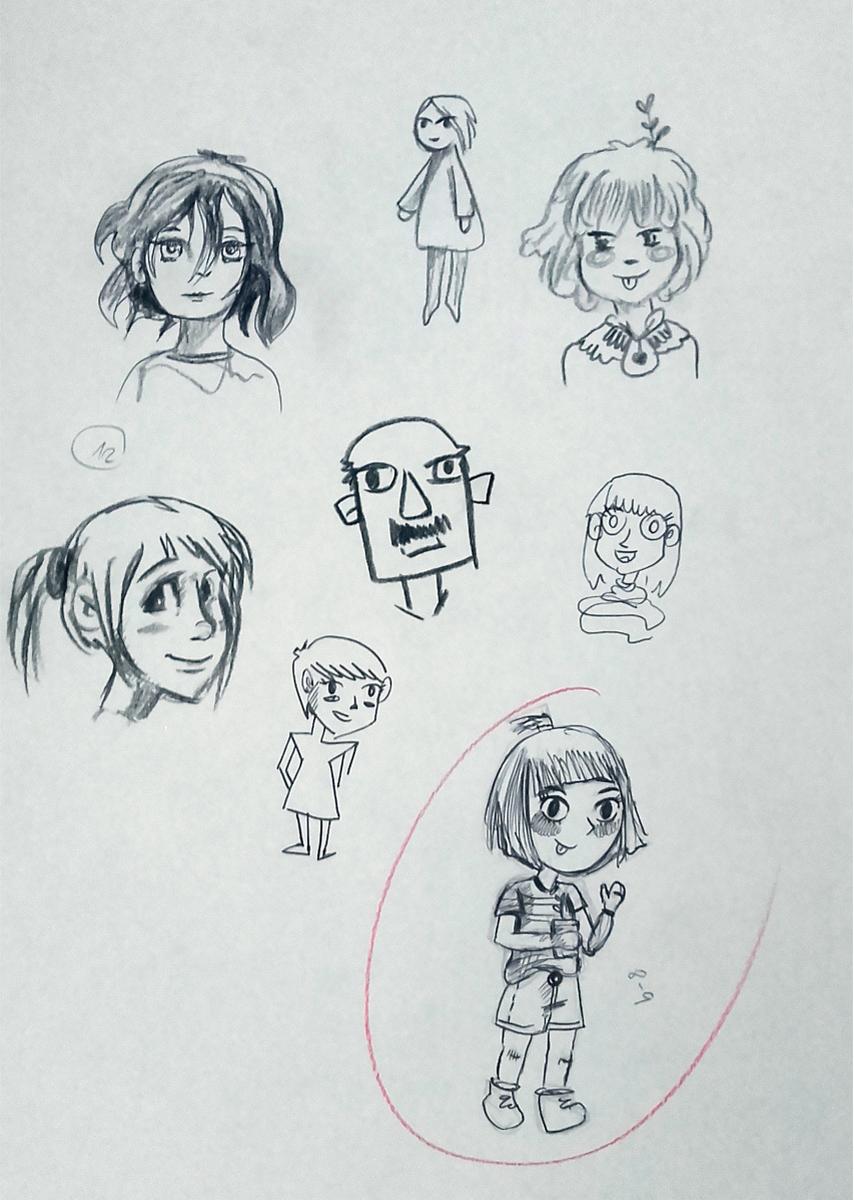
Una vez establecida la personalidad de cada uno, pasamos a generar opciones para establecer su construcción gráfica.

2. ESTILO DE ILUSTRACIÓN

Una línea desprolija y sin miedo que cautive por ser divertida y sin reglas, como los niños.

Para llegar a este estilo trabajamos en conjunto con los niños para que sean ellos quienes decidan cuál trazo y diseño los identifique.



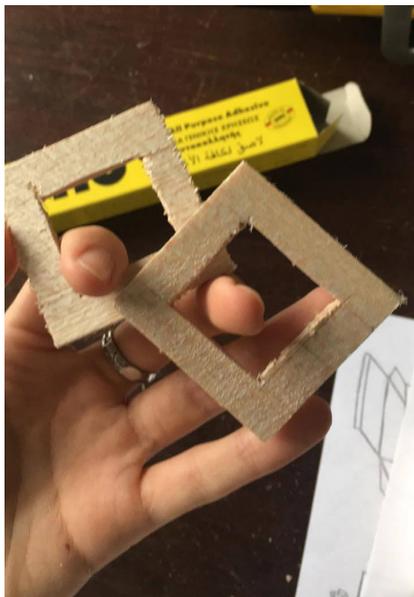


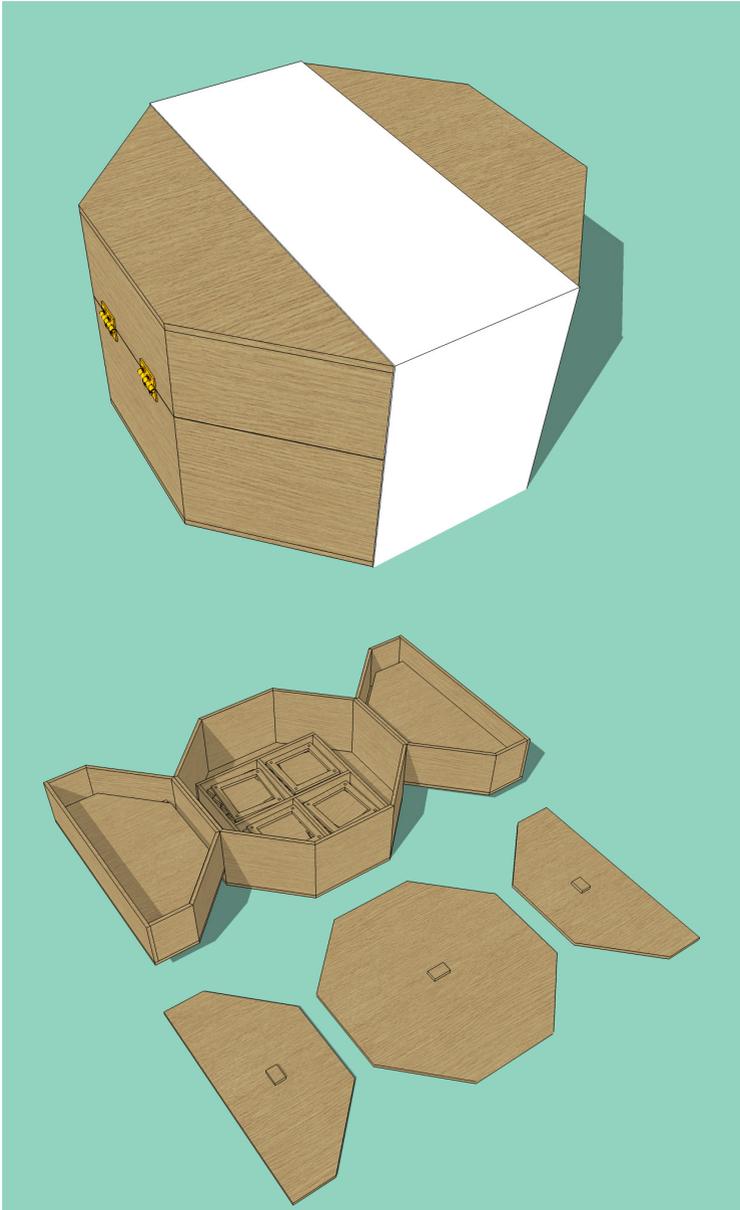
PRUEBA Y ERROR









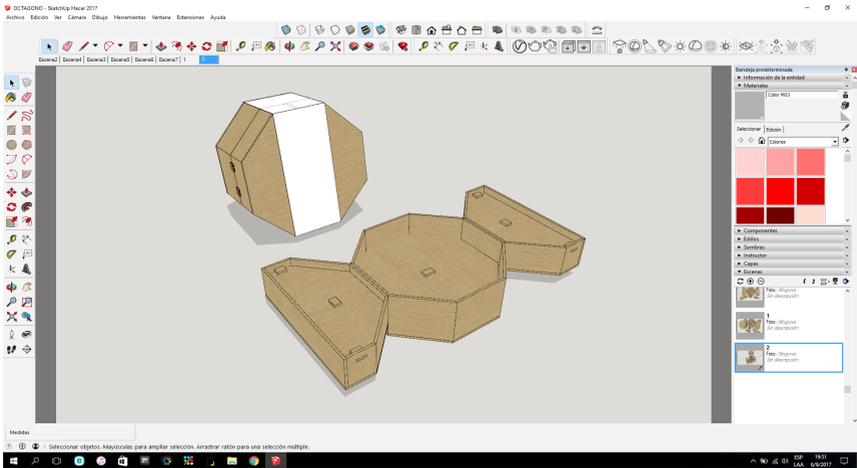


Material didáctico para la creación de un mini huerto ecológico.

PROCESO TÉCNICO



Material didáctico para la creación de un mini huerto ecológico.



ADOBE ILLUSTRATOR:

Utilizado para generar los patrones del fondo del libro y la diagramación del mismo, también para las ilustraciones del packaging.

ADOBE PHOTOSHOP:

Utilizado para la edición y limpieza de las ilustraciones.

SKETCHUP:

Nos permitió desarrollar el prototipo de nuestro producto en 3d.

HECHO A MANO:

La mitad del producto fue hecha a mano, queriendo mostrar la naturalidad y textura de un proceso de producción sustentable.





Material didáctico para la creación de un mini huerto ecológico.









Ella, la señorita Lidia Orquídea, viene de la familia monocotiledóneas distinguida por la complejidad de sus flores. Existen alrededor de 30 000 especies distintas. Sus flores son muy llamativas para atraer a los insectos polinizadores y se componen de tres sépalos que rodean a tres pétalos, todos apoyados en un labelo. Está muy contenta ya que hace poco la vino a visitar un galante colibrí que la ayudará a polinizar y poner más lindo el bosque.

PRESUPUESTO

		Unitario	Total
EGRESOS		\$ VALOR	
Diseño	Investigación + desarrollo		
	Equipo Proyecto	\$600.00	\$600.00
	Concepto creativo	\$800.00	\$800.00
	Diseño de propuestas (pruebas)	\$30.00	\$30.00
	Digitalización de propuestas	\$300.00	\$300.00
	Diagramación	\$100.00	\$100.00
	Prototipo final	\$300.00	\$300.00
	Total Mes 01 a 04		\$2,130.00
Diseño de piezas	Descripción		
	Pieza 1 Diseño de Naming	\$200.00	\$200.00
	Pieza 2 Diseño de Personajes	\$100.00	\$100.00
	Pieza 3 Construcción del Cuento	\$250.00	\$250.00
	Pieza 4 Diseño y Digramación del Libro	\$400.00	\$400.00
	Pieza 5 Diseño de Etiqueta del packaging	\$50.00	\$50.00
	Pieza 6 Diseño de Ilustración (Interior del Packaging)	\$150.00	\$150.00
	Pieza 7 Diseño de Manual de Uso	\$50.00	\$50.00
	Pieza 8 Diseño de Mockups	\$200.00	\$200.00
	Total		\$1,400.00
INVERSIÓN		\$ 3,530.00	

Implementación		
Impresiones sugeridas (libro, etiqueta, infografía)	\$78.00	\$78.00
Material 1 Maderade Balsa (x6)	\$5.55	\$33.30
Material 2 Bisagras	\$4.80	\$4.80
Material 3 Aldaba	\$0.26	\$0.26
Material 4 Piola blanca	\$1.34	\$1.34
Material 5 Blancola	\$2.30	\$2.30
Material 6 Pegamento UHU	\$3.74	\$3.74
Material 7 Cartulina white velvet	\$0.84	\$2.52
Material 8 Lápices de colores acquarelables	\$8.25	\$8.25
Material 9 Lápiz carboncillo	\$1.00	\$1.00
Material 10 Acuarelas	\$6.52	\$6.52
Material 11 Lápiz de mina	\$1.00	\$1.00
Material 12 Pinceles	\$10.00	\$10.00zza
Total	Engresos+inversión Mes 01 a 04	\$ 3,683.03

RESULTADOS

**23 de 35
NIÑOS**

Mencionan que han sembrado una planta con ayuda de sus padres. Pero mediante la observación, descubrimos que esas respuestas positivas fueron motivadas por el deseo de aprobación.

**34 de 35
NIÑOS**

Dijeron que les gustan las plantas.

Durante el receso los niños consumen frutas y el

**90% de ellos
botan las semillas**

De los **3 proyectos ecológicos** que dentro de la institución se han realizado **solo 1 ha logrado mantenerse**

Los niños sienten mayor empatía con personajes que sean como ellos (curiosos, alegres, con dudas por resolver)

CONCLUSIONES

Como resultado de la investigación presentada, concluimos que los niños si sienten empatía con las plantas, no tienen miedo a ensuciarse y les llama la atención experimentar por ellos mismos pero la mayoría no tienen experiencias propias sembrando una semilla o cuidando de una planta, debido a que no tienen un incentivo que los lleve a realizar tal actividad de manera natural.

Es por esto que pensamos a futuro seguir desarrollando nuestro proyecto, trabajando con Escuelas Primarias para que la educación ambiental deje de ser solo un tema teórico y de conocimiento, y los lleve a la práctica no sólo dentro de la escuela sino en su vida diaria.

BIBLIOGRAFÍA

MORÁN, N. (2010). Agricultura urbana. Papeles, pp. 99-111.
Oberwager, K. (2010). Semillas y la Ciudad. SIT México.

Productor, E. (10 de Mayo de 2017). EL Productor. Obtenido de EL Productor: <https://elproductor.com/2017/05/10/ecuador-las-semillas-nativas-estan-protegidas-por-nueva-ley/>

Red, L. (1996). Ciudades en Riesgo.

Social, M. C. (2014-2017). Agenda Social . Quito.

Telégrafo, E. (8 de Mayo de 2017). El Telégrafo. Obtenido de El Telégrafo: <http://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/economia/8/la-asamblea-nacional-aprobo-proyecto-de-ley-de-semillas>

Universo. (14 de Enero de 2016). El Universo. Obtenido de El Universo: <http://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/sociedad/4/9-proyectos-ambientales-recibieron-1-500-000-en-premios-verde>

Universo, E. (9 de Dic de 2016). El Universo. Obtenido de El Universo: <http://www.eluniverso.com/noticias/2016/12/09/nota/5943118/2015-ecuador-tuvo-actividad-empresarial-mas-alta-latinoamerica>

Senplades, S. N. (2013-2017). Plan Ncional del Buen Vivir. Quito.

UNESCO, 1997

Art. 27 de la Constitución de la República del Ecuador. (Código Ambiental p2, 2016)

Ambiente, M. d. (s.f.). Ministerio del Ambiente. Obtenido de Ministerio del Ambiente: <http://www.ambiente.gob.ec/la-educacion-ambiental-tema-que-involucra-a-todos/>

Ambiente, M. d. (s.f.). Ministerio del Ambiente. Obtenido de Ministerio del Ambiente: <http://www.ambiente.gob.ec/proyecto-de-educacion-ambiental-ciudadana-somos-parte-de-la-solucion/>

Castillo, R. M. (2010). La importancia de la educación ambiental. *Electrónica Educare*, pp. 97-111.

Delphinus. (6 de Mayo de 2016). Delphinus. Obtenido de Delphinus: <http://blog.delphinusworld.com/es/educacion-ambiental-para-los-ninos>

Dirario, E. N. (5 de Mayo de 2016). El Nuevo Dirario. Obtenido de El Nuevo Dirario: <http://www.elnuevodiario.com.ni/nacionales/391933-futuro-ambiental-juega-escuelas/>

Iberoamericanos, O. d. (24 de Agosto de 2007). Organización de Estados Iberoamericanos. Obtenido de Organización de Estados Iberoamericanos: <http://www.oei.es/historico/noticias/spip.php?article897>

