

Universidad Miguel Hernández de Elche
Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas de Elche
Titulación de Comunicación Audiovisual

Trabajo Fin de Grado

Curso Académico 2022-2023



Plan de comunicación para la ONG Oxizonia:

Diseño del Escape Room 'El Templo de la Salvación'

Communication plan of the NGO Oxizonia.

Design of the Escape Room 'The Temple of Salvation'

Alumna: Noelia Vázquez Maciá

Tutor: Francisco Cuéllar Santiago

Resumen

Oxizonia es una ONG medioambiental que trabaja en la conservación y reforestación de la selva amazónica y su biodiversidad. Sus acciones, dedicadas a la promoción del desarrollo sostenible, tratan de frenar la minería clandestina, la caza furtiva y la tala ilegal. A nivel nacional, tiene una gran experiencia en el entorno educativo y organiza actividades con la finalidad de concienciar a los jóvenes. El presente trabajo propone un plan de comunicación para la entidad, con el objetivo de fomentar la protección de la Amazonia peruana y sensibilizar sobre la importancia de preservar el planeta. La estrategia propuesta consiste en la creación de una experiencia inmersiva y lúdica a través del diseño de un escape room ambientado en el Amazonas que se trasladará a las aulas.



Palabras clave: Oxizonia, ONG, plan de comunicación, escape room, educación ambiental.

Abstract

Oxizonia is an environmental NGO working for the conservation and reforestation of the Amazon rainforest and its biodiversity. Its actions, dedicated to the promotion of sustainable development, seek to curb clandestine mining, poaching and illegal logging in the Amazon. At the national level, it has extensive experience in the educational environment and organizes activities to raise awareness among young people. The present work proposes a communication plan for the entity, with the aim of promoting the protection of the Peruvian Amazon and raising awareness of the importance of preserving the planet. The proposed strategy consists of creating an immersive and playful experience through the design of an escape room set in the Amazon that will be transferred to the classroom.

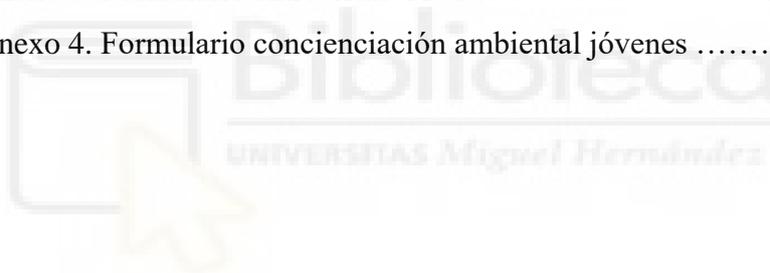


Keywords: Oxizonia, NGO, communication plan, escape room, environmental education.

ÍNDICE

| | |
|--|----|
| 1. Introducción..... | 6 |
| 1.1 Justificación del trabajo..... | 6 |
| 1.2 Objetivos generales y específicos del proyecto | 7 |
| 1.3 Hipótesis..... | 7 |
| 2. Estado de la cuestión | 8 |
| 3. Metodología | 10 |
| 4. Resultados del proyecto | 11 |
| 4.1 Análisis interno de la ONG | 11 |
| 4.1.1 Presentación de Oxizonia | 11 |
| 4.1.2 Historia de la organización | 11 |
| 4.1.3 Organigrama | 11 |
| 4.1.4 Misión, visión y valores | 12 |
| 4.1.5 Auditoría de comunicación | 13 |
| 4.1.5.1 Tipografía | 13 |
| 4.1.5.2 Colores corporativos | 14 |
| 4.1.5.3 Canales de comunicación | 14 |
| 4.1.5.4 Mensajes | 15 |
| 4.1.5.5 Herramientas | 16 |
| 4.1.6 Mapa de públicos | 17 |
| 4.1.7 Target | 17 |
| 4.2 Análisis externo de la ONG | 18 |
| 4.2.1 Análisis del entorno | 18 |
| 4.3 DAFO | 19 |
| 4.3.1 Debilidades | 19 |
| 4.3.2 Amenazas | 20 |
| 4.3.3 Fortalezas | 20 |
| 4.3.4 Oportunidades | 20 |
| 4.4 Elaboración del plan de comunicación | 21 |
| 4.4.1 Objetivos empresariales | 21 |
| 4.4.2 Objetivos comunicativos | 21 |
| 4.4.3 Mapa de públicos | 22 |
| 4.4.4 Estrategia comunicativa | 23 |

| | |
|--|----|
| 4.4.5 Plan de acciones: Escape room | 23 |
| 4.4.5.1 Creación de ‘El Templo de la Salvación’ | 23 |
| 4.4.5.2 Diseño del Escape Room | 24 |
| 4.4.5.3 Diseño modelado y renderizado en 3D del aula | 32 |
| 4.4.5.4 Misión | 40 |
| 4.4.5.5 Acertijos y desafíos | 40 |
| 4.4.5.6 Campaña de difusión del Escape Room | 49 |
| 5. Medición y corrección del Plan de Comunicación | 50 |
| 6. Cronograma | 51 |
| 7. Conclusiones | 52 |
| 8. Bibliografía | 54 |
| 9. Anexo | 56 |
| Anexo 1. Implementación de Arduino | 56 |
| Anexo 2. Estadísticas redes sociales Meta Business | 57 |
| Anexo 3. Formulario entrevistas ONG | 62 |
| Anexo 4. Formulario concienciación ambiental jóvenes | 69 |



1. Introducción

1.1 Justificación del trabajo

Actualmente, la comunicación corporativa es un elemento determinante para el funcionamiento de las organizaciones de nuestra sociedad. La Era Digital ha desafiado a las empresas a adaptarse y reinventarse con nuevas herramientas de comunicación. Por ello, las nuevas tecnologías han transformado la comunicación y las interacciones humanas.

Las ONG desempeñan un papel clave al comunicar y promover causas sociales y medioambientales; mediante sus proyectos, buscan el bienestar y la preservación del planeta. Su labor se basa en una comunicación efectiva para sensibilizar a la sociedad en torno a los problemas que abordan. Hoy en día, el medio ambiente es un tema central en la agenda global debido a la necesidad de conservar nuestros recursos naturales y abordar el cambio climático. Un caso destacado es la situación del Amazonas, el pulmón vegetal del mundo, donde los incendios y la deforestación amenazan la biodiversidad, la estabilidad climática y las comunidades indígenas que dependen de este ecosistema.

La concienciación social es fundamental al informar, educar y fomentar la comprensión de prácticas sostenibles. La comunicación juega un rol esencial al difundir información precisa y estimular la participación en acciones ambientales. En este contexto, los jóvenes son una fuerza vital como ciudadanos comprometidos con la preservación del medio ambiente, asegurando un futuro sostenible.

Este trabajo busca crear un plan de comunicación para la ONG Oxizonia, centrado en el escape room "El Templo de la Salvación". Esta experiencia combina diversión y desafío con la oportunidad de apoyar la labor de Oxizonia en la protección del Amazonas. Además, busca aplicar conocimientos adquiridos en comunicación corporativa, audiovisual y marketing.

1.2 Objetivos generales y específicos del proyecto

Este proyecto busca crear un plan de comunicación para la ONG Oxizonia, utilizando un escape room inmersivo para sensibilizar a los jóvenes sobre la relevancia de conservar el medio ambiente. El enfoque se centra en la preservación del Amazonas como un ecosistema vital para la biodiversidad y el equilibrio climático.

Del mismo modo, entre los objetivos específicos incluimos los siguientes:

1. Diseñar una experiencia inmersiva que permita a las personas sentir y entender los problemas ambientales de manera emocional y sensorial.
2. Influenciar las actitudes y comportamientos hacia el medio ambiente, especialmente entre los jóvenes, quienes son claves para el futuro del planeta.
3. Fomentar prácticas sostenibles como reciclaje y protección de la naturaleza.
4. Dar visibilidad a los desafíos del Amazonas, como la deforestación y el cambio climático.
5. Ampliar la visibilidad y alcance de Oxizonia a nivel local, nacional e internacional.
6. Fortalecer el reconocimiento de la marca a través de redes sociales y aumentar su memorabilidad.
7. Aumentar el número de voluntarios para las actividades de la ONG.
8. Diferenciarse de la competencia al expresar los valores únicos destacados de Oxizonia a través del escape room.

1.3 Hipótesis

La hipótesis planteada es que, al ofrecer a los jóvenes una experiencia cercana, inmersiva y realista sobre la situación ambiental de nuestro planeta, lograremos sensibilizarlos de manera más efectiva con respecto al medio ambiente y, como consecuencia, generaremos en ellos una mayor motivación para colaborar en su conservación.

2. Estado de la cuestión

La Tierra atraviesa su mayor crisis ambiental, pero, a pesar de evidencias contundentes, hay quienes rechazan esta realidad. La actividad humana ha causado el cambio climático, con aumento de temperaturas y eventos ambientales extremos sin precedentes. La acelerada pérdida de biodiversidad, la contaminación del aire, agua y suelo, la tala indiscriminada de árboles y la explotación excesiva de recursos ponen en peligro nuestro planeta.

Esta problemática se ha visto reflejada en la Amazonia, uno de los ecosistemas más ricos, considerado como uno de los pulmones del planeta. De hecho, Perú es el noveno país más boscoso del mundo y el segundo más grande de América Latina después de Brasil, por lo que sus bosques albergan una gran variedad de especies de plantas y animales que son vitales para el medio ambiente y el bienestar de nuestra sociedad (La Barreda Noa, 2021, p.21).

No obstante, la degradación de los bosques en esta región amazónica ha alcanzado niveles alarmantes. Según los estudios llevados a cabo por el Ministerio del Ambiente peruano, 2.433.314 hectáreas del Amazonas murieron repentinamente entre 2001 y 2019 (Geobosques, 2019, p.13). Esto equivalía a una pérdida anual de 128.069 hectáreas de bosque durante este período. En la Amazonia peruana, la pérdida grave de biodiversidad y recursos naturales se debe al uso insostenible, que ha eliminado su naturaleza original y entorno virgen. Las comunidades indígenas en áreas frágiles también sufren, ya que el cambio climático afecta sus vidas y la desigualdad global se vincula con la crisis ambiental. (Michel Portugal, 2020, p.21).

Desde el punto de vista ambiental, la cultura Inca es quizás uno de los ejemplos más interesantes del uso racional de los suelos en una tierra difícil, rodeada de desiertos en los Andes centrales (Ángel Maya, 1995, p.38). La pérdida de esta civilización y de sus prácticas sostenibles ejemplifica el impacto del cambio climático en nuestra sociedad. Los incas veneraban la naturaleza y vivir en armonía con ella era crucial para su supervivencia. Sin duda, el entorno actual confronta desafíos graves, pero no todos los ciudadanos comprenden la urgencia debido a la desinformación, apatía y la idea de que los problemas ambientales no les impactan directamente. (Vicente Torrico y González Puente, 2023, p.103).

A pesar de ello, cada vez más personas toman medidas para proteger el medio ambiente, pero aún falta un compromiso más amplio. Así pues, por parte de las fuerzas sociales se han incorporado medidas para construir una sociedad más próspera, justa y sostenible. En el caso de las Naciones Unidas (ONU), fueron las encargadas de llevar a cabo los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y la Agenda 2030 en el año 2015. Estas iniciativas son un plan de acción global que consta de 17 objetivos con metas específicas para abordar temas como la pobreza, la educación, la igualdad de género y la protección del medio ambiente (Rodrigo Cano, D. Picó, M.J. y Dimuro, G, 2019, p.27). Aunque representan un enfoque ambicioso, su éxito depende de la cooperación y el compromiso con un futuro más igualitario para todos.

En esta coyuntura, las ONG tienen un rol esencial al educar a la ciudadanía sobre los impactos ambientales. Su objetivo es promover un cambio hacia modelos de desarrollo más sostenibles. Tanto medios tradicionales (TV, radio, prensa) como digitales (redes sociales, sitios web) se utilizan como herramientas poderosas para difundir información precisa y crear conciencia sobre la protección del entorno.

Es por este motivo por lo que la comunicación se ha convertido en un elemento esencial en el trabajo de estas entidades, ya que les permite llegar a la sociedad y transmitir su mensaje. Pero, ¿son efectivas las estrategias comunicativas que están utilizando actualmente las ONG medioambientales? ¿Por qué la falta de conciencia y sensibilización sigue siendo el mayor problema a nivel mundial? El mayor problema se debe a que las entidades no han sabido cómo enfrentarse a la actual revolución de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

Las organizaciones han pasado de emitir mensajes masivos a adoptar en la comunicación corporativa la creación de una identidad relevante. Ahora, se busca generar identificación mediante creencias compartidas con los grupos de interés (Mut Camacho y Miquel Segarra, 2019, p.226).

Las tecnologías digitales y redes sociales han revolucionado la comunicación, facilitando la difusión de información ambiental y empoderando la colaboración juvenil. Campañas online, *hashtags* y desafíos virales emergen como herramientas populares para impulsar la sensibilización ambiental y fomentar la participación activa. Asimismo, Teso Alonso (2016), en su tesis doctoral "Comunicación y representaciones del cambio climático",

también plantea la necesidad de generar nuevos contenidos sobre cambio climático en el ámbito digital y de divulgación científica: “Esta creación periódica y la adopción de formatos innovadores, incluyendo elementos de ficción, buscan influir en actitudes, estilos de vida y comportamientos.” (p.217).

Así pues, las experiencias interactivas, como los escape rooms ambientales, comprometen a jóvenes en la conservación del entorno y fomentan acciones concretas para generar un impacto positivo. En la actualidad, la gamificación gana importancia en la educación y se consolidará como herramienta esencial para fomentar la innovación (García Lázaro, 2019, p. 73). En este contexto, Peña (2015) respalda la idea de que "hay una variedad de estrategias viables en el aula; sin embargo, en este caso, las más pertinentes son aquellas que recuperan conocimientos previos a través de la indagación" (p.1).

3. Metodología

En este proyecto se adoptó una metodología mixta, combinando enfoques cuantitativos y cualitativos para la recolección de datos. Se comenzó con una observación inicial de la situación actual, evaluando los problemas ambientales globales y la conciencia de los jóvenes en iniciativas sostenibles. Posteriormente, se realizó una revisión bibliográfica exhaustiva que abordó temas como comunicación corporativa, influencia en la sociedad, ONG ambientales, concienciación social, educación ambiental, medios de comunicación y tecnologías comunicativas como los escape rooms.

Adicionalmente, se realizaron entrevistas al fundador de Oxizonia y a representantes de otras ONG competidoras, como ARBA Elx, Margalló Ecologistes En Acció e Instituto de Ecología Litoral, para obtener información directa sobre sus estrategias de comunicación (Anexo 3).

Finalmente, se llevó a cabo un análisis de los datos recopilados para derivar conclusiones y recomendaciones que respaldaron el desarrollo del plan de comunicación.

4. Resultados del proyecto

4.1 Análisis interno de la ONG

4.1.1 Presentación de Oxizonia

Oxizonia es una ONG medioambiental que se dedica a la conservación y reforestación de la selva amazónica y su biodiversidad. Su enfoque en el desarrollo sostenible busca combatir problemas como la minería ilegal, caza furtiva y tala ilegal. La organización tiene experiencia en formación, voluntariado, comunicación ambiental y conservación, destacando por su labor de concienciación a nivel nacional y educación ambiental en escuelas. Sus proyectos involucran a diversos grupos, incluyendo particulares, personas en riesgo de exclusión, empresas y entidades del Tercer Sector.

4.1.2 Historia de la organización

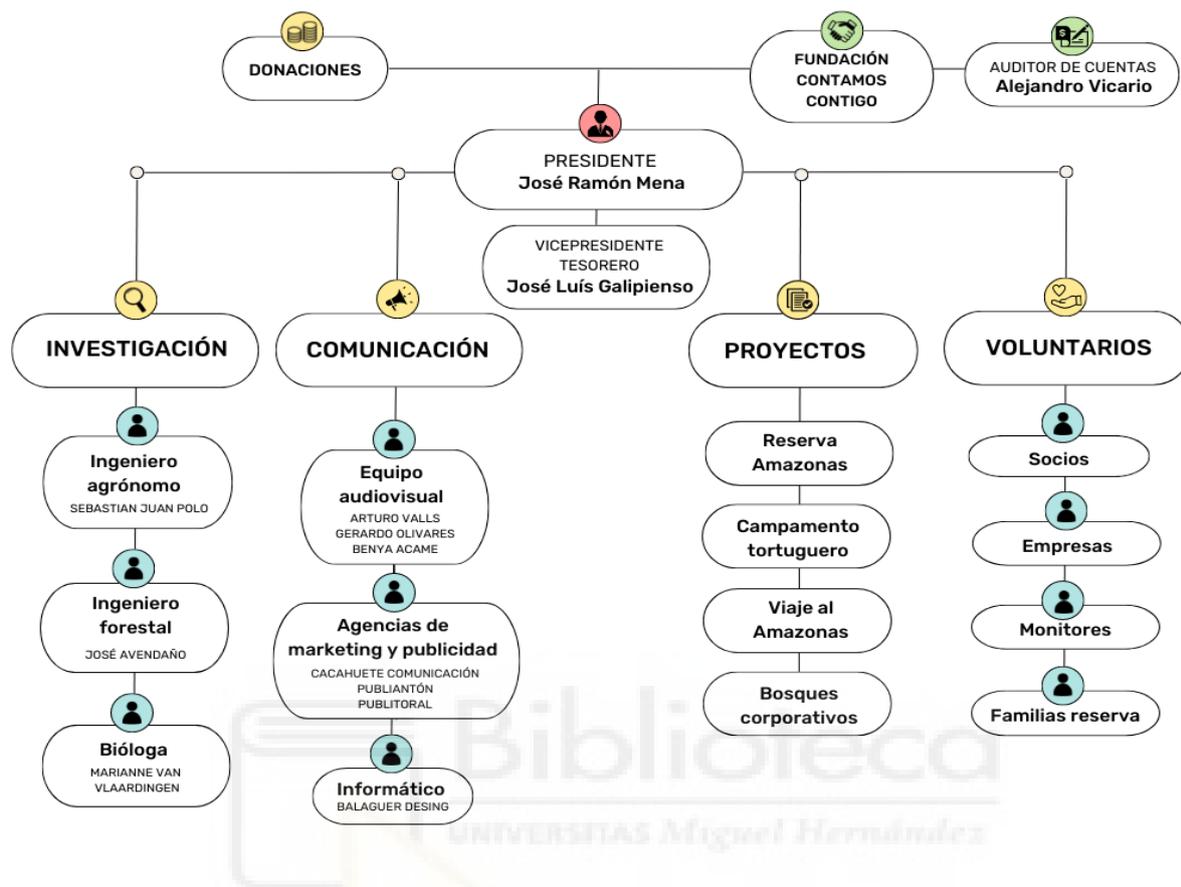
Hace más de diecisiete años, José Ramón Mena (Elche, 1966) fundó un proyecto en la Amazonia peruana para reforestar y recuperar un entorno impactado por la actividad humana. La iniciativa surgió de su conexión personal con la naturaleza y de la propuesta de una compañera para adquirir una reserva en el Amazonas peruano con fines de reforestación. Dicha reserva está en la zona de amortiguamiento del Parque Nacional del Manu, en la Reserva ecológica Chontachaka. Empresas y trabajadores de Alicante y alrededores contribuyen con donaciones a este espacio. Ocho años después, Mena estableció una sede en Elche para difundir su labor en España y educar sobre reforestación en Perú.

4.1.3 Organigrama

Antes de desarrollar una nueva estrategia comunicativa, es vital investigar cómo se manejan las tareas en la organización. Un método efectivo para identificar los recursos humanos disponibles es mediante la creación de un organigrama. Jack Fleitman, autor del libro "Negocios Exitosos", lo define como la "representación gráfica de la estructura orgánica que refleja, en forma esquemática, la posición de las áreas que integran la empresa, los niveles jerárquicos, las líneas de autoridad y de asesoría" (Fleitman, 2000, p.246). Así pues, para poder tener una idea más visual de la manera en la que se organiza Oxizonia, se ha diseñado el siguiente esquema:

Figura 1

Organigrama de Oxizonia.



Nota. Representación del personal de la ONG. Elaboración propia.

4.1.4 Misión, Visión y Valores

- **Misión**

Proteger las áreas afectadas por la deforestación en la Amazonía peruana y sensibilizar a la sociedad en temas ambientales.

- **Visión**

Ser una organización de referencia, reconocida en materia ambiental, tanto a nivel nacional como internacional y combatir al cambio climático.

- **Valores**

Figura 2

Valores de la organización



Nota. Principios fundamentales y las creencias compartidas de la ONG. Elaboración propia.

4.1.5 Auditoría de Comunicación

La auditoría de comunicación interna consiste en utilizar métodos de investigación para identificar, definir y revisar el contenido y avance de la función de comunicación. Es un sistema de control que supervisa la gestión en este ámbito (Pacheco Rodríguez, Zapata Palacios, y Albán Chang, 2018, p.278). Se analizarán los canales y herramientas de comunicación de Oxizonia para evaluar su efectividad en la transmisión de mensajes. El objetivo es identificar fortalezas y áreas de mejora para crear una estrategia comunicativa más eficiente.

4.1.5.1 Tipografía

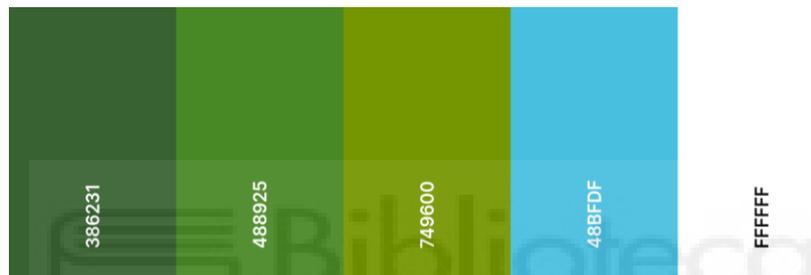
La elección de fuentes visuales en Oxizonia muestra falta de uniformidad en sus elementos gráficos. La fuente *Pragnea Light* se utiliza en el imagotipo, proporcionando un estilo minimalista. En contraste, la web presenta diferentes fuentes: *Penumbra Flare Std Regular* y *Uni Sans Regular* para títulos y textos extensos, junto con la tipografía del logo. En publicaciones de redes sociales, se emplea *Compose Black* para destacar el texto sobre la imagen.

4.1.5.2 Colores corporativos

Los colores corporativos de Oxizonia han sido elegidos cuidadosamente para reflejar su personalidad como organización. El verde representa la vida, la naturaleza y la sostenibilidad; es el color principal en diversas tonalidades, en alusión a la Selva Amazónica y sus desafíos ambientales. El azul claro, vinculado al agua y la limpieza, actúa como color secundario, transmitiendo confianza y sabiduría, valores fundamentales de Oxizonia. Estos colores se aplican en su logo y sitio web, pero no están presentes en sus redes sociales.

Figura 3

Paleta cromática de Oxizonia.

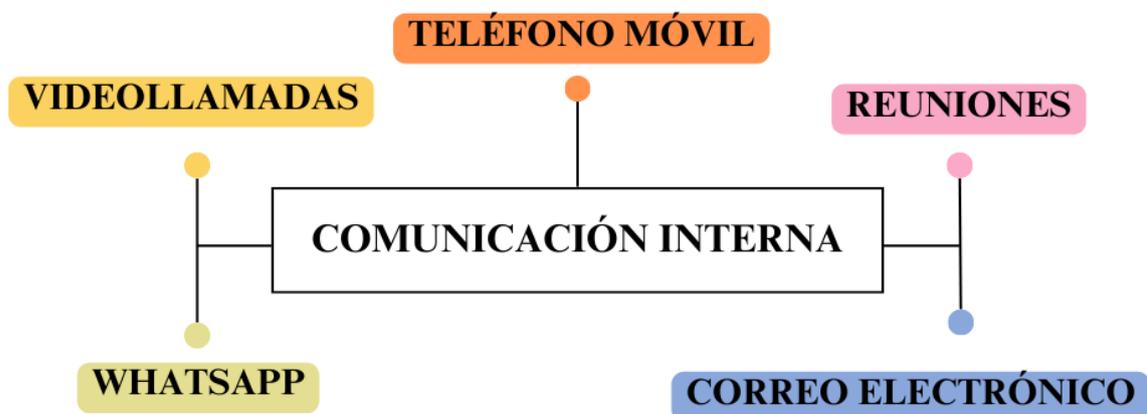


Nota. Colores empleados en las acciones de la ONG. Elaboración propia.

4.1.5.3 Canales de comunicación

Figura 4

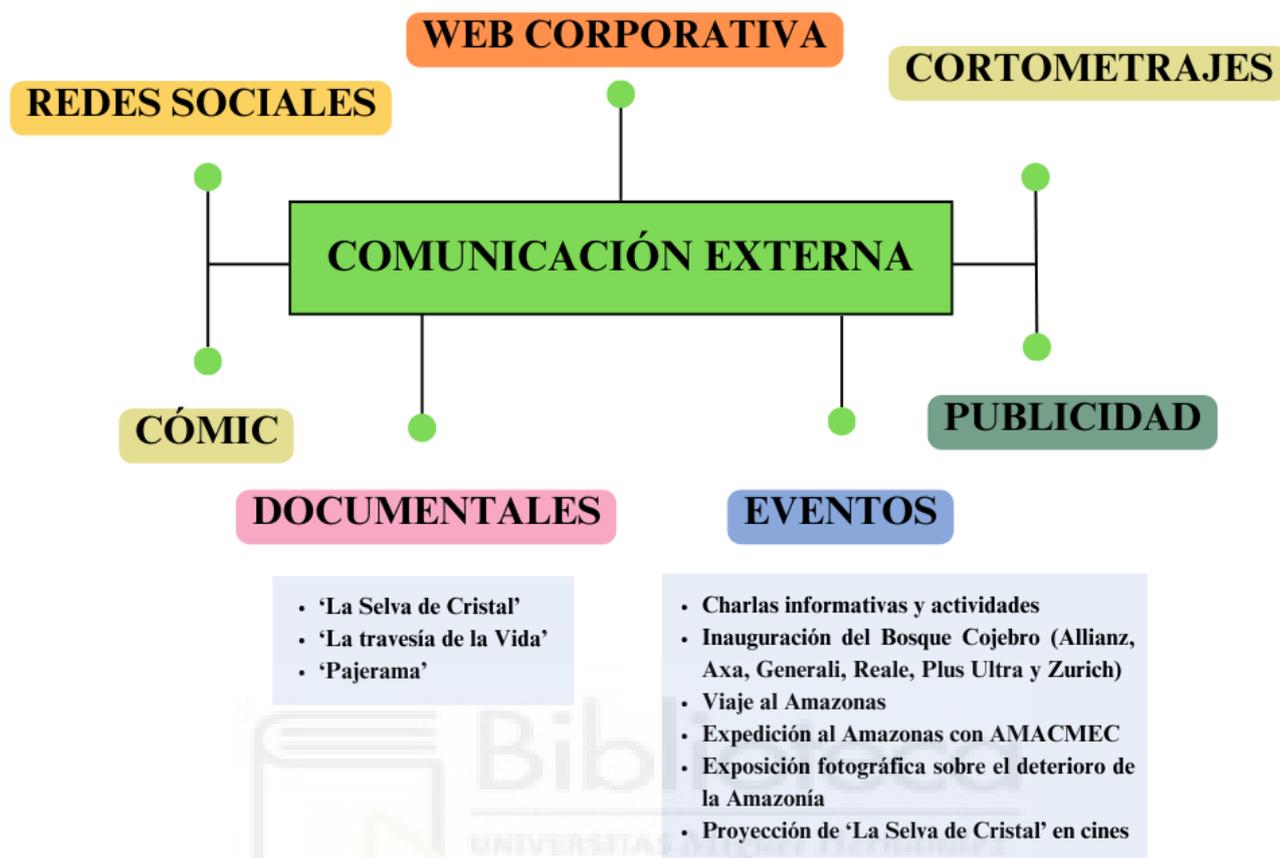
Comunicación interna de Oxizonia.



Nota. Canales de comunicación interna de la ONG. Elaboración propia.

Figura 5

Comunicación externa de Oxizonia.



Nota. Canales de comunicación externa de la ONG. Elaboración propia.

4.1.5.4 Mensajes

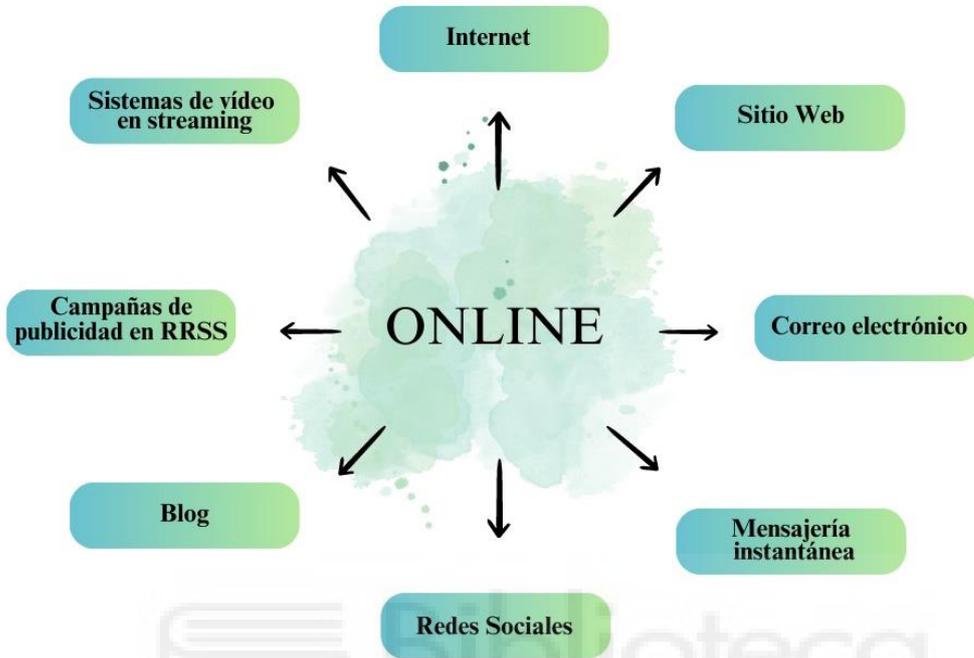
Los mensajes de Oxizonia tienen como objetivo principal generar conciencia, informar, educar y movilizar a la sociedad hacia acciones positivas para el cuidado del entorno natural.

- **Concienciadores**
- **Informativos**
- **Educativos**
- **Influenciadores**
- **Inspiracionales**

4.1.5.5 Herramientas

Figura 6

Herramientas online de Oxizonia.



Nota. Herramientas de comunicación online de la ONG. Elaboración propia.

Figura 7

Herramientas offline de Oxizonia.



Nota. Herramientas de comunicación offline de la ONG. Elaboración propia.

4.1.6 Mapa de públicos

Figura 8

Mapa de públicos de Oxizonia.



Nota. Representación gráfica del público de la ONG. Elaboración propia.

4.1.7 Target

Oxizonia dirige sus comunicaciones a dos grupos de público objetivo:

- Centros educativos:** La organización busca concienciar a jóvenes estudiantes (de 5 a 25 años) en Elche y sus alrededores sobre las problemáticas medioambientales. Este enfoque educativo abarca desde primaria hasta universitarios.
- Empresas:** Oxizonia busca establecer vínculos con empresas interesadas en patrocinar y apoyar sus actividades ambientales, tanto en Alicante como en la reserva del Amazonas, como parte de su esfuerzo por mejorar su Responsabilidad Social Corporativa (RSC).

Figura 9

Empresas colaboradoras.



Nota. Empresas que participan económicamente con la asociación para reforzar su RSC. Logotipos tomados de la propia web de Oxizonia, 2023.

4.2 Análisis externo de la ONG

4.2.1 Análisis del entorno

El análisis del entorno de Oxizonia revela diversos factores que pueden afectar a su actividad:

- **Factores políticos:** Las regulaciones medioambientales, acuerdos internacionales y posibles incentivos fiscales tienen un impacto directo en las actividades de conservación y protección ambiental de la organización.
- **Factores económicos:** La situación económica global y local afecta la disposición de donantes y patrocinadores para respaldar a Oxizonia. La competencia por recursos en el ámbito medioambiental es alta, pero se pueden aprovechar oportunidades de financiamiento mediante alianzas con empresas comprometidas con la sostenibilidad.
- **Factores socioculturales:** Oxizonia puede aprovechar oportunidades para promover la educación ambiental a través de programas educativos dirigidos a diversos segmentos de la sociedad.

4.3 Análisis DAFO

Figura 10

Análisis DAFO de Oxizonia.



Nota. Representación gráfica de las debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades a las que se enfrenta la ONG. Elaboración propia.

4.3.1 Debilidades

1. **Limitaciones económicas** que dificultan la obtención de recursos para proyectos.
2. **Dependencia de voluntarios**, lo que puede generar desafíos en coordinación y continuidad.
3. **Difusión limitada** y poca presencia mediática, dificultando la expansión y captación de nuevos donantes y socios.
4. **Falta de involucramiento y compromiso** por parte de ciertos sectores de la comunidad en la problemática ambiental.

4.3.2 Amenazas

1. **Cambios políticos y regulaciones** que pueden impactar el financiamiento de la organización.
2. **Competencia con otras ONG** medioambientales por fondos y recursos.
3. **Falta de conciencia** y apoyo público generalizado hacia los problemas ambientales.
4. **Posible crisis de reputación** debido a incidentes negativos o malentendidos que afecten la comunicación con el público objetivo.

4.3.3 Fortalezas

1. **Experiencia y conocimiento** en temas medioambientales, lo que les proporciona una base para enfrentar desafíos.
2. **Red de colaboradores**, incluyendo otras ONG, instituciones académicas y empresas comprometidas con el medio ambiente.
3. **Reconocimiento de marca y conciencia** en la comunidad, lo que facilita la obtención de donaciones.
4. **Programas efectivos de educación**, permitiéndoles llegar a un público más amplio y generar un impacto duradero en la conciencia ambiental.

4.3.4 Oportunidades

1. **Mayor conciencia ambiental** que puede ampliar su número de donantes.
2. **Avance tecnológico en el campo medioambiental**, ofreciendo nuevas herramientas y soluciones para fortalecer el impacto de sus iniciativas.
3. **Colaboración con el sector privado** comprometido con la sostenibilidad y la RSC, brindan financiamiento para los proyectos.
4. **Activismo en las redes sociales**, aprovechando el entorno digital para movilizar a la comunidad hacia la protección del medio ambiente.

4.4 Elaboración del plan de comunicación

4.4.1 Objetivos empresariales

- **Promover la conservación ambiental** a través de la implementación de proyectos que promuevan la protección de ecosistemas, de la Amazonia concretamente.
- **Informar y sensibilizar** a los jóvenes sobre desafíos ambientales y motivarlos a adoptar prácticas sostenibles.
- **Establecer alianzas estratégicas** con otras organizaciones, instituciones y empresas comprometidas con la conservación del medio ambiente.

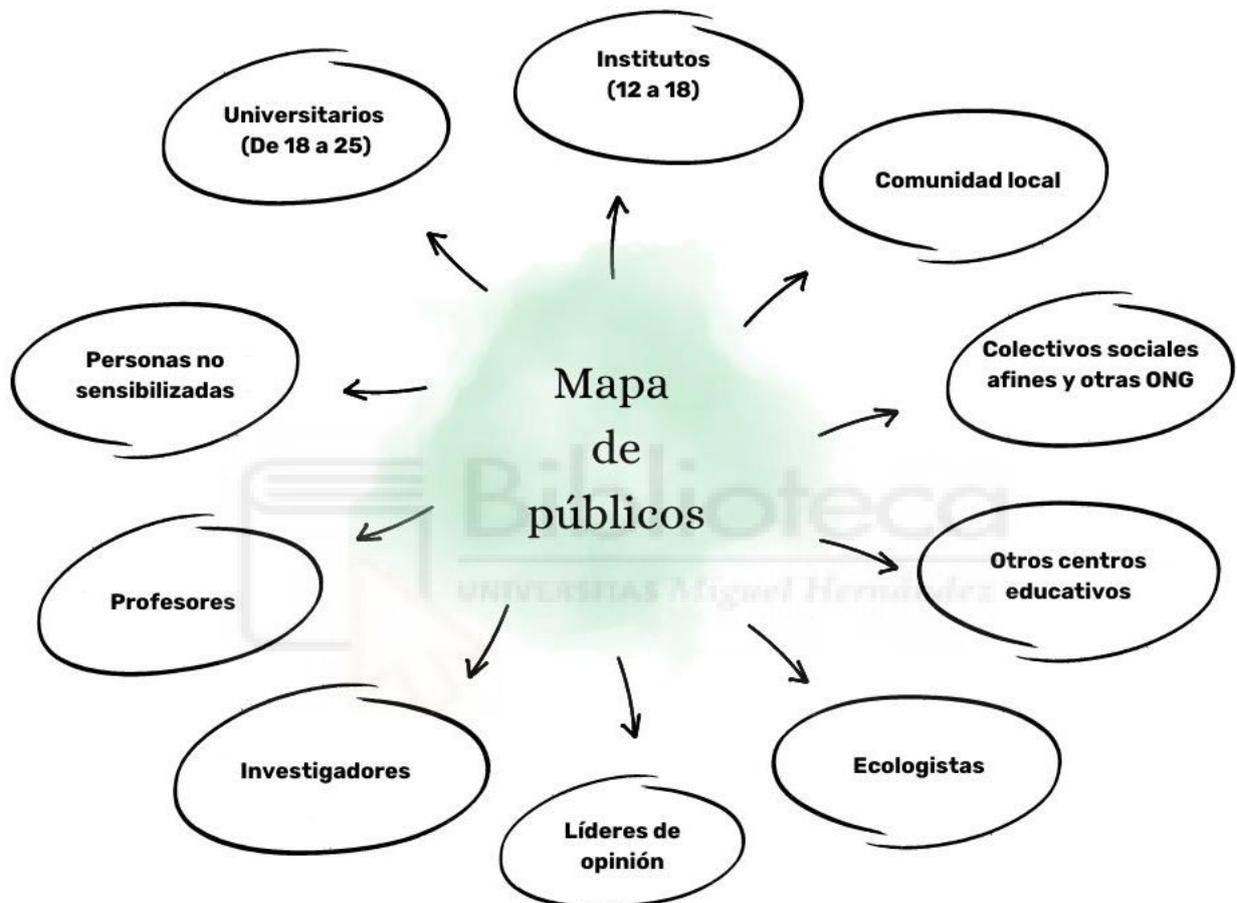
4.4.2 Objetivos comunicativos

- **Visibilidad y alcance** a un público más amplio, generando conciencia y motivando la participación en la protección del planeta.
- **Cambio de actitudes y comportamientos** de las personas hacia el medio ambiente y promoción de la adopción de prácticas sostenibles.
- **Participación y compromiso** de la comunidad en sus actividades.

4.4.3 Mapa de públicos

Figura 11

Mapa de públicos de Oxizonia.



Nota. Representación gráfica de los distintos públicos a los que se dirige la ONG con esta estrategia comunicativa. Elaboración propia.

4.4.4 Estrategia comunicativa

A) Objetivo principal:

La campaña busca sensibilizar a los jóvenes sobre la importancia global de conservar el medio ambiente, enfocándose en el Amazonas como ecosistema crítico. Se crea una experiencia inmersiva y transmedia, involucrando usuarios en varios canales. También se busca posicionar la marca en redes sociales (Anexo 2) y convertir a los jóvenes en embajadores.

B) Público objetivo:

La campaña se dirige a jóvenes de 12 a 18 años, un público receptivo a mensajes sobre medio ambiente y con potencial para motivarlos a tomar acciones concretas para la conservación del planeta.

C) Mensaje clave:

El mensaje central de la campaña es la importancia de preservar el medio ambiente para asegurar un futuro sostenible. Se resalta la necesidad de acciones individuales y colectivas frente a los desafíos ambientales, enfocándose en proteger el Amazonas como vital pulmón del mundo.

D) Plataformas y canales de comunicación:

Se utilizará una estrategia integral que combina una experiencia inmersiva gamificada, medios digitales y eventos presenciales para llegar al público objetivo. Se aprovecharán las redes sociales, el sitio web de la organización y las actividades educativas.

4.4.5 Plan de acciones

4.4.5.1 Creación del escape room ‘El Templo de la Salvación’

Los juegos de escape educativos forman parte de la gamificación, técnica que emplea la dinámica de los juegos en contextos educativos o profesionales. En una sala de escape, un equipo resuelve pruebas para salir de una habitación. Estas experiencias son populares entre los estudiantes debido a su carácter social, diversión y expectación. Al ser actividades grupales, promueven el trabajo en equipo, asignación de tareas y la gestión del tiempo

4.4.5.2 Diseño del Escape Room

1. Determinar la ubicación

El proyecto se desarrollará en el instituto Victoria Kent de Elche para llegar al público joven de manera lúdica y acercar la realidad de la Amazonia peruana de forma sencilla. El escape room se diseñará en el aula, proporcionando una experiencia inmersiva y educativa para los estudiantes.

Figura 12

Vista aérea del instituto.



Nota. Panorámica de las instalaciones del Victoria Kent. Tomado de la web del centro.

El Instituto Victoria Kent de Elche es un lugar adecuado para el escape room interactivo, con aulas de tamaño apropiado y fácil acceso para los alumnos. No requerirá una gran inversión para transformar el espacio, y podrá ser trasladado a otros institutos sin causar desperfectos en las aulas.

Figuras 13 y 14

Interior del aula del IES VK.



Nota. Fotografías del interior del aula experimental. Elaboración propia.

Figuras 15 y 16

Interior del aula del IES VK.



Nota. Fotografías del interior del aula experimental. Elaboración propia.

A menudo, en las aulas existen recursos valiosos para realizar actividades, como proyectores, pizarras, libros y mobiliario, que pueden respaldar estos desafíos interactivos. Además, la seguridad de las instalaciones es crucial, y en los institutos las aulas cumplen con las medidas de seguridad normativas, como extintores y salidas de emergencia, lo cual es esencial para el desarrollo del escape room.

2. Definición del concepto

Se ha creado un escape room de aventuras basado en el Amazonas y su situación medioambiental. El juego sumerge a un grupo de aproximadamente cinco personas en una recreación de la selva amazónica y sus desafíos. Deben resolver enigmas y superar desafíos para salvar al pulmón del planeta en un tiempo límite de 60 minutos. Dispondrán de tres pistas para superar posibles bloqueos. Un guía externo los asistirá a través de un micrófono y cámaras de vigilancia para garantizar el progreso del juego según lo planeado.

A. Referencias audiovisuales

Antes de ambientar el escape room del Instituto Victoria Kent, se ha realizado una investigación exhaustiva de los escenarios de algunas de las producciones audiovisuales más destacadas en las que la selva amazónica tiene presencia. En ellos, destaca la vegetación abundante (árboles, ramas, rocas...), el fuego, las casas y el mobiliario de madera, las estatuas, la simbología inca y la presencia de animales exóticos.

Figuras 17, 18, 19, 20

Fotogramas de referencia del tráiler de la película 'Anaconda' (1997).



Nota. Adaptado de 'Sony Pictures Entertainment', 2022, tomado de YouTube.

Figuras 21, 22, 23, 24

Fotogramas de referencia del tráiler de la película 'Jungle' (2017).



Nota. Adaptado de 'Rotten Tomatoes Trailers', 2018, tomado de Youtube.

Figuras 25, 26, 27, 28

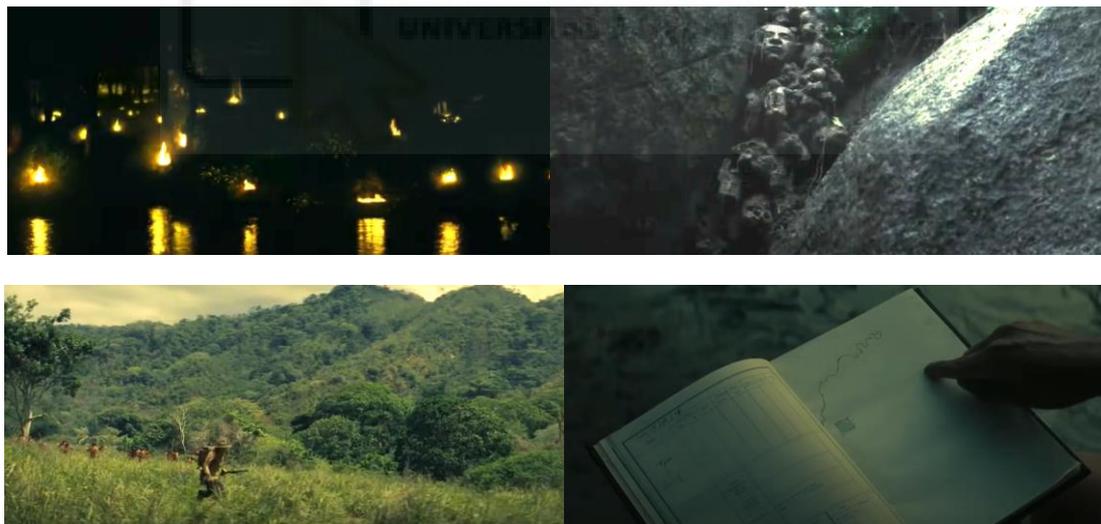
Fotogramas de referencia del tráiler de la película 'Fitzcarraldo' (1982).



Nota. Adaptado de 'HD Retro Trailers', 2018, tomado de Youtube.

Figuras 29, 30, 31, 32

Fotogramas de referencia del tráiler de la película 'The Lost City of Z' (2016)

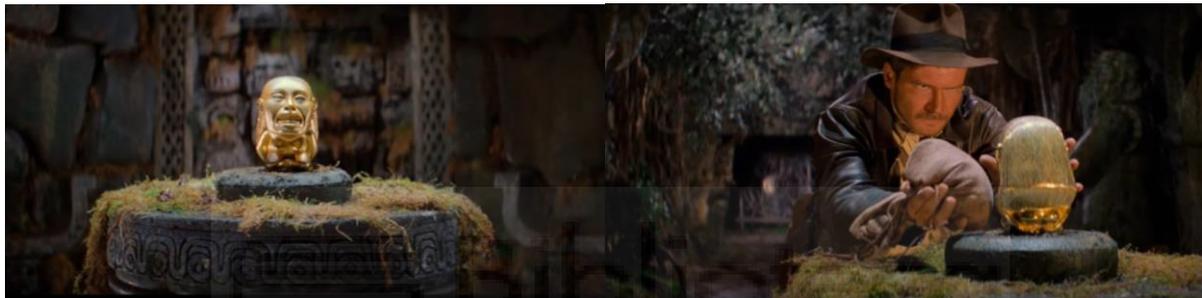


Nota. Adaptado de 'Rotten Tomatoes Trailers', 2017, tomado de Youtube.

Para crear la atmósfera amazónica en el escape room, la principal referencia ha sido la película "En busca del arca perdida" (1981) de Indiana Jones, que presenta escenas ambientadas en la selva amazónica. Además, se tomará inspiración en "Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal" (2008), que también tiene parte de su trama en el Amazonas. Aparte de la ambientación, el escape room transmitirá el espíritu aventurero y apocalíptico característico de las películas de Indiana Jones.

FIGURAS 33 y 34.

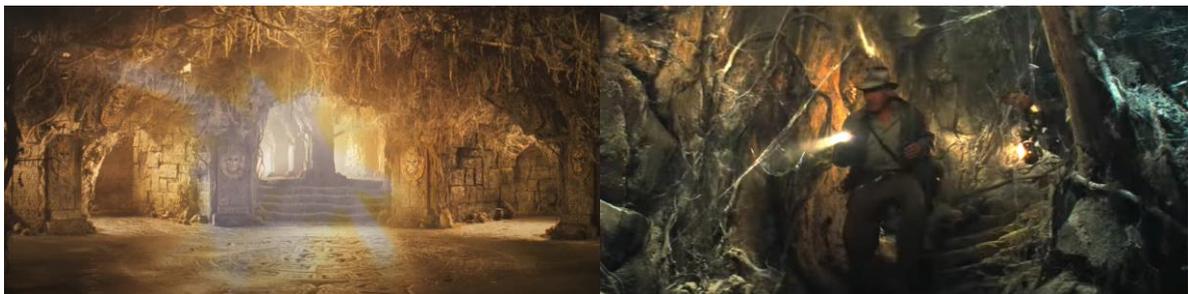
Fotogramas de referencia de "Indiana Jones, En busca del Arca Perdida" (1981)



Nota. Adaptado de 'Paramount Entertainment Latinoamérica', 2017, tomado de Youtube.

FIGURAS 35 y 36.

Fotogramas escena final de "Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal" (2008).



Nota. Adaptado de 'HD Movie Scenes', 2022, tomado de Youtube.

B. Ambientación

Se ha utilizado la herramienta de IA Dal.le¹ para generar imágenes basadas en texto y ambientar el aula en la selva amazónica para el escape room. El prompt incluyó elementos de aventura, escape room, estilo vintage, realismo y detalles incas, como piedra, pupitres, humo, humedad y vegetación. De esta manera, se ha creado un entorno visual realista y cautivador que refleja la atmósfera deseada para la experiencia del escape room en el aula del instituto.

FIGURAS 37, 38, 39 y 40.

Representación del aula ambientada en la Selva Amazónica.



Npta. Imágenes creadas con IA con el programa Dal·le, Elaboración propia.

¹ <https://openai.com/dall-e-2>

FIGURAS 41, 42, 43, 44, 45 y 46.

Representación del aula ambientada en la Selva Amazónica.



Nota. Imágenes creadas con IA con el programa Dal·le. Elaboración propia.

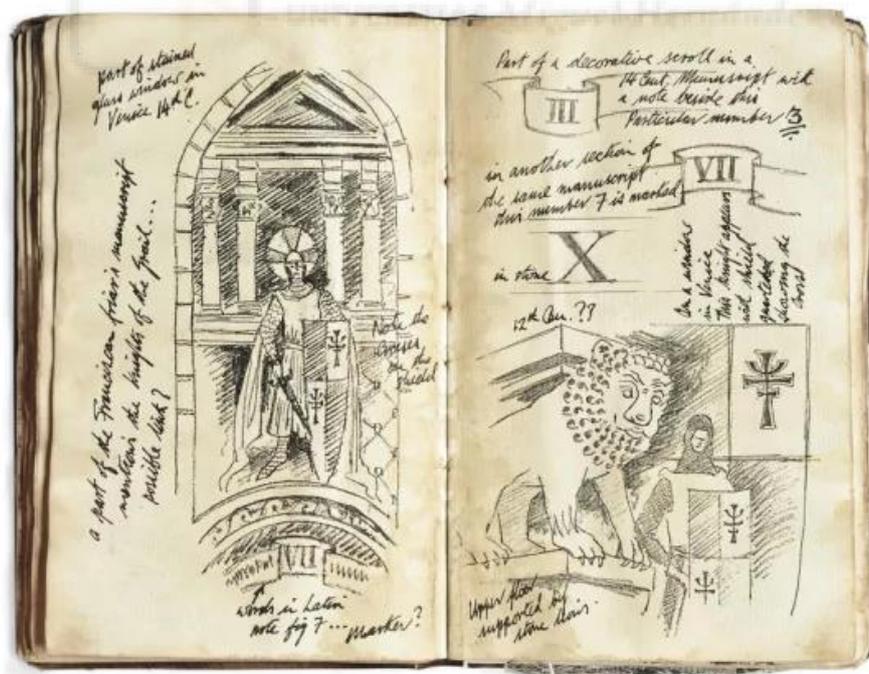
C. Decoración

En el escape room, se empleará vegetación amazónica como árboles, plantas, helechos, musgo, palmeras y lianas para recrear de manera realista la selva. La disposición estratégica de estos elementos creará un entorno atractivo. Además, se incorporarán elementos característicos de los asentamientos incas, como piedra y madera, para agregar autenticidad a la experiencia. Paredes de piedra y suelos de madera se combinarán con la vegetación mencionada, mientras que el mobiliario será principalmente de madera, incluso se reutilizarán sillas y pupitres del aula.

Para una atmósfera más genuina, se complementará el escape room con esculturas, grabados y símbolos arquitectónicos incaicos, como nichos, frisos, columnas y portales. También se decorará el espacio con objetos clave para los enigmas, como antorchas, cuerdas, papeles, brújulas, sombreros, maletas, libros antiguos y amuletos.

FIGURA 47.

Cuaderno de exploración integrado en el Escape Room



Nota. Adaptado de 'L Hong To Rtai', 2022, tomado de Google Images.

4.4.5.3 Diseño modelado y renderizado en 3D² del aula

FIGURAS 48, 49, 50.

Diseño modelado en 3D del aula antes de ser ambientada.

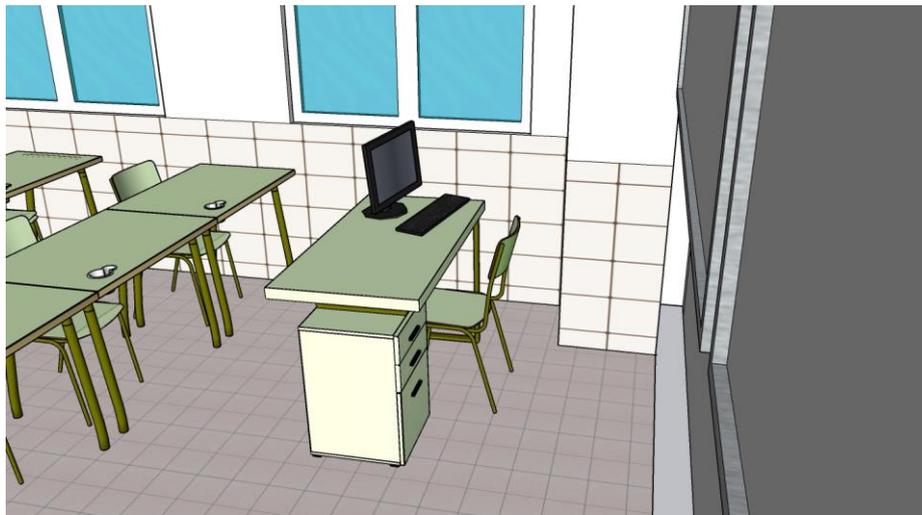


Nota. *Diseño en 3D del aula del instituto desde diferentes perspectivas. Elaboración propia.*

² Para la realización de los diseños se ha utilizado *SketchUp 2023*, un programa de diseño gráfico y modelado en tres dimensiones (3D).

FIGURAS 51, 52, 53.

Diseño modelado en 3D del aula antes de ser ambientada.



Nota. Diseño en 3D del aula del instituto desde diferentes perspectivas. Elaboración propia.

Modelado 3D

FIGURAS 54, 55, 56.

Diseño modelado en 3D del aula ambientada en el Amazonas.



Nota. *Diseño en 3D del aula ambientada desde diferentes perspectivas. Elaboración propia.*

FIGURAS 57, 58, 59.

Diseño modelado en 3D del aula ambientada en el Amazonas.



Nota. Diseño en 3D del aula ambientada desde diferentes perspectivas. Elaboración propia.

Renderizado 3D

FIGURAS 60, 61, 62.

Diseño renderizado en 3D del aula ambientada en el Amazonas.



Nota. Diseño en 3D del aula ambientada desde diferentes perspectivas. Elaboración propia.

FIGURAS 63, 64, 65.

Diseño renderizado en 3D del aula ambientada en el Amazonas.



Nota. Diseño en 3D del aula ambientada desde diferentes perspectivas. Elaboración propia.

FIGURAS 66, 67, 68.

Diseño renderizado en 3D del aula ambientada en el Amazonas.



Nota. Diseño en 3D del aula ambientada desde diferentes perspectivas. Elaboración propia.

FIGURAS 69, 70, 71.

Diseño renderizado en 3D del aula ambientada en el Amazonas.



Nota. Diseño en 3D del aula ambientada desde diferentes perspectivas. Elaboración propia.

4.4.5.4 Misión

El escape room se desarrolla en la selva amazónica, donde los jugadores deben salvar el corazón de la selva y recuperar un antiguo libro ancestral, llamado 'El lenguaje de los bosques', para restaurar el equilibrio del planeta. Deben recolectar tres amuletos ocultos en un antiguo templo y resolver desafíos para abrir la caja fuerte que guarda el libro. La misión es proteger el medio ambiente y trabajar en equipo para salvar el planeta. Tienen 60 minutos y recibirán pistas del líder de una tribu amazónica llamado Nahua.

4.4.5.5 Acertijos y desafíos

1. Amuleto rojo

Para conseguir el amuleto rojo, los participantes deberán dirigirse al periódico que se encuentra en el escritorio de la mesa del profesor, este documento contendrá un QR entre sus páginas.

FIGURA 72.

Periódico sobre la Amazonia.

ÚLTIMAS

Noticias

Núm. 124

LUNES, 2 DE MAYO DE 2023

WWW.SALVARELAMAZONIA.ES



ÚLTIMOS ACONTECIMIENTOS EN LA AMAZONÍA

La deforestación en la Amazonia se dispara y alcanza el récord en 12 años

Malas noticias para el planeta. La deforestación de la Amazonia —cuadrados de árboles, según la cifra anual por la que el resto del mundo mide el desarrollo medioambiental de Brasil— se ha disparado en el último año hasta alcanzar el nivel más alto de los últimos 12 años. La mayor selva tropical del mundo, clave para frenar el cambio climático, perdió 11.088 kilómetros cuadrados de árboles, según el balance anual difundido este lunes por las autoridades. Este aumento del 95% respecto al año anterior pone en evidencia los graves efectos de la política del presidente, Jair Bolsonaro, de debilitar las inspecciones medioambientales, alejar la

La impunidad para los invasores de tierras y despreciar a los indígenas que quieren preservar sus tierras.

La Amazonia es tan inmensa que Greenpeace ha hecho unas cuentas para que sea más fácil entender el calibre de la pérdida. Son 625 millones de árboles talados. Es como si cada minuto del último año la Amazonia hubiera perdido el equivalente a tres campos de fútbol, hasta sumar cerca de 1,58 millones de estadios. La ONG sostiene en una nota que "el desmantelamiento de los órganos y las políticas medioambientales nos ha llevado a una tasa casi tres veces mayor que la meta de reducción de la deforestación."

El robot más remoto del mundo: reforesta el Amazonas

La selva tropical más grande que existe sufre problemas de deforestación, sobre todo por la ganadería en Brasil, pero los voluntarios de la zona ahora tienen a un robot de su lado.



Los niños del Amazonas

Tardar no habíamos salido de la angustia que nos había producido el apocalipsis a sangre fría de seis niños en el sur de Francia, cuando la sensibilidad humana de millones de personas se ha visto reafirmada con la noticia de que cuatro niños, uno de ellos casi un bebé, víctimas del accidente de una avioneta que se desató por muertos, habían sobrevivido más de un mes en la selva del Amazonas en unas condiciones que sólo un milagro bíblico podría explicar.

Salvemos el planeta

EN LA SELVA

El último aliento amazónico

Solo quedaban tres. Solo tres supervivientes de toda una etnia que su cultura, su organización jerárquica y su universo espiritual, vivieron en paz y en comunión con la naturaleza que habitaban y respetaban hasta que la codicia decidió exterminarlos.

Se les conocía como los Akautú y su patria era un sector del estado de Rondônia, en el estado brasileño de Rondônia. Constató esto a Carlos por las ballenas que los brasileños enviaban para arrear la selva y sus hogares a los que prendían fuego. Daba igual que hubiera rotos, mueros o asesinos.

Los cazaban a tiros como si fueran animales y les ponían trampas con comida envenenada. Su genocidio empezó en los años 50 y 70, cuando la presión de los poderosos hacendados condujo al Gobierno de Brasil a abrir Rondônia a los proyectos de colonización con la intención de tomar los grandes espacios selváticos en pastizales para el ganado o los cultivos de soja.

Cuando en el año 2005 tuvo la oportunidad de conocer a esa media docena de supervivientes Akautú, Luis da Silva llevaba solo unos meses en la presidencia de Brasil. Su compromiso entonces era frenar la devastación de la selva amazónica y ayudar a las comunidades indígenas que la habitaban.

No lo consiguió del todo, a pesar de los esfuerzos de la Fomai, el órgano de gobierno encargado de proteger sus territorios. El asunto se volvió más difícil. Prueba de ello fue que el grupo político de Rondônia recomendó al equipo de televisión que dirigía el noticiero Luis Miguel Romberg y en el que se iba empotrando que abandonáramos rápidamente la zona antes de que los gobiernos brasileños acabaran con nosotros por hablar en sus columnas y hacer demasiadas preguntas.

Descubren una nueva especie de mono en la selva Amazónica de Perú

Un grupo de investigadores ha descubierto una nueva especie de mono en la selva amazónica de Perú, que ha sido bautizada como "mono tucán de Agaña" en honor al ornitólogo Rolando Agaña, según informó este martes el Servicio Nacional de Áreas Naturales Protegidas por el Estado (Sernap).

SOPA DE LETRAS

El río más peligroso del mundo: sus aguas hierven y matan a cualquier ser vivo que caiga en ellas

En la Amazonia peruana se encuentra el río hirviente, cuyos aguas hirvientes alcanzan una temperatura de unos 94 °C, y se encuentra rodeado por un exuberante bosque. Dada su peculiaridad, la gente de la zona percibe que el río es sagrado y los aguas calientes tienen poderes curativos, por lo que los chamanes lo incorporaron a sus medicinas.

"Hirviendo con el calor del sol"

El río hirviente, a Shiwaw-Timotika, un nombre antiguo cuya traducción es "hirviendo con el calor del sol", alberga una curiosa historia. Como cuenta el portal Atlas Obscura, el comienzo del río se encuentra dominado por una roca en forma de cabeza de serpiente. Según la leyenda, el espíritu de Tucumani o "Mama de los Aguas", el espíritu de una serpiente gigante, es quien crea los aguas frías y calientes, siendo ella quien calienta este río.

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | I | R | U | G | B | E | A | C | H | F | |
| X | N | A | C | U | I | A | L | M | I | P | |
| U | B | E | M | C | M | O | T | O | B | H | |
| O | F | I | C | E | D | O | S | E | A | | |
| N | I | E | J | A | G | U | A | R | K | L | |
| R | C | M | A | N | A | T | I | J | D | F | |
| O | A | L | T | A | T | U | R | O | R | I | |
| C | N | E | B | R | O | V | T | R | A | N | |
| A | M | B | E | D | E | K | U | O | J | K | |
| C | H | E | L | E | P | T | I | N | C | B | |
| D | E | G | A | I | R | E | X | I | V | I | D |

1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____

Nota. Diseño del periódico con las pistas clave del escape room. Elaboración propia.

A) Para poder escanear este código, será necesario localizar el dispositivo smartphone que se encuentra en uno de los muchos pupitres del aula. El fondo de pantalla será la clave para desbloquear el teléfono, ya que contendrá la pista necesaria para averiguar el código PIN de desbloqueo. Cuando el jugador introduzca la palabra ‘BRASIL’, accederá a la aplicación de la cámara con la que podrá escanear el anterior QR.

FIGURA 73.

Fondo de bloqueo y escaneo del QR.



Nota. Mockup del smartphone bloqueado y escaneo del QR. Elaboración propia.

B) Una vez escaneado el QR, se dirigirá al usuario a un *Linktree* con varias preguntas sobre algunas problemáticas a las que se enfrenta el Amazonas. Las iniciales de estas, manteniendo su orden, serán las letras que se transformarán en símbolos incas en la siguiente prueba.

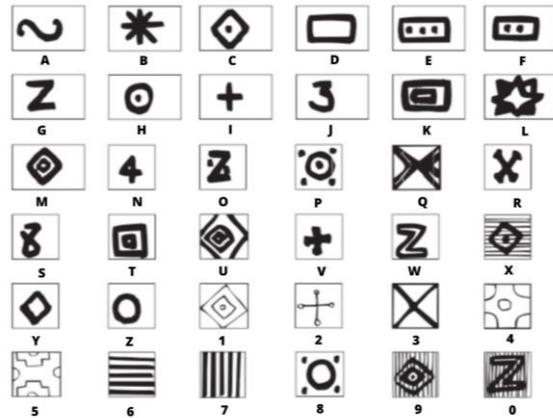
FIGURA 74.

Linktree del 'Templo de la Salvación'.



FIGURA 44.

Diseño del abecedario inca.



Nota 1. Mockup del smartphone con el Linktree. Elaboración propia.

Nota 2. Ejemplo de la transcripción de las letras en símbolos incas. Tomado de Voice Media.

- C) Cuando ya tengan las iniciales de las palabras, las deberán pasar a símbolos incas. El abecedario inca se encuentra entre las hojas de un cuaderno, encima de un pupitre.
- D) Los tres símbolos serán los que permitirán abrir el candado del cofre que contiene el amuleto rojo.

FIGURA 75.

Candado con simbología.



Nota. Ejemplo de candado con simbología. Tomado de Etsy.

2. Amuleto azul

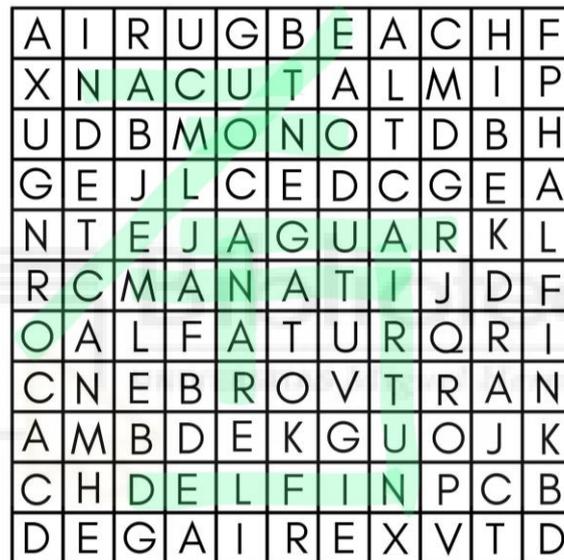
- A) En el mismo periódico donde se encontraba el QR, también se ubica una sopa de letras. Los jugadores la tendrán que completar para conseguir la contraseña del ordenador.

FIGURA 76.

Enigma de la sopa de letras.

SOPA DE LETRAS

Encuentra los animales en peligro de extinción que se encuentran en el Amazonas



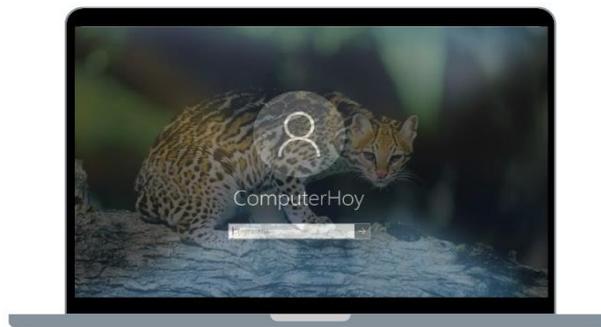
- | | | |
|----------|---|-----------|
| 1 Nutria |  | 5 Manatí |
| 2 Mono | | 6 Rana |
| 3 Tucán | | 7 Jaguar |
| 4 Delfín | | 8 Ocelote |

Nota. Diseño de la sopa de letras del escape room. Elaboración propia.

- B) La contraseña del ordenador es uno de estos animales, concretamente el que aparece como fondo de pantalla. Al desbloquear el ordenador, accederán a la única aplicación que hay en el escritorio (Google Chrome) y encontrarán un acceso directo en el que acudirán a una Google Sites de una emisora de radio del Amazonas: “Amazonia Sonora”.

FIGURA 77 y 78.

Diseño de la landing page.



Nota. Mockup del ordenador con la página del programa de radio. Elaboración propia.

- C) En esta página³ estará bien indicado el número de dial de la emisora. Para que los usuarios sepan que deben acudir a la radio que se encuentra en el aula, con ayuda de Arduino (Anexo 1), se emitirán sonidos de radio para ayudar a los alumnos a dirigirse a ella.
- D) Cuando conecten el dial correcto, se escuchará el programa de radio de “Amazonia Sonora”, en el que se escuchará una voz que hablará sobre la SOSelva, una iniciativa medioambiental que se está llevando a cabo en la zona, concretamente en Iquitos. Se dejará claro que la siguiente pista está en esa ubicación. Asimismo, cuando finalice la emisión, sonarán distintos sonidos en código morse⁴ que harán también referencia a la respuesta (PERÚ).

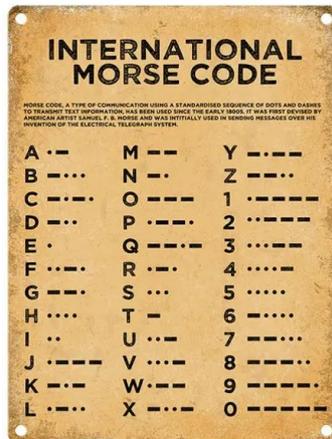
³ <https://sites.google.com/goumh.umh.es/eltemplodelasalvacion/inicio?authuser=1>

⁴ <https://n9.cl/peruenmorse>

E) En una de las mesas del aula se encontrará un letrero con la transcripción del código morse necesaria para desbloquear esta pista.

FIGURA 79.

Código Morse Internacional.



Nota. Ejemplo de cartel del código morse. Tomado de Sweet and Nostalgic Co

Para llegar a esta palabra, los jugadores también podrán acudir al mapa o al globo terráqueo que hay en el aula y buscar la localización de esta ciudad. Cuando la encuentren, deberán fijarse en el país en el que se ubica, puesto que la palabra clave para desbloquear el candado será “PERÚ”. Se marcará en el mapa el nombre de este país.

F) Con las letras de la palabra “PERÚ” podrán abrir el siguiente candado que los llevará al amuleto azul.

FIGURA 80.

Candado con letras.



Nota. Ejemplo de candado con letras. Tomado de Leroy Merlín

3. Amuleto verde

- A) Dentro del aula, habrá un llavero que contiene seis llaves. Solo una de ellas abrirá la maleta que resguarda las gafas VR.
- B) Al ponerse las gafas, el jugador vislumbrará un desolador futuro para la Amazonia debido a la acción humana y al cambio climático. La tarea para evitar el fin del mundo recaerá en él, quien debe interactuar, recoger los objetos que brillan en el suelo y reciclarlos en el contenedor correcto.

FIGURA 81 y 82.

Vista del Amazonas apocalíptico en VR.



Nota. Imágenes creadas con IA con el programa Dal·le. Elaboración propia.

FIGURA 83 y 84.

Amazonas apocalíptico creado con IA (Dal·le).



Nota. Imágenes creadas con IA con el programa Dal·le. Elaboración propia.

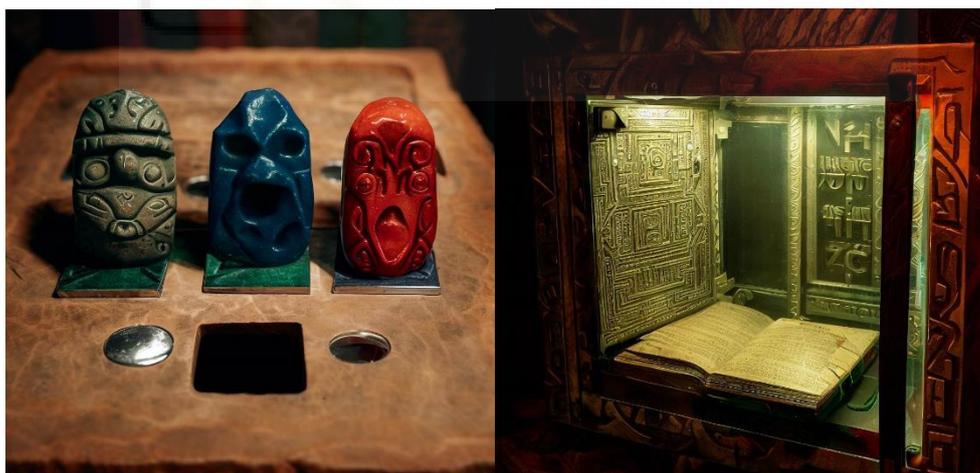
- C) Al completar esta misión, una luz de esperanza iluminará el aula, simbolizando el camino hacia la preservación del Amazonas y del futuro del planeta. Esta luz indica el lugar donde se encuentra el amuleto verde.
- D) Para hacerse con el amuleto, deberán interactuar con esa caja secreta y resolver los acertijos que contiene.

4. Prueba final

En un desafío temático ambiental, los participantes deben haber encontrado los tres amuletos que representan la biodiversidad del Amazonas: rojo, para la vida animal; verde, para la vegetación exuberante; y azul, para el agua. Una vez colocados correctamente sobre un soporte, se iluminará la caja fuerte. Al abrir la caja desbloqueada con un botón, se descubrirá el libro llamado "Lenguaje de los Bosques", crucial para salvar el planeta de una catástrofe mundial.

FIGURA 85 y 86.

Amuletos y libro del 'Lenguaje de los Bosques'.



Nota. Imágenes creadas con IA con el programa Dal-le. Elaboración propia.

Los que salgan del "Templo de la Salvación" podrán ganar un viaje a la Amazonia con Oxizonia y recibirán un diploma por su conciencia ambiental al completar un formulario (Anexo 4), lo que fomentará la difusión positiva.

FIGURA 87.

Diploma acreditativo.



Nota. Diseño del diploma adquirido al finalizar el escape room. Elaboración propia.

4.4.5.7 Campaña de difusión del Escape Room

Queremos despertar la curiosidad y el interés en el enigmático "Templo de la Salvación", ofreciendo una experiencia inolvidable los más jóvenes.

| ONLINE | OFFLINE |
|--|--|
| <p>1. Redes sociales: En redes sociales (Facebook, Instagram, Twitter)</p> <p>Contenido atractivo e intrigante, para crear expectación.</p> <p>2. Campaña pagada en RRSS:</p> <p>Dirigida a jóvenes y profesores, mediante herramientas de segmentación.</p> <p>3. Campaña de influencers:</p> <p>Se colaborará con expertos en escape rooms, aventura y divulgadores ambientales.</p> <p>4. Escape Room Virtual:</p> <p>Se compartirá un Genially interactivo para sumergir a los usuarios en la atmósfera misteriosa del "Templo de la Salvación".</p> | <p>5. Evento de inauguración en la UMH:</p> <p>Se organizará un evento especial de inauguración en la Universidad, donde se invitará a estudiantes a disfrutar de una versión demo del escape room.</p> <p>6. Cartelería en espacios estratégicos (centros educativos)</p> <p>7. Revistas y periódicos universitarios y escolares</p> |

5. Medición y corrección

Para comprobar si este escape room es efectivo para la ONG Oxizonia es esencial definir unos indicadores claves de rendimiento (KPIs). Para ello, se han establecido los siguientes:

- **Participación.** Se medirá el número de estudiantes y de colegios que han participado en el escape room.
- **Alcance en medios:** Se analizará la cobertura mediática y la presencia en redes sociales. Se considerarán parámetros como alcance, interacciones, likes y seguidores en redes, y visitas a la página web.
- **Feedback de los asistentes:** Con la finalidad de mejorar la experiencia inmersiva.
- **Conciencia ambiental:** Evaluación del nivel de concienciación ambiental a través de cuestionarios previos y posteriores al escape room, enfocados especialmente en el Amazonas.
- **Donaciones y voluntarios:** Con la realización de esta actividad concienciadora, la ONG tendrá todavía más presencia y, tras esta actividad, nuevos voluntarios se verán motivados a colaborar.

6. Cronograma

| CRONOGRAMA DEL TRABAJO | | | | | | |
|--|--------|-----|--------|---------|--------|-----|
| | FASE 1 | | FASE 2 | | FASE 3 | |
| TAREA | FEB | MAR | ABR | MA Y | JUN | JUL |
| Elección del tema, justificación, objetivos e hipótesis | | | | | | |
| Búsqueda bibliográfica y estado de la cuestión | | | | | | |
| Metodología e investigación | | | | | | |
| Realización del proyecto | | | | | | |
| Análisis interno de Oxizonia | | | | | | |
| Presentación, historia y base organizativa | | | | | | |
| Misión, visión y valores | | | | | | |
| Auditoría de comunicación: Canales, herramientas y mensajes | | | | | | |
| Mapa de públicos y target | | | | | | |
| Análisis externo de la ONG: Estudio del entorno y de la competencia | | | | | | |
| DAFO | | | | | | |
| Elaboración del plan de comunicación | | | | | | |
| Objetivos empresariales y comunicativos | | | | | | |
| Mapa de públicos y estrategia comunicativa | | | | | | |

| | | | | | | |
|---|--|--|--|--|--|--|
| Plan de acciones: Diseño Escape Room | | | | | | |
| Definición del concepto, localización y referencias audiovisuales | | | | | | |
| Ambientación y decoración (Imágenes creadas con IA y diseño en 3D) | | | | | | |
| Misión, acertijos, desafíos y campaña de difusión | | | | | | |
| Medición y corrección | | | | | | |
| Conclusiones | | | | | | |

7. Conclusiones

Los escapes room ambientales se han convertido en herramientas educativas útiles para abordar los desafíos que enfrenta nuestra sociedad en medio de la inminente amenaza de una crisis ambiental global. Estas experiencias inmersivas brindan a las personas, especialmente a los jóvenes, la oportunidad de comprender los problemas ambientales de manera emocional y práctica, generando una motivación palpable para tomar medidas concretas para proteger el medio ambiente. Estas iniciativas de cooperación grupal también promueven la formación de una población más consciente y comprometida, motivando a las próximas generaciones a trabajar juntas para lograr un planeta más sostenible.

El propósito original de este proyecto se alinea con los objetivos establecidos, centrándose en la crisis ambiental global y, en particular, la crisis que afecta al ecosistema amazónico debido a la deforestación, la tala ilegal y la minería clandestina. Aprovechando diversos recursos como sonidos, imágenes, realidad virtual y una ambientación cuidadosamente diseñada, se ha logrado acercar a los estudiantes a la realidad ambiental del planeta de manera sumamente sensorial y emocional con esta propuesta.

Se ha logrado influir directamente en las actitudes y comportamientos de los participantes a través de una estrategia de gamificación. Por ejemplo, se fomenta el reciclaje y

la protección de la naturaleza en la prueba final de la actividad, donde se utilizan gafas de realidad virtual para distinguir elementos correspondientes a diferentes contenedores. Además, Oxizonia se destaca por su iniciativa innovadora y exclusiva, lo que la distingue de otras organizaciones sin fines de lucro.

El impacto se extiende más allá de la concienciación porque esta actividad innovadora se asocia con la marca de la organización, aumenta su reconocimiento y atrae a más voluntarios interesados en participar en iniciativas futuras. En resumen, esta iniciativa no solo educa y concientiza, sino que también moviliza a las personas hacia acciones concretas y ayuda significativamente a lograr un futuro más sostenible.



8. Bibliografía

Angel Maya, A. (1995). La fragilidad ambiental de la cultura. Historia y medio ambiente. Editorial de la Universidad Nacional de Colombia. <http://ci.nii.ac.jp/ncid/BA90938741>

Fleitman, J. (2000). Negocios exitosos: cómo empezar, administrar y operar eficientemente un negocio. México: McGraw-Hill.

https://www.google.es/books/edition/Negocios_exitosos/0VhrAAAACAAJ?hl=es

García Lázaro, I. (2019). Escape Room como propuesta de gamificación en educación. Revista Educativa HEKADEMOS, (27), 71-79.

<https://hekademos.com/index.php/hekademos/article/view/17>

Gray, J. (2016). The Lost City [Film]. Plan B Entertainment.

Herzog, W. (1982). Fitzcarraldo [Film]. Werner Herzog Filmproduktion.

La Barrera Noa, S.D. (2021). Deforestación en la región amazónica del Perú: situación y perspectivas. M+A. Revista Electrónica de Medioambiente. Madrid, España: Universidad Complutense de Madrid. https://www.ucm.es/iuca/file/articulo_2_m-a_2021-1

Llosa, L. (Director). (1997). Anaconda [Film]. Columbia Pictures Industries, Inc.

Magdalena Mut, C. y Segarra Miquel, S. (2019). La narrativa transmedia aplicada a la comunicación corporativa. Revista de Comunicación, 18(2), 225-244.

<https://dx.doi.org/10.26441/rc18.2-2019-a11>

McLean, G. (Director). (2017). Jungle [Film]. Screen Australia, Screen Queensland.

Michel Portugal, F. M. (2020). Cambio climático y resiliencia tradicional/ancestral: pueblos y nacionalidades indígenas del centro oriental de la Amazonía Ecuatoriana. Perspectivas: Revista de Historia, Geografía, Arte y Cultura. Universidad Nacional Experimental Rafael María Baralt. <http://perspectivas.unermb.web.ve/index.php/Perspectivas/article/view/289/478>

Pacheco Rodríguez, M. G., Zapata Palacios, L., & Albán Chang, A.E. (2018). La auditoría de comunicación interna, herramienta de escucha para gestionar el cambio en universidades. Universidad y Sociedad, 10(1), 277-283.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202018000300277&lng=es&tlng=es.

Peña, M. (2015). Prácticas de Aula Mediadas por TIC. República dominicana: IBERCIENCIA.

Reporte de deforestación en bosques amazónicos. (2019). En Geobosques: Programa Nacional de Conservación de Bosques para la Mitigación del Cambio Climático. <https://geobosques.minam.gob.pe/geobosque/view/descargas.php#download>

Rodrigo Cano, D., Picó, M.J. y Dimuro, G. (2019). Los Objetivos de Desarrollo Sostenible como marco para la acción y la intervención social y ambiental. Revista de Ciencias de la Administración y Economía, 9 (17), 25-36. <https://doi.org/10.17163/ret.n17.2019.02>

Saló, N. (2005). Aprender a comunicarse en las organizaciones. Grupo Planeta (GBS). <https://books.google.com.ec/books?id=trsAOzYMeCYC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>

Spielberg, S. (1981). Indiana Jones, Los Cazadores del Arca Perdida [Film]. Lucasfilm.

Spielberg, S. (2008). Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal [Film]. Lucasfilm.

Teso Alonso, G. (2016). Comunicación y representaciones del Cambio Climático: el discurso televisivo y el imaginario de los jóvenes españoles. Tesis Doctoral, Facultad de Ciencias de la Información, Universidad Complutense de Madrid, Madrid. (217) <https://goo.gl/JMZjYp>

Vicente Torrico, D. y González Puente, V. (2023). Negacionismo y desinformación climática en YouTube. Análisis del discurso negacionista entre los vídeos más vistos en castellano, en Miguel Hernández Communication Journal, Vol. 14 (1), pp. 89 a 108. Universidad Miguel Hernández, UMH (Elche-Alicante) <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8787066>

9. Anexo

Anexo 1. Implementación de Arduino

Arduino es una plataforma de código abierto que combina hardware y software fácil de manejar para la creación de proyectos electrónicos. En el contexto de un Escape Room, Arduino puede ser una herramienta valiosa para crear interacciones y efectos especiales que mejoren la experiencia inmersiva de los participantes. Estas son algunas de las formas en las que se aplicará el en Escape Room:

- **Control de cerraduras electrónicas.** Los participantes pueden encontrar pistas o resolver acertijos que les den una combinación para abrir una cerradura y avanzar en el juego.
- **Efectos de iluminación y humo.** Cuando los jugadores resuelvan un enigma o encuentren un objeto importante, las luces pueden cambiar de color o intensidad y encenderse o apagarse para resaltar la pista. También se agregará un generador de humo controlado por Arduino para crear un efecto de niebla o ambiente misterioso
- **Sonidos y música para crear tensión y ambientar el aula en el Amazonas:** Se utilizarán altavoces controlados por Arduino para reproducir alarmas, sonidos de la selva, animales salvajes o incluso la lluvia para crear una atmósfera más realista y tensa. También servirán de apoyo en la prueba de VR y en la de la radio.
- **Cuenta regresiva:** Se mostrará una pantalla configurada con Arduino. Los jugadores deberán completar los desafíos antes de que el tiempo se agote para escapar a tiempo.
- **Tormenta tropical:** Cada 10 minutos hay tormenta tropical, el aula se apaga y los jugadores deberán usar linternas para continuar resolviendo los desafíos hasta que pase la tormenta.
- **Desbloqueo libro “El lenguaje de los Bosques”:** Para poder desbloquear la última pista, será necesario colocar correctamente los tres amuletos sobre su plataforma. Se utilizará, además de Arduino, un llavero NFC para detectar los amuletos correctos que los jugadores deben acercar a una caja con cerradura NFC para abrirla y obtener nuevas pistas o recompensas.

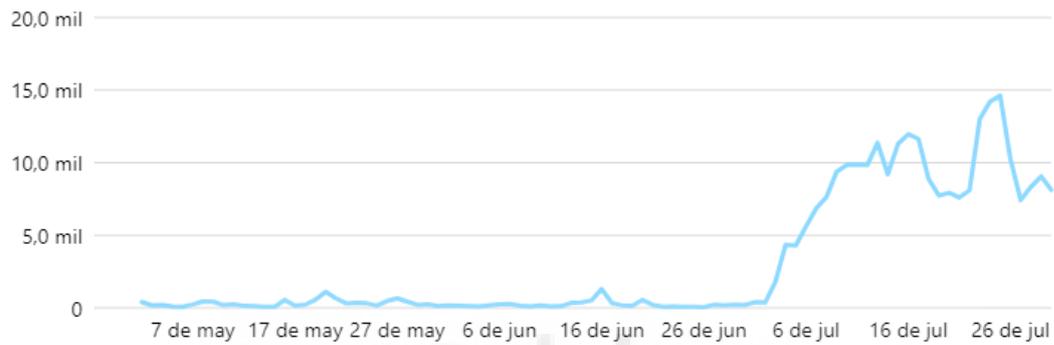
Anexo 2. Estadísticas redes sociales Meta Business (Del 02/05 al 30/07)

- Facebook

Alcance

Alcance de Facebook ⓘ

123.986 ↑ 278,3%



Visitas a la página y al perfil

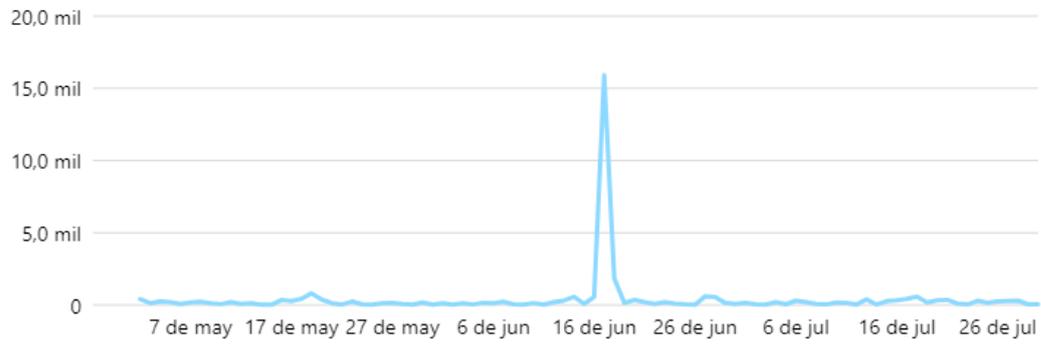
Visitas de Facebook ⓘ

2.576 ↑ 43,7%



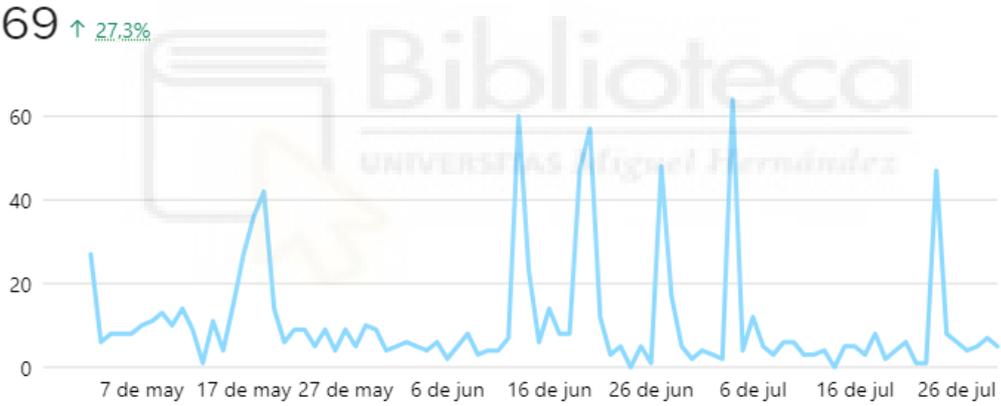
Alcance de Instagram ⓘ

20.897 ↑ 818.1%



Visitas al perfil de Instagram ⓘ

969 ↑ 27.3%

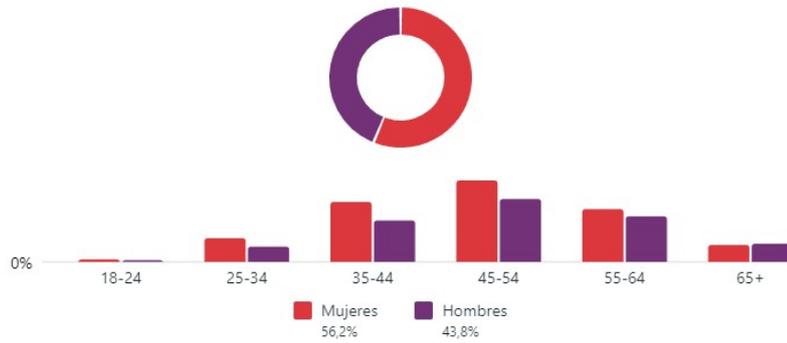


● Público

Seguidores de Facebook ⓘ

4.639

Edad y sexo ⓘ



Principales ciudades



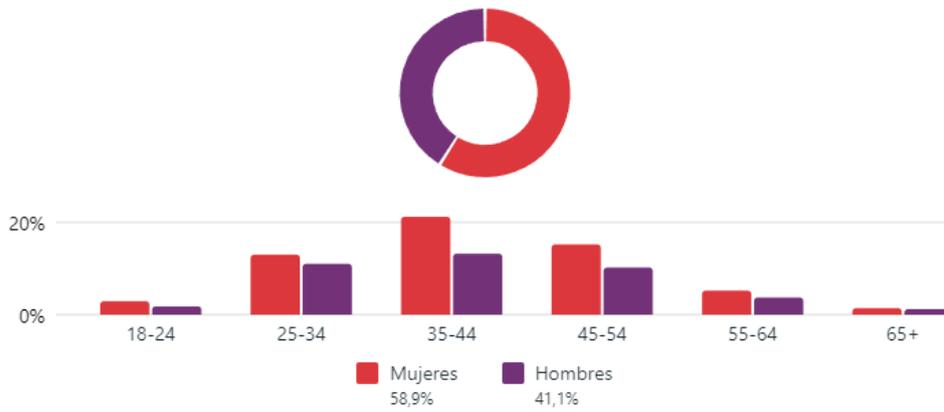
Principales países

España
Perú
México
Argentina
Colombia
Estados Unidos
Francia
Italia
Reino Unido
Alemania

Seguidores de Instagram ⓘ

2.170

Edad y sexo ⓘ



Principales ciudades



Principales países

- España
- México
- Argentina
- Perú
- Colombia

Público actual **Público potencial**

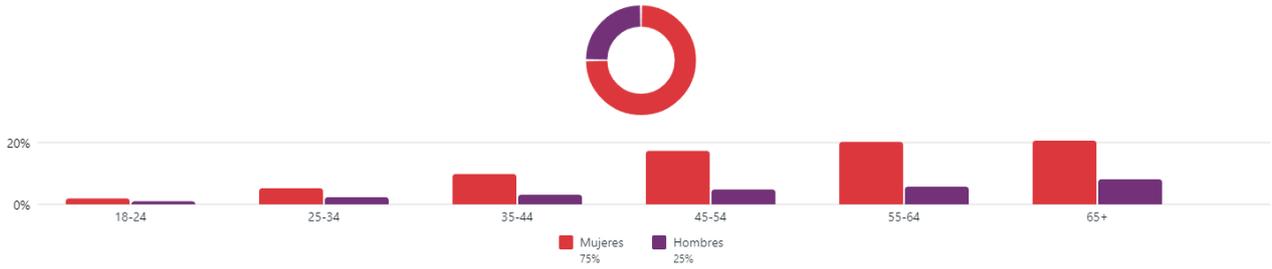
Tamaño de público estimado ⓘ

29.700.000 - 34.900.000

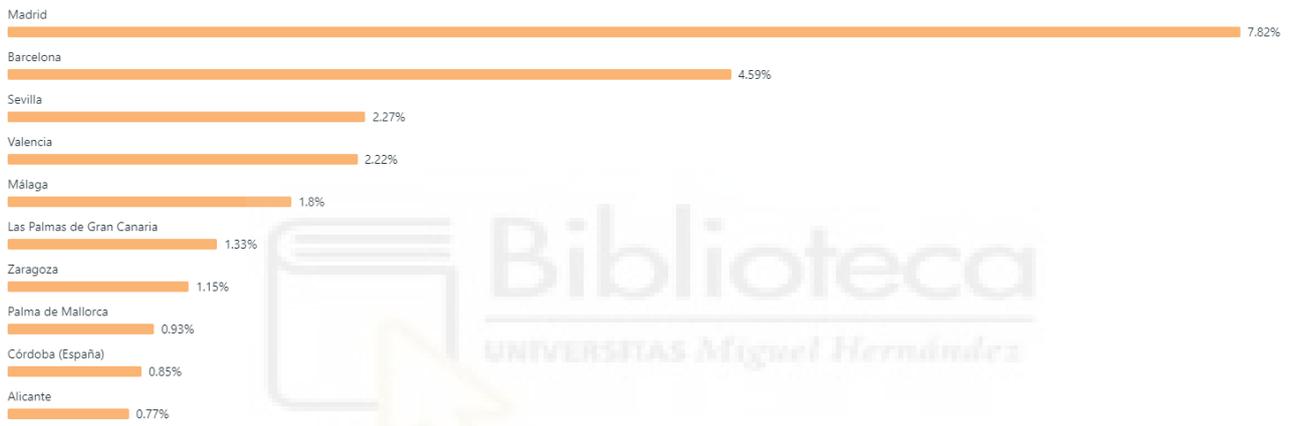
Personas en Facebook e Instagram de España y 2 filtros más seleccionados

Anunciar

Edad y sexo ⓘ



Principales ciudades



Principales países

Spain



Anexo 3. Formulario entrevistas ONG

Estas son todas las preguntas que se formularon durante las entrevistas realizadas a las ONGs y, concretamente, a Oxizonia.

| HISTORIA Y TRAYECTORIA DE LA ONG |
|--|
| ¿Qué es Oxizonia? |
| ¿Desde cuándo está en funcionamiento vuestra organización? |
| ¿Cuál fue el motivo que os llevó a empezar este gran proyecto? |
| ¿A qué sector o a quiénes queréis ayudar? |
| ¿Qué acciones encaminasteis para dar inicio? |
| ¿Cómo habéis crecido con el paso de los años? |
| ¿El tipo de acciones que realiza la ONG van dirigidas a los países más afectados o se centran en solucionar problemas ambientales de la provincia de Alicante? |
| ¿Se creó con iniciativa privada o pública? |
| ¿Dónde debe inscribirse una asociación sin ánimo de lucro? |
| ¿Qué iniciativas os han permitido la consecución de financiación? |
| ¿Qué objetivos os quedan por cumplir? ¿Cómo imagináis la organización a largo plazo? |

| BASE ORGANIZATIVA Y ORGANIGRAMA (Departamentos) |
|---|
| ¿Cuál es la estructura de vuestra ONG? ¿Qué departamentos se distinguen? ¿Por cuántos miembros está formado cada uno? |
| ¿Qué función realiza cada uno de los departamentos? |
| ¿Qué grupos u empresas se han adherido a la asociación? ¿Son todos de la provincia? |

¿Se han unido alguna vez con otras ONG para llevar a cabo cualquier tipo de actividad o campaña publicitaria? ¿Con qué asociación? ¿Cuál fue el resultado? ¿Lo volverían a repetir?

¿Cuántas personas colaboran directamente en este proyecto?

RELACIÓN CON EL PÚBLICO

¿A qué grupos sociales deberían dirigirse nuestros mensajes de manera prioritaria?

¿Cuál es para ti nuestro público objetivo?

¿Qué se quiere ofrecer al público desde la ONG? ¿Qué imagen quieren transmitir al mundo?

¿Cuáles son los principios éticos de la ONG?

¿Cómo se aseguran de que su organización y su trabajo sean transparentes y responsables?

COMUNICACIÓN

¿Cómo os comunicáis entre vosotros internamente? Organizadores, voluntarios, etc

¿Cuáles son los canales de comunicación que utiliza la ONG para llegar a su público objetivo?

¿Qué estrategias utilizan para mantenerse en contacto con ellos?

¿Qué medios utilizasteis al principio de la creación de la organización para llegar a las personas?

¿Siguen siendo los mismos a día de hoy? ¿Funcionaron/funcionan?

¿Consideráis que son los mejores medios?

¿Os gustaría añadir algún otro medio de comunicación?

¿Cómo se financia la comunicación de tu ONG? ¿Contáis con un presupuesto específico para actividades de comunicación y relaciones públicas?

¿Cuáles son las principales estrategias de comunicación que utiliza su organización para llegar a la sociedad?

¿Cómo se seleccionan y diseñan estas estrategias?

¿En vuestra ONG habéis definido los mensajes clave o relacionados con los objetivos a conseguir y que debéis hacer llegar a los voluntarios o a la sociedad en general?

REDES SOCIALES

¿Cómo de importante veis el hecho de mantener una buena comunicación en RRSS con la sociedad?

¿Disponéis de un especialista/voluntario en comunicación que ya está asignado a su tarea de promoción de la ONG? ¿O son los propios voluntarios quienes llevan las redes?

¿Generáis en la ONG información periódica y novedosa para publicar, de interés para los medios de comunicación social o para los voluntarios?

¿Consideras que transmitís esos mensajes de manera llamativa, interesante y de fácil comprensión? ¿O son mensajes muy concretos sobre el medio ambiente que si no tienes un mínimo conocimiento no los entiendes?

¿Qué planificación hay detrás de cada publicación?

¿Utilizáis una red social u otra teniendo en cuenta el mensaje que queréis transmitir y a qué público va dirigido o no lo tenéis en cuenta?

¿Cada cuánto publicáis? ¿Estáis activos? ¿Haceis por generar interacción con los usuarios?

¿Qué tipo de contenido publicáis en vuestros canales de comunicación? ¿Cómo definís qué contenido es relevante para vuestra audiencia?

¿Consideráis que es contenido de calidad? ¿Cuál es el que más triunfa?

¿Recurre la ONG a la creación y promoción de contenidos multimedia, como videos, infografías y podcasts, para difundir su mensaje?

¿Hacéis campañas en redes? ¿Cuál es el presupuesto disponible para la estrategia de comunicación de la ONG?

¿Cómo piensa la ONG mejorar su estrategia de comunicación en el futuro? ¿Tiene algún proyecto o iniciativa en mente?

¿Cómo mide su organización el impacto de sus estrategias de comunicación en la sociedad? ¿Utiliza algún tipo de herramienta o indicador para evaluar su efectividad?

¿Cómo ha crecido el número de seguidores de vuestros perfiles desde vuestros inicios en el mundo digital?

MEDIOS TRADICIONALES

¿A qué situación os enfrentasteis durante la pandemia? ¿Cómo seguisteis comunicados? ¿Realizasteis alguna campaña especial?

¿Cómo trabajáis con los medios de comunicación y los periodistas para difundir información y sensibilizar a la población? ¿Cuál es vuestra relación con ellos?

¿Qué estáis haciendo para que la organización salga en la televisión, en los periódicos o en la radio? (medios tradicionales) ¿Subís vuestras apariciones en los medios a la web?

¿Habéis probado la publicidad exterior, o en marquesinas y mobiliario urbano?

¿Qué dificultades o barreras enfrenta la organización en su comunicación con la sociedad?

¿Difundís tarjetas de visita, cartelería, folletos informativos, etc sobre la ONG?

¿Qué acciones comunicativas realizáis para estar en contacto de manera presencial con los públicos? ¿Realizáis eventos, congresos, jornadas, comidas...?

¿Cómo informáis al público de estas acciones?

COMUNICACIÓN Y MEDIO AMBIENTE

¿Podría hablarnos sobre los proyectos de educación ambiental que lleva a cabo Oxizonia?
¿Cómo se promocionan estos proyectos y cómo se miden sus resultados?

¿Han trabajado con influencers o líderes de opinión para aumentar la conciencia sobre sus proyectos y el medio ambiente? ¿Cuál ha sido el impacto de estas colaboraciones?

¿Cómo surgió la idea de hacer un documental en el Amazonas con Arturo Valls? ¿Cuál fue su objetivo principal con el documental?

¿Cómo se ha promocionado el documental y cuál ha sido su recepción por parte de la audiencia? ¿Tienen alguna métrica o indicador de éxito para medir el impacto del documental?

¿Cómo han utilizado el contenido del documental en su estrategia de comunicación y marketing?

¿Han trabajado con otros influencers o celebridades en el pasado? ¿Cómo ha sido su experiencia en colaborar con ellos y cuál ha sido el impacto de estas colaboraciones en su mensaje y proyectos?

¿Cuáles son los principales desafíos que enfrenta la ONG al tratar de concienciar a la sociedad sobre los problemas ambientales y cómo los aborda?

¿Cómo usáis los medios de comunicación para inspirar y motivar a la sociedad a tomar medidas concretas para proteger el medio ambiente?

¿Cómo os adaptáis a los cambios en los medios de comunicación y tecnologías emergentes para que se mantenga relevante y efectiva en la concienciación sobre el medio ambiente?

¿Crees que con una comunicación más efectiva por parte de las ONG se podría llegar a un público mayor? ¿Tenéis esto presente en vuestra ONG o las RRSS son algo adicional a vuestra labor?

¿Sentís que cada vez son más los jóvenes que os ven en rrss y deciden dar el paso y colaborar?

| EDUCACIÓN AMBIENTAL |
|---|
| ¿Cómo utiliza Oxizonia la comunicación para educar y concienciar a la gente sobre los problemas ambientales y la importancia de la conservación del medio ambiente? |
| ¿Crees que la ONG mantiene una narrativa positiva en su comunicación sobre el medio ambiente, en lugar de centrarse solo en los problemas y desafíos? |
| ¿Crees que la sociedad está lo suficientemente concienciada con la situación medioambiental del planeta? |
| ¿Por qué es importante que los niños aprendan sobre el medio ambiente y la conservación desde temprana edad? |
| ¿Cómo puede esta educación impactar en el comportamiento y las decisiones de los niños en el futuro? |
| ¿Cómo se involucra a los niños en la comunicación sobre la educación ambiental y la conservación del medio ambiente? |
| ¿Cómo se les anima a participar en la difusión de estos mensajes y a ser activistas ambientales? |

| SELVA AMAZÓNICA |
|---|
| ¿Cómo describiría Oxizonia la situación ambiental de la selva amazónica actualmente? |
| ¿Cuáles son los principales desafíos y amenazas que enfrenta la selva y su biodiversidad? |
| ¿Por qué decidió Oxizonia colaborar en la ayuda de la selva amazónica? |
| ¿Cuáles son los objetivos específicos de la organización en este ámbito? |
| ¿Cuál es la experiencia de Oxizonia en la ayuda a la selva amazónica? |

| |
|---|
| ¿Cuáles han sido los logros y desafíos de la organización en este ámbito? |
| ¿Qué estrategias y acciones está implementando Oxizonia para ayudar a la selva amazónica? |
| ¿Cómo se aseguran de que estas acciones sean efectivas y sostenibles? |
| ¿Cómo se relaciona la ayuda a la selva amazónica con la educación ambiental? ¿Cómo utilizan estas iniciativas para educar a las personas sobre la importancia de la conservación del medio ambiente y la biodiversidad? |
| ¿Cuál es el papel de la comunicación en la ayuda a la selva amazónica? ¿Cómo utiliza Oxizonia la comunicación para difundir información sobre la situación ambiental de la selva y la importancia de su conservación? |
| ¿Qué es el bosque cojebro? |
| ¿Cuál es la visión a largo plazo de Oxizonia para la conservación del medio ambiente y la educación ambiental? |
| ¿Cómo espera que la organización contribuya a la protección del planeta y cómo se está trabajando para lograr esta visión? ¿Cómo os gustaría veros en un futuro? |

Enlace entrevistas:

https://drive.google.com/drive/folders/13T1NHvETdv905--es6Y6fMHsgCUrv_Mh?usp=sharing

Anexo 4. Formulario concienciación ambiental jóvenes (Medición)

ENCUESTA ESTUDIANTES

Nivel de concienciación con la problemática medioambiental de los estudiantes de los institutos que vayan a realizar la actividad del Escape Room.

DATOS PERSONALES:

- Nombre
- Edad
- Sexo
- Instituto
- Curso

| MEDIO AMBIENTE |
|---|
| ¿Te consideras una persona concienciada con el medio ambiente? |
| ¿Crees que la acción individual es importante para proteger el medio ambiente? ¿Y la colectiva? |
| ¿Estás al tanto de las últimas noticias de las principales problemáticas medioambientales a nivel mundial? |
| ¿Cuál es el impacto ambiental más importante que más te preocupa actualmente? |
| ¿Has participado en alguna iniciativa medioambiental (Ejemplo: reforestación, limpieza de playas, ¿etc.) en el último mes? ¿Y en el último año? |
| ¿Estás informado sobre la gestión de residuos en Alicante? |
| ¿Crees que la contaminación atmosférica y el ruido que produce el tráfico es el problema medioambiental más importante en la provincia de Alicante? |
| ¿Qué piensas sobre la importancia de las energías renovables como alternativa a los combustibles fósiles? |
| ¿Estás al tanto de las leyes y regulaciones ambientales que se aplican en España? |

| HÁBITOS |
|--|
| ¿Alguna vez te has parado a pensar en el impacto ambiental de tus hábitos diarios? |
| ¿Tomas medidas personales para reducir tu impacto en el medio ambiente? Si es así. ¿Cuáles? |
| ¿Reciclas regularmente? |
| ¿Sueles utilizar bolsas de plástico en tus compras? |
| ¿Has reducido tu consumo de plástico en los últimos años? |
| ¿Eres consciente de la cantidad de agua que utilizas a diario? |
| ¿Sueles dejar el grifo abierto mientras te cepillas los dientes o te lavas las manos? |
| ¿Sueles dejar los aparatos electrónicos enchufados cuando no los estás utilizando? (Ej: Cargador del móvil...) |
| ¿Estás al tanto de la cantidad de energía que se consume en el hogar y su impacto en el medio ambiente? |
| ¿Utilizas productos de limpieza ecológicos en tu hogar? |
| ¿Utilizas ropa de segunda mano en vez de comprarla en una gran tienda? |
| ¿Estás familiarizado con las prácticas de agricultura sostenible? |
| ¿Estarías dispuesto/a a pagar más por productos amigables con el medio ambiente? |
| ¿Sueles utilizar el coche como medio de transporte para desplazarte a lugares cercanos? |
| ¿Qué medios de transporte sostenibles utilizas en tu día a día? (respuesta múltiple: bicicleta, transporte público, caminar, compartir vehículos, otros) |
| Cuando compras un billete de avión, ¿te paras a pensar en la cantidad de emisiones de carbono que produce el vuelo y en su impacto en el medio ambiente? |
| ¿Estarías dispuesto/a a cambiar tus hábitos alimenticios para reducir tu impacto ambiental? |

| ACTIVIDAD |
|---|
| ¿Cuáles son las acciones que estás llevando a cabo para reducir tu impacto ambiental? |
| ¿Crees que la mayoría de las personas están concienciadas sobre cómo sus acciones pueden afectar el medio ambiente y la salud humana? |
| ¿Has oído hablar del término "huella de carbono" y sabes cómo calcular la tuya propia? |

¿Te gustaría participar en actividades de voluntariado para ayudar a proteger el medio ambiente?

¿Te gustaría tener más información sobre cómo puedes colaborar en la protección del medio ambiente?

¿Conoces algún proyecto o iniciativa que esté haciendo un impacto positivo en el medio ambiente en la provincia de Alicante?

¿Crees que tu instituto debería implementar más medidas para reducir su impacto ambiental?

¿Estás dispuesto a cambiar algunos de tus hábitos para proteger el medio ambiente?

MEDIOS DE COMUNICACIÓN

¿Crees que la mayoría de las personas están suficientemente informadas sobre los problemas ambientales actuales?

¿Crees que la falta de información clara y precisa sobre los problemas ambientales afecta negativamente la conciencia de la sociedad en cuanto a la protección del medio ambiente?

¿Crees que los mensajes sobre el medio ambiente son demasiado complejos o técnicos para el público en general?

¿Crees que los mensajes sobre el medio ambiente no se transmiten de manera efectiva y clara?

¿Crees que las campañas de comunicación ambiental no son lo suficientemente visibles o accesibles para llegar a la mayoría de la población?

¿Te gustaría aprender más sobre cómo proteger el medio ambiente y reducir tu impacto ambiental?

¿Crees que los medios de comunicación y las redes sociales desempeñan un papel importante en la conciencia ambiental?

¿Cómo obtienes información sobre temas ambientales?