

Terraria. Experimenta la vida

Briones Payán, Víctor Abraham

2018-05

<http://hdl.handle.net/20.500.11777/3626>

<http://repositorio.iberopuebla.mx/licencia.pdf>



Terraria

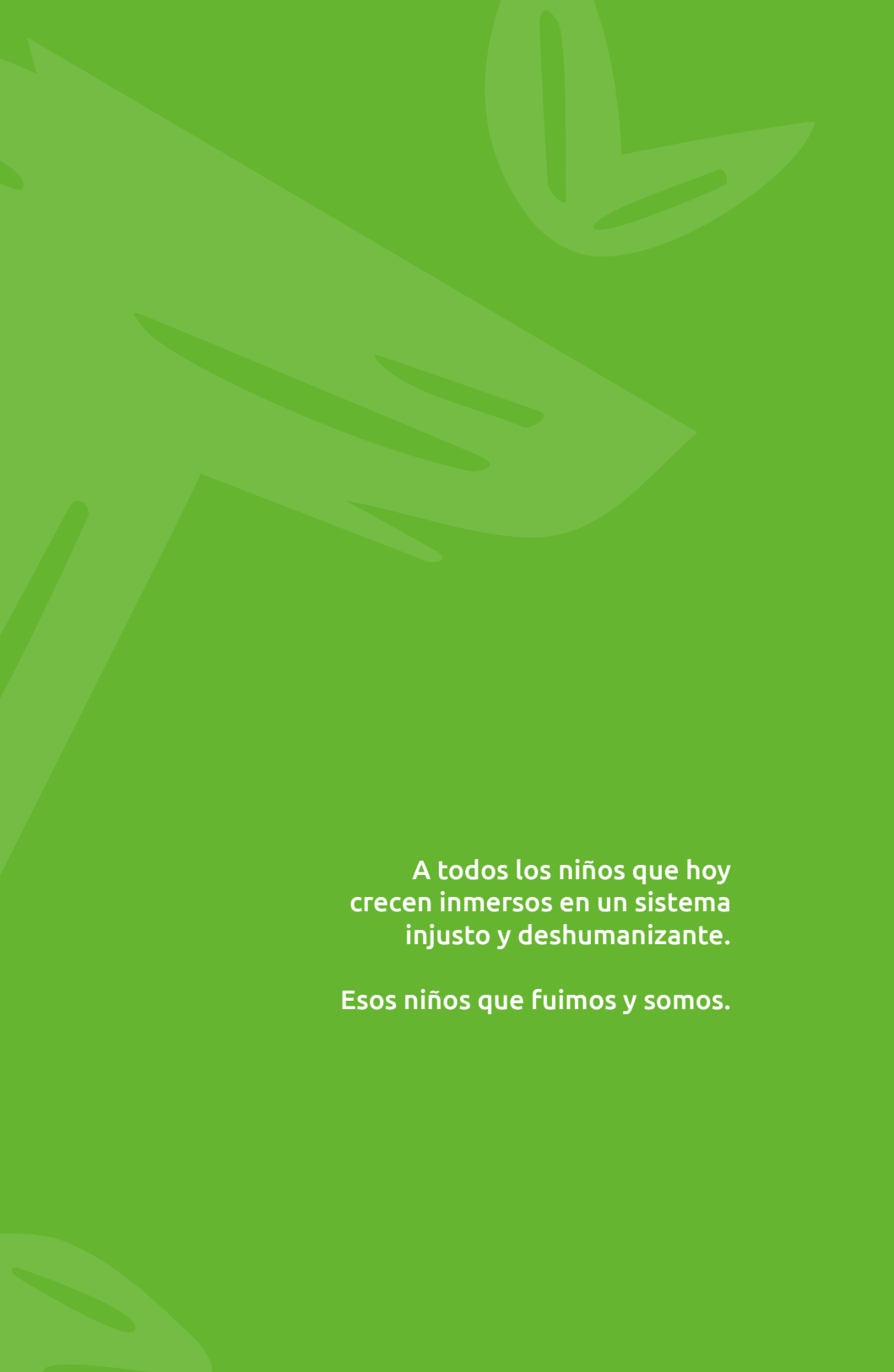
Víctor Abraham Briones Payán

Universidad Iberoamericana Puebla

Diseño Integral III
Primavera 2018

Gracias a todos los que apoyaron y creyeron en éste proyecto, especialmente a:

Irene Payán Reyes, Víctor Briones Loranca, Lluvia Medina, Mary Jose Torre, Manuel e Ina (*Casita de Barro*), Javier Ponce, Nelson Manuel García, Valeria de León, Andrea Ramírez, Fabiola Cancino y Ximena Fernández, Irenita García Payán, a todo el equipo que impartió el taller en Tecuanipán y a todos los que hoy creen y luchan por un mundo más justo y solidario.

A large, stylized graphic in shades of green. It features a hand-like shape with fingers pointing towards the bottom right, and a leaf-like shape above it. The background is a solid, vibrant green.

A todos los niños que hoy
crecen inmersos en un sistema
injusto y deshumanizante.

Esos niños que fuimos y somos.

Índice

Introducción	7
Problemática	8
Historia de la cooperación en México	8
Actualidad	10
Pregunta de Investigación	12
Objetivos	13
General	13
Específicos	13
Marco Conceptual	14
Economía Social y Solidaria	14
Impacto ecológico de una propuesta social y solidaria	15
Aprendizaje a través de la experiencia	16
¿Por qué enfocarse en niños?	17
Casos Análogos	18
Kidzania	19
Granja las Américas	21
Africam Safari	22
Nicho de Oportunidad	24
Análisis de la realidad	24
Elemento diferenciador	24
Investigación de Campo	25
Diseño de Investigación	25
Método	25
Insights	27
Arquetipos	29
Propuesta de proyecto emprendedor	31
Pertinencia	31
Relevancia	31
Supuesto	32
Emisor	32
Mensaje	33

Conceptos	33
Socios	34
Cliente	34
Usuario	34
Medios	34
Golden Circle	35
Propuesta de Valor	37
FODA	37
Modelo de Negocio	38
Business Model Canvas	38
Producto mínimo viable (MVP)	39
Sinopsis del Caso	41
Proyecto de Diseño	43
Sobre la Marca	44
Costos	45
Diseño de Marca	47
Diseño de la Experiencia	54
Validación	59
Productos de Diseño	59
Conclusión en relación con los objetivos	60
Conclusión en relación con el curso	60
Anexos	62
Referencias	68

*Una sociedad que decide organizarse sin una ética
mínima, altruista y respetuosa de la naturaleza,
está trazando el camino de su autodestrucción.*

Leonardo Boff

Introducción

La realidad que nuestro país vive es muy clara: más del 60% de nuestra población viviendo en condiciones de pobreza, un sistema político económico obsoleto, una clara desintegración social resultado de la injusticia y la falta de condiciones que propicien la reconstrucción del tejido social y una manera más justa y amorosa de vivir.

Por ello, una propuesta que responda a las problemáticas latentes de nuestra sociedad no es solo interesante, sino necesaria. Sin embargo, es también necesario que se aborde desde una perspectiva firme y bien sustentada que además genere el impacto necesario para el desarrollo integral de las nuevas generaciones.

Es por eso que este proyecto se sustenta bajo 3 pilares: 1. Enfocarse a el aprendizaje de niños 2. Generar y Diseñar experiencias significativas y 3. Rescatar y promover los valores de la Economía Social y Solidaria para buscar el sentido y la integración comunitaria para permitir como fin último: el buen vivir.

Sin embargo, el reto no es fácil. Lograr crear estas experiencias no puede suceder de una manera única y repetitiva. Es sin duda muy necesario pensar y modificar los proyectos para que respondan a las necesidades específicas del contexto y de los usuarios. Por ello, es de suma importancia el constante contacto y retroalimentación con las personas.

Como caso específico y validación de este proyecto se abordó a niños de 5to y 6to año de primaria que actualmente asisten a Casita de Barro, proyecto comunitario-educativo que se desarrolla en el municipio de San Jerónimo Tecuanipan, Puebla.

Fue así como a través del contacto con ellos, se diseñó un taller de 1 día en el que se comprobó el interés y el éxito de una propuesta de este tipo, abriendo brecha a profundizar y continuar el desarrollo del proyecto y demás vertientes que desprendan de él.

Problemática

“Nuestro contexto actual, caracterizado por sus múltiples crisis, nos grita cada día que algo no marcha bien en este mundo cuyo referente y criterio único pareciera ser el mercado. Basta con mirar a nuestro alrededor para darnos cuenta de que los modelos y las estructuras actuales han fracasado, pues en su misma esencia brota la injusticia social que se desprende del sistema neoliberal y de las formas como éste genera la riqueza y su reparto” (Fernández F. SJ 2015 pág.7)

Poner nuestros ojos sobre la Economía Social y Solidaria (ESS) es imprescindible para construir un sistema y un ecosistema que propicie el próspero y sano desarrollo de las comunidades a la vez que se combata la injusta y la oligárquica situación de los mercados.

“La Inclusión financiera es hoy un elemento a resolver en muchos países, la forma de solucionarlo podrá tener mayor desarrollo con igualdad o al contrario, incrementará la concentración de la riqueza y la pobreza” (Campos J. 2015 pág.13)

Historia de la Cooperación en México

Vale la pena echar un vistazo a las raíces que como sociedad/nación tenemos. Desde la época prehispánica se tienen diversos ejemplos de esto:

1. *Calpulli Azteca*: Es una forma de cooperación natural que a través de una organización básica donde la población vive en comunidades que trabajan en común desarrollando vinculación, propician relaciones solidarias (Eguía, 2014).

2. *Tequio*: Sistema de cooperación muy efectivo que aún se practica en algunas regiones del país. Se encarga de unir personas con la ayuda mutua como estrategia, logrando obras de beneficio colectivo (López, L. 2015).

Asimismo, existieron diferentes formas de organización a lo largo de la conquista; pero fue hasta el periodo de la

Independencia Mexicana tras la llegada del pensamiento intelectual europeo que gracias a la revolución francesa (1789 - 1799) se difundieron principalmente 3 ideas: igualdad, fraternidad y libertad. Generando de esa manera las primeras prácticas cooperativistas formales dentro del territorio mexicano.

En México se pueden localizar algunos programas estatales, que promueven de diversas formas la micro, pequeña y mediana empresa, pero no explícitamente la economía social y el cooperativismo. Es notoria la ausencia de una estructura institucional y políticas públicas de apoyo a este sector, y en su lugar, son claras las acciones paliativas y desarticuladas. Esto es debido a la constante preferencia federal por la inversión privada (Rojas Herrera, 2012).

Es hasta finales del 2012, que la Ley de Economía Social y Solidarias (LESS) transforma al Fondo Nacional de Apoyo para las Empresas de Solidaridad (FONAES) en el Instituto Nacional de la Economía Social (INAES). Este instituto tiene como objetivo instrumentar políticas públicas de fomento del Sector Solidario de la Economía (SSE), con el fin de fortalecerlo y consolidarlo como uno de los pilares del desarrollo económico del país. Es así como se abre brecha y se fijan nuevas políticas y prácticas económicas en busca de un desarrollo más justo y solidario.

Sin embargo, la realidad que enfrentamos plantea por sí misma los retos venideros. Un ejemplo es el hacer que alguna parte del sector trabajador mexicano opte por estas alternativas económicas sociales. Tomando en cuenta a la población económicamente activa de México, el INEGI hace el siguiente análisis porcentual: 89.5% de los trabajadores son empleados del sector privado, 10% del Estado Mexicano y tan solo en 0.5% son socios cooperativistas (INEGI. Censos Económicos, 1999).

Actualidad

La educación que actualmente se imparte en niveles básico y medio, gira en torno a competencias que responden al sistema neoliberal/capitalista que vivimos, generando desconocimiento por parte de nuestros niños y jóvenes de alternativas económicas para su análisis y elección. Por lo tanto, el comenzar desde temprana a edad a cambiar estos paradigmas y proponer una alternativa que tiene como base los valores de la Economía Social puede lograr mejores y más justos resultados.

Aunque el reto de cambiar toda una metodología educativa, el comportamiento del mercado o incluso de las prácticas empresariales es prácticamente imposible, generar la difusión y la práctica constante de los valores que impulsan la Economía Social y Solidaria es mucho más alcanzable. Las decisiones que se tomen en los siguientes años serán importantes para nuestro país. Campos J, (2015) menciona la importancia de que el sector social cuente en esta etapa histórica con todo tipo de productos, instrumentos y vehículos para desarrollarse.

Al tener un primer acercamiento con el Laboratorio de Innovación Económica y Social (LAINES) de la Universidad Iberoamericana Puebla, se hablaba de la ausencia de herramientas y metodologías para desarrollar aptitudes y actitudes que promuevan los valores y la práctica de esta alternativa. Lluvia Medina, docente de la Licenciatura de Procesos Educativos de esta universidad, recalcó la necesidad de trabajar y vivenciar estos temas dentro y fuera del aula en cualquier nivel educativo, pues todos vivimos inmersos en una cultura capitalista y neoliberal. Asimismo, menciona la importancia de ser y formar profesionistas con reconocimiento de estos temas, considerando el contacto que tendrán con las nuevas generaciones.

De igual manera hay un gran paso que dar junto con la Economía Social: el refuerzo de nuestra identidad. Las empresas sociales [...] tienen en su práctica cotidiana como efecto inmediato la producción de lazo social, construcción sistemática de trama social a través del trabajo y capacitación a nivel personal, grupal

y a nivel de las redes que estas modalidades de producción, servicio y asistencia ponen en marcha (RULESCOOP, 2012 pág. 13-14).

A partir de estos lazos y esta constante interacción entre individuos, es como poco a poco podrán fortalecerse estas colectivas en la sociedad. Se crearían y reforzarían valores sociales que minimizarían el individualismo, el cual ensancha las brechas nos separan y polarizan a la sociedad. Es entonces como formar parte de un proyecto común sería mucho más atractivo, solidario y humano, así como trascendental. Esto, en contraste con una opción donde sólo uno o muy pocos pueden lograr una buena calidad de vida.

Aunado a esto, el que el capital y la producción esté en manos de los trabajadores, podría preservar y rescatar prácticas y herramientas tanto industriales como culturales para generar un comercio justo y de calidad. Tal es el caso de alrededor de 75 empresas que cada año la organización social y trabajadora de España rescata (El Diario, 2015).

Podemos también observar que la práctica económica social, además de las relaciones humanas horizontales, funciona alrededor de valores tales como: ayuda mutua, democracia, equidad, honestidad, igualdad, justicia, pluralidad, responsabilidad compartida, solidaridad, subsidiariedad, transparencia, confianza y autogestión, entre otros. Por lo tanto, es de suma importancia aprovecharlos para ser congruentes con el cuidado del entorno inmediato y el medio ambiente en general. Así, a través de estas estructuras sociales y los valores que la rigen, fomentar la responsabilidad y la ética ecológica para generar resultados mucho más completos.

Por lo tanto, en contraste con el sistema económico antes mencionado, la distribución económica del mismo y la huella ecológica que deja, el optar por un modelo cooperativista podría mejorar las condiciones económicas, laborales, sociales y ambientales de una comunidad, así como permitir prácticas más humanas y justas, tales como la democracia, la sustentabilidad y la vinculación entre miembros de la comunidad.

Pregunta de Investigación

Con base en todo lo antes expuesto, en el presente proyecto surge la siguiente pregunta de investigación:

¿Cómo enseñar a través de la experiencia a niños que cursan la educación básica los valores que propone la Economía Social y Solidaria para generar una alternativa socio económica más justa y a la vez, más amigable con el medio ambiente?

Objetivos

Objetivo General

Crear experiencias vivenciales para niños mexicanos que cursan la educación básica, basadas en los valores propuestos en la Economía Social para generar así mejores condiciones de desarrollo individual y comunitario.

Objetivos Específicos

Corto Plazo (1 año)

-Generar talleres para impartir actividades y técnicas que refuercen la identidad y el respeto a las prácticas agrícolas y artesanales, la actividad solidaria y la conciencia ecológica en niños mexicanos.

-Identificar las áreas de interés más recurrentes para lograr el crecimiento del proyecto.

Mediano Plazo (1 - 5 años)

-Convertir el proyecto en una cooperativa entre productores y profesionales locales.

-Evaluar el impacto de la propuesta en casos puntuales para corregir y decidir sobre la evolución del proyecto.

-Crear una red con instituciones educativas privadas para generar un constante consumo del servicio.

Largo Plazo (5 - 10 años)

-Definir una red de productores locales que estén interesados en impartir y compartir sus técnicas de producción y comercio.

-Lograr la participación de un sector económico Medio-Alto en el proyecto para subsidiar la propuesta en lugares carentes de poder adquisitivo para invertir en ella

Marco Conceptual

Economía Social y Solidaria

“Las recientes crisis financieras y de alimentos, el cambio climático, la pobreza persistente y el aumento de las desigualdades han llevado a un cuestionamiento profundo de las estrategias de crecimiento y de desarrollo convencionales” (ONU, 2014). Por lo tanto, optar por una alternativa que se basa en los valores que se ven faltos en el desarrollo actual de la sociedad no es solo interesante, es necesario.

¿Qué es?

Aunque actualmente existen algunas discrepancias sobre el papel que juega la Economía Social en la estructura política o económica de un país, se ha logrado delimitar e interpretar su esencia. Investigadores de la ONU (2014 pp. xi) la explican como un “enfoque económico que favorece la descentralización y el desarrollo local y está dirigido por valores éticos como la solidaridad, el comercio justo, la simplicidad voluntaria y el Buen Vivir.”

Asimismo, para comprender mejor el papel de la ESS, se debe resaltar la presencia de organizaciones, empresas y redes de diferentes índoles pero que comparten ideas y metas en común en cuanto a objetivos de desarrollo, organización y valores (ONU, 2014). Por lo tanto, para poder reconocerse como ESS, debe indudablemente existir la interacción constante con otros. Es decir, formar comunidad.

No obstante, le ESS no debe interpretarse en un nivel meramente empresarial, al contrario, debe entenderse como una propuesta mucho más amplia y completa que busca beneficiar al individuo y al grupo en diferentes grados. En 2012, la ONU en la Asamblea General del 27 de Julio, al hablar del desarrollo de los pueblos hace hincapié en que es necesario incorporar el desarrollo sostenible en todos los niveles, integrando sus aspectos económicos, sociales y ambientales.

De esta forma es como se pueden reforzar y entender los vínculos entre dichos aspectos.

Resultado de esto podemos decir que no es un tema que concierna solo a especialistas, siendo por sí mismo una práctica que requiere de participación comunitaria (multidisciplinar) para poder enriquecer el camino y sus resultados. Así como también debe ser del uso y conocimiento por parte de todos los sectores de la población; esto ya que los objetivos de desarrollo poblacional que defiende aportarán en la protección medioambiental, el empoderamiento y desarrollo económico de los sectores más desfavorecidos y sobre todo un gran paso en la lucha de la justicia social. (ONU, 2014).

Impacto Ecológico de una propuesta Social y Solidaria

Con el crecimiento de la sensibilización de la gente sobre cuestiones ecológicas/ambientales, los mercados se han expandido junto con la demanda de bienes y servicios de este giro. Es por eso que las organizaciones y empresas de ESS se encuentran en una buena posición para responder a dicha demanda mediante actividades asociadas a la recuperación y el reciclaje de residuos y materiales que actualmente son desechados, apostar e incursionar en el mercado de la energía renovable y en la producción de bienes y servicios relacionados con prácticas orgánicas sustentables.

El Programa de Medio Ambiente de las Naciones Unidas (UNEP) en el 2010, hace una publicación sobre Economía Verde de la cual cabe rescatar un análisis pertinente al provenir de las Empresas de Economía Social: Es importante resaltar los casi carentes costes medioambientales de dichos emprendimientos, ya que dichas empresas en su inherente proceso buscan la maximización de beneficios, así como de aprovechamiento de recursos. Aunado a esto, es notable la reducida huella de carbono en el desarrollo de las mismas, no sólo por la preocupación ambiental, sino por los sistemas de producción e intercambio que realizan. A su vez, la misma relación que suelen tener con espacios naturales, genera una

gestión sana y sostenible de recursos naturales, permitiendo un mejor cuidado y preservación de las zonas.

Tras esto, al estar presente la autogestión dentro de este modelo económico, las decisiones y los valores que rigen a una cooperativa, empresa u organización toman un papel importante al momento de decidir sobre el medio ambiente. Sin embargo, la constante e intrínseca búsqueda del bien común lleva por naturaleza la responsabilidad ecológica que se busca como ideal.

Aprendizaje a través de la experiencia

¿Por qué hablar de aprendizaje y experiencia al tratar temas como ESS? Al ser una alternativa ante el sistema económico actual, es indispensable generar los conocimientos y los hábitos para propiciar el correcto desarrollo de la propuesta. De ahí la importancia de generar experiencias vivenciales con niños que abonen a su desarrollo aprendiendo otras formas más sanas y respetuosas de un buen vivir.

La palabra experiencia deriva del latín *experientia*, y se la relaciona con los conceptos de experimento, práctica y habilidad (Cunha, 1986). Es decir, la experiencia no buscará un conocimiento meramente empírico o teórico, más sí una interacción y acción constante del involucrado.

Sin embargo, el desarrollo de una experiencia no puede quedarse solo en la acción. Para Dewey (1938), el aprendizaje es un proceso de retroalimentación que transforma los impulsos, sentimientos y deseos de la experiencia concreta en acciones premeditadas de orden mayor, o sea que debe existir un deseo o impulso para adquirir fuerzas para que efectivamente se promueva el cambio.

Rigano y Edwards (1998) tienen como punto fuerte en sus estudios el pensamiento reflexivo del aprendizaje que proviene de la experiencia. Explican que es necesario reforzar y acompañar el proceso de interpretación de ésta con el fin de controlar, guiar, contener y liberar los aprendizajes.

David Kolb (1984), enfatiza la posibilidad de que la enseñanza formal a través de experiencias puede contribuir con el desarrollo de profesionales que conozcan mejor el contexto social del área. Por tanto, entrar en contacto con la ESS a través de experiencias vivenciales de diversos tipos, puede ser una estrategia poderosa para enseñar y comprender la práctica de la misma.

¿Por qué enfocarse en niños?

Como se ha mencionado en los antecedentes, los carentes conocimientos en cuanto a valores y alternativas de prácticas económicas han llevado a la sociedad, al sector laboral y al medio ambiente a generar prácticas poco benéficas para el desarrollo individual y comunitario. Esto gestándose desde los conocimientos que adquirimos en nuestra educación y los referentes en los que vivimos inmersos.

Enfocarse en niños es apostar a la ruptura de estos paradigmas, así como generar hábitos desde edades tempranas para optar por modos de convivencia enfocados en el bien común. Por consiguiente, lograr un contacto mucho más sensible que genere vinculación entre personas y una cultura de respeto mucho más alcanzable que la actualmente propuesta.

Casos Análogos

Actualmente existen modelos pensados en brindar herramientas y experiencias a niños con el fin de aportar a su desarrollo personal en contacto con la naturaleza, los otros y la economía. Sin embargo, no todos los casos funcionan o se rigen bajo ideas o valores ligados a la economía social y solidaria que se busca en este proyecto.

A continuación, se presentan casos que, con sus particularidades, actualmente desarrollan proyectos para niños. A partir de esto, se busca obtener y entender algunas herramientas para generar una propuesta acorde con el proyecto a desarrollar.

KidZania (Ciudad de los Niños)

KidZania es una cadena mexicana, un centro de entretenimiento familiar, que opera actualmente en nueve ubicaciones. Actualmente la sucursal de Ciudad de México (en la zona de Santa fe) promedia alrededor de 800 mil visitas anuales. Kidzania cuenta con 24 sucursales en todo el mundo.

“Es una ciudad interactiva para niños que mezcla inspiración, diversión y aprendizaje a través de juegos de rol realistas que han sido diseñados para niños de 2 a 14 años. Los niños pueden explorar independientemente una ciudad a escala de más de 7,000 metros cuadrados con opciones de más de 100 emocionantes carreras que pueden probar por su propia cuenta.

Kidzania apoya los objetivos de la educación financiera al contribuir a que los niños comprendan el funcionamiento del ciclo económico. Este programa eleva el sentido de responsabilidad en el niño al replicar con gran realismo las transacciones monetarias, procedimientos operativos y medidas de seguridad aplicadas a la moneda del mundo real para ofrecer una experiencia completa. Kidzania tiene su propia moneda, que permite a los participantes gastar su dinero al adquirir bienes y servicios como clientes, o bien, acumular más a través de un empleo.”

(<http://www.kidzania.com/es/ztory2017>)

No obstante, el sistema económico que rige Kidzania es mucho más vertical. La modalidad bajo la que funciona es por la promoción/patrocinio de empresas mayormente privadas (el resto paraestatales) para las cuales el niño trabajará para así, ganar un sueldo, con el cual podrá adquirir bienes y servicios de otros establecimientos privados.

A continuación, se muestran las empresas que actualmente funcionan dentro del modelo Kidzania en el caso de la Ciudad de México:



El resultado de esto es que los niños aprenden que lo correcto es trabajar para estas grandes cadenas, para después consumir sus productos y repetir así el ciclo. A partir de esta experiencia, los niños crecen con esta referencia y la idea de que el funciona el mundo es así y que lo que externo a esto no es válido o digno de aprender/trabajar.

Granja las Américas

Es un parque temático ubicado en la Ciudad de México Se encarga de “ofrecer experiencias de aprendizaje lúdico para la formación integral de la niñez, a través de un centro de entretenimiento familiar enfocado en la comprensión y valoración del cuidado de la naturaleza”

(<http://granjalasamericas.com/que-es-granja-las-americas>, 2017)



Este parque desarrolla diversas actividades tanto educativas como de recreación extrema (tirollesa, escalada, etc.) en las cuales el niño interactúa y aprende los procesos de cada área. Estas actividades van desde el cuidado de animales hasta la simulación de la administración de una ciudad. Asimismo, empresas privadas patrocinan algunas actividades tales como Alpura y Cinemex.

Aunque Granja las Américas no realiza (directamente) una actividad de administración económica para los niños, estos se ven involucrados en procesos de producción y consumo. De igual manera, existe una gran preocupación por impartir

los valores que rigen a la empresa tales como: competitividad, colaboración, responsabilidad y conciencia.

Sin embargo, aunque el modelo se rige bajo valores mucho más pertinentes, aún existe un rezago en actividades solidarias o herramientas para que con el conocimiento ahí adquirido, se busque el bien común.

Africam Safari

Africam Safari es un parque de conservación de vida silvestre mexicano ubicado a 16.5 km. de la ciudad de Puebla, donde los animales deambulan en libertad controlada y en cautiverio. Está acreditado por la Association of Zoos and Aquariums y por la World Association of Zoos and Aquariums.

Protegemos apasionadamente la naturaleza. Generamos emociones significativas que inspiran a las generaciones presentes y futuras a amar y respetar al planeta. Todo lo hacemos con responsabilidad y excelencia, de manera divertida y creativa. Creemos que lo imposible es temporal. Nos desarrollamos como colaboradores felices, conformando un equipo motivado, con carácter y comprometido a cautivar, satisfacer e inspirar a nuestros visitantes. Generamos y optimizamos recursos para contar con infraestructura y sistemas vanguardistas, desarrollar nuevas oportunidades de crecimiento de acuerdo a nuestra filosofía e impactar positivamente la conservación de la naturaleza manteniendo nuestro liderazgo.

Estamos comprometidos con la responsabilidad social, a través de:

- Respeto y apego a los principios de ética y responsabilidad.
- Cero tolerancias a la corrupción y notificarlo en caso de presentarse.
- Acciones que promuevan desarrollo social, económico y/o ambiental para nuestro entorno.
- Desarrollo sustentable considerando las necesidades y expectativas de nuestros grupos de interés.

(<http://www.africamsafari.com/informacion.html>, 2018)



A partir de la apertura del parque, éste ha buscado su constante mejora y crecimiento, lo que lo ha llevado a mejorar sus procesos y su entrega con los valores que defiende.

Sin embargo, aún pueden existir algunas inconformidades relacionadas con el cautiverio de los animales, etc.

Hay que reconocer el buen trabajo que Africam ha hecho en su discurso del cuidado ambiental, volviendo éste un estilo de vida y no solo una experiencia de unos cuantos días u horas. A su vez, esto ha generado condiciones propicias para lograr un sano sentido de comunidad, haciendo del proyecto un ejemplo positivo a considerar.

Nicho de Oportunidad

Análisis de la Realidad

Existe un reciente crecimiento e interés por generar y aportar aprendizajes y conocimientos sobre la ESS y la conciencia ecológica resultado de la misma, no obstante aún no existen claras propuestas teóricas o prácticas para ponerla al alcance de cualquier persona, o incluso para que desde temprana edad se tenga conocimiento de la misma.

Aunque actualmente sí exista un desarrollo profesionalizante en la ESS, el Instituto Nacional de Economía Social (INAES) reporta casos de emprendimientos fallidos resultado de prácticas erróneas. Esto refleja una clara necesidad de preparación para estas cooperativas u organizaciones nacientes.

Elemento diferenciador

La falta de espacios y experiencias que refuercen, propicien e impartan los valores de la ESS son un área de oportunidad para el presente proyecto. Sin embargo, lograr una propuesta en la que converjan estos temas puede ser complicado. No obstante, generar un proyecto integral con miras a su evolución a largo plazo es una opción viable.

A su vez, proponer un acercamiento con niños en cuanto este tema prácticamente no tiene precedentes. Desarrollar a través del diseño propuestas pertinentes que brinden conocimientos y habilidades sobre ESS y todo lo que implica podría generar el interés de personas e instituciones comprometidas con el desarrollo justo y honesto de la sociedad.

De igual manera la personalización de las propuestas a partir de la edad, el contexto y las necesidades particulares de las personas lograrían un impacto mucho más preciso e integral en diferentes campos sociales.

Investigación de Campo

Para un proyecto que se enfocara en la relación de las personas con su producción, el medio ambiente y la comunidad, es inherente el contacto y la relación humana. Esto porque no sólo se lograron identificar algunos problemas y necesidades, también porque se pudo profundizar en el sentir de las personas ante ello.

Diseño de Investigación

Método

Se utilizó un método cualitativo que mezcla dos propuestas: Method Cards de IDEO y Research Toolkit de Design-Led. Ambas, herramientas para hacer design thinking, es decir, diseño centrado en las personas.

El método fue aplicado para entender la percepción de la realidad, así como de las necesidades percibidas dentro de una comunidad, analizar el comportamiento y la forma de interactuar entre personas e idear soluciones directamente relacionadas a los intereses y habilidades de los usuarios.

Los instrumentos utilizados en los pasos anteriores fueron:

Conversatorio (para el paso de entender)

Consiste en platicar con los posibles usuarios y/o beneficiarios sin seguir una guía específica de preguntas, buscando conocer gustos, intereses y necesidades de cada individuo.

Este proyecto se realizó con adultos que actualmente viven y trabajan en Tecuanipan. El fin fue entender la forma en la que se desarrolla la comunidad y datos importantes de la misma.

Fly on the Wall (para el paso de analizar)

Busca que, a través de la observación sin la intervención directa con las personas, se analicen los comportamientos en el contexto natural. Es útil para observar la forma de interacción con el entorno en tiempo real.

Se aplicó a niños que asisten a Casita de Barro y a niños que asisten a una escuela privada en el estado de Tlaxcala. Casita de Barro es un proyecto que defiende la construcción de una sociedad más justa. Busca esto a través de modelos participativos que permitan generar sustentabilidad en la vida de la gente de San Jerónimo Tecuanipan (mismo lugar en el que el proyecto se desarrolla), trabajando bajo relaciones humanas construidas en confianza, así como motivando el intercambio de recursos propios y externos para hacer esto posible.

(<http://www.casitadebarro.com/index.html> 2013)

Card Sorting (para el paso de idear)

Consiste en nombrar, en tarjetas separadas: atributos, funciones o herramientas. Posteriormente se les pide a las personas que lo organicen en formas que les den sentido de acuerdo a sus intereses, gustos o prioridades.

Se aplicó a niños de 5to y 6to año de primaria en una escuela privada en el estado de Tlaxcala y a niños del mismo grado escolar que asisten a Casita de Barro. El fin fue detectar los intereses más importantes al momento de adquirir aprendizaje para generar soluciones a partir de esto.

El proceso utilizado se vierte en lo que se conoce dentro del mismo como insights. Un insight es una idea que “nace de una nueva comprensión de relaciones que se dan de manera inmediata e imprevista” (Galimberti, 2002, pág. 615). Estos insights se construyen de la interpretación de datos en nuestra cabeza y plantean una forma nueva o innovadora de entender o resolver algo.

Insights

Tras realizar la investigación de campo, se generaron cuatro insights o temas principales: Identidad local, aprendizaje, comunidad y cuidado del medio ambiente. Mismos que permiten el desarrollo y el cuestionamiento de cada tema. Asimismo, resultado de estos, se plantearon las preguntas detonantes que guiarán las soluciones propuestas. (Ver Anexos)

Identidad local (Valor de lo que hago)

Se realizó un acercamiento con adultos que viven y trabajan en Tecuanipan con el fin de entender la valorización del trabajo que realizan.

- Me gusta trabajar en Tecuanipan y vender mis productos porque la tierra es buena y trabajo con mi familia, pero el trabajo en el campo es mal visto y mal pagado.
- Me gusta hacer cosas por mi comunidad porque nos apoyamos y crecemos, pero todos se van en busca de mejores empleos.

Aprendizaje (Experiencias)

En el caso del aprendizaje, el contacto fue con niños y jóvenes de entre 11 y 16 años de la comunidad de Tecuanipan y de una escuela privada en el estado de Tlaxcala.

- Me gusta aprender con actividades porque es más divertido, pero no tenemos los espacios necesarios para ello.
- Me gustan los espacios naturales de mi comunidad porque aprendo de las plantas y los cultivos, pero se están acabando estas áreas.

Comunidad (Solidaridad)

Se abordó y analizó el tema del sentido comunitario con niños, jóvenes y adultos de la comunidad de Tecuanipan para entender los conocimientos que ya poseen en cuanto a ello, así como las prácticas que actualmente realizan.

- Me gusta tener contacto con los vecinos porque podemos intercambiar cosas y ayudarnos, pero no se hace lo suficiente.
- Me gusta poder quedarme en la comunidad a trabajar porque aquí están mis amigos y familia, pero no hay buenas oportunidades de trabajo.

Cuidado Ambiental (Ecología y Sustentabilidad)

El análisis del entendimiento ambiental se realizó con la comunidad de Tecuanipan en general y con alumnos de primaria y secundaria de una escuela privada en Tlaxcala. Aquí se confirmó que hay una conciencia sobre el deterioro ambiental que existe, pero la falta de medidas para abordar el problema.

- Me gusta que haya bosques alrededor porque así no nos falta agua ni hay deslaves pero con la quema de nuestros cultivos y la tala, se están acabando.
- Me gusta cultivar porque podemos producir nuestra comida, pero los químicos y la quema se están acabando nuestras tierras.

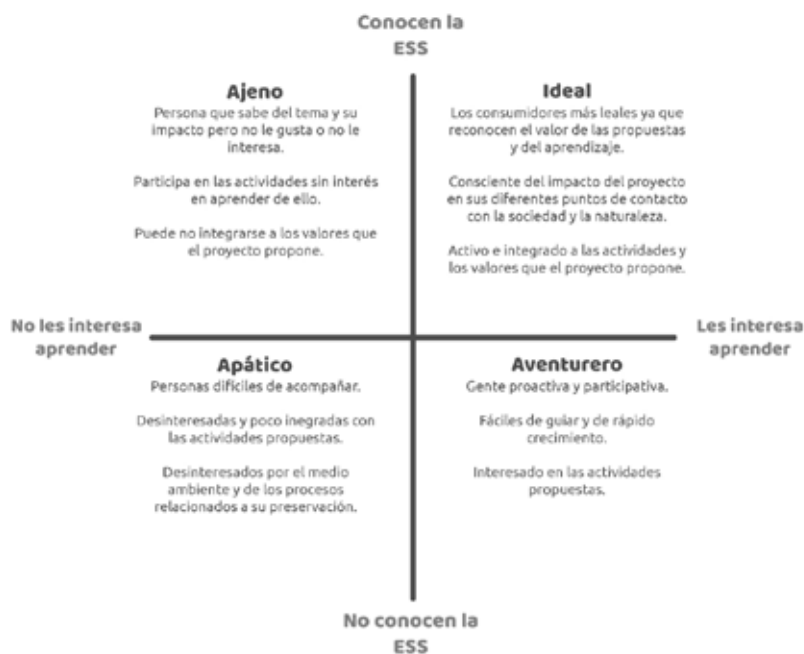
Arquetipos

Los arquetipos son modelos o representaciones que muestran lo ideal o lo que debería de ser y se basan en conceptos reales que identifican a cada modelo. Para identificar a los diferentes tipos de personas involucradas en el proyecto se generó una arquetipación de 2 partes.

- Socios:** Los cuales serían personas involucradas en el proyecto y aportarían al desarrollo del mismo.
- Consumidores:** Serían los perfiles de aquellas personas que utilizarían el producto o servicio.



Consumidores



Propuesta del Proyecto Emprendedor

Pertinencia

Los modelos económicos actuales, así como la lucha por el cuidado ambiental se encuentran situados y propuestos con base en un sistema Capitalista / Neoliberal, dejando de lado o tomando en cuenta superficialmente el punto más importante: El bien común.

Los niños crecen y aprenden inmersos en este sistema, el cual los orilla y los encamina en los ideales empresariales privados sin la oportunidad de que opten por una alternativa mucho más humana, solidaria y adecuada a su contexto.

Es por esto que es necesario generar espacios y experiencias que complementen el desarrollo integral de las personas en sus distintas etapas de crecimiento.

Relevancia

Año con año el mercado se sigue expandiendo. El crecimiento demográfico da pautas a la generación de mucha más demanda y con ello mucha mayor explotación de recursos, así como todo el resultado de esta explotación.

Asimismo, las instituciones (como algunas universidades) han apostado por incidir en temas de justicia, equidad y responsabilidad ambiental, generando un despertar en la conciencia de las personas y permitiendo de manera abierta la ideación y el uso de herramientas mucho más pertinentes en nuestro desarrollo.

Lo anterior hace evidente la necesidad de crear alternativas incluyentes que estén en las manos y al servicio de los trabajadores para lograr prosperidad.

Supuesto

Este proyecto generará interés por parte de productores para enseñar y preservar sus técnicas, así como tener un ingreso a partir de compartirlas.

Propiciará la interacción de niños mexicanos que habiten en el estado de Puebla y alrededores y que actualmente cursan la educación básica, mismos que forman parte de diferentes sectores económicos poblacionales. Esta interacción los pondrá en contacto con procesos y experiencias basados en los valores de la economía social y solidaria, aportándoles conocimientos y alternativas para su desarrollo.

Se generará una red entre productores, intelectuales, así como con instituciones para lograr el acceso conocimientos, productos y servicios de una manera justa y solidaria.

Emisor

La empresa buscará funcionar como un espacio de encuentro para diferentes instancias.

Para productores como un espacio para compartir y preservar sus prácticas y conocimientos.

Para intelectuales como un espacio para desarrollo de investigaciones, así como para la impartición de los conocimientos, buscando siempre impulsar el desarrollo integral de las personas involucradas.

Para los usuarios como un espacio para aprender a través de la experiencia de la mano del con los otros y el contacto con el medio ambiente.

Mensaje

Una forma diferente de desarrollarnos como individuos y como comunidad es posible. Una en la cual aprendamos a través de los valores necesarios para el sano crecimiento de las personas, de la comunidad y del medio ambiente. Esto de la mano con generar el valor y el orgullo que los productores, las prácticas justas y la interacción solidaria se merecen.

Conceptos

Bien común, Prosperidad, Comunidad, Contacto, Experiencia, Solidaridad, Orgullo y Justicia.

Socios

Hombres y Mujeres que desarrollen alguna actividad económica relacionada con prácticas de comercio justo, producción de alimentos o creación de productos artesanales.

Hombres y Mujeres con conocimientos técnicos sobre el tema e interesados en la difusión de sus conocimientos.

Clientes

Hombres y Mujeres económicamente activos de nivel socioeconómico D+ o mayor con interés en que ellos o sus hijos generen aprendizajes en cuanto a los temas que se proponen.

Escuelas Privadas con interés de impartir e incentivar temas relacionados a la Economía Social y Solidaria.

Universidades con interés de compartir y generar espacios de diálogo y aprendizaje en temas relacionados a la economía social.

Usuario

Niños y Niñas de entre 6 y 12 años de cualquier nivel socioeconómico que busquen aprender y divertirse a través del contacto y la realización de juegos y actividades relacionadas a la naturaleza.

Medios

Espacio físico en donde se desarrolle el proyecto

Presencia en redes sociales

Presencia y Convenios con escuelas de nivel básico y superior

Herramientas promocionales

Golden Circle

El Golden Circle es un modelo para entender **qué** hace una empresa (o proyecto), **cómo** lo hace y **por qué lo hace**; para que a partir de ello, la comunicación de la misma pueda funcionar de una manera más orgánica y mejor resuelta. Esto permite que interna y externamente se tengan más claros los 3 niveles que se proponen.

Why

La pérdida de identidad en las comunidades, la falta de justicia social y la degradación del medio ambiente resultado del sistema económico en el que vivimos ha vulnerado la prosperidad de nuestros pueblos.

Por eso es necesario reconocer el valor que tienen nuestras prácticas, nuestros productos y nuestros conocimientos por lo que estos deben ser compartidos y preservados. Ya que al ser puestos al servicio de la comunidad es posible encontrar nuevas formas de propiciar un desarrollo más justo, sano y solidario.

How

Acercando conocimientos, creando experiencias únicas y generando redes de participación entre intelectuales, productores y la sociedad en general para lograr propuestas pertinentes que además puedan ser fácilmente apropiadas por las personas.

What

Creación de experiencias para niños que atiendan necesidades sociales, económicas y ambientales.

Propuesta de Valor

Experimenta la vida

Tomando en cuenta la propuesta del proyecto, *experimenta la vida* surge como respuesta a la síntesis del mensaje y los conceptos que lo rigen. Buscando así generar un discurso corto y atractivo en el que el usuario se sienta atraído e intrigado por la propuesta.

FODA

Fortalezas

Contacto con productores.
Contacto con profesionales del área.
Experiencias Innovadoras.
Fácilmente Replicable.

Oportunidades

Nuevo Mercado.
Apoyo de Instituciones ambientales.
Red de clientes con escuelas privadas.
Posible apoyo de ONGs.
Creación de empleos.

Debilidades

Competencia contra modelos materialistas/consumistas.
Depende de terceros para desarrollarse completamente. (Permisos, seguridad, etc.)
Estereotipos Sociales.
No está planeado para un crecimiento rápido.
Carencia de espacio físico para el comienzo del proyecto.
Equipo de trabajo limitado.

Amenazas

Empresas grandes como competencia.
Imaginario Social negativo sobre el tema.
Descontento del sector privado.

Modelo de Negocio

Business Model Canvas

Socios Clave Casita de Barro Scouts LAINES	Actividades Clave Visita a escuelas Community management	Propuesta de Valor <i>Experimenta la vida</i> Tomando en cuenta la propuesta del proyecto, experimenta la vida surge como respuesta a la síntesis del mensaje y los conceptos que lo rigen. Buscando así generar un discurso corto y atractivo en el que el usuario se sienta atraído e intrigado por la propuesta.	Relación Clave Escuelas Privadas Productores locales	Cliente Padres de niños Jóvenes interesados en el tema Escuelas
Recursos Clave Transportación Software Consumibles de los eventos Equipo tecnológico		Canales de distribución Página Web Redes Sociales Presencial		
Costos Mensuales Instalación Fijos \$25,300 Variables \$1,500		Revenue Campamentos Talleres en la zona Eco-talleres		Talleres en la escuela Cursos de Verano
Punto de Equilibrio 2.4				

MVP (Producto Mínimo Viable)

MVP 1

Se generó la propuesta para jóvenes de 20 a 25 años que consistía en un campamento de 2 días que tendría como razón de ser el conocimiento sobre nuestros bosques y su preservación. Este, a su vez incluiría diferentes actividades prácticas y un taller de creación de viveros de pino, así como una jornada de reforestación.

Para validar este producto se realizaron 3 dinámicas:

1.Encuesta sin información detallada: Se planteó el campamento y se estableció un costo de \$250 por persona de 50 personas que contestaron. 46 de las 50 (92%) estarían dispuestas a tomar el taller a ese precio.

2.Encuesta con información detallada: Se planteó el campamento y se estableció un costo de \$250 por persona, además se informó que parte de este dinero sería utilizado para replicar esta experiencia con personas que no tuvieran el acceso económico a la misma. De 37 personas que contestaron 35 (94.5%) de estas personas estarían dispuestas a tomar el campamento por ese precio.

3.Venta directa: Se invitó directamente a 6 personas a vivir el campamento de las cuales 5 se vieron interesadas. 4 de esas 5 personas interesadas estarían dispuestas a pagar los \$250 de la experiencia y la otra persona pagaría únicamente \$200.

Como resultado podemos observar un al índice de viabilidad, así como de la importancia del discurso completo para generar la empatía que la misma propuesta conlleva.

MVP 2

Abordando una temática ecológica se generó una propuesta llamada ToteMX en la que se diseñaron 5 totems y 1 cartel en el que se exponían 5 especies animales que habitan en México y que se encuentran en peligro de extinción. Éstos fueron realizados en estampas adhesivas y vendidos en \$10 pesos cada una.

Para su validación se realizaron 3 modalidades con el fin de ver el interés real en cuanto a una propuesta de esta índole.

1.Venta individual: Venta directa con los posibles compradores. (Se vendieron 72 piezas)

2.Venta en competencia: A la par de otras estampas con menor contenido y sin discurso ecológico. (Se vendieron 46 piezas)

3.Venta autoservicio: Cartel y caja en un lugar estratégico en el que la personas pudieran elegir y pagar su estampa por iniciativa propia. (Se vendieron 43 piezas)

Venta esperada: 90 piezas

Venta total: 161 piezas

Los resultados de las 3 propuestas fueron muy buenos, mostrando el claro interés a una propuesta de este tipo siempre y cuando sea claro el valor agregado del producto así como una relación emocional con el tema.

Sinopsis del Caso

San Jerónimo Tecuanipan es un municipio del estado de Puebla en el cual actualmente se desarrolla un proyecto llamado "Casita de Barro". Este proyecto busca "Ayudar a construir una sociedad más justa, creando modelos participativos de vida sustentable con la gente de la localidad, basados en relaciones humanas de confianza y motivando el intercambio de recursos propios y externos" (Misión, Casita de Barro 2009).

En la situación que la comunidad vive actualmente, se identificaron 3 principales rubros: 1. La constante migración de hombres y mujeres a los Estados Unidos con el ideal de encontrar mejores condiciones de vida y de trabajo. Esto sucediendo desde la etapa de la adolescencia (secundaria). De la mano con esto: 2. Existe un rechazo a la identidad local y campesina que la comunidad tiene. Las generaciones de adultos que actualmente viven en Tecuanipan, se dedican principalmente a la actividad agrícola. Sin embargo, ellos identifican la actividad como "un signo de pobreza y de poca importancia" (mencionaba un productor de la zona). 3. La gente que decide quedarse en la comunidad, si no trabaja el campo familiar, busca un camino más fácil enlistándose en la policía o el ejército y en algunos casos, siendo blanco fácil del crimen organizado.

De igual manera, existen algunos problemas en la zona derivados de la misma práctica agrícola. Uno de los principales es la deforestación. La deforestación implica la pérdida permanente de la superficie boscosa e implica la transformación en otro uso de la tierra. Dicha pérdida puede ser causada y mantenida por inducción humana o perturbación natural (FAO s/a). Esta se da resultado a 2 principales prácticas. La primera es el cambio de uso de suelo (la transformación de bosques en tierras de cultivo). La segunda, la quema de pastizales, la cual evita la regeneración natural de las especies ya que arrasa con semillas y retoños del suelo.

Actualmente además del modelo sustentable de vida, y preocupados por el sano desarrollo de la comunidad, Casita

de Barro promueve proyectos de economía social y solidaria, así como de educación, generando un contacto no sólo con adultos, también con los niños de la comunidad. A su vez, estos niños asisten a las instalaciones y a partir de su grado de escolaridad, reciben asesoría en diversos temas.

A partir de esta información, se estableció que el proyecto debería de aprovechar a los niños cercanos a la adolescencia que asisten a casita de barro para hacerlos los principales actores de herramientas y modelos que mejoren las condiciones de su localidad en cuanto a prácticas e identidad. Esto, fundamentado en prácticas solidarias y responsables con y para los otros y el entorno.

Proyecto de Diseño

A partir del análisis anterior, se generó una propuesta de diseño que pudiera abordar, desde la naturaleza del proyecto emprendedor, las necesidades de este caso específico.

Se desarrolló la identidad de la marca con la que se abordaría la solución a las necesidades encontradas y se aplicó en los distintos momentos.

Una vez creada la marca, se diseñó una experiencia que posteriormente se validó directamente con los usuarios que el proyecto emprendedor plantea.

A continuación, se muestra el resultado:

Sobre la Marca

Nombre

Tras una exhaustiva búsqueda y desarrollo de conceptos para encontrar el nombre indicado para la marca se llegó al siguiente resultado: **TERRARIA**

Este nombre viene de la palabra terrario, este recipiente transparente en el que se replican y contienen las condiciones necesarias para generar y preservar la vida. Se propone a partir de ello una metáfora en la que se logra comprender a este proyecto como el espacio y el momento para desarrollar las condiciones y herramientas necesarias y así compartir y disfrutar la vida.

Todo esto, sin perder las dimensiones y los valores que la Economía Social y Solidaria propone.

Clase de Marca y Registro

CLASE 41

Educación, formación, servicios de entretenimiento, actividades deportivas y culturales.

Actualmente se encuentra disponible el registro de la marca ante el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial (IMPI).

Costos

Gastos de Instalación

Identidad de Marca: \$30,000
Registro de Marca: \$1,000
Computadora: \$20,000
Cañón: \$5,000
Cámara: \$10,000
Bocinas \$1,000
Equipo de Campamento: \$5,000
Asesoría Legal: \$5,000
Diseño Web: \$8,000
Botiquín de primeros auxilios: \$1,000

Total: \$81,000

Gastos Fijos

Botiquín de primeros auxilios: \$200
Transporte personal: \$1,500
Página Web: \$100
Software: \$1,000
Pago a productores: \$3,000
Diseño de la Experiencia (Personalización): \$1,000
Consumibles del Campamento: \$ 1,500
Transportación de usuarios: \$ 2,000
Nómina: \$15,000

Total: \$25,300

Gastos Variables

Asesoría Legal: \$1,500
Outsourcing: \$3,000

Total: \$4,500

Retorno de Inversión (Ideal)

Realizando 4 experiencias al mes: 5 meses

Costo de Venta (De la experiencia)

Grupo mínimo: **10 personas**

Costo por grupo: **\$6,000**

Costo unitario por persona: **\$600**

Grupo máximo: **30 personas**

Costo por grupo: **\$15,000**

Costo unitario por persona: **\$500**

Punto de equilibrio

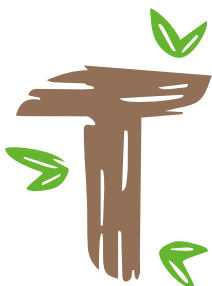
Ventas Mensuales Necesarias: **2.4**

Diseño de la Marca

Logotipo



Usos del Logotipo





Terraria

experimenta la vida





Terra
experim





Terraria
experimenta la vida



Diseño de la Experiencia

Tras el acercamiento a la realidad de San Jerónimo Tecuanipan, se decidió abordar el problema ambiental que actualmente vive la comunidad. La idea de aproximarse a esta situación consiste en involucrar a los niños para que entiendan la realidad que se vive en su comunidad, así como convertirse en un factor activo en la solución de los problemas.

A su vez, se decidió incidir a través de la práctica de los valores propuestos por la Economía Social y Solidaria con el fin de abordar 3 principales temas: 1. Sentido de la Comunidad (Compartir) 2. Contacto con la Naturaleza (Responsabilidad Ecológica) y 3. Alternativa Económica (Valor y Trueque)

Propuesta de Solución

Se planeó un taller con duración de 1 día en Casita de Barro y sus alrededores. Fue diseñado especialmente para niños de 5to y 6to grado de primaria con los que hubo un contacto previo para dicha planeación.

A continuación se presenta el cronograma de actividades planeadas para desarrollar.

Cromograma

<i>Hora</i>	<i>Actividad</i>
8:30 am	Llegada
9:00 am	Cocina Natural <i>Preparación de Panqué</i>
10:30 am	Conociendo la zona <i>Caminata Ecológica</i>
11:00 am	Lunch <i>Compartamos la comida</i>
11:30 am	Conociendo la zona <i>Actividad Ecológica / Solidaria</i>
12:30 pm	Regreso a Casita de Barro
1:00 pm	Cultivando nuestra comida <i>Visita a huerto y vivero</i>
2:30 pm	Comida <i>Lo natural de nuestra tierra</i>
3:30 pm	Recuperar la mañana <i>Recordar lo aprendido durante el día</i>
4:00 pm	Círculo de Lectura <i>Historia: Donde viven los monstruos</i>
5:00 pm	Haciendo mi Monstruo <i>Materiales naturales</i>
6:00 pm	Juegos <i>Trabajo en equipo y empatía</i>
7:00 pm	Fogata <i>Cómo encender y cuidar una fogata</i>
7:30 pm	Canción <i>El fuego no es un juego</i>
8:00 pm	Compartamos <i>Comida al pie de la fogata</i>
8:30 pm	Cierre de la experiencia <i>Agradecer, compartir, acompañar</i>
9:00 pm	Salida

Descripción de las actividades

Las actividades presentadas a continuación se encuentran ordenadas de manera cronológica, según la planeación del taller propuesto.

Cocina Natural: Preparación de Panqué

Objetivo de la actividad: Enseñar al niño a hornear pan con ingredientes naturales locales, propiciando la interacción y el contacto con los otros. Posteriormente, compartir y disfrutar el resultado.

Lugar: Cocina – Casita de Barro

Conociendo la Zona: Caminata Ecológica

Objetivo de la actividad: Aprender de las especies animales y vegetales, la geografía y la responsabilidad ante las mismas. Siempre, en contacto y con la responsabilidad de los otros que te acompañan.

Lugar: Zonas naturales de San Jerónimo Tecuanipan (alrededores de Casita de Barro)

Cultivando nuestra comida: Visita a Huerto y Vivero

Objetivo de la actividad: Aprender de técnicas de cultivo y de las especies que se cultivan en la comunidad. Asimismo, que se propicie un intercambio de bienes (trueque) con el pan horneado en la primera actividad y los alimentos obtenidos de ésta.

Lugar: Huertos y Vivero del Sr. Jesús (Vecino de la comunidad)

Comida: lo natural de nuestra tierra

Objetivo de la actividad: Preparar y compartir la comida obtenida en la actividad anterior.

Lugar: Casita de Barro

Recuperar la mañana

Objetivo de la actividad: Recordar y reforzar los aprendizajes obtenidos a lo largo de la primera etapa del taller, para a su vez compartirlos y aportar al crecimiento de todos.

Lugar: Casita del árbol (Casita de Barro)

Círculo de lectura: Donde viven los monstruos

Objetivo de la actividad: Generar un espacio místico que propicie la introspección y reflexión de los niños a través de una historia fantástica que a su vez incentive el hábito y el gusto por la lectura.

Lugar: Casita del árbol (Casita de Barro)

Haciendo mi Monstruo: Materiales Naturales

Objetivo de la actividad: Generar los conocimientos necesarios para que los niños aprendan a utilizar su tierra para hacer barro. A su vez, plasmar de manera personal los sentimientos y aprendizajes resultado de la lectura y reflexión de la actividad anterior, creando un “monstruo” con el barro y otros elementos naturales.

Lugar: Patios (Casita de Barro)

Juegos: Trabajo en equipo y empatía

Objetivo de la actividad: Fomentar la integración e interacción de los niños a través de dinámicas que propicien la empatía, la solidaridad y el trabajo en equipo, esto con el fin de aprender sobre el sentido de comunidad.

Lugar: Casita de Barro

Fogata: Cómo encender y cuidar una fogata

Objetivo de la actividad: Retomar la actividad realizada acerca del cuidado ambiental en el tema de incendios forestales y generar los conocimientos Y habilidades necesarias para que los niños puedan encender, cuidar y apagar la fogata de la mejor manera posible.

Lugar: Patio (Casita de Barro)

Canción: El fuego no es un juego

Objetivo de la actividad: Retomar la canción creada con anterioridad en la comunidad, enseñarla a los niños y cantarla con la ayuda de músicos locales para grabarla y que posteriormente puedan reproducirla según las necesidades de la comunidad.

Lugar: Patio (Casita de Barro)

Compartamos: Comida al pie de la fogata

Objetivo de la actividad: Aprender y compartir alimentos en la fogata, así como técnicas y recetas naturales para disfrutar con los demás.

Lugar: Patio (Casita de Barro)

Cierre de la experiencia: Agradecer, Compartir, Acompañar

Objetivo de la actividad: Recordar la experiencia vivida durante el día, hacer al niño pensar en cuál fue el mayor aprendizaje del día y compartirlo. Agradecerse mutuamente, a través de un gesto a los que asistieron.

Lugar: Patio (Casita de Barro)

Validación de la propuesta

Se realizó la validación de la propuesta el día 1 de Mayo en Casita de Barro, San Jerónimo Tecuanipan. Asistieron 7 niños de entre 11 y 14 años para vivir la experiencia.

Lograron abordarse las 3 dimensiones propuestas durante el desarrollo de las actividades del taller. Mismo que contó con el apoyo de productores de la zona para la realización de las actividades y de las prácticas solidarias.

Tras concluir las actividades se retroalimentó con los niños lo vivido durante el día para detectar los aprendizajes, la calidad de la experiencia y las áreas de mejora y crecimiento. Los resultados fueron positivos. Se logró la retención de los valores practicados durante el día, el disfrute de las actividades y la generación de nuevos conocimientos y habilidades.

Todas las actividades fueron realizadas de manera correcta y sin ningún incidente.

Unas de las peticiones importantes por parte de los niños fueron: Hacer actividades / juegos que involucren agua y trasladar la experiencia a un campamento de 2 días en vez de solo el día completo.

A partir de esta experiencia se generó un resultado audiovisual en donde se puede ver un resumen de la experiencia vivida. Resultado audiovisual: <https://goo.gl/3C3oz1>

Productos de diseño

Se generaron algunos productos de diseño con el fin de generar contacto con la marca durante la experiencia. Los productos fueron: Paliacates, botones de broche, bolsas y libretas. Asimismo, se crearon formatos para registrar la información personal de los participantes, sus antecedentes médicos y el permiso de los padres para participar en la experiencia. De igual manera, se entregó a los padres el cronograma y los requerimientos para la participación de los niños.

(Revisar Anexos)

Conclusiones en relación con los objetivos

Una propuesta de emprendimiento de esta magnitud es difícilmente alcanzable solo durante un semestre, sin embargo, el dimensionarla así también permite entender todo el trabajo que hay detrás de la misma.

En el caso específico de este proyecto, solo pudieron alcanzarse los objetivos a corto plazo. Estos fueron logrados de manera positiva, permitiendo el futuro desarrollo de la propuesta.

El análisis resultado de los mismos refleja una buena capacidad de continuar con el desarrollo del proyecto y comenzar a cubrir los otros objetivos planteados.

Conclusiones en relación con el curso y la carrera

En cuanto a la Dimensión de Formación Profesional (DFP), mi experiencia dentro de la carrera ha sido muy grata. Todos los conocimientos que he recibido a lo largo de la misma y sobre todo la capacidad de ponerlos al servicio de otros han hecho de la licenciatura un espacio de crecimiento y de contacto con el otro.

Sin duda no sólo el estar inmerso en una disciplina que tiene que preocuparse y ocuparse por personas ha marcado mi vida y mi futuro profesional, también el ser parte de la filosofía y el sentir ignaciano ha dado bases firmes al futuro por venir.

En concreto, como plan profesional de vida buscaré siempre lo que más me lleve a lo anteriormente mencionado: el contacto con el otro. Más allá de una práctica técnica de las habilidades de mi profesión, sé que está en mi responsabilidad el aportar al sano desarrollo de mi país según las necesidades del mismo.

En cuanto a la Dimensión de Articulación Social (DAS), resultado de mi discernir en mi dimensión de formación profesional, el impacto social dependerá de las decisiones que tome. Sin duda, hoy sé que éstas estarán relacionadas al sentido de comunidad y al rescate y la práctica de valores que más propongan justicia, amor y prosperidad.

Estoy también muy agradecido con el acercamiento que la universidad permite a la realidad vulnerable de nuestro país. Creo que no hay mejor manera de acercarnos y hacernos parte de esto si no es viviendo en piel propia las situaciones que nos rodean y nos conciernen.

En cuanto a la Dimensión de Formación Integral Universitaria (DIFIU), el resultado ha dejado un poco incompleto mi desarrollo. Sin embargo, ha habido un impacto positivo ahora, al final de mi proceso, en el cual me he involucrado más en otras áreas. Relacionado a esto, propondría a la universidad una mayor difusión de las mismas para poder propiciar un acercamiento desde etapas más tempranas de la carrera.

Anexos

Insights

Identidad local (Valor de lo que hago)

Se realizó un acercamiento con adultos que viven y trabajan en Tecuanipan con el fin de entender la valorización del trabajo que realizan.

- El trabajo en el campo es de poco valor comparado con las empresas.
- Para qué quedarme en el campo si puedo irme a estados unidos y ganar más.
- Aquí no hay oportunidad de crecer económica ni profesionalmente.
- El campo es mucho trabajo cuando podemos ganar dinero de manera más fácil.
- Somos pobres porque vivimos de la tierra.

Aprendizaje (Experiencias)

En el caso del aprendizaje, el contacto fue con niños y jóvenes de entre 11 y 16 años de la comunidad de Tecuanipan y de una escuela privada en el estado de Tlaxcala.

- Me gusta más jugar que estar dentro de un salón.
- Se cultivar porque lo aprendí de mis padres.
- Desde pequeños conocemos las plantas porque jugamos afuera.
- La gente no aprende hasta que no le afecta.
- Una vez que encuentran una manera más fácil ya no quieren regresar.

Comunidad (Solidaridad)

Se abordó y analizó el tema del sentido comunitario con niños, jóvenes y adultos de la comunidad de Tecuanipan para entender los conocimientos que ya poseen en cuanto a ello, así como las prácticas que actualmente realizan.

- A veces hacemos cambio de productos entre familias.

- Debería de haber algo que hiciera a los jóvenes querer quedarse.
- Yo le vendo mis panqués a mis compañeros de la primaria.
- Si nos organizamos el gobierno nos tiene que hacer caso.
- Nos conocemos entre todos y deberíamos apoyarnos.

Cuidado Ambiental (Ecología y Sustentabilidad)

El análisis del entendimiento ambiental se realizó con la comunidad de Tecuanipan en general y con alumnos de primaria y secundaria de una escuela privada en Tlaxcala. Aquí se confirmó que hay una conciencia sobre el deterioro ambiental que existe, pero la falta de medidas para abordar el problema.

- Estamos acabándonos nuestros bosques.
- La quema de nuestros cultivos no permite la regeneración de la tierra.
- Está apareciendo mucha erosión.
- Nos estamos acabando nuestros mantos acuíferos.
- Cada vez hay menos animales.

Detonantes

A partir de los insights, en los 4 temas principales que se obtuvieron de su análisis, se generaron una serie de preguntas que guiarían la búsqueda de soluciones ante los problemas detectados.

Valor de lo que hago

¿Cómo hago para que la percepción del valor del campo aumente en las personas?

¿Cómo hago para que la gente prefiera quedarse en su comunidad en vez de salir al extranjero?

¿Cómo hago para proponer una alternativa que apoye el desarrollo económico y profesional de las personas?

¿Cómo hago para facilitar la generación de recursos económicos en una comunidad?

¿Cómo hago para impulsar y mejorar los ingresos de la gente que vive de prácticas agrónomas y/o de creación de productos artesanales?

Experiencias

- ¿Cómo hago para generar un aprendizaje a través de juegos?
- ¿Cómo hago para poner en práctica los conocimientos que actualmente poseen los niños?
- ¿Cómo hago para poner en contacto a los niños de una manera segura con la naturaleza?
- ¿Cómo hago para que la gente se de cuenta de las afectaciones e implicaciones de las malas prácticas que actualmente suceden en su comunidad?
- ¿Cómo hago para generar el sentido de interés en las personas por quedarse dentro de su comunidad a desarrollarse?

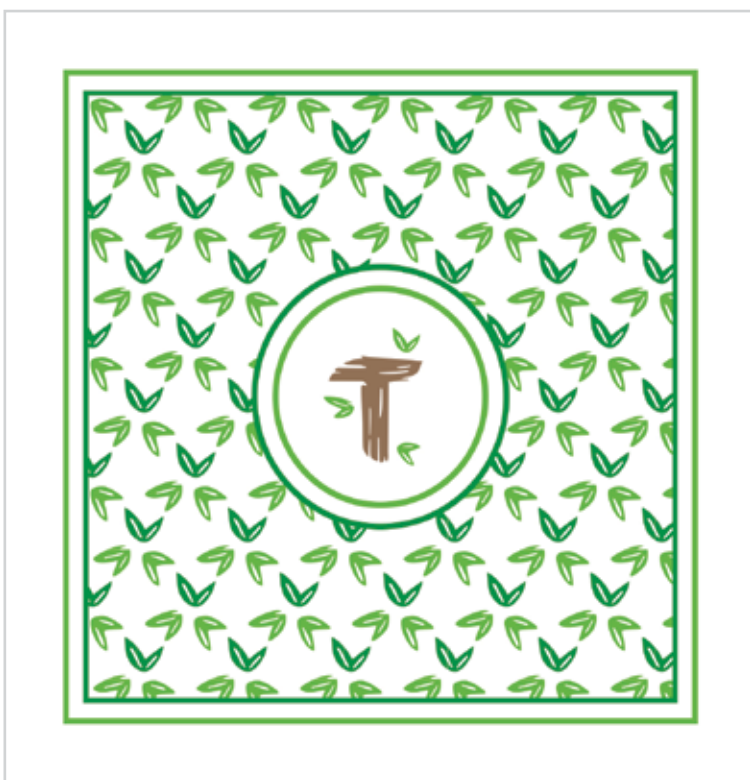
Solidaridad

- ¿Cómo hago para promover e impulsar las prácticas de consumo local dentro de una comunidad?
- ¿Cómo hago para generar una propuesta atractiva para los jóvenes de la comunidad?
- ¿Cómo hago para impulsar las iniciativas económicas de los niños de la comunidad?
- ¿Cómo hago para generar un ambiente de cohesión y democracia dentro de la administración del proyecto?
- ¿Cómo hago para fortalecer la relación interna de la comunidad?

Ecología y Medio Ambiente

- ¿Cómo hago para generar propuestas que atiendan las necesidades ecológicas particulares de la comunidad?
- ¿Cómo hago para generar conciencia sobre la preservación de la fauna y flora de una comunidad?

Diseño de paliacates



Cronograma

Taller: CompArte
Cronograma de Actividades
Mayo 2018



Hora Actividad

8:30 am	Llegada
9:00 am	Cocine Natural <i>Preparación de Panqué</i>
10:30 am	Conociendo la zona <i>Caminata Ecológica</i>
11:00 am	Lunch <i>Compartamos la comida</i>
11:30 am	Conociendo la zona <i>Actividad Ecológica / Solidaria</i>
12:30 pm	Regreso a Casita de Barro
1:00 pm	Cultivando nuestra comida <i>Vista a huerto y vivero</i>
2:30 pm	Comida <i>Lo natural de nuestra tierra</i>
3:30 pm	Recuperar la mañana <i>Recordar lo aprendido durante el día</i>
4:00 pm	Círculo de Lectura <i>Historia: Donde viven los monstruos</i>
5:00 pm	Haciendo mi Monstruo <i>Materiales naturales</i>
6:00 pm	Juegos <i>Trabajo en equipo y empatía</i>
7:00 pm	Fogata <i>Cómo encender y cuidar una fogata</i>
7:30 pm	Canción <i>El fuego no es un juego</i>
8:00 pm	Compartamos <i>Comida al pie de la fogata</i>
8:30 pm	Cierre de la experiencia <i>Agradecer, compartir, acompañar</i>
9:00 pm	Salida

¿Qué llevar al taller?

- **Ropa cómoda y ligera**
- **Lunch para compartir** (Mandar lunch tomando en cuenta que el niño pueda compartir la mitad del suyo y recibir la mitad de alguien más)
- **Ropa abrigadora** (Para la caminata y la salida)
- **Bolsa de Tela ó Costal Pequeño** (Tomar en cuenta que se ensuciará y que puede resultar dañado)

Todas las actividades planteadas en el taller están diseñadas para lograr un sano, seguro y divertido desarrollo del niño, siempre y cuando sean realizadas de manera responsable y obediente.

Por ello, se les pide atentamente a los padres que hablen con sus hijos para hacerles saber de las responsabilidades que conlleva asistir al mismo.

Asimismo, en caso de detectar que un niño pone en riesgo su integridad o la de otros, nos veremos en la necesidad de terminar la experiencia para él o ella y regresarlo a su casa.

Formato de Antecedentes Médicos + Permiso



Abril 2018
Datos personales y
permiso de asistencia

Datos Personales					
Nombre					
Edad		Sexo	H	M	Grupo Sanguíneo
Dirección					
Teléfono(s)					
Padecimientos / Alergias / Consumo de algún medicamento (cuál y cada cuánto)					
Fracturas, operaciones o lesiones severas					

En caso de Emergencia			
LLamar a: (Nombre)			
Parentesco		Teléfono	
LLamar a: (Nombre)			
Parentesco		Teléfono	

Todas las actividades planteadas en el taller están diseñadas para lograr un sano, seguro y divertido desarrollo del niño, siempre y cuando sean realizadas de manera responsable y obediente. Por ello, se le pide atentamente a los padres que hablen con sus hijos para hacerles saber de las responsabilidades que conlleva asistir al mismo. Asimismo, en caso de detectar que un niño pone en riesgo su integridad o la de otros, nos veremos en la necesidad de terminar la experiencia para él o ella y regresarlo a su casa. Si usted está de acuerdo con lo anterior, llene los siguientes datos.

Yo, _____, autorizo que mi hijo(a)
_____ asista al taller que se llevará a cabo el día
_____ de _____ de 2018 en Casita de Barro y sus alrededores.

Nombre y Firma

Referencias

Ana Cristina Ayala Mendoza, Luis Miguel López Rodríguez. (2016). *Avanzar en la Inclusión Financiera*. Ciudad de México: Universidad Iberoamericana.

Fernando Fernández Font, Jesús Campos Orozco, Gilles L. Bourque, Luis Miguel López Rodríguez, Ana Cristina Ayala Mendoza, Alécio Mascarenhas, Clément Guimond, Claude Dorios, Eduardo Juárez Mejía, José Alberto Mazzini Fraygola, Lili María Inés Vázquez Boasso, Carlos Heredia Zubieta, Adriana Gómez-Chico Spamer. (2015). *Las Finanzas Solidarias en algunos países de América: ¿hacia un sistema y un ecosistema de economía social y solidaria?*. Puebla, México: Universidad Iberoamericana Puebla.

Federico Bejarano, Merlina Martínez, Silvia Polinelli. (2012). *ECONOMÍA SOCIAL: IDENTIDAD, DESAFÍOS Y ESTRATEGIAS*. Buenos Aires, Argentina: Universidad Nacional de Quilmes.

El Diario. (2015). ¿Qué es esto de la “economía social”? 1 de Febrero de 2018, de El Diario Sitio web: http://www.eldiario.es/desigualdadblog/economia-social_6_409869010.html

Organización de las Naciones Unidas para la Alimentación y la Agricultura. (Sin Año). 3 Términos y definiciones complementares relacionados con la evaluación de los recursos forestales. 11 de Febrero de 2018, de FAO Sitio web: <http://www.fao.org/docrep/007/ae156s/ae156s04.htm>

ONU . (2014). *La Economía Social y Solidaria y el Reto del Desarrollo Sostenible*. Ginebra, Suiza: TFSSE. http://unsse.org/wp-content/uploads/2014/08/Position-Paper_TFSSE_Esp1.pdf

Asamblea General de las Naciones Unidas. 2012. *El futuro que queremos*. Doc. ONU N° A/RES/66/288. 27 de julio. http://www.un.org/ga/search/view_doc.asp?symbol=A/RES/66/288&referer=/english/&Lang=S

UNEP. 2010. *Green Economy. Developing Countries Success*

Stories. Geneva: UNEP.

Cattani, 2010, The Human Economy.

Cambridge: Polity Press; Lewis, Mike and Patrick Conaty.2012. The Resilience Imperative: Cooperative Transitions to a Steady-State Economy. Philadelphia: New Society Publishers

Cunha, A. G. (1986) "Dicionário etimológico Nova Fronteira da língua portuguesa". Nova Fronteira, Rio de Janeiro

Kolb, D. A. (1984) "Experiential learning: experience as the source of learning and development". Prentice Hall, New Jersey

Rigano, D. y Edwards, J. (1998) "Incorporating reflection into work practice: a case study". Management Learning. 29(4): 431-446

Toolkits for human centered design: <http://dlrtoolkit.com/fly-on-the-wall/>

Hurtado, Osvaldo, Neoliberalismo y Economía Social de Mercado, Revista Testimonio, No. 79, 2004.

Recio, Eugenio María, La democracia cristiana y la economía social, Revista la Factoría, No. 27, 2005.

Berg, Hartmut et al., La política de la competencia en la Economía Social de mercado, CIEDLA, Buenos Aires 1988.



El presente documento de
investigación se terminó de
imprimir en Mayo de 2018 en la
ciudad de Puebla.

El tiraje consta de 1 ejemplar.
Víctor Abraham Briones Payán
Universidad Iberoamericana Puebla

