

DISEÑO DEL PRODUCTO TURÍSTICO:

El proceso creativo para el desarrollo comunitario sostenible



Rigoberto Lárraga Lara
Ramón Rivera Espinosa
Jesús Guillermo Vega Vila

DISEÑO DEL PRODUCTO TURÍSTICO: EL PROCESO CREATIVO PARA EL DESARROLLO COMUNITARIO SOSTENIBLE

Rigoberto Lárraga Lara

Ramón Rivera Espinosa

Jesús Guillermo Vega Vila

Páginas. Colección Transformando Comunidades para el Desarrollo Local

ISBN-13: 978-84-17583-10-1

1.-Diseño de producto turístico, 2 Turismo sostenible 3.- Desarrollo comunitario 4. Escuela Hotel 5. Eco-desarrollo

Servicios Académicos Intercontinentales para eumed.net. Universidad de Málaga, Málaga, España. 2018

1ª edición

Comité Editorial para la presente obra:

Dr. Juan Carlos Martínez Coll

Primera Edición en español (2018)

Libro sometido a proceso de dictaminación por académicos externos de instituciones educativas universitarias Iberoamericanas.

DR. © Instituto de Investigaciones Socioambientales, Educativas y Humanísticas para el Medio Rural y (IISEHMER)- Universidad Autónoma Chapingo

DR. ©Centro Iberoamericano de Investigación en educación sostenible y planificación territorial para la responsabilidad social. (México-Colombia). Tlayolotl.

Servicios Académicos Intercontinentales para eumed.net. Universidad de Málaga, Málaga, España. 2018

ISBN-13: 978-84-17583-10-1.

Primera Edición en español (2018)

DR © Línea de investigación y Servicio. Saberes tradicionales y Conocimiento Científico: Filosofía de la ciencia de los Procesos ambientales. Instituto de Investigaciones Socioambientales, Educativas y

Humanísticas para el Medio Rural y (IISEHMER). Universidad Autónoma Chapingo.

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE SAN LUIS POTOSI

UNIVERSIDAD AUTONOMA CHAPINGO

INSTITUTO TECNOLOGICO REGIONAL DE SAN LUIS POTOSI

Carretera México-Texcoco Km. 38.5, Texcoco, México. C.P. 56230.

Diseño de portada: Rigoberto Lárraga Lara

Diseño de formato Ramón Rivera Espinosa.

E mail: Rigobertolarraga@gmail.com





INDICE

PROLOGO	7
INTRODUCCIÓN	9
CAPITULO I	11
Innovación en el diseño del producto turístico	13
Elementos del desarrollo comunitario	15
Sentido de comunidad	16
Empoderamiento	17
Innovación y desarrollo	19
Contexto de la propuesta	21
CAPITULO II	
Marco conceptual	37
Eco-diseño en los productos turísticos	39
Turismo experiencial participativo	45
Gestión participativa	46
Educación ambiental	48
Escenarios futuros	55
CAPITULO III	59
Diseño de productos en el turismo sostenible para el desarrollo comunitario	61
Fases en el diseño de productos turístico	62
Fase 1. Definición de la estrategia	67
Fase 2. Diagnostico participativo	77
Fase 3. Diseño del concepto	85
Fase 4. Diseño de detalle	91
Fase 5. Gestión participativa	94
Fase 6. Seguimiento y construcción de conocimiento nuevo	107
Fase 7. Disposición final del producto	113
CAPITULO IV	
Caso de estudio	117
Senderismo interpretativo herbolario en la Sierra de la Pila, Tanchachin, Aquismon, San Luis Potosí, México.	119
CONCLUSIONES	136
BIBLIOGRAFÍA	137
RESEÑA DE LOS AUTORES	143
ANEXO	146



Prólogo

El diseño de nuevos productos turísticos bajo los términos y principios de la sostenibilidad para el desarrollo comunitario se ha convertido en un gran reto para los expertos, un reto que requiere un papel de facilitador frente a los saberes tradicionales y la colaboración del liderazgo comunitario, una postura que dialoga entre lo que conoce la comunidad de su propio entorno y lo que un experto puede facilitar al estructurar los espacios de dialogo y sistematizar los resultados.

Para que esto pueda tener el éxito esperado, es necesario innovar el proceso creativo del diseño del producto turístico sostenible hacia el desarrollo comunitario.

Recomiendo este texto, ya que, es un intento sistematizado y argumentado, para diseñar un producto turístico utilizando conceptos de sostenibilidad fuerte, educación ambiental y eco-desarrollo. Proceso que empodera a la comunidad en la toma de decisión del diseño de su entorno futuro.

En los últimos 5 años, los Autores han explorado y aplicado la innovación en el proceso creativo del diseño del producto turístico, antecediendo a este libro: El Seminario Permanente de la Filosofía de la Ciencia de la Sostenibilidad; El Seminario de Alternativas Sostenibles y Salud Ambiental; El Congreso Internacional de Saberes Ancestrales y Ecoturismo; El Libro, “Ecoturismo Comunitario para el desarrollo endógeno”; El Libro, “Transformando Comunidades Hacia el Desarrollo Local”; El Libro, “Turismo Sostenible para el desarrollo Comunitario”; decenas de Artículos científicos Indexados y distintos talleres participativos en la Comunidad de Tanchachín, en la Huasteca Potosina. Lo anterior da fundamento a la experimentación y comprobación de hipótesis.

El alcance y la claridad de este texto lo hacen accesible e informativo para estimular nuevas líneas de investigación aplicada al diseño de una sociedad más sostenible que se construye de lo local a lo global.

Dr. Adrián Filiberto Moreno Mata¹

¹ Doctor en Planeación Urbana por el Colegio de México, Profesor Investigador Tiempo Completo de la UASLP, Director del Cuerpo Académico CAHS.



Introducción

América Latina como en otras partes del mundo se suma a un discurso globalizado de aproximación al turismo sostenible para el desarrollo comunitario (OMT:2017), diversas mesas de discusión ONG´s, políticos y académicos tratan de converger los conceptos de desarrollo humano, calidad de vida y conservación del medio ambiente para futuras generaciones, tomando como detonador del desarrollo la actividad turística y legitimando el uso de los recursos naturales del “otro”, con el discurso de la sostenibilidad, dentro de un frenesí por lo verde. El paradigma de la sostenibilidad en el turismo tiene diversas expresiones manifestadas en tipologías asociadas con la conservación del medio ambiente dándole cobertura a todas ellas, reconociendo y distinguiendo aquellas que van desde la sostenibilidad muy fuerte, fuerte, débil y muy débil; identificando aquellas polarizadas a posturas tecnocratas, y normativas, hasta aquellas transformacionistas, anticapitalistas, de ecología profunda.

Al aplicar los conceptos de la sostenibilidad en comunidades asociadas al turismo y al desarrollo, se encuentra entre otras cosas, un problema de instrumentación, no basta con los instrumentos tradicionales para el diseño de productos turísticos, es necesario innovar en el método, proponer procesos de diseño que trabajen bajo principios éticos del nuevo paradigma, por lo que aquí cabe la frase “si queremos hacer algo mejor hagámoslo diferente”.

Sí se está involucrado en el tema del diseño de productos turísticos para el desarrollo comunitario sostenible, se necesita elaborar y aplicar una metodología que permita mejores resultados.

Los autores nos presentan en el **Primer Capítulo**, la problemática que presenta el diseño de productos turísticos cuando se diseña a la distancia, desde un gabinete de un despacho, sin contemplar la participación de la comunidad objetivo. Así como la respuesta a las siguientes interrogantes: ¿Qué sucede cuando entregas a una comunidad un paquete de actividades e infraestructura para prestar un servicio turístico sin empoderar a la comunidad en la gestión de su entorno?, ¿Qué pasa cuando se identifican fallas en el sistema del producto

(que no diseño la comunidad) y el diseñador consultor no está presente para resolver?, ¿Cuál es el resultado de una infraestructura financiada que no puede retornar el capital y se colapsa con los gastos de operación?, ¿Cuál es la importancia del proceso creativo del diseño del producto turístico en el desarrollo sostenible de la comunidad?.

Al final del Capítulo I, se propone como propuesta de solución el concepto de una Escuela-Hotel, para formar de manera sistematizada Expertos en Turismo Comunitario, sus principios éticos, el marco conceptual que tiene por fundamento en donde se innovara y aplicara nuevos métodos, entre ellos el planteado en este libro “El Proceso Creativo del Diseño de Producto Turístico para el Desarrollo Comunitario Sostenible”.

En el **Capítulo II**, se presenta un marco conceptual que define el fundamento y da una postura frente al diseño. Postura colaborativa, con principios éticos de sostenibilidad fuerte, que permite la búsqueda de la autonomía, independencia y autosuficiencia de la comunidad para su eco-desarrollo. Sin la existencia de este marco habría una tendencia a enfrentar el diseño de la forma en que se ha hecho hasta ahora.

Capítulo III, en este apartado encontramos el proceso creativo del diseño del producto turístico para el desarrollo comunitario en 7 fases:

1. El diseño como proceso
2. Definición de la estrategia
3. Diagnóstico participativo
4. Diseño de concepto
5. Diseño de detalle
6. Gestión participativa
7. Seguimiento y construcción de conocimiento nuevo
8. Disposición final del producto

Capítulo IV, se encuentran los hallazgos encontrados en la aplicación del proceso del diseño del producto turístico en la comunidad de Tanchachín Aquismón, San Luis Potosí, México. En particular con el Producto denominado “Senderismo interpretativo herbolario en la Sierra de La Pila”



CAPÍTULO I

INNOVACION EN EL DISEÑO DEL PRODUCTO TURÍSTICO:

Un proceso creativo, colaborativo
para el desarrollo comunitario sostenible



INNOVACION EN EL DISEÑO DEL PRODUCTO TURÍSTICO:

En este capítulo se presenta la problemática que acontece en el diseño de productos turísticos cuando se diseña a la distancia, desde un gabinete, de un despacho, sin contemplar la participación de la comunidad objetivo. Así como la respuesta a las siguientes interrogantes: ¿Qué sucede cuando entregas a una comunidad un paquete de actividades e infraestructura para prestar un servicio turístico sin empoderar a la comunidad en la gestión de su entorno?, ¿Qué pasa cuando se identifican fallas en el sistema del producto (que no diseño la comunidad) y el diseñador consultor no está presente para resolver?, ¿Cuál es el resultado de una infraestructura financiada que no puede retornar el capital y se colapsa con los gastos de operación?, ¿Cuál es la importancia del proceso creativo del diseño del producto turístico en el desarrollo sostenible de la comunidad?.

Los destinos turísticos han tenido que incorporar nuevos conceptos en su gestión, debido a la globalización de los mercados y de la actividad turística en particular, lo que ha provocado un incremento en su competencia, en aras de despertar interés en el turista potencial y posicionarse en el lugar seleccionado para sus próximas vacaciones. Lo cual obliga al modelo de gestión tradicional a evolucionar, y mejoran así la competitividad del destino y los resultados económicos. La comercialización de los destinos debe perseguir la consolidación y el crecimiento, bajo una filosofía de sostenibilidad fuerte, y contribuir de forma sostenida, equilibrada y creciente al desarrollo de las comunidades receptoras.

El ecoturismo se ha perfilado como alternativa para el desarrollo de comunidades rurales asentadas en parajes turísticos de alto valor paisajístico, no obstante que esta tipología está regulada por principios y ética del ambientalismo moderno, aun se requiere de instrumentos de diseño de productos turísticos acordes a estos principios.

Existen despachos de diseño, que ofrecen la instrumentación de los proyectos turísticos, proveen de estudios especializados de impacto ambiental, urbano, proyecto arquitectónico para la infraestructura, proyecto financiero, proyecto de marketing y marca comunitaria, estudio de fondeos y gestión de recursos. Sin

embargo, ¿qué sucede cuando se entrega el paquete de estudios o en el mejor de los casos el proyecto llave en mano?, en la mayoría de los casos la comunidad receptora no tiene la capacidad de operar o bien desarrollar nuevas propuestas ya que dependió de externos para la elaboración de la semilla piloto. Los fondos federales que apoyan estos tipos de proyectos ven frustrado su desempeño ya que los rendimientos de los proyectos son mínimos y en muchas ocasiones colapsan por una casi nula capacitación e involucramiento de la comunidad objetivo.

Cuando los recursos económicos aplicados en una comunidad para la actividad eco-turística son externos se limitan las acciones de autosuficiencia y autonomía, lo que traerá como consecuencia un crecimiento deficiente o nulo. Por el contrario, si la comunidad aprende a tomar control de su entorno comunitario y lo maneja bajo principios sostenibles puede reproducir el crecimiento y mantenimiento de la infraestructura turística.

Cuando la comunidad no interviene en el proceso de diseño de producto turístico se ve imposibilitada de corregir fallas en el sistema de la empresa comunitaria, al estar alejada de la formulación del proceso no tiene las capacidades, herramientas y condiciones para proponer soluciones que innoven, actualicen o corrijan errores. La comunidad no es autosuficiente, y si, es dependiente de especialistas y agentes externos que no conocen la comunidad en su totalidad y que tienen sus propios intereses en muchas de las ocasiones ajenos a los locales.

Un proyecto turístico de tipo rural, administrado por una comunidad, donde no se empoderó a los involucrados, no se hicieron partícipes de su diseño y gestión, tiene una tendencia a no solventar las adversidades del mercado y las demandas del servicio turístico (calidad y marca), con grandes posibilidades de no retorno del capital invertido, a pesar de que los apoyos federales en la mayoría de los casos son de no retorno, sí, se espera que los proyectos sean rentables y provean utilidades dirigidas a nuevos proyectos comunitarios.

Los proyectos que no retornan el capital de inversión, difícilmente tendrán posibilidades de operar prolongados en el tiempo ya que se desarrolla un desánimo en los participantes que ven frustradas sus expectativas y se ve incapacitados para corregir las deficiencias.

El proceso creativo y colaborativo en el diseño de producto turístico permite desarrollar capacidades de intervención en cualquier momento de la vida de la empresa turística comunitaria, capitaliza conocimientos y habilidades para modificar intervenir, corregir e innovar de acuerdo a las necesidades en tiempo real. Faculta y ofrece autonomía en el control de su territorio, permite la toma de decisiones y promueve la responsabilidad social.

Elementos psicosociales del Desarrollo Comunitario

La Psicología Comunitaria aporta un marco teórico y empírico centrado en dimensiones abiertas a la intervención social, con el objetivo de lograr el desarrollo individual y comunitario de las personas, además del cambio social. Entre los factores psicosociales que promueven el desarrollo psicosocial, diferentes autores han encontrado diversos elementos que intervienen en el desarrollo comunitario y el presente estudio trabaja con tres de los elementos destacados por Sánchez-Vidal (2007): Participación Comunitaria, Sentido de Comunidad y Empoderamiento.

Según Ferre (2005), para lograr el desarrollo de la comunidad se ve necesario incentivar y promover la Participación Comunitaria, potenciando el Sentimiento de Comunidad y fomentando su Empoderamiento.

Participación Comunitaria

La participación es la que convierte en comunitaria la acción social (Martín, 1988) y en base a ella se logra el camino de transformación de la realidad de la comunidad. El proceso participativo conlleva la movilización de los sujetos de la comunidad por medio de procesos sociales y psicosociales hacia el logro de un objetivo conjunto que ayude a suplir las necesidades que la comunidad presenta y a conseguir cambios sociales en la misma. Es una lucha hacia la transformación y la libertad de la comunidad (Montero, 2004).

Así pues, la importancia de potenciar la participación se ve esencial en el proceso de empoderamiento de una comunidad pues es una pieza clave en el engranaje que mueve el cambio social de la realidad, implicando de manera activa a los actores componentes del barrio en la transformación y evolución de su entorno. Asimismo, la participación tiene un carácter inclusivo, pues está

dirigida a lograr un propósito común, lo cual conlleva que se deba integrar acciones diversas mediante las que los individuos deben luchar de manera conjunta, unidos y organizados (Berroeta y Rodríguez, 2010; Sánchez-Vidal, 2007).

Cabe destacar la relevancia de fomentar el proceso participativo comunitario, puesto que con ello se logra mejorar el desarrollo y el crecimiento personal de sus componentes (Montero, 1998 ct por Ferre, 2005) como beneficiarios directos de la participación. Esto también influye de manera paralela al beneficio de las instituciones en las que se participa (Clary y Snyder, 2002) y en el proceso de suplir las necesidades de los otros individuos de su comunidad (Montero, 2004). Asimismo, la potenciación y gestión de la participación de los agentes comunitarios, es considerada como un rasgo de calidad y de innovación social en la intervención comunitaria (Fantova, 2015). Varios estudios han demostrado la relación positiva entre la Participación y otros factores como el Sentimiento de Comunidad, la Satisfacción Comunitaria o la Calidad de vida (Hombrados y López, 2014; Ramos-Vidal y Maya-Jariego, 2014; Long y Perkins, 2007).

La relación entre el fenómeno de la participación y el empoderamiento comunitario es muy clara y está demostrada por numerosos estudios (Ohmer, 2007; Perkins y Zimmerman, 1995), puesto que los individuos consiguen controlar las circunstancias sobre las que están sometidos y logran su desarrollo a nivel psicosocial por medio de la participación comunitaria. Con lo cual, este proceso es considerado como el puente por el que los sujetos, por medio de su compromiso personal y de la toma de conciencia colectiva, llegan a tomar control de los recursos que posee su comunidad. El papel de las instituciones sociales es muy relevante en este proceso, puesto que participar por medio de éstas ayuda a crear y fomentar el sentimiento de pertenencia a la comunidad (Hombrados y Gómez, 2001).

Sentido de Comunidad

El Sentido de Comunidad es un constructo acuñado por Sarason (1974) que engloba el sentimiento existente en los miembros de una comunidad de formar parte de un conjunto, de un “nosotros” compuesto por las redes sociales y la interacción entre los individuos que las componen.

Es decir, este concepto abarca el sentimiento de los sujetos por el que se identifican con su comunidad, como pertenecientes a un mismo complejo y espacio social, haciéndoles conscientes la necesidad de participar para poder resolver los problemas comunes (Musitu, 1991; Ramos-Vidal, 2014).

Según el modelo teórico de McMillan y Chavis (1986), el sentido de comunidad es “un sentimiento que los miembros tienen de pertenencia, un sentimiento de que los miembros son importantes para los demás y para el grupo, y una fe compartida en que las necesidades de los miembros serán atendidas a través del compromiso de estar juntos” (McMillan y Chavis, 1986, p.9) y está formado por cuatro dimensiones: “membrecía”, “influencia”, “integración y satisfacción de necesidades” y “conexión emocional”.

En primer lugar, la “membresía” hace referencia al sentimiento de pertenecer a la comunidad, lo cual conlleva una delimitación entre las personas que están dentro o fuera de la misma, una sensación de sentirse seguro emocionalmente, un sentimiento de identificación y pertenencia al grupo y un sistema simbólico compartido por los miembros. En segundo lugar, la “influencia” es el fenómeno por el cual los miembros se ven capaces de influir en la comunidad a la vez que ésta los influencia a ellos. En tercer lugar, la “integración y satisfacción de necesidades” se refiere a la percepción que los miembros tienen de poder satisfacer sus necesidades gracias a la ayuda de la comunidad. En último lugar, la “conexión emocional” referencia a la existencia de un nexo compartido que une a los sujetos de la comunidad. (Hombrados, 2011; Maya-Jariego, 2004).

De acuerdo con Ferre (2005), es de relevante importancia trabajar el sentido de comunidad y el empoderamiento, incluidos en el marco de la intervención comunitaria, puesto que conceptos ambos influyen en la potenciación de la participación y el cambio social. (Maya-Jariego, 2004).

Empoderamiento

El Empoderamiento es un concepto clave en el Desarrollo Comunitario pues es considerado como el fin último de la Intervención Psicosocial en la comunidad. El término fue acuñado por Rappaport (1987), el cual lo determina como un concepto que resume el objetivo de Psicología Comunitaria. El empoderamiento trata de convertir a las personas y a las comunidades en protagonistas de su

propio cambio, dotándolas de control y dominio sobre su realidad, haciéndolas responsables de las acciones en las que se involucran y por las que están afectadas, en aras de lograr la transformación positiva de la misma, mejorando su calidad de vida (Úcar, 2009; Hombrados y Gómez, 2001).

Este fenómeno se centra en proporcionar la capacidad de autodeterminación a los individuos y fomentar su participación en sus comunidades por medio de estructuras intermediarias, puesto que la propia participación ciudadana a través de organizaciones y actividades de carácter comunitario, sirve de medio para potenciar la autodeterminación del individuo (Estévez, Jiménez y Musitu, 2011).

Zimmerman (2000) propuso una teoría multinivel con la que designar distintas dimensiones de las que se compone el concepto de empoderamiento, y en ella se va a basar la propuesta del proyecto piloto. Según este autor, existen tres niveles de empoderamiento que están interrelacionados y cuyos cambios propios de cada nivel influyen en los otros niveles: el nivel comunitario, el nivel organizacional y el nivel individual (Estévez, Jiménez y Musitu, 2011).

El nivel comunitario del empoderamiento es el relacionado con la potenciación que se logra mediante la acción colectiva de los individuos en su comunidad, la cual conlleva un incremento en la calidad de vida y una mejora en la relación entre las distintas organizaciones que participan en la comunidad.

El nivel organizacional es el correspondiente con el empoderamiento logrado por medio de los procesos que se desarrollan a través de la participación de los miembros comunitarios en ciertas estructuras e instituciones, las cuales sirven de ayuda para lograr los objetivos conjuntos de la comunidad.

El nivel individual, sobre el que se va a versar la propuesta de intervención, hace referencia al empoderamiento personal, por el que la persona comprende de su entorno socio-político desde una perspectiva crítica, trabaja por ser influyente sobre su ambiente y participa junto a los otros componentes de la comunidad para el logro de las metas conjuntas. El proceso de empoderamiento en este nivel individual se centra en ciertos conceptos que giran en torno al desarrollo personal y comunitario, siendo los siguientes: “autoestima”, “autoeficacia”,

“habilidades sociales”, “toma de decisiones”, “empatía”, “manejo de recursos” y “trabajo en equipo”.

Así pues es primordial tener en cuenta que para lograr el empoderamiento de una comunidad se debe trabajar por medio de estos tres niveles de manera transversal, ya que la afectación de uno de ellos influye paralelamente a los otros dos.

Innovación y desarrollo

En la sociedad contemporánea surgen nuevas formas de pensar que buscan mayor racionalidad, lo que propicia la construcción de un nuevo proyecto de futuro autogenerador y multirrelacional. Las tendencias señalan las líneas de evolución que se van a confirmar en el futuro y se caracterizan por la internacionalización de los mercados; la democracia directa, participativa y multiforme; la super-competitividad de productos de bajo precio y máxima calidad; la tendencia, que incluye en un mismo producto múltiples servicios y valores; las tecnologías multimedias interactivas; las estrategias conjuntas interempresas; la visión del cuidado y conservación del medioambiente; el conocimiento y el talento; la flexibilidad y la creatividad; la diferenciación; innovación e inventiva continua (Gianoten, 1991). Se imponen, por tanto, las leyes del mercado como única opción para alcanzar el desarrollo y la evolución del marketing que trata de dirigir y controlar al cliente, a un nuevo enfoque que busca conectar y colaborar con el cliente, el llamado marketing colaborativo o marketing inverso. Los principios del nuevo marketing centran sus esfuerzos en lograr la transición del enfrentamiento a la colaboración para crear un estrecho vínculo que determinará el éxito o no de la empresa: entre ésta, los clientes y los colaboradores externos (Kotler, 2005); lo cual provoca que los procedimientos tradicionales para el diseño de productos deban evolucionar con el tiempo actual en que la inmediatez de la información y la segmentación total han provocado cambios en los hábitos de compra de los consumidores. Se hace necesario entonces investigar desde la perspectiva del nuevo marketing los factores determinantes en los procedimientos para el diseño de productos y más específicamente en el diseño de productos turísticos, cuya intangibilidad, inseparabilidad de la producción y el consumo, variabilidad, estacionalidad e

interdependencia inciden negativamente en el diseño. Desarrollo Todo diseño de productos turísticos debe ser considerado como un trabajo artístico, original, con los siguientes objetivos: rentabilidad económica, social y ambiental, y la satisfacción de la demanda. Definimos el producto turístico como la combinación de una serie de elementos tangibles e intangibles que sólo se reconocen al momento mismo del consumo. Los especialistas del marketing, Santesmases (1992), Mazur (2002) con el Despliegue de la función de calidad, Kotler (1992) y Martín (2003), han planteado procedimientos adaptables al diseño de productos turísticos. Análisis comparativo de los procedimientos estudiados mediante un análisis comparativo de los procedimientos estudiados se definieron las etapas que debe tener cualquier procedimiento para el diseño de un producto. Se pudo constatar que en todos los procedimientos sólo interviene el creador del producto, es decir, su futuro explotador, y no las demás empresas que ofrecen sus servicios y que también intervienen directamente en el producto, lo cual provoca que el resultado del diseño responda únicamente a modalidades muy puntuales dentro de la demanda turística, con exclusión de otras. Al detectar esta debilidad en los procedimientos, se buscaron técnicas que permitieran en el diseño la interrelación de todos los factores que intervienen en el producto

El procedimiento que se propone tiene por objetivos diseñar productos turísticos integrados donde la autenticidad constituya una ventaja competitiva, es decir, los recursos históricos, culturales y naturales que podrían incorporarse al producto, sin que se pierda la esencia de la visita del cliente y lograr una interrelación con el resto de los prestatarios que intervienen en el producto. El carácter participativo del procedimiento está dado por la intervención de todas las empresas, organizaciones institucionales y comunitarias, que interactúen con la línea de producto que se diseña. Esta concepción constituye una herramienta de aprendizaje que permite el redescubrimiento del saber popular, las exigencias de un conocimiento vinculado a las personas que configuran su contexto, dando la oportunidad a las poblaciones rurales de exponer su propia situación y condiciones de vida. Este procedimiento consta de varias etapas que establecen ciclos para cada una de las variables del marketing operativo (producto, precio, comunicación y distribución); cada uno concluye con la definición de las estrategias y acciones que se deben desarrollar.

Marco contextual de la propuesta

La presente metodología para el diseño de producto turístico está ubicada dentro de un modelo de educativo para un Escuela-Hotel con las siguientes características:

La Escuela-Hotel es un sistema híbrido, entre una empresa comunitaria autogestiva y un instituto promotor de capital humano para el alojamiento y servicio turístico. Sus bases están fincadas en buscar la autosuficiencia, independencia y autonomía de sus involucrados, promoviendo la capacitación, el autoempleo, el emprendedurismo, la responsabilidad socio-ambiental.

El plan de estudios para la formación de Expertos en Turismo Comunitario (ETC) está basado en un conjunto de principios que se encuentra en una parte de la literatura alternativa sobre el desarrollo sustentable. No hay un solo punto de referencia que exponga todos estos principios de una manera exhaustiva, pero sí hay lecturas que presentan el ideario de una manera más o menos coherente, incluyendo Barkin (1998), Leff (1995), Sevilla-Guzmán y Woodgate (1997), Toledo (1996), Tetreault (2004), Mollison y Holmgren (1978), Caride y Meira (2001), Como vamos a ver enseguida, los conceptos, definiciones, que constituyen el marco conceptual son eclécticos, haciendo que sea difícil trazar la genealogía del mismo. Al respecto, basta decir que el marco teórico conceptual exhibe la influencia de las siguientes corrientes de pensamiento: la teoría de imperialismo y la de dependencia (respecto a la explicación de las causas de la pobreza), los estudios sobre los campesinos (por ejemplo, los de Alexander Chayanov, Boguslaw Galeski, Theodor Shanin y Eric Wolf); la posmodernidad (respecto al enfoque en el ámbito local y a la celebración de la diversidad cultural), y el “otro desarrollo” (respecto a las necesidades básicas, la autodependencia y la tecnología apropiada, entre otras cosas).

Además, cabe señalar que el mismo marco de ideas se traslapa con algunas escuelas de pensamiento más contemporáneas, incluyendo el eco-Marxismo (que encuentra las raíces de los problemas ambientales en los modos de explotación capitalistas, sosteniendo su argumento con un análisis histórico), la ecología política post-estructuralista (que “de-construye” el discurso del modelo

dominante de desarrollo sustentable, argumentando que el mismo propone soluciones “globales” que solamente sirven los intereses de los grupos poderosos, y que las verdaderas soluciones se encuentran en el ámbito local); y la agroecología, que promueve el rescate, el desarrollo y el uso de las tecnologías indígenas. Estas coincidencias saltan a la vista al coincidir con los trabajos de los autores como Tetrautl y Toledo y sus propuestas teóricas sobre el eco-desarrollo y el Modelo de Desarrollo Comunitario Sustentable.

De acuerdo con esto, es importante señalar que el perfil del Experto en Turismo Comunitario (ETC) propuesto no es un modelo global; es decir, no abarca todos los sectores de la sociedad. Más bien, es un perfil diseñado para las comunidades rurales del tercer mundo y más específicamente para las comunidades marginadas y tradicionales con vocación turística.

El mismo Perfil se basa en la recuperación y el fortalecimiento de las culturas tradicionales y las economías de auto-subsistencia, primero para satisfacer las necesidades básicas de las mismas comunidades, y luego para producir un excedente para el mercado. En este contexto, propone que la ciencia —sobre todo la agroecología— puede desempeñar un papel importante en este proceso.

7 COLUMNAS DE APRENDIZAJE

La Escuela-Hotel tendrá sus bases en la sustentabilidad fuerte, la filosofía de pensamiento que se facilitara en sus aulas corresponde a un código de ideales congruentes a la transformación y desarrollo de la comunidad receptora. La Escuela-Hotel tiene por propósito formar a Expertos en Turismo Comunitario.

La filosofía de la ciencia del Experto en Turismo Comunitario está sujeta a la interacción ecléctica de siete conceptos centrales: el codesarrollo como concepto ideológico central, el desarrollo comunitario como escala de intervención, la educación ambiental como instrumento metodológico para visualizar y hacer conciencia del entorno comunitario, la gestión del entorno comunitario como fase de empoderamiento de las acciones de intervención comunitaria, la investigación acción postura metodología para el diseño, los componentes de sustentabilidad de la vivienda tradicional como estado del arte que vincula a la arquitectura con las sustentabilidad en el ámbito rural, y por

último, el diseño participativo en la transformación de las comunidades rurales para el desarrollo comunitario como proceso de diseño. De forma transversal los conceptos están sujetos con el discurso de la sustentabilidad y las capacidades colaborativas.

EL CONCEPTO ACADEMICO DE LA ESCUELA HOTEL

Un Experto en Turismo Comunitario (ETC) deberá tener en su formación seis columnas del conocimiento que le permitan ir construyendo habilidades y capacidades para cubrir el perfil de egreso esperado. A continuación se describirán las seis columnas y se planteará el método de enseñanza aprendizaje utilizado para la adquisición de este conocimiento.

Es importante señalar que de manera transversal a las seis columnas se encuentran los principios de la sustentabilidad y la formación de capacidades colaborativas, los cuales permiten incorporar con eficiencia y eficacia en el tiempo soluciones factibles y viables a los proyectos generados haciéndolos sujetos a promoción y gestión.

Las columnas son: el diseño de producto turístico, desarrollo de proyectos, la investigación, la gestión ambiental, el taller de proyectos, y la práctica comunitaria. Todas y cada una de las columnas están equilibradas y tienen un papel trascendente en el desarrollo y apropiación del conocimiento.

EL DISEÑO DE PRODUCTOS TURISTICOS

En ésta área del conocimiento el alumno debe desarrollar las habilidades que le permitan: primero, comunicarse con eficiencia y eficacia frente a diversos receptores, sean estos la comunidad, otros colegas y/o instituciones públicas y privadas; segundo debe tener capacidad para abstraer ideas, proyectar simbolismos, plasmar principios estéticos y ordenar relaciones de actividades en sistemas complejos. El mapa conceptual de cualquier proyecto es la base que permite la eficiencia de recursos, la expresión escrita, verbal y gráfica son los elementos que facilitan la comunicación necesaria para el desarrollo comunitario.

Materias que permitirán asimilar este conocimiento son: comunicación visual (dibujos, fotografía, mapas mentales, modelos) estética, historia y diversidad cultural, funcionalidad del hábitat, folklore, gastronomía, historia del arte, entorno comunitario.

Principios generales del diseño

Recorrer el camino proyectual desde las ideas al diseño del producto turístico, desde los items abstractos hasta los ejemplos análogos. Utilizando modelos matemáticos y proyecciones financieras, como instrumento para la materialización de las ideas, indagaciones y diseños, en las diferentes etapas del proceso de proyección.

Desarrollar la práctica del pensar “haciendo” como experiencia fenomenológica y procedimiento de investigación / proyección. Desarrollando las variables necesarias para la ejecución de los proyectos.

Considerar la sustentabilidad del medio ambiente como un componente fundamental el diseño y el y la propuesta turística. Proponiendo la sustentabilidad como una de las variables que planifican la vida del hombre, creando actividades adecuadas para su interacción.

Idear una actividad eco-turística que sostenga en la propuesta los valores culturales, simbólicos, espaciales, formales, tecnológicos, de confort, habitabilidad y convivencia con los turistas.

Considerando además el papel del ETC como facilitador del desarrollo comunitario.

DESARROLLO DE PRODUCTOS TURISTICOS

El segundo pilar de conocimiento será el desarrollo de proyectos, en esta área, el alumno debe apropiarse el conocimiento necesario para analizar, entender, innovar, aplicar el conocimiento que le permita administrar, dirigir y facilitar el proceso de ejecución en el desarrollo de proyectos turísticos comunitarios.

Todo diseño de productos turísticos debe ser considerado como un trabajo artístico, original, con los siguientes objetivos: rentabilidad económica, social y ambiental, y la satisfacción de la demanda (Machado-Hernández 2007.)

Se define al producto turístico, como un conjunto de componentes tangibles e intangibles que incluyen: recursos y atractivos, equipamientos e infraestructuras, servicios, actividades recreativas, imágenes y valores simbólicos; los que ofrecerán beneficios que van a atraer a determinados grupos de consumidores, porque compensan las motivaciones y expectativas relacionadas con su tiempo libre.

El área de conocimiento del desarrollo del producto turístico tiene como objetivo general, conocer todo el proceso de la actividad. Para ello deberá de llegar a saber: relacionar conceptos básicos entre sí; conocer el léxico y la terminología específica; aplicar los diferentes conocimientos adquiridos, en el desarrollo de ejercicios prácticos, dando una respuesta satisfactoria y razonada de las soluciones adoptadas.

Las materias que permitirán el conocimiento del área del desarrollo de productos turísticos son: diseño, planificación, proyección financiera, evaluación de resultados. Utilizando principios comunes mediante una serie de conceptos y estudios de casos llevados a cabo con éxito en todo el mundo; y presentando ejemplos de mejores prácticas sostenibles y referencias que los destinos pueden utilizar para evaluar sus propios sistemas y métodos de desarrollo de productos.

GESTION COMUNITARIA DEL ENTORNO

La tercera columna del conocimiento es el área de la gestión comunitaria del entorno, en la cual, el Experto en Turismo Comunitario (ETC) desarrolla las capacidades para el manejo eficiente, integral y eficaz de los recursos comunitarios con los que cuenta, con un gran énfasis en la sustentabilidad.

Esta área, aporta al perfil del Experto en Turismo Comunitario, ser capaz de implementar sistemas de gestión ambiental en comunidades organizadas, así como en municipios, empresas y privados atendiendo las políticas ambientales internacionales y nacionales, considerando la legislación ambiental. Atendiendo

de forma integral las 5 dimensiones de la sustentabilidad: la económica, la social, la institucional, la cultural y la física.

El enfoque sugerido para la apropiación de capacidades en esta área es a través de actividades que promuevan el desarrollo de habilidades para la experimentación, tales como: identificación, manejo y control de variables y datos relevantes; planteamiento de hipótesis; trabajo en equipo; asimismo, propicien procesos intelectuales como inducción- deducción y análisis-síntesis con la intención de generar una actividad intelectual compleja.

Pertinencia y justificación de un Experto en Turismo Comunitario. La situación de las comunidades rurales sigue siendo difícil y en muchos casos dramática, a pesar de los avances de la legislación internacional. La pérdida de sus territorios, la presencia de actores armados, el narcotráfico, la extracción de recursos en sus ejidos y la imposición de modelos de desarrollo que desconocen sus particularidades culturales, sigue trayendo como consecuencia el debilitamiento de su cultura, la pérdida de sus tradiciones y la erosión de los sistemas tradicionales de conocimiento. Algunas veces aún las políticas de desarrollo del Estado atentan por su mala aplicación contra los conocimientos empíricos ancestrales.

El programa permitirá que los ETC con capacidades como Gestores Comunitarios contribuyan a rescatar y/o fortalecer los conocimientos tradicionales que han guiado el cuidado del hábitat y permitido la supervivencia biológica y cultural de sus comunidades en ambientes considerados por Occidente como inhóspitos, distantes o difíciles. En la medida en que los ATC Gestores Comunitarios se empoderan como líderes, se garantizan mayores probabilidades de garantía para el desarrollo autónomo de procesos locales.

Las materias que formaran las capacidades para gestión del ambiental son: Gestión ambiental; sociedades rurales; problemática ambiental; ética para la sustentabilidad y eco- desarrollo; formulación, gestión y evaluación de proyectos sociales; política social, inversión y cooperación; análisis crítico de estudios y programas seleccionados sobre gestión comunitaria en México y en otros países.

Lo anterior permitirá que el ETC egresado desarrolle las siguientes competencias:

Manejo de elementos teóricos y conceptuales básicos que le permitan analizar, comprender y abordar las dinámicas y procesos comunitarios en distintos contextos.

Solvencia de orden teórico-conceptual, herramientas de análisis y metodológicas, que facilita la promoción, construcción y cualificación de liderazgos.

Capacidades de comparar, contrastar, diferenciar, relacionar y habilidades metodológicas y técnicas para realizar investigaciones diagnósticas situacionales.

Manejo de bases teóricas y herramientas metodológicas para elaborar y coordinar Planes para la Intervención Comunitaria.

Manejo claro del sentido conceptual, social, político e institucional de la Gestión Comunitaria; así como estrategias metodológicas para abordarla.

Habilidades metodológicas, desde la educación social, orientadas a estimular la participación de las comunidades.

Habilidades metodológicas para promover, gestionar y acompañar proyectos comunitarios del nivel local y regional.

LA INVESTIGACIÓN

La cuarta columna es el área de la investigación, un área del conocimiento que por lo regular se reserva para los posgrados, y en esta ocasión se brinda desde los primeros semestres, hasta los últimos, ya que a través de esta herramienta los alumnos serán capaces de analizar, ordenar, generar y sistematizar el conocimiento.

Las materias que permiten alcanzar tales objetivos son: El método científico, el estado del arte, la caracterización multidimensional, la evaluación de proyectos de investigación, estadística y análisis de multivariantes, análisis de casos

análogos, herramientas participativas, la investigación acción, y seminario de Tesis.

Generando capacidades para expresar de manera ordenada y sistematizada su conocimiento, metodologías, interrogantes de investigación y sus resultados,

TALLER DE PROYECTOS

La quinta columna es el área de Taller de Proyectos, en ella se integra el conocimiento de las materias de forma horizontal y vertical, sintetizando el aprendizaje, dando soluciones de diseño eco turístico de tipo comunitario y autogestión, originados a partir de las problemáticas observadas en la comunidad. De forma transversal se observa el desarrollo de capacidades colaborativas, primeramente al interior del alumnado, posteriormente en los semestres intermedios con la comunidad, haciendo diagnósticos participativos, preparando el camino para el diseño participativo del desarrollo comunitario endogeno.

Otro eje transversal será el concepto de la sustentabilidad que desde los primeros semestres debe ir encausando los productos del Taller de Proyectos, y a medida que va acercándose a los semestres superiores el alumno deberá dominar en su discurso y la implementación del concepto en sus propuestas.

En Taller de Proyectos, el alumno pondrá énfasis en los siguientes temas por semestre: ecoturismo, turismo sustentable, turismo comunitario, turismo solidario, turismo de naturaleza, turismo alternativo, hábitat y comunidad; concepto y mapas mentales; expresión, simbolismo y diversidad cultural; territorio y desarrollo comunitario, especificación, factibilidad y proyecto ejecutivo; y por último, diseño participativo.

El Taller de proyectos es una ante-sala del Trabajo de Tesis, en base al método constructivista del aprendizaje, el alumno va adquiriendo conocimiento nuevo cada que se enfrenta a un problema diferente, al pasar por segunda y tercera vez por un mismo sitio del conocimiento el alumno lo relaciona con una experiencia anterior y lo enriquece al proponer nuevos caminos para su solución.

PRÁCTICAS COMUNITARIAS

La sexta y última columna es el área de conocimiento obtenido de las Prácticas Comunitarias, a diferencia de los programas tradicionales donde las prácticas se implementan en los últimos tetramestres, en el programa académico del Experto en Turismo Comunitario se llevan durante toda su formación, desde los primeros tetramestres hasta los últimos, en bloques de 200 horas, las prácticas son implementadas en el servicio de alojamiento de la Escuela-Hotel, con proyectos específicos, donde el alumno experimenta el trabajo colaborativo de forma vivencial con el turista, ejercicio de trascendencia para ambas partes involucradas en el alojamiento.

EL METODO DE APRENDIZAJE

El Constructivismo, según lo describe Ragni M. (2008) se asocia a varias corrientes surgidas antes del año 1800; en el arte, filosofía, psicología, ciencias sociales y pedagogía. El centro de estudios en Teoría Relacional y Sistemas de Conocimiento, describe y hace entender que la Epistemología, es la Teoría del Conocimiento Científico, se trataría del estudio de "Como sabemos lo que sabemos" o de "Como conocemos, pensamos y decimos". En la psicología, el constructivismo se basa principalmente en la Teoría de Piaget, llegando a los postulados que necesitamos, que hoy entiendan los alumnos, el cual dice; que el desarrollo de la inteligencia es construido por el propio aprendiz, a través de la interacción de este mismo, con el medio que los rodea. En general, la mayoría de los textos, define al Constructivismo, como un enfoque que supone, que el individuo, tanto en los aspectos cognoscitivos y sociales del comportamiento como en los afectivos, no es un simple producto del ambiente, ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia, que se va produciendo día a día, como resultado de la interacción entre esos dos factores. El conocimiento, no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano, que se realiza con los esquemas que ya posee, con lo que ya construyó en su relación con el medio que la rodea. Arancibia, nombra a, Johann Herbart, filósofo, psicólogo y pedagogo alemán, el cual influenciado por Kant, plantea que el aprendizaje se potencia a través de interés, el cual surge generado por el alumno y por intervención de profesor. Según Mavilo Calero, pedagogo peruano, el aprendizaje, tiene tres elementos fundamentales, 1. Una situación estimuladora, 2. Una persona que aprende, 3. Y una respuesta. Según lo anterior se requiere la presencia de varias teorías para guiarnos en el

conocimiento del aprendizaje. Uno de los enfoques, mas importantes de la modernización de la educación actual, es el nuevo enfoque pedagógico, a la forma en cómo se aprende, aquí es donde el aprendizaje es considerado un proceso complejo, de carácter social y socializador, un proceso activo, donde el alumno, no solo produce conocimientos, si no que desarrolla sentimientos, actitudes y valores, que se producen básicamente por la acción del propio alumno, en interacción con el medio. El constructivismo Pedagógico, fue influido por las principales teorías psicológicas y pedagógicas. Teoría Psicológica Genética de Piaget, Teoría Psicológica y Culturista de Lev Vigotsky, Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausbel.

Hablar de constructivismo, como una postura epistemológica, que concibe el conocimiento, en tanto el proceso constructivo, remite a Piaget, como su máximo exponente. No toma el conocimiento, como estado en sus formas superiores, da cuenta de lo procesos de formación, comprendiendo que menor y mayor conocimiento, serán siempre relativos al punto de vista del propio sujeto. Para comprender esto, es necesario establecer entre el sujeto que conoce y el objeto a conocer. Para Piaget, el conocimiento es un antes, que se desarrollará de manera posterior, siempre y cuando existan las condiciones para construir dicho conocimiento, el cual se desarrollará o no de manera posterior, según la interacciones que la persona mantenga con el objeto de conocimiento. En definitiva, el mundo, es el producto de la interacción humana con los estímulos naturales y sociales que hemos alcanzado a procesar desde nuestras operaciones mentales. Por lo anterior el Constructivismo de Piaget, logra ser:

Una pedagogía centrada en el alumno. El alumno es el referente principal del trabajo pedagógico. Una pedagogía diferenciada, ya que reconoce, que cada alumno, posee características individuales, culturales y una experiencia de vida diferente, que debe ser considerada, a la hora de aprender. No aprendemos de la misma manera, ni con el mismo ritmo. Lineamientos o estrategias, que le permitirán estructurar, el proceso de Enseñanza-Aprendizaje:

1. Dar a conocer los objetivos de la enseñanza en cada clase
2. Calcular tamaño de grupos a trabajar
3. Asignar estudiantes a los grupos.
4. Planificar materiales a usar

5. Dar a conocer el rol de los alumnos para asegurar la interdependencia.
 6. Dar a conocer con claridad la tarea
 7. Realizar valoración individual y co-evaluar
 8. Monitorear la conducta de los estudiantes, siempre acompañar
 9. Intervenir si fuese necesario
 10. Proporcionar un cierre a la clase, siempre concluir.
11. Evaluar la calidad y cantidad de aprendizaje de acuerdo al aprendizaje significativo, los nuevos conocimientos se van incorporando, en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno. Lográndose, cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el alumno se interese por aprender lo que se le está mostrando. Ventajas del Aprendizaje Significativo.

Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los anteriormente adquiridos de forma significativa, ya que al estar claros en la estructura cognitiva se facilita la retención del nuevo contenido.

Los nuevos conocimientos adquiridos, al ser relacionada con lo anterior, se guarda en la memoria a largo plazo.

Es un proceso activo, pues depende de la asimilación de las actividades de aprendizaje por parte del alumno.

Es personal, ya que la significación de aprendizaje depende los recursos cognitivos del estudiante. En el aprendizaje significativo de Ausubel, las características pedagógicas que el docente debe mostrar en el proceso de enseñanza son: - Presentar la información al alumno como debe ser aprendida, previo a la asignatura y previo a toda clase. - Se entregará la información (temas, contenidos) necesaria al alumno, estimulando a este, a que por sí mismo descubra un conocimiento nuevo e investigue y provoquen nueva ideas en el alumno. - El material pedagógico o instruccional, ha de ser secuencial, congruente, organizado, para evitar distracción y mantener participación activa.

En definitiva, el alumno: Recibe -----Asimila-----Descubre -----Crea ----Organiza
Jerome Bruner, (Nueva York, 1915), Psicólogo estadounidense, resume el aprendizaje constructivista, en su término propio; "la categorización", la cual ocurriría al simplificar la interacción con la realidad y facilitar la acción. Otras

implicancias importantes que Bruner introduce en la pedagogía, son: El aprendizaje por descubrimiento, motivar a nuestros alumnos a que descubran y construyan ellos mismos, ciertos conceptos. El mantener una comunicación eficaz con nuestros estudiantes. Existe algo que nombra como currículo espiral, donde se trabaja periódicamente los mismos contenidos, cada vez con mayor profundidad y reforzando aquellos vacíos que han quedado con anterioridad. Martiniano Román, educador español, sostiene que actualmente el docente es; un mediador del aprendizaje, un mediador de la cultura social e institucional y un arquitecto del conocimiento, definiciones que abarcan las teorías de Piaget, Vigotsky y Ausbel. En cuanto al profesor como mediador del aprendizaje, destaca que este es posible, solo si está claro. ¿Cómo aprende el que aprende?, para esto se debe identificar con que capacidades, destrezas y habilidades, aprenden nuestros alumnos. Seleccionar los contenidos y la metodología más adecuada para desarrollar las capacidades, no es tarea fácil, pero ha de reconocer el docente las actividades necesarias para esto. La mediación entre pares y el trabajo colaborativo, dejar pensar en voz alta a los alumnos de una manera espontánea, facilitará el darse cuenta de cómo aprende el alumno y en ocasiones, que obstruye este aprendizaje. Destaca que las destrezas básicas se desarrollan lentamente, pero al concretarse se interioriza y facilita la estructura cognitiva, aprendiendo antes y mejor.

Un docente Constructivista, será entonces: El que acepta e incentiva la autonomía del alumno

Sus materiales debieran siempre ser físicos, interactivos y manipulables

Reconoce diferentes fases de la taxonomía: clasificar, analizar, inferir, deducir, elaborar

Se dedica a reconocer la comprensión que logran sus alumnos

El docente ha de considerar que no solo, deberá promover la colaboración y el trabajo grupal, para establecer mejores relaciones con los demás, para aprender más, tener alumnos más motivados, con un aumento de su autoestima y que aprenden habilidades sociales más efectivas como es el saber convivir, la enseñanza debe individualizarse, permitiendo a cada alumno estudiar o trabajar con independencia y a su propio ritmo. Para que un trabajo grupal sea

realmente cooperativo según Díaz, debe siempre existir: interdependencia positiva, responsabilidad individual, reconocimiento y uso de habilidades individuales.

Consideraciones generales finales El conocimiento es una construcción y como tal refleja principalmente los problemas que los seres humanos enfrentan en el curso de su experiencia. No se origina en la simple actividad de los sentidos, ni comienza en una simple acumulación de datos, sino con algún problema. El conocimiento expresa orientaciones y posee por tanto un importante valor de uso, puesto que está en conexión con las distintas maneras de actuar y de cumplir objetivos. Más aún, tiene poderosas implicancias en la experiencia social, debido a que determina formas de vivir, convivir, relacionarse y de colaboración. Lograr profesores constructivistas: "profesional reflexivo que realiza una labor de mediación entre el conocimiento y el aprendizaje de sus alumnos, al compartir experiencias y saberes en un proceso de negociación, construcción conjunta del conocimiento escolar. Promueve el aprendizaje significativo y presta una ayuda pedagógica ajustada a la diversidad de necesidades, intereses y situaciones en que se involucran los alumnos"... Sin duda será una tarea ardua y continua.

Tomando las ideas principales del aprendizaje constructivista se genera para el ETC un sistema de enseñanza enfocado en el alumno y su proceso de adquirir, generar e innovar conocimiento.

PERFIL DE EGRESO

El perfil de egreso del Experto en Turismo Comunitario se visualiza en una alta integración al medio ambiente, social, natural y transformado; brindando un verdadero servicio a la sociedad, con valores cimentados en una alta ética profesional, con una fuerte conciencia y respeto al patrimonio cultural vernáculo y con una capacidad asertiva para realizar una crítica fundamentada hacia los aspectos propios del Turismo Sostenible..

Desarrollará también facultades para el análisis e investigación, así como un espíritu creativo y propositivo para resolver la problemática propia de su campo del desarrollo comunitario y la actividad turística.

El Experto en Turismo Comunitario es el profesional técnico que compone, diseña e integra actividades y servicios turísticos atendiendo la problemática sociocultural, para su transformación y adecuándose a las nuevas realidades que vivimos, capacitados con conocimientos teóricos, críticos, históricos, técnicos, colaborativos, de gestión del entorno comunitario y socio humanísticos.

El ETC tiene capacidades para el Diseño, desarrollo de productos turísticos, la Investigación, y la Gestión del entorno comunitario; además, tiene habilidades colaborativas para facilitar el desarrollo comunitario; y estructura su conocimiento bajo los principios de la sustentabilidad. Es proactivo e identifica problemáticas mediante diagnósticos comunitarios, se auto emplea y atiende necesidades específicas de comunidades en el ámbito rural.

El ETC cuenta con habilidades para comunicar sus resultados en la comunidad rural, institucional y privada. Además tiene capacidades para concursar por recursos públicos, conseguir donaciones y gestionar recursos para la comunidad.

Los egresados son capaces de: Insertar nuevas propuestas turísticas en las áreas de proyectos para el desarrollo comunitario, consultoría y gerencia de proyectos turísticos, así como asesoría a las dependencias de gobierno, dando así un aporte a la sociedad en la generación de nuevos empleos, siendo ellos los representantes y gestores de un cambio social y cultural en el medio del desarrollo comunitario. Está preparado para trabajar vinculando el sector público, con organizaciones populares y en organizaciones no gubernamentales que buscan el bien común en soluciones de desarrollo endógeno dentro del marco de la sustentabilidad y la accesibilidad.

Los egresados de esta carrera son capaces de: organizar y crear grupos de trabajo de la comunidad

Realizar diagnósticos comunitarios y diseñar planes de desarrollo empleando metodologías que puedan detectar y priorizar necesidades en los aspectos, económicos, sociales, productivos, de habitabilidad, culturales, institucionales, y ambientales en las comunidades.

Identificar y evaluar la integración de sistemas que permitan el desarrollo integral y participativo de la comunidad.

Gestionar recursos mediante el acompañamiento y presentación de proyectos a diferentes instancias gubernamentales y no gubernamentales.

Vincular los aportes de la ciencia y tecnología con los procesos de la administración de los recursos naturales y con las actividades productivas.

PERFIL DE INGRESO

El aspirante del programa de Experto en Turismo Comunitario debe contar con:

Conocimientos básicos en las áreas de:

Matemáticas aplicadas, Historia de la cultura y el arte

Habilidades:

Capacidad de observación Comunicación gráfica, oral y escrita Habilidades para el trabajo manual Capacidad de análisis y síntesis

Actitudes y valores:

Interés vocacional hacia el turismo, el arte y la cultura; Conciencia social y medioambiental; Sentido estético; Objetivo Crítico; Apertura hacia la innovación y el cambio; Espíritu de exploración; Disciplina y constancia; Sentido del orden; Apertura a la pluralidad de ideas

CAMPO OCUPACIONAL

Los egresados de la carrera técnica ETC cuentan con los conocimientos científicos, teóricos y humanísticos, que desarrollan su actitud propositiva en los diversos campos de la disciplina turística de tal forma que puede desempeñarse en áreas de: la gestión de proyectos comunitarios, el diseño, y desarrollo de productos turísticos, y la investigación. El ETC estará facultado de emprender y gestionar su propio proyecto de servicio turístico ofreciendo calidad en el producto al visitante, desarrollando una empresa responsable con su entorno socio-ambiental.

El ETC puede ofrecerse como promotor, formulador, asesor, gestor y desarrollador de productos turísticos comunitarios. La aportación de esta profesión a la comunidad será la posibilidad de acceder y adentrarse al mundo de la cotidianidad social de los amplios sectores de población y establecer con ellos y ellas un relacionamiento progresivo destinado a producir cambios en la manera como las personas se ven y quisiera proyectar su vida y su hábitat futuro. Este nivel de encuentro tan significativo genera un alto nivel de responsabilidad en el trabajo comunitario.



CAPITULO II

MARCO CONCEPTUAL

Definiciones y principios



MARCO CONCEPTUAL

En este Capítulo se presenta un marco conceptual que define el fundamento y da una postura frente al diseño. Postura colaborativa, con principios éticos de sostenibilidad fuerte, que permite la búsqueda de la autonomía, independencia y autosuficiencia de la comunidad para su eco-desarrollo.

Eco-diseño de productos turísticos EPT

El **EPT** es una versión ampliada y mejorada de las técnicas para el desarrollo de productos turísticos, a través de la cual la empresa comunitaria aprende a desarrollarlos de una forma más ética, estructurada y racional.

El **EPT** conduce hacia una producción de actividad y servicio turístico sostenible y un consumo más racional de recursos. El concepto de **EPT** está contemplado en la agenda del turismo sostenible para el desarrollo comunitario.

Reunir información es parte importante de la metodología para obtener una perspectiva del contexto ambiental, social, institucional, cultural y económico. El análisis colaborativo de la información reunida permite respaldar las decisiones y posibilitan el control de ingresos, empoderando a la comunidad en la toma de decisiones de su futuro y su entorno.

Los proyectos de desarrollo de productos turísticos abarcan muchas consideraciones y el seguir un proceso estructurado dará confianza en las decisiones y estrategias escogidas.

Otro aspecto innovador del **EPT** es su enfoque sobre todo el ciclo de vida del producto, que es parte integral de su aplicación.

Pero el aprovechamiento de esta oportunidad implicará la reformulación de los productos a partir del diseño mismo y la actuación proactiva a lo largo de todo su ciclo de vida: desde el diseño, el desarrollo y su retroalimentación. Integrando estas oportunidades como parte de un mismo esquema es posible obtener múltiples beneficios: minimizar los costos de producción y el consumo de materiales y recursos, optimizar la calidad de los productos y servicios, mejorar la vida útil de los productos, seleccionar los recursos más sostenibles o con

menor contenido energético, buscar la utilización de tecnologías más limpias y minimizar los costos de manejo de residuos y desechos.

En términos generales, el término **EPT** significa que la participación de la comunidad ayuda a definir la dirección de las decisiones que se toman en el diseño. En otras palabras, la comunidad se transforma en el copiloto en el desarrollo de un producto turístico. En este proceso se le asigna a la comunidad el mismo 'status' que a los valores de diseño más tradicionales: ganancias, funcionalidad, estética, ergonomía, imagen y, sobre todo, calidad.

El desarrollo local endógeno

El desarrollo local ha sido la respuesta conceptual para superar el “síndrome de inmunodeficiencia social” auspiciado por gobiernos centralizados (Sthôr, 1992), pero el consenso alcanzado en el nivel conceptual no ha podido ser logrado a nivel instrumental y metodológico; es decir, en cómo llevar a cabo el desarrollo de los territorios. Balente-Herrera (2012), en un primer momento se promovió el desarrollo local desde los gobiernos centrales (desde arriba); pero persistió la rigidez e inflexibilidad, lo que dio lugar a una limitada capacidad de participación para que la gente pudiera tomar sus propias decisiones. Por otro lado, esta estrategia no fomentó las capacidades empresariales; además de no dar solución a los problemas locales como el desempleo y el desarrollo de capacidades de innovación (Sthôr, 1992; Vázquez, 2000; Albuquerque, 2003). Posteriormente se impulsó la propuesta de desarrollo local empresarial, que se fundamentó en la innovación y la capacidad empresarial individual pero, según Farrel et al. (1999), fue insuficiente al requerirse también el desarrollar la proactividad social, también denominada competitividad territorial. Otra propuesta que cobro fuerza fue la del desarrollo local endógeno (desde abajo) que se centró en la movilización de las capacidades de la población y en un eficiente aprovechamiento de los recursos del territorio. El desarrollo endógeno fue ampliamente aceptado por organizaciones de la sociedad civil; sin embargo, diferentes autores (Ray, 1998; Barke y Newton, 1997) señalan que habría que sumarlas oportunidades externas y la negociación con agentes de diferentes niveles para tener mejores resultados.

En general, el desarrollo local ha tenido en las últimas décadas un sin número de seguidores que buscan en la investigación acción y en las herramientas

participativas un método para facilitar el desarrollo comunitario, asumiendo la postura de que el desarrollo global se gesta en la transformación y suma del desarrollo local.

El papel de un Experto en Turismo Comunitario (ETC) en el proceso de transformación de las comunidades (con vocación turística) es fundamental. Para ello, es necesario se desarrollen algunas capacidades como las que se sugieren a continuación:

- Capacidad colaborativa que le permita trabajar de manera multidisciplinar con otros agentes de cambio.
- Capacidad de observar el espacio-territorial para desarrollar un plan maestro y programar en el tiempo alcances y metas, permitiéndole la fabricación de mapas conceptuales que permiten la elaboración de una ruta crítica, fundamentales en la instrumentación y materialización de los proyectos de desarrollo.
- Capacidad de análisis y abstracción de casos análogos, que permitan experimentar e innovar proyectos de servicios y productos turísticos adecuados a su contexto.
- Capacidad de gestionar su entono, distinguiendo sus fortalezas y oportunidades, haciendo mano de lo que tiene y proyectando estrategias y mecanismos para obtener lo que no tiene, de una forma factible y eficaz.
- Capacidad para la auto-crítica y evaluación continua de los procesos de desarrollo.

Desarrollo comunitario sustentable: Etno-desarrollo

De acuerdo con Toledo (2000), se puede definir el desarrollo comunitario sustentable como aquel proceso de carácter endógeno por medio del cual una comunidad toma (o recupera) el control de los procesos que la determinan y la afectan. Entre los que se encuentran:

La toma de *control de su territorio*. Ello implica el deslinde de la superficie que le corresponde, el establecimiento de sus límites, el reconocimiento de su territorio por parte del Estado y de las comunidades o propietarios vecinos, etcétera.

El uso adecuado o no destructivo de los recursos naturales (flora, fauna, suelos, recursos hidráulicos, etc.) que forman parte de su territorio. Ello se logra a través del diseño y puesta en práctica de un plan de manejo de los recursos naturales, capaz de normar y regular las actividades turísticas, agrícolas, pecuarias, forestales y pesqueras que la comunidad realiza. Dicho plan de manejo implica la elaboración de un diagnóstico, un inventario, y de ser posible, la elaboración de un Sistema de Información Geográfica, por medio del cual se logre evaluar la oferta ecológica de los recursos del territorio de la comunidad.

El *control cultural*. Ello implica que la comunidad tome decisiones que salvaguarden sus propios valores culturales, incluyendo la lengua, vestimenta, costumbres, conocimientos, creencias, hábitos, etc. Para ello la comunidad deberá crear mecanismos que garanticen el rescate cultural y la toma de conciencia por parte de los habitantes de la existencia de su propia cultura (orgullo étnico).

La toma de *control social*, medible en el incremento de la calidad de vida de los miembros de la comunidad. Esto incluye aspectos tales como la alimentación, salud, educación, vivienda, sanidad, esparcimiento e información.

El *control económico*. Lo que involucra la regulación de los intercambios económicos que la comunidad y sus miembros realizan con el resto de la sociedad y con los mercados locales, regionales, nacionales e internacionales. Ello implica el enfrentar de manera comunitaria los fenómenos económicos externos que afectan la vida productiva de la misma; políticas de fijación de precios (por el mercado o por el Estado), las políticas macroeconómicas, los subsidios, impuestos, préstamos, etc. Ello supone atenuar los mecanismos que afectan, inhiben e incluso castigan la esfera productiva de la comunidad.

El *control político*. Esto implica la capacidad de la comunidad para crear su propia organización (socio/productiva), así como para promulgar o ratificar las normas, reglas y principios que rigen la vida política de la comunidad. Esta dimensión debe asegurar la participación de los miembros, la democracia comunitaria, la autonomía política y la ejecución del derecho consuetudinario.

En el mismo tenor, Darcy Tetreault (2004:57-59) señala nueve proposiciones normativas para el etno-desarrollo en una perspectiva latinoamericana:

- La participación de grandes empresas capitalistas y uso de tecnología inapropiada, es causa principal de la pobreza y la degradación ambiental
- El activismo social/ambiental, la organización horizontal (vinculando los varios segmentos progresistas de la sociedad civil), y/o procesos que fomentan la autosuficiencia y la autonomía en el nivel comunitario.
- El control efectivo de las comunidades sobre los recursos naturales locales, que la producción se oriente en gran medida a la satisfacción de las necesidades básicas de la población local (Maslow) y que la comunidad tenga alto grado de autonomía.
- La auto-dependencia y autonomía, ya que ambos atributos permiten que la comunidad sea capaz de resolver sus propios problemas y controlar su destino.
- El uso de tecnología tradicional. Es importante conservar y recuperar la cultura tradicional. Esto puede otorgar el poder a la gente marginada, satisfaciendo su necesidad de tener una identidad.
- La diversidad (productiva, cultural, biológico, genética, etcétera)
- La sustentabilidad ecológica. Según Toledo (1993; 1996), es una característica intrínseca de la racionalidad campesina; debería ser fortalecida o recuperada donde ha sido debilitada o perdida por las fuerzas de la modernidad.
- La participación comunitaria la cual debe venir de abajo y de adentro. En este contexto, la participación incluye no solamente la participación en el diseño e implementación del desarrollo, sino también en el compartimiento de sus beneficios. Cabe destacar que estas proposiciones se refuerzan mutuamente.

Hacia un diseño participativo sustentable

De acuerdo con Lárraga, (2014d) en la investigación participativa se encuentran posibilidades de interacción entre equipos técnicos y comunidades, con la aspiración de dirigirnos a un diseño participativo sustentable.

Los propósitos de la investigación participativa, según Vio Grossi (1989:42,42), son:

- a) El problema a investigar es definido, analizado y resuelto por los propios afectados. En este sentido, la investigación participativa busca abolir la

separación tradicional entre el sujeto (el investigador), y el objeto (los grupos de base) para entregarlos a la tarea de develar su propia realidad.

b) El objetivo final de la investigación es la transformación de la realidad social en beneficio de las personas involucradas.

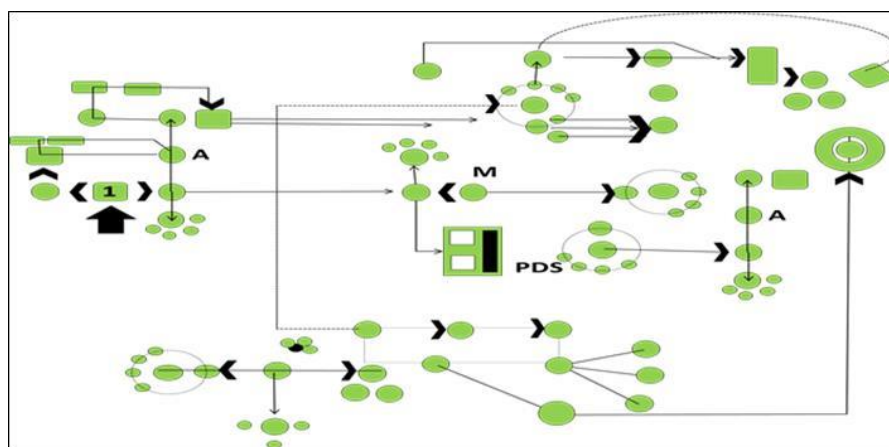
c) La investigación participativa es un enfoque que utilizan los grupos sociales sin acceso a las fuentes de poder, esto es, los pobres, los oprimidos, los marginados, etc.

d) La investigación participativa aspira a elevar permanentemente los niveles de conciencia de los grupos involucrados de su propia realidad.

En este sentido, Narváez (1998) plantea en su teoría de etnodiseño (diseño participativo) cuatro fases: conocer el hábitat, entender las relaciones significativas de los objetos que lo construyen, “fantasear” en lo que podría ser el lugar en que uno vive y actuar en el proyecto de comunidad. Esta dinámica va integrando a las personas al proceso de gestión del lugar haciéndolas conscientes de la organización y del significado del sitio en que viven (Ver Figura 1).

En la Figura 1 Lárraga (2000) hace un planteamiento metodológico para el diseño participativo utilizando métodos y técnicas de CEPAL, investigación acción aplicadas en la Tesis “generación de ingresos para grupos precarios”, el proceso tiene un sistema complejo cíclico donde los elementos de diseño son expuestos a la comunidad, re trabajados y elaborados con herramientas de participación donde la comunidad vacía sus saberes tradicionales y el diseñador se presenta como un facilitador del proceso. Después de varios filtros, de trabajo se llega a una etapa de divulgación de resultados en donde se evalúan los productos ya retroalimentados..

Figura 1. Modelo de diseño participativo generador de ingresos para grupos precarios



Fuente: Lárraga, R. 2000.

Turismo experiencial participativo

Entendemos el turismo participativo como un variante de hacer turismo, se plantean tres tendencias tentativas de acuerdo con el grado de relación existente entre el anfitrión y el visitante durante el proceso de concepción y diseño del proyecto, denominadas a partir de los prefijos relacionales: de, para y con. Su clasificación se hace a partir del grado de participación existente entre el proyectista (Experto en Turismo Comunitario) y el visitante con el fin de establecer categorías de aproximación diferenciadas.

De acuerdo con García (2012), existen por lo menos tres tipos de modelos participativos en el diseño de actividades turísticas: El primero de estos modelos, denominado proyectista-dirigente, se caracteriza por ser un tipo de gestión donde el anfitrión (ETC) decide unilateralmente todos los aspectos de la actividad turística, y puede o no presentar lo que está buscando el turista; este modelo se sitúa en las antípodas de un ideal de turismo donde participan y dialogan activamente las partes involucradas, y recuerda ciertos procesos de intervención de corte autocrático.

El segundo, el modelo proyectista-subalterno, un proceso de gestión donde las decisiones referidas al diseño de actividades turísticas son tomadas

principalmente por el turista o por un cliente específico; en este caso, el diseñador es más que un constructor de los deseos de una comunidad, apoyado en referencias y obras preexistentes tomadas de diversos referentes que pueden oscilar, desde paradigmáticas actividades asumidos ingenuamente como prototipos ideales, hasta pequeños servicios.

El tercero, según García (2012) es el modelo denominado como proyectista-intérprete. Un esquema de trabajo donde diseñador y el turista dialogan y acuerdan mutuamente todos los aspectos del diseño de actividades y servicios demandados en una retro alimentación continua. En este caso, el ETC amplía su tradicional sensibilidad por el lugar, las actividades y los servicios, expandidos hacia la cultura y la psiquis de sus usuarios. De esta manera el ETC, desde una posición cercana a la antropología, se enfrenta al proyecto turístico complejizando la clásica triada (Nava: 2012) experiencia enriquecedora-responsabilidad socio ambiental- beneficio económico comunitario, afinando la mirada sobre la dimensión cultural que entraña la comunidad, y tomándola como argumento y herramienta de diseño al momento de enfrentar y materializar el proyecto.

Gestión participativa

En el desarrollo local la comunidad debe ser el enfoque del desarrollo. Esto implica que las instituciones locales tengan el control efectivo sobre los recursos naturales locales, que la producción se oriente en gran medida a la satisfacción de las necesidades básicas de la población local y que la comunidad tenga alto grado de autonomía (...) la comunidad debe ser capaz de resolver sus propios problemas y controlar su destino, (...) debe ser capaz de conservar y recuperar la cultura tradicional, empoderando a la gente, satisfaciendo la necesidad de identidad (Tetrault 2004:58)

Según Lárraga (2014f) la gestión ambiental es un conjunto de actividades conducentes al manejo integral del sistema ambiental. Incluye como marco teórico el concepto de sustentabilidad y, en tal sentido, constituye la estrategia mediante la cual se organizan las actividades antrópicas que afectan al medio ambiente, con el fin de lograr una adecuada calidad de vida, previniendo o mitigando los problemas ambientales.

Siguiendo a Duran (2010) la gestión ambiental es un enfoque conceptual y cultural encaminado a la percepción, la administración y el manejo de los asuntos ambientales del desarrollo, incluyendo el conjunto de pautas y técnicas de ordenamiento de los recursos naturales y de los ambientes. Es la tarea de administrar el uso productivo de un recurso renovable sin reducir la productividad y la calidad ambiental. También hace referencia a la orientación, dirección y control que adelantan las autoridades sobre el uso de los recursos naturales, a través de determinados instrumentos de planificación.

La gestión del ambiente requiere considerar debidamente el ambiente físico, social y económico ya sea de la empresa o de un proyecto gubernamental. Apunta a la creación de sistemas integrados en lugar de la existencia de elementos heterogéneos y contribuye a establecer una buena relación con la comunidad local y un interés por ella.

De acuerdo a Pérez (2006) la gestión participativa es un modelo de mejora organizativa basado en el aprovechamiento de los canales de comunicación ascendente.

La gestión participativa pretende aprovechar la creatividad presente en todos los niveles de la organización y concretarla en innovación. La gestión participativa se fundamenta en una buena política de comunicación interna, que estructure y canalice el conjunto de mensajes que se intercambian los diferentes agentes colectivos (equipos o áreas) o individuales que forman parte de la misma organización.

La gestión participativa se inserta dentro de una política de mejora permanente, es decir, de pequeños cambios progresivos y continuados que mejoran la organización sin necesidad de grandes transformaciones estructurales. Es una cultura del detalle como vía hacia la excelencia.

La gestión participativa se fundamenta en el principio de proximidad a los procesos: quién está más cerca de una tarea es quién mejor la conoce y quién mejor puede mejorarla. La gestión de proyectos comunitarios acorde con las necesidades sentidas de una sociedad va a depender del nivel de conciencia y del sentido de pertenencia y compromiso social que tengamos como

comunidad. Así, a través de nuestra participación en tales proyectos podremos exigir soluciones en pro del bienestar común.

De acuerdo a Angulo (2009) la participación y la transformación emancipadora están muy relacionadas con aspectos como: gestión participativa, autogestión social, desarrollo humano, empoderamiento, organización, planificación, educación ciudadana, democracia, y Ética social. Relacionados entre sí para dar sustento a un desarrollo horizontal, autónomo y autosuficiente.

Educación ambiental el método de aproximación a las comunidades de estudio

En América Latina la educación ambiental a diferencia del discurso oficial global propuesto en 1972 en Estocolmo Suecia, hace una fuerte crítica al modelo de desarrollo dominante, buscando modelos alternativos que combatan las desigualdades sociales, al mismo tiempo se cuestiona el consumismo de las naciones desarrolladas y la iniquidad internacional. Así, como la necesidad de considerar las características culturales y ecológicas de cada región. En esta visión latinoamericana la problemática ambiental es vista, más como una problemática socioeconómica, cultural y política que como una problemática meramente ecológica.

La Educación Ambiental (EA) se considera como una práctica social crítica, ciencia que según Carr (Cit. por Caride, Meira: 2000) persigue un interés educativo de desarrollo de la autonomía racional y de formas democráticas de la vida social. Además se considera crítica en cuanto que aporta normas para exponer y eliminar las inadecuaciones de las formas vigentes de auto comprensión y de vida social; educativa ya que constituye un proceso educativo diseñado para cultivar las cualidades mentales que favorecen el desarrollo de individuos racionales y el crecimiento de sociedades democráticas; y científica porque genera un conocimiento auto-reflexivo y defiende los criterios de los que depende la categoría epistemológica de ese conocimiento.

El método tiene los siguientes pasos: la contextualización, donde se analiza las problemáticas, desafíos y crisis actuales, localizando las causas percibidas, tendencias y escenarios futuros de los componentes de sustentabilidad en la

población objetivo; los objetivos, entre los cuales están los de aprendizaje y los de impacto; la estructuración, donde se puede encontrar las definiciones de las intenciones, la organización de los temas, la definición de métodos y el análisis de factibilidad; la programación, en donde se describen los materiales y técnicas se utilizarán para alcanzar el objetivo de enseñanza; por último la evaluación que nos permite comprender la realidad del proyecto de EA y ubicarlo en su contexto generando consenso en torno a los valores que sirven de referencia.

El campo educativo de la Educación ambiental

El proyecto de educación ambiental (Caride y Meira, 2000) está orientada a la acción colectiva y a la transformación de estructuras y paradigmas del desarrollo rural en una comunidad ya estructurada donde existe la tendencia al deterioro de la sustentabilidad.

El desafío principal del diseñador de productos turísticos en el ámbito comunitario es convertirse en facilitador del fortalecimiento de los componentes de sustentabilidad de la actividad turística.

Se espera que el proyecto de Educación Ambiental utilizado en esta metodología, desarrolle capacidades de gestión en el manejo sustentable de sus recursos naturales insumos de sus construcciones, anticipando volúmenes de materiales orgánicos para la construcción de la infraestructura de alojamiento, necesarias para las futuras generaciones, también se espera que desarrolle capacidades organizativas en un comité pro desarrollo comunitario que pueda planificar y ordenar el crecimiento del asentamiento y sus servicios, normen e incentiven el turismo sostenible para el desarrollo comunitario. Promoviendo responsabilidades locales de tipo sociales, económicas, culturales, institucionales y ambientales al desarrollo de la actividad.

El campo de acción deberá generarse en lo individual con un cambio de conducta, actitud y acciones dirigidas a transformar las estructuras colectivas. Se debe iniciar en el centro de las creencias de las personas rescatando y revalorando los atributos de la comunidad facilitando a su vez un espacio de reproducción e innovación colectiva, donde nuevas formas y técnicas le den vigencia.

El proyecto de educación ambiental propone de acuerdo con Nieto y Buendía (2008) un modelo educativo integrador que guarde distancia de los modelos escolares convencionales, que además privilegie enfoques innovadores de aprendizaje: activos y significativos; situados, contextualizados, problematizadores, experienciales; basados en teorías cognitivas constructivistas; que resalten la importancia del trabajo en equipo (colaboración) y el trabajo interdisciplinario.

Que además, enfatice la necesidad de adaptar técnicas y materiales a los contextos específicos en que se apliquen y promuevan la importancia de la planeación y participación comunitaria en la toma de decisiones.

Por último, se espera que la gente se convierta en sujetos activos de su propio aprendizaje. Que sepan transmitir en el seno de las comunidades de manera eficiente el conocimiento suficiente para un turismo sostenible para el desarrollo comunitario, y desarrollen un mecanismo de innovación que permita la vigencia de su uso a las necesidades contemporáneas sin poner en riesgo los componentes de sustentabilidad mencionados. Incrementando la capacidad colectiva de los participantes, sus capacidades organizativas y su grado de emancipación.

El proyecto de EA requiere desarrollar materiales y recursos específicos por las características singulares de los participantes, como videos, manuales y guías para el trabajo en equipo. Existen materiales diversos y técnicas que pueden adecuarse en la elaboración del material específico al presente proyecto (Geilfus:1998).

La programación de la educación ambiental cuenta con los siguientes objetivos:

- Establecer contacto con los elementos clave para la formación de un equipo de trabajo local
- Elaborar un diagnóstico participativo de la problemática ambiental de la comunidad a través de técnicas de visualización.
- Elaborar un árbol de problemas y atacar las causas facilitando la participación del equipo de etno investigadores

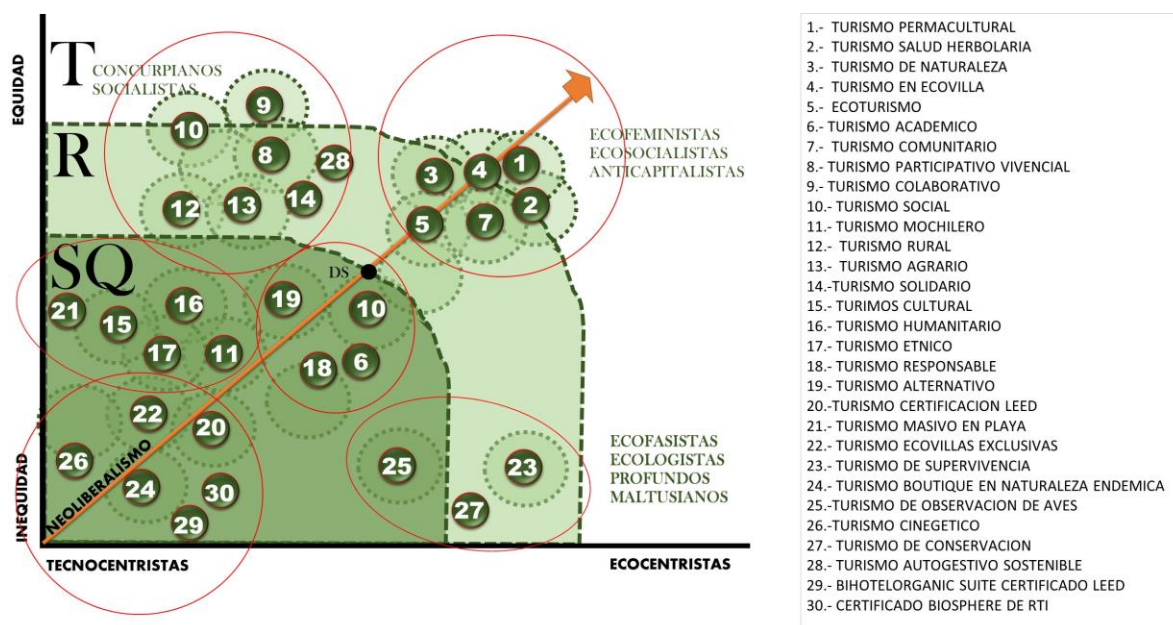
- Formar un comité pro desarrollo con objetivos y acciones sustentables que dé seguimiento y evalúe las acciones dando cuenta de los avances logrados a la comunidad.
- Validar los resultados ante las autoridades correspondientes
- Diseñar un mecanismo de comunicación para la transmisión de resultados a la comunidad
- Diseñar un espacio para la transmisión e innovación de técnicas constructivas a través del conocimiento tradicional que de vigencia a
- las necesidades de las familias contemporáneas sin poner en riesgo los atributos identificados como sostenibles.

El paraguas de la sostenibilidad

El turismo sostenible a pesar de ser un concepto ampliamente utilizado, tiene una gran variedad de significados y por lo tanto provoca percepciones diferentes en sus respuestas. En términos generales el concepto pretende combinar la creciente preocupación medioambiental con cuestiones socioeconómicas y se cree que tienen el potencial para abordar los desafíos fundamentales para la habitabilidad, ahora y en el futuro.

En referencia al concepto turismo sostenible, Tommasino (1996), considera que este concepto se ha convertido en el “paraguas” que cubre una diversidad de tendencias de actividades, Lárraga et al (2018) menciona algunas tipologías de turismo relacionadas con el medio ambiente como: turismo verde, turismo de naturaleza, turismo alternativo, turismo solidario, turismo vivencial, turismo comunitario entre otras 30. (Ver fig.2).

FIGURA 2. Mapa de aproximación al turismo sostenible



Fuente: Lárraga et al 2018.

Entre las distintas tendencias se pueden identificar las que son opuestas entre sí, desde las que privilegian la investigación científica (izquierda), hasta las que valorizan la ejecución práctica (a la derecha).

De acuerdo con Lárraga et al (2018) en este mapa podemos observar a la izquierda en la parte inferior aquellas posturas elitistas, donde predomina el marketing y las innovaciones tecnológicas, muy relacionadas con el sistema neoliberal que ofrece alternativas para aquellos que preocupados por el medio ambiente pretenden resolver su problemática con tecnología, siendo la inequidad y el tecnocentrismo la tendencia de sus posturas, con propuestas parciales y poco integradoras.

A la anterior postura, Naina Pierri (2001) la llama sustentabilidad débil, ésta es una postura moderada y antropocéntrica pero acepta la existencia de ciertos límites que imponen la naturaleza y la economía, pero no pone en crisis el sistema neoliberal sino lo fortalece con un discurso maquillado de verde. Esta

postura se fortalece en la llamada economía ambiental. Hopwood (2005) menciona un debate continuo entre tres posturas: el status quo, las reformistas y transformacionistas. Siendo representante el extremo izquierdo del *status quo*. Los partidarios del status quo reconocen la necesidad de cambio pero no ven a la sociedad como instrumento para enfrentar los problemas ambientales, y consideran que los ajustes se pueden hacer sin ningún cambio fundamental a la sociedad, toma de decisiones o relaciones de poder. Esta es la opinión dominante de los gobiernos y las empresas y los partidarios del status quo son más propensos a trabajar dentro de los corredores de poder haciendo a un lado a las opiniones de las masas.

Al mismo tiempo, se considera el desarrollo tecnológico como base de la solución a la problemática ambiental, y el crecimiento económico como el pilar para la justicia social. A la par, simpatizan con recortes en el salario social, la privatización y la reducción de la regulación, argumentando que el mercado es el regulador hacia la sostenibilidad al igual que el incremento de la información, el cambio de valores, las técnicas de mejora de la gestión y mejoras de tecnologías a través del mercado.

Los gobiernos y empresas que simpatizan con el status quo mencionan que para enfrentar los problemas medio ambientales es necesario ser lo suficientemente ricos para poder comenzar (OCDE:2001).

“La mayoría de los partidarios del status quo tienen un escaso compromiso con la sostenibilidad ambiental, aunque para algunos, como Slow (1974) apenas es necesaria en absoluto, ya que la tecnología puede remplazar a la naturaleza. Hay una preocupación similar con la pobreza y la falta de equidad en el poder político argumentando que el crecimiento es la manera de resolver estos problemas. (Hopwood 2005:16)

Por otro lado en la parte superior derecha encontramos aquellas posturas transformacionistas vinculadas al eco-feminismo, eco-socialismo, anticapitalista y de posturas donde predominan conceptos como la equidad, autonomía, gobernanza, autosuficiencia, con propuestas integradoras, incluyentes, democráticas, que se niegan al status quo oponiéndose y resolviendo el hábitat con principios diferentes a los convencionales. Pierri (2001) la llama corriente ecologista conservacionista o sustentabilidad fuerte, que tiene raíces en el

conservacionismo naturalista del siglo XIX, y en las ideas ecocentristas de Leopold (1949) de promover una “estética de la conservación” y una “ética de la Tierra” o “bioética” contemporáneamente tiene una referencia filosófica-política en la ecología profunda, cuya formulación principal la hizo Arne Naess (1973). Tomo cuerpo en la discusión ambiental iniciada en los setenta mediante la propuesta del crecimiento económico y poblacional cero, siendo la justificación teórica más clara la dada por la economía ecológica, principalmente a través de su fundador el economista estadounidense Herman Daly.

Las posturas radicales transformacionistas plantean como raíz fundamental de los problemas ambientales las características de la sociedad actual y como los humanos se interrelacionan y se relacionan con el medio ambiente y proponen una transformación de la sociedad y las relaciones humanas con el medio ambiente necesaria para evitar la crisis e incluso un colapso futuro.

Los ecologistas profundos centran su visión en el medio ambiente con un énfasis en el valor intrínseco y las necesidades de la naturaleza dejando en segundo lugar al hombre. En los ocho puntos de la plataforma de la ecología profunda (Naess, 1989) hay muy poco de las necesidades humanas y nada de la equidad, incluso en una crítica de la ecología profunda, apunta a la tendencia hacia el racismo y el apoyo para el imperialismo, así como una perspectiva anti-humano. No obstante los corcupianos socialistas dan prioridad a la transformación social superando la desigualdad social y económica, apenas abordando los problemas ambientales, creyendo que las capacidades humanas liberadas del capitalismo pueden resolver cualquier problema. Estos últimos se encuentran en el extremo superior izquierdo.

El punto intermedio están las propuestas reformistas que creen en encontrar un punto conciliador entre los transformacionistas y el *status quo* rescatando componentes ancestrales de sustentabilidad de los pueblos nativos, utilizan la gestión participativa y el diseño para alcanzar sus objetivos los cuales son integradores y contemplan eco tecnologías que les dan un carácter integrador, social y participativo.

Los reformistas aceptan que hay problemas de montaje, son críticos de las actuales políticas de las mayorías de las empresas, los gobiernos y las tendencias de la sociedad, pero no consideran un colapso en los sistemas

ecológicos o sociales. Por lo general no buscan la raíz del problema en la naturaleza de la sociedad actual, sino en los desequilibrios y en la falta de información, y confían en que las cosas pueden y van a cambiar para hacer frente a estos desafíos. Por lo general, aceptan que grandes y profundos cambios en la política y estilo de vida se necesitarán en algún momento. Sin embargo, se supone que estos servicios pueden presentarse a través del tiempo dentro de las actuales estructuras sociales y económicas. La clave está en convencer a los gobiernos y organizaciones internacionales, principalmente mediante una argumentación motivada, para introducir las reformas necesarias importantes.

Se cree que un beneficio de la tecnología puede aportar a la protección del medio ambiente y exigen una gran reducción en el uso de materiales industrializados en la economía, existiendo un amplio apoyo en un aumento espectacular de la eficiencia

Al centro del *staus quo* encontramos propuestas diversas que hacen alarde del concepto de sustentabilidad pero se quedan en un checklist parcial de eficiencia energética y algunos otros componentes abordados superficialmente, haciendo caso omiso a las otras dimensiones de la sustentabilidad, en estas encontramos, las distintas certificaciones para desarrollos urbanos y edificios sustentables, así como los requisitos para las hipotecas verdes.

Escenarios futuros

La afirmación fundamental de la prospectiva es que “hay varios futuros posibles”. Comprender su significado y alcance resulta indispensable para visualizar el eje central de esta disciplina que construye escenarios futuros de largo plazo de la sociedad, las regiones y las organizaciones (Ramírez, 2004). La prospectiva parte del principio lógico e indispensable que el futuro aún no existe y “se puede concebir como un realizar múltiple”(Jouvenel, 1968) que “depende solamente de la acción del hombre” (Godet, 2000). Por esa razón, la persona puede construir el mejor futuro posible, tomando las decisiones correctas en el momento apropiado. Existen muchos futuros posibles, aunque en el momento unos pocos tienen las mayores probabilidades de ocurrencia.

La prospectiva nació y se ha desarrollado en permanente batalla con posiciones escépticas, deterministas o fatalistas acerca del futuro.

Es un campo de investigación interdisciplinario que surge a finales de los 50' del siglo pasado, como respuesta a una sensación muy generalizada de aceleración del tiempo histórico y de percepción del futuro como riesgo. Se le concibe como herramienta de planeación con el propósito de incrementar la capacidad del ser humano de prever y modelar el desarrollo futuro de las sociedades.

No hay consenso respecto de si la prospectiva es una ciencia (Serra, 2004). ¿Cómo puede existir una ciencia que no tiene objeto? Para muchos la respuesta es simple: no puede, el futuro no existe, y por definición no puede existir, ya que en el momento en que se concreta deja de serlo. El futuro es un concepto mental, un constructo social, por tanto, la prospectiva puede aspirar a ser una disciplina humanística, como la filosofía, por ejemplo, pero no una ciencia. Siendo ello cierto, hay matices, pues parte de ella es crítica y se puede extender también a la mayoría de las ciencias sociales. A modo de ejemplo la historia acepta que su objeto, es el pasado, el que ya no existe, pero no impide que la historia analice documentos, restos y registros que han llegado hasta hoy. Por lo tanto el criterio del objeto no puede ser determinante.

En segundo lugar, la pretensión de cientificidad de la prospectiva se relaciona más con su empeño en estudiar el futuro mediante el método científico que con el estricto cumplimiento de los criterios para merecer el calificativo de ciencia. Ciertamente el futuro no existe, pero se tiene alguna información sobre él. Se sabe el carácter cíclico de muchos fenómenos. Se puede proyectar informaciones pasadas y/o presentes en el futuro (extrapolación de tendencias), cuyo caso más obvio son las previsiones demográficas.

Por último están los propios proyectos, esperanzas y temores, que guían la actividad presente; son nuestras imágenes de futuro, todos las tenemos y la prospectiva las estudia, clasifica y procesa. Son el verdadero objeto de estudio de la prospectiva de forma análoga a lo que son los vestigios históricos para la historia. Para zanjar el asunto de la cientificidad se puede decir que, si bien la prospectiva carece de objeto real, dispone de objetos que le permiten emprender el estudio de los futuros posibles con el rigor y la sistemática que se suponen en la ciencia (Serra, 2004).

La Prospectiva trata de atraer y concentrar la atención sobre el futuro, imaginándolo a partir de éste y no del presente. Para MiklosyTello (2000), en la prospectiva la visión del porvenir hacia el presente, rebasa la proyección exclusiva de tendencias, para diseñar y construir alternativas que permitan un Marco Teórico.

En este capítulo se hizo referencia a la orientación teórica de los conceptos empleados para el diseño del proceso metodológico para el diseño de producto turístico. A fin, de profundizar y crear nuevas líneas de investigación a los interesados.



CAPÍTULO III

EL DISEÑO DE PRODUCTOS PARA EL TURISMO SOSTENIBLE EN EL DEARROLLO COMUNITARIO

TANCHACHÍN, SAN LUIS POTOSÍ, MÉXICO



FASES PARA EL DISEÑO DE PRODUCTOS TURISTICOS

En la búsqueda de opciones que permitan al diseñador de productos turísticos integrarse a la dinámica económica de nuestro País, es prescindible la proactividad del Experto en Turismo Comunitario (ETC) expresada en emprendedurismo comunitario, siendo el diseño de producto turístico sostenible para el desarrollo comunitario una de sus posibilidades. En este campo de acción, es necesario adquirir capacidades colaborativas que permitan trabajar con el “otro”. Tanto es necesario que el ETC trabaje con el turista como con la comunidad en general, ya que, esta segunda está conformada por expertos locales, quienes identifican con precisión sus necesidades y tienen mucho que decidir sobre su propio desarrollo. Para tal fin, se presenta en este capítulo un método probado en un estudio de caso (capítulo IV), método que combina elementos del diseño de productos turísticos; la educación ambiental; y el diseño participativo; todo ello bajo los términos de la sostenibilidad y el etnodesarrollo, bajo una perspectiva latinoamericana.

Como antecedente los autores participaron del año 1998 al 2002 en el proyecto comunitario: “Turismo y participación comunitaria hacia el desarrollo sustentable de la Huasteca Potosina” financiada por CONACYT, SIHGO, CIESAS y COLSAN. En un trabajo multidisciplinario para el desarrollo local de la comunidad de estudio, empleando la investigación acción y desarrollando dos tesis de maestría como producto final. Lárraga, (2014)

La comunidad en la cual se aplicara la metodología presentada para el diseño de producto es **Tanchachín**, ubicada en el municipio de Aquismón, en el Estado de Sn Luis Potosí, con 955 habitantes, Comunidad considerada por CONEVAL como localidad con muy alta marginación, esta comunidad ha tenido como antecedente varios trabajos de investigación acción, en distintos tiempos, lo que permitió comenzar con una base de diagnóstico suficiente para hacer su análisis y representar sus síntesis en un diagnóstico.

A continuación se presenta el proceso de diseño en 7 fases: Definición de la estrategia, Diagnóstico participativo, Diseño de concepto, Diseño de detalle,

Gestión participativa, Seguimiento y construcción de conocimiento nuevo,
Disposición final del producto.

PROCESO DE DISEÑO

FASES PARA EL DESARROLLO DEL DISEÑO DE PRODUCTO TURISTICO

Diseño del producto turístico

Un proyecto bien diseñado beneficia tanto al que lo produce como a quien lo utiliza. Sus contribuciones pueden materializarse de diferentes formas:

Innovar de manera radical o incremental en conceptos técnicas y procesos.

Generar nuevas tecnologías a partir de las ya existentes en el seno de las comunidades.

Introducir mejoras funcionales, estéticas y productivas en los productos turísticos existentes.

Facilitar y optimizar costos de construcción de infraestructura.

Desarrollar la imagen de un desarrollo turístico sostenible comunitario en su totalidad (marca, promoción, pagina web., etc.)

COMPRENDER QUE PUEDO HACER CON EL DISEÑO

El diseño puede desempeñar sus actividades en tres grandes campos de acción dentro de una organización comunitaria:

Diseño del producto turístico

Diseño de producto es el proceso de crear nuevos productos para ser ofrecidos por una empresa. E un concepto muy amplio, es esencialmente la generación y desarrollo de ideas de manera eficiente y eficaz a través de un proceso cognitivo-vivencial.

En un acercamiento sistemático al producto o servicio turístico, se conceptualizan y evalúan ideas convirtiéndolas en productos tangibles. El rol principal de un diseñador es el combinar experiencias, técnicas, y nuevas rutas con el propósito de crear nuevas actividades para el uso del turista. Su función como diseñador ha sido facilitada por herramientas de participación que permiten al diseñador comunicar, visualizar, analizar y realmente crear nuevas vivencias, a diferencia de antiguos procesos de un turismo tradicional.

El producto turístico también puede definirse como el conjunto de componentes tangibles e intangibles que incluyen: recursos y atractivos, equipamientos e infraestructuras, servicios, actitudes recreativas, imágenes y valores simbólicos que ofrecen unos beneficios capaces de atraer a grupos determinados de consumidores, satisfacen las motivaciones y expectativas relacionadas con su tiempo libre.

Comunicación

Crea las mejores condiciones para la identificación y reconocimiento del proyecto valiéndose de diferentes soportes de comunicación: marca, web, catálogos, folletería anuncios, *stands*, *showroom*, manuales y otros elementos auxiliares. Estos soportes deben mantener coherencia entre sí, con el proyecto y con la imagen de la comunidad.

Diseño de la imagen corporativa comunitaria

La imagen corporativa es la representación que tiene el Turista de la comunidad. Está compuesta no solo por las acciones puntuales de la comunicación sino de la totalidad de las relaciones hacia dentro y hacia afuera de la organización. Esta construcción debería hacerse a través de prácticas preestablecidas e intencionadas y podría ser sintetizada en una marca gráfica, en muchos de los casos.

Estas actividades requerirán diferentes esfuerzos, recursos, y compromisos, según si se desarrollan intervenciones profundas y a largo plazo o modificaciones puntuales sobre lo existente. La decisión debería estar fuertemente condicionada por las capacidades y la realidad de la comunidad. Los resultados se darán de manera progresiva, representando un aprendizaje

para la comunidad y generando confianza para trabajar proyectos cada vez más complejos.

¿Qué es el diseño?

Diseñar es pensar antes de hacer. Analizar, planificar y ejecutar para responder a las necesidades del Turista.

Dado que el proceso de diseño se da en el marco de una organización comunitaria el trabajo se vería facilitado por:

Historia y contexto. ¿De dónde venimos y hacia dónde vamos?, conciencia de los orígenes, el camino recorrido y los objetivos. Caracterización multidimensional (Lárraga 2014)

Estrategias y políticas. ¿De qué manera vamos a llegar a donde queremos ir? La innovación y la cultura de diseño con un fuerte peso. Educación Ambiental, (Meira y Caride 2006).

Vínculos e involucramiento. ¿Quién es quién? Actores, responsabilidades y funciones claramente definidas. Vinculación con el Turista.

Metodologías y prácticas. ¿Cómo se hacen las cosas? Metodologías de trabajo que con una complejidad y flexibilidad acorde a la comunidad objetivo, la cual, se pone en práctica y construye nuevo conocimiento. Llich K. y Eppinger S. (2004).

Herramientas e instrumentos. ¿Con qué? Conocer las herramientas de trabajo físicas e intelectuales a utilizar en la comunidad, herramientas participativas para el desarrollo local (Geilfus1998).

El objetivo del proceso es materializar un proyecto turístico sostenible para el desarrollo comunitario, para lo cual se debe de tener en cuenta:

Turista. Caracterizar al turista, gustos preferencias, situaciones de uso a través de los talleres participativos de educación ambiental.

Responsabilidad. Competencias legales, éticas y ambientales. Aportes al bienestar de la comunidad. Sostenibilidad.

Materialidad. La esencia del proyecto. La experiencia de gestión y construcción los elementos diseñados en talleres de innovación y transmisión de conocimiento empírico en el seno de la comunidad.

Transformación. Capacidades tecnológicas y productivas actuales y futuras. Procesos de transformación, maneras alternativas. Costos de cada proceso. Insumos o procesos.

Comunicación. Identificar y relatar el proyecto.



Fases de Diseño

1. El diseño como proceso
2. Definición de la estrategia
3. Diagnóstico participativo
4. Diseño de concepto
5. Diseño de detalle
6. Gestión participativa
7. Seguimiento y construcción de conocimiento nuevo
8. Disposición final del producto



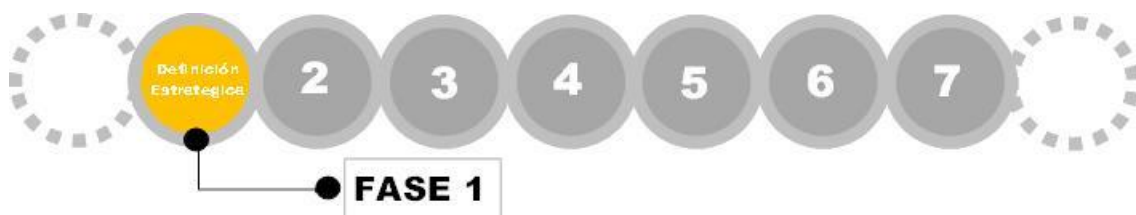
Fases a cumplir para desarrollar un proyecto de diseño

El diseño puede entenderse como una actividad puntual, focalizada en el desarrollo concreto de un determinado producto turístico. Sin embargo, desde un pensamiento proyectual más amplio, el producto es apenas la punta del *iceberg* que oculta bajo las aguas un trabajo comunitario exhaustivo.

El modelo de proceso de diseño aquí propuesto esquematiza el recorrido que puede transitar una comunidad para diseñar un producto. Esta organizado en términos de fases de trabajo, que persiguen objetivos específicos. Conjuga instancias de mayor libertad creativa junto a otras de implementación y control. Busca evitar la imposición verticalista del diseñador ortodoxo y disminuir el margen de error, a partir del cumplimiento de los objetivos de cada fase.

Esta metodología está determinada por diferentes fases que abarcan desde la definición estratégica hasta el fin de vida del producto turístico. Esta división no significa que el proceso sea estrictamente secuencial, ya que algunas fases pueden darse de manera simultánea e integrada.

Por la versatilidad que presenta este modelo, cada comunidad de estudio, debería adaptar este modelo a su realidad y en función de la actividad de su diseño participativo, evitando así, un modelo rígido, estandarizado e inflexible.



Fase 1. Definición Estratégica.

El primer paso para garantizar la calidad del diseño de un producto turístico es definir el proceso que se va a seguir, incluyendo definiciones acerca de cómo intervendrán los participantes en el diseño del proyecto, qué experiencia se requiere y cómo se documentará el proceso.

Diseño - Paso I: Conformar un equipo de diseño

Al formar el equipo que diseñará el producto, es importante considerar lo necesario para asegurar un diseño de calidad. El enfoque integral de la adaptación comunitaria requiere de un equipo multi-especializado, en el que participen: constructores, administradores, antropólogos, geógrafos, consultores en género y diversidad, expertos técnicos en disciplinas pertinentes como agricultura y reducción del riesgo de desastres, y especialistas en supervisión y evaluación, entre otros.

Las capacidades de diseño del equipo conformado para desarrollar el producto debe responder claramente a los problemas prioritarios de adaptación, señalados en la etapa de análisis, idealmente, el equipo de diseño deberá contar también con representantes de organizaciones que son potenciales colaboradores en la implementación del proyecto. Todo esto en el seno de la Escuela Hotel Aratrum.

Diseño - Paso II: Desarrollar un plan para la etapa de diseño

Con el equipo reunido, el paso siguiente consiste en desarrollar un plan para la etapa de diseño del producto turístico. El plan debe fijar claramente el plazo de diseño del proyecto, productos principales (incluyendo documentación del proyecto) y cómo se documentará el proceso.

En particular, el plan de diseño debe proponer cuáles participantes intervendrán en el proceso de diseño del producto, especialmente cómo se garantizará la participación de hombres y mujeres vulnerables. Ello puede implicar la realización de uno o más talleres para todos los participantes (incluyendo comunidades objetivo, organizaciones asociadas, gobiernos). El plan debe describir con claridad el proceso de identificación de las estrategias de adaptación a nivel individual y familiar, incluyendo criterios para priorizar las estrategias de adaptación de los distintos grupos (estos criterios deben desarrollarse en colaboración con los participantes del proyecto). Si no existe la experiencia técnica necesaria en el equipo de diseño, entonces debe formar parte del plan de diseño un proceso que asegure que esta experiencia profesional se puede obtener e incorporar en el diseño del proyecto.

Diseño - Paso III: Documentación del proceso de diseño del producto

Documentar el proceso de diseño del producto es un paso importante para garantizar que la gestión e implementación del producto avanza efectivamente. Esto es particularmente importante en el contexto físico, en donde la base lógica para decidir las actividades y métodos puede ser más compleja que lo habitual.

La descripción del proceso de diseño del producto turístico debe señalar con claridad la lógica que vincula las conclusiones de la etapa de análisis con los objetivos, resultados esperados y actividades del proyecto. La mayoría de los productos no son capaces de abordar todos los desafíos, necesidades y prioridades que surgen desde un análisis integral, de modo que es necesario que exista una base lógica clara para que su equipo pueda decidir cuáles métodos y actividades de adaptación seguir. Aún más, inevitablemente existen factores que no pueden ser abordados por el proyecto, pero que pueden repercutir en su éxito. Estos problemas deben documentarse como riesgos o supuestos.

La documentación debe explicar claramente cómo los participantes del proyecto turístico, incluyendo los grupos especialmente vulnerables, han intervenido en el proceso de diseño y cómo sus aportes han influido en el diseño. El material producido contendrá una descripción de los distintos enfoques de desarrollo centrados en las personas. Para que los proyectos sean efectivos, los equipos

de los proyectos deben apuntar a las normas más altas de participación en el diseño del producto, que debiera ser la continuación natural de un alto nivel de participación en la etapa de análisis previa.

Diseño. Paso IV: La problemática. El siguiente paso del método es encontrar – de manera preliminar- la problemática general que tiene en el atraso a la comunidad, la cual, no necesariamente será un problema de diseño, por lo general, es un problema complejo como el desempleo, la pobreza, la migración, etc., es importante que los diseñadores sepan identificar el problema principal y lo hagan con las herramientas apropiadas para ello.

Para dar inicio, es prescindible en las primeras sesiones, se expongan tres documentales que permiten al equipo de diseño tener una perspectiva multidimensional del problema general, el primero es “The Home” este documental sintetiza los elementos principales de análisis puestos en crisis por nuestra civilización, con un claro posicionamiento a la transformación de nuestra forma de vivir, vista a través de un lente general, integrador y holístico, el documental permite hacer conciencia del uso indiscriminado de los energéticos fósiles y cómo la petroquímica ha modificado el clima; cómo la inequidad de la distribución de la riqueza ha puesto en crisis a la sociedad global y los principios éticos del hombre han pasado a un segundo plano, convirtiéndose la generación de la riqueza en la prioridad de las naciones, también habla de los movimientos migratorios de los pueblos desvalidos, en un alto contraste al uso desmedido de los recursos naturales por una elite de la población, fuera de asumir una posición pesimista y apocalíptica el documental, abre un panorama de posibilidades de reconciliarse con el planeta y con el hombre mismo, buscando la autonomía de los pueblos, el comercio justo, la transformación de las comunidades en su propio seno, la autosuficiencia, e independencia de los mercados globalizados, también menciona las mega-ciudades, la pérdida de la biodiversidad, la desertificación, la diversidad cultural, los hipertoxicos, la escases del agua, entre otros muchos temas que se sintetizan en un interesante documental de 140 minutos.

El segundo video es “The Story of Stuff” de Annie Leonard (2009), este documental, menciona el ciclo de vida y los problemas de una sociedad orientada al consumismo irracional, dejando algunos consejos para abandonar

el sistema lineal de producción y acercarnos a un sistema cerrado donde el final del proceso se convierte en el inicio de uno nuevo. Estos dos videos forman las bases para la formulación de una serie de premisas que ayudaran al diseñador tener una postura sobre su papel en el desarrollo y transformación de su entorno hacia un diseño sustentable.

El tercer documental es el de *So, What's Your Price?* es un documental de 2007 dirigido por Olallo Rubio sobre la cultura de consumo mexicana y estadounidense. En el tendrán una perspectiva de nuestra cultura y valor.

Acompañado de estos tres videos, se expone un cuarto estudio “el paraguas de la sostenibilidad” donde se sintetizan algunos argumentos de Naina Pierri, Hoopwood, Lárraga et al. 2018, quienes dan a conocer un mapa de aproximación al turismo sostenible.

Con las anteriores herramientas teóricas nos aproximamos al objeto de estudio, con un lente entrenado, a ver más allá de las necesidades obvias y simplistas de un ojo no entrenado, y se aproxima a observar con los ojos entrenados de una visión integral.

Diseño. Paso V. Justificación y objetivos

En la Fase 1 “Definición de la Estrategia” es fundamental el planteamiento claro y conciso de la justificación la cual responderá al porqué, del trabajo en estudio y la utilidad o importancia de su realización.

Toda investigación está orientada a resolver o a solucionar algún problema. También puede ser que se va a estudiar un fenómeno o una realidad que necesite ser estudiada; por consiguiente, es necesario justificar, o exponer, los motivos que merecen que se haga la investigación. Asimismo, debe determinarse su cubrimiento, su alcance o dimensión para conocer su viabilidad. (Méndez: 2010)

En este primer acercamiento al problema, se argumentará la razón por la cual se deben transformar las tendencias que tienen en el estancamiento a la comunidad y la razón por la cual se deben proponer estrategias que al aplicarse contribuirían a resolverlo.

Después de justificar el por qué su investigación, deberá especificar cuáles son sus objetivos. Ellos, guiarán a todo el proceso de investigación, puesto que al finalizar, él deberá corroborar sus resultados obtenidos en relación a sí pudo o no cumplir sus objetivos. Resultados que no se correspondan con los objetivos, devendrá en una investigación incoherente, y por lo tanto, fallida.

Diseño. Paso VI. Caracterización multidimensional

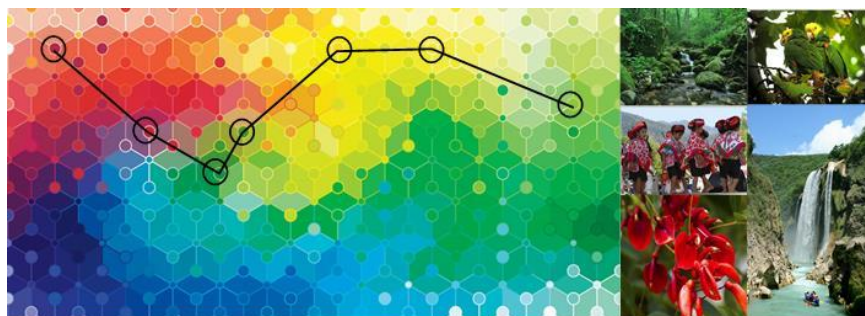
La caracterización de la zona de estudio involucra aspectos sociales, institucionales, económicos, físicos, culturales, urbanos, y territoriales que se relacionan con factores como el deterioro de la calidad de vida de las personas, carencia económica, problemática social y la transformación que experimenta la población de la región.

Las herramientas más comunes son los Planes de Desarrollo y Ordenamiento Territorial, Plan sectorial y municipal de desarrollo turístico, debido a la vasta información, se requiere un esfuerzo de síntesis y representación gráfica, para su uso en la divulgación científica y el trabajo participativo con la comunidad.

El trabajo de los distintos contextos permitirán, visualizar un espectro de posibilidades de desarrollo, únicos para la comunidad objeto de estudio.

De manera, grafica se construirá una paleta de color, representando los principales colores que se aprecian en el contexto físico y cultural. Lo anterior permitirá tener los elementos necesario para la toma de decisiones en el diseño.

Figura 5. Paleta de color del paisaje



Fuente: Lárraga 2013. Proyecto Tanchachín 2013.

La paleta vegetal es otro de los instrumentos que se requieren construir para el diseño de un producto turístico. La Paleta Vegetal es un listado de plantas seleccionadas acorde a criterios ambientales y paisajistas.

Los criterios son el Climas -(A) Cálido Húmedo, (B) Cálido Seco y (C) Templado, el tipo de Suelo -rico, medio, pobre, ácido y alcalino- y la propuesta de diseño paisajista -forma, color, textura y uso-.

Los principales datos son nombre común, nombre científico, familia, tipo biológico, dimensiones (altura, diámetro) y la forma de vida. Complementando encontramos la floración (temporada, flor), fructificación (temporada, fruto), forma y el follaje.

Figura 6. Paleta vegetal



Fuente: Lárraga. 2013.

Objetivos

1. Identificar las especies adecuadas para los programas de áreas verdes, tomando como base las especies nativas.
2. Orientar la propuesta de paleta vegetal para los programas de senderismo y rutas interpretativas, alojamiento, áreas verdes y forestación urbana y rural de la zona de estudio

3. Orientar la producción de los viveros locales para aprovechar la vegetación nativa

Identificación de las especies susceptibles de aprovechamiento

Con base a los recorridos de campo, los trabajos del diagnóstico participativos

Revisión documental y comprobación en campo con informantes nativos.

Criterios de selección:

Para la selección de especies se consideran las comunidades vegetales presentes en el área de estudio y su uso como especies en programas de forestación, así como las especies cultivadas más comunmente en la zona:

- Preferentemente especies nativas, debido a la mayor factibilidad de adaptarse al medio ambiente local y bajo mantenimiento o requerimientos
- Como segundo criterio, se consideró que fueran especies que ya se han utilizado en programas de áreas verdes por lo que se facilita las posibilidades de su manejo y adaptación en el territorio de la zona
- Como tercer criterio se consideró que preferentemente fueran árboles, debido a las características climáticas de la zona y que potencialmente pueden atenuar los efectos de una alta precipitación, una alta insolación y conservación de la humedad, contribuyendo a su vez a conservar el suelo y a favorecer a las condiciones microclimáticas.
- Como un cuarto criterio se consideraron, especies ornamentales o de sombra, potencialmente susceptibles a desarrollarse en la zona.

Análisis de la geometría del contexto

En él se hacen deducciones y justificaciones de manera adecuada dentro de la teoría de la geometría Euclídeana. Se hace un especial énfasis en el método deductivo, en el que se pasa de las observaciones a las conjeturas y de éstas a las comprobaciones o a los contraejemplos, con lo cual se inicia en el razonamiento lógico. Se desarrolla tanto el pensamiento geométrico como la ubicación espacial, que son indispensables en nuestro diario vivir. Elaborando

un estudio de formas locales que tienen un fuerte simbolismo y apego a su contexto.

Los elementos visuales del paisaje están determinados por:

La forma. Se define como volumen o superficie de un objeto que aparecen determinados tanto por la configuración que presentan en la superficie del terreno como por el emplazamiento del paisaje.

El grado de dominancia viene dado por su geometría, su complejidad y orientación respecto a los planos principales de éste, así como por el contraste con su entorno.

Línea. Puede definirse como el camino real o imaginario que percibe el observador cuando existen diferencias bruscas entre los elementos visuales (color, forma, textura). Se manifiestan como líneas: la silueta de la tierra contra el cielo o línea del horizonte), como la frontera entre zonas de distintas características visuales (el límite del bosque), los corredores que seccionen el territorio (cursos de aguas, carreras).

A su vez la línea se caracteriza por:

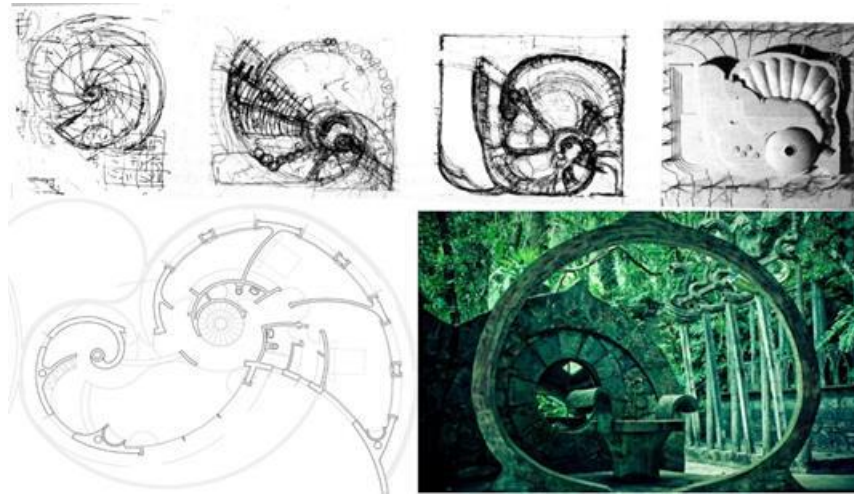
La fuerza. Viene dada por la intensidad, continuidad y unicidad de su trazo, como por la longitud de este.

La complejidad. Queda definida por la variedad de las direcciones que sigue (la línea de un horizonte de un terreno en relieve es más compleja que la de una llanura).

El contraste. Resulta de la composición de líneas de diferente dirección o carácter y se ve incrementado cuando éstas separan formas o colores muy diferentes.

De la misma forma, se analiza y expresa por medio de gráficos otros elementos igualmente importantes como: texturas, olores, mobiliarios, incluso cosas intangibles como creencias, usos y costumbres expresadas en formas, ritos, folklore.

Figura 7: Análisis de la geometría de su contexto.



Fuente: análisis geométrico de la forma espacio escultórico de Xilitla.

Resumen

En la fase de Definición de Estrategia se da inicio del proceso de diseño. A partir de un problema detectado se comienza a analizar y procesar la información disponible, comprobada y legitimada en el contexto de la organización comunitaria que lleva a delante el proyecto y su orientación estratégica.

¿Para qué?

Se busca obtener una primera orientación estratégica del proyecto, delimitando los márgenes de acción. Definir qué se va hacer, sin avanzar en cómo hacerlo.

Objetivos

- Trazar la dirección estratégica del producto (actividad turística).
- Definir el problema a solucionar.
- Garantizar afinidad entre el producto y la estrategia comunitaria.
- Evaluar las capacidades existentes para el desarrollo del producto turístico y cuales deberán ser adquiridas.
- Caracterizar de forma multidimensional la zona de estudio

- Analizar los componentes de diseño de sus diversos contextos
- Elaborar paleta de color, vegetal, de texturas, creencias usos y costumbres materializadas en su artesanía, arquitectura, vestido, folklore.
- Identificar los componentes principales del producto turístico, sendas, hitos, recorridos, rutas, infraestructura, dinámicas, equipo, señalética, información, comunicación, capital humano, actividades en general.

Acciones

- Documentar las necesidades que se van a satisfacer con este producto y tipo de turista al cual dirigirse.
- Definir la comunicación del producto y su relación con la imagen corporativa comunitaria.
- Analizar y cruzar las diferentes fuentes de información.
- Armar un equipo multidisciplinario de diseño que acompañe todas las etapas del diseño y ejecución.
- Elaborar el plan estratégico.

Resultados

- Plan comunitario estratégico para el diseño del producto turístico que contenga:
 - Listado de requisitos, condicionantes y cuantificables
 - Plan de trabajo y cronograma tentativo
 - Responsables
 - Estimación presupuestaria inicial

¿Quiénes?

Algunos de los sectores que deben estar involucrados: comisariado ejidal, juez ejidal, comuneros, ejidatarios, vecindados, personajes respetados por la comunidad, líderes sociales, representantes de Ong's relacionadas con el proyecto, facilitadores del desarrollo, profesores de la Escuela-Hotel Aratrum.

Las decisiones deben quedar registradas en soportes eficientes. Se debe garantizar su conocimiento por los responsables y otros involucrados.

Herramientas

- Diagnóstico de diseño (gabinete)
- Entrevistas a turistas tipo
- Observación cartografía especializada



Fase 2. Diagnóstico Participativo

El Diagnóstico Participativo es un método para determinar, desde el punto de vista de los miembros de la comunidad, qué actividades son necesarias y pueden apoyarse; si los miembros de la comunidad aceptan las actividades propuestas por los Expertos en Turismo Comunitario (ETC) y si tales actividades son razonables y prácticas

Los miembros de la comunidad, ayudados por los ETC, -equipo de diseño- pasan por un proceso en el cual identifican las condiciones que son necesarias para la realización exitosa de las actividades y acopian información para determinar si la comunidad reúne estas condiciones o si puede crearlas. El «marco referencial del diagnóstico» examina cada actividad en relación con las condiciones necesarias y elimina aquellas actividades para las que no se dan estas condiciones FAO (2010).

El diagnóstico comunitario participativo se caracteriza de acuerdo con CONAFOR (2008) por tener las siguientes características:

Analítico: hace posible el análisis de las necesidades específicas y particulares de cualquier sector de la comunidad; permite revalorizar los elementos positivos que existen en la misma.

Sencillo: sirve para obtener información útil de una manera fácil, siempre y cuando la comunidad disponga de datos ordenados y sistematizados.

Participativo: procura la participación de todas las personas involucradas en la solución de los problemas que afectan a la comunidad.

Compromiso: al realizar los trabajos del diagnóstico se van tomando acuerdos, mismos que emanan del sentir comunitario, lo cual conlleva a comprometer a los miembros de la comunidad y las dependencias que participan a cumplirlos.

Incluyente: se promueve la participación de todos los usuarios de los recursos naturales, tengan o no derechos agrarios sobre ellos; se impulsa la participación de organizaciones de la sociedad civil, funcionarios públicos y asesores que inciden en la comunidad y faciliten el proceso de discusión, reflexión y consenso entre todos los actores involucrados.

Útil: aprovecha toda la información disponible para conocer parte de la realidad de la comunidad y sus problemas.

El método tiene los siguientes pasos:

Diagnóstico Participativo. Paso I. La Contextualización, donde se analiza las problemáticas, desafíos y crisis actuales, localizando las causas percibidas, tendencias y escenarios futuros de los componentes de sustentabilidad en la población objetivo.

Diagnóstico Participativo. Paso II. Los Objetivos, entre los cuales están los de aprendizaje y los de impacto.

Diagnóstico Participativo. Paso III. La Estructuración, donde se puede encontrar las definiciones de las intenciones, la organización de los temas, la definición de métodos y el análisis de factibilidad.

Diagnóstico Participativo. Paso IV. La Programación, en donde se describen los materiales y técnicas que se utilizarán para alcanzar el objetivo de enseñanza;

Diagnóstico Participativo. Paso V. La Evaluación que nos permite comprender la realidad del proyecto de Educación Ambiental y ubicarlo en su contexto generando consenso en torno a los valores que sirven de referencia.

La información obtenida en gabinete en la Fase 1, es utilizada como dossier para la formulación de los talleres de educación ambiental que elaboraran el diagnóstico participativo.

Diagnóstico Participativo. Paso VI. Árbol de Problemas

Es una técnica participativa que ayuda a desarrollar ideas creativas para identificar el problema y organizar la información recolectada, generando un modelo de relaciones causales que lo explican.

Esta técnica facilita la identificación y organización de las causas y consecuencias de un problema. Por tanto es complementaria, y no sustituye, a la información de base.

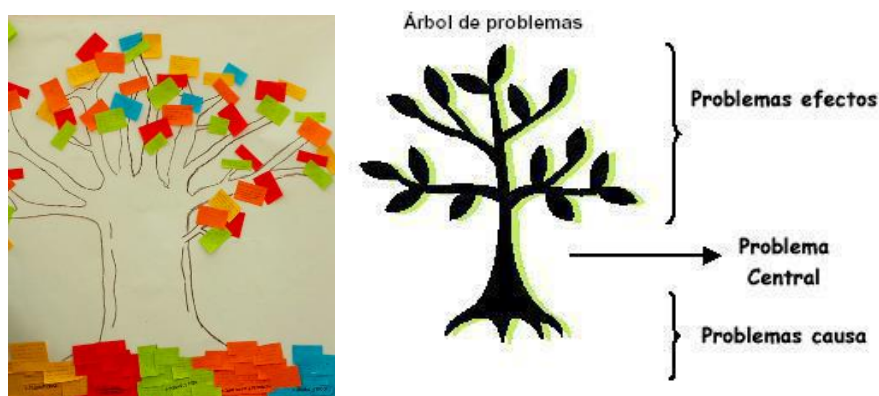
El tronco del árbol es el problema central, las raíces son las causas y la copa los efectos.

La lógica es que cada problema es consecuencia de los que aparecen debajo de él y, a su vez, es causante de los que están encima, reflejando la interrelación entre causas y efectos.

En la Fase 1 identificamos con ojos académicos una problemática, la cual, deberá confrontarse con la realidad comunitaria, dentro de los talleres de educación ambiental en la parte de contextualización.

El problema central de la comunidad deberá diversificar una serie de alternativas y oportunidades de desarrollo, las cuales deberán trabajarse a manera de lluvia de ideas para su futuro trabajo en proyectos análogos.

Figura 8 Árbol de Problemas



Fuente: Lira 2003. ILPES.

Diagnóstico Participativo. Paso VII. Premisas de Diseño

Se denomina premisa a cada una de las proposiciones de un razonamiento que dan lugar a la consecuencia o conclusión de dicho razonamiento, la premisa es una afirmación o idea probada que se da como cierta y que sirve de base a un razonamiento, discusión o definición de algo.

Las premisas de diseño de un producto turístico son aquellos rasgos elementales que tendrá la propuesta, propuesta por la comunidad y el diseñador (ETC).

En base a la información obtenida en los talleres y la información analizada en gabinete, el diseñador (ETC) deberá desarrollar premisas que guíen su actuar en el proceso de conceptualización.

Las premisas de diseño deberán reflejar los conceptos de sustentabilidad, equidad, democracia, autonomía, autosuficiencia, auto-dependencia, diversidad cultural, innovación tecnológica, continuidad y cambio del conocimiento empírico, permacultura entre otros.

Diagnóstico Participativo. Paso VIII. Casos Análogos

Los casos análogos se refieren a aquellos proyectos similares a los del tema de estudio, que se han seleccionado con el fin de analizarse e interpretarse, para obtener datos específicos y objetivos para el propio proyecto.

La interpretación se concibe al examinar la relación formal, técnica y funcional de dichos productos análogos, partiendo desde la revisión de las posibles variables que intervinieron en el desarrollo del producto turístico, así como de los aspectos que revelan el contenido y las características expresivas de su composición, pasando por la técnica constructiva, los materiales empleados y los elementos que manejan y brindan un significado a cada actividad.

Los casos análogos deben contener características similares, en tamaño, contexto cultural, clima, necesidades, tiempos, costos, actividades y sistemas. El proceso es el siguiente:

Figura 9. Análisis de casos análogos

Número	Proyecto análogo	Características visuales	Programa arquitectónico	Concepto	Análogo Contexto CULTURAL	Análogo Contexto INSTITUCIONAL	Análogo Contexto ECONOMICO	Análogo Contexto AMBIENTAL	Análogo Contexto SOCIAL	Premias de Diseño
1					3,2	4	4,2	3,2	3,2	
2					4	3	4	3	3,4	
3					3	1	2	4	4,1	
4					1,2	1	1,2	1,3	1,2	

Fuente: Caso de estudio UASLP 2010.

Selección de obras paradigmáticas

- Análisis del programa de actividades
- Análisis de la resolución formal
- Análisis de la resolución simbólica obtenida
- Características predominantes de la actividad turística
- Evaluación del objeto estudiado y su impacto en la comunidad receptora

Los resultados son expuestos a la comunidad y son trabajados en mesas de trabajo para el trabajo detallado de un análisis FODA.

Resumen

La Fase de Diagnóstico Participativo consiste en la recolección y el análisis sistemáticos de información a fin de determinar si algo está cambiando. Problematisa su condición de desarrollo y propone estrategias para dar solución a éstas.

¿Para qué?

- Permite que los miembros de una comunidad se relacionen en igualdad de condiciones, fomentando la participación de todas las personas sin que alguna se quede al margen.
- Abre un espacio de diálogo donde las ideas se debaten y se asume por consenso la mejor alternativa para el desarrollo comunitario.
- Es una escuela de inter-aprendizaje: unos aprenden de otros y viceversa, permitiendo comprender la dinámica del desarrollo comunitario.
- Proporciona información relevante de la situación de la localidad (línea de base) que servirá para evaluaciones presentes y futuras.
- Respeta los conocimientos y saberes locales como punto de partida, afirmándola identidad del grupo con su cultura y sus tradiciones.
- Favorece la democratización de la toma de decisiones comunitarias.
- Sirve como instrumento de divulgación de la información entre los miembros de la comunidad que participan.
- Ayuda a crear políticas acertadas, eficaces y eficientes de trabajo comunitario.
- Permite destinar el uso de los recursos propios en la solución de los problemas prioritarios que afecten a la población.

- Coadyuva a mejorar el acceso y la utilización de los bienes y servicios públicos por parte de las comunidades.

Objetivos

El objetivo de la elaboración de un diagnóstico participativo es permitir a los promotores el desarrollo de una comprensión profunda de la comunidad que les capacite para:

- Decidir qué actividades y opciones productivas de las comunidades hay que investigar más a fondo.
- Definir qué actores locales y cuáles reglas del juego podrían ser importantes para las actividades productivas en la comunidad y necesitan, por tanto, ser investigadas con mayor detenimiento.
- Entender el contexto en el que operan las comunidades, actores e instituciones locales e identificar sus vínculos.
- Diseñar y ejecutar, de manera conjunta con los actores, proyectos más eficaces y más sostenibles.

Acciones

1.-Conformación del equipo responsable del diagnóstico

En la Asamblea General se conformará el equipo responsable del diagnóstico.

Éste es el equipo de trabajo que dirigirá todo el proceso. Estará conformado por los y las líderes de la comunidad, apoyados por los promotores, quienes facilitarán el proceso participativo.

2.-Elaboración del plan de trabajo del equipo

El plan de trabajo debe considerar aspectos como: ¿para qué hacer el diagnóstico?, ¿sobre qué aspectos y actividades realizar el diagnóstico?, ¿qué técnicas y herramientas utilizar para diagnosticar cada aspecto?, ¿con qué recursos se contará para hacer el diagnóstico? y ¿cómo será la organización para hacer el diagnóstico? (Gelfius:1998).

3.- Convocatoria de las reuniones de diagnóstico

Se harán las reuniones necesarias teniendo en cuenta los calendarios comunales (producción, ferias, fiestas, entre otras), de manera que se pueda contar con participación de la mayor cantidad de los actores principales. En la primera Asamblea se debe aprobar el plan de trabajo del equipo responsable y conformar las comisiones de trabajo.

4.- Ejecución del diagnóstico participativo

El diagnóstico puede hacerse en una o varias reuniones de trabajo. Para ello es necesario seguir un proceso secuencial: caracterizar la comunidad, describirlas necesidades, problemas, potencialidades y demandas, identificar las actividades generales, organizar la información relevante y finalmente hacer un análisis de la información obtenida.

5.- Taller de validación del diagnóstico participativo

En este taller se presenta a la población la información analizada y se comprueba si ésta responde a la realidad y si el diagnóstico aporta soluciones a los problemas.

Resultados

La comunidad y el equipo de facilitadores logran una sinergia en sus aportaciones al conocimiento nuevo, de la realidad de la comunidad, creando los lazos de trabajo colaborativo para la transformación de la comunidad hacia el desarrollo local.

Herramientas

- Análisis de casos análogos
- Análisis de una matriz FODA
- Planificación de escenarios futuros
- Análisis de tendencias costes y competencia
- Cronograma por fase



Fase 3. Diseño de Concepto

Diseño de Concepto. Paso I. El concepto de diseño es una idea que guía el proceso de diseño, y sirve para asegurar una o varias cualidades del proyecto: imagen, funcionalidad, economía, mensaje, geometría, etc.

Hay varios tipos de conceptos de diseño, desde los de carácter espiritual hasta los dirigidos a atender necesidades netamente prácticas. El reto para el diseñador es, conforme al tipo de proyecto en cuestión, seleccionar el adecuado tipo de concepto que aplicará. De hecho, puede incluso señalarse que en diseño no hay buenos ni malos conceptos, sino buena o mala elección de conceptos.

La sabia elección del concepto dependerá de la consideración de las características particulares del proyecto específico de que se trate: tipo y número de turistas, actividades que se desarrollarán, servicios ofrecidos, contexto donde se emplazará el proyecto, disponibilidad de recursos técnicos y económicos, etc.

Estos conceptos deben partir de lo universal y realizar el recorrido necesario para reflejarse con nitidez en lo específico, dando las ideas necesarias para no dar una solución en forma arbitraria, errática y desprovista de objetivos definidos. Simultáneamente, el dominio de los factores irá estableciendo las bases para adquirir una visión ordenada y metódica del proceso de diseño, susceptible de ser explicada y exteriorizada, reduciendo al mínimo los componentes oscuros, misteriosos y espontáneos en la solución del problema. Es evidente la influencia de un conjunto apreciable de variables de diseño: funcional, formal, ecológica, técnico-constructiva, contextual, socio-cultural, económica, e incluso, política.

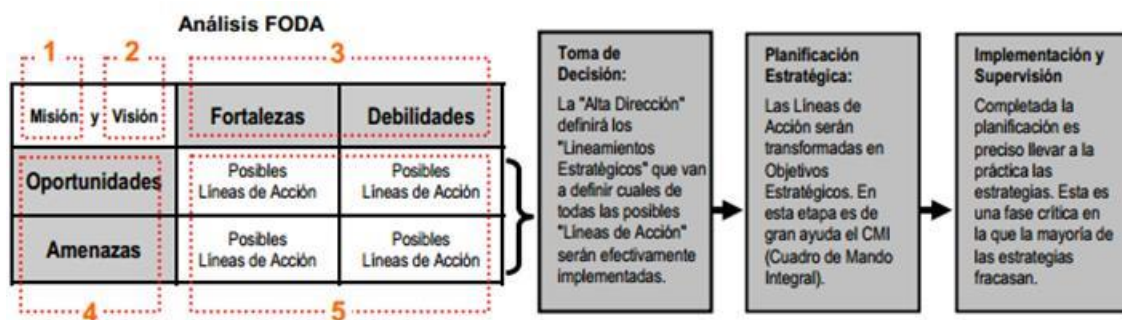
Diseño de Concepto. Paso II. La Zonificación.

La zonificación es la ubicación de los espacios turísticos en los sitios adecuados según las necesidades que vayan a satisfacer, tomando en cuenta la disposición, coordinación y circulaciones con los demás productos turísticos de funciones afines y/o complementarias. No olvidando la congruencia jerárquica entre los espacios de naturaleza, la accesibilidad, la legibilidad y su movilidad.

Diseño de Concepto. Paso III. FODA Estratégico

En los talleres participativos se elaboró un análisis FODA. Éste es un instrumento de gestión extremadamente simple y eficaz, el cual, adecuadamente empleado puede ser de gran utilidad para apoyar la toma de decisiones estratégicas. Puede aplicarse al más alto nivel dentro de una organización, al tiempo que puede también aplicarse a una dependencia específica, de una organización, o a un "proyecto" en particular, que decida emprender la organización.

Figura 10. Análisis FODA.



http://www.iiicab.org.bo/Docs/MAESTRIA1/M4/Analisis_estrategico_basado_en_el_metodo_FODA.pdf

Figura. 11 Esquema general de una matriz FODA

Misión:	Lista de Fortalezas	Lista de Debilidades
	F1..... F2..... F3.....	D1..... D2..... D3.....
Visión:		
Lista de Oportunidades	F-O (Maxi - Maxi)	D-O (Mini - Maxi)
O1..... O2..... O3.....	Posibles Líneas de Acción Estratégica que buscan Maximizar las Fortalezas así como las Oportunidades. 1..... 2.....	Posibles Líneas de Acción Estratégica pensadas para Minimizar las Debilidades y Maximizar las Oportunidades. 1..... 2.....
Lista de Amenazas	F-A (Maxi - Mini)	D-A (Mini - Mini)
A1..... A2..... A3.....	Posibles Líneas de Acción Estratégica diseñadas para Maximizar las Fortalezas y Minimizar las Amenazas. 1..... 2.....	Posibles Líneas de Acción Estratégica que tienen por finalidad Minimizar tanto las Debilidades como las Amenazas. 1..... 2.....

Fuente: Peláez (2007), Tesis IMES.

Completado el análisis de las Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas, se elaborará una Matriz FODA donde se cruzarán estas cuatro variables estratégicas. Con esto se busca detectar las "Posibles Líneas de Acción" estratégica que permitirán: emplear las fortalezas para aprovechar las oportunidades, contrarrestar las debilidades y prevenir las amenazas. En general, una Matriz FODA sigue el formato presentado en el cuadro siguiente, aunque éste no es más que un ejemplo, puesto que esta herramienta es normalmente adaptada a las necesidades propias de cada organización.

Del análisis combinado de estos cuatro factores estratégicos, surgen:

Potencialidades. Resultan del análisis combinado de Fortalezas y Oportunidades. Constituyen el área de la que surgirán las líneas de acción estratégica más prometedoras para la organización comunitaria. De aquí surgen, normalmente, "Estrategias Ofensivas", esto es, acciones en las que la organización comunitaria toma la iniciativa para obtener algún tipo de beneficio a corto, mediano o largo plazo.

Desafíos. Son detectados al cruzar Debilidades con Oportunidades y dejan al descubierto oportunidades que la organización no está totalmente en condiciones de aprovechar, debido a sus propias debilidades. Estas circunstancias dan lugar, por lo general, a "Estrategias de Reorientación", con las que la organización busca posicionarse de mejor forma para sacar partido de las circunstancias.

Riesgos. Aparecen como resultado del estudio conjunto de Fortalezas y Amenazas. Por lo general, son aspectos negativos que pueden ser contrarrestados de alguna forma pero que, de no ser atendidos, pueden tener efectos perjudiciales sobre la organización, en el corto, mediano o largo plazo. De este contexto surgen las "Estrategias Defensivas" con las que se busca proteger a la organización comunitaria.

Peligros. Surgen del estudio combinado de Debilidades y Amenazas. Constituyen un serio llamado de atención para la organización, ya que dejan al descubierto Amenazas, presentes o latentes, que la organización no está en óptimas condiciones de afrontar y que podrían llegar a atentar contra la existencia de parte de la organización, o de toda ella. Este contexto crítico lleva a la elaboración de "Estrategias de Supervivencia".

Diseño de Concepto. Paso IV. Hipótesis del producto turístico

La etapa llamada hipótesis es el inicio del proceso creativo. En la hipótesis, el diseñador plasmará de manera física, es decir, por medio de croquis y modelos a escala (maquetas), sus primeras ideas generadas a partir de su interpretación del problema de diseño.

Como su nombre lo dice, en esta etapa se plasman ideas muy generales que de ninguna manera deberán tomarse como una propuesta de solución, ya que en todo momento se estarán vaciando conceptos susceptibles de ser evolucionados o incluso omitidos según se vaya dando el avance en el proceso creativo.

Es un proceso deductivo (de lo general a lo particular), sin llegar a la solución interna del sistema, aquí se da el primer análisis a nivel contexto, y cómo el sistema responde a este análisis.

Si tuviéramos que dar una definición podría ser:

"Es una composición materializada de la interpretación del problema de diseño en conjugación con la síntesis del programa". Aunque también cabe la posibilidad de que existan tópicos que no estén plasmados en el programa de actividades y que si se muestren ya en la hipótesis. Es decir, se puede -y deber- ir generando una evolución de las ideas según se avance en el proceso metodológico.

Es decir, en la hipótesis formal debe estar implícito un programa de actividades turísticas. Con fundamento teórico en la teoría de los valores (Vargas 2005). para lograr el valor de la propuesta turística de servicios el producto debe tener una lógica, que en este nivel implicaría que los subsistemas del proyecto (o agrupaciones de estos, como respuesta de la interpretación del problema de diseño (que sería una reformulación de la interpretación del problema que se realizó antes de la investigación)) se "identifiquen" en la hipótesis de diseño.

En la hipótesis de diseño se desarrolla y se "experimenta" con esta interpretación del problema de diseño. El diseñador podría hacer planteamientos diferentes, trabajar con alternativas y tomar decisiones, es decir generar una variedad de opciones y después decidirse por una. La investigación y la toma de decisiones no concluyen con la formulación del Programa de Actividades Turísticas sino que continúa en esta etapa.

Resumen

En la Fase de diseño de concepto se hace un Análisis y se aplica creatividad para dar forma al producto, de manera tal que pueda ser entendida por terceros. Marca el rumbo a seguir a partir de una conceptualización clara del producto.

¿Para qué?

Traza los lineamientos del producto y su comunicación. Genera alternativas creativas con criterios de sustentabilidad, de orientación al usuario y de inclusividad. Programa tareas, fijando plazos a cumplir.

En esta etapa se analizan distintas alternativas para luego seleccionar una de ellas *para llegar al diseño de detalle*.

Objetivos

- Generar alternativas para el diseño del producto en base a los requisitos y definiciones del producto y de la comunicación a desarrollar.
- Incluir criterios de sustentabilidad de orientación al usuario y de inclusividad. Verificar que se siga esta línea en las fases posteriores.
- Asignar tiempos, recursos y fondos para la presente fase.
- Definir la tecnología y los materiales a utilizar.
- Realizar una selección y estudio de factibilidad de aplicación de las ideas generadas.
- Refinar los estudios sobre legislación y normatividad relacionada con el producto.

Acciones

- Generar la descripción del concepto desarrollado, incluyendo las características y parámetros generales, la tecnología a utilizar y funcionamiento y morfología del producto.
- Generar el registro y la aprobación de la información generada.
- Fijar criterios para la revisión y evaluación del concepto seleccionado a lo largo de la vida del proyecto.
- Evaluar la tecnología y los materiales seleccionados en su relación con las capacidades de la empresa.
- Valorar las características de los turistas consumidores.
- Propiedad intelectual.

Resultados

Pliego de condiciones del concepto elegido donde queda descrita la tecnología, el funcionamiento, y forma del producto; los responsables de cada actividad y la forma en que se van a satisfacer las necesidades del cliente.

Quiénes

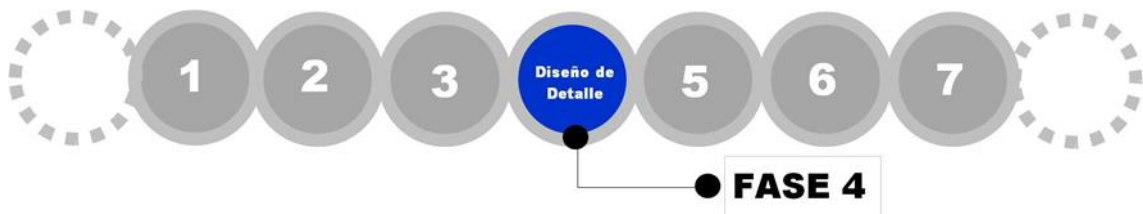
- El líder del proyecto se mantendrá en contacto con las autoridades para:
- Identificar y confirmar oportunidades de mejora y solución a problemas.

- Modificar el curso de diseño.
- Recomendar cambios en el listado de requisitos.
- Autorizar estudios suplementarios
- Finalizar el proyecto anticipadamente

Herramientas

- Bocetos, esquemas, collage, foto montaje
- Maqueta de estudio
- Análisis funcionales, utilitarios, del producto con su entorno.
- Análisis económico financiero, de rentabilidad, de mercado y de tendencias.
- Análisis de legislación vigente y futura.

Es fundamental registrar en soportes eficientes, las alternativas conceptuales generadas y aquella seleccionada para el desarrollo. Debe garantizarse su conocimiento por los responsables y demás involucrados. Deben abundar las imágenes y se economizan las palabras.



Fase 4. Diseño en Detalle

El fin de todo el proceso de diseño, es el Proyecto Ejecutivo que se define como el conjunto dibujos, esquemas y textos explicativos (Memoria y Presupuesto general) utilizados para definir adecuadamente aplicación de producto turístico. Se representa con manuales, guías, mapeo, rutas, dinámicas, u otros, a consideración del turista y del diseñador. Todos los manuales deben estar debidamente revisados según los lineamientos legales.

Se trata de un paso posterior a la hipótesis propiamente dicho, y se elabora cuando el diseño ha sido aprobado por sus usuarios y su ejecución es inminente. Su principal diferencia con la hipótesis estriba en que el anterior

describe gráficamente “qué se va a hacer” en tanto que el Proyecto Ejecutivo especifica “cómo se va a hacer. Trabajando sobre la base de los manuales que integran el producto turístico, el mismo ETC, le agrega información y especificaciones técnicas destinadas al grupo de especialistas empíricos de la comunidad, tales documentos dan detalle, qué materiales y qué técnicas se deben utilizar, así como, sus medidas de seguridad y mitigación ambiental.

Además de las guías y manuales que integran el paquete ejecutivo del producto turístico, se deben incluir por lo menos los siguientes documentos:

- ☐ Topografía
- ☐ Plano de terracerías, o topográfico.
- ☐ Estructura de infraestructura turística
- ☐ Planos especializados de la infraestructura a utilizar
- ☐ Señalética
- ☐ Imagen, marca comunitaria y marketing
- ☐ Acabados
- ☐ Memoria descriptiva y constructiva con normativa de aplicación.
- ☐ Justificación de las soluciones adoptadas
- ☐ Programación de actividades
- ☐ Catálogo de conceptos o Pliegos de condiciones.
- ☐ Presupuesto (con mediciones detalladas y precios unitarios).
- ☐ Planta de conjunto (zonificación de actividades)

A diferencia de otros proyectos, los manuales y guías aquí presentados deberán ser leídos con facilidad por la organización comunitaria, para lo cual un esfuerzo de divulgación, se hace necesaria para poner al nivel más sencillo la representación de dicho material, en esta etapa es necesaria la intervención de Diseñadores Gráficos que entiendan la necesidad de hacer más práctico el lenguaje del diseñador para ser leído por la mayoría de sus usuarios.

Resumen

Desarrollo de la propuesta, definiendo como construir el producto. Fase crítica para delinear criterios de sustentabilidad, movilidad, legibilidad, accesibilidad e inclusividad.

¿Para qué?

Definir formalmente al producto y demás elementos (soporte gráfico) y las especificaciones técnicas para su ejecución (manuales y guías). Incluyendo materiales, técnicas, y especificaciones de infraestructura, estructura y sobre estructura que permitan a la comunidad objetivo ser autónomos en su desarrollo, al contar con toda la información necesaria para su ejecución y toma de decisiones durante el proceso.

Objetivos

- Definir materiales y procesos de fabricación para cada una de las partes y subconjuntos, infraestructura, estructura, sobre estructura e instalaciones.
- Detectar lo que se puede lograr con recursos propios y exógenos
- Producir todos los elementos de comunicación traducidos a un lenguaje sencillo.
- Definir la ruta crítica de la ejecución incluyendo el seguimiento, mantenimiento y disposición final del producto
- Fijar tiempos, recursos y fondos para la presente fase del desarrollo.

Acciones

- Traducir la hipótesis en manuales y guías ejecutivos
- Definir materiales y procesos de las actividades
- Contemplar los costos de cada componente, concepto y su correspondiente herramienta.
- Estimar tiempos de desarrollo en una ruta crítica
- Optimización de procesos y recursos mediante una planificación.

Resultados

Documentación técnica detallada del producto, memoria técnica, planos de zonificación, detalles de e instalaciones especiales, especificación de mobiliario y equipo, y todo lo referente al proyecto.

¿Quiénes?

En esta fase el equipo de diseño y desarrollo incrementa su interrelación con otras áreas de la comunidad. El líder del proyecto (ETC) se mantendrá en estrecho contacto con las autoridades de la comunidad.

Herramientas

- Maquetas de estudio prototipos rápidos
- Software para administración, análisis económico, financiero, de rentabilidad, análisis de mercado, y tendencias.



Fase 5. Gestión Participativa

Gestión participativa significa que los involucrados de una comunidad organizada, no sólo los dirigentes designados, aportan e influyen sobre las decisiones que afectan a la organización y en el caso particular en el proyecto de desarrollo.

Se trata entonces de minimizar la exclusividad de la racionalidad científico-técnica frente al tratamiento de realidades complejas, pero de ninguna manera de descartar todo conocimiento generado por aplicación del método científico ya que éste puede contribuir a la construcción de un conocimiento específico referido a una situación particular de la realidad.

Dicho conocimiento debe ser considerado hipotético y debe interactuar y buscar alguna síntesis con otros conocimientos hipotéticos generados por otros saberes.- De modo tal que si el Estado hoy pretende planificar con resultados positivos necesita de los diversos actores sociales para que a través de la concertación con los mismos pueda lograr que su gestión en los escenarios públicos, responda a los intereses particulares de los actores sociales involucrados.

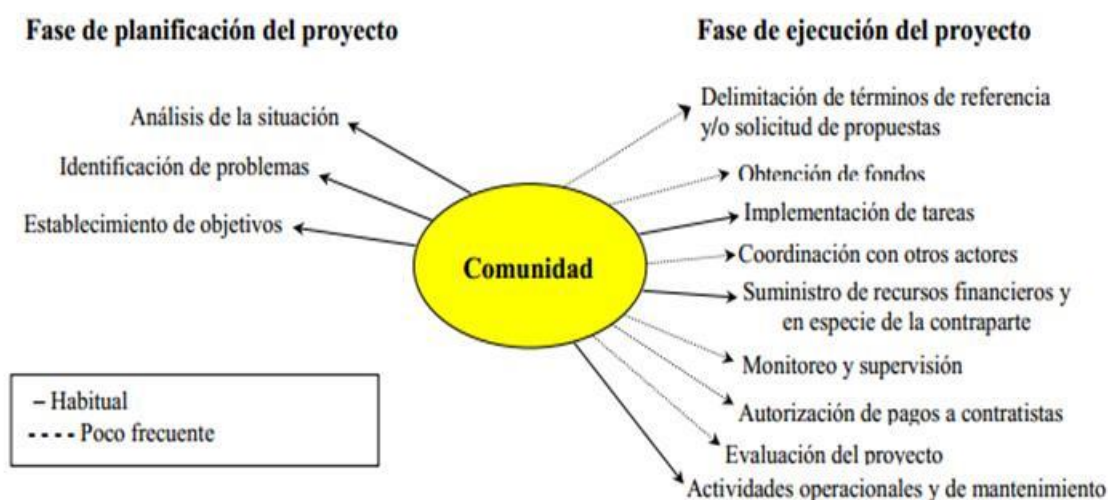
La gestión por la comunidad tiene diferentes connotaciones en la literatura, por lo que no se diferencia de la participación comunitaria, que ya en 1982 se caracterizaba por una gran variedad de significados: en un extremo, el de la

provisión de trabajo gratuito por parte de la comunidad en los proyectos gubernamentales y en el otro, el desarrollo autónomo, el cual, se encuentra en la parte más alta de la escalera de la participación Gelfius (1994). Es importante darse cuenta que esto definitivamente no implica que las comunidades deban ocuparse de todo o pagar los costes totales. La comunidad actúa conjuntamente con las administraciones públicas y posiblemente con el sector privado. La función y el cometido que desarrolla la organización, actuando en nombre de la comunidad, puede variar considerablemente.

La gestión comunitaria fundamentalmente trata con dos dimensiones: la del control del sistema (incluyendo asuntos de propiedad, toma de decisiones, establecimiento de tarifas, diseño del sistema, etc.) y la operación y, por otra parte, el mantenimiento. La primera dimensión es fundamental porque trae consigo el poder de decisión, ya que la segunda puede venir de una serie de actores no comunitarios que trabajan bajo la autoridad de la comunidad. Con estas consideraciones, se esclarece que el papel principal de las agencias intermediarias externas es asistir y respaldar a las comunidades en sus tareas de gestión.

Las comunidades son grupos de personas con intereses e ideas comunes pero también en conflicto y diferentes antecedentes socioeconómicos y culturales. La identidad de la gente de la comunidad está determinada por su historia y sus condiciones socioeconómicas y ambientales. Algunos de ellos, a menudo aquellos que se encuentran en una mejor situación económica, pueden estar mejor informados, pueden saber más sobre el mundo pero, por otro lado, pueden tener cierto interés en mantener su status quo y por lo tanto, quizás no estén dispuestos a resolver algunos problemas.

Figura: 12. Niveles de decisión comunitario



Fuente: Desarrollo rural de autogestión comunitaria / Tom Dahl-Østergaard [et al.].2003.

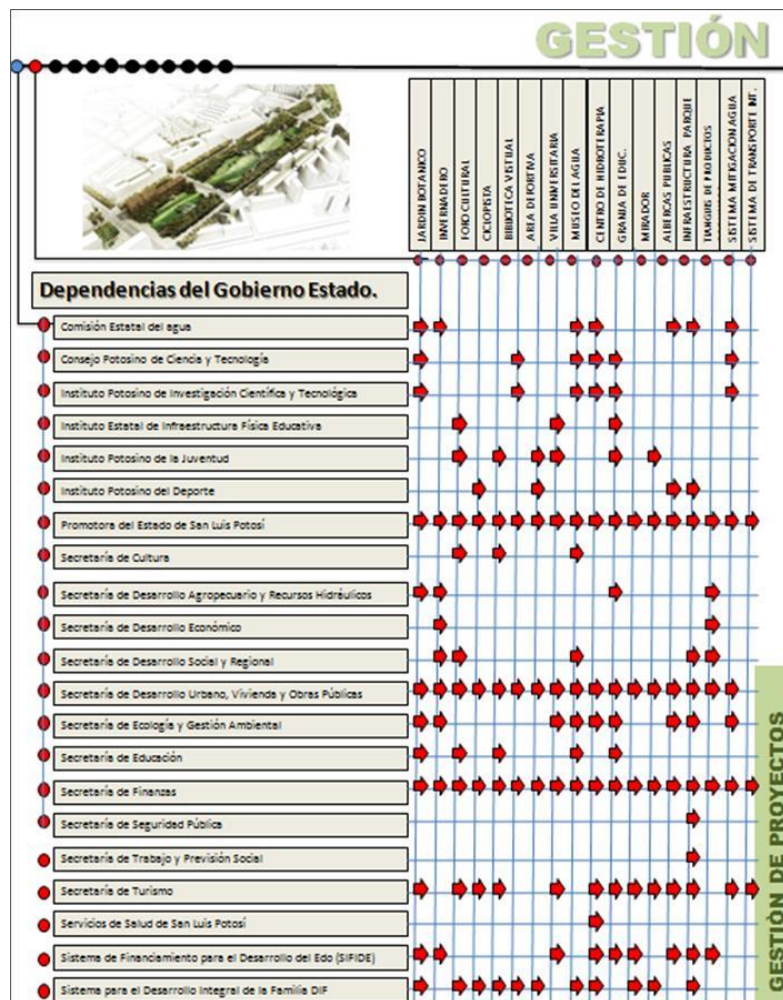
Reglamentación y normatividad

Es importante considerar en esta etapa que los elementos diseñados no contravengan con los reglamentos y la normatividad que opere sobre la comunidad y el medio ambiente, incluyendo aquellas normas orales no escritas de los usos y costumbres de la comunidad de estudio. Entre ellos, podemos considerar el reglamento de construcción, las normas del Instituto Nacional de Antropología e Historia, los principios internacionales del ecoturismo, el Programa Nacional de Desarrollo vigente, los Planes actualizados de Desarrollo Urbano, Municipal, Ordenamiento Territorial, Planes Parciales, Áreas Naturales Protegidas, los Derechos de los pueblos indígenas y tribales, entre otros.

Elaboración de una matriz para la Gestión Interinstitucional

Deberá elaborarse una matriz que muestre los distintos caminos e instituciones que deberán ser contempladas para el proyecto de desarrollo y los diversos sub-proyectos, turísticos, productivos, de educación y ambientales. (Ver Figura 13)

Figura 13. Matriz gestión interinstitucional



Fuente: Colectivo TCdI 2014. UASLP.

Escenarios futuros

Uno de los métodos prospectivos que más apoyos tiene en la actualidad para analizar los acontecimientos futuros a la luz de los acontecimientos presentes es el método de los escenarios. Este método nace como réplica al uso de métodos previsivos. Pasamos, a continuación, a describir brevemente la metodología que utilizaremos para la construcción de los escenarios.

El método consta de dos fases o partes. En la primera fase, que llamaremos elección de las variables relevantes, trata de identificar las variables y de realizar la selección adecuada de los factores que pensamos van a influir en el futuro buscado por nosotros. La idea básica consiste en seleccionar una serie de fenómenos que puedan tener influencia en el acontecer del objeto de nuestro estudio. Además, estos fenómenos deben de ser observados según varias perspectivas, en el tiempo, en el espacio, y depurados de posibles errores de todo tipo. Por todo esto, vamos a subdividir esta primera fase en cuatro etapas.

La primera etapa la llamaremos elección del horizonte temporal y espacial. Esta parte trata de elegir cuál va a ser el periodo considerado como futuro, así como el ámbito territorial en el que se desarrollará la acción. En cuanto al periodo, básicamente elegiremos uno lo suficientemente grande para poder realizar una posterior planificación estratégica, pero lo suficientemente pequeño como para tener criterios para poder elegir con un mínimo grado de certeza, es decir, con una probabilidad aceptable. Por ello, se recomienda un horizonte temporal no menor de cuatro años ni mayor de diez, aunque estos límites solo tienen que tomarse como recomendaciones que tendrán que ser estudiadas por el equipo de realice esta metodología y dependerá también de los métodos utilizados para conseguir la información en la siguiente fase de selección de variables.

En la segunda etapa, llamada por nosotros elección de las variables seleccionadas, trataremos de elegir los fenómenos o factores, es decir las variables que puedan tener una mayor incidencia en nuestro estudio. Para tal fin, se elegirán las variables utilizando cualquier método conocido. Nuestra recomendación es que se realice esta elección a través del Método Delphy. Estas variables se podrían agrupar a semejanza de la clasificación de los factores estratégicos. Así, hablaríamos de variables económicas, sociales, culturales, tecnológicas, políticas, legales, etc.

En la tercera etapa, una vez elegidas los fenómenos que influyen en el estudio a través de las variables, se trataría de asignarles dos tipos de probabilidades, la de ocurrencia y la de importancia, así como su tendencia. Para tal asignación, también recomendaríamos la utilización del Método Delphy. La probabilidad de ocurrencia consiste en señalar la posibilidad de que la variable que consideramos llegue a presentarse, es decir que dicha variable se materialice en el escenario futuro. La probabilidad de importancia, a su vez, consiste en indicar el grado de relevancia que tiene para nuestro estudio la variable en cuestión. Debemos hacer notar dos cuestiones. Si la probabilidad de importancia es baja, la variable no debiera ser considerada, mientras que si la probabilidad de ocurrencia es alta o baja, es indiferente a la hora de su inclusión, es decir, tan importante será para el estudio conocer si una variable va a presentarse como si no lo hace, pues en este caso, nos estará otorgando una información que puede ser de ayuda.

Por último en esta primera parte, nos quedaría elaborar el estudio de las inconsistencias y eliminación de algunas de las variables (cuarta etapa). Por inconsistencia entendemos una relación entre las variables que no puede existir como consecuencia del valor probabilístico de las variables relacionadas. Es decir, previo al estudio de las relaciones entre las variables, deberíamos eliminar aquellas que presentaran valores inconsistentes con el resto o con algunas de ellas con las que tuviera una relación más estrecha

Presupuesto comunitario “autogestión”

La comunidad debe conocer, antes que nada: ¿qué es un presupuesto?; “estimación de los ingresos y gastos posibles, en una organización, empresa, etc.” “cálculo de gastos que se hace por un tiempo determinado”.

Lo primero es realizarla lista de recursos materiales. Para esto hay que pensar qué cosas se necesitan para cada una de las actividades que se van a realizar. Por lo tanto, se contempla:

Recursos materiales

¿De dónde salen estos números? se multiplica la cantidad por el precio unitario, quedando el precio total. Si se suma esta última columna, quedará el monto total que se necesita para comprar estos materiales.

Recursos humanos

En lugar de “cosas” se tiene que pensar en las personas que se van a ocupar de cada una de las actividades: se arma el listado de recursos humanos. ¿Cómo “se pondrá el precio” a estos recursos? Teniendo en cuenta el CRONOGRAMA DE TRABAJO, se debe sacar en claro cuántos días se necesitarán para la obra, el curso, la construcción o lo que sea que se haga. Luego multiplicaremos esa cantidad por la cantidad de obreros, docentes, cocineros, guías, encargado de mantenimiento, etc.

Por ejemplo: 5 obreros x 40 días: 200 jornales
Luego le ponemos precio a cada jornal y se multiplica por el total de jornales
200 jornales x \$20: \$4000 Así nos queda el precio total.

Todos los aportes tienen valor, aunque los gestionemos en el municipio y a la comunidad no le cueste dinero. En el caso de los honorarios de un consultor o facilitador, aunque no se vaya a pagar, “se le pone precio”... en este caso, cuanto saldría su asesoramiento técnico o la realización de manuales y guías.

Es necesario preguntar con los consultores que trabajarán en el proyecto, cuáles serán sus honorarios, (y si es posible, pedirles un presupuesto por escrito) Si son honorarios de un capacitador, se hace igual: se calcula cuántas horas de clases dictará, se “pone precio” y se multiplica.

Recursos institucionales.

Por ejemplo: valorar una construcción que ya se tiene, valorar el precio del terreno los aportes que salen de la comunidad u organización, el teléfono, la computadora, la papelería, etcétera.

Valor total del proyecto

Aquí se suma el costo de todos y cada uno de los recursos que se necesita para el proyecto. El VALOR TOTAL DEL PROYECTO, puede no ser idéntico al

MONTO SOLICITADO. Por ejemplo, el monto solicitado puede ser sólo una parte del valor total. La organización que presenta el proyecto puede “aportar” los gastos institucionales, otra institución puede “aportar” parte de los recursos humanos. Así, finalmente, quién presenta el proyecto sólo solicita el monto equivalente al costo de los “recursos materiales”. Los otros aportes, se denominan “APORTE LOCAL” o contraparte.

Cuadro de aportes: Es un cuadro, donde se expresa, por columna, cuál es el origen de los distintos recursos y cuál es el costo.

Se tiene que “poner precio” a todo, incluso a las donaciones que hagan ó a la mano de obra comunitaria.

Es necesario construir un cuadro – resumen

PRESUPUESTO	SUBTOTAL
Aporte Comunitario	2.550.00
Aporte Municipal	40.480.00
Otros Aportes	200.00
Aporte Solicitado	4.195.50
Costo Total del Proyecto	\$ 47.422.50

Este cuadro se incluye en la carátula o directamente poner el monto total del proyecto.

Ruta crítica del diseño participativo y su materialización

La Ruta Crítica es un proceso administrativo de planeación, programación, ejecución y control de todas y cada una de las actividades componentes de un proyecto que debe desarrollarse dentro de un tiempo crítico y al costo óptimo. El campo de acción de este método es muy amplio, dada su gran flexibilidad y adaptabilidad a cualquier proyecto grande o pequeño.

Para obtener los mejores resultados debe aplicarse a los proyectos que posean las siguientes características:

- a) Que el proyecto sea único, no repetitivo, en algunas partes o en su totalidad.

b) Que se deba ejecutar todo el proyecto o parte de él en un tiempo mínimo, sin variaciones es decir, en tiempo crítico.

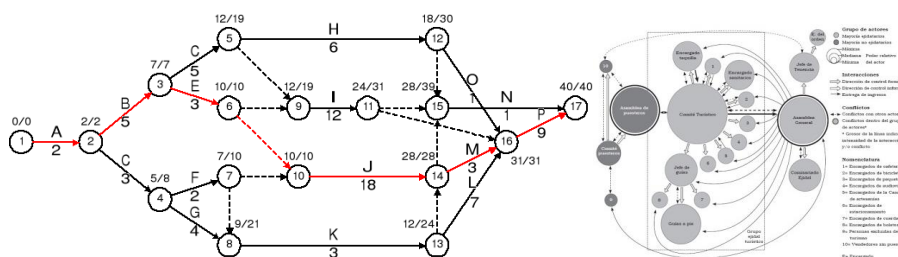
c) Que se desee el costo de operación más bajo posible dentro de un tiempo disponible.

El primer ciclo termina hasta que todas las personas responsables de los diversos procesos que intervienen en el proyecto están plenamente de acuerdo con el desarrollo, tiempo, costos, elementos utilizados, coordinación, etc., a partir de lo que marca la red del camino crítico.

Al terminarse la primera red, generalmente hay cambios en las actividades, en las secuencias, en los tiempos y algunas veces en los costos, por lo que hay necesidad de diseñar nuevas redes hasta que exista una completa conformidad de las personas que integran el grupo de ejecución.

El segundo ciclo termina al tiempo de hacer la última actividad del proyecto y entre tanto existen ajustes constantes debido a las diferencias que se presentan entre el trabajo programado y el trabajo realizado.

Figura 14. Rita Critica del Diseño Participativo



Fuente: Autores.

Actores

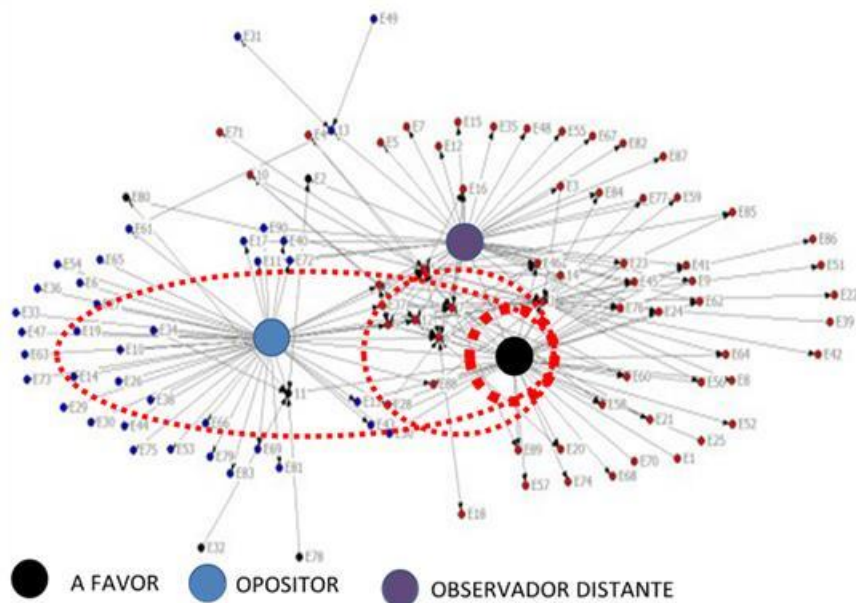
Existen muchos grupos de personas que intervienen en el proyecto comunitario, directa o indirectamente inciden en las decisiones del proyecto con sus diversos intereses. Algunos son a favor algunos son en contra, algunos más son

indiferentes al proyecto. Es importante visualizarlos para lograr tener el panorama completo.

Entre los actores que se deben contemplar están: el ETC, el Turista, la comunidad de estudio, las comunidades vecinas, los ejidatarios, los avecindados, asociaciones solidarias al proyecto, ong's, académicos, universidades, colectivos, Cátedra Unesco, patronatos, autoridades de la comunidad, organización receptora del proyecto, instituciones de fondeo, despacho de urbanismo, opositores al proyecto, representantes religiosos, medios de comunicación, otros.

De los anteriores se deben distinguir su distancia del interés principal del desarrollo comunitario así como su posición a favor o en contra de este.

Figura 15. Actores en el proyecto comunitario









Fuente: metodología constelar WWW.VELSEN.ES

Instituciones de fondeo y asociaciones solidarias

En esta parte de la investigación acción se buscarán las instituciones que pueden apoyar proyectos de desarrollo comunitario, rescatando aquellas, que cubran características similares, en montos, temáticas, grupo objetivo, condiciones y requisitos para recibir el apoyo. Entre las más comunes son embajadas, empresas con responsabilidad social, instituciones de gobierno, se representara en un cuadro como el que se puede apreciar en la Figura 16.

Figura 16. Cuadro de instituciones de fondeo y asociaciones solidarias

INSTITUCIÓN FONDEADORA	RAZÓN SOCIAL	PROYECTOS FONDEADOS	Proyecto
	EMBAJADA DEL JAPON INTERNACIONAL	Proyectos en América Latina con aportaciones hasta de 500,000.00 de dólares. www.canadainternational.gc.ca Su apoyo este orientado a iniciativas de desarrollo comunitario, proyectos relacionados con el agua y la conservación de medio ambiente	Parque Urbano, cuenca del río Española foro cultural valle del gran tunal
	FONDO CANADA PARA INICIATIVAS LOCALES INTERNACIONAL	Proyectos en América Latina con aportaciones hasta de 500,000.00 de pesos. http://www.canadainternational.gc.ca/ Su apoyo este orientado a iniciativas de desarrollo comunitario, proyectos relacionados con la cultura y el medio ambiente	Parque Urbano, cuenca del río Española foro cultural valle del gran tunal
	INAES NACIONAL	Proyectos en México con montos hasta de un millón de pesos. http://www.pympresario.com/ Su apoyo este orientado a proyectos productivos y de negocio con grupos de comunidades...	jardín botánico tianguis de productos orgánicos
	El Instituto Nacional de Investigaciones F, A y P NACIONAL	Proyectos en América Latina con aportaciones hasta de 500,000.00 de pesos por proyecto productivo... Su apoyo este orientado a iniciativas de desarrollo comunitario, proyectos relacionados con el agua y la conservación de medio ambiente	Cuenca del río Española Parcelas productivas para productos orgánicos
	Fundación PRODUCE SLP A.C. ESTATAL	Proyectos en América Latina con aportaciones hasta de 50,000.00 de dólares. Su apoyo este orientado a iniciativas de desarrollo comunitario, proyectos relacionados con la cultura y el medio ambiente	Parque Urbano, cuenca del río Española foro cultural valle del gran tunal
	GRUPO CARSO NACIONAL	Proyectos en México con montos hasta de un millón de pesos. Su apoyo este orientado a proyectos con Salud y Cultura.	Museo del Agua Centro de Rehabilitación con hidroterapia.

Fuente: Autores. 2014. Proyecto San Juan de Guadalupe, Aquismón.

Algunas de las instituciones que apoyan proyectos comunitarios a nivel internacional son:

- DRAC Desarrollo Rural de Autogestión Comunitaria
- DANIDA Agencia danesa para el Desarrollo Internacional
- FADCANIC Fundación para la Autonomía y Desarrollo de la Costa Atlántica de Nicaragua
- FINNIDA Agencia Finlandesa para el Desarrollo Internacional
- FND Fondo Nórdico de Desarrollo
- IDR Instituto de Desarrollo Rural
- NORAD Agencia Noruega para el Desarrollo Internacional
- OCE Organismos Co-ejecutores
- SIDA Agencia Sueca para el Desarrollo Internacional

Resumen

Es el uso de cualquier método, habilidad y estrategia través de las cuales los partícipes de una actividad pueden guiar el logro de sus objetivos con autonomía en el manejo de los recursos. Se realiza por medio del establecimiento de metas, planificación, programación, seguimiento de tareas, autoevaluación, auto-intervención y autodesarrollo.

¿Para qué?

- Desarrollar las capacidades de autonomía y autosuficiencia de la organización comunitaria que promueven el desarrollo, potencializando sus oportunidades a partir del proyecto piloto de investigación acción, logrando una independencia progresiva del grupo facilitador.
- Fomentar los valores colaborativos
- Facilitar la democracia en la toma de decisiones
- Permitir la participación total de los asociados en la construcción de su porvenir colectivo. La democracia representa la posibilidad de los ciudadanos de participar de manera responsable en los procesos de toma de decisiones que rigen su destino político, social y económico.
- Dar libertad a la autogestión

- Conducir a la libertad de la persona al propiciar su desarrollo como ser humano, a través del ejercicio de su capacidad de optar entre alternativas viables.
- Promover la solidaridad y estrechar los lazos culturales, centrado en la reciprocidad y en el logro de beneficios colectivos. Es adoptar una actitud de desprendimiento y respeto hacia los demás.
- Propiciar el trabajo, actividad que debe ser entendida como condición indispensable para alcanzar la realización plena de las personas y para lograr su sostenimiento. La autogestión establece la primacía del trabajo para el desarrollo del ser humano.

Acciones

Inserción en la comunidad – Se realiza el diagnóstico de la comunidad a través de la observación directa. Además se identifica y visita a los líderes comunitarios o personas claves para obtener información sobre la comunidad.

Conociendo la comunidad – Se profundiza en la realidad de la comunidad para conocer mejor la misma. Comienza el proceso de estimular a los residentes a participar en la toma de decisiones. Se utilizan las visitas y reuniones como método de movilización comunitaria.

Organizando la comunidad – Este componente es un trabajo continuo dentro de la comunidad. Se provee apoyo técnico a los líderes comunitarios con el fin de motivar, facilitar, promover y fortalecer la participación y organización comunitaria.

Autogestión y colaboración – En este componente la organización comunitaria lleva a la comunidad a un proceso de autogestión y toma de control de las decisiones de su comunidad. Es un proceso donde la comunidad diseña su propia ruta de cambios de una visión de pobreza y carencias a una visión de esperanza y desarrollo donde la comunidad se movilice para reducir la pobreza, aumentar los ingresos, planificar y gestionar servicios y prestaciones comunales.

Crear alianzas – Se logra crear acuerdos de colaboración en busca de mayor control y poder en la toma de decisiones.



Fase 6. SEGUIMIENTO Y CONSTRUCCION DE CONOCIMIENTO NUEVO

El proceso de diseño del producto turístico –dentro de un proyecto social de transformación de comunidades hacia el desarrollo comunitario- deja de ser un proceso lineal que termina en la entrega del producto turístico y se convierte en un proceso en espiral, donde existe una etapa cíclica continua de retroalimentación y evaluación del sistema, permitiendo acciones comunitarias que permitan acciones colaborativas que permitan hacer los ajustes necesarios aprendiendo del proceso y construyendo conocimiento nuevo.

Conocimiento que transforma el sistema existente, se modifica en dirección al mejoramiento, dentro de una dinámica comunitaria de autogestión. El seguimiento es permanente y endógeno, utilizando instrumentos que evalúan de forma continua el sistema.

Figura 17. Espiral del conocimiento



Fuente: Nonaka y Takeuchi 1994.

La construcción del conocimiento nuevo permite a la comunidad tener un proyecto ajustable a las dinámicas económicas, actualizado al mercado turístico, autosuficiente en sus demandas futuras, autónomo en sus diferentes etapas de desarrollo, democrático en el poder de decisión de base comunitaria e inclusivo al tomar en cuenta a todos los actores.

Descripción del Seguimiento Participativo y Evaluación Continua

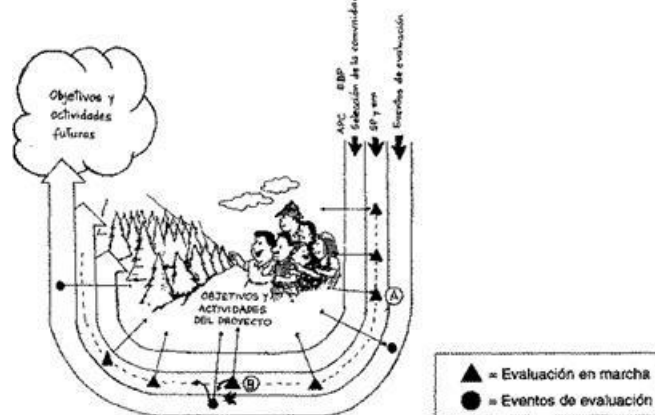
El Seguimiento Participativo y Evaluación Continua (SPec) es un método utilizado para registrar y analizar periódicamente la información que la comunidad o el beneficiario consideran importante.

De acuerdo a la FAO (2010) el Seguimiento Participativo (SP) es el registro de información útil, mediante el cual se lleva la cuenta de las actividades y/o los avances hacia los objetivos, sea en forma diaria, semanal o estacional. La evaluación continua (ec) está constituida por una serie de «pausas» periódicas que sirven para analizar la información proveniente del seguimiento, con el fin de determinar cómo van las cosas. ¿Se están cumpliendo a tiempo las

actividades? ¿Se está avanzando satisfactoriamente hacia el logro de los objetivos?

El siguiente diagrama muestra cómo el SPec encaja dentro del concepto global. Las flechas indican la retroinformación desde el SPec hacia las actividades y objetivos, y la vinculación del SPec con los demás métodos de Análisis de Problemas Comunitarios, Estudios de Base Participativos y Eventos de Evaluación.

Figura 18. Gestión del conocimiento



Fuente: Autor: Hugo Dután2007.<http://www.gestiopolis.com>

Los propósitos del Seguimiento Participativo y Evaluación Continua

Las razones por las cuales se efectúa el SPec variarán, principalmente, según las actividades del proyecto. Pero, en esencia, el SPec proporciona información que ayuda a tomar decisiones, como éstas:

- ¿Estamos avanzando satisfactoriamente hacia nuestros objetivos?
- ¿Deberíamos cambiar nuestra estrategia o nuestras actividades?
- ¿Deberíamos revalorar nuestros objetivos?

El SPec se efectúa para alguno o todos los siguientes propósitos:

- Para determinar si todas las actividades planificadas siguen conduciendo hacia el logro del conjunto de objetivos.
- Para evaluar el avance hacia el logro de las metas, el plan de trabajo y las actividades.
- Para cerciorarse si es suficiente el tiempo disponible para llevar a término las actividades.
- Para tener la seguridad que se están observando normas adecuadas.
- Para proporcionar información y retroinformación sobre nuevas tecnologías.
- Para asegurarse que se estén utilizando con eficacia los recursos humanos y materiales.
- Para medir impactos en el ambiente.
- Para contar con un «sistema de alerta rápida» que identifique los problemas, desde las primeras manifestaciones, de manera que sea posible efectuar los cambios pertinentes (con o sin la información adicional de un evento de evaluación).
- Para contar con un sistema continuo de retroinformación durante la vida de un proyecto.
- Para complementar y proporcionar los datos que se utilizarán en los eventos de evaluación de la comunidad así como en las evaluaciones (externas) realizadas por el personal externo.

Los elementos clave del Seguimiento Participativo y la Evaluación Continua según Rouchelleau, (1986:22-28) son:

1. Las actividades del SPec son dirigidas y conducidas por los beneficiarios (o la comunidad) para que puedan realizar sistemáticamente el registro y análisis de la información que ellos consideran importante.
2. El SPec tiene un carácter sistemático y coherente durante toda la vida del proyecto,
3. El SPec también es flexible. Hay la posibilidad de hacer modificaciones, si el objeto del seguimiento no está dando información útil.
4. El SPec es pertinente a nivel local.
5. El SPec se basa en indicadores clave que han sido establecidos por la comunidad.
6. El SPec debe equilibrarse entre el seguimiento y la evaluación continua.

Seguimiento de la participación de la población

El personal externo siempre ha tenido un interés especial en medir la participación de los beneficiarios en los proyectos de desarrollo comunitario. Si se decide que puede ser provechoso o necesario realizar el seguimiento de la participación, los beneficiarios deberán contribuir a definir esa «participación» y ayudara identificarlos indicadores apropiados de la misma.

El método para el Seguimiento Participativo y la Evaluación Continua contiene los siguientes pasos

1. Determinar el PROPÓSITO del SPec.
2. Determinar lo QUE será objeto del seguimiento.
3. Determinar CÓMO se hará el seguimiento de las variables.
4. Determinar QUIÉN hará el seguimiento y realizará la evaluación continua.
5. Determinar CUÁNDO se efectuará el seguimiento.
6. Determinar cuáles HERRAMIENTAS se emplearán para el seguimiento.
7. Determinar QUIÉN querrá tener la información del SPec y cómo se debe presentar esta información.

La evaluación continua puede realizarse en grupos pequeños, a los cuales se ha encargado esta tarea. Es importante decidir con antelación quiénes estarán en el grupo, qué aportes necesitará tener del personal de campo, cuándo se reunirán para sintetizar, analizar y presentar los «resultados» al grupo beneficiario en conjunto. Los aportes del personal de campo pueden requerirse para la evaluación continua, o para procesos ocasionales de seguimiento de la información, tales como encuestas de supervivencia. (Depósitos de documentos de la FAO:2010)

CONSTRUCCIÓN DE CONOCIMIENTO NUEVO

El conocimiento sobre la realidad es uno de los factores que más han contribuido al éxito adaptativo del hombre, ya que permite anticipar lo que va a suceder y a partir de ahí controlar el curso de las cosas y actuar sobre ellas de una manera eficaz para lograr sus objetivos.

Se asume la capitalización de experiencias como: Recoger y expresar toda clase de aportes y sensibilidades a fin de contribuir a una recomposición progresiva de saberes y prácticas, recomposición necesaria considerando las respuestas de la realidad (De la más macro a las más micro).” (Zutter, P., 1994, pág. 31)

La elaboración de la capitalización de experiencias, por tanto, requiere de confianza para que fluya como natural, sin adornos y maquillajes, orientada para “comprender y no para convencer” (Zutter, P, 1994, pág. 30)

Experiencias de construcción de conocimientos:

¿Por qué?

Porque muy pocas prácticas de profesionales, técnicos y campesinos han sido recuperadas, escritas y menos aún reflexionadas.

Porque es necesario documentar la experiencia diaria.

Porque el conocimiento que adquieren los técnicos y campesinos en su práctica diaria debe ser compartido con otros técnicos y otros campesinos y

Porque necesitamos tener organizado este conocimiento.

¿Para qué?

- Para que puedan convertirse realmente en conocimiento y motive a los técnicos y campesinos a partir de la revalorización de la experiencia.
- Para que ésta se transforme en conocimiento y facilite un proceso de capacitación continua.
- Para que se pueda profundizar el diálogo y el aprendizaje de una manera directa y horizontal entre técnicos y campesinos, además que documente la historia de éstos procesos.
- Para saber dónde, como consultarlo y como compartirlo.
- Para organizar el trabajo de construcción de conocimiento (Dután 2007:7)

Figura: 19. Aprendizaje del conocimiento nuevo. Retroalimentación.



Fuente: El ciclo de gestión y de construcción del conocimiento - (c) Christian A. Estay-Niculcar <http://www.christianestay.com/2013/09/la-innovacion-no-es-solo-un-producto.html>



Fase 7. DISPOSICION FINAL DEL PRODUCTO

Los escombros de las construcciones tradicionales en la infraestructura turística están típicamente conformados en un 40 a 50% de residuos de concreto, asfalto, ladrillo, bloques arenas, gravas, tierra y barro. De un 20 a un 30% lo conforman madera y productos afines, como formaletas, residuos de estructuras de cubiertas, residuos de estructuras de cubiertas y pisos, madera tratada, marcos de madera y tablas. El último 20 a 30% son desperdicios misceláneos, como maderas pintadas, metales, vidrios acabados, asbestos y otros materiales de aislamiento, tuberías y partes eléctricas (Tchobanoglous, Theisen y Vigil, 1994).

Estos porcentajes pueden ser modificados desde un inicio -para bien- al diseñar con un enfoque de responsabilidad ambiental, contemplando desde un inicio el depósito final del objeto arquitectónico de la infraestructura turística.

Aunque, actualmente, un porcentaje muy bajo de estos materiales se recupera en las obras, se espera, como resultados de las nuevas políticas ambientales del país, que una buena parte sea reciclada, reutilizada o co-procesada, para de esta forma minimizar al máximo el problema de su disposición final.

En los procesos de demolición de cualquier obra pueden producirse escombros o materiales reutilizables, reciclables o co-procesables. Los materiales reutilizables en procesos posteriores a la obra, producto de la demolición, son básicamente los áridos y minerales que pueden usarse para relleno de excavaciones o con un mínimo de tratamiento; para obtener una reducción en el tamaño, puede servir como base o sub-base o cimentación de estructuras.

Existen materiales que pueden ser reutilizados por terceros, como marcos de puertas y ventanas, muebles y carpintería de madera. Todos estos materiales deben ser dispuestos dentro de la zona de la obra para su posterior retiro. En obras públicas se obtienen también materiales reciclables en las demoliciones de pavimento; es el caso del reciclaje del asfalto e incluso del concreto para la elaboración de nuevas mezclas, en obras de pavimentación y mantenimiento de vías. Los residuos de pavimento asfáltico son utilizados en la fabricación de nuevas mezclas del mismo tipo; de un 10 a un 15% del material que conforma una capa de pavimento antiguo puede ser reciclado. El material es procesado sólo o en combinación con residuos de concreto y otros agregados. La mezcla es triturada, los materiales ferrosos se remueven magnéticamente y el material se tamiza. En la actualidad existen máquinas y equipos en el mercado que permiten adelantar labores de reciclaje de pavimentos asfálticos sobre la misma vía.

El concreto puede ser procesado como agregado en mezclas asfálticas y como sustituto de la gravilla en nuevos concretos. Los trozos de concreto son acumulados, se remueven los materiales ferrosos y se tamizan para obtener tamaños aceptables.

En última instancia, y si los materiales producto de la demolición que, no pueden ser destinados en ninguna de las anteriores formas son enviados a la escombrera, clasificándolos como áridos y minerales, materiales metálicos, de madera, plásticos y papeles, con el fin de que en este sitio se les dé el tratamiento adecuado sin deteriorar las condiciones ambientales.

Una vez que todos los miembros de la comunidad están de acuerdo sobre los problemas que causan los desechos, se pueden tomar medidas para resolverlos, comenzando con los proyectos que mejor satisfagan las necesidades y mejor se adapten a las capacidades de la comunidad.

Un programa comunitario integral para el manejo de desechos sólidos debe abarcar las siguientes medidas:

- Reducir la cantidad de desechos producidos, especialmente los productos tóxicos y productos que no pueden reciclarse.
- Separar los desechos en el lugar donde se producen, para facilitar su manejo y evitar peligros.

- Convertir en composta los restos de comida y otros desechos orgánicos.
- Reutilizar los materiales en la medida de lo posible.
- Reciclar los materiales y organícese de modo que el gobierno y la industria lancen programas comunitarios de reciclaje.
- Recoger, transporte y guarde los desechos en forma segura. Respete y pague sueldos justos a la gente que hace este trabajo.
- Deshacerse sin riesgo de todos los desechos que no pueden reutilizarse o reciclarse.

La comunidad deberá tomar decisiones anticipadas de cuál será el destino final de las obras de intervención urbano-arquitectónica de tal manera que se responda positivamente a la inversión ejercida y al medio ambiente impactado por la actividad.



CAPÍTULO IV

CASO DE ESTUDIO

SENDERISMO INTERPRETATIVO HERBOLARIO

EN LA SIERRA DE LA PILA

Tanchachín, Aquismón, San Luis Potosí, México



La Ciénega fue reducida en extensión por la explotación y cultivo de la caña de azúcar, monocultivo que está deteriorando los nutrientes del suelo y empobreciendo a los campesinos de la localidad por su alta dependencia a las condiciones del Ingenio quien acapara las principales ganancias y socializa las pérdidas y externalidades de la producción.

A 42 km se encuentra Ciudad Valles principal centro de población de la Huasteca donde se concentran la infraestructura y servicios de la Región. Es en Ciudad Valles donde los turistas dejan la derrama económica de la actividad, principalmente por la falta de infraestructura de las comunidades como Tanchachín.

Tanchachín es una comunidad mestiza (955 habitantes) proveniente de la sierra Gorda de Querétaro, asentada en 1936 en la zona, quienes rápidamente fueron socializando su entorno, utilizando los recursos abundantes de la zona para construir sus viviendas y desarrollar sus actividades agropecuarias, no obstante, el cambio drástico en sus usos y costumbres se ven reflejadas en la última década con la llegada del camino pavimentado y las políticas gubernamentales de fortalecer la vocación turística de la zona como lo explica Lárraga et al (2014).

En esta última década se puso en marcha un proyecto comunitario para fortalecer la infraestructura turística, promoviendo la autogestión y el desarrollo endógeno, a su par, aquellos que no se involucraron en la SSS², han convertidos sus viviendas en restaurantes, fondas, y tienditas para captar ingresos de los paseantes, convirtiendo aquel pueblito pintoresco de hace una década en un tianguis permanente de vendimia desorganizada.

La problemática general tiene tres componentes principales; la migración uno de cada dos nacidos en Tanchachín está viviendo actualmente en los EEUU; La producción de caña ha deteriorado el medio ambiente, incluyendo la condición socioeconómica de la población; la falta de infraestructura turística en Tanchachín no permite capitalizar el recurso generado por el paseante, el cual gasta en Ciudad Valles y solo deja en la comunidad basura y unos pocos pesos por un refresco o el servicio de las lanchas.

Como antecedente de buenas prácticas, está el proyecto académico de investigación acción “Turismo, participación comunitaria y desarrollo sustentable” patrocinado por SIGHO-CONACYT 1997-2000, donde se constituyó la S.S.S. Paraíso huasteco de Tanchachín, y se gestionó la

²Sociedad de Solidaridad Social “Paraíso Huasteco de Tanchachín”, constituida en 1999, ganadora de dos premios regionales a mejor organización comunitaria, gestora del restaurante comunitario y la UMA de cocodrilo de la localidad.

construcción de un restaurante comunitario y una UMA de cocodrilos. No obstante como lo señala Lárraga *et al* (2014) a 14 años de su intervención hoy en día enfrenta grandes retos, sobretodo de tipo organizativos.

En el presente contexto Tanchachín fue seleccionada para emplear el método de diseño de productos turísticos para el desarrollo comunitario sostenible, trabajo académico que se presenta en este libro. Para introducir a los alumnos en el tema se abordó la estrategia de diseño, enseñando conceptos, acercando herramientas y técnicas para aproximarnos al objeto de estudio, atendiendo los documentales y las tesis antecedentes de la localidad, así como los siguientes conceptos que permitirían al grupo de diseño plantear las premisas de diseño: permacultura, ecoturismo, sustentabilidad, etno desarrollo, educación ambiental, analizando casos análogos, y recorriendo la zona de estudio, con dos mesas de trabajo con la Sociedad de Solidaridad Social, en donde por cierto uno de los socios es el actual comisariado ejidal, quien facilito el proceso.

En este acercamiento académico para aplicación y ajuste del método de diseño propuesto se elaboró una cartera de productos factibles para la comunidad, de todos ellos se seleccionó el senderismo interpretativo para aplicar el método de diseño completo.

En este trabajo de experimentación se invitó a profesionistas (arquitectos, paisajistas, un especialista en turismo y un geógrafo) quienes en este caso fungieron como facilitadores de la comunidad representada por integrantes de la sss y algunos niños y adultos simpatizantes al proyecto.

Figura 23. Imágenes de facilitadores y comuneros de Tanchachín en el proceso de diseño.



Fuente: Rivera, R. Lárraga, R. (2016).

La cartera de proyectos generada quedo como sigue:

- Alojamiento turístico a 80 turistas en hotel y 36 niños en granja de educación ambiental, alimentos, bebidas, suvenirs de artesanías, observación sideral, documentales ambientales, y actividades de huerto orgánico y granja.
- **Senderismo interpretativo temático herbolario en la Sierra de la Pila, 12km con dos paradas en mirador .**
- Recorridos bicicletas de montaña, tres rutas, básico niños y tercera edad, amateur y profesional, de 3, 7, 21 km sobre las faldas de la Sierra de la Pila y la del Jabalí.
- Recorrido caminata sobre la Ciénega y avistamiento de aves migratorias, safari fotográfico.
- Camping eco turístico de educación ambiental y turismo de aventura
- Recorrido cabalgata a los Cuesillos, y visita al museo comunitario.
- Recorrido por la Unidad de Medio Ambiente del Cocodrilo, Jabalí y tortuga
- Ruta rio arriba por lancha 3km con estadía en Cueva del Agua y Cascada de Tamul
- Practica de kayakismo en los rápidos nivel 5 rio abajo Tampaon
- Cabalgata a puente de Dios y paisajismo fotográfico de viaje, 7km.
- Actividades de SPA y temascalli
- Rapel, tirolesa, escalada, montañismo, sobre la Sierra el Jabalí y la Pila.
- Demostraciones de Folklore regional, danza, música, vestimentas, leyendas, gastronomía, dialectos, pintura, artesanía.
- Manejo de grupo en juegos organizados y dinámicas grupales de interacción con la naturaleza.
- Turismo científico de historia natural- se realiza por expertos, observación in situ de flora, fauna, geología, paleontología, componentes tradicionales de la historia natural.
- Canopy- El canopy es un nuevo deporte de aventura que tiene como objetivo principal ofrecer una actividad única, y una experiencia ecológica muy diferente que consiste en no alterar el hábitat. Es recorrer la selva o el bosque desde lo alto de los árboles, balanceándose o suspendido en medio de la nada. El equipo consiste en arneses, eslabones y poleas, con cuerdas que proporcionan la seguridad necesaria durante todo el recorrido. Las estructuras de madera construidas en las copas de los árboles son los mojones en este paseo por el nivel más alto del bosque. Las plataformas se encuentran unidas por cables de acero desde donde los visitantes se tiran y recorren importantes distancias, o cruzan ríos, colgados de un arnés de máxima seguridad

El concepto general de diseño fue expresado por una trenza metafórica de las lianas encontradas en la Ciénega, tomando el serpentín como estructurador de los sub proyectos (Ver Figura 21).

Figura 21. El concepto



Fuente: Colectivo TCdl 2014.

Participación de la comunidad en el proyecto

La participación de la comunidad fue incipiente, a pesar de la estructura participativa de la sociedad de solidaridad social Paraíso Huasteco de Tanchachín, el liderazgo desarrollado en la comunidad permitió la organización de mesas de temáticas donde colaboraron 3 grupos: hombres entre 20 y 35 años, mujeres entre 16 y 45, y niños y niñas de entre 10 y 15 años.

Figura 27. Diagnostico participativo (Lluvia de ideas)



Fuente: José Rodríguez Tapia, Tanchachín 2017.

Las mesas de trabajo abordaron los siguientes temas:

1.- Rutas de senderismo, en ella hicieron 4 propuestas tomando en cuenta puntos de salida, llegada, estaciones de descanso y mirador. Se estableció no rebasar pendientes de 15% y evitar espacios con posibilidades de deslave.

Se trabajaron 2 rutas: la primera para realizarse en dos horas, y la segunda en 45 minutos de recorrido. El especialista fue don Abel Hernández, un personaje indígena Teenek de la comunidad de la Lima, ubicada a 3 km de Tanchachín en la falda de la Sierra de la Pila. Subiendo por caminos estrechos a una altura de 50 m en un desarrollo de 750m con dos estaciones de descanso y un mirador. De esta primera ruta se hicieron variantes y se seleccionó la más segura y biodiversa, los paisajes obtenidos hacia el valle son de gran valor paisajístico, las tres rutas restantes aún se están evaluando.

2.- identificación de plantas, clasificación por nombre y uso, separando en comestibles, medicinales y de ornato. En los catálogos de la bibliografía estudiada se identifican hasta 833 plantas endémicas, de ellas se identificaron 73 se identificaron vía fotografica.

Figura 23. Identificación de plantas medicinales, sus nombres y usos.



Fuente: José Rodríguez Tapia, Tanchachín 2017.

3.- El tercer recorrido estableció una ruta para niños y adultos mayores, los niños buscaron e identificaron plantas e insectos, la ruta fue planificada entorno a recintos naturales con alto contenido en sales ya que en los meses de marzo a mayo hay abundancia de mariposas y otros insectos. En esta ruta se plantea un insectario vivo, con información y señalética apropiadas.

4.-En esta mesa se realizó un taller para diseñar la señalética y panales de información, se realizó un presupuesto y se desglosó los materiales todos ellos bajo los principios de sostenibilidad y ciclo de vida. En esta misma mesa también se hizo presupuesto de caminamientos, puentes, bancas, botes para basura, pasamanos, mirador, stand de información. Los facilitadores acercaron al grupo los formatos de las posibles fuentes de financiamiento. Aún se está esperando respuesta.



**SENDERISMO INTERPRETATIVO HERBOLARIO
SOBRE LA SIERRA DE LA PILA**



Fase de proceso de diseño alcanzado

La definición de la estrategia se realizó a totalidad, logrando tener acceso sin ningún contratiempo los elementos conceptuales y de diseño necesarios para desarrollar la primera fase (ver figura 1); en la segunda fase, aquella que corresponde a el Diagnóstico Participativo, se realizaron cinco reuniones de trabajo con la comunidad, reuniones que se dedicaron al trabajo de evaluación sistemática de los antecedentes recursos y prospectiva de la comunidad, generando en la última reunión un taller de educación ambiental (ver figura 2); en la tercera fase, se avanzó en gabinete la idea rectora graficando los expresado en campo, usando los trazos, las fotografías y la lluvia de ideas de los talleres. Regresando a confrontar las ideas en una exposición de carteles donde la comunidad expuso sus propias ideas, retroalimentado el proyecto (ver figura 3).

En la fase 4, se materializo las ideas, llegando al diseño de detalle, generando maquetas, planos, detalles, presupuesto aproximado, y una matriz de instituciones que pueden fondear y dar viabilidad al proyecto (ver figura 4); la etapa 5, se hicieron equipos preliminares de personas que se estarán capacitando con un experto Teenek en reconocer plantas por nombre y uso, aprendiendo su manejo y cultivo, así como identificar los lugares donde se encuentran en su medio natural (ver figura 5); la etapa 6 y 7 quedaron incompletas por el tiempo corto del ejercicio académico y la falta de recursos económicos, no obstante se hicieron reflexiones al caso.

Figura 22. Tanchachín. Participación comunitaria en los talleres.



Fuente: Lárraga 2014:d.

Resultados del reconocimiento de los saberes tradicionales herbolarios

En tres transectos participativos realizaos con dos indígenas Teenek se identificó un total de 73 especies de plantas con fines medicinales, pertenecientes a 37 familias, delas cuales, se utiliza para el tratamiento de 52 enfermedades y 2 filiaciones culturales fueron reportadas por los entrevistados. Diecinueve mezclas de plantas medicinales fueron reportadas por los entrevistadores ver (figura 23).

Figura 26. Mesa de trabajo con el equipo de niños



Foto: Arely, Ramírez Cortez. Tanchachín 2016

Los sitios en los que se encontraron fueron: huertos, solares y en forma silvestre en la Sierra de la Pila. La familia botánica mejor representada fue la Fabaceae, con ocho especies, seguida de la familia Rutaceae, con seis especies. El género con más plantas comestibles fue Citrus (Rutaceae) con seis especies.

Más de la mitad se encontró cerca de los hogares: 33.7% se encontró en huertos y 22.5% en solares. Respecto al hábito, las hierbas son las más consumidas (50%), seguidas de los árboles (44.4%). La parte más consumida es el fruto (40.6%) seguida de las semillas (14.1%). La forma más común de consumo es cruda (34.4%) o cocinada con frijoles o en sopa (31.1%). Las especies con mayores menciones fueron *Vigna unguiculata*, (zarabando) con 50 menciones, *Ipomea dumosa* (suyo) con 48 menciones, *Musa paradisiaca* (plátano) con 48 menciones, *Manihot esculenta* (yuca) con 41 menciones y *Erythrina americana* (pemuche) con 40 menciones.

Respecto a la disponibilidad de las plantas locales a lo largo del año, se encontró que las hojas de *I. dumosa*, los frutos de *M. paradisiaca* y los tubérculos de *M. esculenta* están disponibles todo el año, estas plantas son comunes en solares y en huertos familiares.

Matricaria recutita fue la planta más utilizada para las combinaciones de cinco (mezclas). Los resultados de la ICF mostraron que las enfermedades de los sistemas digestivo y respiratorio tuvieron el mayor acuerdo.

Las especies más versátiles de acuerdo a su RI son *Ruta graveolens*, *Tagetes erecta*, *Ocimum basilicum* y *Erigeron karwinskianus*

Figura 25. Reconocimiento de la ruta y conociendo las plantas



Fotografía: Diana Patricia Guzmán Álvarez, Tanchachín 2016.

Elaboración del programa de interpretación ambiental mostramos la guía de temas que se trataron en la reunión de capacitación (ver figura:25)

El esquema básico para elaborar un programa de interpretación ambiental es el siguiente:

- a) Conformación del equipo de trabajo
- b) Definición de objetivos (social, ambiental, económica, turística – recreativa)
- c) Elección del sitio o las zonas donde se realizará la interpretación
 - Evaluación de su atractivo y potencial educativo
 - Poca afectación por parte del ser humano
 - Bajo nivel de ruido
 - Accesibilidad
 - Seguridad para los que van a utilizar la zona
 - Identificación de áreas que toleren el paso repetitivo de grupos
- d) Perfil del guía intérprete de la naturaleza (aptitudes y características)

e) Diseño de la interpretación

Elementos de la interpretación:

- Tema: herbolaria (natural, histórico – cultural)
- Intérprete (personas / medios especializados)
- Audiencia (público a atender)

Técnicas de comunicación

- Técnicas de charlas
- Psicología y manejo de grupos
- Manual o guía
- Audiovisuales

Medios de interpretación:

- El intérprete
- Paneles interpretativos
- Publicaciones
- Centros de interpretación ambiental

f) La instalación y puesta en marcha de la actividad interpretativa

g) Monitoreo y evaluación

Análisis FODA SENDERISMO INTERPRETATIVO HERBOLARIO EN LA SIERRA DE LA PILA

<p>MISSION: Promover la actividad física, conocer, cuidar y disfrutar de la naturaleza y el medio ambiente, realizar actividades herbolarias de reconocimiento y cultivo de plantas medicinales, enseñar y aprender sobre medicina tradicional, una puerta abierta a la medicina alternativa. Contribuir al crecimiento y equilibrio físico, psicológico y espiritual, desarrollando el cuerpo, el alma y el espíritu, elementos básicos que componen nuestra vida.</p>	<p>LISTA DE FORTALEZAS El senderismo eco turístico desde el punto de vista comercial (como producto), presenta importantes ventajas competitivas: singularidad, diversidad, autenticidad, impacto perceptual, complementariedad y flexibilidad. Optima combinación de atractivos naturales y culturales, integrados en circuitos o como destinos, con una amplia oferta en el territorio nacional. Creciente disposición de los empresarios comunitarios (alojamiento, restaurantes, transportación, operadores de viajes, centros de esparcimiento y comunidades rurales) para participar con acciones encaminadas a la filosofía del desarrollo turístico sustentable.</p>	<p>LISTA DE DEBILIDADES: Falta de capacitación sobre el ecoturismo en todos los niveles, desde funcionarios tomadores de decisiones, hasta académicos, operadores de viajes, comunidad receptora y guías locales. Insuficientes investigaciones y bibliografía especializada sobre el desarrollo turístico sustentable generada en el país, que exponga estudios de casos. Deficiente control ambiental en el desarrollo, que considere el ordenamiento ecológico del territorio, la manifestación de impacto ambiental y el establecimiento de la capacidad de carga o límite de cambio aceptable. El volumen no controlado de visitantes, con frecuencia sobrepasa</p>
<p>VISIÓN: Ser una empresa comunitaria de turismo sostenible para el desarrollo endógeno, capacitada para dar un servicio de calidad, a través del</p>		

senderismo interpretativo herbolario. Formar Guías e Instructores de medicina tradicional y senderismo, proveer de los medios técnicos y humanos para realizar actividades al aire libre, para que todo aquel que le guste caminar tenga la facilidad de conocer y recorrer la Sierra de La Pila.	Aceptable nivel de precios. Se cuenta con la Guía Oficial de Destinos para el Turismo de Aventura, Ecoturismo y Turismo Rural en México, elaborada por la SETUR, aunque su difusión es escasa.	la capacidad de carga de los ecosistemas, generando perturbaciones en el paisaje y la vida de la comunidad. Es nula la información estadística actualizada referente al perfil de los turistas que visitan las áreas naturales y practican actividades de ecoturismo, turismo de aventura y turismo rural.
LISTA DE OPORTUNIDADES	F-O max-max	D-O min-min
Mayor crecimiento de los segmentos objetivo. Concientización creciente sobre la conservación ambiental en la población local. Cercanía del amplio mercado norteamericano (EE. UU. y Canadá). Interés de los operadores de viajes internacionales y nacionales por el senderismo ecoturístico y el turismo de aventura. Utilización de tecnología ambiental en los procesos de prestación del servicio en los destinos eco turísticos.	1. Impulso y consolidación de Tanchachín como destino eco turístico. 2. Desarrollo y creación de un producto comunitario sostenible 3. Actuación de Interés Regional. 4. Desarrollo de productos turísticos sostenibles colaborativos en la comunidad. 5. Calidad en los productos. 6. Impulso a la promoción y comercialización. 7. Investigación, desarrollo e innovación. 8. Formación y profesionalización del sector. 9. Coordinación comunitaria.	-Aumentar el interés de las autoridades competentes en el proceso de categorización y jerarquización de recursos turísticos de Tanchachín a través de la Escuela Hotel Aratrum y el establecimiento de una marca comunitaria y la oferta de productos diseñados por la comunidad. · Incorporar la planificación y gestión del destino Tanchachin en la currícula de Aratrum. · Desarrollar un sentimiento de grupo que permita un trabajo coordinado para el desarrollo del producto. · Promover profesionalización de guías turísticos y la preparación para atender turistas con intereses especiales de viaje.
LISTA DE AMENAZAS	F-A max-min	D-A min-min
Peligro de degradación de los atractivos turísticos por su uso masificado o indebido. Fuerte competencia con orientación eco-turística a nivel mundial. Creciente deterioro ambiental en el país, originado por las distintas actividades productivas. Persistencia de inestabilidad político - social en el país, con perjuicio de su imagen a nivel internacional. El ecoturismo puede convertirse en una fuente de contaminación cultural y ambiental y en una amenaza para la conservación de la biodiversidad, si los impactos negativos no son adecuados y oportunamente prevenidos con criterios ambientales.	Creciente participación empresarial comunitaria para el desarrollo comunitario de una actividad sostenible para la conservación del patrimonio. · Existencia de la Sociedad de Solidaridad Social y organizaciones civiles que promueven que la sociedad asuma responsabilidades en la conservación del patrimonio. · Mayor interés por promover la conservación cultural y natural a través del turismo sostenible. · Mayor conciencia de la importancia de la protección del ambiente por parte del de la Comunidad.	Planificar la comercialización provocando impactos positivos en el entorno comunitario utilizando la Educación Ambiental y el autodiagnóstico para el desarrollo endógeno. · Empoderara la comunidad para brindar una seguridad real que permita al visitante promover el producto ofrecido a pesar de la imagen nacional. · Existe una saturación en Machu Picchu, circunstancia que amenaza la satisfacción de su experiencia turística.

Costo de inversión

Los costos de diseño, construcción, operación y mantenimiento tienen un carácter profundamente aleatorio debido a las condiciones bajo las que se desempeña a lo largo del tiempo, ya que implica aspectos como el lugar en que se piensa construir, las condiciones climáticas, la oferta o demanda de los materiales, la calidad de los mismos y la mano de obra, entre otros diversos factores.

La generación de costos de inversión se dividen en costos de construcción (son la suma total del costo de la obra que abarca desde la preparación del sitio, trazo, compra de materiales y herramientas, renta de equipos, mano de obra y demás gastos que se requieran durante las obras del sendero; y los costos recurrentes son integrados por los gastos de mantenimiento, operación y promoción del sendero durante un período de tiempo determinado que generalmente es de un año.

De ser posible estos trabajos deben ser realizados por un personal calificado en el área de administración y economía.

Durante la etapa de estudios preliminares se puede obtener un aproximado de los costos, que conforme avanza el desarrollo del sendero será más preciso.

Para generar este análisis de costos se requiere averiguar el precio por unidad de materiales que consideramos serán los que se emplearán y multiplicarlo por el volumen que se considera se empleará. El propósito de estos costos es predecir la cantidad de dinero que se necesitara invertir antes de comenzar la construcción. Esta predicción ha de utilizarse para determinar la factibilidad económica y preparar una propuesta de solicitud de recursos para las organizaciones que financiarán el proyecto.

El proyecto está en la fase 5, aún hay pasos del proceso que no se concluyen del todo, es importante recalcar que el método de aproximación al diseño participativo aún necesita ajustes que permitan a la comunidad trabajar de forma autónoma, para ello se está preparando a los Expertos en Turismo Comunitario, Personas de la comunidad empoderadas y capacitadas para tomar decisiones sobre su entorno y guiar a otros a participar en él.

En la Figura 28, se muestra la presentación final de los trazos de la ruta diseñada. Con imágenes que ilustran la idea principal, aun se trabaja en la obtención de recursos para la construcción, equipamiento y operación de la Ruta.

Figura 28. Plan maestro del senderismo herbolario en la Sierra de La Pila



Fuente: equipo TCdI 2016.

Figura 29. Proyección financiera de beneficios

COSTOS FIJOS										
SUELDOS Y SALARIOS	840,000.00	840,000.00	840,000.00	840,000.00	840,000.00	840,000.00	840,000.00	840,000.00	840,000.00	840,000.00
ENERGIA ELECTRICA	250.00	250.00	250.00	250.00	250.00	250.00	250.00	250.00	250.00	250.00
AGUA	6,000.00	6,000.00	6,000.00	6,000.00	6,000.00	6,000.00	6,000.00	6,000.00	6,000.00	6,000.00
PAPELERIA Y OFICINA	3,600.00	3,600.00	3,600.00	3,600.00	3,600.00	3,600.00	3,600.00	3,600.00	3,600.00	3,600.00
CONTADOR	9,600.00	9,600.00	9,600.00	9,600.00	9,600.00	9,600.00	9,600.00	9,600.00	9,600.00	9,600.00
MANTENIMIENTO EQUIPO Y TRANSPORTE	15,600.00	15,600.00	15,600.00	15,600.00	15,600.00	15,600.00	15,600.00	15,600.00	15,600.00	15,600.00
PUBLICIDAD	49,999.00	49,999.00	49,999.00	49,999.00	49,999.00	49,999.00	49,999.00	49,999.00	49,999.00	49,999.00
DEPRECIACIONES	44,500.00	44,500.00	44,500.00	44,500.00	44,500.00	44,500.00	44,500.00	44,500.00	44,500.00	44,500.00
SUBTOTAL	969,549.00	969,549.00	969,549.00	969,549.00	969,549.00	969,549.00	969,549.00	969,549.00	969,549.00	969,549.00
COSTOS VARIABLES										
MATERIAL PARA TALLERES CIENCIA Y CULTURA	48,000.00	48,000.00	48,000.00	48,000.00	48,000.00	48,000.00	48,000.00	48,000.00	48,000.00	48,000.00
TOTAL DE COSTOS	1,017,549.00	1,017,549.00	1,017,549.00	1,017,549.00	1,017,549.00	1,017,549.00	1,017,549.00	1,017,549.00	1,017,549.00	1,017,549.00
INGRESOS										
INGRESOS	\$ 800,000.00	\$ 880,000.00	\$ 968,000.00	\$ 1,064,800.00	\$ 1,171,280.00	\$ 1,288,408.00	\$ 1,417,248.80	\$ 1,558,973.68	\$ 1,714,871.05	\$ 1,886,358.15
BENEFICIOS	-\$ 217,549.00	-\$ 137,549.00	-\$ 49,549.00	\$ 47,251.00	\$ 153,731.00	\$ 270,859.00	\$ 399,699.80	\$ 541,424.68	\$ 697,322.05	\$ 868,809.15

Figura 30. Maquetas presentadas para relacionar el Senderismo con otros productos turísticos del plan maestro de los distintos productos turísticos de la comunidad.



Fuente: TCdl 2015

Figura 31. Foro de Expresión y participación comunitaria



Fuente: Colectivo TCdI 2016

Conclusiones

El diseño participativo representa un componente esencial en la apropiación y formación de capacidades colaborativas de nuevos productos turísticos. Lo anterior, como una forma proactiva de enfrentar el deterioro ambiental y la pobreza del campo.

La participación comunitaria debe ser vista como un proceso y no como algo estático. Este proceso permitirá a los diseñadores y a las personas involucradas desarrollar nuevas habilidades y capacidades, encaminada a dotar a los ciudadanos de la capacidad de decisión, de tener poder y saberlo manejar.

Al utilizar la investigación acción como instrumento para la construcción de conocimiento nuevo, da como resultante, que cada nueva experiencia tenga sus propias bases de partida y sus propias soluciones en el proceso, lo que convierte a esta metodología, tan solo, en un ejemplo de intervención mas no una receta de cocina para toda comunidad y contexto.

La conclusión a la que se llega es que por medio de los conceptos revisados, la interacción entre el diseñador y la comunidad objetivo es de suma importancia para el desenvolvimiento del primero dentro de la comunidad, además de ello las aportaciones tanto teóricas como prácticas por parte de áreas multidisciplinarias nos ayudan a contextualizar, organizar, planear y emprender programas de acción comunitaria dirigidos a problemáticas que surgen alrededor de la sociedad dentro de la misma comunidad.

El desarrollo de proyectos sociales: Una alternativa para el diseño participativo", ha sido parte de una experiencia sumamente gratificante y significativa en nuestro proceso de formación académica; es resultado del proceso de intervención generado a través de la práctica escolar académica. Ha dejado un gran aprendizaje, aunado al reforzamiento de un conjunto de valores tales como: solidaridad, participación, respeto, responsabilidad, compromiso, que sin duda; han dado lugar a nuestro crecimiento y desarrollo como profesionales del diseño. Consideramos que nuestros conocimientos, capacidades, habilidades, destrezas y actitudes se han puesto en acción, de tal modo que ha permitido una perspectiva distinta del quehacer profesional y, llegado el momento de nuestro desempeño como profesionales, nos permitirá una comprensión más amplia sobre algunas cuestiones fundamentales que todo profesional debe abordar. Es así que reconocemos la posibilidad de diseñar, ejecutar y evaluar modelos de intervención social en determinadas problemáticas sociales.

BIBLIOGRAFIA

Alcorn J. 1984. Huastec Mayan Ethnobotanic, Cogniced Enviroment,. Ed. University of Texas Press, Austin,

Ávila Méndez, A., H. Fajardo y L. Torre (2005). Inventario de las Comunidades Indígenas de San Luis Potosí. San Luis Potosí, México: El Colegio de San Luis, A.C., Documento de trabajo.

Benítez, V., Mainou, V., **Lárraga**, R. (2013).La divulgación como herramienta de la educación formal de la sustentabilidad, cord. Lizy Navarro libro electrónico.....

Berroeta, H. y Rodríguez, M. (2010). Una Experiencia de Participación Comunitaria de Regeneración del Espacio Público. Revista Electrónica de Psicología Política, 8(22), 1-26.

CarideJ.yMeira P., 2000, Educación ambiental y desarrollo humano. Cap. 4 y 5, España: Ariel Educación.

Clary, E. G. & Snyder, M. (2002). The motivations to volunteer: Theoretical and practical considerations. Current Directions in Psychological Science, 8, 156-159.

Colón, L. (2003). El país posible: Modelo de apoderamiento y autogestión para las comunidades especiales de Puerto Rico. Capítulo V y VI.

Duran, D. 2010, Proyectos ambientales y sustentabilidad Colección Nuevos Paradigmas. Buenos Aires: Lugar Editorial, 2012.286 pág. ISBN: 978-950-892-398-1.

Estévez, E., Jiménez, T. y Musitu, G. (2011). Empowerment y desarrollo comunitario. En I. Fernández, J. F. Morales y F. Molero (Eds.), Psicología de la intervención comunitaria (pp. 57-96). Bilbao: Desclée de Bouwer.

Fantova, F. (10 de junio de 2015). Repensando la intervención social. En la Conferencia Inaugural de las III Jornadas de Formación para Profesionales de los Servicios Sociales, llevado a cabo en Almuñecar, España.

Ferre, M., (2005). Empoderamiento, participación y sentido de comunidad. El caso de las mujeres de Cascallares II. Tesis. Facultad de Ciencias de la Salud. Departamento de Psicología Evolutiva, Educativa, Social y Metodología. Castellón de la Plana, julio de 2015 Farrel, Gilda, Samuel Thirion, y Paul Soto. 1999. La competitividad territorial, construir una estrategia de desarrollo territorial con base en la experiencia de LEADER. Observatorio Europeo de innovación y desarrollo rural. Núm. 6. Ray, 1998;

García, W. (2012). Arquitectura participativa: las formas de lo esencial Revista de Arquitectura, vol. 14, 2012, pp. 4-11 Universidad Católica de Colombia Bogotá, Colombia de <http://www.redalyc.org/pdf/1251/125125877002.pdf>

Geilfus, F. 1997. "80 Herramientas para el desarrollo participativo". IICA-GTZ. El Salvador.

González E., 1999. "Otra lectura a la historia de la educación ambiental en América latina y el Caribe" *Temas en educación ambiental* 1 (1), pp9-26.

Hombrados, I. y López, T. (2014). Dimensiones del sentido de comunidad que predicen la calidad de vida residencial en barrios con diferentes posiciones socioeconómicas. *Psychosocial Intervention*, 23, (3), 159-167.

Hombrados, M. (2011). Sentido de comunidad. En I. Fernández, J. F. Morales y F. Molero (Eds.), *Psicología de la intervención comunitaria* (pp. 97-129). Bilbao: Desclée de Brouwer.

Hombrados, M. I. y Gómez, L. (2001). Potenciación en la intervención comunitaria. *Intervención Psicosocial*, 10 (1), 55-69.

Lárraga, R. Aguilar, M. (2011). "Fortalecimiento de La sostenibilidad de la vivienda tradicional en La Huasteca Potosina "Memorias del Congreso Internacional de Conservación y sustentabilidad del patrimonio, Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, mayo 2011.

Lárraga R. 2000, "Investigación participativa, vivienda y generación de ingresos: análisis comparativo caso urbano-caso rural", Tesis de Maestría de la Facultad del Hábitat, UASLP.

Lárraga, R. Hardy, A. (2014a). El quehacer del arquitecto frente a la masificación y el desempleo: un profesionalista con su mirada más allá de sus fronteras disciplinares. Eumed. Memorias del I Congreso internacional Ecoinvolucrate.

Lárraga, R. (2014b). Percepciones de la sustentabilidad en la arquitectura un mapa de las principales propuestas de aproximación. EUMED.NET (SEJ 309), revista electrónica "Revista Caribeña de las Ciencias Sociales", (ISSN: 2254-7630), indexada en IDEAS-RePEc y alojada en <http://xn--caribea-9za.eumed.net/>

Lárraga, R. (2014c). La educación ambiental en el fortalecimiento de los componentes de la sustentabilidad de la vivienda tradicional: hacia una vivienda rural sustentable. EUMED.NET (SEJ 309), revista electrónica "Revista Caribeña de las Ciencias Sociales", (ISSN: 2254-7630), indexada en IDEAS-RePEc y alojada en <http://xn--caribea-9za.eumed.net/>

Lárraga, R. (2014d). Construcción de objetos arquitectónicos y participación comunitaria, Tanchachín, Aquismón, SLP: hacia un diseño sustentable. EUMED.NET (SEJ 309), revista electrónica "Revista Caribeña de las Ciencias Sociales", (ISSN: 2254-7630), indexada en IDEAS-RePEc y alojada en <http://xn--caribea-9za.eumed.net/>

Lárraga, R. (2014f). Diseño y gestión participativa de un parque lineal en un área natural remanente urbana: el caso de San Juan de Guadalupe San Luis Potosí. EUMED.NET (SEJ 309), revista electrónica "Revista Caribeña de las Ciencias Sociales", (ISSN: 2254-7630), indexada en IDEAS-RePEc y alojada en <http://xn--caribea-9za.eumed.net/>

Lárraga, R. Carranza, A., Benítez, V. (2014g). Impacto ambiental y privatización de los parajes turísticos en la Huasteca Potosina. EUMED.NET (SEJ 309), revista electrónica "Revista Caribeña de las Ciencias Sociales", (ISSN: 2254-7630), indexada en IDEAS-RePEc y alojada en <http://xn--caribea-9za.eumed.net/>

Lárraga, R., Benítez, V. (2014h). Turismo, participación comunitaria, y desarrollo comunitario: comparativo y retrospectiva de los caso de estudio

Tanchachín y Unión de Guadalupe Tamápatz en Aquismón, San Luis Potosí, México. EUMED.NET (SEJ 309), revista electrónica "Revista Caribeña de las Ciencias Sociales", (ISSN: 2254-7630), indexada en IDEAS-RePEc y alojada en <http://xn--caribea-9za.eumed.net/>

Lárraga, R. (2014L). Caracterización multidimensional de la vivienda tradicional en la Huasteca Potosina. 11 de agosto 2014. EUMED.NET (SEJ 309), revista electrónica "Revista Caribeña de las Ciencias Sociales", (ISSN: 2254-7630), indexada en IDEAS-RePEc y alojada en <http://xn--caribea-9za.eumed.net/>

Llrich K. y Eppinger S., (2004). Diseño y desarrollo de productos. Editorial McGraw-Hill, México,

Long, D. A y Perkins, D. D. (2007). Community social and place predictors of sense of community: a multilevel and longitudinal analysis. *Journal of Community Psychology*, 35 (5), 563-581. doi: 10.1002/jcop.20165

Maya-Jariego, I. (2004). Sentido de comunidad y potenciación comunitaria. *Apuntes de Psicología*, 22 (2), 187-211.

McMillan, David W., & Chavis, David M. (1986). Sense of community: A definition and theory. *Journal of Community Psychology*, 14, 6-23.

Meira, P., Caride, J (2006). Geometría de la educación para el desarrollo Sostenible, o la imposibilidad de una nueva cultura, *Revista Iberoamericana de educación*. N.º 41, pp. 103-116. Disponible en: <http://www.rieoei.org/rie41a04.pdf>

Montero, M. (1998). La comunidad como sujeto y objeto de la acción social. En A. Martín et. al. (1998). *Psicología comunitaria, fundamentos y aplicaciones*. Madrid: Síntesis.

Montero, M. (2004). *Introducción a la psicología comunitaria*. Desarrollo, conceptos y procesos. Buenos aires: Editorial Paidós.

Narváez, T. 1998. "Creando un nuevo mundo, diseño participativo y didáctica medio ambiental", Universidad Autónoma de Nuevo León. México

Nieto y Buendía., 2008, "Guía para el análisis del contexto de un proyecto de educación ambiental" UASLP.

Pérez, J. (2006). Unidad de conocimiento - la Gestión participativa. Fundació per a la motivació dels recursos humans encontrado en http://www.factorhumana.org/attachments_secure/article/8303/participativa_cast.pdf

Perkins, D. D. y Zimmerman, M. (1995). Empowerment theory, research and application. *American Journal of Community Psychology*, 23, 569-580.

Puig, H. 1991. "Vegetación en la Huasteca (México), Estudio Fitogeográfico y ecológico". Instituto de Ecología A.C. México.

Ramos, A. 2007, "La investigación cartográfica participativa como herramienta para la conservación ambiental en comunidades Teenek de la Huasteca Potosina, México. UASLP, Tesis PMPCA.

Rappaport, J. (1987). Terms of Empowerment/Exemplars of Prevention: Toward a Theory for Community Psychology. *American Journal of Community Psychology*, 15, (2), 121-147.

Ruvalcaba Mercado, Jesús, y Juan Manuel Pérez Zevallos (coords). 1996. "La Huasteca a los albores del tercer milenio" México, CIESAS, CEMCA, UACH, INI, IPN.

Sánchez-Vidal, 2007. *Manual de Psicología Comunitaria*. Madrid: Pirámide.

Sámano, M. y Romero, M. 2008. "La cultura Teenek en la Huasteca Potosina y su relación con la naturaleza: sus estrategias de sobrevivencia" *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, Dossier Cultura y medio ambiente en la Huasteca: la población indígena y su entorno natural*. No. 1, Pp. 31-42.

Stresser-Pean, G. 2008. "Viaje a la Huasteca con Guy Stresser-Péan". México, Fondo de Cultura Económica y Centro de Estudios Mexicanos y Centro Americanos.

Tetreault, D. 2004. "Una taxonomía de modelos de desarrollo sustentable", Espiral Estudios Sobre Estado y Sociedad, Teoría y debate, No. 29, pp. 55-59. México.

Tiban, L. 2000. "El concepto de desarrollo sustentable y los pueblos indígenas", <http://icci.nativeweb.org/boletín/18/tiban.html>. Consultado en febrero del 2010.

Toledo, V. 1996. "Principios etnológicos para el desarrollo sustentable de comunidades campesinas e indígenas", Red latinoamericana y caribeña de ecología social. <http://www.ambiental.net/biblioteca/ToledoEtnoecologia.htm> Consultado en febrero del 2010.

Toledo, V. 2000. "La paz en Chiapas, ecología, luchas indígenas y modernidad alternativa", El Quinto Sol, UNAM.

Toledo, Víctor, Pablo Alarcón Chaires y Lourdes Barón. 2002. "Reconceptualizar lo Rural desde una perspectiva multidisciplinaria". Caps 1 y 2 de: La modernización Rural de México: Un análisis sociológico. México: SEMARNAT, INE y UNAM, 130 p. (pp. 15-48)

RESEÑA DE LOS AUTORES

RIGOBERTO LARRAGA LARA

Arquitecto y Master en arquitectura por la Facultad del Hábitat de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí, Doctorante del Programa Multidisciplinario en Posgrado de Ciencias Ambientales de la UASLP. Ponente en 63 congresos internacionales y nacionales, Articulista en 35 publicaciones en 7 revistas especializadas, 19 capítulos de libro y Autor de 9 libros entre los que se encuentran: Componentes de la sustentabilidad de la vivienda tradicional (2015a); Transformando comunidades hacia el desarrollo local (2015b); Filosofía de la ciencia de la sustentabilidad en la transformación de las comunidades (2015c); Sustentabilidad del medio ambiente urbano (2015d). Arquitecto para el Desarrollo Comunitario (2016), Mapa de Aproximación de Arquitectura Sostenible (2016), Salud Ambiental y Saberes Tradicionales en el Ecoturismo (2016), Metodología del Proceso Creativo del Diseño Participativo para el Desarrollo Comunitario (2017); Turismo Sostenible para el Desarrollo Comunitario (EUMED: 2018). Participo de 1997 al año 2000 en un proyecto multidisciplinario de investigación acción en la Huasteca potosina auspiciado por SIGHO-CONACYT. Profesor investigador de las carreras de Arquitectura, diseño urbano y del paisaje, en los últimos 4 años ha proyectado junto a sus alumnos ejercicios académicos colaborativos, desarrollando y adecuando metodologías para el diseño participativo y la gestión del desarrollo comunitario y ecoturismo.

Presidente de la Red de Internacional de Investigadores de la Filosofía de Ciencia de la Sustentabilidad de la Vivienda Tradicional.

RAMON RIVERA ESPINOSA

Antropólogo Social, Escuela Nacional de Antropología e Historia, México.

Maestría en Planificación, Escuela Superior de Ingeniería y Arquitectura, I.P.N., México.

Doctor en Ciencias Agropecuarias, Universidad Autónoma Chapingo, México.

Doctor en Arquitectura, Unam, México.

Doctor en Antropología, Cidhem, México.

Doctor en Ciencias Políticas y Sociales, Cidhem, México.

Postdoctorado en Filosofía de la Ciencia, sustentabilidad y procesos ambientales, Ciiemad-Ipn, México. Pasantía doctoral intercambio científico Universidad Humboldt de Berlín, Berlín.

Investigador Facultad de Estudios Superiores Zaragoza, Unam, México. Universidad Autónoma Chapingo, México.

Autor y coordinador de más de 20 libros, ha publicado artículos en revistas especializadas y es Coordinador del Seminario Permanente de Filosofía y Ciencia de la Sustentabilidad. Pertenece a distintas Redes de intercambio académico y es miembro de distintos cuerpos académicos interinstitucionales. Forma parte del Sistema Nacional de Investigadores (SIN) nivel I.

Coautor de los libros: Turismo Sostenible para el Desarrollo Comunitario (EUMED: 2018a); Diseño del Producto Turístico (EUMED: 2018b).

JESÚS GUILLERMO VEGA VILA

Licenciado en Ciencias Históricas y Maestro en Antropología cultural por la Escuela de Educación Superior en Ciencias Históricas y Antropológicas de la Fundación Eduard Seler, para la investigación arqueológica y etnohistórica. Realizó estudios en el Programa de Liderazgo aplicado en energías renovables y eficiencia energética de la Universidad de Harvard.

Recientemente ha participado como ponente en el Congreso Internacionales de Ecoturismo y en el Congreso Internacional de Energía de la U. A.G.

Se ha desempeñado como Catedrático en el Instituto Tecnológico Nacional de México, en San Luis Potosí desde hace 5 años, impartiendo materias para la Licenciatura en Turismo, Licenciatura en Administración de empresas, Ingeniería industrial e Ingeniería en Gestión empresarial. En el 2016 formó el Grupo estudiantil multidisciplinario In Situ, con quienes desarrollaron una investigación sobre la problemática de las ladrilleras artesanales en la zona conurbada de San Luis Potosí. Del mismo modo colaboraron con el Proyecto Ecoturístico de la Joya Honda en Soledad de Graciano Sánchez.

Dentro de la Licenciatura en Turismo se ha especializado en impartir materias como Turismo rural, Ecoturismo, Turismo de Aventura, Estudios sobre Patrimonio, Diagnóstico y evaluación del sistema turístico, etc.

Coautor de los libros: Turismo Sostenible para el Desarrollo Comunitario (EUMED: 2018a); Diseño del Producto Turístico (EUMED: 2018b).

ANEXOS

Productos académicos

Exposición de maquetas y proyectos:

Se expusieron los trabajos en la UASLP, en la Galería del Posgrado del 25-28 de marzo 2013, 13 maquetas y planos diversos con más de 39 carteles (90x60) trabajos de 6 alumnos de arquitectura, 7 de Diseño urbano y del paisaje (Ver figura 23-28).

Publicaciones:

- Lárraga, R. (2014c). La educación ambiental en el fortalecimiento de los componentes de la sustentabilidad de la vivienda tradicional: hacia una vivienda rural sustentable. Revista EUMED.
- Lárraga, R. (2014d). Construcción de objetos arquitectónicos y participación comunitaria, Tanchachín, Aquismón, SLP: hacia un diseño sustentable. Revista EUMED.
- Lárraga, R. Carranza, A., Benítez, V. (2014g). Impacto ambiental y privatización de los parajes turísticos en la Huasteca Potosina. Revista EUMED.
- Lárraga, R., Benítez, V. (2014h). Turismo, participación comunitaria, y desarrollo comunitario: comparativo y retrospectiva de los caso de estudio Tanchachín y Unión de Guadalupe Tamápatz en Aquismón, San Luis Potosí, México. Revista Turydes, Habana, incorporada EUMED.

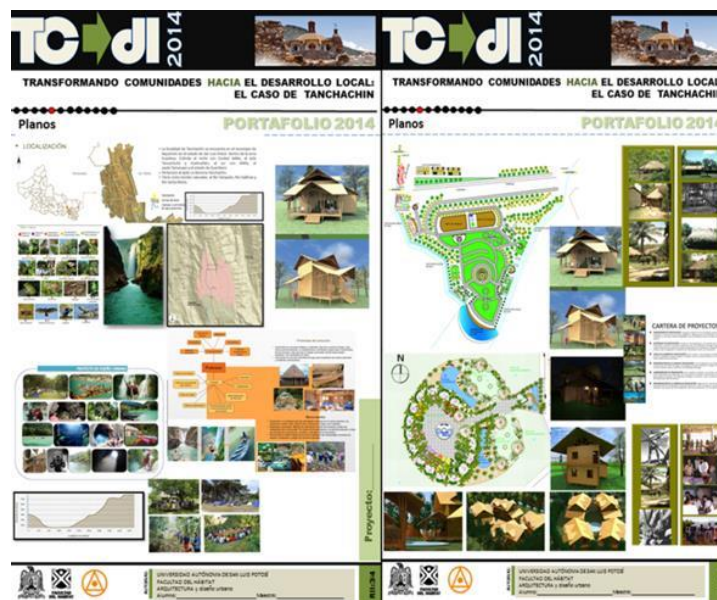
Congresos y ponencias

- “1er Congreso internacional de desarrollo comunitario” El Instituto Tecnológico Superior de Pátzcuaro, el Consejo Estatal de Ciencia, Tecnología e Innovación y el Centro de Cooperación Regional para la Educación de Adultos en América Latina y el Caribe

- ASINEA 91, Asociación de Instituciones de Enseñanza de la Arquitectura de la República Mexicana, Universidad de Guanajuato 2014.
- ANPUD La Asociación Nacional de las Instituciones de Enseñanza de la Planeación Territorial, el Urbanismo y el Diseño Urbano 2013.
- Congreso internacional de innovación a en la investigación. Centro de Estudios Internacionales, Cortzar 2013

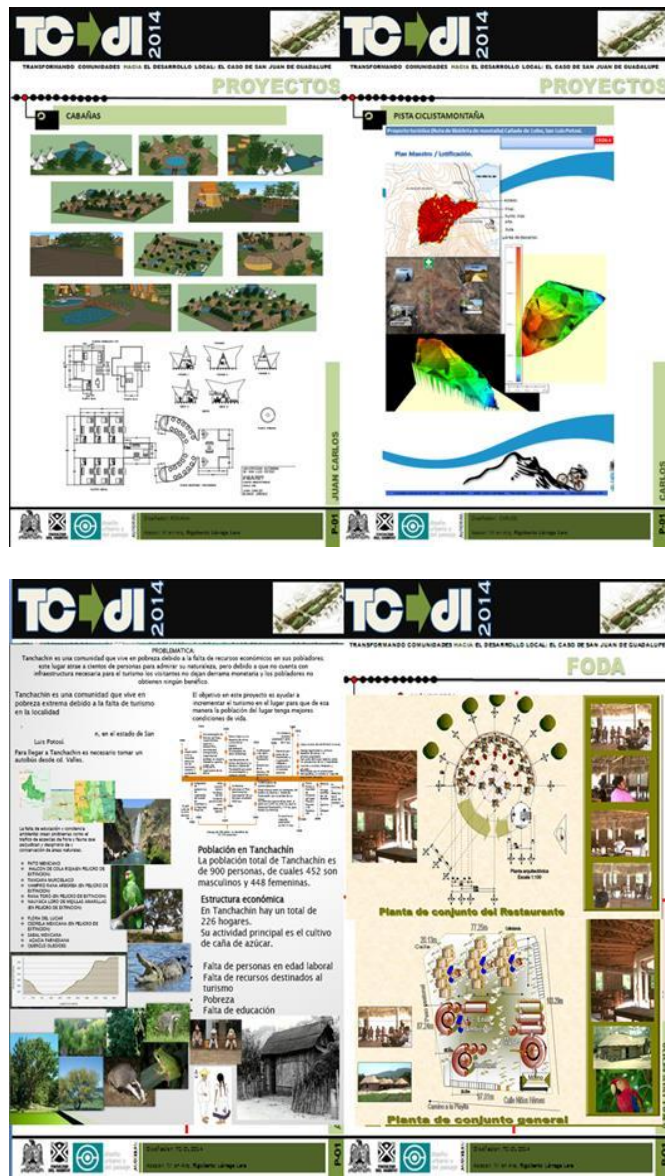
A continuación a manera de síntesis se presentan tan solo algunos de los carteles generados por los alumnos para ejemplificar los resultados del diseño. Nota: muchas de las imágenes expuestas por los alumnos son obtenidas de internet y son citadas apropiadamente, y se utilizaron para expresar el proyecto en sus diferentes etapas de diseño, dejando las imágenes originales de los autores al final. Se exponen solo 6 de los 50 carteles solo para mostrar un ejemplo práctico de la capacidad de síntesis de los alumnos, sus alcances, nivel de divulgación y presentación de proyectos (Ver Figuras 23 al 28).

Figura 23 y 24. El diagnóstico y proyecto de alojamiento.



Fuente: Colectivo TCdI 2014.

Figura 25-28. Tanchachín. Planos arquitectónicos granja de educación ambiental y senda de bicicleta de montaña.



Fuente: Colectivo TCdI 2014.

Autoría del Proyecto:

Coordinador: Rigoberto Lárraga Lara³

Alumnos de Arquitectura:

1. Díaz de León Lugo Gilberto
2. Herrera Acosta Luis Mario
3. Medina Pacheco Marisol
4. Méndez Gallegos Yair
5. Mujica Ontiveros Francisco
6. Salces Carcoba Raymundo

Alumnos de Diseño urbano y del Paisaje:

1. Campos Grimaldo Roberto enrique
2. Gutiérrez Niño Carlos
3. Hernández Martínez Joel
4. López Mejía Edgardo
5. Suarez Tovar Ulises
6. Pérez Herrera Luis
7. Rodríguez Bravo Denisse

Socios de la S.S.S. Paraíso Huasteco de Tanchachín:

1. Alicia Rendón
2. Leonardo Briseño
3. Florentino Briseño
4. Teodoro Chávez
5. Saturnino Vázquez
6. Salvador Briseño
7. Isabel Chávez

³Alumno de Doctorado del Programa Multidisciplinario de Posgrados en Ciencias Ambientales de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí, Colaborados del Cuerpo Académico Hábitat y Sustentabilidad del Territorio, profesor de taller de síntesis en las carreras de Arquitectura, y Diseño urbano y del Paisaje.

8. Agustino Sandoval

Recursos para el proceso de diseño, viáticos, presentación de productos.

La mayoría corrieron por parte de los alumnos, haciendo uso de vehículos propios, y utilizando equipo de cómputo y espacios de la UASLP, los viáticos para presentar ponencias en congresos corrieron por cuenta de la UASLP, comidas y alojamiento en la comunidad corrieron por cuenta de la SSS Paraíso Huasteco de Tanchachín, Maquetas, carteles fueron absorbidos por lo alumnos, tiempo extra curricular en campo y fuera de aulas, fue asumido por los involucrados.