



Agosto 4, 5 y 6 de 2011 – Bogotá Colombia

PARQUE RECREACIONAL E INTERACTIVO LA HORMIGA CULONA

Autora: Diana Paola Peñuela Beltrán

RESUMEN

Las hormigas culonas, originarias de Santander y de la región que coincide con la antigua circunscripción de gran parte del imperio Guane y recurso alimenticio de este gran pueblo, constituyen hoy en día un símbolo representativo de este bello municipio. Es por esto que se ha querido resaltar el valor cultural de este producto autóctono de la región por medio de la creación del “Parque Recreacional e Interactivo La Hormiga Culona” que además busca satisfacer la necesidad actual que tienen los niños, adolescentes y familias en general de la población comunera y municipios aledaños, contando con un sitio cercano para la recreación, interacción, aprendizaje y el sano esparcimiento de los mismos, permitiendo también resaltar el valor cultural que tiene la hormiga culona como producto autóctono de nuestra región.

El parque contará con cuatro secciones: la sección de juegos mecánicos (con diferentes atracciones para los amantes de la velocidad y la adrenalina), sección campestre (busca brindar un contacto con la naturaleza y los animales permitiendo que exista una interacción con estos y que además se aprenda sobre el cuidado y su preservación, con zona para el hábitat de las hormigas), sección deportiva (con diferentes espacios para hacer deporte y divertirse saludablemente, disfrutándose de los juegos típicos de la región como el bolo criollo, mini tejó entre otros), sección comercial (con restaurante y diferentes áreas de comidas y bebidas, cinema, stand turísticos o tienda de los recuerdos donde se ofrecerán los productos típicos y autóctonos de la región como hormigas culonas, manzanitas, artesanías, cotizas y se promocionarán clases de café que se producen en la región, como café Majavita(café orgánico) y café Comuneros, entre otros.

Teniendo en cuenta que no existe ningún parque Recreacional e Interactivo en la ciudad del Socorro, que permita el sano esparcimiento y aprendizaje de la comunidad en general, y donde se ofrezca trabajo permanente así como se resalte el valor cultural que ha tenido la hormiga culona a lo largo de la historia de este municipio, se percibe la factibilidad que tiene el proyecto, realizándose el estudio de mercados, su análisis financiero y económico, para posteriormente establecer la estructura organizacional y legal que definirá la empresa y por último se valorará el impacto social y ambiental de la puesta en marcha del parque.

Este parque será autosuficiente y tendrá un impacto positivo sobre la provincia comunera, pues aumentará su comercio al incrementarse la visita de turistas, viéndose beneficiado el sector hotelero, transporte y el comercio en general, así como los ingresos del municipio. Además de fomentar el empleo en la región, servirá para que los productos elaborados en este municipio sean conocidos a nivel nacional e internacional por su exquisitez y calidad, al igual que dar a conocer el corredor turístico que actualmente tiene la provincia comunera y dentro de él su capital el Socorro, ciudad única en turismo histórico y cultural por ser cuna de la independencia de nuestro país.

El estudio de mercados se realizó por medio de una investigación descriptiva, partiendo de una muestra tomada en la ciudad del Socorro, se definió la viabilidad de la creación del parque "RECREACIONAL E INTERACTIVO LA HORMIGA CULONA" sus atracciones de mayor impacto y aceptación en la población.

Por tal razón se concluye que, debido a la ausencia de un parque de este tipo en el municipio del Socorro y sus alrededores, se denota la factibilidad de incursionar con un parque recreacional e interactivo, en que se brinde a los habitantes del sector la oportunidad de adquirir sus servicios.

Actualmente, se tiene proyectado presentar esta propuesta a la nueva alcaldía municipal y a la gobernación con quienes iniciaremos los convenios respectivos para los diferentes apoyos.

PALABRAS CLAVES:

Parque Interactivo, hormiga culona, corredor turístico, aprendizaje, esparcimiento.

ABSTRACT:

The big-bottomed, original ants of Santander and of the region that coincides with former circumscription of great part of the empire Guane and food resource of this great people, constitute nowadays a representative symbol of this beautiful municipality. It is for this that has wanted to highlight the cultural value of this autochthonous product of the region by means of the creation of the " Park Recreational and Interactive The Big-bottomed Ant " that in addition seeks to satisfy the current need that the children, teenagers and families have in general of the population comunera and bordering municipalities, to possess a nearby site for the recreation, interaction, learning and the healthy scattering of the same ones, Highlighting the cultural value that takes the big-bottomed ant as an autochthonous product of our region. The park will possess four sections: the section of mechanical games (with different attractions for the lovers of the speed and the adrenaline), rural section (it seeks to offer a contact with the nature and the animals allowing that an interaction should exist with these and that in addition it is learned on the care and his preservation. With zone for live of the ants), sports section (with different spaces to play sports and to amuse itself saludablemente, being enjoyed the typical games of the region as the Creole skittle, mini tejó between others), commercial section (with Restaurant and different areas of show restraint and drinks, tourist cinema, stand or shop of the recollections where there will offer the typical and autochthonous products of the region as big-bottomed ants, maicénitas, crafts, you quote and there were improving themselves both types of coffee that they produce in the region, as coffee Majavita and coffee commoners).

Bearing in mind that does not exist any park Recreacional and Interactive in the city of the help, which allows the healthy scattering and learning of the community in general, and where permanent work offers as well as there is highlighted the cultural value that has had the big-bottomed ant along the history of this municipality, there is perceived the feasibility that has this project, for this the study of markets is realized, there is effected his financial and economic analysis, later the structure establishes organizational and legal that will define the company and finally there is valued the social and environmental impact of the putting for march of the park. This park will be self-sufficient and will have an impact Positive on the province comunera, since it will increase his trade on the tourists' visit having be increased, meeting benefited the hotel sector, transport and the trade in general, as well as the income of the municipality. All that was promoting the employment of the region and it will serve in order that the products elaborated in this municipality are known national and internationally by his exquisiteness and quality, as to announce the tourist corridor that nowadays has the province comunera and inside his capital the help, only in historical and cultural tourism for being a cradle of the independence.

The study of markets was realized by means of a descriptive investigation, departing from a sample taken in the city of the Help, there was defined the viability of the creation of the park "RECREACIONAL AND INTERACTIVE THE BIG-BOTTOMED ANT" his attractions of major impact and acceptance in the population.

For such a reason one concludes that, owed the absence of a park of this type in the municipality of the help and his surroundings, denotes the feasibility of penetrating with a park recreacional and interactive, in that there is offered to the inhabitants of the sector the opportunity to acquire his services.

Nowadays, it is had projected to present this offer to the new municipal mayoralty and to the government with whom we will initiate the respective agreements for the different supports.

KEYWORDS:

Interactive park, big-bottomed ant, tourist corridor, learning, scattering.

INTRODUCCIÓN

Las hormigas culonas, originarias de Santander y de la región que coincide con la antigua circunscripción de gran parte del imperio Guane y recurso alimenticio de este gran pueblo, constituyen hoy en día un símbolo representativo de este bello municipio. Es por esto que se ha querido resaltar el valor cultural de este producto autóctono de la región por medio de la creación del Parque Recreacional e Interactivo “La Hormiga Culona” buscando satisfacer la necesidad actual que tienen los niños, adolescentes y familias en general de la población comunera y municipios aledaños, contando con un sitio cercano para la recreación, interacción, aprendizaje y el sano esparcimiento.

Tanto niños como jóvenes y población en general, de la provincia comunera y municipios aledaños carecen de un sitio de recreación y sano esparcimiento que puedan visitar en sus tiempos libres. Además no se han diseñado propuestas en el sector turístico y recreacional en el municipio de Socorro, que generen valor agregado al municipio que resalten productos autóctonos de la región y que a su vez sean una fuente de empleo sostenible y contribuyan con el cuidado del medio ambiente.

Se ha identificado por tanto, la necesidad de crear un parque interactivo recreacional en el municipio del Socorro, que fomente la integración familiar, la recreación, el aprendizaje y el contacto con la naturaleza, diseñado para los amantes de la adrenalina, del campo, la naturaleza y finalmente para los niños con la finalidad de contribuir en su formación integral.

ESQUEMA ESTRUCTURAL PARQUE “RECREACIONAL E INTERACTIVO LA HORMIGA CULONA”

El parque interactivo recreacional “LA HORMIGA CULONA”, comprende cuatro secciones:

- **Sección de juegos mecánicos:** para el público en general, donde se encontrarán diferentes atracciones para los amantes de la velocidad y la adrenalina. Contará con atracciones como la rueda de las hormigas, el carrusel de las hormigas, tren, hormigas choconas, saltarín, martillo, piscina de hormigas, el arca de las hormigas, castillo del terror, entre otras divertidas atracciones.
- **Sección campestre:** en esta zona se busca brindar contacto con la naturaleza y los animales que allí habitan permitiendo al público que exista interacción con estos y que además se aprenda sobre el cuidado y la preservación de los mismos. De igual forma existirá una zona donde se cultivarán las hormigas culonas mostrando al público en general su proceso de producción y finalmente comercialización de las mismas. Esta sección contará con extensas zonas verdes diseñadas para camping o pinknig, senderos ecológicos, lagos propicios para la pesca y diferentes atracciones donde se puedan alimentar a los animales y se estimule la relajación, el aprendizaje y la unión familiar después de extensas jornadas laborales.
- **Sección deportiva:** en este lugar se pretende el sano esparcimiento y recreación de todas las personas que nos visitan, pues allí encontraran diferentes espacios para hacer deporte y divertirse saludablemente. Contará con canchas de tejo, bolo criollo, baloncesto, fútbol, voleibol, piscina, entre otros.
- **Sección comercial:** contará con restaurante y diferentes zonas de comidas y bebidas, cinema, stand turísticos o tienda de los recuerdos donde se ofrecerán los productos típicos y autóctonos de la región como hormigas culonas, maicenitas, artesanías, cotizas, promocionando además el café orgánico Majavita y café Comuneros, entre otros que se producen en la región.

El parque recreacional e interactivo “LA HORMIGA CULONA” se ubicará en las afueras del municipio, kilómetro 2 vía Socorro – Bogotá; con esto no sólo se pretende captar el

público de la provincia Comunera y sus alrededores sino en general todo tipo de turista que desee conocer y disfrutar de esta bella tierra, y que además de diversión, busque relajamiento y tranquilidad.

Este proyecto será de gran impacto en la provincia Comunera, generando un futuro reconocimiento a nivel nacional e internacional. Se tiene previsto que anualmente el parque sea visitado por unos siete mil (7.000) turistas, de acuerdo a estadísticas establecidas.¹

ANTECEDENTES:

La historia de la humanidad puede describirse a través del desarrollo de las organizaciones sociales partiendo de épocas prehispanicas.

El ser humano es social por naturaleza, por ello tiende a organizarse y cooperar con sus semejantes teniendo siempre presente los momentos de recreación y libre esparcimiento de cada uno, como fuente de descanso, recreación y reactivación de energías para continuar con las labores diarias.

Con el pasar de el tiempo en el mundo se han vivido hechos que han cambiado paulatinamente el desarrollo de este, como lo fue La Revolución Industrial que se caracterizo por la aparición de inventos de maquinaria las cuales propiciaron el desarrollo industrial y los grandes cambios en la organización social, pues no solamente fueron empleadas para crear fabricas y producir sino también para buscar fuentes de entretenimiento y diversión o pasatiempos en los cuales diferentes tipos de personas podrían distraerse y dejar por un momento el estrés de las duras y fuertes labores que desarrollaban a diario; y con la llegada del El siglo XX caracterizado por su desarrollo tecnológico e industrial surgieron estos espacios con mas furor.

En la actualidad y en el departamento de Santander existen muchos sitios o centros que presentan estas características y que son muy visitados por la comunidad en general,

¹ . Oficina de Turismo Alcaldía Municipal del Socorro, año 2010.

algunos de estos son:

PARQUE RECREACIONAL EL LAGO ubicado en el Municipio de Florida blanca Santander, el Centro Recreacional Las Cascadas del Club Santander Chile, se ubica en la décima Región, a 70 Km. De la ciudad de Osorno y a orillas del Lago Llanquihue y el más importante y representativo de la región EL PARQUE NACIONAL DEL CHICAMOCHA "Panachi"², Localizado a solo 40 kilómetros de San Gil y distante 54 kilómetros de Bucaramanga en Santander, el cual se ha convertido en el icono que simboliza la pujanza y verraquera del pueblo Santandereano.

En cuanto a parques didácticos se cuenta en Colombia como por ejemplo con el Parque bio-didáctico del Ejército en el Quindío, ubicado en el Pueblo Tapao, Quindío, los soldados campesinos han construido un aula ambiental que les está permitiendo a niños y jóvenes conocer y aprender a conservar los recursos naturales y familiarizarse con los ecosistemas de su entorno. Uno de sus objetivos principales es la renovación ecológica, a partir de la escogencia del propio terreno en el que se construyó. Es una importante aula ambiental para los niños y jóvenes de Armenia porque les permite conocer y aprender a conservar los recursos naturales; por otro lado también encontramos, El Parque Interactivo de Ciencia y Tecnología de Bucaramanga NEOMUNDO³, espacio dedicado a los niños y jóvenes para lograr su interés en los fundamentos científicos y tecnológicos que los induzca a la creatividad y al compromiso de ser los futuros científicos que la sociedad colombiana requiere para su desarrollo. Su objetivo principal es Conseguir que los niños, jóvenes y adultos se sensibilicen y se relacionen con los adelantos científicos y tecnológicos, desarrollando educación a través de sistemas lúdicos recreativos, a fin de lograr la apropiación de conocimientos y el desarrollo de la creatividad para aumentar el potencial humano de la región a través de la construcción y operación del Parque Interactivo de Ciencia y Tecnología de Bucaramanga y la realización de actividades científicas y académicas.

² .www.sangil.com.co/panachi.htm

³.www.neomundo.org

PARTE LEGAL

El parque interactivo “La Hormiga Culona”, se registrará bajo la política de seguridad del país, la ley 1225 de julio 16 de 2008, por la cual se regulan el funcionamiento y operación de los parques de diversiones, atracciones o dispositivos de entretenimiento, atracciones mecánicas y ciudades de hierro, parques acuáticos, temáticos, ecológicos, centros interactivos, zoológicos y acuarios en todo el territorio nacional y se dictan otras disposiciones.⁴

METODOLOGÍA.

Para determinar el éxito en la creación del parque recreacional e interactivo “LA HORMIGA CULONA”, se llevó a cabo una investigación exploratoria y descriptiva con diseño cuantitativo. Dicha investigación se realizó en el municipio del Socorro, en los planteles educativos de primaria como El Liceo Santa Teresita, planteles de educación secundaria como Instituto Técnico Industrial, Colegio Avelina Moreno, Colegio de la Presentación, Colegio Universitario y en universidades de educación superior como la Universidad Industrial de Santander, la Universidad Libre, además de familias del Socorro y turistas que visitaron la región.

Se aplicó una encuesta de muestreo estratificado donde se tomaron en cuenta las opiniones, conceptos, aportes de los encuestados, que permitió determinar sus apreciaciones con respecto al nivel de aceptación que tendría la creación de este proyecto.

El número de encuestas aplicadas fue determinado por **la fórmula de probabilidad de éxito y de fracaso (50%,50%)**, atendiendo que la desviación estándar resultado de las pruebas piloto presentaba un valor atípico y con un alto grado de dispersión de datos, frente a la situación de que si se encontraban de acuerdo o no con la creación del parque en el municipio del socorro.

La fórmula aplicada fue la siguiente:

⁴ http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley/2008/ley_1225_2008.html

$$n = \frac{NPqZ^2}{Z^2(Pq) + e^2(N - 1)}$$

$$P = 0.5$$

$$q = 0.5$$

$$N = 5.698 \text{ (número de familias del municipio del socorro)}$$

$$Z = 1.96 \text{ (95\%)}$$

$$e = 0.05 \text{ (5\%)}$$

$$n = \frac{5698(0.5)(0.5)(1.96)^2}{(1.96)^2(0.5)(0.5) + (0.05)^2(5697)} = 359$$

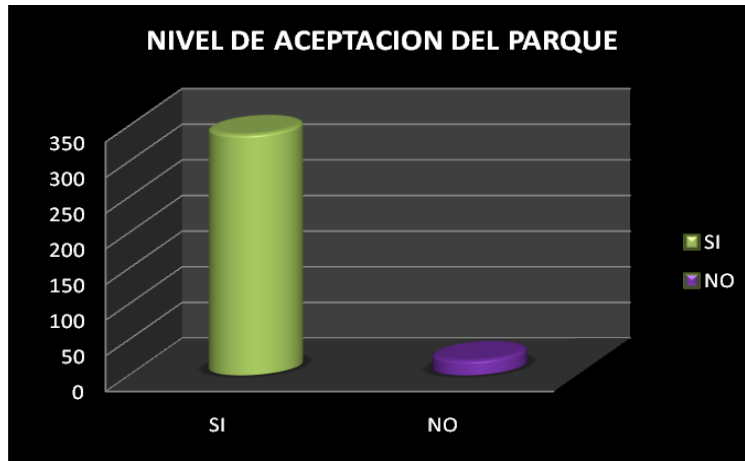
Previamente a la investigación se realizó un **muestreo aleatorio sin reemplazamiento** de 30 encuestas entre las 359 encuestas iniciales, para determinar los promedios muestrales de esta investigación. Se tomaron aleatoriamente 30 encuestas con el fin de trabajar bajo una **distribución normal** y con el objetivo de que los resultados obtenidos fuesen más verídicos y confiables, apoyando el proceso de toma de decisiones con respecto a la creación del parque basados en este estudio de mercadeo previo.

RESULTADOS

- De acuerdo al estudio de mercado aplicado (encuesta), el grado de aceptación que tiene el proyecto de crear el parque recreacional e interactivo “La Hormiga Culona” en el municipio del socorro es el siguiente:

Gráfica 1. Nivel de aceptación del parque

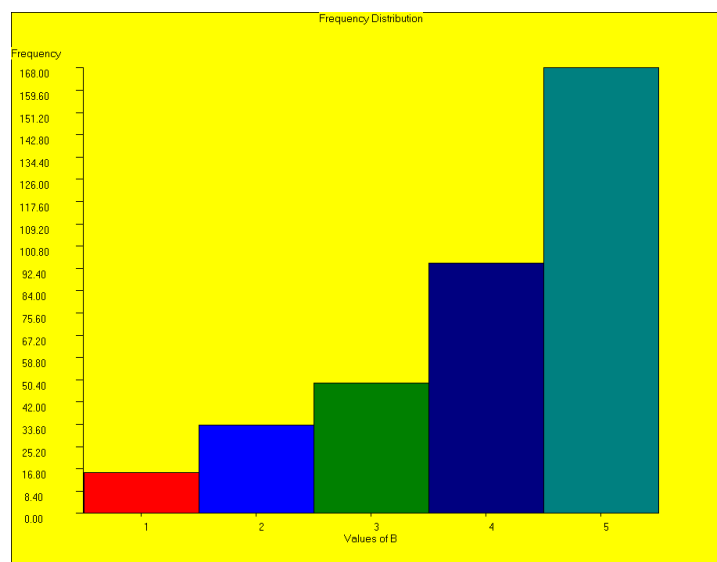




Fuente: Encuesta aplicada año 2010. Autoras del proyecto.

Con respecto al nivel de aceptación en la creación del parque, el 94% de las personas respondieron que les gustaría disfrutar de este tipo de parque frente a un 6% de los encuestados que dijeron que no, lo cual indica que la creación del parque interactivo y recreacional “La Hormiga Culona”, tiene un alto nivel de aceptación en la comunidad, siendo factible llevar a cabo dicho proyecto.

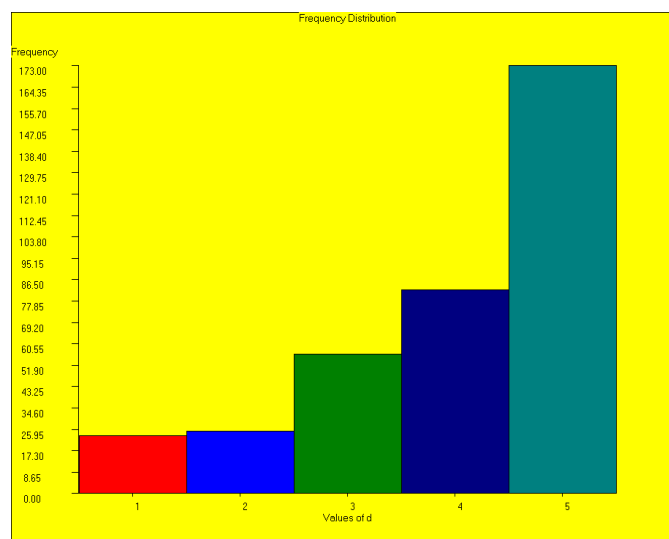
Gráfica 2. Nivel de aceptación de la sección campestre



Fuente: Encuesta aplicada año 2010. Autoras del proyecto.

Con respecto al nivel de aceptación de la sección campestre, se puede apreciar que presenta una distribución con sesgo positivo y que tiene una inclinación hacia el nivel más alto de aceptación (5). Concluyéndose que en promedio (4.022) es el nivel de aceptación que la gente presenta ante la creación de la sección campestre en el parque. Este nivel promedio de aceptación es alto lo cual indica que si es factible incluirla en los planos de construcción del parque, pues esta sección realmente atrae y les gusta a los turistas y comunidad en general.

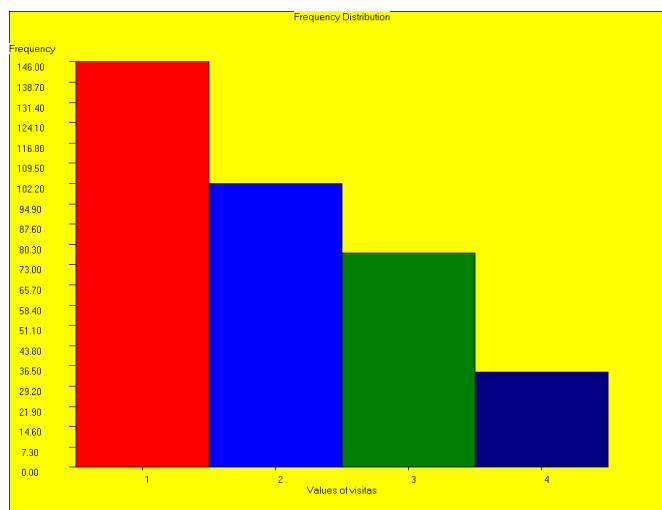
Gráfica3. Temática principal a tratar en el parque



Fuente: Encuesta aplicada año 2010. Autoras.

Con relación a los temáticas de formación relacionadas con las hormigas culonas que las personas desean se presenten en el parque, el tema de mayor acogida e interés seleccionado por el público es el de los beneficios del consumo de la hormiga culona, con un promedio de aceptación de 3.994.

Gráfica 4. Número de visitas al parque en un mes por persona.



Fuente: Encuesta aplicada año 2010. Autoras del Proyecto.

En cuanto al número de veces que una persona estaría interesada en visitar el parque se puede concluir que en promedio (1.997) la gente visitaría el parque mensualmente en un rango de 1 a 7 veces.

Gráfica4. Presupuesto por cada visita.

Al preguntar sobre cuanto estarían dispuestos a gastar en cada visita al parque se puede concluir que en promedio 2.582 personas cuenta con un presupuesto para cada visita a l parque entre 10.000 a 30.000 pesos. También se presenta un alto grado de dispersión de datos puesto a que la desviación estándar refleja un valor de (1.433), siendo un valor alto, reflejándose el grado de variación en los pensamientos de las persona a la hora de gastar su dinero, también en este caso se presenta una variación estándar hacia atrás frente al promedio, es decir, un gran número de habitantes (120) están dispuestos a gastar en cada visita al parque entre 10.000 a 20.000 pesos.

CONCLUSIONES

- A nivel general se puede decir que la idea de negocio tiene acogida en la población del municipio del Socorro, pues un nivel poblacional de 94% está de acuerdo con la creación del parque y a nivel muestral un 93%, lo que significa que es viable el desarrollo de esta idea de negocio.
- De los temas a tratar el más acertado será el de los beneficios del consumo de la hormiga culona, pues al rechazar la hipótesis de investigación comprobamos que el nivel de acogida o aceptación que tiene dicha idea en el público es igual o superior al promedio poblacional establecido, lo cual es muy bueno, pues significa que ésta idea tendrá gran acogida dentro del parque recreacional “La Hormiga Culona”.
- Se puede concluir que las personas estarían dispuestas a visitar el parque “La Hormiga Culona” mensualmente de 1 a 7 veces, con un presupuesto entre los \$10.000 y los \$30.000, lo cual refleja que si bien, el presupuesto no es alto teniendo en cuenta el nivel socio económico de la población de la provincia comunera, si sería visitado constantemente.
- La exploración con respecto a la no existencia de un parque similar en Colombia permite establecer que es un proyecto viable, que además fortalecerá el sector turístico de la región y permitirá incrementar las visitas de los mismos al Socorro por la novedad de este tipo de parque, como símbolo representativo de nuestra región Comunera y Santandereana.

BIBLIOGRAFÍA

CANAVAS, George C. (1988). PROBABILIDAD Y ESTADISTICA: aplicaciones y métodos. México: MGH.

NIÑO Torres, Margarita María: (2002) INVESTIGACION Y ESTADISTICA PARA PRINCIPIANTES. Bucaramanga: Sic Ltda.

HERNÁNDEZ Sampieri, Roberto. (2007) Fundamentos de metodología de la investigación. Madrid: Mc Graw Hill,

INSTITUTO COLOMBIANO DE NORMAS TÉCNICAS Y CERTIFICACIONES, (2009) ICONTEC. Tesis y Otros Trabajos de Grado. Bogotá: Imprelibros S.A.,

INFOGRAFIA

PORTER Michael. Cadena de Valor. De <http://www.grupoconsultoria.com.co/valor.doc>

PORTER, Michael. 2009 Teoría de la Ventaja Comparativa y Competitiva. De: <http://www.businesscol.com>

www.sangil.com.co/panachi.htm

www.mindesarrollo.gov.co Vínculo indicadores económico

www.neomundo.org/
