

Datos del Proyecto

1.- Denominación de la Idea o actividad (denominación comercial o actividad principal a desarrollar)

“Un, dos, tres, pollito inglés”

2.- Descripción de la Idea. Detalle cómo y por qué cree que podría convertirse en negocio: problema que se pretende resolver (necesidades que cubre), novedad de la solución propuesta.

La sociedad actual por diversas causas: horario de trabajo de los padres y madres, falta de tiempo para ir al parque, calles con mucha circulación, avance de las nuevas tecnologías, etc. Está viviendo una etapa en la que la socialización de los niños y niñas, tan importante para el aprendizaje de una vida en sociedad, se limita prácticamente al horario escolar.

Los niños y niñas no salen a jugar a la calle como antaño sucedía, ni se van a jugar a “casa de...”, tras la salida del colegio algunos optan por clases de idiomas y/o por ir a deporte (principalmente fútbol en un porcentaje muy elevado), o bien, permanecen en casa con sus padres y/o abuelos, la televisión y la Tablet o el móvil sustituyen hoy día a los juegos en la calle con los amigos y amigas, de este modo apenas se relacionan con sus iguales de forma lúdica.

Es básico relacionarse, socializar, aprender a resolver conflictos, ayudarse, etc. en la etapa de la niñez, para formar una sociedad sana. Es en esta etapa de la vida cuando se realizan los aprendizajes cual si fuera un ensayo para la vida adulta.

De esta idea parte este proyecto, con él se pretende dar solución a lo expuesto anteriormente, todas estas actividades van encaminadas a desarrollar la autonomía personal, a socializar con las personas de su entorno y establecer vínculos con ellas, tienen por objetivo que se comuniquen, establezcan lazos, empaticen y surjan en ellos la solidaridad y el sentimiento de grupo.

Se trataría de realizar juegos principalmente cooperativos sobre todo al principio para conocernos y que ayuden a formar grupo y a trabajar en equipo. El logro del equipo es más satisfactorio que el personal y este es el objetivo a conseguir con este proyecto.

3.- Descripción de los productos/servicios/utilidades que genera la puesta en marcha de la Idea

Un día a la semana durante una hora y media, se realizarían juegos grupales (especialmente juegos cooperativos) que inviten a los niños a colaborar para conseguir un objetivo común.

Se trata de hacer que interactúen lo más posible, que se comuniquen, que se ayuden, que se unan y por supuesto que se diviertan.

Para poner en marcha este proyecto se necesitarían: cubos y vasos de plástico, cuerdas, 4 o 5 balones de plástico, un paracaídas (juego), juegos de mesa (tipo: “El frutal” de Haba, “Andor junior” de Devir, etc.) folios, colores, pinturas, cartulinas, globos,...

4.- Descripción cronológica de los procesos y/o actividades que se han de realizar para llevar el producto / servicio al cliente final.

El proyecto se realizaría desde septiembre a junio, y tiene tres fases diferenciadas por motivos de la climatización:

- Primera fase: comenzaríamos en septiembre y la primera semana de octubre con juegos de agua (mientras el clima lo permita), son juegos divertidos que a los niños y niñas les gustan mucho y es una forma refrescante y lúdica de comenzar y conocernos. Y de igual modo finalizaríamos el proyecto en la última semana de mayo y el mes de junio con este tipo de juegos.
- Segunda fase: de octubre a noviembre y desde mitad de marzo a finales de mayo) juegos que aún pueden realizarse al aire libre siempre que la climatología lo permita. Juegos cooperativos con: el paracaídas, cuerdas, gomas, pelotas de plástico, etc.
- Tercera fase: en los meses más fríos de diciembre a mitad de marzo (y en los días de lluvia) se utilizarán juegos de mesa, juegos simbólicos, etc.

5.- Mercado al que se dirige. ¿Cuál es su principal clientela? ¿Dónde se encuentran localizados?

El mercado al que va dirigido este proyecto es lógicamente infantil, en principio de 6 a 11 años, divididos en dos grupos: de 6 a 8 años y de 9 a 11.

6.- Con la idea desarrollada, ¿se ofrece algún servicio adicional que pudiera mejorar la experiencia de compra del cliente?

Si

Descríbelo

Podrían mostrarse y/o venderse algunos juegos de mesa.

7.- Factores / motivos por los cuales la implantación de la Idea tendría éxito.

Es una forma de descargar el horario de las familias y de fomentar otras formas de juego que difieran y alejen a los niños y niñas de dispositivos electrónicos. Desarrollando actividades que les ayude a socializar, a descargar energía, a adquirir valores como la solidaridad, la ayuda, el trabajo en equipo, la conciencia del otro, etc.

8.- Descripción y desglose de la inversión necesaria para iniciar la actividad generada por la Idea presentada

La inversión para la realización de este proyecto sería:

- Seguro de responsabilidad civil (600 €)
- Juegos de agua: cubos, vasos y recipientes de plástico, otros juegos (150 €)
- Juegos psicomotrices: paracaídas, cuerdas, balones, aros, etc. (150 €)
- Juegos de mesa (300 €)
- Folios, colores, pinturas, globos, papeles diferentes texturas y colores, cartulinas... (90 €)