



**MEDIO
AMBIENTE**

SECRETARÍA DE MEDIO AMBIENTE
Y RECURSOS NATURALES



Estado Libre y Soberano
de Hidalgo

RESUMEN EJECUTIVO

P R O Y E C T O: CERCADO PERIMETRAL GRANJA INTERACTIVA GRANJAVENTURA

INFORMACIÓN GENERAL

- 1. Nombre del proyecto:** Cercado Perimetral de la Granja Interactiva GranjAventura
- 2. Estado:** Hidalgo
- 3. Ubicación (Municipio, localidad, colonia, barrio o ejido):** Calle Vicente Segura No. 100, Col. Adolfo López Mateos, C.P. 42094, Pachuca de Soto, Hgo. Parque Ecológico Cubitos
- 4. Monto total** \$ 180,000.00
- 5. Promovente (administrativo y técnico)**

a. Responsable administrativo del Proyecto

Nombre: Lic. Enrique Rojo García

Cargo: Subsecretario de Sustentabilidad y Cambio Climático

Unidad Administrativa: Dirección General de Cambio Climático

Dirección: Calle Vicente Segura No. 100, Colonia Adolfo López Mateos, C.P. 42094, Pachuca de Soto, Hidalgo. Parque Ecológico de Cubitos.

Teléfonos: 771 7141056

Correo Electrónico: subsecretaria.sustentabilidad@hidalgo.gob.mx

b. Nombre del responsable técnico del Proyecto:

Nombre: Lic. Enrique Rojo García

Cargo: Subsecretario de Sustentabilidad y Cambio Climático

Unidad Administrativa: Dirección General de Cambio Climático

Dirección: Calle Vicente Segura No. 100, Colonia Adolfo López Mateos, C.P. 42094, Pachuca de Soto, Hidalgo. Parque Ecológico de Cubitos.

Teléfonos: 771 7141056

Correo Electrónico: subsecretaria.sustentabilidad@hidalgo.gob.mx

6. INFORMACIÓN TÉCNICA DEL PROYECTO

a) RESUMEN EJECUTIVO

El proyecto Cercado Perimetral de la Granja Interactiva, es una iniciativa enfocada en el cuidado y protección de los organismos que alberga la granja interactiva GranjAventura del Parque Ecológico Cubitos, en el municipio de Pachuca de Soto, la cual tiene como propósito de promover la educación ambiental, la sostenibilidad agrícola y el contacto directo con la naturaleza. Esta granja interactiva brindará a los visitantes la oportunidad de aprender sobre prácticas agrícolas responsables,



participar en actividades prácticas y experimentar una conexión significativa con los animales de granja.

b) ALINEACIÓN ESTRATÉGICA

La iniciativa "GranjAventura" es operar una granja interactiva sustentable en el Parque Ecológico de Cubitos está cuidadosamente alineada con los objetivos estratégicos de la organización y las metas de desarrollo sostenible

Metas de Desarrollo Sostenible (ODS):

- ODS 4 - Educación de Calidad: GranjAventura contribuye con este objetivo al proporcionar una experiencia educativa única que informa a la comunidad y a los visitantes sobre la sostenibilidad agrícola y la conservación del medio ambiente.
- ODS 8 - Trabajo Decente y Crecimiento Económico: esta granja promueve la generación de ingresos a través de la venta de productos que se generan en un espacio como este, toda vez que la producción de alimentos como huevo, carne, leche entre otros pueden comercializarse entre los locales de la comunidad donde se ubique
- ODS 12 - Producción y Consumo Responsables: El proyecto promueve prácticas agrícolas sostenibles y la reducción de la huella ecológica al fomentar el consumo de alimentos locales y la comprensión del ciclo de producción de alimentos.
- ODS 15 - Vida de Ecosistemas Terrestres: GranjAventura apoya el ODS 15 al preservar y mostrar razas autóctonas de animales de granja y especies de cultivos locales, contribuyendo a la conservación de la biodiversidad terrestre.

c) PROBLEMÁTICA QUE LO SUSTENTA:

1. Desconexión con la Naturaleza: En la sociedad moderna, muchas personas, especialmente en entornos urbanos, han perdido su conexión directa con la naturaleza y la producción de alimentos. Esta desconexión puede llevar a una falta de comprensión sobre la importancia de la agricultura sostenible y la conservación de recursos naturales.
2. Desafíos de Alimentación Sostenible: La creciente población mundial y la demanda de alimentos plantean desafíos en la producción de alimentos de manera sostenible y la necesidad de promover prácticas agrícolas responsables
3. Necesidad de Diversificación: Los parques ecológicos y destinos turísticos necesitan diversificar sus ofertas para atraer y educar a visitantes interesados en prácticas sostenibles y educación ambiental.

d) JUSTIFICACIÓN



El proyecto "GranjAventura" se fundamenta en una serie de razones sólidas que respaldan su implementación en el Parque Ecológico de Cubitos. Estas justificaciones abarcan desde la necesidad de educación ambiental hasta el fomento de prácticas agrícolas sostenibles. Sin embargo para que este espacio siga prosperando y cumpla con su objetivo es primordial proteger a los organismos que alberga, toda vez que al ser un espacio abierto como Área Natural Protegida que se encuentra rodeada por la mancha urbana, que además es un sitio de paso para la población que la rodea y la nula responsabilidad de tenencia de mascotas como perros, el Parque Ecológico Cubitos ha sido invadido por caninos abandonados u olvidados en su territorio, mismo que por sus dimensiones es imposible tener un control de todo el espacio, lo que ha provocado que este en este sitio ya exista un grupo de perros ferales, que amenaza constantemente a los animales que se resguardan en la granja. Por ello es vital importancia reforzar la protección de los corrales que albergan a animales como patos, gallinas, conejos y cabras.

Si bien es cierto que nuestro objetivo es fomentar el cuidado y protección de animales de traspaso, también enfrentamos un gran reto al no poder controlar a los animales ajenos a este espacio por lo que la colocación de un cercado perimetral garantiza la protección y resguardo de estos ejemplares.

e) OBJETIVO GENERAL Y ESPECÍFICOS

OBJETIVO GENERAL

Colocar un cercado perimetral que delimite el espacio que comprende la granja interactiva GranjAventura, para la protección y resguardo de los animales.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

Preservar y exhibir razas autóctonas de animales de granja, promoviendo la conservación de la biodiversidad agrícola y la relevancia cultural de las prácticas granjeras tradicionales.

Demostrar la viabilidad de la producción de alimentos sostenibles y promover prácticas agrícolas responsables que reduzcan el impacto ambiental y fomenten el uso eficiente de recursos.

f) DESCRIPCIÓN DETALLADA DEL PROYECTO

El proyecto "GranjAventura" es una propuesta innovadora que tiene como objetivo principal la creación y operación de una granja interactiva sustentable en el corazón del Parque Ecológico de Cubitos, Pachuca. Esta iniciativa busca transformar el parque en un espacio educativo y entretenido que promueva la educación ambiental, la



MEDIO AMBIENTE

SECRETARÍA DE MEDIO AMBIENTE
Y RECURSOS NATURALES



sostenibilidad agrícola y el contacto directo con la naturaleza. A continuación, se detalla cómo se llevará a cabo el proyecto:

Diseño y Construcción de Instalaciones:

La primera fase del proyecto consistirá en el diseño y construcción de un cercado perimetral en la granja interactiva, la cual permitirá el resguardo de los corrales donde albergan cada uno de los ejemplares.

Programas Educativos Interactivos:

La granja interactiva permite desarrollar programas educativos que abarcan una variedad de temas, como la importancia de la biodiversidad, las prácticas agrícolas sostenibles, el ciclo de producción de alimentos y la conexión entre la naturaleza y la alimentación.

Experiencias de Interacción:

La granja interactiva ofrece experiencias de interacción con los animales de granja, como la alimentación y el cuidado de gallinas, ovejas y cabras. Los visitantes pueden observar el proceso de ordeñar y aprender sobre la producción de lácteos y otros productos derivados.

Zonas de Cultivo y Agricultura Sostenible:

La granja interactiva también posee un pequeño espacio destinado a áreas de cultivo donde se practican técnicas de agricultura sostenible, como el cultivo de hortalizas, frutas y hierbas aromáticas. Se muestran prácticas de manejo de suelos, riego eficiente y uso de abonos orgánicos.

Preservación de la Biodiversidad:

Uno de los aspectos distintivos de GranjAventura es la preservación y exhibición de razas autóctonas de animales de granja y especies de cultivos locales. Lo que contribuye a la conservación de la biodiversidad agrícola y al resguardo de prácticas tradicionales.

Promoción de Prácticas Sostenibles:

Mediante la exhibición de prácticas agrícolas sostenibles, GranjAventura promoverá la adopción de métodos responsables en la producción de alimentos. Los visitantes podrán observar cómo se puede cultivar de manera sostenible y reducir el impacto ambiental.

Generación de Ingresos y Sostenibilidad:

La granja establece un sistema de generación de ingresos a través de la venta de entradas, productos agrícolas y actividades interactivas. Estos ingresos garantizan la sostenibilidad financiera del proyecto y su capacidad para mantener y mejorar las instalaciones y programas educativos.



g) MUNICIPIOS A ATENDER

La ubicación estratégica de Pachuca de Soto, Hidalgo, rodeada por diversos municipios colindantes, brinda una oportunidad única para ampliar el alcance y el impacto del proyecto "GranjAventura". La granja interactiva no solo se beneficiará a la población local de Pachuca, sino que también puede atraer a visitantes y participantes de municipios circundantes en los estados de Hidalgo, México, Veracruz y Puebla. El proyecto podría diseñar paquetes turísticos que incluyan acceso a la granja interactiva y atractivos turísticos locales, fomentando así la visita responsable y consciente.

a. MACROLOCALIZACIÓN



La granja interactiva "GranjAventura" está ubicada en el Parque Ecológico de Cubitos, en el municipio de Pachuca de Soto, Hidalgo. Ubicación que permite capitalizar tanto la infraestructura del parque como el entorno natural circundante para brindar experiencias educativas y de contacto directo con la naturaleza. Además, la ubicación en el estado de Hidalgo posibilitará la participación de la población local y también atraerá a visitantes de municipios colindantes en Hidalgo, así como de municipios en los estados vecinos de México, Veracruz y Puebla.



b. MICROLOCALIZACIÓN



La granja interactiva está situada en una sección del Parque Ecológico de Cubitos, seleccionada cuidadosamente para garantizar la accesibilidad y funcionalidad. Esta ubicación asegura que la granja esté cercana a otras áreas de interés dentro del parque, como senderos naturales y zonas recreativas, creando una experiencia completa para los visitantes.

h) CATALOGO DE CONCEPTOS

Concepto	Cantidad	Importe
SUMINISTRO Y COLOCACION DE MALLA CICLONICA GALVANIZADA CAL. 11, ABERTURA DE 63x63 mm. DE 2.00 m. DE ALTURA EN TERRENO PLANO Y LIMPIO, UTILIZANDO POSTERIA GALVANIZADA DE LINEA A CADA 3 METROS DE 48 mm. CAL. 20, ESQUINEROS Y DE REFUERZO DE 60 mm. CAL. 18, PARA PUERTA DE 60 mm. CAL 18; BARRA SUPERIOR DE 38 mm. Y RETENIDAS DE 38 mm. CAL. 20; TRES HILOS DE PUAS CAL. 12, E HILO INFERIOR GALVANIZADO CAL. 11, INCLUYE: MANO DE OBRA Y PILONES DE CONCRETO f'c=100 KG/CM2 PARA SU FIJACIÓN P.U.O.T.	204.23 m	130,421.28
SUMINISTRO Y COLOCACIÓN DE CONCERTINA DE ACERO DE ALTA RESISTENCIA TIPO ARPÓN INDUSTRIAL; INCLUYE: MATERIAL, MANO DE OBRA Y HERRAMIENTA.	90.61 m	14,933.49
SUMINISTRO Y COLOCACIÓN DE PORTÓN DE DOS HOJAS DE 4.00 x 2.40 m. A BASE DE MARCO DE 48 mm. CALIBRE 20 CON REFUERZO HORIZONTAL DE 38 mm. CALIBRE 20 FORRADA CON	1 pza	9,762.74



MALLA CICLÓNICA GALVANIZADA CALIBRE 11 CON ALAMBRE DE PÚAS CALIBRE 12.5; INCLUYE: BISAGRAS Y CERROJO.		
	Sub total	\$155,172.47
	IVA	\$24,827.47
	Total	\$180,000.00

i) INVERSIÓN

- a. **TOTAL:** \$ 180,000.00
- b. **ESTATAL:** \$ 180,000.00
- c. **FEDERAL:** NO APLICA
- OTRO (especificar):** NO APLICA

j) CALENDARIO

a. INVERSIÓN

Mes 1: \$180,000.00

b. EJECUCIÓN

Actividad	Mes			
	1 sem	2da sem	3er sem	4ta sem
Colocación de la malla ciclónica				
Colocación de concertina				
Colocación de portón				

c. MINISTRACIÓN

Mes 1: \$180,000.00

k) BENEFICIOS ESPERADOS

Los beneficios de la colocación de un cercado perimetral a la granja interactiva "GranjAventura" abarcan diversas áreas y tienen un impacto significativo en los aspectos ambientales, sociales y económicos. Aquí te proporciono un desglose de los beneficios en cada una de estas categorías:

a. AMBIENTALES

Conservación de Especies:



MEDIO AMBIENTE

SECRETARÍA DE MEDIO AMBIENTE
Y RECURSOS NATURALES



"GranjAventura" contribuye a la conservación y protección de especies de animales y plantas, muchas de las cuales pueden estar en peligro o en riesgo de extinción. Esto fomenta la biodiversidad y la preservación de la vida silvestre local.

Educación Ambiental:

A través de programas educativos y experiencias interactivas, la granja interactiva promueve la conciencia ambiental entre los visitantes. La sensibilización sobre la importancia de la naturaleza y la conservación se traducirá en comportamientos más sostenibles en la comunidad.

Regeneración del Suelo:

Las prácticas agrícolas sostenibles utilizadas en "GranjAventura", como la agricultura orgánica y la rotación de cultivos, contribuirán a la salud del suelo y la regeneración de nutrientes.

b. SOCIALES

Educación para Todos:

"GranjAventura" ofrece programas educativos accesibles para escuelas, familias y grupos comunitarios. Esto brinda la oportunidad a personas de todas las edades y orígenes de aprender sobre la naturaleza y la sostenibilidad.

Inclusión Social:

"GranjAventura" se convertirá en un espacio de inclusión, donde personas con diferentes habilidades y antecedentes puedan participar y aprender juntas, fomentando la diversidad y la cohesión social.

c. ECONÓMICOS

Turismo Sostenible:

El proyecto atraerá a visitantes locales y de otras regiones interesados en la educación ambiental y la experiencia interactiva. Esto generará ingresos por concepto de entradas por recorridos guiados en el Parque Ecológico Cubitos, que incluye la interacción con los animales de la granja.

Emprendimientos Locales:

La granja interactiva podría incentivar emprendimientos locales relacionados con la gastronomía, la artesanía y otros servicios complementarios que atiendan a los visitantes.

d. METAS



Participación Educativa:

Se espera involucrar a personas en programas educativos y actividades interactivas durante el primer año de funcionamiento.

Diversidad de Especies:

Se buscará albergar y exhibir al menos 10 especies diferentes en la granja, fomentando la biodiversidad.

Crecimiento de Visitantes:

Se proyecta recibir un aumento de por lo menos el 50% en la cantidad de visitantes anuales durante los primeros tres años.

Colaboraciones:

"GranjAventura" buscará establecer alianzas con al menos 3 organizaciones educativas, ambientales y gubernamentales para enriquecer su oferta educativa.

e. EMPLEOS GENERADOS (directos e indirectos).

Directos

Personal de Cuidado de Animales:

Encargados del bienestar y la salud de los animales en la granja, incluyendo su alimentación, aseo y supervisión.

Educadores Ambientales:

Responsables de la elaboración y ejecución de programas educativos y actividades interactivas para los visitantes.

I) POBLACIÓN BENEFICIADA

a. DIRECTA

Estudiantes de carreras afines a la practica en campo con interacción de ejemplares

b. INDIRECTA

Visitantes del Parque Ecológico Cubitos

m) FACTIBILIDAD

a. LEGAL

Cuenta con los documentos legales necesarios para desarrollar el proyecto en el espacio que se indica con anterioridad.

b. TÉCNICA



**MEDIO
AMBIENTE**

SECRETARÍA DE MEDIO AMBIENTE
Y RECURSOS NATURALES



Cuenta con el respaldo del personal técnico especializado en materia, quienes han dado su visto bueno para el desarrollo del proyecto

c. AMBIENTAL

Con este proyecto se garantiza la protección y conservación de la flora y fauna que alberga el Parque Ecológico Cubitos.

**d. OTRAS AUTORIZACIONES FEDERALES, ESTATALES Y MUNICIPALES
REQUERIDAS PARA EL FUNCIONAMIENTO DEL PROYECTO.**

n) ENTREGABLES.

Adquisición y colocación del cercado perimetral