



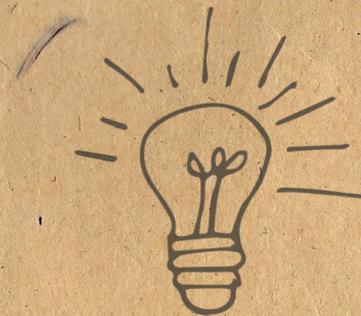
estación meiguer

Reporte de Impacto 2019



ÍNDICE

- 3 La Misión
- 4 Modelo de impacto
- 5 Juego en México
- 7 La Motivación
- 8 ¿Qué buscamos?
- 9 Áreas de trabajo
- 18 Estación en números
- 19 Aprendizajes 2019
- 24 Objetivos de Desarrollo Sostenible de la ONU
- 25 Rumbo al 2020
- 26 Aliados
- 27 Agradecimientos



LA MISIÓN meiqwer

Acercamos el **juego creativo** a niñas y niños para **transformar comunidades** en México.



JUEGO

En colaboración con nuestros agentes de cambio y aliados **imaginamos, diseñamos e implementamos** actividades de juego creativo para **niñas y niños** con temáticas científicas, artísticas y tecnológicas **adaptables a diferentes situaciones**.



MODELO DE IMPACTO



AMBIENTE

Reinventamos los lugares, como bibliotecas o escuelas, convirtiéndolos en espacios de imaginación y curiosidad para que las niñas y niños tengan **ambientes de juego seguros, flexibles y divertidos**.

COMUNIDAD

Construimos **comunidades** que impulsen y disfruten del juego como un mecanismo para estrechar sus **vínculos, conocer, cuidar, empatizar y apropiarse** de su entorno y compartir tiempo de sonrisas y aprendizajes.

APRENDIZAJE

Compartimos nuestra metodología Meiquer, a través de **experiencias de aprendizaje significativo**, para desarrollar agentes de cambio que impulsen el juego creativo como herramienta de **transformación social**.

EL JUEGO EN MÉXICO

Los momentos y ambientes para juego **seguro y libre** en México **se han reducido** en los últimos 15 años; en gran medida, debido a los siguientes factores:



Inseguridad y violencia.



Falta de espacios públicos.



Incremento de madres y padres con doble jornada laboral.



Sistemas educativos que no contemplan el juego como parte del desarrollo.



EL JUEGO EN MÉXICO

(EN DATOS...)

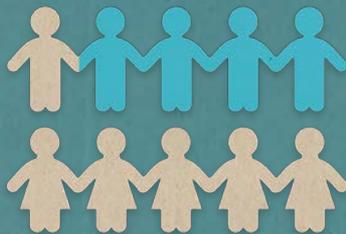


VIOLENCIA

60%

de los niños y niñas (0-14 años)

han experimentado por lo menos un **caso de violencia física o psicológica** de por lo menos 1 familiar ¹.



TRABAJO

México es el país con **más horas laboradas** en la OCDE, donde el promedio es 33 horas a la semana por persona; en México, una persona promedia **41 horas** ².



INSEGURIDAD

75%

de las personas consideran la vía pública peligrosa o se sienten en riesgo ³.



¹ UNICEF. (2017). Informe Anual 2017. Recuperado de <https://www.unicef.org.mx/Informe2017/Informe-Anual-2017.pdf>

² Employment - Hours worked - OECD Data. (s.f.). Recuperado de <https://data.oecd.org/emp/hours-worked.htm>

³ (2019). "Aumenta percepción de inseguridad: 3 de cada 4 mexicanos se sienten en riesgo". Forbes México. Recuperado de <https://www.forbes.com.mx/aumenta-percepcion-de-inseguridad-3-de-cada-4-mexicanos-se-sienten-en-riesgo/>

LA

MOTIVACIÓN

mejor

Las niñas y los niños **deben y quieren jugar más.**

Nuestra meta es que el **juego creativo** sea parte de los pilares de nuestras comunidades para garantizar los derechos de la infancia y la construcción de “educaciones” llenas de **imaginación, equidad y creatividad.**





¿QUÉ BUSCAMOS?

Acercar el juego creativo

diseñando servicios, productos y contenido para las niñas y los niños.



Crear comunidades

donde el juego sea seguro, sostenible, imaginativo y libre para todas y todos.

En nuestra búsqueda queremos **que todas las comunidades de nuestro país se empoderen**, incluyendo aquellas con situación de vulnerabilidad, para que **la infancia imagine e invente** y sea un factor de transformación social. Durante este proceso, **formamos agentes de cambio** para que inspiren y construyan el cambio jugando.

ÁREAS DE TRABAJO

mei^{gear}er

La Estación desarrolla proyectos alrededor de cinco **Áreas de Trabajo**; cada una de estas áreas se complementa entre sí. De esta forma, cuando desarrollamos agentes de cambio podemos impactar nuestras comunidades de juego; las niñas, los niños y los acompañantes en las comunidades nos permiten diseñar y mejorar nuestras actividades para sí mismas, pero también para nuestro entorno y nuestra organización.

1 *Comunidades de Juego*

2 *Agentes de Cambio*

3 *Niñas, niños y acompañantes*

4 *Entorno*

5 *Organización*

1 Comunidades de Juego

En el 2019 vivimos muchos cambios en nuestros ambientes de colaboración en comunidad.

Cerramos el año colaborando con Kathya y el programa **Luciérnaga**, del Gobierno de Zapopan en tres Bibliotecas Públicas del municipio:

- Jocotán
- FOVISSSTE (Laureles)
- Las Águilas



56 niñas y niños aprendieron y jugaron con agentes de cambio en nuestros programas de entrada libre en espacios públicos en 2019.

2 Agentes de Cambio

Con nuestro programa de Servicio Social en el Tecnológico de Monterrey capacitamos en nuestra metodología a **26 agentes de cambio**.

- **12 instructores** de juego creativo
- **9 investigadores y diseñadores** de producto de juego creativo
- **5 storytellers** que documentaron y comunicaron nuestro trabajo

¡Este es el registro anual más alto en la historia de nuestra organización!
Para la Estación, es fundamental desarrollar agentes de cambio con **potencial de transformar comunidades** más allá de su Servicio Social.



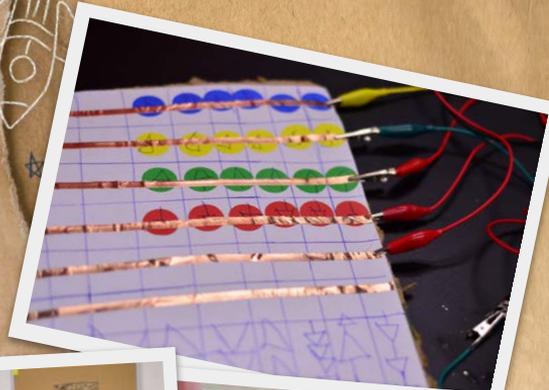
3 Niñas, niños y acompañantes

Este año conocimos a nuevas mamás, papás y acompañantes de las niñas y niños. En nuestros cursos vacacionales de Pascua y de Verano Meiquer, jugamos con 15 niñas y niños viviendo aventuras cuya temática fue el espacio.

También, colaboramos con un grupo de madres y padres entusiastas del juego y el aprendizaje, que nos ayudaron, en un divertido focus group, para diseñar nuevas ideas para Estación Meiquer.

Pronto las conocerás...

(sigue nuestras redes: **@EstacionMeiquer** en Instagram).



ÁREAS DE TRABAJO

meiquer

4 Entorno

Trabajamos con distintos aliados de nuestro entorno para acercar experiencias de **juego creativo a más niñas y niños**.

Colaboramos con Empresas, OSCs y Gobierno para realizar festivales, talleres y actividades, **ampliando nuestro impacto social**.



ACTIVIDADES DEL 2019

+800 niñas y niños aprendieron y jugaron con nosotros.

30 agentes de cambio vivieron un taller Meiquer en su universidad.



4 Entorno: *El Gran rugido*

Tuvimos grandes aventuras con nuestro entorno este año.

Una de las que más nos marcó y que disfrutamos fue el taller de “El Gran Rugido” en colaboración con nuestro aliado, FONNOR.

En Marzo, viajamos a Casimiro Castillo, en el sur de Jalisco, México. Colaboramos con Azucena para diseñar el taller para que niños y niñas conozcan al jaguar que habita en esa región.

Jugamos con 145 niños y niñas en escuelas del municipio.



FONNOR
Fondo Noroeste



4 Entorno: Reto Kids

El 2019 también nos brindó un nuevo aliado: Reto Zapopan.

En Junio, colaboramos con Reto Zapopan para llevar a cabo el programa de Reto Kids en su 6ta generación, jugando por primera vez en Las Águilas. Aprendimos y diseñamos con 22 niños y niñas 5 proyectos de emprendimiento social para cambiar sus comunidades.

Un equipo de nuestra sede logró ganar el 2do lugar por su idea sobre **igualdad de género usando videojuegos**.



5 Organización

El 2019 significó un gran punto de inflexión en **Estación Meiquer**.

Hace 3 años, comenzamos como un proyecto de servicio social del Tec de Monterrey, colaborando con Violeta (Tec Social) y Alex (Central de Cambio). Este año cerramos nuestro proceso con la Central de Cambio en el Hub de Emprendimiento Social Innovador, donde obtuvimos una beca del 100% para participar en Tec Lean, Incubadora de Empresas del Tec de Monterrey.

Estos procesos nos hacen estar más cerca que nunca para consolidarnos como una empresa social.



5 Organización

La organización creció y amplió su diversidad.

En el transcurso del año, se unieron Hugo, quien tomó el liderazgo en nuestro proyecto de producto; Valeria, quien inició el proyecto de transversalidad y alineación; y Diego, quién se integró en el equipo de Educación. También, agradecemos a Fernanda, quien nos apoyó durante una buena parte del año como coordinadora de comunicación.

Adicionalmente, queremos felicitar a César, Sebastián y Miguel que se graduaron como Ingenieros en Sistemas Computacionales en Mayo.

Estos esfuerzos nos fortalecieron para los retos del 2020.





ESTACIÓN EN NÚMEROS



927
niñas y niños

3
comunidades

37
madres y padres



26
changemakers
capacitados

12
certificaciones
a agentes

62
jóvenes en
actividades



104
talleres
brindados

120
actividades
diseñadas

3
nuevos aliados
este año



LOS APRENDIZAJES 2019

1 Comunidades de juego

Las personas ante todo

El 2019 comenzó con muchos cambios en nuestra dinámica de trabajo, particularmente en las comunidades donde colaboramos. La primer mitad del año nos enfocamos a crecer y conectar con más espacios y aliados; rindió frutos, sin embargo, nos dimos cuenta que necesitábamos conectar más con la comunidad.

En Septiembre tuvimos una reunión con las madres y padres de familia de Jocotán, donde conversamos sobre lo que podíamos lograr en conjunto y sinergia.

Queremos seguir dialogando con las diferentes comunidades con las que jugamos para aprender a transformar desde sus ideas y acciones.



LOS APRENDIZAJES 2019

2 Agentes de Cambio

Ir más allá del juego

2019 fue un año de reflexión para el equipo. Con el #MeToo en las universidades y en organizaciones de la sociedad civil, y con las diferentes protestas sociales y ambientales en el mundo, reflexionamos acerca de la situación y de nuestra posición al respecto. Partiendo de esto, decidimos ir más allá de capacitar a los agentes de cambio con la metodología del juego creativo; buscamos desarrollarlos y formarlos en temas de igualdad de género, además de sustentabilidad y la cultura de paz y la no violencia.

Aún queda un camino lleno de retos, pero hemos logrado avances significativos este año y lograremos aún más en el 2020. ¡Queremos que el juego transforme!



LOS APRENDIZAJES 2019

3 Niñas, niños y acompañantes

Más aprendizaje en familias y comunidades

A lo largo del último año y medio, hemos tenido gratas experiencias con madres, padres, tutores y cuidadores cuando sus niñas y niños participan en nuestros cursos vacacionales. Sin embargo, aprendimos que queremos construir experiencias integrales para las familias y comunidades, para generar más espacios de juegos fuera de la Estación, que en casa se juegue más.

Nuestros esfuerzos del año están por estrenarse en el 2020, donde queremos brindar nuevas formas de juego y aprendizaje.



LOS APRENDIZAJES 2019

4 Entorno

Jugar en otros lugares

Durante nuestro proceso de investigación con algunas empresas y organizaciones de la sociedad civil, aprendimos que existe una necesidad de espacios de juego para conciliar aspectos internos de cada organización. Actualmente, nos encontramos desarrollando programas que parten del juego creativo como conciliador de problemas organizacionales.

¿Conoces alguna organización y comunidad que quiera jugar? **¡Contáctanos!**



estacionmeiquer

LOS APRENDIZAJES 2019

5 Organización

Distribuir para disfrutar

A lo largo del año, vivimos momentos de mucha carga laboral que pudo haber sido distribuida de mejor manera. Cuando lo reflexionamos como equipo, hablamos sobre la importancia de distribuir y adaptar la carga para seguir trabajando con la misma pasión y disfrutar como lo hemos hecho.

¡Disfrutamos jugar!

¡Transformar comunidades también implica transformarnos como personas!



Objetivos de Desarrollo Sostenible de la ONU

Estación Meiquer se encuentra trabajando y desarrollando proyectos que están alineados con cinco objetivos.



Los **Objetivos de Desarrollo Sostenible de la ONU** se han convertido en un punto central de alineación para nuestros esfuerzos. En conjunto con los Derechos Humanos, los Derechos de la Infancia y el Movimiento Maker, los ODS se han vuelto un punto de encuentro con distintas organizaciones y empresas.

RUMBO AL 2020

El 2019 fue un gran año, lleno de cambios y aprendizajes, pero sobre todo, uno de crecimiento para toda la organización.

Tenemos grandes retos para el 2020:

- Consolidar la organización
- Programas más profundos de la mano de las comunidades
- Desarrollo integral de los agentes de cambio
- Diseñar mecanismos de medición de impacto





ALIADOS



¡Gracias a todos nuestros aliados por hacer esto posible!



¡GRACIAS A TODOS!

De parte de todo el equipo de Estación Meiquer, les **agradecemos** por su apoyo y cariño al proyecto.

Fue un gran año, fue increíble. Pero sabemos que aún falta mucho. Queremos jugar. Seguimos inspirando, imaginando, construyendo, jugando y compartiendo, seguimos transformando comunidades.

Todos los colaboradores de la Estación están más que listos para comenzar un gran y prometedor 2020. De corazón y de imaginación, ¡gracias!

Sergio Hernández, César Espinosa, Hugo Michel, Valeria Campos, Miguel Pérez y Sebastián de la Hoz
Fundadores de Estación Meiquer





estación
meiguer

