



GOBIERNO AUTÓNOMO DESCENTRALIZADO DE LA PROVINCIA DE CHIMBORAZO

PATRONATO PROVINCIAL DEL GADPCH

PROYECTO BUS DE TECNOLOGIA Y ANIMACIÓN CULTURAL

“YACHAYPAK MINGA”



RESPONSABLE

Ing. Maximiliano Quitio

FACILITADORES TECNICOS

- Ing. Ana Maygua
- Lic. Angelica GUzmán

DIRECCION

Patronato Provincial del GADPCH, España y 10 de agosto séptimo piso.

PRESUPUESTO: 70303,79



1. DATOS GENERALES DEL PROYECTO

1.1. Nombre del proyecto

Bus de Tecnología y Animación Cultural

1.2. Entidad ejecutora

La entidad ejecutora es el Gobierno Provincial de Chimborazo, a través del Patronato Provincial del GADPCH.

1.3. Cobertura y localización

La cobertura para el proyecto de Bus de Tecnología y Animación Cultural es en cuatro cantones de Provincia de Chimborazo (Riobamba, Guano, Colta y Guamote) contando con 1050 participantes entre niños, niñas, jóvenes y adolescentes.

1.4. Monto

Aporte por GADPCH 2016 \$46333,91

Fundación Telefónica \$23969,88

1.5. Plazo de ejecución

Enero de 2016 – 31 de diciembre 2016

1.6. Sector y tipo de proyecto 3

El proyecto atenderá a niños, niñas, adolescentes y jóvenes comprendidos en las edades de 9 a 18 años, siendo un proyecto social de formación

2. DIAGNÓSTICO Y PROBLEMA

2.1. Descripción de la situación actual del área de intervención del proyecto

La provincia de Chimborazo es una provincia que tiene mucha particularidad por sus características geográficas, así como las costumbres propias de cada uno de sus sectores.

Así como en el resto de las provincias del Ecuador la problemática en el aspecto social es una de las de mayor impacto, la falta de oportunidades laborales para los adultos, la deserción escolar, el trabajo infantil, trata de personas, consumo de alcohol y drogas son los principales problemas que se tiene que enfrentar.

En tal virtud el presente proyecto busca dar a conocer los derechos que tienen los niños, niñas y adolescentes, así como el desarrollo de sus capacidades mediante la formación no formal hacia una cultura digital.

Reflejando mejoramiento académico, y permanencia escolar en la educación formal.

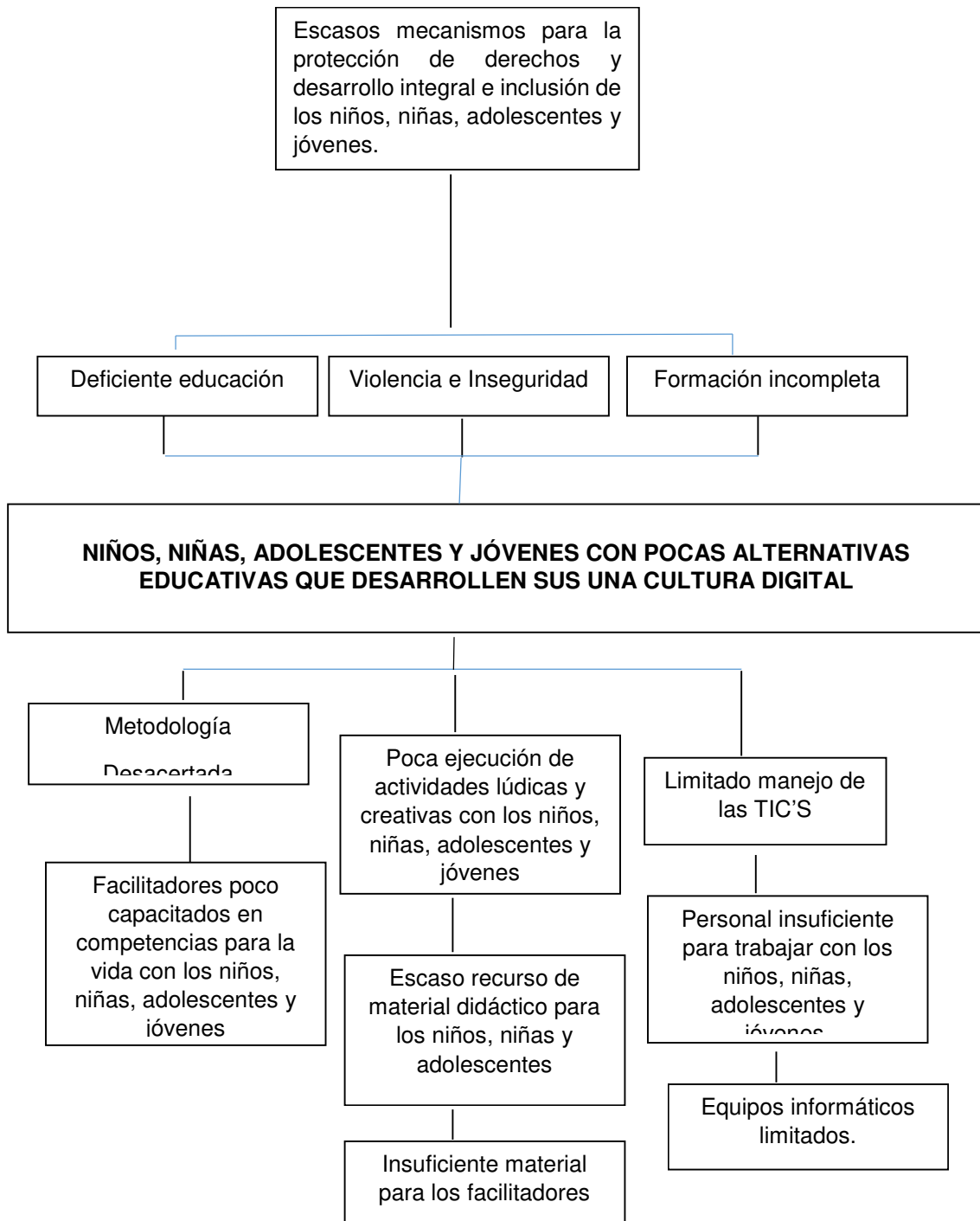
2.2. Identificación, descripción y diagnóstico del problema

El proyecto de Bus de Tecnología y animación cultural se ejecutará en la provincia de Chimborazo.

Niños, niñas, adolescentes y jóvenes en la provincia de Chimborazo se desenvuelven en entornos educativos donde no se potencian habilidades de vida a través de herramientas digitales en favor del desarrollo humano.

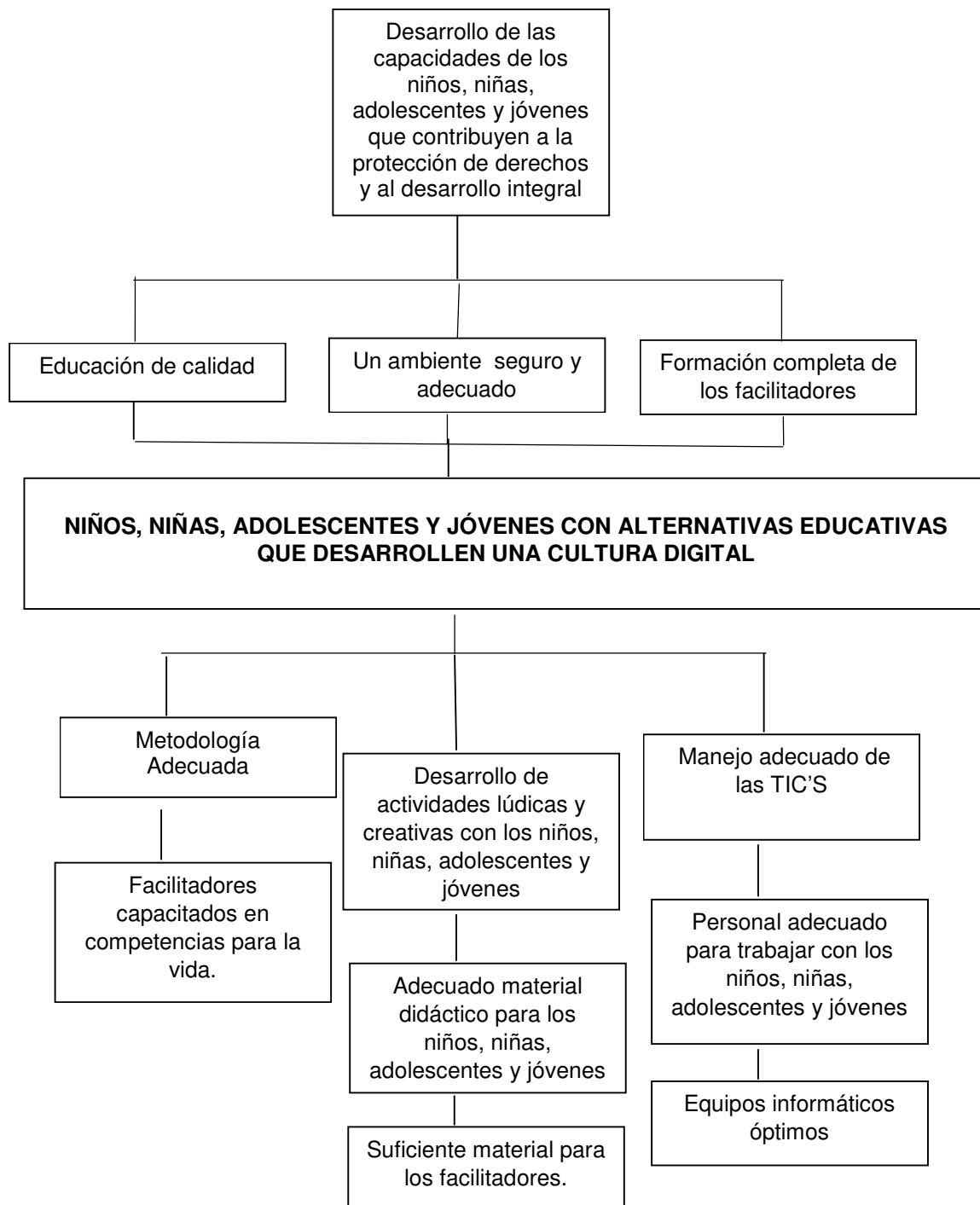


Árbol de Problemas:





Árbol de Objetivos:





2.3. Línea base del proyecto

Base de datos del proyecto de Bus de Tecnología y Animación Cultural 2015

LÍNEA BASE ATENCIÓN 2015	POBLACIÓN POR CANTÓN
PENIPE	100
COLTA	350
RIOBAMBA	250
GUAMOTE	350
TOTAL	1050

El proyecto se desarrollará con 1050 NNA, Jóvenes pertenecientes a los cuatro cantones de la Provincia de Chimborazo como población fija.

2.4. Identificación y caracterización de la población objetivo

La población a intervenir es la siguiente:

POBLACION DEL PROYECTO ADN SOCIAL Y DIGITAL		
CANTON	COMUNIDAD	PARTICIPANTES
GUAMOTE	PALMIRA	150
	SABLOG SANTA LETICIA	100
	SANTA TERESITA	70
	TIPIN SAN VICENTE	100
	PULL SAN PEDRO	80
GUANO	SANTA FE DE GALAN	150
	ILAPO	100
	CHOCON	100
COLTA	CULLUCTUS	100
RIOBAMBA	PUESITUS ALTO	100
TOTAL		1050

Los Niños, Niñas, Adolescentes y Jóvenes de 9 a 18 años de edad.



3. OBJETIVOS DEL PROYECTO

3.1. Objetivo general y objetivos específicos

Objetivo General

- Fortalecer habilidades para la vida (resolución de problemas, creatividad e innovación, trabajo grupal y liderazgo, reflexión y autoconocimiento) y tecnología creativa (programación Scratch).

Objetivo Específico

- Utilizar la metodología de acuerdo al modelo pedagógico relacionado con la formación en cultura digital.
- Desarrollar actividades lúdicas, artes escénicas y recreativas con los niños, niñas, adolescentes y jóvenes.
- Manejar adecuadamente las TIC'S, formatos y contenidos del mundo digital.

3.2. Indicadores de resultado

- 1050 Niños, niñas, adolescentes y jóvenes en la Provincia de Chimborazo, 2016.
- 100% de cumplimiento de la metodología de acuerdo al Modelo Pedagógico del proyecto durante el año 2016.
- 20 horas semanales durante el año 2016 de actividades lúdicas y creativas, desarrolladas con 1050 niños, niñas, adolescentes y jóvenes de la provincia de Chimborazo.
- Al 2016, 1050 niños, niñas, adolescentes y jóvenes de los cantones participantes están formados en competencias para la vida utilizando, formatos y contenidos informáticos.



3.3. Matriz de marco lógico

	<u>RESUMEN</u>	<u>INDICADORES OBJETIVAMENTE VERIFICABLES</u>	<u>FUENTES DE VERIFICACIÓN</u>	<u>SUPUESTOS</u>
OBJETIVO DE DESARROLLO FIN	Desarrollar las capacidades de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes para contribuir a la protección de derechos y al desarrollo integral.	3 prácticas de inclusión, buen trato y protección de derechos, en el 2016.	Informes, actas, registros de participación	
OBJETIVO GENERAL PROPÓSITO	Fortalecer habilidades para la vida (resolución de problemas, creatividad e innovación, trabajo grupal y liderazgo, reflexión y autoconocimiento) y tecnología creativa (programación Scratch).	1050 niños, niñas, adolescentes y jóvenes en la Provincia de Chimborazo en el 2016	Informes, Registros, datos estadísticos, fotografías	Recursos Financieros oportunos del GADPCH
RESULTADO 1 COMPONENTE U OBJETIVO ESPECIFICO	Utilizar la metodología de acuerdo al Modelo pedagógico relacionado con la formación en cultura digital.	100% de cumplimiento de la metodología de acuerdo al Modelo Pedagógico durante el año 2016	Módulos de fundación telefónica.	
ACTIVIDADES:	RESUMEN:	RECURSOS:	TIEMPO DE EJECUCIÓN	
ACTIVIDAD 1.1	Realizar Talleres formativos guiados por cuatro módulos educativos-prácticos.	4 Módulos educativos prácticos	Un años	Firma de convenio
	RESUMEN	INDICADORES OBJETIVAMENTE VERIFICABLES	FUENTES DE VERIFICACIÓN	
RESULTADO 2 COMPONENTE U OBJETIVO ESPECIFICO	Desarrollar actividades lúdicas, artes escénicas y recreativas con los niños, niñas, adolescentes y jóvenes	20 horas semanales durante el año 2016 de actividades lúdicas y creativas, desarrolladas con 1.050 niños, niñas, adolescentes y jóvenes de la	Firmas, fotografías	



<u>ACTIVIDADES:</u>	<u>RESUMEN:</u>	<u>RECURSOS</u>	<u>TIEMPO DE EJECUCIÓN</u>	
ACTIVIDAD 2.1	Despertar la creatividad de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes utilizando el tiempo propicio con la exploración de recursos artísticos y pedagógicos	Espacios y recursos para actividad lúdica y plástica, computadores con software multimedia y conexión a Internet, juegos y mecanos, biblioteca (Infantil, colecciones, etc.)	Un año	
ACTIVIDAD 2.2	Adquisición de materiales didácticos novedosos para realizar los respectivos talleres con los niños, niñas, adolescentes y jóvenes.	Materiales didácticos	Un mes	Presupuesto insuficiente.
ACTIVIDAD 2.3	Adquirir materiales adecuados para el buen control y planificación de las actividades programadas para los diferentes talleres de los facilitadores.	Materiales de oficina adquiridos para la utilización de los facilitadores	Un mes	
	<u>RESUMEN</u>	<u>INDICADORES OBJETIVAMENTE VERIFICABLES</u>	<u>FUENTES DE VERIFICACIÓN</u>	<u>SUPUESTOS</u>
RESULTADO 3 COMPONENTE U OBJETIVO ESPECIFICO	Manejar adecuadamente las TIC'S, usos, formatos y contenidos del mundo digital.	Al 2016, 1.050 niños, niñas, adolescentes y jóvenes de los cantones participantes están formados en competencias para la vida utilizando, formatos y contenidos informáticos.	Registros de participación, Informes, Fichas de habilidades motrices básicas.	Equipos en óptimas condiciones



<u>ACTIVIDADES:</u>	<u>RESUMEN:</u>	<u>RECURSOS</u>	<u>TIEMPO DE EJECUCIÓN</u>	
ACTIVIDAD 3.1	Fomentar la creatividad de los NNA y jóvenes con la utilización de sistemas y paquetes informáticos para potenciar la generación de proyectos innovadores.	Computadores con software multimedia y conexión a Internet Formatos y contenidos Informáticos.	Dos meses	
ACTIVIDAD 3.2	Contratar personal para la formación de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes en competencias para la vida.	Personal Técnico especializado	Un mes	Suscripción de contratos laborales
ACTIVIDAD 3.3	Adquirir equipos informáticos.	Equipos informáticos	Dos meses	Recursos suficientes

4. VIABILIDAD Y PLAN DE SOSTENIBILIDAD

4.1. Viabilidad técnica

La viabilidad técnica, se basa en la capacidad técnica del GADPCH, Patronato Provincial y entidades aliadas, que se puede evidenciar en los eventos realizados, proyectos ejecutados y que ha participado activamente la población chimboracense, las temáticas son de fácil comprensión, y se tiene la metodología desarrollada con los módulos para la formación de los participantes, se cuenta con el apoyo de los diferentes aliados como gobiernos locales, instituciones educativas, líderes comunitarios.

4.2. Viabilidad financiera y/o económica 5

El presupuesto para el proyecto cuenta con el financiamiento del GADPCH. Con lo que se garantiza la realización de las actividades planificadas.

4.2.1. Metodologías utilizadas para el cálculo de la inversión total, costos de operación y mantenimiento, ingresos y beneficios.

Elaboración del POA y PAC para el Proyecto.

Módulos de formación de Fundación Telefónica

4.2.2. Identificación y valoración de la inversión total, costos de operación y mantenimiento, ingresos y beneficios.

PRESUPUESTO PARA EJECUCIÓN DEL PROYECTO	MONTO
--	--------------



RUBRO TOTAL	\$46.333,91
--------------------	--------------------

4.3. Análisis de sostenibilidad

4.3.1. Sostenibilidad social

Mediante la asignación de recursos desde el GADPCH para la ejecución del Bus de tecnología y animación cultural y el compromisos de los participantes para lograr el desarrollo de sus capacidades con el apropiarse del mismo para la correcta ejecución.



5. PRESUPUESTO

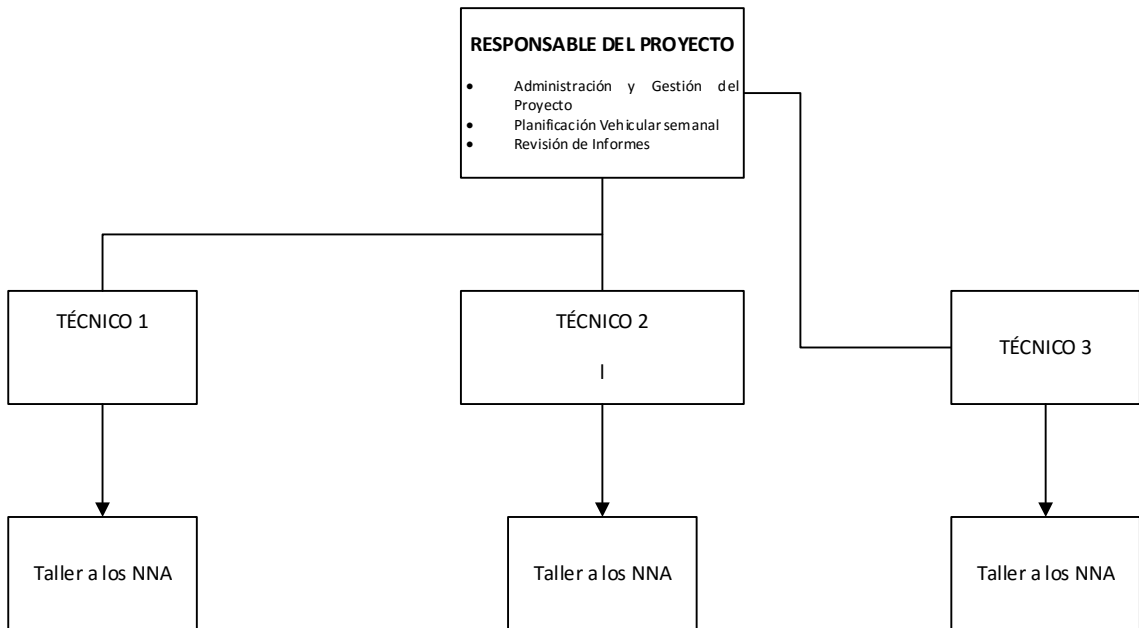
Rubro por parte del patronato Provincial del GADPCH

#	AÑO	PARTIDA	DETALLE GASTO	IVA	COSTO
1	2016	730804-MATERIALES DE OFICINA	ADQUISICIÓN DE MATERIALES DE OFICINA PARA EL BUEN FUNCIONAMIENTO DEL PROYECTO	SI	\$1.000,45
2	2016	730812-MATERIALES DIDÁCTICOS	ADQUISICIÓN DE MATERIALES DIDÁCTICOS PARA LOS DIFERENTES TALLERES CON LOS NNA Y JÓVENES	SI	\$1.000,21
3	2016	710105-REMUNERACIONES UNIFICADAS	REMUNERACIONES MENSUALES PARA LOS TÉCNICOS DEL PROYECTO	NO	\$29.412,00
4	2016	710203-DECIMOTERCER SUELDO	PAGO DE DECIMOTERCERO SUELDO A LOS TÉCNICOS DEL PROYECTO	NO	\$2.451,00
5	2016	710204-DECIMOCUARTO SUELDO	PAGO DE DECIMOCUARTO SUELDO A LOS TÉCNICOS DEL PROYECTO	NO	\$1.062,00
6	2016	710601-APORTE PATRONAL	PAGO DE APORTE PATRONAL A LOS TÉCNICOS DEL PROYECTO	NO	\$3.426,50
7	2016	710602-FONDO DE RESERVA	PAGO DE FONDOS DE RESERVA A LOS TÉCNICO DEL PROYECTO	NO	\$1.634,00
8	2016	730303-VIÁTICOS Y SUBSISTENCIAS EN EL INTERIOR	PAGO DE SUBSISTENCIA A LOS TÉCNICOS DEL PROYECTO	NO	\$250,00
9	2016	710707-COMPENSACIÓN POR VACACIONES NO GOZADAS POR CESACIÓN DE FUNCIONES	PAGO DE COMPENSACIÓN POR VACACIONES NO GOZADAS POR CESACIÓN DE FUNCIONES A LOS TÉCNICOS DEL PROYECTOS	NO	\$3.097,75
10	2016	730404-MAQUINARIAS Y EQUIPOS (INSTALACIÓN, MANTENIMIENTO Y REPARACIONES)	MANTENIMIENTO DE MAQUINARIA Y EQUIPOS DEL PROYECTO	SI	\$2.000,00
11	2016	730813-REPUESTOS Y ACCESORIOS	ADQUISICIÓN DE REPUESTOS Y ACCESORIOS	SI	\$1.000,00
RUBRO TOTAL					\$46.333,91



6. ESTRATEGIA DE EJECUCIÓN 6

6.1. Estructura operativa





6.2. Arreglos institucionales y modalidad de ejecución

Ejecución del Patronato provincial, equipamiento prestado por Fundación Telefónica.

6.3. Cronograma valorado por componentes y actividades

Actividad	Ene.	Feb.	Mar.	Abr.	May.	Jun.	Jul.	Ago.	Sep.	Oct.	Nov.	Dic.
Preparación de documentación.	x											
Formación Módulo1		x	x	x	x							
Formación Módulo2					x	x	x					
Formación Módulo3							x	x	x			
Formación Módulo4										x	x	x
Cierre de Año												x

6.4. Origen de los insumos

Datos del Proyecto de años anteriores

7. ESTRATEGIA DE SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN

7.1. Monitoreo de la ejecución

Las actividades de Monitoreo y Evaluación del Proyecto constituye la principal herramienta gerencial de apoyo a la toma de decisiones de ejecución y de análisis de resultados y de impacto. La información debe cubrir el flujo, registro, análisis y generación de información relativa a la ejecución de las actividades que permita, entre otros, cumplir con los siguientes objetivos:

- Visitas en cada uno de los centros de atención por técnico
- Planificaciones semanales y retroalimentación con los facilitadores.
- Contar con una herramienta de apoyo a la gestión del Proyecto.
- Mantener la ejecución del proyecto en correspondencia con su planificación.
- Generar las alarmas en caso de detectar retrasos o interrupciones en el normal desarrollo de las actividades del proyecto y tomar medidas correctivas.
- Hacer seguimiento y evaluar el cumplimiento de metas.



- Elaborar los informes semestrales de progreso del proyecto.
- Aprender de las experiencias y sistematizar las mismas para mejorar la gestión del proyecto.
- Proveer información sistematizada para facilitar procesos de control social y veeduría ciudadana sobre el uso de los recursos y resultado de las inversiones en desarrollo del Proyecto.
- Proveer información sistematizada para efectos de las evaluaciones de impacto del Proyecto.

7.2. Evaluación de resultados e impactos

En base a los informes y la asistencia de los participantes se verificará el cumplimiento de la Formación en cada módulo

7.3. Actualización de línea base

Al finalizar la ejecución del Proyecto se verificará la línea base y de ser necesario se actualizará. Caso contrario no porque la población que participa en el Proyecto es fija.



8. ANEXOS (Certificaciones)

8.1. Certificaciones técnicas, costos, disponibilidad de financiamiento y otras

8.2. Registro del Nombre del Bus