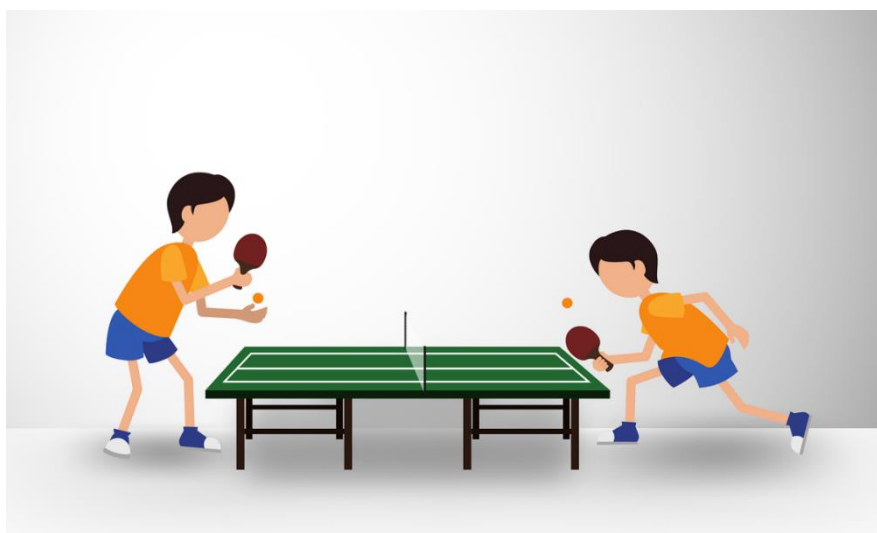


PROYECTO

CENTRO DE APRENDIZAJE Y DIVERSION INCLUSIVA SOCIAL

“CADIS”



GUARANDA 2026

1. DATOS INFORMATIVOS

Nombre:	CENTRO DE APRENDIZAJE Y DIVERSIÓN INCLUSIVA SOCIAL (CADIS)
Ubicación:	GUARANDA
Calles:	MANUELA CAÑIZARES Y PICHINCHA
Localización	CANTON GUARANDA-PROVINCIA BOLIVAR
Responsables	PERSONAL DE ACCION SOCIAL
Tipo de institución / organización	OSC ()
	GAD (X)
	Org. Religiosa ()
Modalidad de servicio:	PRESENCIAL
Teléfono:	0994439348
Correo electrónico	accionsocialmunicipal2020@gmail.com

2. DENOMINACIÓN DEL PROYECTO

“CADIS: Espacio de Aprendizaje y Diversión Inclusiva para la Niñez y Adolescencia del Cantón Guaranda.”

3. ANTECEDENTES

El proyecto CENTRO DE APRENDIZAJE Y DIVERSIÓN INCLUSIVA SOCIAL “CADIS” es un proyecto implementado por Acción Social Municipal GAD CG, enfocado en proporcionar a los niños y jóvenes del cantón un espacio inclusivo y dinámico donde puedan además de consultar sus tareas académicas, desarrollar sus habilidades mentales y físicas a través de dos disciplinas apasionantes: el ajedrez y el ping pong.

El objetivo principal del proyecto es fomentar el desarrollo integral de los niños, ofreciendo una alternativa saludable y educativa para su tiempo libre. El ajedrez, conocido por potenciar el pensamiento estratégico, la concentración y la toma de decisiones, se complementa perfectamente con el ping pong, un deporte que promueve la coordinación, la agilidad y la resistencia física. Juntos, estos juegos no solo ofrecen entretenimiento, sino también herramientas esenciales para el crecimiento personal y social de los participantes.

4. PROBLEMA

Los niños, niñas y adolescentes del cantón Guaranda carecen de espacios seguros donde puedan realizar actividades educativas, recreativas y lúdicas que favorezcan su crecimiento integral. Esta falta de oportunidades limita el desarrollo académico, físico y social, aumentando riesgos de ocio improductivo y conductas no deseadas.

5. JUSTIFICACIÓN

El proyecto “CADIS” surge de la necesidad de ofrecer a los niños y jóvenes del cantón Guaranda un espacio donde puedan desarrollarse de manera integral en un ambiente seguro y positivo. La implementación de este proyecto se justifica por las siguientes razones:

1. **Desarrollo Personal y Académico:** El ajedrez es una herramienta poderosa para mejorar el pensamiento crítico, la resolución de problemas y las habilidades académicas. Al mismo tiempo, el ping pong contribuye al desarrollo físico, la coordinación y la salud general de los participantes; Así también al tener acceso a una biblioteca virtual tendrán la posibilidad de enriquecer sus conocimientos y mejorar su rendimiento académico y contribuimos también al ahorro de recursos económicos.

2. **Prevención de Conductas de Riesgo:** Proporcionar actividades estructuradas y positivas es esencial para mantener a los jóvenes alejados de conductas de riesgo, como la violencia, las drogas y el ocio improductivo. Este proyecto ofrece una alternativa atractiva y constructiva para su tiempo libre.
3. **Promoción de la Salud:** La práctica regular de deportes y juegos de estrategia como el ping pong y el ajedrez tiene beneficios comprobados para la salud física y mental, contribuyendo al bienestar general de los jóvenes.
4. **Inclusión Social:** El acceso gratuito y la orientación inclusiva del proyecto aseguran que todos los niños y jóvenes del cantón, independientemente de su situación económica, puedan participar y beneficiarse de estas actividades.
5. **Fortalecimiento de la Población:** Al crear un espacio donde los niños y jóvenes puedan interactuar positivamente y desarrollar sus habilidades, el proyecto contribuye a fortalecer el tejido social del cantón Guaranda, promoviendo valores de cooperación, respeto y responsabilidad comunitaria.

El proyecto “CADIS” no solo busca mejorar las habilidades individuales de los participantes, sino también crear un impacto positivo y duradero en la comunidad, promoviendo un ambiente saludable, inclusivo y educativo.

6. MARCO REFERENCIAL DEL PROYECTO

6.1. Articulación al Plan de Acción Cantonal

El proyecto contribuye al fortalecimiento de capacidades, la inclusión social, el buen uso del tiempo libre y la protección de la niñez, alineándose con las políticas locales de desarrollo seguro y de prevención de riesgos sociales.

6.2. Marco General del Proyecto

El proyecto está orientado a niños, niñas y adolescentes que requieren espacios seguros para aprender, recrearse y desarrollar habilidades cognitivas, físicas y emocionales.

6.3. Enfoque Técnico y Articulación Interinstitucional

El presente proyecto es creado y administrado por Acción Social Municipal del Cantón Guaranda.

6.4. Delimitación Temática

Esta iniciativa, impulsada por acción social municipal, busca proporcionar a los niños y jóvenes del cantón un espacio inclusivo y dinámico donde puedan además de consultar sus tareas académicas, desarrollar sus habilidades mentales y físicas a través de dos disciplinas apasionantes: el ajedrez y el ping pong.

6.5. Alcance Territorial y Coordinación Interinstitucional

La intervención se desarrollará en el sector urbano y rural de nuestro Cantón Guaranda

7. OBJETIVOS DEL PROYECTO

7.1 OBJETIVO GENERAL

Promover el aprendizaje, el desarrollo intelectual, la recreación sana y la integración comunitaria, mediante la implementación de un Centro de Aprendizaje que integra una biblioteca virtual, ping – pong y espacios para la práctica del ajedrez, accesible para la población urbana y rural del Cantón Guaranda.

7.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Fomentar el buen uso del tiempo libre mediante actividades recreacionales.
- Enriquecer sus conocimientos y mejoramiento del rendimiento académico mediante la biblioteca virtual.
- Permitir a los niños desarrollar su imaginación y su creatividad.
- Fomentar los valores como la disciplina, el respeto, la concentración y la sana competencia en un entorno educativo y recreativo.
- Garantizar la inclusión social y la participación activa de todos los niños y jóvenes del cantón, sin importar su situación socioeconómica, mediante el acceso gratuito a las instalaciones y actividades del proyecto.

8. METODOLOGÍA DE INTERVENCIÓN

La intervención se desarrollará mediante:

- acompañamiento técnico permanente,
- actividades estructuradas y diarias,
- enfoque participativo,
- seguimiento individualizado,
- monitoreo periódico,
- coordinación interinstitucional con escuelas y familias.

Equipo mínimo requerido:

- Coordinador del proyecto
- Promotor educativo
- Instructor de ajedrez
- Instructor de ping pong
- Técnico de biblioteca virtual

ESTRATEGIAS DE PARTICIPACIÓN, MOTIVACIÓN Y CONTROL COMUNITARIO

- Torneos y competencias saludables
- Sistema de incentivos no monetarios (reconocimientos, diplomas, medallas).
- Actividades comunitarias mensuales (clubes, ferias educativas).
- Registro audiovisual para difundir logros

9. INDICADORES DE IMPACTO

Con el proyecto “CADIS” se espera tener un impacto significativo en la población, ofreciendo a los niños y jóvenes un espacio donde puedan desarrollar habilidades cruciales para su futuro. Se anticipa que la participación en estas actividades no solo mejorará su rendimiento académico y físico, sino que también fortalecerá sus relaciones sociales y su autoestima.

MONITOREO Y EVALUACION DEL PROYECTO

Criterios de evaluación:

- Participación y satisfacción de los niños y sus familias.
- Logro de los objetivos específicos.
- Efectividad en la implementación de actividades.
- Retroalimentación de los monitores y facilitadores.

Métodos de evaluación:

- Encuestas a los participantes y sus padres.
- Observación directa durante las actividades.
- Reuniones de evaluación con el equipo responsable.

10.PRESUPUESTO

FUENTES DE FINANCIAMIENTO

- El Proyecto Centro de Aprendizaje y Diversión Inclusiva Social “CADIS” será financiado 100% por Acción Social Municipal.

PROYECTO- “CENTRO DE APRENDIZAJE Y DIVERSIÓN INCLUSIVA SOCIAL CADIS”	REMUNERACIONES	REMUNERACIONES PERSONAL ADMINISTRATIVO	\$ 267,60														
		SERVICIOS PERSONALES POR CONTRATO	\$ 119,40	\$ 485,17	\$ 485,17	\$ 485,17	\$ 485,17	\$ 485,17	\$ 485,17	\$ 485,17	\$ 485,17	\$ 485,17	\$ 485,17	\$ 485,17	\$ 485,17	\$ 485,17	\$ 5.822,04
		APORTES IESS	\$ 98,17														
		INDEMNIZACIONES	\$ 15,00	\$ 15,00	\$ 15,00	\$ 15,00	\$ 15,00	\$ 15,00	\$ 15,00	\$ 15,00	\$ 15,00	\$ 15,00	\$ 15,00	\$ 15,00	\$ 15,00	\$ 15,00	\$ 180,00
	REMUNERACIONES COMPLEMENTARIAS	COMPLEMENTARIOS	\$ 671,92	\$ 671,92	\$ 671,92	\$ 671,92	\$ 671,92	\$ 671,92	\$ 671,92	\$ 671,92	\$ 671,92	\$ 671,92	\$ 671,92	\$ 671,92	\$ 671,92	\$ 671,92	\$ 8.063,04
		EJECUCIÓN DEL PROYECTO	\$ 500,00	\$ 500,00	\$ 500,00	\$ 500,00	\$ 500,00	\$ 500,00	\$ 500,00	\$ 500,00	\$ 500,00	\$ 500,00	\$ 500,00	\$ 500,00	\$ 500,00	\$ 500,00	\$ 6.000,00
	TRASLADO, INSTALACIONES , VIATICOS Y SUBSISTENCIAS	TRASLADO, INSTALACIONES , VIATICOS Y SUBSISTENCIAS	\$ 20,83	\$ 20,83	\$ 20,83	\$ 20,83	\$ 20,83	\$ 20,83	\$ 20,83	\$ 20,83	\$ 20,83	\$ 20,83	\$ 20,83	\$ 20,83	\$ 20,83	\$ 20,83	\$ 249,96
	BIENES DE USO Y CONSUMO DE INVERSIÓN	servicio de internet	\$ 66,67		\$ 800,04												\$ 800,04
		Mantenimiento y reparación de equipos informáticos	\$ 25,00			\$ 300,00											\$ 300,00
		Equipos, sistemas y paquetes informáticos	\$ 83,33			\$ 1.000,0											\$ 999,96
		Vestuario, lencería y prendas de protección	\$ 0,83					\$ 10,00									\$ 10,00
		Material Didactico y lúdico	\$ 58,33				\$ 700,0										\$ 699,96
		Arrendamiento y Licencias de uso de paquetes informáticos	\$ 41,67				\$ 500,04										
		Material de Oficina	\$ 0,83					\$ 10,00									\$ 10,00
			\$ 1.969,58														\$23.135,00

11. CRONOGRAMA

Componente/actividad	1-12	Responsable
Supervisamos a los participantes durante las partidas de ajedrez, asegurando que las reglas de juego se respeten y proporcionando asistencia aquellos que lo requieran.	X	Personal de apoyo en el proyecto.
Supervisar a los participantes durante las partidas, asegurando que las reglas de juego se respeten y proporcionando asistencia aquellos que lo requieran.	X	Personal de apoyo en el proyecto.
Asegurar que el equipo de ajedrez (tableros y piezas) este en buen estado y realizar limpieza diaria.	X	Personal de apoyo en el proyecto.
Preparar y mantener las mesas de ping pong y el equipo (paletas, pelotas) en óptimas condiciones antes y después de cada sesión.	X	Personal de apoyo en el proyecto.
Ayudar a los usuarios en el desarrollo de sus habilidades, ofreciendo consejos y orientación técnica.	X	Personal de apoyo en el proyecto.
Vigilar que las actividades se desarrollen de manera segura y se respeten las normas establecidas.	X	Personal de apoyo en el proyecto.
Asegurar que el uso del internet sea adecuado y de	X	Personal de apoyo en el proyecto.

acuerdo a las políticas del centro, especialmente en cuanto a contenidos permitidos.		
Asegurar que las computadoras, impresoras y demás equipos de la sala estén funcionando correctamente y realizar mantenimientos preventivos.	X	Personal de apoyo en el proyecto.
Proporcionar asistencia básica a los usuarios, como resolución de problemas comunes de software y hardware.	X	Personal de apoyo en el proyecto.

12. Alcance de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)

- ODS 3: Salud y bienestar
- ODS 4: Educación de calidad
- ODS 5: Igualdad de oportunidades
- ODS 10: Reducción de desigualdades
- ODS 11: Comunidades inclusivas
- ODS 16: Entornos protectores y de paz

13. RESULTADOS ESPERADOS

- Al menos 50 niños/as beneficiarios diarios.
- Incremento del rendimiento académico.
- Mayor participación comunitaria.
- Mejora de habilidades cognitivas.
- Desarrollo de habilidades físicas y motrices.
- Reducción de conductas de riesgo.
- Centro CADIS funcionando como espacio inclusivo y protector

14. CONCLUSIONES

- Los juegos lúdicos no solo son una forma de entretenimiento, sino que también son una herramienta valiosa para el desarrollo de la concentración y la creatividad transformando el aprendizaje en una experiencia más dinámica y divertida.
- Se logró que niños y adolescentes accedan a la sala de internet de manera gratuita, además puedan realizar impresiones.
- Se fomentó en niños la coordinación y agilidad en el área de ping pong, porque requiere movimientos rápidos y precisos para golpear la pelota de manera efectiva.
- Desarrollamos la memoria a largo plazo y la capacidad de aprendizaje, ya que los jugadores que practican el ajedrez deben recordar aperturas, estrategias y tácticas.

15. RECOMENDACIONES

- Implementar servicio de internet fibra óptica.
- Capacitar continuamente al personal.

ELABORADO POR:	
NOMBRE	FIRMA
Sr. Michael Illanes Personal de Apoyo Proyecto “CADIS “de Acción Social Municipal GAD-CG	 Firmado electrónicamente por: MICHAEL JOSUE ILLANES SILVA Validar únicamente con FirmaEC
REVISADO POR:	
NOMBRE	FIRMA
Ing. Willy Macas Coordinador Administrativo de Acción Social Municipal GAD-CG	