

PROPUESTA CANTONAL

JUVENTUD QUE LATE

Riobamba construye su futuro

Cultura • Educación • Integración • Innovación • Participación

PROGRAMA INTEGRAL PARA JÓVENES DE 16 A 20 AÑOS

Una propuesta de oportunidades, formación, expresión y participación

Documento de presentación que organiza iniciativas juveniles para el cantón Riobamba, con énfasis en la participación cultural y artística, la vinculación turística, el apoyo educativo, los espacios de integración y la comunicación comunitaria.

La propuesta concibe a las juventudes como protagonistas del desarrollo local: jóvenes que estudian, crean, emprenden, comunican, cuidan su entorno y participan en la construcción de sus barrios y parroquias.

Iniciativa: Corazón Inmenso
Ámbito: cantón Riobamba, zonas urbanas y rurales
Población objetivo: adolescentes y jóvenes de 16 a 20 años

1. Presentación y fundamento

JUVENTUD QUE LATE – Riobamba construye su futuro es una propuesta de programa cantonal que articula proyectos educativos, culturales, artísticos, turísticos, deportivos, ambientales, tecnológicos y comunitarios para jóvenes de 16 a 20 años.

Su orientación recoge los principios de planificación urbana participativa promovidos por ONU-Hábitat: reconocer las necesidades de la población, incorporar el conocimiento comunitario, construir una visión colectiva y vincular a los distintos actores del territorio. También considera la importancia de los espacios públicos, la movilidad, la resiliencia, la inclusión económica y la gestión ambiental.

La referencia conceptual es ONU-Hábitat (2014), *Planeamiento Urbano para Autoridades Locales*. Los proyectos, actividades, metas e instrumentos que se presentan a continuación constituyen una adaptación propositiva para Riobamba; no son programas textualmente establecidos por esa publicación.

2. Objetivo general

Promover el desarrollo integral y la participación activa de adolescentes y jóvenes de 16 a 20 años del cantón Riobamba, mediante oportunidades de formación, apoyo educativo, expresión cultural y artística, integración comunitaria, innovación, comunicación juvenil y participación en la transformación del territorio.

Objetivos específicos

• Ampliar el acceso de jóvenes a actividades culturales, artísticas, recreativas y de expresión vinculadas con la identidad y el turismo local.

• Facilitar la continuidad educativa mediante becas, apoyos estudiantiles, tutorías y orientación vocacional.

• Habilitar espacios seguros y accesibles para el encuentro, la creatividad, el aprendizaje y la convivencia juvenil.

• Fortalecer capacidades de comunicación, producción audiovisual y podcast comunitario.

• Incorporar a las juventudes en la identificación de problemas y la formulación de propuestas para barrios y parroquias.

• Impulsar habilidades digitales, emprendimientos, deporte, cuidado ambiental y liderazgo comunitario.

3. Enfoques transversales

Enfoque	Aplicación en el programa
Inclusión y equidad	Acceso transparente para jóvenes de sectores urbanos y rurales, con atención a barreras económicas, territoriales y de accesibilidad.
Participación juvenil	Diseño de actividades con participación de jóvenes y colectivos, sin sustituir las competencias de las autoridades municipales.
Identidad y diversidad	Reconocimiento de expresiones culturales, tradiciones, memoria local y diversidad de las parroquias.
Protección integral	Protocolos de protección, consentimiento y acompañamiento cuando participen adolescentes menores de edad.
Transparencia	Convocatorias públicas, criterios verificables, rendición de cuentas e indicadores de resultados.

Segmentación por edades

16–17 años	18–20 años
Formación artística y cultural, participación estudiantil, becas y apoyo educativo, deporte, recreación, comunicación supervisada y proyectos comunitarios con autorizaciones y salvaguardas.	Gestión cultural, producción audiovisual, emprendimiento creativo, formación técnica, liderazgo comunitario, innovación y participación ciudadana.

4. Cartera de proyectos juveniles

La cartera se estructura en nueve ejes complementarios. Cada iniciativa deberá contar con una ficha operativa, unidad responsable, presupuesto, cronograma y mecanismos de evaluación.







Proyecto 1. Laboratorio Juvenil de Planificación Urbana

Propósito: incorporar la mirada juvenil en la identificación de necesidades y oportunidades de los barrios y parroquias.

Actividades principales:

• Mapeo participativo de problemas y activos comunitarios.

• Recorridos barriales y levantamiento de propuestas.

• Talleres de diseño urbano, espacio público y movilidad.

• Presentación de propuestas a las instancias municipales competentes.

Resultado esperado: propuestas juveniles documentadas y priorizadas para análisis institucional.

Proyecto 2. Mi Barrio, Mi Proyecto

Propósito: promover pequeñas intervenciones comunitarias diseñadas con participación juvenil.

Actividades principales:

• Jornadas de recuperación y apropiación positiva de espacios públicos.

• Pintura comunitaria, señalética cultural y actividades de convivencia.

• Proyectos piloto con participación de vecinos y organizaciones.

Resultado esperado: iniciativas barriales ejecutadas y evaluadas con la comunidad.

Proyecto 3. Riobamba en 2035: Diseña tu Ciudad

Propósito: estimular la creatividad y la reflexión sobre el futuro del cantón.

Actividades principales:

• Concursos de ideas, maquetas, fotografía y propuestas digitales.

• Talleres sobre barrios sostenibles, accesibilidad y patrimonio.

• Exposiciones de propuestas estudiantiles.

Resultado esperado: propuestas y muestras juveniles sobre el desarrollo futuro de Riobamba.

4.1 Emprendimiento, empleo e innovación

Desarrollar capacidades que permitan a los jóvenes transformar ideas en iniciativas productivas, creativas y tecnológicas.

Proyecto 4. Incubadora Juvenil de Emprendimientos

Propósito: acompañar iniciativas económicas y sociales impulsadas por jóvenes.

Actividades principales:

• Formación en modelos de negocio, costos, comercialización y finanzas básicas.

• Mentorías y acompañamiento técnico.

• Vinculación con ferias, mercados y redes de emprendimiento.

Resultado esperado: emprendimientos juveniles formulados, acompañados y vinculados a oportunidades.

Proyecto 5. Jóvenes Digitales Riobamba

Propósito: fortalecer habilidades digitales y tecnológicas.

Actividades principales:

• Talleres de programación, diseño, herramientas digitales y alfabetización en inteligencia artificial.

• Retos de innovación para resolver problemas comunitarios.

• Certificaciones y alianzas con instituciones de formación.

Resultado esperado: jóvenes capacitados y proyectos digitales desarrollados.

Proyecto 6. Feria Joven de Productores y Emprendedores

Propósito: abrir espacios de comercialización y visibilidad para iniciativas juveniles.

Actividades principales:

• Ferias periódicas en espacios públicos autorizados.

• Exhibición de productos, servicios, artesanías y propuestas creativas.

• Capacitación en presentación, comercialización y atención al cliente.

Resultado esperado: ferias realizadas y emprendimientos participantes.

4.2 Seguridad, convivencia y espacio público

Promover entornos de encuentro, cuidado y convivencia, articulando la participación juvenil con las instituciones responsables.

Proyecto 7. Parques Vivos, Barrios Seguros

Propósito: activar espacios públicos mediante actividades culturales, deportivas y comunitarias.

Actividades principales:

• Programación recreativa y cultural en parques.

• Jornadas comunitarias de cuidado y mantenimiento.

• Coordinación con las áreas municipales competentes para reportar riesgos y necesidades.

Resultado esperado: espacios públicos con programación juvenil y comunitaria.

Proyecto 8. Ruta Joven de Seguridad Urbana

Propósito: identificar condiciones del entorno que afectan la percepción de seguridad y accesibilidad.

Actividades principales:

• Recorridos participativos para identificar puntos oscuros, barreras y zonas deterioradas.

• Registro georreferenciado de observaciones.

• Entrega de reportes a las entidades competentes.

Resultado esperado: mapa de observaciones y reportes canalizados institucionalmente.

4.3 Ambiente y sostenibilidad

Impulsar hábitos responsables y acciones de cuidado ambiental en barrios, centros educativos y parroquias.

Proyecto 9. Guardianes Verdes de Riobamba

Propósito: involucrar a jóvenes en el cuidado de áreas verdes y biodiversidad local.

Actividades principales:

• Jornadas de reforestación y cuidado de espacios verdes con acompañamiento técnico.

• Educación ambiental y campañas de protección de fuentes y ecosistemas.

• Seguimiento comunitario de áreas intervenidas.

Resultado esperado: acciones ambientales ejecutadas y áreas acompañadas.

Proyecto 10. Cero Residuos, Ciudad Limpia

Propósito: fortalecer la reducción, separación y aprovechamiento de residuos.

Actividades principales:

• Campañas de reducción de plásticos y separación en origen.

• Talleres de reutilización y reciclaje.

• Coordinación con gestores y servicios municipales.

Resultado esperado: campañas implementadas y materiales recuperables canalizados.

4.4 Movilidad y tecnología cívica

Aprovechar herramientas tecnológicas y observación comunitaria para mejorar la experiencia cotidiana de movilidad y el acceso a información.

Proyecto 11. Muévete Riobamba

Propósito: promover movilidad activa, segura y responsable.

Actividades principales:

a. Actividades de educación vial y movilidad peatonal y ciclista.

b. Caminatas y recorridos seguros con instituciones y organizaciones.

c. Identificación de barreras de accesibilidad.

Resultado esperado: actividades de movilidad activa y reportes de barreras.

Proyecto 12. Observatorio Juvenil de la Ciudad

Propósito: organizar información comunitaria sobre problemas y oportunidades del territorio.

Actividades principales:

a. Canal digital de reportes y observaciones.

b. Mapeo de puntos críticos y activos barriales.

c. Informes periódicos presentados a las instancias correspondientes.

Resultado esperado: registro de observaciones juveniles y reportes territoriales.

4.5 Cultura, patrimonio y turismo

Reconocer a los jóvenes como creadores y promotores de la identidad local, y conectar sus expresiones artísticas con la experiencia turística del cantón.

Proyecto 13. Jóvenes Guardianes del Patrimonio

Propósito: fortalecer el conocimiento y la difusión del patrimonio material e inmaterial.

Actividades principales:

a. Talleres sobre historia, memoria y patrimonio.

b. Registro de relatos, tradiciones y memoria barrial.

c. Recorridos interpretativos y contenidos culturales juveniles.

Resultado esperado: contenidos y actividades de difusión patrimonial.

Proyecto 14. Talento Joven en Escena

Propósito: ofrecer oportunidades de formación, circulación y presentación de talento juvenil.

Actividades principales:

a. Muestras de música, danza, teatro, poesía, fotografía y artes visuales.

b. Talleres con artistas y gestores culturales.

c. Presentaciones en barrios, parroquias y espacios culturales.

Resultado esperado: jóvenes artistas con espacios de formación y exhibición.

4.6 Educación y oportunidades

Complementar las trayectorias educativas con orientación, acceso a recursos y acompañamiento.

Proyecto 15. Proyecto Futuro: Orientación Vocacional y Profesional

Propósito: apoyar decisiones informadas sobre estudios, formación técnica y proyecto de vida.

Actividades principales:

a. Orientación vocacional y profesional.

b. Información sobre oferta universitaria, técnica y tecnológica.

c. Talleres de habilidades para el estudio y transición al empleo.

Resultado esperado: jóvenes orientados y vinculados con oportunidades formativas.

4.7 Deporte, bienestar y recreación

Facilitar la participación juvenil en actividades deportivas y recreativas como espacios de salud, integración y convivencia.

Proyecto 16. Circuito Deportivo Juvenil

Propósito: ampliar oportunidades de práctica deportiva y encuentro entre jóvenes.

Actividades principales:

a. Encuentros deportivos barriales y parroquiales.

b. Actividades recreativas inclusivas.

c. Escuelas y jornadas de iniciación deportiva con aliados institucionales.

Resultado esperado: circuitos y encuentros deportivos realizados.

4.8 Participación cultural, artística y expresión turística

Ampliar la cartera cultural para que las juventudes sean creadoras, intérpretes y promotoras de las expresiones culturales y turísticas de Riobamba.

Proyecto 17. Riobamba Joven: Cultura, Arte y Turismo

Propósito: generar oportunidades para crear, presentar y difundir expresiones artísticas juveniles vinculadas con el patrimonio y los atractivos turísticos.

Actividades principales:

a. Encuentros de música, danza, teatro, fotografía, pintura, muralismo y artes escénicas.

b. Festivales de talento juvenil en plazas, parques, barrios y parroquias.

c. Concursos de fotografía y cortometrajes sobre historia, identidad y atractivos locales.

d. Rutas culturales juveniles y formación de promotores de interpretación turística.

e. Convocatorias de apoyo a colectivos y proyectos artísticos.

Resultado esperado: mayor participación cultural, visibilidad del talento local y contenidos turísticos elaborados por jóvenes.

Proyecto 18. Festival Intercultural y Artístico Juvenil

Propósito: crear un encuentro periódico que reúna expresiones artísticas de jóvenes de parroquias urbanas y rurales.

Actividades principales:

a. Escenarios de música, danza, teatro y poesía.

b. Exhibiciones de artes visuales, fotografía y producción audiovisual.

c. Participación de colectivos culturales y expresiones de las parroquias rurales.

d. Ferias de emprendimientos creativos y artesanales.

Resultado esperado: festival periódico con participación territorial y diversidad de expresiones.

4.9 Becas y apoyo estudiantil

Contribuir al acceso, permanencia y culminación de estudios mediante apoyos transparentes y articulados con instituciones educativas.

Proyecto 19. Becas Juventud que Late

Propósito: facilitar la continuidad educativa de jóvenes mediante becas y apoyos complementarios.

Actividades principales:

a. Becas por mérito académico.

b. Becas de inclusión educativa según criterios socioeconómicos públicos.

c. Apoyos para formación técnica y tecnológica.

d. Apoyos a talentos artísticos y deportivos.

e. Ayudas complementarias para transporte, conectividad, materiales o herramientas de estudio, según reglamento.

Resultado esperado: becas y apoyos adjudicados con criterios públicos, verificables y seguimiento académico.

Proyecto 20. Punto de Apoyo Estudiantil

Propósito: brindar servicios complementarios para fortalecer el aprendizaje y reducir barreras educativas.

Actividades principales:

a. Tutorías y refuerzo académico.

b. Preparación para ingreso a universidades e institutos.

c. Alfabetización digital y acceso a herramientas tecnológicas.

d. Acompañamiento para postular a becas.

e. Orientación para prevenir la deserción educativa.

Resultado esperado: jóvenes atendidos mediante tutorías, orientación y acompañamiento.

4.10 Espacios de integración juvenil

Habilitar espacios accesibles y seguros que faciliten el encuentro, la creatividad, el aprendizaje y la convivencia.

Proyecto 21. Casas Jóvenes – Espacios de Integración Juvenil

Propósito: habilitar espacios físicos para actividades educativas, culturales, recreativas y comunitarias.

Actividades principales:

a. Salas de estudio y lectura, internet y equipos informáticos.

b. Espacios para música, danza, teatro y producción audiovisual.

c. Talleres de capacitación, emprendimiento y liderazgo.

d. Actividades deportivas, recreativas y de convivencia.

e. Programación construida con participación juvenil.

Resultado esperado: espacios juveniles en funcionamiento, aprovechando infraestructura municipal y comunitaria existente.

Proyecto 22. Encuentros Juveniles de Barrios y Parroquias

Propósito: fortalecer la integración entre jóvenes de distintos sectores urbanos y rurales.

Actividades principales:

f. Jornadas periódicas culturales, deportivas, ambientales y educativas.

g. Intercambios entre colectivos y organizaciones juveniles.

h. Encuentros de diálogo y propuestas comunitarias.

Resultado esperado: redes de colaboración y encuentros juveniles territoriales.

4.11 Comunicación juvenil y podcasts comunitarios

Desarrollar capacidades para producir contenidos digitales que recojan voces, historias, necesidades y propuestas de barrios y parroquias.

Proyecto 23. Brigadas Juveniles de Podcasts Comunitarios – Voces de Riobamba

Propósito: formar jóvenes comunicadores y equipos comunitarios de producción de audio y video.

Actividades principales:

a. Capacitación en locución, entrevista, guion, edición y producción audiovisual.

b. Brigadas juveniles en sectores urbanos y rurales.

c. Programas sobre cultura, patrimonio, turismo, educación, deporte, ambiente y emprendimiento.

d. Entrevistas a artesanos, productores, artistas, deportistas, personas mayores y líderes comunitarios.

e. Archivo digital de memoria local, reportajes y microprogramas para redes.

Resultado esperado: brigadas activas, podcasts publicados y archivo digital de historias comunitarias. La comunicación deberá respetar libertad de expresión, privacidad, protección de datos y pluralidad editorial.

5. Modelo de implementación

Se propone implementar el programa por fases, con coordinación interinstitucional y aprovechamiento de infraestructura y capacidades existentes. La programación debe ajustarse a la disponibilidad presupuestaria, a las competencias municipales y a los convenios que puedan formalizarse.

Fase	Acciones	Producto
1. Preparación	Diagnóstico de intereses juveniles, mapeo de actores, definición de responsables, reglamentos y presupuesto.	Plan operativo y fichas de proyecto.
2. Convocatoria	Difusión territorial, inscripción, selección transparente y acuerdos con instituciones aliadas.	Registro de participantes y alianzas.
3. Ejecución	Puesta en marcha de proyectos, formación, actividades y servicios.	Proyectos y servicios implementados.
4. Seguimiento	Monitoreo de cobertura, calidad, ejecución presupuestaria y resultados.	Informes de avance y evaluación.
5. Mejora	Evaluación participativa y ajustes para el siguiente periodo.	Agenda juvenil y plan de mejora.

6. Alianzas y fuentes potenciales de apoyo

a. Gobierno Autónomo Descentralizado Municipal de Riobamba, mediante las unidades competentes.

b. Universidades, institutos tecnológicos e instituciones educativas.

c. Organizaciones culturales, artísticas, deportivas, ambientales y comunitarias.

d. Empresas privadas y actores productivos mediante convenios, auspicios o programas de responsabilidad social.

e. Organismos de cooperación y entidades públicas nacionales, de acuerdo con sus líneas de apoyo.

7. Financiamiento y sostenibilidad

El programa deberá contar con una programación presupuestaria por proyecto, identificando costos de personal, materiales, equipamiento, mantenimiento, becas, logística y comunicación. Se recomienda priorizar el uso de infraestructura pública existente, alianzas institucionales y aportes en especie, sin crear nuevas tasas o cargas para la ciudadanía.

Las becas requieren un reglamento propio que determine modalidades, requisitos, criterios de selección, documentación, mecanismos de apelación, obligaciones de seguimiento y causales de suspensión. La asignación deberá respetar la normativa aplicable y la disponibilidad presupuestaria.

8. Indicadores de seguimiento y evaluación

Dimensión	Indicadores sugeridos
Cobertura	Jóvenes inscritos y participantes por edad, sexo, barrio y parroquia; porcentaje de participación rural.
Cultura y turismo	Artistas y colectivos vinculados; eventos y presentaciones; contenidos culturales y turísticos producidos.
Educación	Becas otorgadas; apoyos estudiantiles entregados; jóvenes atendidos en tutorías; continuidad educativa de beneficiarios.
Integración	Espacios juveniles habilitados; usuarios atendidos; encuentros y actividades realizadas.
Comunicación	Brigadas constituidas; podcasts, entrevistas y reportajes publicados; barrios y parroquias representados.
Territorio y ambiente	Propuestas juveniles presentadas; espacios públicos intervenidos; actividades ambientales y reportes canalizados.
Gestión	Presupuesto ejecutado; convenios activos; cumplimiento del cronograma; satisfacción de participantes.

9. Participación y gobernanza juvenil

Se propone crear un **Consejo Juvenil de Innovación y Transformación de Riobamba** como mecanismo consultivo y participativo. Su diseño deberá respetar la normativa vigente y no sustituirá las atribuciones del Concejo Municipal ni las responsabilidades administrativas de las dependencias municipales.

Funciones propuestas

a. Identificar necesidades y oportunidades de jóvenes en barrios y parroquias.

b. Presentar propuestas y recomendaciones a las instancias municipales.

c. Participar en procesos de planificación territorial, cultural y comunitaria.

d. Promover iniciativas de innovación, integración y comunicación juvenil.

e. Contribuir al seguimiento social de los proyectos y a la elaboración de una agenda juvenil anual.

10. Metas referenciales para una primera etapa de 12 meses

Como escenario inicial de planificación —no como compromisos presupuestarios ya aprobados— se plantean las siguientes metas indicativas, que deberán validarse mediante diagnóstico, capacidad operativa y presupuesto.

Meta indicativa	Alcance propuesto
Participación juvenil	500 jóvenes participantes acumulados.
Cartera de proyectos	Hasta 23 iniciativas diseñadas para implementación progresiva; priorizar pilotos según recursos.
Cobertura territorial	Intervención inicial en 10 barrios y 5 parroquias rurales, sujeta a validación territorial.
Alianzas	Convenios o acuerdos de cooperación con instituciones educativas, culturales y comunitarias.
Evaluación	Un informe de avance y una evaluación participativa al cierre del primer año.

11. Articulación con la agenda de desarrollo cantonal

a. **Desarrollo económico y productivo:** incubadora, emprendimientos, ferias y habilidades digitales.

b. **Desarrollo urbano y espacio público:** laboratorio urbano, proyectos barriales, parques vivos y espacios juveniles.

c. **Seguridad y convivencia:** activación de espacios, recorridos participativos y circuitos deportivos.

d. **Ambiente y sostenibilidad:** guardianes verdes y gestión responsable de residuos.

e. **Movilidad e innovación:** movilidad activa y observación juvenil del territorio.

f. **Cultura, patrimonio y turismo:** festivales, talento en escena, promotores culturales y podcasts comunitarios.

g. **Educación e igualdad de oportunidades:** becas, tutorías y orientación vocacional.

12. Recomendación para el inicio

Para iniciar de manera ordenada, se recomienda seleccionar un primer paquete de proyectos piloto que permita probar el modelo de gestión y generar resultados verificables. Una posible combinación es: (1) Casas Jóvenes o Punto de Apoyo Estudiantil, (2) Riobamba Joven: Cultura, Arte y Turismo, (3) Becas Juventud que Late y (4) Brigadas Juveniles de Podcasts Comunitarios. La selección definitiva deberá responder al diagnóstico de demanda, viabilidad técnica y presupuesto.

JUVENTUD QUE LATE
Riobamba construye su futuro.

Iniciativa de Corazón Inmenso

Referencia conceptual: ONU-Hábitat (2014). *Planeamiento Urbano para Autoridades Locales*. La presente propuesta adapta principios de planificación participativa, inclusión, espacio público, resiliencia, desarrollo económico local y sostenibilidad a una cartera de proyectos juveniles para Riobamba. Las actividades y metas aquí descritas son propuestas sujetas a validación técnica, jurídica, institucional y presupuestaria.